

IPARJOGVÉDELMI ÉS SZERZŐI JOGI SZEMLE

Megjelenik kéthavonta

20. (130.) évfolyam, 3. szám

Megjelent: 2025. június

Kiadja a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala

Felelős kiadó:

Farkas Szabolcs

Felelős szerkesztő:

Girmann Zsuzsanna

Tervezőszerkesztő:

Plette Péter

Tördelőszerkesztő:

Mányoki Anna

Szerkesztőség:

Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala

1054 Budapest, Zoltán u. 6.

Levélcím: 1438 Budapest, Pf. 415

E-mail: szerkesztoseg@hipo.gov.hu

Telefon: 06 1 474 5767

www.sztnh.gov.hu

Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt.

Postacím: 1900 Budapest

Előfizetésben megrendelhető az ország bármely postáján,

a hírlapot kézbesítőknél, a www.posta.hu WEBSHOP-ban

(<https://eshop.posta.hu/storefront/>),

e-mailen a hirlapelofizetes@posta.hu címen,

telefonon a 06 1 767 8262 számon,

levélben az MP Zrt. 1900 Budapest címen.

Külföldre és külföldön előfizethető a Magyar Posta Zrt.-nél:
www.posta.hu, WEBSHOP-ban (<https://eshop.posta.hu/storefront/>),
1900 Budapest, 06 1 767 8262, hirlapelofizetes@posta.hu

Egy szám ára: 3500 Ft

Egy évre: 19 500 Ft

SZTNH – 2025/3

HU ISSN

1587–5563

Szerkesztőbizottság:

*Dr. Baticz Csaba, Buzás-Fekete Blanka, Girmann Zsuzsanna,
Gyetvainé Virág Dóra, dr. Lábod Péter, dr. Mikló Katalin,
dr. Sulyok Ádám, dr. Szakács Lilla Fanni, dr. Zábori Zoltán*

20. (130.) ÉVFOLYAM 3. SZÁM

IPARJOGVÉDELMI ÉS SZERZŐI JOGI SZEMLE

IPARJOGVÉDELMI ÉS SZERZŐI JOGI SZEMLE

20. (130.) ÉVFOLYAM 3. SZÁM

2025. június

Balla Melitta

Videójátékok szerzői jogi védelem alatt

Dr. Savanya Tamás

A mesterséges intelligencia fejlesztéséhez felhasznált, szerzői joggal védett adatok
használata az Európai Unióban és az Egyesült Államokban

Mezei Péter

Szócikkek az IJOTEN Internetes Jogtudományi Enciklopédia Szerzői jog és
iparjogvédelem rovatából – Jogkimerülés a szerzői jogban és az
iparjogvédelemben

Válogatás az Iparjogvédelmi Szakértői Testület szakvéleményeiből

Válogatás a Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleményeiből

Könyv- és folyóiratszemle

Summaries

SZELLEMI TULAJDON NEMZETI HIVATALA

Tájékoztató szerzőinknek

Az Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle szerkesztősége örömmel fogad minden, a szellemi tulajdon védelmével foglalkozó írást. A beérkezett kéziratok a szerkesztőbizottság jóváhagyása esetén nyelvhelyességi és a kiadvány stílusához igazodó stilisztikai javítások után kerülnek publikálásra, amelyek nem érintik a mű tartalmi értékét. A kéziratot – a szerkesztőbizottság döntése alapján, az írás témája és mélysége szerint – a Tanulmányok, a Jogesetek, a Technikatörténet, a Fórum vagy a Hírek, események rovatban tesszük közzé. Az írás terjedelmét nem korlátozzuk, igen hosszú cikket esetleg két vagy több részben, egymást követő lapszámokban teszünk közzé a szerzővel történő egyeztetés után. Az egyes cikkekben kifejeződő állásfoglalásnak nem feltétlenül kell tükröznie a szerkesztőbizottság véleményét.

A Word vagy Rich Text formátumban készült kéziratokat e-mailben kérjük elküldeni az alábbi címek valamelyikére. Kérjük szerzőinket, hogy a szöveget ne formázzák, zárják balra, kiemelésként csak dőlt betűt alkalmazzanak, a címeket, alcímeket ne húzzák alá, a címhierarchiát lehetőleg számozással jelezzék. Tanulmányuk magyar és angol nyelvű összefoglalóját szíveskedjenek maximum 10 sorban mellékelni. A szövegben előforduló rövidítéseket, betűszókat első előfordulásukkor fel kell oldani. A hivatkozásokban kérjük az összes bibliográfiai adat (szerző, cím, kiadó, kiadás helye és éve, oldalszám, webcím) feltüntetését.

További kérdéseik esetén a szerkesztőség készséggel áll a rendelkezésükre (Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala, 1054 Budapest, Zoltán u. 6., Girmann Zsuzsanna szerkesztő, szerkesztoseg@hipo.gov.hu, tel.: 06 1 474 5767.

TARTALOM

Videójátékok szerzői jogi védelem alatt	
BALLA MELITTA	7
A mesterséges intelligencia fejlesztéséhez felhasznált, szerzői joggal védett adatok használata az Európai Unióban és az Egyesült Államokban	
DR. SAVANYA TAMÁS	48
Szócikkek az IJOTEN Internetes Jogtudományi Enciklopédia Szerzői jog és iparjogvédelem rovatából – Jogkimerülés a szerzői jogban és az iparjogvédelemben	
MEZEI PÉTER	81
Válogatás az Iparjogvédelmi Szakértői Testület szakvéleményeiből	99
– ISZT-11/2023 – Szakértői vélemény formatervezésiminta-oltalom kérdésében	99
Válogatás a Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleményeiből	105
– SZJSZT-10/2022 – Sajtótermékek szerzői jogi védelme	105
– SZJSZT-11/2022 – Számítógépi programalkotás szerzői jogi megítélése	110
Könyv- és folyóiratszemle	124
– Mérő László: A pénz kettős természete. A pénz biológiája és pszichológiája (Dr. Osman Péter)	124
– Guido Tonelli: Matéria – A káprázatos illúzió (Dr. Osman Péter)	135
Summaries	148

A folyóiratban megjelenő tanulmányok a szerzők véleményét tükrözik, amely nem feltétlenül azonos a szerkesztőbizottság álláspontjával.

CONTENTS

Video games under copyright protection	
MELITTA BALLA	7
Artificial intelligence training with copyrighted data in the European Union and the United States	
DR TAMÁS SAVANYA	48
Entries from the copyright and industrial property section of the IJOTEN online legal encyclopedia – Exhaustion of copyright and industrial property rights	
PÉTER MEZEI	81
Selection from the expert opinions of the Body of Experts of Industrial Property	99
Selection of advisory opinions of the Body of Experts on Copyright	105
Review of books and periodicals	124
Summaries	148

CONTENT

Jeux vidéo protégés par le droit d’auteur MELITTA BALLA	7
Utilisation de données protégées par le droit d’auteur pour développer l’intelligence artificielle dans l’Union européenne et aux États-Unis DR TAMÁS SAVANYA	48
Entrées de la rubrique du droit d’auteur et de la propriété industrielle de l’encyclopédie de la science juridique en ligne IJOTEN – Épuisement des droits d’auteur et de propriété industrielle PÉTER MEZEI	81
Sélection des avis d’expert du conseil pour la protection de la propriété industrielle	99
Avis d’expert choisis du corps des experts en droits d’auteur	105
Revue des livres et périodiques	124
Summaries	148

INHALT

Videospiele unter Urheberrechtsschutz	
MELITTA BALLA	7
Nutzung urheberrechtlich geschützter Daten zur Entwicklung künstlicher Intelligenz in der Europäischen Union und den Vereinigten Staaten	
DR. TAMÁS SAVANYA	48
Einträge aus der Rubriken über das Urheberrecht und das gewerbliche Eigentum der online rechtswissenschaftlichen Enzyklopädie IJOTEN – Erschöpfung von Urheberrechten und gewerblichen Schutzrechten	
PÉTER MEZEI	81
Ausgewählte Expertisen des Expertenkollegiums für Gewerblichen Rechtsschutz	99
Ausgewählte Expertisen des Expertenkollegiums für Urheberrecht	105
Übersicht von Büchern und Zeitschriften	124
Summaries	148

VIDEÓJÁTÉKOK SZERZŐI JOGI VÉDELEM ALATT**

1. Bevezetés

A videójáték-ipar a permanens technológiai fejlődésnek és az ezzel párhuzamos piaci bővülésnek köszönhetően napjainkra a nemzetközi piacra számottevő befolyással bíró iparágga nőtte ki magát. A koronavírus-járvány okozta lezárások alatt pedig még inkább lendületet vett a '70-es évek óta tartó piaci növekedés.¹ Az előrejelzések szerint a videójáték-szegmens bevétele 2024 végére elérheti a 282,30 milliárd dollárt, a felhasználók száma pedig 2027-re várhatóan eléri az 1472 milliót.² Az ipar ma már a bevételek és az elérhető közönség tekintetében egyaránt a filmiparral vetekszik. Összehasonlításképpen, a 2022-es évben legtöbb bevételt hozó film a Top Gun: Maverick a nyitó hétvégén 126 millió dollárt, négy héttel később 900 millió dollárt hozott.³ Ugyanazon év legsikeresebb játéka, a Call of Duty Modern Warfare II a megjelenéstől számított első 10 napot követően átlépte az 1 milliárd dolláros eladási számot világszerte.⁴ A technológia fejlődésével pedig nemcsak a játékok grafikai, technikai javulása, hanem az azokat futtató eszközök elérhetősége is hozzájárul a fogyasztók számának és azzal párhuzamosan a bevételek növekedéséhez.

Ahogy a filmnek, úgy a játékműfajoknak is szinte végtelen változata van. A teljesség igénye nélkül, lehet FPS, TPS, RPG, lineáris, sandbox, RTS, MOBA, szimulációs, sport-, túlélő-, horror-, puzzle és ezek ötvöze, alfajai. Minden játékötlet megvalósítása egy producert, valamint csapatot igényel. A csapaton belül a filmrendezőhöz hasonló szerepet lát el a project leader, a forgatókönyvíróhoz hasonlót a technical writer, a creative vagy art director pedig mindenért felel, ami vizuális,⁵ és ugyanúgy szükség van színészekre, zeneszerzőre... stb. Ebből egyértelműen látszik, hogy a videójátékok már nemcsak a piacon si-

* Az Igazságügyi Minisztérium Versenyjogi és Szellemi Tulajdonjogi Főosztályának kormány-tanácsosa. A jelen tanulmányban kifejtett gondolatok a szerző saját véleményét tükrözik, azok nem azonosak a fenti intézmények álláspontjával. A jelen tanulmányban hivatkozott internetes források utolsó elérési ideje egységesen 2025. január 15. napja.

** A Pázmány Péter Katolikus Egyetem jogászképzése keretében 2023-ban készített diplomamunka szerkesztett változata. Köszönetnyilvánítás illeti dr. Ujhelyi Dávidot, aki konzulensként segítette a dolgozat elkészülését.

¹ Vonatkozó statisztikai adatok: <https://qrcd.org/6Jb7>.

² A videójáték-iparra vonatkozó piaci előrejelzés, elérhető: <https://bit.ly/3YEmp7h>.

³ Sarah Whitten: Top Gun: Maverick' sets sights on \$1 billion global box office haul. CNBC.com, 2022. június 23. Elérhető: <https://cnb.cx/3l0jckW>.

⁴ Az activision nyilatkozata elérhető: <https://bit.ly/3LjFclz>.

⁵ Richard Lewis, James Luciana: Digital Media Foundations: An Introduction for Artists and Designers. Routledge, New York, 2020, p. 19–20.

keresek, hanem az alkotás szempontjából is magas szintet képviselnek. Miközben megőrzik játékjellegüket, egyre inkább szórakoztatóipari termékként funkcionálnak ugyanazokon a piacokon és felhasználási csatornákon, mint az audiovizuális alkotások.⁶ Már nem csupán a fejlesztők vesznek filmeket alapul a játékaikhoz, hanem a filmipar is egyre magabiztosabban nyúl videójátékok történeteire, akár közösen is dolgoznak egy sikeres audiovizuális alkotás létrehozatalában. A játékipar és a filmipar szerzői jogi szempontból is több hasonlóságot mutat. A videójátékok szerzői jogi státuszát illetően ugyanolyan strukturális kérdések merülnek fel, mint korábban a filmiparnál. A filmalkotások szerzői jogi védelmét ugyan könnyű volt elismerni, bizonytalanságot okozott, hogy milyen kategóriába sorolva és milyen konkrét szabályokkal kell őket védeni. A jelenlegi uralkodó álláspont az, hogy a videójátékok a meglévő műkategóriák alapján megfelelő védelmet élvezhetnek anélkül, hogy önálló státuszt kellene biztosítani számukra, és a kategória, amelyik alkalmas lehet erre a célra, az audiovizuális mű.⁷ Legyen szó arról, hogy a játékokat szoftverként vagy audiovizuális alkotásként, vagy mindkettőként kezeljük, a szerzői jog és a játékok kapcsolata visszatérő problémaként merül fel. Vannak olyan közelmúltbeli, az Európai Unió Bírósága (a továbbiakban: EUB) által hozott ítéletek, amelyek segítségét nyújtanak a videójátékok szerzői jogi szisztémában való elhelyezésében.⁸ A dolgozat első felében ezen ítéleteket alapul véve vizsgáljuk a videójátékok szerzői jogi státuszát és az azzal kapcsolatos ellentmondásokat, valamint a kérdéskörhöz szorosan kapcsolódó területeket, így a technológiai védelmi intézkedést (a továbbiakban: TPM), a videójáték-megőrzést és a használt játékok eladását. A szerzői jog jelenlegi alkalmazása korlátozottan biztosít lehetőséget a videójáték-replikákkal szembeni fellépésre, lehetővé téve a versenytársak számára, hogy egy konkurens termék kiadása érdekében utánozzák vagy „klónozzák” egy játék alapvető mechanikáját, dizájnját, akár történeti elemeit.⁹ A második fejezetben az Egyesült Államok bírói fórumai által már számtalanszor vizsgált – a jogosultak érdekeit leginkább sértő – videójáték-klónozás területét vizsgáljuk, amivel párhuzamosan betekintést nyerhetünk a videójátékok szerzői jogi besorolásával kapcsolatos amerikai álláspontba. Végül a végfelhasználói licencszerződések (a továbbiakban: EULA), valamint a felhasználási feltételek (a továbbiakban: ToU) és a felhasználók konfliktusát ismertetjük a felhasználók által generált tartalmakkal összefüggésben, bepillantást nyerve a közelmúlt egyik uniós szerzői jogi reformjába.

⁶ *Ficsor Mihály*: Copyright status of video games. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 16. (126.) évf. 1. sz., 2021. február, p. 8.

⁷ *Ficsor*: i. m. (6), p. 8.

⁸ *Daithí Mac Síthigh*: The game's the thing: property, priorities and perceptions in the video games industries. In *Megan Richardson, Sam Ricketson*: Research Handbook on Intellectual Property in Media and Entertainment. Edwar Elgar, 2017, p. 344.

⁹ *Drew S. Dean*: Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime. University of Pennsylvania Law Review, 164. évf. 5. sz., 2016, p. 1240.

Jelen dolgozatnak nem célja az érintett területek kimerítő jellegű felderítése, elvégre azok terjedelmükben egy önálló tanulmányban is megállják a helyüket. A kutatás egy átfogó kép alkotására törekszik a videójátékok sokrétűségéből adódó, szerzői jogi szempontból releváns kérdések és megoldások, valamint a hangsúlyosabb esetjogi dilemmák megismerésén és értelmezésén keresztül.

2. Általános fogalmi és elvi kérdések az Európai Unióban

Az Európai Unióban a videójátékokat érintően két uralkodó irányelv szabályoz: általános szinten az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló, 2001. május 22-i, az Európai Parlament és a Tanács 2001/29/EK irányelve (a továbbiakban: Infosoc-irányelv), illetve specifikusan a számítógépi programok jogi védelméről szóló, 2009. április 23-i, az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve (a továbbiakban: szoftverirányelv).¹⁰ Mielőtt azonban ezek vizsgálatára rátérünk, érdemes leszögezni, hogy már a videójátékok szerzői jogi műként való meghatározása is nehézséget okoz. A videójáték fogalma sem állapítható meg teljes bizonyossággal, elvégre sem a nemzetközi szerződések, sem az említett irányelvek, de még a nemzeti szerzői jogi törvények sem rendelkeznek külön a videójátékokról.¹¹ Ennek az oka abban keresendő, hogy azok egyes alkotóelemei különálló műként részesülhetnek szerzői jogi védelemben, így az alapul szolgáló számítógépes program irodalmi műként, az egyes grafikák művészeti alkotásként élveznek védelmet. A WIPO 2013-as jelentésében a különböző országok ezen alkotásokhoz fűződő megközelítését vizsgálta. Egyes országok túlnyomórészt (tehát nem kizárólagosan) számítógépes programként védik, más, kisebbségben lévő országok az audiovizuális elemeket tartják uralkodónak, míg például az Egyesült Államokban, Franciaországban és Németországban is a *distributive* (továbbiakban: párhuzamos) megközelítést alkalmazzák.¹² Ez utóbbi során különbséget tesznek a technikai (szoftver), a kreatív és a szellemi (audiovizuális) elemek között, és a videójáték minden egyes elemét önállóan sorolják be a leginkább alkalmazandó védelmi rendszer alá.¹³ Az, hogy az adott ország szerzői jogi törvényei hova sorolják be őket, jelentős hatással van a videójátékok státuszára, hiszen bizonyos műkategóriák esetén speciális rendelkezések is alkalmazandók, és a számítógépes programokra, audiovizuális művekre több ilyen szabály vonatkozik.¹⁴ A hazai szerzői jogról

¹⁰ *Sithigh*: i. m. (8), p. 346.

¹¹ *Ficsor*: i. m. (6), p. 10.

¹² *Andy Ramos, Lura López, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Adams*: The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO, 2013, p. 11, 14. pont. Elérhető: <https://bit.ly/3FeUoMU>.

¹³ *Stephan van der Velden*: Playing the game of video game classification. Game Over for Europe? Tilburg University Faculty of Law, Master Thesis 2016–2017, p. 51. Elérhető: <https://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=144375>.

¹⁴ *Ficsor*: i. m. (6), p. 22.

szóló 1999. évi LXXVI. törvény (továbbiakban: Sztj.) a szoftverekre vonatkozó előírásokat az irodalmi művekre irányadó passzusoktól elkülönítetten iktatta be,¹⁵ többszörözésre vonatkozó rendelkezései is ilyen speciális szabályként értelmezhetőek.¹⁶

Amennyiben a videójátéokra szoftverként tekintünk, abban ez esetben a szoftverirányelv, ha pedig vegyes alkotásként, akkor általános szinten az Infosoc-irányelv is alkalmazandó. Ugyan az EU szerzői jogi irányelvei sem definiálják a videójátékokat, de ha figyelembe vesszük az EUB ítélkezési gyakorlatát, elmondható, hogy a tágabb értelemben vett uniós jogban létezik ilyen fogalommeghatározás.¹⁷ Az EUB 2014-ben a *Nintendo v. PC Box*¹⁸ TPM-ekkel kapcsolatos ügyben hozott döntése határozta meg az EU jogi megközelítését. Az EUB a videójátékot olyan teljes műnek („entire work”) nevezte, amely nemcsak számítógépes programot, hanem grafikai és hangelemeket is tartalmaz. Ezen megállapításának megfelelően úgy ítélte meg, hogy a videójáték ezen elemei az Infosoc-irányelv által részesülhetnek szerzői jogi védelemben, amennyiben azok a videójáték eredetiségét képezik.¹⁹

Egy másik, 2010-es, a *BSA v. Ministerstvo Kultury*-ügyben²⁰ a számítógépes program és az interfész (érintkezési felület) kapcsolatát vizsgálta az EUB, másképpen értelmezve a számítógépes program és a képernyőn megjelenő elemek kapcsolatát. Az EUB a döntésével pedig implicit módon kimondta a két elem párhuzamos védelmét. Az ítélet szerint az interfész nem kifejezési formája a számítógépes programnak, így a 91/250/EGK tanácsi irányelv 1. cikk (2) bekezdésének értelmében nem részesülhet számítógépes programként szerzői jogi védelemben. Mindazonáltal az ilyen interfész az Infosoc-irányelv alapján alkotásként szerzői jogi védelemben részesülhet, ha az interfész a szerző saját szellemi alkotása.²¹

A videójátékok jogi státuszával kapcsolatos fogalmi és elvi kérdések a videójátékokkal kapcsolatos területeket egészében áthatják, ennél fogva a továbbiakban vizsgált három problematikus terület kezelésére is kiemelt hatással vannak, így a használt játékok értékesítésére, a digitális jogkezelésre (TPM, DRM) és a videójáték megőrzésére egyaránt.²²

¹⁵ Mezei Péter: A digitális jogkimerülés határai az Európai Unióban és az Egyesült Államokban – I. rész, Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 10. (120.) évf. 5. sz, 2015. október, p. 114. Elérhető: <https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/files/kiadv/szkh/szemle-2015-05/05-mezei.pdf>.

¹⁶ Sztj. 59–60. §.

¹⁷ Ficsor: i. m. (6), p. 11.

¹⁸ Case C-355/12, EU:C:2014:25.

¹⁹ A döntés ezen része angol nyelven: In so far as the parts of a video game, in this case, the graphic and sound elements, are part of its originality, they are protected, together with the entire work, by copyright in the context of the system established by Directive 2001/29.

²⁰ C-393/09., ECLI:EU:C:2010:816.

²¹ Ficsor: i. m. (6), p. 11.

²² Sítigh: i. m. (8), p. 349.

2.1. Használtjáték-értékesítés

Ugyan már a digitális vásárlások korát éljük, még mindig sokan vannak, akik fizikai formában szerzik be kiválasztott játékukat. A fizikai játékok feletti rendelkezés sokkal egyszerűbb, az Sztj. 23. § (5) bekezdése szerint a jogkimerülés elve alapján a szerző terjesztésre vonatkozó joga kimerül a már forgalomba került példányok esetén a további tulajdon-át ruházásokra vonatkozóan. Ezzel szemben, bár a digitális játékok beszerzése kényelmesebb, ellene szól a továbbértékesítés lehetőségének a korlátozottsága. Az Sztj. 40. §-a kifejezetten tiltja a szabad felhasználás keretében többszörözött példányoknak a szerző engedélye nélkül történő terjesztését, és a technika jelenlegi állása szerint a továbbító személy megőrzi az eredeti műpéldányt, a címzett pedig az eredetitől eltérő másolathoz jut.²³

A használtjáték-értékesítés a fejlesztők szempontjából sokáig releváns problémának minősült; Denis Dyack videójáték-fejlesztő egy 2012-ben adott interjúban kifejezte aggodalmát azzal kapcsolatban, hogy a használtjáték-értékesítés megjelenésével a fejlesztő cégek elesnek a későbbi passzív jövedelemszerzés lehetőségétől, azaz a kiadás évét követő – a következő több évig tartó fejlesztés alatt bejövő – bevételektől. Megfogalmazta, hogy mi- ben látja az ipar jövőjét: *„Olyan rendszerre van szükségünk, amely visszatérő bevételeket biztosít, és ezért gondolom, hogy a digitális értékesítés nagy szerepet fog játszani az elkövetkezendő időkből. Ezért vagyok még mindig nagyon nagy híve a felhőalapú számítástechnikának.”*²⁴ 2009-ben a GameStop bruttó nyereségének negyvenkét százaléka származott a használt videójátékok értékesítéséből,²⁵ azonban napjainkra évről-évre jelentős visszaesés tapasztalható, köszönhetően a digitális vásárlások vonzóbbá tételének.²⁶ A PC esetében a disztribúciós platformok jelentős leárazásokkal teszik vonzóbbá a digitális játékokat, a konzolgyártók pedig kedvezményesebb áron biztosítják lemezmeghajtóval nem felszerelt konzoljaikat, ezzel is növelve bevételüket a saját áruházukból történő vásárlások után (ami versenyjogi szempontból is figyelmet érdemel). Az utóbbi évek legnagyobb projektje a havi előfizetéssel elérhető könyvtár, ahol a játékok – a Microsoft esetében – az Xbox konzolon és PC-n is elérhetőek, valamint a Cloud Gaming-előfizetés, amely biztosítja a játékelményt mindenkinek, aki rendelkezik internetkapcsolattal, függetlenül attól, hogy milyen eszközt használ.²⁷ Ezek a lépések előrevetítik a fizikai, lemezes játékok majdani megszűnését, ahogy az filmek esetében is részben megvalósult.

²³ Ronald H. Brown, Bruce A. Lehman: Intellectual Property and the National Information Infrastructure: Report of the Working Group on Intellectual Property Rights, 1995. szeptember, p. 92. Elérhető: https://www.eff.org/files/filenode/DMCA/ntia_dmca_white_paper.pdf.

²⁴ James Brightman: Pre-owned increases cost of games, cannibalizes industry, says Dyack. GamesIndustry.biz, 2012. március 27. Elérhető: <https://bit.ly/3TfpbyP>.

²⁵ Mathew Golden: Death of the Secondary Video-Game Market: Natural Causes, or Euthanasia. University of Pennsylvania Journal of Business Law, 16. évf. 4. sz., 2014, p. 1191.

²⁶ Christopher Dring: Is it all over for pre-owned video games? GamesIndustry.biz, 2019. április 3. Elérhető: <https://bit.ly/3T9yu3L>.

²⁷ A Cloud Gaming leírása elérhető: <https://bit.ly/3JbR1HJ>.

Azonban a fizikai formátumok piacának majdani megszűnése korántsem jelenti teljes bizonyossággal, hogy a jogkimerülés elve a digitális piacon elveszti jelentőségét. Az EUB *UsedSoft GmbH v. Oracle International Corp.*,²⁸ más néven UsedSoft-döntése a letöltött digitális másolatokat bevonta a jogkimerülés elve alá. A döntés szerint a digitális program tulajdonosai továbbértékesíthetik azt a jogosult engedélye nélkül, illetve az ennek eredményeként történő letöltés nem minősül a többszörözési jog megsértésének.²⁹ Feltétele, hogy a viszonteladó az eredeti példányt használhatatlanná tegye, ha nem teszi, akkor az már többszörözésnek minősül, függetlenül attól, hogy ez a valóságban mennyire elképzelhető.³⁰

A EUB *Nintendo v. PC Box*-döntése³¹ árnyalja tovább az előzőeket. Kétségek merülnek fel azzal kapcsolatban, hogy UsedSoft-döntés alkalmazható-e videójátékokra, azaz olyan szöveges kódból álló számítógépes programra, amely grafikai és hangelemeket is tartalmaz. Ezen a ponton válik fontossá az előző fejezetben részletezett alapvető kérdés, azaz hogy videójátékok a szoftverirányelv vagy az Infosoc-irányelv hatálya alá tartoznak. Amíg az előbbi nem tesz különbséget materiális és immateriális másolatok között, addig az utóbbi kifejezetten a kézzelfogható másolatokra vonatkozik.³² A PC Box-döntés szerint: „[a] videójátékok összetett eszközöknek minősülnek, amelyek nemcsak számítógépi programból állnak, hanem olyan kép- és hangelemekből is, amelyek, noha számítógépes nyelven vannak kódolva, saját, ezt a kódolást meghaladó alkotási értékkel bírnak. Mivel valamely videójáték részei – jelen esetben ezek a képi és hangelemek – szerepet játszanak a mű eredetiségében, a 2001/29 irányelv által létrehozott rendszer keretében szerzői jogi védelemben részesülnek az egész művel együtt.”³³

A két döntés összeolvadása abszurd eredményre vezet, hiszen „eszerint a szoftver részévé váló más művek [pl. grafikai alkotás, hangfelvétel, audiovizuális tartalom] ... osztoznak a számítógépi program speciális státuszában ... [és] a jogkimerülés elvére hivatkozással továbbadhatók annak ellenére, hogy ezen eltérő műtípusok egyébként az Infosoc-irányelv biztosította védelemre volnának jogosultak, amely alapján a jogkimerülés másként érvényesül.”³⁴ Ahogy arról a következő fejezetben még szó lesz, a szoftverirányelv rendelkezései csak akkor élveznek elsőbbséget (mint *lex specialis*) az Infosoc-irányelv rendelkezéseivel szemben (*legi generalis*), ha a tárgy teljes egészében a szoftverirányelv hatálya alá tartozik. Mivel az EUB

²⁸ Case C-128/11, EU:C:2012:407.

²⁹ Andrew Nicholson: Old Habits Die Hard: UsedSoft v Oracle. *SCRIPTed: A Journal of Law, Technology and Society*, 10. évf. 3. sz., 2013. október–december, p. 389–408.

³⁰ Nicholson: i. m. (29), p. 399.

³¹ C-355/12., ECLI:EU:C:2014:25.

³² Mezei: i. m. (15), p. 114.

³³ C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25, 21–23.

³⁴ Mezei: i. m. (15), p. 119–120.

megállapította, hogy a videójátékok nem tekinthetők kizárólag számítógépes programnak, úgy tűnik, hogy a UsedSoft-ítélet nem alkalmazható.³⁵

E fejezet végén érdemes említést tenni még a digitális szürkepiacról. Digitális szürkepiacnak hívjuk amikor ugyan legális értékesítés történik valamilyen forgalmazási csatornán keresztül, azonban az eredeti gyártó ebben nem vesz részt. A szürkepiac legismertebb képviselői a G2A és a Kinguin. Ezek az oldalakon úgynevezett kulcsokat lehet vásárolni, melyeket a Steamen vagy más disztribúciós platformon tudunk érvényesíteni. Következésképpen nem a digitális másolathoz ad közvetlen hozzáférést. Ezeket a kulcsokat általában más árazást alkalmazó országból, esetlegesen nagy leárazások keretében szerzik be. Ami visszariaszthat a vásárlástól, hogy a viszonteladók nem tudják ellenőrizni a kulcsok eredetét, hiszen ezekre az oldalakra bárki feltöltheti a valamilyen úton megszerzett kulcsait, és előfordul, hogy a beszerzés módja illegális. A vásárlóké a kockázat, ha a kulcsot visszavonják, vagy ha azok érvénytelenek. A veszély az utóbbi években már kisebb, ritkábban találkozni nem működő kulcsokkal, emellett a G2A egy biztosítási rendszert is lehetővé tett a bizonytalan vásárlók számára. Ezen oldalak használatának az elterjedése befolyással van az árakra a hivatalos – Steam vagy Epic Game Store – oldalakon, a használtpiacra, illetve redukálja a kalózkodási tevékenységet is.

2014-ben egy német üzemeltetésű oldallal kapcsolatos döntés foglalkozott a játékkulcsokkal.³⁶ A döntés szerint ez a vállalkozási modell sérti a játék szerzői jogát. Az eljáró bíróság kiemelte, hogy a jogkimerülés elvével kapcsolatos döntések nem alkalmazhatóak, így az EUB UsedSoft-döntése sem. Mivel a kimerülés csak akkor következhet be, ha a művet a szerzői jog jogosultjának engedélyével hozták forgalomba, a bíróság az adott engedély hatályára összpontosított. Kimondták, hogy a német jog nem teszi lehetővé, hogy a kereskedők csak a licencekulcsokat értékezzék tovább, azaz nem lehetséges a fizikai adatok és a kulcs elkülönítése. Amikor a szerzői jog jogosultja egy videójátékot első alkalommal kombinált csomagként értékesít, a viszonteladásra vonatkozó engedély a termék kombinált csomagként történő értékesítésére korlátozódik.³⁷ Ez a döntés arra a korábbi gyakorlatra vonatkozott, amikor a leárazott fizikai formátumú játékot vásárolták fel, és értékesítették később azok kulcsait, tehát nem az előbb részletezett digitális kulcsok felvásárlására.³⁸

A szürkepiac kulcsaival kapcsolatban döntő tényező, hogy ezek a kulcsok még nem használtak. A frankfurti bíróság is megállapította,³⁹ hogy a viszonteladáskor nem aktivált ter-

³⁵ *Maša Galič*: The Legality of Resale of Digital Content after UsedSoft in Subsequent German and CJEU Case Law. *European Intellectual Property Review*, 37. évf. 7. sz., 2015, p. 419.

³⁶ LG Berlin, 11.03.2014.- 16 O 73/13.

³⁷ *Andreas Lober et al.*: The Long and Winding Road of Digital Distribution. Or: Why the ECJ's UsedSoft Decision Is of No Use to Keysellers. *Interactive Entertainment Law Review*, 1. évf. 1. sz., 2018. június, p. 44–51.

³⁸ *Konstantin Ewald, Felix Hilgert*: German Court: Key Selling Infringes Copyright. *Osborneclarke.com*, 2014. október 3. Elérhető: <https://bit.ly/3JcdyE8>.

³⁹ OLG Frankfurt, 27.05.2016.- 6 W 42/16.

mékkulcs nem szolgál a számítógépi program digitális másolatának terjesztésére, elvégre az ilyen terjesztéshez már létező másolat szükséges. A kulcsok értékesítője ilyen esetben nem sérti a szerzői jog jogosultjának kizárólagos terjesztési jogát, de sérülhet a többszörözés joga tekintettel arra, hogy ebben az esetben a kulcsok egy engedély nélküli letöltött másolaton aktiválhatóak.⁴⁰ A müncheni felsőbíróság ítélete⁴¹ szerint a kulcsok értékesítőjének tudnia kell bizonyítani a termékkulcsok eredetét és azt, hogy a szerzői jog jogosultja megfelelő díjazásban részesült. A termékkulcs és a letöltési link együttes megküldése csak akkor védhető, ha a UsedSoft-ügyben hozott határozat elvei érvényesülnek, és a szerzői jog jogosultjának terjesztési joga kimerült.⁴²

2.2. A technológiai és védelmi intézkedések, digitális jogkezelés

A TPM olyan megoldás, amely a szerzői joggal védett tartalmak védelmére használt mechanizmusokat foglalja magába, mint például jelszavak, titkosítás és egyéb védelmi technikák. Az Infosoc-irányelv 6. cikk (3) bekezdése szerint „*műszaki védelmi intézkedés minden olyan technológia, eszköz vagy alkatrész, 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 digitális jogkezelés fogalmától (továbbiakban: DRM) annyiban különbözik, hogy az ilyen jellegű intézkedéseket már a videójáték-ipar kezdete óta használják, és nagyrészt a szerzői jogok védelméhez szükséges, és viszonylag egyszerű intézkedések értendők alatta. A DRM azonban sokkal modernebb és megosztóbb technológia, a TPM-ek egy szélesebb körét fedi le, amelyek nemcsak a tartalmat védik, hanem a fogyasztói magatartást is figyelemmel kísérik. A játékkultúrában DRM-nek hívják a PC-s játékokra alkalmazott jogkezelő szoftvert.⁴³ Mivel mindkettőnek közös jellemzője, hogy védi a művet a szerzői jogi jogsértésektől, a kommentárok sem szorítkoznak szigorú különbségtételre. Az Szjt. 95. §-a szerint ilyen *hatásos* műszaki intézkedés megkerülése jogsértő – és arra a szerzői jog megsértésének következményeit kell alkalmazni – ha a cselekményt olyan személy hajtja végre, aki tudja vagy akinek az adott helyzetben általában elvárható gondosság mellett tudnia kellene, hogy a cselekmény célja a műszaki intézkedés megkerülése. A hatékonyság feltételének teljesülése megállapítható abból, hogy egy hatásosnak tervezett műszaki intézkedést mennyire nehéz kijátszani, megkerülni.⁴⁴

⁴⁰ Lober: i. m. (37), p. 47.

⁴¹ OLG Munich, GRUR 2017. 1034, at 1038.

⁴² Lober: i. m. (37), p. 48.

⁴³ Calum Darroch: Problems and Progress in the Protection of Videogames: A Legal and Sociological Perspective. Manchester Review of Law, Crime and Ethics, 1. évf., 2012, p. 136–172. Elérhető: http://hummedia.manchester.ac.uk/schools/law/main/research/MSLR_Vol1_FullWebVersion.pdf.

⁴⁴ Harkai István: Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánosságához közvetítési jogra. Doktori (PhD-) értekezés, Szeged, 2020, p. 184. Elérhető: <https://bit.ly/3JHBfnY>.

A felhasználók szempontjából azonban a védelmi intézkedések akadályozó tényezőként jelenhetnek meg. Működésképtelenné tehetik a videójátékot, korlátozzák a jogszerűen beszerzett másolatokkal való kereskedelmet, valamint a játékokat futtató eszközök körét. Ez a korlátozási rendszer gyakran nem veszi figyelembe az EU-ban a felhasználók számára engedélyezett szerzői jogi korlátokat, illetve az Egyesült Államokban a felhasználók számára engedélyezett tisztességes felhasználási engedélyeket (*fair use*).⁴⁵ A védelmi intézkedések tárgyában hozott döntések ezen érdekek közötti egyensúly megteremtését célozzák.

A jogkimerülés elvéhez és a TPM-hez egyaránt szorosan kapcsolódik a *Bundesgerichtshof* (BGH) 2010-es *Half-Life 2*-ügyben⁴⁶ hozott döntése. Az ügy tárgya olyan TPM-re vonatkozott, amely garantálja, hogy videójátékot mindig csak egy számítógépes rendszerre lehet regisztrálni. Lényegében adott volt egy TPM, amely akadályozta a másodkézből történő értékesítést, mely lehetőséget a jogkimerülés elve biztosítaná. A bíróság megállapította, hogy amíg egy CD-lemezre mentett számítógépi játék viszonteladása beilleszthető a jogkimerülés elve alá, addig a játékos online felhasználói fiókjának értékesítése szerződéses úton megtiltható,⁴⁷ a TPM alkalmazása pedig nem ellentétes a jogkimerülés elvével, annak ellenére, hogy a másodkézből történő értékesítés lehetetlen. Ugyan a *Half-Life 2* gyakorlata Németországban jogszerű, nem jelenti azt, hogy a későbbi *UsedSoft*-döntés tükrében az EUB is egyetértene az ehhez hasonló korlátozó értelmezéssel.⁴⁸

A TPM-megkerülési módszerek esetében is el kell dönteni, minek tekintjük a videójátékokat, melyik irányelv alkalmazandó. Az *Infosoc*-irányelv esetében ezen technológiák megkerülésének küszöbértéke alacsonyabb, mint a szoftverirányelvnél. A szoftverirányelv kijátszásellenes rendelkezései csak azokra az eszközökre vonatkoznak, amelyek egyedüli rendeltetése (*sole intended purpose*) a TPM megkerülésének elősegítése, amíg az *Infosoc*-irányelvben a kérdéses eszközt elsődlegesen arra tervezték (*primarily designed*), hogy kijátsszák a védelmi rendszert.⁴⁹ Az Szjt. a 95. § (2) bekezdésben az irányelvekkel összhangban az „*elsősorban*” kifejezést, a (4) bekezdésben a szoftverekre nézve eltérő alkalmazást megkövetelve az „*egyedüli szándékolt cél*” kifejezést használja, amivel a magyar jog struktúrája is alátámasztja az általános-speciális viszonyt a két irányelv között.

A fejlesztők számára sokkal kedvezőbb *Infosoc*-irányelv alkalmazhatósága érdekében a konzolgyártók voltak, akik sikeresen hangsúlyozták a játékok művészi elemeit.⁵⁰ A szerzői jogi védelem biztosítására a videójáték-ipar a konzolpiacban látott jelentős potenciált. A

⁴⁵ *Marcella Favale et al.*: Human Aspects in Digital Rights Management: The Perspective of Content Developers. *SCRIPTed: A Journal of Law, Technology and Society*, 3. évf. 3. sz., 2016. december, p. 289–304.

⁴⁶ BGH, 24.03.2010.- VIII ZR 178/08.

⁴⁷ *Mezei*: i. m. (15), p. 81.

⁴⁸ *Nicholson*: i. m. (29), 401.

⁴⁹ *Sithigh*: i. m. (8), p. 350.

⁵⁰ *Yin Harn Lee*: Copyright and gaming. In *Tanya Aplin*: Research Handbook on Intellectual Property and Digital Technologies. Edward Elgar, 2020, p. 50.

saját konzolok létrehozása lehetővé teszi a gyártó számára, hogy ellenőrizze és megszabja a felhasználási módokat. Amíg PC-s kalózkodás sokkal egyszerűbb (a „feltört”, azaz DRM-mentes játék másolatának internetes letöltése), addig a konzolos kalózkodás általában a hardveres módszereken – például *modchipeken*⁵¹ vagy más fizikai hardveres megoldásokon – alapul. Az ilyen megoldások fizikai jellegük miatt könnyen nyomon követhetőek, és a szerzői jogi igények is előbb érvényesíthetőek.⁵² A TPM megkerülésével kapcsolatos a *Nintendo v. PC Box* ügy: a Nintendo konzoljaiban és játékaiban felismerőrendszert alkalmazott, hogy megakadályozza az illegális másolatok használatát. A PC Box olyan szoftvereket (és szoftverrel feltöltött berendezéseket, modchipeket) gyártott, amelyekkel meg lehetett kerülni ezt a felismerési rendszert. Az EUB elé terjesztett kérdések közül az egyik a Nintendo felismerőrendszere által bevezetett TPM szerzői jog szerinti megítélésére vonatkozott.⁵³ A Bíróság a videójátékok összetett jellegére tekintettel megállapította az Infosoc-irányelv hatályát (lásd: 2.1 fejezet), így az olasz bíróságnak nemcsak azt kell vizsgálni, hogy az eszköznek van-e más rendeltetése, hanem azt is, hogy ha van, „milyen gyakran használják olyan célokra, amelyek nem sértik ... a szerzői jogot.”⁵⁴ Ezt a megállapítást nem gyengíti az a tény sem, hogy a UsedSoft-döntés alapján a szoftverirányelv lex specialisnak minősül az Infosoc-irányelvhez képest, mivel a védett dolog nem minden elemében tartozik a szoftverirányelv hatálya alá. A Bíróság továbbá leszögezte, hogy a TPM-ek védelmének engedélyezéséhez számos feltételnek kell teljesülnie; így a TPM-eket alkalmazó gyártó által követett célnak legitimnek kell lennie, a TPM-eknek alkalmasnak kell lenniük a feladat ellátására, és bizonyos arányossági kritériumoknak kell megfelelniük, amelyek számos szempontot tartalmaznak: a jogsértő magatartások mennyiségét a jogszerű magatartásokhoz képest, valamint azt, hogy nincs olyan védelmi technológia, amely kevésbé zavarja a jogszerű felhasználást.⁵⁵ Mindezt összevetve a videójátékokat – mint összetett műveket – az Infosoc-irányelv védi, de a TPM-ek által nyújtott jogi védelemnek összhangban kell lennie az arányosság elvével, amely a tulajdonos védelmének korlátozásaként jelenik meg. Ennélfogva szükséges az eszközök alapos vizsgálata, és az annak megfelelő döntéshozatal.

A bíróság megközelítését több kritika is érte. Favale szerint bár dicsérendő, hogy a bíróság figyelemmel van az arányossági szempontokra, nem valószínű, hogy a DRM-rendszerek valaha is képesek lesznek kiolvasni az emberi szándékot, és nagyon vékony a határvonal a jogszerű, tisztességes felhasználási tevékenységek és a másodlagos célú tevékenységek között, amelyek a DRM jogellenes megkerülését és a sérelmét eredményezhetik.⁵⁶ Rendas

⁵¹ Elektronikus eszközök, amelyekkel módosíthatók vagy letilthatók a gyártóik által a játékkonzolokba épített technológiai korlátozások.

⁵² Darroch: i. m. (43), p. 141–142.

⁵³ James Russel: „Pwnership”: Is copyright appropriately equipped to handle videogames? Master Thesis Uppsala University, Department of Law, 2018. Elérhető: <https://bit.ly/3Lgs7JB>.

⁵⁴ Case C-355/12, EU:C:2014:25. 36. pont.

⁵⁵ Favale: i. m. (45), p. 299.

⁵⁶ Favale: i. m. (45), p. 300.

szerint a videójátékokban használt TPM-ek kijátszására szolgáló eszközök megkerülésére és terjesztésére a szoftverirányelvnek kell vonatkoznia. Ugyan az Infosoc-irányelv 1. cikk (2) bekezdés a) pontja és az EUB *UsedSoft*-ügyben hozott határozata is egyértelművé teszi, hogy a szoftverirányelv *lex specialis* az előbbihez képest, a bíróság érvelése szerint csak akkor élvez elsőbbséget, ha a védett dolog teljes egészében, azaz minden elemében a hatálya alá tartozik.⁵⁷ Ezzel szemben Rendas tézisében arra a következtetésre jutott, hogy az ún. hibrid műveknél a videójátékot alkotóelemeire kell szétbontani. Amennyiben a tényállás csak részben is a speciális jog által szabályozott, és a TPM által védett alkotórész számítógépes programnak minősül, a szoftverirányelv hatálya alá tartozónak kell tekinteni.⁵⁸ Ezzel a megítéléssel szemben kritikai érvként felhozható, hogy annak meghatározása, hogy a TPM mit kíván védelmezni, nem egyszerű feladat, nehezen elképzelhető, hogy nem kívánja a programmal párhuzamosan a grafikai alkotásokat is oltalmazni.

Több más területet érintő kérdés is felmerül a TPM-ekkel kapcsolatban, így pl. milyen mértékben kellene a videójáték-iparnak biztosítania, hogy az általa létrehozott TPM-ek ne akadályozzák meg a másolatok játékosok közötti átvitelét. Amennyiben egy videójáték már nem elérhető a piacon, megengedhető-e a rendszer megkerülése annak érdekében, hogy arról másolatot készíthessenek?⁵⁹

2.3. Videójáték-megőrzés

A videójáték-ipar több mint öt évtizedes múltja alatt tömeges mennyiségben ontotta ki magából az újabb és újabb játékokat. A területet jellemzi az ún. „throwaway culture”, a már technikailag meghaladott művek kihasználatlansága.⁶⁰ A szellemi értékek megőrzése lényegesen nehezebb, ami több okra is visszavezethető. Egyrészt nemcsak a fizikai adathordozók labilis természete, de a rohamos fejlődés következményeként a programok lejátszásához szükséges elavuló hardver- és szoftverplatformok is akadályozó tényezők. Továbbá vannak játékok, amelyekhez már korábban is csak limitált mennyiségben lehetett hozzáférni.⁶¹ Míg néhány sikeres játékot, például a Super Mario és a Legend of Zelda sorozatot újra kiadják, addig többségük – miután kiadását követően rövid ideig vagy egyáltalán nem kap figyelmet – teljesen elérhetetlenné válik.⁶²

⁵⁷ Tito Rendas: *Lex Specialis(sima): Videogames and Technological Protection Measures in EU Copyright Law*. European Intellectual Property Review, 37. évf. 1. sz., 2015, p. 1.

⁵⁸ Rendas: i. m. (57), p. 16.

⁵⁹ Yin Harn Lee: i. m. (50), p. 56.

⁶⁰ Alasdair Bachell, Matthew Barr: *Video Game Preservation in the UK: Independent Games Developers' Records Management Practices*. International Journal of Digital Curation, 9. évf. 2. sz., 2014, p. 139.

⁶¹ Jerome McDonough et al.: *Preserving Virtual Worlds: Final Report*, 2010, p. 14. Elérhető: <https://www.ideals.illinois.edu/items/17178>.

⁶² James Newman: *Save the Videogame! The National Videogame Archive: Preservation, Supersession and Obsolescence*. M/C Journal, 12. évf. 3. sz., 2009. Elérhető: <https://bit.ly/3YDTIaG>.

A videójátékok hosszú távú megőrzésének hatékony eszköze az emulátorok használata vagy a migráció. Amíg az emuláció a korábbi számítógépes környezetet utánozza, amelyben az adott fájl született, a migrációval át lehet konvertálni annak tartalmát egy ma is értelmezhető formátumra.⁶³ A módszerek alkalmazása nemcsak régebbi játékok fennmaradását teszi lehetővé, hanem a védett művek ingyenes hozzáférhetőségét is. Azonban 2004-ben a Nintendo vállalat honlapján az alábbi nyilatkozat volt olvasható: „Az illegálisan másolt Nintendo-szoftverek lejátszására létrehozott PC-emulátorok megjelenése, a videójáték-fejlesztők szellemi tulajdon-jogait fenyegető eddigi legnagyobb veszélyt jelenti ... Az ilyen emulátorok jelentős kárt okozhatnak a világ szórakoztató szoftveriparának, amely évente több mint 15 milliárd dollárt termel, és több tízezer munkahelyet teremt.”⁶⁴ Az érdekellettét tárgyának vizsgálata során el kell különíteni egymástól a két módszert, és sajátos értékeik alapján megvizsgálni őket. Az EU esetjogában az emulátorok legalitásának kérdése alig jelenik meg, az emulátorokkal kapcsolatos releváns határozatok leginkább amerikai joggyakorlatból származnak.⁶⁵

A migrációs folyamat eredménye egy ROM-fájl, ISO-fájl vagy IMG-fájl attól függően, hogy az adatokat honnan nyerjük ki. A ROM-fájl ROM-dumpolással (*dumping process*)⁶⁶ kapott fájl, amely tartalmazza azt a kódot, amelyet az eredeti ROM-on tárolnak. Azonban a dumpolási folyamatnak különböző formái és céljai lehetnek, így más-más rendelkezés vonatkozhat rájuk. Két típusát különböztetjük meg, az egyik a másolás, a másik pedig a fordítás.⁶⁷ Mivel a videójátékok a PC Box-ügy óta összetett műként védhetőek, az Infosoc-irányelv alapján a ROM feltöltője a másolat elkészítésével és terjesztésével potenciálisan jogsértést követ el, ha az a jogosult engedélye nélkül történik.⁶⁸ Fontos említést tenni arról is, hogy az adatok sikeres átviteléhez meg kell kerülni a TPM-eket is. Ugyan megállapítást nyert, hogy a védelmük nem abszolút, még mindig nem jelenti annak elismerését, hogy a kijátszás jogszerű, ha azt jogszerű céllal végzik.⁶⁹

Az emulátor egy olyan hardver vagy szoftver, amely lehetővé teszi, hogy egy rendszer (platform) az azzal nem kompatibilis videójátékokat is futtassa. Használatával a személyi

⁶³ Henry Lowood: Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper. American Journal of Play, 2. évf. 2. sz., 2009, p. 139–166. Elérhető: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1069232.pdf>.

⁶⁴ James Conley: Use of a Game over: Emulation and the Video Game Industry, a White Paper. Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property, 2. évf. 2. sz., 2004, p. 261–290.

⁶⁵ Benjamin Farrand: Emulation Is the Most Sincere Form of Flattery: Retro Videogames, ROM Distribution and Copyright. SSRN Electronic Journal, 14. évf., 2012, p. 5–18. Elérhető: <https://bit.ly/3Jwz3Ru>.

⁶⁶ Dumping process: másolási folyamat, amely során egy játékprogramot kivesznek egy rendszerből, és olvasható formátumba helyezik át. A dumpolás legális addig, amíg a dumpot megtartjuk magunknak, nem osztjuk meg azt másokkal.

⁶⁷ Boštjan Berčič: Software emulation in the light of EU legislation. BILETA, 2005. április, p. 6–7. Elérhető: <https://bit.ly/3mEl3w5>.

⁶⁸ Farrand: i. m. (65), p. 9; Yin Harn Lee: Making Videogame History: Videogame Preservation and Copyright Law. Interactive Entertainment Law Review, 1. évf. 2. sz., 2018, p. 104.

⁶⁹ Yin Harn Lee: i. m. (68), p. 104.

számítógépek ugyanúgy működhetnek, mint egy játékkonzol vagy arcade játérendszer. Három alapvető típusát különböztetjük meg: szoftver-, hardver- és hibrid emulátor.⁷⁰ A hardveremulátorok közé tartozik a Sony Playstation konzolt sikeresen emuláló Virtual Game System. A PlayStation hardverkomponensekből és egy olvasható memóriachipbe ágyazott szoftverből áll, amelyet BIOS-nak (Basic Input-Output System, azaz alapvető bemeneti és kimeneti rendszer) neveznek, és amely a PlayStation operációs rendszereként szolgál. A BIOS szerzői jogi védelem alatt áll, nem szabadalmaztatható, a hardverkomponensek nem állnak sem szerzői jogi, sem szabadalmi védelem alatt.⁷¹ A *Sony Computer Entertainment Inc. v. Connectix Corp.*-ügy⁷² tényállása szerint a Connectix mérnökei vásároltak egy Sony Playstationt, eltávolították a BIOS-t a konzolban lévő chipről, és átmásolták azt a számítógépük RAM-jába. Bár a program maga nem tartalmazott a Sony joga által védett elemet, a Connectix nem tagadta, hogy a fejlesztés során visszafejtette és többször is lemásolta a Sony BIOS-át. A Connectix azzal védekezett, hogy előbbi tisztességes felhasználásnak minősül, mely érvelésnek a fellebbviteli bíróság helyt adott.⁷³ A szoftvereknek a fordított tervezés során történő közbenső másolása a szerzői jogi törvény értelmében tisztességes, ha a végtermék nem tartalmaz jogsértő kódot.⁷⁴

Abban az esetben, ha a szoftver nemcsak a hardvert emulálja, hanem a platform szoftverét is (általában annak operációs rendszerét, BIOS-át), több tényezőt is vizsgálni kell. A szoftver szó szerinti másolása tilos, tehát ha az egyik platform operációs rendszerének forráskódját visszafejtjük és egy másik platformra áthelyezzük, az a szerzői jogok megsértését jelenti. Ugyanakkor az emulátor nem ezt csinálja, hanem a célzott platformra ugyanazokat a kimeneteket (*output*) állítja elő, amely a bemenetet (*input*) kapja, azaz például lefordítja a játék (ROM) utasításait a számítógépre. Nem beszélhetünk tehát a szerzői jogok közvetlen megsértéséről, ellenben ha lemásol valamilyen működési elvet (mert azt az inputot kapja), az nem szó szerinti másolás, de mégis szerzői jogot sérthet.⁷⁵

A szerzői jog – ahogy azt az Szjt. 1. § -a is kimondja – nem védi az ötletet, elvet, elgondolást, működési módszer vagy matematikai műveletet,⁷⁶ csakis azoknak a megvalósítását, valamilyen formában történő kifejezését (*expression*). Egy már 1986-ban hozott amerikai

⁷⁰ Conley: i. m. (64), p. 264–265.

⁷¹ Ivan Rothman: From Sega to Sony and Beyond: An Alternative Legal Basis for Software Reverse Engineering. IPL Newsletter, 18. évf. 3. sz., 2000, p. 1–9.

⁷² Sony Computer Entertainment Inc. v. Connectix Corp., 48 F. Supp. 2d 1212 (N.D. Cal. 1999) Elérhető: <https://casetext.com/case/sony-computer-entertainment-v-connectix-corp>.

⁷³ Jeffrey S. Libby: The Best Games in Life Are Free: Videogame Emulation in a Copyrighted World. Suffolk University Law Review, 36. évf. 3. sz., 2003, p. 843–862.

⁷⁴ Derek Prestin: Where to Draw the Line between Reverse Engineering and Infringement: Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix Corp. Minnesota Intellectual Property Review, 3. évf. 1. sz., 2002, p. [i]–176.

⁷⁵ Berčić: i. m. (67), p. 2–3.

⁷⁶ Szjt. 1. § (6).

döntésben – *Whelan Associates v. Jaslow Dental Laboratory*⁷⁷ – a programok mögött álló ötletekre úgy hivatkoztak, mint az adott cél eléréséhez vezető kiválasztott útra, amely már a kifejezésnek egy módját képviseli, így kiszélesítve a szerzői jogi oltalom körét a működési elvekre. Az a kód, amelynek csak általános ötlete és célja van (nem tesz lehető alternatív megoldást), az ötletkifejezés dichotómiája miatt nem részesülhet szerzői jogi védelemben, azonban az összes többi kifejezés védett.⁷⁸ Ezt a döntést írta felül a *Computer Associates International v. Altai*-ügy,⁷⁹ melyben a bíróság megtagadta a Whelan-féle logika követését, és egy másik teszt alkalmazását javasolta. Az absztrakció minden egyes szintjén azonosítják és kiszűrik a szerzői jog által nem védhető anyagokat, így mindkét szoftverben csak a szerzői joggal védhető elemek maradnak meg. A megmaradt, szerzői jogi szempontból védhető részeket hasonlítják össze az eredeti programmal, szerzői jogi jogsértés pedig akkor állhat fenn, ha ezek lényegesen hasonlóak (az ún. AFC-tesztről a 3.1. fejezetben lesz még szó bővebben). Így általában nem minősül szerzői jogi jogsértésnek, ha az egyik szoftver utánozza a másik szoftver működését.⁸⁰ Ezen a megfontoláson alapszik az emulátorok jogszerűsége, amely egy programnak a működését, viselkedését, azaz annak funkcionalitását másolja. Funkcionalitást pedig csak a szabadalmi jog védhet, szerzői jog nem. Ennek megfelelően a szoftveremulátorok többnyire legálisak (kivéve ha nemcsak emulálják az operációs rendszert, hanem tartalmazzák annak másolatát is).⁸¹

Visszatérve az uniós jogra, a szoftverirányelv olvasatából arra lehet következtetni, hogy a visszafejtés útján létrehozott emulátor hasonló feltételek mellett szintén jogszerűnek tekinthető.⁸² A szoftverek visszafejtése emulátor létrehozása érdekében a szoftverirányelv 6. cikk (1) bekezdése és az azt átemelő Szjt. 60. §-a értelmében megengedett, ha az emulátor „elengedhetetlen az önállóan megalkotott számítógépi program más programokkal való együttes működtetéséhez szükséges információ megszerzéséhez”.⁸³ Bármilyen dekompilálás⁸⁴ csak egy függetlenül létrehozott program interoperabilitásának elérése érdekében megengedett, más szóval, egy speciális számítógépes program, „interfész” megírása érdekében, amelyet egy számítógépes rendszer különböző (szoftver és hardver) komponensei közötti összekapcsolás és kölcsönhatás megvalósítására terveztek. Lehet úgy tekinteni az emulátorra, mint

⁷⁷ *Whelan Associates v. Jaslow Dental Laboratory*, 797 F.2d 1222, (3d Cir. 1986). Elérhető: <https://casetext.com/case/whelan-associates-v-jaslow-dental-laboratory>.

⁷⁸ Jonathan Alexander Fisher: „Fair” in the Future? Long-Term Limitations of the Supreme Court’s Use of Incrementalism in Fair Use Jurisprudence. *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal*, 32. évf. 3. sz., 2022, p. 808–[iv].

⁷⁹ *Computer Associates Intern., Inc. v. Altai*, 982 F.2d 693 (2d Cir. 1992) Elérhető: <https://casetext.com/case/computer-associates-intern-inc-v-altai-inc-9>.

⁸⁰ Fisher: i. m. (78), p. 821; Berčič: i. m. (67), p. 4.

⁸¹ Berčič: i. m. (67), p. 4.

⁸² Farrand: i. m. (65), p. 11.

⁸³ Szoftverirányelv 6. cikk (1) bekezdés.

⁸⁴ A dekompiláció vagy visszafejtés a számítógépes kód átalakításának folyamatára utal, amely egy alacsonyabb szintű nyelven kifejezett kódot egy magasabb szintű – és jellemzően ember által olvasható nyelvre alakít át.

interfészre, amely különböző (szoftver és hardver) részeket kapcsol össze, hogy azok együtt működjenek.⁸⁵ A visszafejtés továbbá csak akkor megengedett, ha a fejlesztő a visszafejtett szoftver másolatának legális tulajdonosa, és az együttes működtetéshez szükséges információ más módon nem áll rendelkezésre, továbbá ezek a cselekmények az eredeti számítógépi programnak csak azon részeire korlátozódnak, amelyek az együttes működtetéshez szükségesek. A megszerzett információ az önállóan megalkotott számítógépi programmal való együttes működtetésen kívül más célokra nem használható fel, másokkal nem közölhető, és nem szabad felhasználni olyan számítógépes program fejlesztésére, amely *kifejezésformájában lényegében hasonló* a visszafejtett programhoz.⁸⁶ Ez utóbbi annyit jelent, hogy emulátor lehet hasonló az eredeti szoftverhez, de kifejezésformájában eltérő kell, hogy legyen. Egyszerűbben, az emulátor kódja nem hasonlíthat túlságosan a visszafejtett szoftver kódjára. Az EUB által az *SAS Institute Inc v. World Programming Ltd*-ügyben⁸⁷ megállapítást nyert, hogy emulátorok funkcionalitásukban hasonlítanak a leképezni kívánt operációs rendszerekhez, azonban a számítógépi program funkcionalitása nem minősül a program kifejezés formájának, azt a szoftverirányelv nem védi.⁸⁸

Bár az amerikai és uniós joggyakorlat alapján az emuláció önmagában nem jogsértő cselekmény, a jogosulti oldal szerint a felhasználók által elkövetett jogsértésekkel kapcsolatban keletkezhetne egyfajta járulékos felelősség, hiszen ahogyan azt a Nintendo ma is kiemeli honlapján, az emulációs szoftverek lehetővé teszik a játékosok számára, hogy a videójátékok jogellenesen letöltött másolataival játszassanak.⁸⁹ Mint írják, a játék szerzői jogai akkor is érvényesek, ha már nem elérhetőek a boltok polcain, és csak azért, mert nem hasznosítják őket, még nem válnak közkinccsé.⁹⁰ Ugyan a Nintendo vehemens felszólalása érhető, a kereskedelmi hasznosításra nem kerülő tartalom elzárása nem válik a társadalom javára. A Nintendo nemcsak az emulátorok, de a később tárgyalandó felhasználók által generált tartalmak körében tanúsított magatartása is nem kevésbé rontotta a vállalat megítélését.⁹¹

Ami a hosszú távú megőrzést illeti, a kulturális örökség védelmének biztosítására a szoftverirányelvben a visszafejtésre vonatkozó követelmények meghagyják a szabadságot a kulturális intézményeknek az emulációs technológiák kifejlesztéséhez, az Infosoc-irányelv pedig lehetővé teszi a tagállamok számára, hogy a nem közvetlen vagy közvetett gazdasági vagy kereskedelmi előnyszerzés céljából végezzenek többszörözést, szigorúan könyvtárak, múzeumok, levéltárak által. Továbbá amennyiben a videójáték árva műnek tekinthető, ak-

⁸⁵ Berčič: i. m. (67), p. 5.

⁸⁶ Szoftverirányelv 6. cikk (1)–(2) bekezdés.

⁸⁷ Case C-406/10, ECLI:EU: C:2012:259.

⁸⁸ Yin Harn Lee: i. m. (68), p. 105.

⁸⁹ Conley: i. m. (64), p. 271–273.

⁹⁰ A Nintendo honlapján található jogi információk elérhetőek: <https://www.nintendo.com.au/legal/information>.

⁹¹ Erről egy rövid összegző videó elérhető: <https://www.youtube.com/watch?v=RVp4v6CsecY>.

kor az árvamű-irányelv⁹² 1. cikk (1) bekezdésében meghatározott intézmények szabadon többszörözhetik és a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tehetik a gyűjteményükben található műveket, ha a cselekmény célja digitalizálás, hozzáférhetővé tétel, indexelés, katalógizálás, megőrzés vagy helyreállítás. *A digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról szóló 2019/790 európai parlamenti és tanácsi irányelv (továbbiakban: CDSM-irányelv), pedig tovább bővítette ezen lehetőségeket.*⁹³

3. A videójátékok védelme az Egyesült Államokban, játékklónozás

Az Egyesült Államokban a szűkebb klónozás kifejezéssel utalnak arra, amikor egy versenytárs a többszörözési jog megsértésével egy videójáték sikeréből próbál tőkét kovácsolni azáltal, hogy lemásolja annak általános kialakítását, az általa nyújtott játékelményt, miközben gondosan tartózkodik az alapul szolgáló számítógépes program vagy a grafika közvetlen másolásától.⁹⁴ A fejlesztők célja, hogy zavart keltsenek a fogyasztókban, és hasznot húzzanak az eredeti játék népszerűségéből.⁹⁵ Párhuzamot keresve a magyar joggal, a többszörözés ezen szűk köréhez hasonló az Sztj. 29. §-a szerinti átdolgozás joga. Az átdolgozás eredményeképpen származékos mű jön létre, ha annak egyéni, eredeti jellege van,⁹⁶ és az átdolgozott mű szerzőjének jogait nem sérti, ehhez pedig elengedhetetlen a szerző engedélyének beszerzése.⁹⁷ A klónok lényegében olyan átdolgozások, melyeknél utóbbi feltétel nem teljesült, jóllehet ezen meghatározás nem adja vissza annak negatív jellegét, a kifejezésből inkább a szolgai másolatra lehet következtetni, amely azonban már az ún. „identical” klónozással vethető össze. A Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleménye szerint „[az alkotás] ... egyéni abban az értelemben, hogy az adott körülmények között lehetőség van többféle kifejezési módra, és ezek közül a szerző egyéni módon valósítja meg azok egyikét vagy másikat, és amely eredeti abban az értelemben, hogy az nem csupán valamely már meglévő alkotás szolgai másolata.”⁹⁸ Egyéni, eredeti jelleg hiányában szerzői alkotás nem jöhet létre, az nem élvezheti a szerzői jog védelmét, megállapíthatóságának minimálisan az a feltétele, hogy a

⁹² Az Európai Parlament és a Tanács 2012/28/EU irányelve (2012.október 25.) az árva művek egyes megengedett felhasználási módjairól.

⁹³ Harkai István: A videójáték mint kulturális örökség megőrzése a CDSM-irányelv tükrében. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 17. (127.) évf. 4. sz., 20022. augusztus, p. 37–38.

⁹⁴ Yin Harn Lee: i. m. (50), p. 48.

⁹⁵ Benjamin C.R. Lockyer: Trying on Trade Dress: Using Trade Dress to Protect the Look and Feel of Video Games. John Marshall Review of Intellectual Property Law, 17. évf. 2. sz., 2017, p. [i]–140.

⁹⁶ Sztj. 4. § (2) bekezdés.

⁹⁷ Sztj. 29. §. f.

⁹⁸ SZJSZT-38/2003 – Külsős óraadók előadásainak szerzői jogi védelme. Elérhető: https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenek_pdf/szjszt_szakv_2003_038.pdf.

mű ne legyen más mű szolgai másolása.⁹⁹ Amennyiben azonban az újonnan megszületett műben nem vették át a másik mű egyéni-eredeti alkotóelemeit, hanem annak minden eleme új, egyéni, eredeti jelleggel bír, akkor nem átdolgozásról, hanem inspirációról beszélünk.¹⁰⁰

Európában a klónozott videójátékokkal kapcsolatos ügyek kevésbé meghatározóak, de az amerikai bíróságok már az 1980-as évektől foglalkoznak ilyen esetekkel, napjainkban különösen a mobiljátékok¹⁰¹ területén elterjedt jogsértési forma. Ezek a játékok nemcsak a figyelmet, de ezzel együtt a bevételt is elvonják az eredeti műtől, ezenfelül az ötlet szabad áramlásának céljával ellentétesen hatva az innovatív fejlesztéseket szükségtelenné teszik.

Ebben a fejezetben áttekintjük az átdolgozás ezen formájának általános jogi megközelítését az amerikai bíróságok esetjogán keresztül, megismerve az alkalmazandó szerzői jogi alapelveket és teszteket, végső soron pedig az Egyesült Államok videójátékok státuszával és szerzői jogi védelmével kapcsolatos álláspontját.

3.1. Védjük vagy nem védjük?

A joggyakorlat, széles körű alpanyagot biztosítva a klónozással kapcsolatos ügyek kezelésére, átlátható képet ad arról, hogy az ottani bíróságok miként is tekintenek a videójátékokra. Ahogyan a WIPO elemzése is írja, Amerikában a párhuzamos megközelítés elterjedt.¹⁰² A videójátékok vizuális elemei – az azt működtető számítógépes program oltalmától függetlenül – audiovizuális műnek minősülnek, és mint ilyenek külön védelmet élveznek. Általánosságban ezen megközelítés hatja át a kapcsolódó döntéseket. A videójáték alapjául szolgáló számítógépes program szoftverként, a művészi elem pedig audiovizuális műként oltalmazható.¹⁰³

A jogsértő átdolgozásokkal szembeni fellépés korlátozott, a bíróságok sokáig túlnyomórészt az alperes javára döntöttek.¹⁰⁴ Míg a játékszoftver, azaz maga a program szerzői jogi védelemben részesül, ez nem terjed ki annak funkcionalitására, azt a bíróság ötletnek minősíti.¹⁰⁵ Még ha a jogosultak azonosítani is tudnának olyan védett tárgyakat, amelyek képesek

⁹⁹ Gyertyánfy Péter: Szerzői jogi védelem: a szerzői mű egyéni, eredeti jellege. Jogászvilág, 2020. december 2. Elérhető: <https://jogaszvilag.hu/szakma/szerzoi-jogi-vedelem-a-szerzoi-mu-egyeni-eredeti-jellege/>.

¹⁰⁰ SZJSZT-31/2005 – Az átdolgozás szintjét el nem érő inspiráció színpadi lézerprodukció esetén. Elérhető: https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenek_pdf/szjszt_szakv_2005_031.pdf.

¹⁰¹ A mobilplatformok kedveznek a kisebb léptékű videójátékok fejlesztésének, amelyek meglehetősen korlátozott játékmekanika köré épülnek. Ez a viszonylagos egyszerűség teszi a játéktervezésüket érzékenyebbé a versenytársak általi másolásra. Ezt súlyosbítja a mobiljátékok fejlesztésére jellemző alacsonyabb költségek, és a rövidebb fejlesztési idő.

¹⁰² Ramos, López, Rodríguez, Meng, Adams: i. m. (12), p. 93.

¹⁰³ Ficsor: i. m. (6), p. 23–25.

¹⁰⁴ Cristoper Lunsford: Drawing a Line Between Idea and Expression in Videogame Copyright: The Evolution of Substantial Similarity for Videogame Clones. Intellectual Property Law Bulletin, 18. évf. 1. sz., 2013, p. 87–118, p.

¹⁰⁵ Case C-406/10, EU:C:2012:259.

felölelni a videójátékok kialakítását és mechanikáját, akkor is további kihívást jelentene számukra annak bizonyítása, hogy ezeket az elemeket a versenytársaik olyan módon másolták, ami meghaladja az egyszerű ötlet átvételét.¹⁰⁶ A döntésekben az ötlet és kifejezés kettéválasztása, az ehhez kapcsolódó szerzői jogi egyesülési doktrína,¹⁰⁷ illetve a *scène à faire*¹⁰⁸ elv, avagy korlátozó doktrínák alkalmazása a központi elem. Az amerikai bíróságok továbbá különféle tesztek is alkalmaznak a hasonlóságok meghatározásakor. Az ún. „hétköznapi szemlélő” teszt elvégzése előtt a bíróság megvizsgálja, hogy az alperesnek volt-e hozzáférése a műhöz, majd a közönséges megfigyelőnek a műre adott spontán reakcióját veszi alapul értékeléséhez. Egyes bíróságok a mű nem védhető elemeit igyekeznek kizárni a közönséges megfigyelő látóköréből.¹⁰⁹ Az „absztrakció–szűrés–összehasonlítás” (AFC-) teszt során a bíróságok első lépésben meghatározzák az absztrakciós szintet, majd megszűrik, hogy mi részesülhet szerzői jogi védelemben, mely elemek kiszűrése szükséges. Végül pedig összehasonlítják a szerzői jogi védelem alá eső elemeket. Ez segít tisztázni a videójátékok besorolásával kapcsolatos sok nehézséget, és csak azok az elemek lehetnek szerzői jogi védelem alatt, amelyek nem tartoznak az egyesülési doktrína és a *scène à faire* közé.¹¹⁰ A kettő ötvözése a „total concept and feel” teszt, amely külső és belső tényezőket egyaránt vizsgál. A külső elemzés során a bíróság objektíve megvizsgálja szóban forgó művet a médium kizárólagos jellemzőit figyelembe véve, továbbá azonosítja az elvek alapján kizárandó elemeket. Ha a külsődleges vizsgálat objektív hasonlóságokat tár fel a művek egyes elemei között, a bíróság áttér a belső tesztre. A belső vizsgálat során egy átlagos megfigyelő szemszögéből keresik a hasonló koncepciót és hangulatot a művek között.¹¹¹

3.2. Az első ügyek

Az amerikai szerzői jog alapján az „identical”, avagy „knock-off” videójátékok mindenkor szerzői jogot sértenek, elvégre ezek lényegében azonosak az eredeti játékokkal, és nem ke-

¹⁰⁶ *Yin Harn Lee*: i. m. (50), p. 49.

¹⁰⁷ Doctrine of merger: Az „összeolvadás” doktrínája szerint amikor egy ötlet és annak kifejezése elválaszthatatlanok – vagyis az ötletet ténylegesen csak egyféleképpen lehet kifejezni – a szerzői jog kimondja, hogy az ötletet nem lehet monopolizálni. Ha tehát az ötlet és a kifejezés olyannyira összeolvad, hogy maga az ötlet válik szerzői jogi oltalom alá helyezhetővé, az akadályozná a kreativitás növekedését, ami ellentétes a szerzői jog céljával. [*Lunsford*: i. m. (104), p. 104].

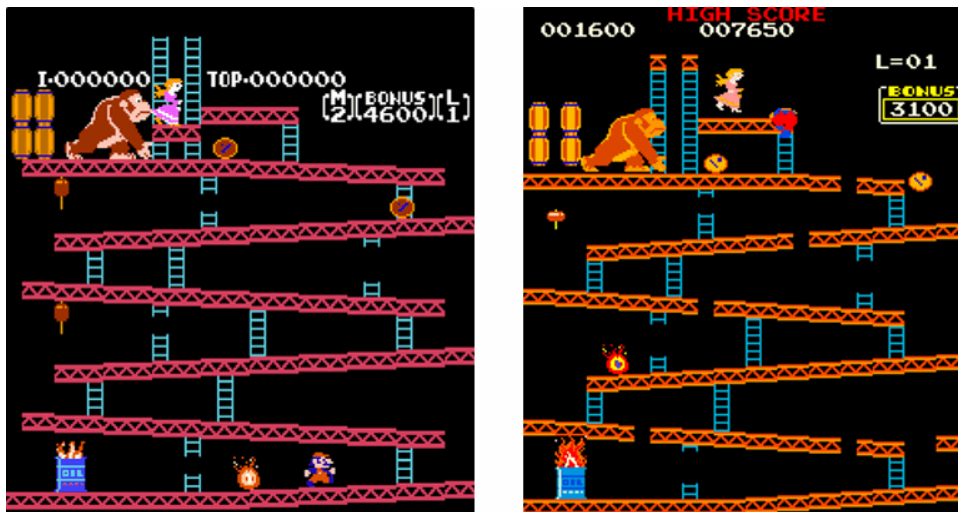
¹⁰⁸ *Scène à faire*: a szerzői jogban ez egy olyan fogalom, amely szerint egy alkotói mű bizonyos elemei nem védhetők, mert egy adott műfajban kötelezőek vagy szokásosak. Vannak olyan különleges elemek, amelyek szükségessé teszik, hogy egy művet egy adott művészeti műfajba lehessen sorolni. [*Lunsford*: i. m. (104), p. 105].

¹⁰⁹ *Lunsford*: i. m. (104), p. 102.

¹¹⁰ *Michael Wang*: Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the U.S. Video Game Industry, Future Steps for U.S. Developers and Publishers. Santa Clara High Tech Law Journal, 38. évf. 2. sz., 2022, p. 224.

¹¹¹ *Lunsford*: i. m. (104), p. 102–103.

vés esetben még nevük alapján is összetéveszthetőek.¹¹² Ismertebb ügyek közé tartozik a Donkey Kong, Crazy Kong (1. ábra), avagy a *Nintendo America v. Elcon Industries*-per.¹¹³



1. ábra: Balra a Donkey Kong, jobbra a Crazy Kong
(Forrás: pnwstartuplawyer.com)

A jogsértés egyértelműen megállapítható, tekintettel arra, hogy minden elemében egy teljesen azonos játék, azaz a Donkey Kong másolata született meg, hasonlóan a Puck Man – Pac-Man, a Space Defense – Defender és a Scramble – Scramble játékhöz.¹¹⁴ Azonban már nincs ilyen könnyű dolga a bíróságnak, ha a két játék nem „identical”, de „substantially similar”, vagyis az alperes olyan mértékben vett át az eredeti műből, hogy saját alkotása ugyan nem azonos, de lényegében hasonló.¹¹⁵ A vizsgálat során a bíróságnak kétféle elemzést kell elvégeznie. Először meg kell vizsgálni a felperes szerzői jogának hatályát, hogy meghatározza az alperes mit vehet át és mit nem. Másodszor, a bíróságnak össze kell hasonlítani az alperes művét a felperes védhető kifejezésével, hogy eldöntsék azok lényegében hasonlóak-e egymáshoz.¹¹⁶

¹¹² Steven G. McKnight: Substantial Similarity between Video Games: An Old Copyright Problem in a New Medium. Vanderbilt Law Review, 36. évf. 5. sz., 1983, p. 1297–1299.

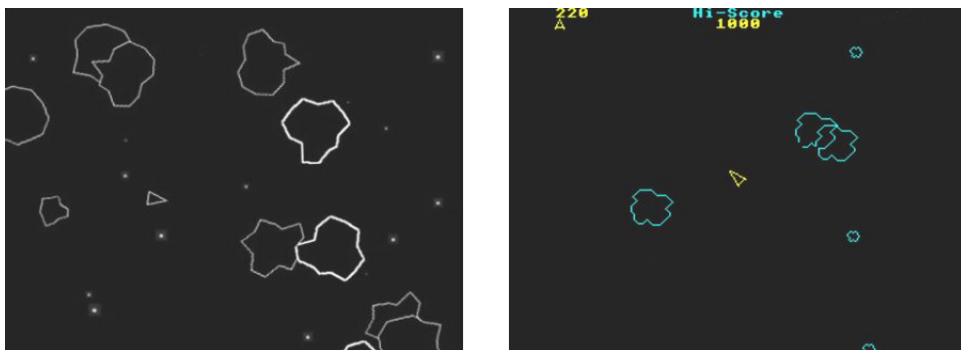
¹¹³ Nintendo of America, Inc. v. Elcon Industries, Inc., 564 F. Supp. 937 (E.D. Mich. 1982) Elérhető: <https://casetext.com/case/nintendo-of-america-inc-v-elcon-industries-inc>.

¹¹⁴ Williams Electronics v. Artic International, 685 F.2d 870 (3rd Cir. 1983); Stern Electronics v. Kaufman, 669 F.2d 852 (2nd Cir. 1982); Midway v. Artic, 704 F.2d 1009 (7th Cir. 1983).

¹¹⁵ Lauren Hutton-Work: The Fortnite Lawsuits: A Dance Battle Royale against Copyright Law’s Protections of Choreographic Works. Texas Review of Entertainment & Sports Law, 21. évf. 2020, p. 137–166.

¹¹⁶ McKnight: i. m. (112), p. 1280.

Az 1981-es *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*-ügyben¹¹⁷ (2. ábra) az Atari mint audio-vizuális alkotásra (és nem mint számítógépes programra) kérte a védelmet, a bíróság pedig ennek helyt is adott. Miután a bíróság megállapította mi védhető, a fennmaradó elemeken elvégezte a hétköznapi szemlélő tesztjét, és végső soron arra jutott, hogy csupán a nem védhető elemek hasonlítanak. A két játék *érzése* különbözött a színhasználat és a gyorsabban mozgó figurák miatt.¹¹⁸ Az ötlet–kifejezés dichotómiának megfelelően ugyan az alperesek – elvéve a felperes ötletét – az *Asteroids*-ot vették játékuik alapjául, de ezt a szerzői jogi törvények nem tiltják. A bíróság megítélése szerint a *Meteors* kifejezése más volt, így az aszteroidamezőből kilövő űrhajó ötlete sem áll szerzői jogi védelem alatt. A hasonló elemek, így a játékmekanika, a grafika és a hang az ötlethez elválaszthatatlanul kapcsolódnak, és alkalmazva az egyesülési doktrínát kiszűrendőek.¹¹⁹



2. ábra: Balra az *Asteroids*, jobbra a *Meteors*
(Forrás: pnwstartuplawyer.com)

Az 1982-es *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*-ügyben¹²⁰ az alperes játéka a K. C. Munchkin és az igen népszerű Pac-Man mutatott hasonlóságokat (3. ábra). Az alperes több bizonyítékot is előterjesztett a jogsértés hiányának megállapítása érdekében. A bíróság megállapította, hogy a két játék vizuális részei között ugyan sok kisebb különbség volt, de lényeges elemek átemelése már elegendő lehet a jogsértés megállapításához.¹²¹ A Sheldon-ügyre¹²² hivatkozva: „egyetlen plágiumtevő sem mentheti ki a hibát azzal,

¹¹⁷ *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*, 547 F. Supp. 222 (D. Md. 1981), Elérhető: <https://casetext.com/case/atari-inc-v-amusement-world-inc>.

¹¹⁸ *Lunsford*: i. m. (104), p. 107.

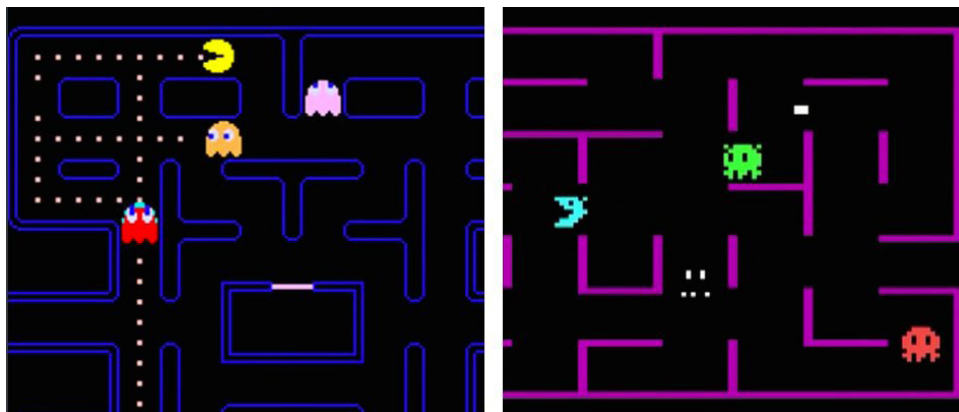
¹¹⁹ *Ficsor*: i. m. (6), p. 23.

¹²⁰ *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982) Elérhető: <https://casetext.com/case/atari-inc-v-north-american-etc>.

¹²¹ *Ramos, López, Rodríguez, Meng, Adams*: i. m. (12), p. 90.

¹²² *Sheldon v. Metro-Goldwyn Pictures Corporation*, 81 F.2d 49 (2d Cir. 1936).

hogy bemutatja, hogy művének mekkora részét nem kalózkodta át.”¹²³ A labirintuskergető játék ötlete és az egyesülési doktrína miatt az azzal szorosan összekapcsolódó elemek nem védhetőek, azonban az a sajátos forma, amelyben ez az ötlet kifejeződött, az alapötleten felül valami többletet nyújtott. A „gobbler” és a szellemek kreatív kifejezései, megjelenése, a hanghatások és a mozgási mechanizmus már védhető videójáték-elemek.¹²⁴



3. ábra: Balra a Pac-Man, jobbra a K. C. Munchkin
(Forrás: <http://pnwstartuplawyer.com>)

1988-ban a Data East perelte be az Epyxet a karatejátékaik (Karate Champ and World Karate Championship) hasonlóságára hivatkozással (4. ábra).¹²⁵ A fellebbezés során eljáró bíróság a total concept and feel tesztet alkalmazta a hasonlóságok felderítésére. Megítélése szerint a karatebajnokság lehetséges kifejezési formáit korlátozza annak műfaja, az alkalmazott ruhaszíneket pedig a rendelkezésre álló technológia. A teszt második felére maradt hasonló elem, a háttér és az eredményjelző tábla stílusa, amelyeket a bíróság szerint egyetlen tinédzser fiú sem tekinthet hasonlóknak. Lunsford szerint a bíróság a korlátozó doktrínák alkalmazásával gyakorlatilag lehetővé tette az Epyx számára, hogy elkészítse a Karate Champ grafikailag frissített változatát, a hardver korlátaival indokolva ugyanazon stílus megtartását.¹²⁶

¹²³ 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982).

¹²⁴ Dean: i. m. (9), p. 1263.

¹²⁵ Data East USA, Inc. v. Epyx, Inc., 862 F.2d 204, 209 (9th Cir. 1988). Elérhető: <https://casetext.com/case/data-east-usa-inc-v-epyx-inc>.

¹²⁶ Lunsford: i. m. (104), p. 108–109.



4. ábra: Balra a Karate Champ, jobbra a World Karate Championship
(Forrás: gamedeveloper.com)

A Data East később újra perben találta magát mint alperes a *Capcom U.S.A. Inc. v. Data East Corp-ügyben*.¹²⁷ A Capcom 1991-ben Street Fighter II, a Data East pedig 1993-ban Fighter's History címmel adta ki oldalnézetes verekedős játékát. A Capcom szerzői jogi igényét alátámasztja, hogy a két játék feltűnően hasonlított egymásra (5. ábra és 6. ábra).



5. ábra: Balra a Fighter's History, jobbra a Street Fighter II
(Forrás: gamedeveloper.com)

¹²⁷ Capcom U.S.A. Inc. v. Data East Corp., 1994 WL 1751482 (N.D. Cal. 1994).



6. ábra: Balra a Street Fighter II, jobbra a Fighter's History
(Forrás: gamedeveloper.com)

A Capcom azt állította, hogy a Data East lemásolta a Street Fighter II számos karakterének jellegzetes harcstílusát, megjelenését, speciális mozdulatait és kombinált támadásait, valamint az ezek végrehajtásához szükséges vezérlési szekvenciákat. A Data East azzal érvelt, hogy a Capcom Street Fighter II csupán egy standard verekedős játék, amely sztereotip karaktereket használ.¹²⁸ A védelem azzal is vádolta a Capcomot, hogy monopólium bevezetésére törekszik a videójáték-iparban azzal, hogy ezen elemeket szerzői joga alá kívánja vonni.¹²⁹ A bíróság a total concept and feel teszt egy módosított változatát alkalmazta, kölcsönvéve az AFC-teszt szűrési megközelítését.¹³⁰ Számos karakter grafikaiag hasonlított a felperes játékában szereplő karakterekhez, ahogyan azok mozdulatai is, azonban az egyesülési és a scénes à faire doktrína ezek közül többet is alkalmatlanná tett a védelemre.¹³¹ Maguk a karakterek sztereotipikus részei a verekedős játékoknak, illetve a felperes által szintén megnevezett játékvezérlő szekvenciák, mozdulatok a verekedős játékok műfaj szükségszerűen ismétlődő elemei.¹³²

A fentiek – amelyek mellett még több tucat hasonló eset nevezhető meg – jól példázzák, hogy a bíróságok a műfaj meghatározó és az ötlettel „összeolvadt” elemeit kiszűrve, gyakorta az alperes javára döntenek akkor is, ha egyértelműen megállapítható az eredeti mű leutánzásának szándéka. A mobilos alkalmazások megjelenésével a piacot elárasztó klónjátékok miatt szükségessé vált a korábbi gyakorlat felülvizsgálata és megváltoztatása.

¹²⁸ Dean: i. m. (9), p. 1262.

¹²⁹ Jegyzőkönyv elérhető: <https://bit.ly/4257NRf>.

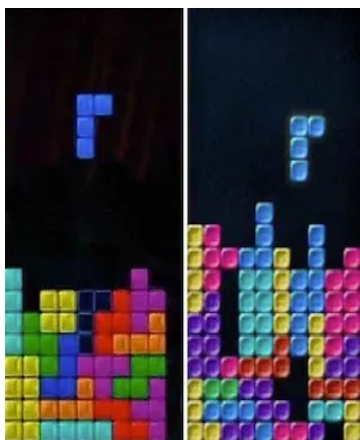
¹³⁰ Lunsford: i. m. (104), p. 109.

¹³¹ Dean: i. m. (9), p. 1254.

¹³² Isabel Assunta C. Caguioa: Recent Copyright Issues in Video Games, Esports, and Streaming. Ateneo Law Journal, 63. évf. 3. sz., 2019, p. 893.

3.3. A közelmúlt ügyei

A korai kétezres évek amerikai bírósági gyakorlatához képest a változást két 2012-es mobilos alkalmazásokkal kapcsolatos ügy hozta el. A *Tetris Holding LLC v. Xio Interactive, Inc.*-ügyben¹³³ a Xio mint alperes teljesen lemásolta a Tetris játékszabályait és működését, a grafikát és hangokat viszont kicserélte az általa készített, de feltűnően hasonlóakra. A bíróság a felperes javára hozott ítéletében úgy vélte, hogy a technológiai fejlődést kihasználva a Xio – a Tetris ötleteit alapul véve – egy teljesen egyedi kifejezéssel rendelkező videójátékot tervezhetett volna, mégis inkább lemásolta azt (7. ábra).



7. ábra: Balra a Tetris, jobbra a Mino
(Forrás: gamedeveloper.com)

Magát a „falling-block puzzle game” ötletét a szerzői jog nem védi, ahogyan az ezektől elválaszthatatlan kifejezőelemeket sem, csak a játék kreatív kifejezéseit. A kockák kialakítása, stílusa, alakja és mozgása egy ilyen kifejezőeszköz. A bíróság megállapította, hogy az egyesülési doktrína ezért nem zárja ki a Tetris játék legtöbb aspektusának védhetőségét, mivel a fejlesztőnek lehetősége lett volna más kifejezéseket is használni a már meglévők helyett.¹³⁴ A bíróság szerint az elemek kialakításán és mozgásán kívül védettnek tekinthető „a játéktér mérete, a ’szemétvonalak’, a ’szellem-’ vagy árnyékelemek, a következő leeső elem megjelenése, az elemek színének megváltozása, amikor azok összeakadnak a már felhalmozot-

¹³³ Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F. Supp. 2d 394 (D.N.J. 2012). Elérhető: <https://casetext.com/case/tetris-holding-llc-v-xio-interactive-inc>.

¹³⁴ Dean: i. m. (9), p. 266.

takkal, és a játék befejezésekor a játéktáblát automatikusan kitöltő négyzetek megjelenése Megjegyzem, hogy önmagukban véve ezek a különálló elemek talán nem vezetnének a jogsértés megállapításához, de mivel, a két játék ilyen elsöprő mértékben hasonló, a másolt elemek alátámasztják a jogsértés megállapítását. A bíróság a Tetris kinézetének nagymértékű másolását tartja aggályosnak, nem pedig az egyes hasonlóságokat¹³⁵ A Mino tehát megsértette a Tetris szerzői jogait, mivel pontosan ugyanazokat a Tetris-alakzatokat másolta, ugyanolyan mozgással, és ugyanazokat a táblaméreteket, vizuális jeleket használta.¹³⁶ Az ügyből jól látszik, hogy vékony a határ az ötlet és a kifejezőeszközök megállapíthatósága között.

A másik, 2012-es *Spry Fox LLC v. LOLApps Inc*-ügyben¹³⁷ a 6Waves LoLapps megsértette a Spry Fox Triple Town című játékának szerzői jogait. A két vállalat lényegében azonos játékmenetű és mechanikájú játékokat fejlesztett ki, amelyek csak tematikájukban tértek el, mivel a Triple Town külvárosi témájú volt, míg a 6Wave játéka, a Yeti Town hegyvidéki témájú (8. ábra).¹³⁸



8. ábra: Balra a Triple Town, jobbra a Yeti Town
(Forrás: gamedeveloper.com)

Miután a bíróság kiszűrte a nem védhető elemeket, hosszasan sorolta fel a hasonlóságokat. A Spry Fox állításai több mint elegendőek a Yeti Townban megtestesülő, objektíve hasonló kifejezések meggyőző bemutatására:¹³⁹ hasonló a tárgyi hierarchia, a megalkotott környezet, a hómező nem sokban különbözik a réttől, a yeti és a medve egyaránt vad lé-

¹³⁵ 863 F.Supp.2d 394 (D. NJ 2012), 413.

¹³⁶ 863 F.Supp.2d 394 (D. NJ 2012).

¹³⁷ Spry Fox, LLC v. Lolapps, Inc., No. 2:12-cv-00147 (W.D. Wash., 2012) Elérhető: <https://bit.ly/3Llga5z>.

¹³⁸ John Quagliariello: Applying Copyright Law to Videogames: Litigation Strategies for Lawyers. Harvard Journal of Sports and Entertainment Law, 10. évf. 2. sz., 2019, p. 270–271.

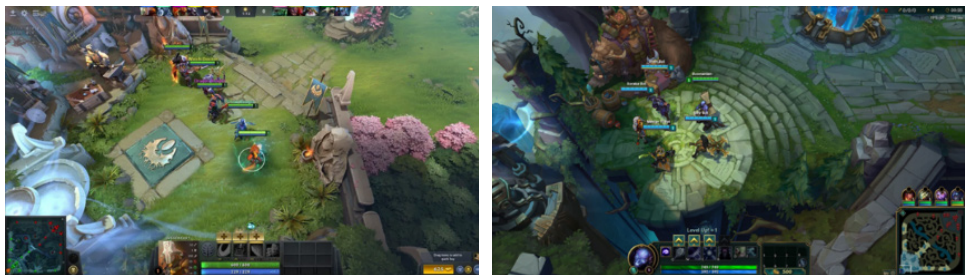
¹³⁹ Spry Fox, LLC v. Lolapps, Inc., No. 2:12-cv-00147 (W.D. Wash., 2012) ord. 10 20–22.

nyek. Ugyan nyilvánvaló különbség, hogy a jetik nem medvék, a fűszál nem facsetete, de a bíróság arra összpontosított, mi a hasonló, nem pedig arra, mi a különböző. Az ítéletben szerepel egy példa, ami nagyon jól tükrözi a bírói megközelítés változását: „*ha egy író átveszi az Elfújta a szél cselekményét, nem kerüli el a szerzői jog megsértését azzal, hogy a főhőst Brett Cutlernek nevezi el, és a déli úriember helyett alaszakai aranybányásszá teszi. Hiába vannak jelentős különbségek, azok nem elegendőek a hasonlóságok leküzdéséhez*”.¹⁴⁰ Annak megállapításához, hogy a két játék lényegesen hasonló-e, a bíróság a total concept and feel teszt elvégzését látta szükségesnek először objektíve, aztán szubjektíve összehasonlítva a Triple Town védhető elemeit a Yeti Townnal. A szubjektív összehasonlítás során a bíróság a videójáték-bloggerek reakcióira támaszkodva úgy döntött, hogy egy átlagos megfigyelő hihető módon megállapította volna, hogy a Triple Town és a Yeti Town lényegesen hasonló a teljes koncepció és a hangulat tekintetében.¹⁴¹

3.4. Nincs itt semmi látnivaló, avagy miért nem védünk ötletet

Az alábbiakban áttekintünk két műfajt, amelyek körében bizonyos játékokat összehasonlítva külső szemlélő szubjektíve meg tudná állapítani a hasonlóságot, mégsem lehet kijelenteni, hogy jogsértőek lennének. Tipikus esetei annak, amikor egy sikeres ötlet találkozik egy másik megközelítéssel, létrehozva egy ennek ellenére innovatív, sikeres alkotást. A szerzői jognak pedig nem célja a kreativitás, innováció korlátozása, ezért van szükség a korlátozó doktrínákra, és az ötlet-kifejezés elkülönítésére.

A Warcraft III, Defense of the Ancients (DOTA) és a League of Legends (LOL) klasszikus esete annak, amikor egy ötletből nemcsak sikeres játék, hanem egy új műfaj is születhet. A játékokban szembeötlő hasonlóságok fedezhetőek fel, így a játékmekanikák, grafikai elemek, karakterek, pályafelépítés, a játékosok kiinduló pozíciója (9. ábra és 10. ábra).



9. ábra: Balra a DOTA, jobbra a LOL kezdő
(Forrás: wikipedia.org; gamersonlinux.com)

¹⁴⁰ Spry Fox, LLC v. Lolapps, Inc., No. 2:12-cv-00147 (W.D. Wash., 2012) ord. 11 6 – 10.

¹⁴¹ Lunsford: i. m. (104), p. 113–114.



10. ábra: Balra a DOTA-, jobbra a LOL-karakterek és -térkép
(Forrás: cyberpowerpc.com; esuba.hu)

Az a koncepció, hogy minden csapatban öt hős küzdjön meg egymás ellen azzal a céllal, hogy az ellenfél csapatának tornyait ledöntsék, nem újdonság, és még csak nem is játék-fejlesztő cégektől származik. Az egész egy modifikációval („mod”) kezdődött 2003-ban, amelyet rajongók készítettek a Warcraft III játékhoz. Ez a mod Defense of the Ancients (DOTA) néven vált ismertté, amelyet a közösség önkéntesei tartottak fenn, akik közül később néhányan a Riot Gameshez – mely fejlesztői cég mára híres arról, hogy minden esetben egy már sikeres videójátékot vesznek alapul a sajátjukhoz – csatlakoztak, hogy a League of Legendset, a ma legnépszerűbb MOBÁ-t fejlesszék. A Valve ugyan 2009-ben megszerezte a játék szellemi tulajdon-jogait, és 2013-ban kiadta a DOTA 2-t, de mellette még számos másik játékot hoztak ki ugyanazon műfajban. Mindegyik játéknak megvan a maga eltérő kifejezés módja, amelyet a szerzői jogi törvények megengednek. A MOBÁ-hoz hasonló műfajteremtő ötletek esetleges védelme – bár a folyamat nem volt konfliktusmentes, ahogyan azt később látni fogjuk (lásd: 4.1. fejezet) – túlságosan korlátozná a fejlesztőket, gátat szabna az ipar fejlődésének.¹⁴²

Szintén több sikeres játékot tud magáénak a közelmúltban népszerűvé vált Battle Royale műfaj. 2018-ban a PUBG Corporation, a PlayerUnknown's Battlegrounds fejlesztője, beperelte a Fortnite fejlesztőjét, az Epic Games Inc.-t. a koreai bíróságok előtt, arra hivatkozva, hogy a játékok több aspektusát is lemásolták. A pertől vissza is léptek, így nem lehet teljes biztonsággal állítani, hogy mivel kapcsolatban merültek fel aggályaik. Tekintettel arra, hogy más hasonlóság szubjektíve nem fedezhető fel, vélhetően a Battle Royale-struktúra védelme

¹⁴² Wang: i. m. (110), p. 229.

volt a cél (100 játékos érkezik egy szigetre, és addig harcolnak, amíg csak egy marad).¹⁴³ Azzal egyet lehet érteni, hogy az első Battle Royal-játék a PUBG volt, de még ha az ötlet – amely esetünkben egy műfajt alkotott meg – védhető is lenne, akkor sem őket illeti, hiszen akárcsak a MOBA esetében, az a modderekéntől származik, akik a modjukat a Hunger Games-filmekre alapozták.¹⁴⁴ Ha a megvalósítást nézzük, a PUBG Corp. több hasonlóságot tudna felmutatni az Activision Blizzard játékával (Call of Duty Warzone) (11. ábra).



11. ábra: Balra a COD, jobbra a PUBG
(Forrás: YouTube, Reddit)

A PUBG Corp.-nek szerzői joga a Battle Royale-ötletre nem, de a karakterek, térkép, interface kialakítására fennállhat.¹⁴⁵ Ezen az alapon indult per a NetEase ellen, ahol ruházatra, fegyverekre (különös figyelemmel a serpenyőre) és az említett ötletre hivatkoztak.¹⁴⁶ A NetEase meglátása szerint a cég olyan elemeket kíván védeni, amivel a célja csak a műfaj monopolizálása lehet.¹⁴⁷ A két cég 2019 márciusában egyezsége jutott, a kiadó azonban többszöri szerződészegésre hivatkozott a NetEase-zel szemben (például nem változtatta meg a játékon belüli egyes elemeket, térképelrendezést, épületeket stb.), amit a bíróság is megállapított.¹⁴⁸

A PUBG esete kiválóan példázza, hogy ha az ötlet védettséget élvezne, nem kevés játéktól fosztaná meg a fogyasztókat, korlátok közé szorítva a műfajok szabad áramlását. Azonban jogosulti oldalról nem lenne célravezető, ha lényegében a műfajban megjelenő első játék minden grafikai, mechanikai megoldása a védelem alól kizárt, műfajhoz kapcsolódó elemnek lenne tekinthető.

¹⁴³ Keith Stuart: PUBG drops Fortnite game lawsuit without explanation. The Guardian, 2018. június 28. Elérhető: <https://bit.ly/3LcPNOT>.

¹⁴⁴ The History of Battle Royale Esports, 2023. január 06. Elérhető: <https://bit.ly/3FhK3jg>.

¹⁴⁵ Caguioa: i. m. (132), p. 898.

¹⁴⁶ Wang: i. m. (110), p. 235.

¹⁴⁷ Kereset elutasításnak kérelme elérhető: <https://bit.ly/3yCNhKA>.

¹⁴⁸ Sophie McEvoy: Krafton and NetEase settle PUBG, Knives Out dispute. GamesIndustry.biz, 2023. december 01. Elérhető: <https://bit.ly/ztX6f4>.

3.5. Összegzés

Viszonylag hosszú ideig nem kedvezett a szerzői jog a videójáték-iparnak, csakhogy ahogy az iparág kiforrott és fejlődött, megával hozta a személetmódváltás szükségességét. A *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc* és a *Spry Fox LLC v. LOLApps Inc*-ügyben a bíróság kész volt arra, hogy az eredeti videójátékok alapjául szolgáló ötletet tág és általános fogalmakban határozza meg, ami lehetővé tette számukra, hogy az egyes videójátékok tervezésének és játékmechanikájának kulcsfontosságú elemeit az átfogó ötlet sajátos kifejeződéseként jellemezzék. Tehát a jogsértés megállapítható, amennyiben az eredeti videójáték és annak állítólagos klónja audiovizuális aspektusainak összehasonlítása azt mutatta, hogy ezeket az elemeket jelentős mértékben másolták.¹⁴⁹ Magyar jogi vonatkozásban lényegében bíróság a korlátozó doktrínák segítségével azt vizsgálja, hogy rendelkezésre áll-e az alkotás tere (egyéni kifejeződés lehetősége), és amely elemnél ez megállapítható, ott vizsgálja annak eredeti jellegét, ha nem talál ilyet, akkor az alperes másolással, ha talál (de nem minden elemre nézve), akkor engedély nélküli átdolgozással sérti a többszörözés vagy átdolgozás jogát. Az eredeti jelleg vizsgálata során elszakad a korábbi szűkített megközelítéstől, és hajlandó távolról vizsgálni a hasonló elemeket (a medve és a jeti nem ugyanaz, de összességében mégsem eredeti). Ugyan az első fokon hozott, fellebbviteli bíróság által jóvá nem hagyott esetek kevesebb relevanciával bírnak, mégis megmutatják, hogy az Egyesült Államokban a bíróságok felismerték az átdolgozás ezen formájára vonatkozó gyakorlat hiányosságait, és az ebből hasznot húzókat elterjedését. Az elmozdulás a technológiai fejlődéshez is köthető, mely tény a bíróság álláspontja szerint nagyobb teret enged a kifejezésmód megválasztásának.

Ami azonban tovább árnyalja a kérdést, hogy egy 2013-ban rendezett workshopon – amelynek célja a klónozással és a szerzői joggal kapcsolatos jelenlegi ipari viták megértése volt – a játékfejlesztők és ipari szakértők, a játéklónozás terjedése ellenére sem lelkesedtek azért az ötletért, hogy ezt a problémát a szerzői jogi törvények oldják meg. Ez az aggodalom abból eredeztethető, hogy a túlzott védelem elnyomhatja a kreativitást, a fejlesztési szabadságot.¹⁵⁰ A szerzői jogi védelem jelentősebb elmozdulása a másolatok alaposabb vizsgálatának irányába jogos aggodalmat kelthet, esetlegesen elriasztva a fejlesztőket attól, hogy jóhiszemű innovációt folytassanak a már meglévő játékörletek alapján. Természetesen egy ilyen mértékű fordulatra kevés esély látszik. A szerzői jogi rendszer továbbra is fenntartja korlátozó doktrínáit az ötlet–kifejezés kettősség hangsúlyozásával, mindazonáltal kiterjesztve a védhető kifejezési formák körét, lehetőséget biztosítva a szerzői jogi védelemre.

Ezzel szemben Európában a fókusz még mindig inkább azon van, hogy a videójátékot mint külön kategóriát védhesse a szerzői jog. A WIPO elemzése alapján még mindig van-

¹⁴⁹ Yin Harn Lee: i. m. (68), p. 50.

¹⁵⁰ Tom Phillips: Don't Clone My Indie Game, Bro: Informal Cultures of Videogame Regulation in the Independent Sector. Cultural Trends, 24. évf. 2. sz., 2015, p.143–153, p.150. Elérhető: <https://bit.ly/42E8jpU>.

nak olyan európai országok, amelyek elsősorban szoftverként, nem pedig összetett műként vagy párhuzamosan vizsgálják a videójáték különböző elemeit.¹⁵¹ Yin-Harn olyan jogszabályanyag körültekintő kimunkálását látja szükségesnek, amely nem fojtja el a videójáték-fejlesztésnek azokat a szegmenseit, amelyek miatt az egyedi módon képes a kreativitás kibontakoztatására.¹⁵² Tekintettel arra, hogy napjainkig különösen a mobilpiacon a fejlesztők jelentős hasznot húznak a klónozási módszerekből, egyet lehet érteni azzal, hogy ennek valamilyen formában gátat kell szabni. Ahogy Phillips tanulmánya is kiemeli, az indie-fejlesztők kevéssé mernek élni a jog nyújtotta lehetőségeikkel, és inkább a nagyközönséghez szólnak, hogy bojkottálják az adott sértő fejlesztést.¹⁵³ Szerinte ez nem megoldás, „... az indie-fejlesztő közösségek tagjainak törekedniük kellene arra, hogy szakértelmet adjanak a jogi hatóságoknak és a politikai döntéshozóknak, hogy megakadályozzák az 'erkölcstelen' gyakorlatot, de megőrizzék a kreativitás dicséretes aspektusait, mielőtt szabályozást vezetnének be” [ahelyett, hogy sajátos megoldásokhoz folyamodnak].¹⁵⁴ Emellett nem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy a 2019–2022-es tanulmányokban 2012-es első fokon hozott ügyek szolgálnak a vizsgálatok alapjául, mivel a felek inkább az egyezség mellett döntenek, így nem születnek nagyobb volumenű ítéletek.

Fentiekből több megállapítás is levonható. Ha pozitívan értékeljük, akkor arra jutunk, hogy az ipar képes önmagát szabályozni, hajlandó piaci érdekeit mediáció útján megoldani, az igazságszolgáltató szervek tényleges beavatkozása nélkül megoldást találni. De arra a következtetésre is juthatunk, hogy egyik oldal sem biztos pergyőztes mivoltában, ezért inkább választják az egyezséget vagy a közönség általi lejáratás módszerét. Bármelyik megállapítást fogadjuk el, ha külön szabályozás nem is, az ötlet fogalmának tágabb értelmezése szükséges lehet annak érdekében, hogy a Capcom és Data East-ítélthez hasonlóak ne születhessenek meg a jövőben.

4. A felhasználó által generált tartalom

Az eddigiek során a videójáték-fejlesztők szemszögéből ismerhettük meg a játékokat megillető szerzői jogi védelem európai és amerikai bírói megközelítését. A védelem mellett azonban a szerzői jogi szabályozásnak kiemelt célja az alkotás ösztönzése, illetve az egyensúly megteremtése és fenntartása a szerzők, és más jogosultak, valamint a felhasználók és a széles közönség érdekei között.¹⁵⁵ A videójátékok, így a modifikációk és streaming területén kiemelten megjelennek a felhasználó által generált tartalmak. A felhasználó által generált tartalom (UGC), más néven a felhasználó által létrehozott tartalom (UCC) a tartalom olyan

¹⁵¹ Ramos, López, Rodríguez, Meng, Adams: i. m. (12), p. 11.

¹⁵² Yin Harn Lee: i. m. (50), p. 50.

¹⁵³ Phillips: i. m. (150), p. 150.

¹⁵⁴ Phillips: i. m. (150), p. 151.

¹⁵⁵ Sztj. Preambuluma.

formája – például képek, videók, szöveg és hang –, amelyet a felhasználók a közösségi médián vagy más online platformokon hoznak létre.¹⁵⁶ Az OECD által adott definíció szerint három követelménynek kell megfeleljen: a tartalom bárki számára elérhető az interneten, egy bizonyos mértékben tükrözi a készítő kreatív törekvéseit, emellett szakmai szinten hozzá nem értő gyakorlat eredménye.¹⁵⁷

A videójátékok régóta a felhasználók által generált tartalmak alapját képezik. A gyors internetelérésnek, valamint a könnyen hozzáférhető digitális eszközöknek köszönhetően az ilyen tartalmak az elmúlt évtizedben exponenciálisan növekedtek. A videójátékokkal kapcsolatban ebbe a kategóriába tartoznak a modifikációk és a „Let’s Play”-videók, mely utóbbiakat mára nagyrészt felváltott a livestreaming.¹⁵⁸ Ezek a tartalmak szükségszerűen egy vagy több szerzői jog által védett mű felhasználásával készülnek, ezen oknál fogva pedig több kérdést is felvetnek. Milyen körülmények között minősül az ilyen tartalom előállítása szerzői jogi jogsértésnek? Milyen mértékben védi ezeket az alkotásokat a szerzői jogi törvény, illetve kihez tartozik a bennük lévő szellemi tulajdon-jog? Ha egy felhasználó olyan tartalmat készített, amelynek üzenete teljesen ellentétes az alapját képező videójáték által közvetített üzenettel, jogosultak-e a videójátékok alkotói fellépni erkölcsi joguk megsértése miatt?¹⁵⁹

Fentieket több tényező is befolyásolja. Egyik ilyen tényező az EULA, melyet a játékosoknak általában el kell fogadniuk a videójáték letöltése előtt. Ezzel a módszerrel a jogosultak olyan területek felett is ellenőrzést szerezhetnek, amelyek esetében a szerzői jog kizárja azt, ezzel megbontva a felhasználók és a jogosultak érdekei között kialakított egyensúlyt. Például gyakran meghatározzák, hogy a játék felhasználásával milyen tartalom gyártása megengedett, terjesztésüknek milyen feltételei vannak.¹⁶⁰

4.1. Modifikációk

A játékosok által készített módosítások, avagy „modok”, a jogszerű használat és a jogsértés határán mozognak. Hogy melyik oldal érvényesül, függ a módosítások jellegétől és mértékétől, illetve attól, hogy a jogtulajdonosok gyakorolják-e az adaptációs jogait (amelyeket általában a licencszerződésekben megerősítenek, különösen azokban az esetekben, amikor az ilyen „modokat” kereskedelmi célokra használnak).¹⁶¹

¹⁵⁶ Greg Lastowka: Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium. SSRN Electronic Journal, 2013, p. 25. Elérhető: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2321424.

¹⁵⁷ OECD’s Report, 2007, p. 4. Elérhető: <https://www.oecd.org/sti/38393115.pdf>.

¹⁵⁸ Michael Sawyer: Three reasons streaming is replacing the Let’s Play industry. Polygon, 2017. március 29.: <https://bit.ly/401xjFw>.

¹⁵⁹ Michela Fiordo: Moral Rights and Mods: Protecting Integrity Rights in Video Games. U.B.C. Law Review, 46. évf. 3. sz., 2013, p. 740–741.

¹⁶⁰ Yin Harn Lee: i. m. (50), p. 60.

¹⁶¹ Ficsor: i. m. (6), p. 41.

Szerencsére a felhasználói tartalomgyártás ezen formája nemcsak megtűrt, hanem sok esetben ösztönzött. Ennek gazdaságilag is realizált okai vannak. Az iparágon belül például elismerik, hogy a modok elérhetősége idővel növeli az alapul szolgáló videójáték jövedelmezőségét is. Az új tartalmak bevezetésével meghosszabbíthatják egy játék élettartamát, ami biztosítja a felhasználók hosszan tartó érdeklődését¹⁶² (A Steam is támogatja az ingyenes modifikációk letöltését¹⁶³). Számos videójáték tartalmaz olyan funkciót, ami hozzájárul a modok születéséhez, illetve egyes videójáték-gyártó cégek azok használhatóságát a termékeik egyik legfontosabb értékesítési szempontjaként említik.¹⁶⁴ A felhasználók szívesebben vesznek elő egy régi játékot, ha annak grafikáját modifikációk segítségével javítani tudják, így az közvetve a megőrzést is segítheti. Fontos azonban, hogy ha a gyártó érdekét veszti a további használatukkal kapcsolatban – például kiadja a játékának saját javított verzióját – előfordulhat, hogy fellép ellenük, ahogyan tette ezt a GTA esetében a Rockstar Games anyavállalata, a Takes-Two is.¹⁶⁵

A módosításokkal kapcsolatos egyik első ügy, a *Lewis Galoob Toys v. Nintendo of America*.¹⁶⁶ A Game Genie nevű eszköz lehetővé tette a játékosok számára, hogy megváltoztassák például a karakterek mozgási sebességét vagy az akadályok számát. Végül a Game Genie funkcióit a Nintendo szerzői jogának tisztességes felhasználásának (fair use) minősítették. Emellett a bíróság felhívta a figyelmet arra, hogy a szerzői jogok megsértésének megállapítása ebben az ügyben megfékezheti az innovációt, és nem védi a társadalomnak az ötletek, az információ szabad áramlásához fűződő érdekét.¹⁶⁷

Ismert az iparban olyan szereplő, amely sokáig kifejezetten támogatta a modifikációk készítését, ennek ellenére többször is volt konfliktusa a modderekkel. Ha közelebbről megvizsgáljuk a 3. fejezetben említett Blizzard–DOTA-történetet, az a Blizzard szemszögéből már korántsem annyira pozitív. Mint korábban említésre került, a DOTA videójáték a Blizzard Warcraft III játékának módosítása. A DOTA egyik eredeti fejlesztője a Warcraft III szerkesztőeszközt (tool) használta a DOTA létrehozásához, és alkotását nyílt forráskódként tette elérhetővé. A későbbi módosítók erre a modifikációra építettek, és a Valve később ezen alkotókat kezdte felvásárolni. A felvásárlási folyamatot érthetően a Blizzard nem nézte jó szemmel, és ellenezte a védjegybejegyzés iránti kérelmet. A Blizzard azzal érvelt, hogy a DOTA-t a Blizzard többéves hírnév, kapcsolat és márka építésével hozta létre, és ha a Valve

¹⁶² Fiordo: i. m. (159), p. 746.

¹⁶³ Steam Workshop: Készíts, keress és tölts le tartalmat játékodhoz. Elérhető: <https://steamcommunity.com/workshop>.

¹⁶⁴ Olli Sotamaa: On Modder Labour, Commodification of Play, and Mod Competitions. First Monday, 2. évf. 9. sz., 2007.

¹⁶⁵ Zack Zwiezen: Take-Two Is Removing Old GTA Mods Using DMCA Notices. Kotaku, 2021. július 18. Elérhető: <https://bit.ly/3yOQfvD>.

¹⁶⁶ Nintendo of America v. Lewis Galoob Toys, 16 F.3d 1032 (9th Cir. 1994). Elérhető: <https://casetext.com/case/nintendo-of-america-v-lewis-galoob-toys>.

¹⁶⁷ Fiordo: i. m. (159), p. 753.

igényt tarthatna a védjegyre, az tisztességtelenül kisajátítaná a Blizzardnak a DOTÁ-hoz kapcsolódó összes munkáját. Az ügyet elvesztette, és frissítette is az egyéni játékok elfogadható használatára vonatkozó irányelveit, mely szerint a „custom” játékok tulajdonjoga a Blizzard egyedüli és kizárólagos tulajdonát képezi.¹⁶⁸

A különböző vállalatok videójátékok módosításához való hozzáállása az EULÁ-ban és a ToU-ban foglalt rendelkezésekből tükröződik. Szerződésszegés akkor merülhet fel, ha az EULA (játékkliens telepítése, első futtatásakor kell elfogadni) vagy ToU (főlk létrehozásakor és online szolgáltatásokhoz való első csatlakozáskor kell elfogadni) valamely feltételét vagy kikötését megsértik.¹⁶⁹ A szerzői jog és a felhasználási feltételek viszonyát az *MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc.*-ügyben¹⁷⁰ vizsgálta a bíróság. Az MDY annak a megállapítását kérte, hogy a Glider¹⁷¹ nem sérti a Blizzard szerzői jogait. Az ügy eredménye lényegében befolyásolja a rendelkezésre álló jogorvoslati lehetőségeket, illetve azt, hogy ki ellen lehet bírósághoz fordulni.¹⁷² A tényállás szerint a World of Warcraft egy végfelhasználója hozott létre játékmódosító szoftverrobotot, melyet később egy weboldalon értékesíteni is kezdett.¹⁷³ A fejlesztési procedúra során a RAM-ban időlegesen többszörözte az eredeti szoftvert, amire viszont a Blizzarddal kötött EULA alapján nem volt joga. A másodlagos jogsértéssel kapcsolatban a bírósági ügy ítélte meg, hogy a felhasználók inkább licencjogosultak, mint a szoftver tulajdonosai, tehát amikor a WoW szoftverét a RAM-ba másolják, a játékosok megsérthetik a szerzői jogokat, kivéve, ha a felhasználásuk a Blizzard korlátozott licencének hatálya alá esik.¹⁷⁴ A bíróság megkülönböztette a *licenc feltételeit, amelyek megszegése szerzői jogi jogsértésnek minősülne, a megállapodástól, amelyek megszegése csak a szerződési jog alapján lenne perelhető, és a Blizzardnak be kellett bizonyítania, hogy a ToU vonatkozó része licencfeltétel, és nem megállapodás.*¹⁷⁵ „*Őn elfogadja, hogy nem ... hoz létre vagy használ csalásokat, botokat, modokat és/vagy hackeket, vagy bármilyen más harmadik féltől származó szoftvert, amelynek célja a World of Warcraft-élmény módosítása...*”¹⁷⁶ A bíróság meglátása szerint ez inkább egyezségnek, mint szerzői jogilag végrehajt-

¹⁶⁸ Christie A. Lee: Video Game Modding in the U.S. Intellectual Property Law: Controversial Issues and Gaps. Digital Law Journal, 3. évf. 4. sz., 2022, p. 23–24.

¹⁶⁹ Lee: i. m. (168), p. 16–17.

¹⁷⁰ MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc., 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010). Elérhető: <https://casetext.com/case/mdy-indus-llc-v-blizzard-entmt-inc>.

¹⁷¹ A Glider automatizálta és egyszerűsítette a felhasználó műveleteit a szkriptek segítségével, hogy ismétlődő feladatokat hajtson végre, miközben a felhasználó távol volt a számítógéptől.

¹⁷² *Sithigh*: i. m. (8), p. 348.

¹⁷³ Gordon Kwan: MDY Industries, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc. 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010). Intellectual Property Law Bulletin, 15. évf. 2. sz., 2011, p. 151.

¹⁷⁴ Alessandra Garbagnati: The Wrath of the Blizz King: How the Ninth Circuit's Decision in MDY Industries, Inc. v. Blizzard Entertainment May Slay the Game Genie. Hastings Communications and Entertainment Law Journal, 34. évf. 3. sz., 2012, p. 327–328.

¹⁷⁵ Kwan: i. m. (173), p. 151.

¹⁷⁶ 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010) 938.

ható feltételnek minősül, így a jogsértés szerződési jog szerinti szerződésszegésnek minősül, azaz valaminek a megtételére vagy mellőzésére tett ígéretnek.¹⁷⁷ „Ahhoz, hogy ... szerzői jogi jogsérelem megállapítható legyen, a feltétel és a jogosult kizárólagos szerzői jogai között kapcsolatnak kell fennállnia. Itt a WoW-játékosok nem követnek el szerzői jogi jogsértést azaz, hogy a Glidert a ToU megsértésével használják. Az MDY tehát nem felelős a szerzői jogok másodlagos megsértéséért, amihez a szerzői jogok közvetlen megsértése szükséges.”¹⁷⁸ A bíróság azzal is érvelt, hogy ha a felhasználási feltételek megszegését a szerzői jog megsértése alapján perelhetőnek minősítené, azt jelentené, hogy bármely szoftver szerzőijog-tulajdonosa számára lehetővé tenné, hogy a számára kedvezőtlen magatartást jogsértésnek minősítse, sokkal nagyobb jogokat biztosítva a szoftver szerzőijog-tulajdonosainak, mint amilyeneket a jogalkotó szándékozott biztosítani.¹⁷⁹ Az ügyben végül a TPM-ek megkerülésére vonatkozó DMCA-rendelkezések alapján a bíróság megállapította a jogsértést, azonban a licencjogosult vagy -tulajdonos kérdéskör vitára adhat okot.¹⁸⁰

Végül megemlíthető, hogy a videójáték-módosítások nem csupán gazdasági érdekek, hanem erkölcsi jogok mentén is vizsgálhatóak. A *Nintendo of America v. Camerica Corp.*¹⁸¹ kanadai ügyben a játékok elsődleges szerzője a bíróságnak úgy nyilatkozott, hogy „a készülék tönkretette a munkáját azáltal, hogy megváltoztatta és megcsonkította a játékfigurák mozgását, a tájat, a színeket és más jellemzőket, és káros hatással volt a játékmenetre”.¹⁸² A modderek komoly károkat tudnak okozni azzal, hogy rejtett kódot tesznek a nyilvánosság számára elérhetővé,¹⁸³ vagy maguk helyeznek el abban szexuális jellegű tartalmat.¹⁸⁴ Mivel az Egyesült Államokban meglehetősen nehéz az erkölcsi jogokkal kapcsolatos kereseteket benyújtani, ezen oldalról nem áll rendelkezésre precedensértékű jogeset.

Általánosságban elmondható, hogy bár vannak jogosulti oldalról módosításokat tiltó felszólítások, a felhasználók a megtűrt vagy akár támogatott státuszt élvezve gyártják a közönség által is igényelt tartalmat, ezzel is hozzájárulva a videójátékok széles körű népszerűségéhez.

¹⁷⁷ Garbagnati: i. m. (174), p. 334.

¹⁷⁸ 629 F.3d 928 (9th Cir. 2010) 941.

¹⁷⁹ Lee: i. m. (168), p. 22–23.

¹⁸⁰ *Jordan Christopher Redman*: MDY Industries, LLC. v. Blizzard Entertainment, Inc.: Software Contracts that Expand Copyrights Have Gone Too Far. *Jurimetrics*, 49. évf. 3. sz., 2009, p. 317–318.

¹⁸¹ *Nintendo of America Inc. et al. v. Camerica Corp. et al.*, (1991) 127 N.R. 232 (FCA).

¹⁸² Fiordo: i. m. (159), p. 746–747.

¹⁸³ „Hot Coffee” mod GTA: San Andreas: a fejlesztők által eredetileg elhagyott kódból kinyert mod, amelyben a főszereplő szexuális tevékenységet folytathatott a barátnőjével. Eredményeképpen a játék besorolása „mature” helyett „adults only” lett.

¹⁸⁴ Fiordo: i. m. (159), p. 746–747.

4.2. Livestreaming és Let's Play

A „streaming” olyan adatátviteli technológia, amely multimédiás tartalom interneten keresztül való kézbesítését valósítja meg. Anélkül elkezdhető a tartalom lejátszása, hogy teljesen letöltenénk azt.¹⁸⁵ Mivel a fogalom utalhat filmek és sorozatok, videók online lejátszására egy adott médiumon keresztül (pl.: Netflix vagy YouTube), a továbbiakban a „livestreaming” kifejezéssel utalunk az élő játékközvetítésekre. Jelenleg a livestreaming vezető platformja egyértelműen az Amazon által tulajdonolt Twitch. A koronavírus-járvány megjelenését követően elképesztő mértékű növekedésnek indult a felület népszerűsége. 2020. január és 2020. április között a Twitch havi átlagos nézőszáma 1,4 millióról 2,5 millióra, a streamerek száma 53 ezerről 94 ezerre nőtt, és ezeket a számokat képes volt a mai napig megtartani.¹⁸⁶ A Twitch lehetővé teszi a játékosok számára, hogy saját streamingcsatornát indítsanak, a nézők pedig havi szinten előfizethetnek, ami olyan kisebb jutalmakkal jár, mint a csatorna saját hangulatjelei. Minden csatorna rendelkezik egy aktív cseveggel, a „stream chattel”, ahol az alkalmi nézők, követők és előfizetők interakcióba léphetnek egymással.¹⁸⁷ A livestreamerek gyakran órákig tartanak, nem ritka a 8 órás, de előfordul 24 órán át tartó folyamatos közvetítés is, a streamelőktől pedig elvárják, hogy interakcióba lépjenek a közönségükkel, ezért úgy kell játszaniuk a játékot, hogy közben reagálnak a chatre küldött üzenetekre.¹⁸⁸ Tehát a streamelés lényegi eleme a folyamatos szórakoztatás, az előadói szerepkörbe lépés.

Amennyiben a streamert felhasználónak tekintjük, vizsgálni kell a szerzői mű felhasználásának lehetséges eseteit. Az Szjt. szerint idetartozik a többszörözés, a terjesztés, a nyilvános előadás, a nyilvános közvetítés, a sugárzott műnek az eredetihez képest más szervezet közbeiktatásával a nyilvánossághoz történő továbbközvetítése, az átdolgozás és a kiállítás.¹⁸⁹ A felsoroltak közül a mű nyilvánosságához való közvetítésének a joga, illetve a nyilvános előadás egyaránt értelmezhető, amelyre engedélyt a szerző adhat. Ha megállapítható, hogy a streamerek maguk is valamilyen értéket tesznek hozzá az eredeti műhöz, akkor származékos művet hoznak létre. A származékos művek pedig jogi védelmet kapnak, feltéve, hogy az alkotásoktól megkívánt egyéni, eredeti jelleg bennük is megvalósul. Az eredeti mű szerzőjének jogai ebben az esetben sem sérülhetnek.¹⁹⁰

A játékipar szereplői többségükben hozzájárulásukat adják a felhasználáshoz. Hovábbá, akár szponzorálják is az adott streamert annak érdekében, hogy a játékukat közvetít-

¹⁸⁵ A fogalom meghatározás elérhető: <https://lexiq.hu/streaming>.

¹⁸⁶ A statisztikai adatok elérhetőek: <https://twitchtracker.com/statistics>.

¹⁸⁷ *Shani Shisha*: Fairness, Copyright, and Video Games: Hate the Game, Not the Player. Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal, 31. évf. 3. sz., 2021, p. 722.

¹⁸⁸ *Shisha*: i. m. (187), p. 749.

¹⁸⁹ Szjt. 17. § a)–g) pont.

¹⁹⁰ *Tattay Levente, Pogácsás Anett, Ujhelyi Dávid*: Szellemi alkotások joga. Szent István Társulat, Budapest, 2021, p. 109.

se. Természetesen vannak, akik sokkal szigorúbban állnak a területhez. Streamerkörökben elhíresülten ilyen például a Nintendo, de megemlíthető a Firewatch nevű indie-játék fejlesztőinek konfrontációja az ismert streamerrel, PewDiePie-al. Sok fejlesztő számára az, hogy népszerű streamerek videókat készítenek a játékukról, növeli az eladásokat, ráadásul a velük szemben való fellépés még vissza is üthet a fejlesztőkre. Amikor Campo Santo – a Firewatch fejlesztője – DMCA-strike¹⁹¹-ot adott ki PewDiePie ellen, a Firewatch című játék több millió negatív kritikát kapott a feldühödött nézőktől.¹⁹²

A felhasználási engedély megadása nem a szerzői jogi jogosult és a felhasználó közötti egyéni megállapodással történik, az engedély többnyire az EULÁ-ban, ToU-ban található. A Riot oldalán elérhető legal policy szerint a felhasználók a Riot szellemi tulajdonát bármilyen nem kereskedelmi célra felhasználhatják, reklámbevétel és adomány, avagy „donation” szerzésére egyaránt, feltéve, hogy megfelel a Riot szabályzatának. Ez lehetővé teszi a népszerű streamerek számára, hogy akár meg is éljenek a LoL-közvetítésekből.¹⁹³ Előfordul, hogy a jogosult korlátok közé szorítja a streamereket, így például a Square Enix Co., Ltd egy guide-ot ad ki játékaikhoz, amelyben gyakorta tiltja meg a játék végének közvetítését.¹⁹⁴ Az EULA tartalmazhat olyan záradékot, amely a fejlesztőnek biztosítja a jogokat minden olyan tartalom felett, amelyet a felhasználó a játékaival készíthet (pl. YouTube-videók vagy streamek), vagy megtiltja a felhasználónak, hogy a játékát nyereségszerzés céljából használja, vagy lehetővé teszi a tartalom eltávolítását, ha úgy találja, hogy a felhasználó megsért bizonyos korlátozásokat. A szerzői jogi strike-ok alapvetően ritkán fordulnak elő a streaming világában. A legtöbb fejlesztő felismeri, hogy a streaming, a YouTube-os Let’s Play-videók vagy az utóbbi években népszerűbb VOD-ok¹⁹⁵ a videójátékreklámozás leghatékonyabb módszerei közé tartoznak.¹⁹⁶

4.3. Az online tartalommegosztó oldalak felelőssége

Alapvetően a streamereknek ritkán van konfliktusuk a jogosultakkal, ha valamelyik szereplő hozzáállása számukra nem elfogadható, akkor kerülük azon játékok közvetítését, ahogyan azt sokáig tették a Nintendo-játékok esetében is. Leggyakrabban az olyan műveknél van probléma, amelyeknek a játékfejlesztő cég nem szerzői jogi jogosultja. A játékokban felcse-

¹⁹¹ DMCA-strike: Az Egyesült Államokban alkalmazott Digital Millennium Copyright Act, illetve hasonló törvények alapján kiszabott csapás valamely platformon, mint Youtube, Twitch, Facebook, Twitter. A Twitchen három ilyen csapás kiszabása, azaz három szerzői jogi jogsértés esetén a felhasználót visszaesőnek minősítik, és megszüntetik a fiókját. (<https://bit.ly/3Fft5ls>)

¹⁹² *Caguioa*: i. m. (132), p. 911.

¹⁹³ Riot Games Legaly Policy elérhető: <https://www.riotgames.com/en/legal>.

¹⁹⁴ Square Enix Guideline elérhető: <https://bit.ly/3FbH9wr>.

¹⁹⁵ A VOD a video on demand rövidítése, a Twitch-en a korábban élőben közvetített tartalmak archívumaként is definiálható. Ezeket a közvetítéseket töltik fel videómegosztó oldalakra, ahol így a teljes stream bármikor elérhető a közönség számára.

¹⁹⁶ *Caguioa*: i. m. (132), p. 906–907.

dülő zene felhasználására csak a fejlesztő kap engedélyt, tehát ha azt a közvetítések során nem némítják el, szerzői jogot sértenek.¹⁹⁷

Az ehhez hasonló jogsértésekkel szemben való fellépés felelőse az adott tartalomszolgáltató platform. Az ezt szolgáló háromcsapásos, algoritmuson alapuló rendszereket gyakran éri bírálat. A Magyarországon ismert TheVR Gaming-csatorna 2020-ban az Apple közvetítését kommentálta Twitch csatornáján, amiért azonnal megkapták a három strike-ot, és 2 napra bannolták a csatornát. Elismerték, hogy hibáztak, viszont kifogásolták az értesítés hiányát, ami tapasztalatuk szerint más platformoknál az eljárás részét képezi.¹⁹⁸ A felhasználók számára nagy nehézséget okoz az adott platform következtelensége, az egymástól eltérő eljárási formák és a hosszú ideig eltartó felülvizsgálati eljárás. Ritkán előfordul az is, hogy ténylegesen vitatnák a jogosulti igényeket.¹⁹⁹

Az online tartalomszolgáltatók az Egyesült Államokban a már említett DMCA, az Európai Unióban pedig a CDSM-irányelv szerint járnak el. Ez utóbbit Magyarországon a 2021. évi XXXVII. törvény ültette át.²⁰⁰ Az uniós szerzői jogi reform évek óta húzódott, köszönhetően a korábbi javaslat 13. cikkét övező felháborodásnak. Az eredeti elképzelések szerint a tartalomszolgáltató platformoknak a profitjukból méltányos részt kellett volna juttatniuk azoknak az alkotóknak, akiknek a műveit használják.²⁰¹ Az egyet nem értés mértékét mutatja, hogy a Twitch saját felhasználóit is megkérte, hogy szólaljanak fel a tervezet ellen.²⁰² Ezt a javaslatot nevezték egyes cikkek *mémtilalomnak*, amellyel kapcsolatban a fő aggodalmat a szűrés mértéke jelentette.²⁰³

A 2019-ben elfogadott DSM-irányelv 17. cikke alapján az online tartalmegosztó szolgáltatóknak kell beszereznie az engedélyt az Infosoc-irányelvben meghatározott jogosultaktól. Ha nem tesz így, akkor a (4) bekezdés alapján engedély hiányában felelősséggel tartozik a szerzői jogi védelem alatt álló művek és más, védelem alatt álló teljesítmények engedély nélküli nyilvánossághoz közvetítéséért. A szolgáltatók kimentésének vannak konjunktív meg határozott feltételei, miszerint minden tőlük telhetőt megtettek annak érdekében, hogy az engedélyeket beszerezzék, a jogosult által meghatározott műveket az értesítést követően

¹⁹⁷ Sorbán Kinga: A játék joga: A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban. In *Medias Res*, 1. sz., 2021, p. 79.

¹⁹⁸ Komcsik János Twitter-fiókja, poszt a Twitch-bannal kapcsolatban elérhető: <https://bit.ly/3T71jx8>.

¹⁹⁹ Hannah Baker: Takedowns and Terminations: Twitch's Transgressions and Streamers' Struggles. *Case Western Reserve Law Review*, 71. évf. 4. sz., 2021, p. 1375–1392; Jamie O'Neill: Lowering Barriers to Entry: YouTube, Fair Use, and the Copyright Claims Board. *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal*, 33. évf. 1. sz., 2022, p. 211–212.

²⁰⁰ Magyar Közlöny, 81. sz., 2021. május 6., p. 3184.

²⁰¹ Pogácsás Anett: Modern Enforcement or Modern Censorship? Recent Lessons from Website Blocking. In *Medias Res*, 2020. 1. sz., p. 174.

²⁰² A Twitch „levele” a 13. cikkről elérhető: <https://blog.twitch.tv/en/2018/12/05/from-our-ceo-a-letter-to-twitch-creators-about-article-13-16ae8ec41c70/>.

²⁰³ Pogácsás: i. m. (201), p. 174; Caguioa: i. m. (132), p. 913.

haladéktalanul elérhetetlenné tegyék, eltávolítsák, illetve azok jövőbeni feltöltését megakadályozzák, mindezt az (5) bekezdésben meghatározott arányossági szempontok alapján.²⁰⁴

Az engedélyek beszerzése – a feltöltött tartalmak tömeges volta miatt – szinte lehetetlen az olyan oldalakra, mint a YouTube vagy a Twitch. Ebből kifolyólag a DSM-irányelv alternatív lehetőséget biztosít a szolgáltatók számára, hogy mentesüljenek a szerzői jogi felelősség alól, ha tartalommoderációt alkalmaznak a jogellenes tartalmak rendszerükből való kiszűrésére. Azonban az alkalmazott algoritmusok és a túlzott szűrési gyakorlatok miatt fennáll annak a veszélye, hogy a szerzőijog-tulajdonosok és a platformok közötti feszültségnek a végfelhasználók lesznek a járulékos vesztesei; a platformok először szűrni fognak, és csak utána kérdeznék, hogy elkerüljék a felelősségre vonást.²⁰⁵ A DSM ezért számos garantált végfelhasználói jogot is deklarált, melyek között szerepel a kritika is. A videójáték-kritikák így nagyobb védelmet élveznek, mint a VOD vagy Let's Play-tartalmak, de az algoritmus még számukra is okozhat fennakadásokat. A felhasználók védelmét szolgálja továbbá a (9) bekezdés, mely szerint: az online tartalommegosztó szolgáltatóknak hatékony és gyors panasztételi és jogorvoslati mechanizmust kell bevezetniük, ha a jogosultak konkrét műveik vagy más, védelem alatt álló teljesítményeik hozzáférhetlenné tételét vagy eltávolítását kérik. A jogosulti kérelmeket megfelelően indokolni kell, és a felhasználók által benyújtott panaszokat késedelem nélkül fel kell dolgozni, ezenkívül a feltöltött tartalmak hozzáférhetlenné tételére vagy eltávolítására vonatkozó döntéseket emberi felülvizsgálatnak kell alávetni.

Az online tartalommegosztó szolgáltatóktól megkövetelt utólagos jogorvoslat az adott tartalom blokkolását nem tudja megakadályozni, ezért tekintettel arra, hogy ez akár több napos bevételkiesést jelenthet a tartalomgyártók számára, elvárás a hatékony és gyors eljárás.²⁰⁶ Remélhetőleg az irányelv gyakorlatban való alkalmazása megoldást jelent a fent említett TheVR Gaming-csatorna esetéhez hasonló, figyelmeztetés nélküli blokkolási gyakorlatra, védve a felhasználók érdekeit.

5. Konklúzió

Mivel a videójátékok gazdasági és kulturális jelentősége már a filmekkel és más audiovizuális alkotásokkal azonos szinten van, a szerzői jogi besorolásával kapcsolatos kérdések tisztázása is egyre fontosabbá válik. Láthattuk, hogy már az alapvető fogalmi meghatározás is hiányzik mind a nemzeti, mind a nemzetközi joganyagból, következésképp ezen feladat a bírói fórumokra hárult. Az európai bíróságok túlnyomórészt a párhuzamos védelmet ré-

²⁰⁴ CDSM-irányelv 17. cikk.

²⁰⁵ Mezei Péter, Harkai István: Self-Regulating Platforms? The Analysis of the Enforcement of End-User Rights in the Light of the Transposition of Article 17 of the CDSM Directive. Public Governance, Administration and Finances Law Review (PGAFLR), 7. évf. 1. sz., 2022, p. 111–112.

²⁰⁶ Pogácsás: i. m. (201), p. 176–177.

szesítik előnyben, amit az EUB csak részben erősített meg, hiszen a TPM-ekkel kapcsolatos ügyek jellegéből adódóan csak azon következtetést lehet levonni, hogy az audiovizuális elemekre tekintettel az általános szintre emelt Infosoc-irányelv alkalmazását látta célszerűnek. Ugyan felmerültek új osztályozási opciók, amelyek egységében védenék ezen komplex műveket – különleges kategória, multimédiás mű, irodalmi és művészi alkotások általános védelme alá besorolás – ha bármelyiket alkalmaznánk, továbbra is kérdés maradna, hogy milyen szerzői jogi státuszt élvezzenek az alapul szolgáló számítógépes programok, és milyen szabályokat lehetne alkalmazni a játékok egyéb aspektusaira.²⁰⁷ A párhuzamos megközelítés során a bíróságok tekintettel lehetnek a videójátékok komplexitásából adódó, eltérően szabályozott jellemzőkre, azonban ahogyan az audiovizuális elemek túlterjeszkednek a működtető szerepet betöltő szoftvereken, a párhuzamos védelem is formálissá válik.

Egyelőre nem világos, hogy digitális másolatokra alkalmazható-e a jogkimerülés elve, hiszen ha összetett művekként kezeljük őket, akkor a UsedSoft-döntés sem alkalmazható ellenmondásmentesen, és nem áll rendelkezésre olyan döntés, amely megerősítőleg hatna. Tekintettel arra, hogy a jogkimerülés elvének célja az egyensúly fenntartása a szellemi alkotások védelme és az alapvető szabadságok között, a UsedSoft-döntés az áruk szabad mozgásának védelmének alapszik. Azonban mivel a videójátékok fejlesztési idejének és azzal arányosan a fejlesztési költségek permanens növekedése figyelhető meg,²⁰⁸ a jogkimerülés elvének ilyesfajta kiterjesztése súlyos károkat okozhat az iparnak, továbbá az sem hagyható figyelmen kívül, hogy felhasználói szempontból a szürkepiac nemcsak a fizikai, de az esetleges digitális használtpiac relevanciáját is csökkentette.

Bár úgy tűnik, a TPM-ekkel összefüggésben a bíróság hajlandó az arányossági szempontok figyelembevételére, de a jogszerű felhasználás iránti szándék nehezen bizonyítható, ami a továbbiakban is korlátozóan hathat a szabad felhasználási jogokra,²⁰⁹ a piaci érdekeket előnyben részesítve az egyéni szerzői alkotások védelméhez képest.²¹⁰ A kritikai hangok ellenére mégsem mondhatjuk ki a műszaki intézkedések jogszerűtlenségét, habár azzal a piac mondhatni felszabadul, a műpéldányok a jogosulti akarat ellenére kerülnének be a forgalomba.²¹¹ Azon megállapítás, mely szerint a videójátékok számítástechnikai értelemben nem mutatnak olyan specialitást a szoftverekhez képest, amely indokolná az azoktól való megkülönböztetést,²¹² önmagában igaz, azonban a nem szoftverelemek a videójátékok

²⁰⁷ Ficsor: i. m. (6), p. 31.

²⁰⁸ Jason Schreier: Former PlayStation Chief Muses on the Future of Gaming. Bloomberg, 2021. szeptember 3. Elérhető: <https://bloom.bg/40x20lQ>.

²⁰⁹ Favale: i. m. (45), p. 300.

²¹⁰ Guido Westkamp: Code, Copying, Competition: The Subversive Force of Para-Copyright and the Need for an Unfair Competition Based Reassessment of DRM Laws after Infopaq. Journal of the Copyright Society of the USA, 58. évf. 3. sz., 2010–2011, p. 667.

²¹¹ Harkai: i. m. (44), p. 213.

²¹² Kovács András Félix: A szerzői jog nem játék. Elérhető: <https://karrierkozpont.elte.hu/a-szerzoi-jog-nem-jatek>.

részét képezik, azokat nem lehet a programtól elválasztva kezelni. A videójáték elsősorban audiovizuális alkotás, és csak másodsorban szoftver, hiszen a fogyasztó szórakoztatásának tárgyát, történetet, interaktív filmélményt valósít meg, nemcsak egy programot.

A migrációval kapcsolatban megállapítottuk, hogy az Infosoc-irányelv tükrében a többszöröségi eljárás során létrehozott ROM-kép és annak terjesztése szerzői jogot sérthet, ellenben magára az emulátorprogramra a szoftverirányelv alkalmazandó, hiszen tárgya nem a videójáték szoftvere, hanem annak környezete (hardver, szoftver). Azonban önmagában az emulátor nem túl hasznos, szüksége van egy fájlra, amit futtathat, esetlegesen egy DRM-mentes „cracked” játékra (ami jogellenes), de természetesen vannak olyan weboldalak, ahol legális úton vásárolhatunk ROM-okat. Bár egyes emulátorok a konzolgyártók érdekeit is súlyosan sértik, azoknak nem csak a létrehozása, hanem az alkalmazása is hozzáértést és egy erős PC-t igényel.²¹³ Az emulátorok legalitásának a kulturális megőrzés, a CDSM-irányelv szempontjából van jelentősége. Az irányelv 6. cikkében kivételeket rögzít a szoftver- és Infosoc-irányelv egyes rendelkezései alól annak érdekében, hogy a kulturális örökség-védelmi intézmények a gyűjteményükben található videójátékokat megfelelően meg tudják őrizni. A játszhatóság biztosítása érdekében az intézmények szabadon másolhatnak át újabb digitális adathordozókra, és emulálhatják a jogszerűen megszerzett fájlokat.²¹⁴

A párhuzamos védelem az Egyesült Államokban biztos alapokon nyugszik, és a klónozással kapcsolatos ügyekben hosszú ideje következetesen alkalmazták a korlátozó doktrínákkal együtt. Ugyan közel 30 éven keresztül kihívást jelentett a jogosultak számára az audiovizuális elemek védelme, úgy tűnik, a bíróságok nyitnak egy másfajta megközelítésre, habár nem áll rendelkezésre olyan ítélet, amely megerősítené a 2012-es, első fokon hozott döntéseket. A klónozás legkitettebb szereplői jelenleg az indie-, azon belül is a mobiljáték-fejlesztők. Az Apple Store, amelynek a mobiljáték-iparág elterjedését tulajdonítják, ugyan megkönnyítette a fejlesztők számára a hamisított játékok bejelentését,²¹⁵ az eltávolítási procedura nem kis kellemetlenséget okoz a jogosultak számára (különösen a Google Play-en). Az érdekeltek nem is minden esetben járnak sikerrel, tekintettel arra, hogy az ilyen áruházak nem is dönthetik el mi szerzői jogi jogsértés és mi nem, egy esetleges per pedig a kisebb fejlesztők számára költséges és időigényes, így továbbra is a közösségi médiától várják a megoldást.²¹⁶

A szerzői jogosultságokon felül a felhasználói jogokra korlátozóan hathatnak a licencek, felhasználási feltételek. Ha a szerzői jog alapján nem is, szerződésszegésre hivatkozással a licencet kiadó felléphet a feltétel megsértőjével szemben. Ettől függetlenül a felhasználók által generált tartalmak, amelyek nem esnek a *fair use* vagy a szabad felhasználás körébe,

²¹³ Videóanyag az új generációs emulátorról elérhető: <https://www.youtube.com/watch?v=sBHhcPhqj1A>.

²¹⁴ Harkai: i. m. (93), p. 44.

²¹⁵ Lunsford: i. m. (104), p. 117.

²¹⁶ Marie Dealessandri: Clone culture and its continuous impact on indie developers. GamesIndustry. biz, 2022. február 18. Elérhető: <https://www.gamesindustry.biz/clone-culture-and-its-continuous-impact-on-indie-devs>.

engedélykötelesek, lehetőséget hagyva a kártékony modifikációkkal szembeni fellépésre. Ugyan a terület kiváló példája annak, amikor a szerzői és a felhasználói érdekek piaci alapon találkoznak, a videójátékokban lévő más szerző jogát képező tartalmak konfliktushoz vezetnek, és igénylik a platformok szabályozását. Ugyan a „szabad YouTube” éveit követően a tartalomgyártók érdekei többszörösen is sérültek, remélhetőleg a jövőben a származékos művek nem lesznek feláldozva az eredeti jogosultak és a platform közötti béke oltárán.

A mai napig kevés tudományos kutatás foglalkozik azokkal az egyedi kihívásokkal, amelyek akkor merülnek fel, amikor a szoftverekre vonatkozó megoldásokat a videójátékok kontextusába helyezik, különösen kevés az olyan kutatás, amely figyelemmel van a technológiai, gazdasági és szociológiai valóságra, amelyben a videójáték-ipar és a játékosközösségek működnek.²¹⁷ A beazonosított problémák a szellemi tulajdon-jog olyan aspektusait érintik, amelyek nehezen illeszkednek megfelelően a játékgazathoz. Aligha meglepő, hogy az ipar szereplői elutasítják egy átfogóbb szabályozás lehetőségének a felvetésekor, hiszen a szerzői jog jelenlegi formájában is nehezen kezeli a szoftver és más alkotások közötti kapcsolatot.²¹⁸ A videójátékok területe van annyira új és sajátos, hogy a jog csak igazodni képes a folyamatokhoz, ami ugyan pozitív irányba hat, de még mindig nem lehet egyértelmű megállapításokat tenni bizonyos kérdésekkel kapcsolatban, melyek közül a mobiljátékok piaca az, ami nagyobb figyelmet érdemelne.

²¹⁷ Yin Harn Lee: i. m. (50), p. 62.

²¹⁸ Daithí Mac Síthigh: Multiplayer games: Tax, copyright, consumers and the video game industries. *European Journal of Law and Technology*, 5. évf. 3. sz., 2014, p. 19. Elérhető: <http://ssrn.com/abstract=2545887>.

A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA FEJLESZTÉSÉHEZ FELHASZNÁLT, SZERZŐI JOGGAL VÉDETT ADATOK HASZNÁLATA AZ EURÓPAI UNIÓBAN ÉS AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN*

1. BEVEZETÉS

A mesterséges intelligencia (vagy rövidebben MI) manapság számos területen az egyik legnagyobb vitákat kiváltó, mindeközben pedig hatalmas érdeklődéssel övezett terület. A mesterséges intelligencia gyűjtőfogalom, amely olyan számítógépes rendszereket és megoldásokat takar, melyek képesek nagy mennyiségű adat feldolgozása után saját tapasztalataikból tanulni, és a megtanultak alapján bonyolultabb feladatokat elvégezni.¹ Egyre relevánsabb kérdéssé válik, hogy az MI melyik gazdasági és művészeti ágazatokban fogja részben vagy egészben átvenni az emberek szerepét, mivel a használata költséghatékonyabb, a kapott végeredménye pontosabb, és elképesztő módon felülmúlja az emberi agy információfeldolgozási kapacitását.²

A mesterséges intelligencia gyökerei az ókorból erednek, viszont maga a gépi tanulás és a mélytanulás fogalma és módszertana a 20. század közepén körvonalazódott, és az azóta eltelt időben fejlődött arra a szintre, hogy az emberiség legszélesebb körei számára is használhatóvá vált.³ Az MI használatának terjedése és hatása nemcsak a munkaerőpiacon, az iparban, az egészségügyben vagy a szolgáltatások fejlődésében figyelhető meg, hanem a jog átalakulásában is, azon belül a jelen dolgozat által vizsgált területen, a szerzői jogban. A 2021/818 Európai Parlamenti és Tanácsi rendelet preambulumban (7) is megerősíti, hogy a digitális átállás gyökeres változást eredményezett a kreatív ágazatok számára, és nagymértékben befolyásolta a kultúra fejlődését, továbbá ennek a szektornak az eszmei, művészi és gazdasági értékét, beleértve a növekedéshez és a versenyképességhez, valamint a kreativitáshoz és innovációhoz való hozzájárulását, a mesterséges intelligencia megjelenése pedig tovább bonyolítja a jelenleg is nehéz helyzetet.

A fő probléma, hogy a szerzői jog tulajdonosának az engedélye és tudta nélkül használhatják fel szellemi termékeit (pl.: fényképek, forráskódok) az MI tanításához, ezáltal alkotásai feletti kizárólagos jogai sérülhetnek. A mesterséges intelligencia mára olyan szintre

* A Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala Ujvári János diplomadíj-pályázatán díjazott szakdolgozat szerkesztett változata.

¹ Gulyás Attila: A nyílt forrásból származó adatgyűjtés automatizálásának lehetőségei. Belügyi Szemle, 2023. 7. sz., p. 1256.

² Bessenyei István: Ember, gép, tanulás. Educatio, 29. évf. 2. sz., 2020, p. 280.

³ Buzás György Miklós: A mesterséges intelligencia története. Central European Journal of Gastroenterology and Hepatology, 7. évf. 3. sz., 2024, p. 121–122.

fejlődött, hogy képessé vált képalkotások generálására, automatikus szöveggenerálás révén kommunikáció modellezésére, hanganyagok, illetve videók előállítására, így a felhasználhatósága a művészeti és kulturális területeken, de már a munkaerőpiacon is széles skálán mozog.⁴ Jelenleg a felhasználók számára nyilvánosan elérhető programok közül a legnagyobb érdeklődéssel a képgenerátorok (pl.: Stable Diffusion, Midjourney), a szöveggenerátorok (pl.: LLaMA), valamint a chatbotok (pl.: ChatGPT) rendelkeznek. A Big Tech néven emlegetett vállalatok, mint a Google, az Apple, az Amazon, a Meta, illetve a Microsoft pedig óriási fejlesztéseket hajtanak végre és versenyeznek egymással a piaci vezető szerep elnyerése érdekében, de még csak a technológia korai szakaszánál tartunk.⁵

Ennek a témának a vizsgálata azért is kiemelten fontos, mert jelenleg nem állnak rendelkezésre sem egyértelmű jogforrások, sem bírósági ítéletek, így a jogalkalmazás előtt még nyitott kérdés, hogy a jelenlegi jogszabályi rendelkezések (analógia útján való értelmezés alapján) keretei megfelelően képesek-e szabályozni a szerzői jognak ezt az új területét, és kellően megvédeni a szerzőket. A vizsgálat középpontjában az Amerikai Egyesült Államok és az Európai Unió jogrendszere áll, azon belül a szerzői jogi jogszabályok, valamint az azok alóli kivételek és korlátozások esetleges hatálya az MI képzéséhez feltétlenül szükséges adatbányászat vonatkozásában. A két különböző jogi gondolkodás és jogrendszer révén eltérő, mégis számos helyen megegyező megközelítésekkel találjuk magunkat szemben, így egy nemzetközi környezetben való vizsgálat átfogóbb képet adhat az ágazat jogi megítéléséről. Mindezek ismeretének a fontossága pedig abban rejlik, hogy a szerzői jogi törvény beteljesítse a célját, azaz védje az alkotókat, a műveiket, továbbá a kialakított szabályozás ne állja útját az innovációnak és a technológia fejlődésének.

2. NEMZETKÖZI HÁTTÉR

A 19. század második felére lett világos, hogy az akkori nemzeti szabályok egy globalizálódó világban önmagukban nem képesek kellőképpen megvédeni a szerzőket. A világ számos országa 1886-ra szakított az addigi gyakorlattal, és a kétoldalú egyezmények mellett egy multilaterális megállapodást írtak alá, a Berni Uniók Egyezményt (továbbiakban: BUE), mely az egyik legjelentősebb szerzői jogi jogforrás még ma is.⁶ Mára 181 állam a tagja, köztük az Amerikai Egyesült Államok (1989 óta) és az Európai Unió valamennyi tagállama.⁷

⁴ Bonz Bettina, Szabó Zs. Roland: A mesterséges intelligencia munkaerő-piaci hatásai: hogyan készülünk fel? Vezetéstudomány – Budapest Management Review, LIII. évf. 2. sz., 2022, p. 70–72.

⁵ Valentiny Pál: Mennyire innovatívak a Big Tech vállalatok? In: Valentiny Pál, Antal-Pomázi Krisztina (szerk.): Verseny és szabályozás. Közgazdaság- és Regionális Tudományi Kutatóközpont Közgazdaságtudományi Intézet, Budapest, 2022, p. 108.

⁶ Senkei-Kis Zoltán: A szerzői jog kialakulása és fejlődése. Első Század, 6. évf. 1. sz., 2007, p. 325.

⁷ A Berni Uniók Egyezménynek e tanulmány időpontjában 181 szerződő fele van, lásd: WIPO által szabályozott szerződések: https://wipolex.wipo.int/en/treaties/ShowResults?search_what=C&treaty_id=15.

A BUE rendelkezései a minimális keretszabályokat foglalják magukba, azoktól csak pozitív irányban térhetnek el a részes államok belső jogszabályaikban.⁸

Az egyezmény igazgatását 1893-tól a Szellemi Tulajdon Védelmének Egyesített Nemzetközi Irodája (BIRPI) végezte, ezt váltotta le 1967-ben a Szellemi Tulajdon Világszervezete (a továbbiakban: WIPO), mely 1974-től az ENSZ szakosított szerve lett.⁹ A második világháborút követő gyarmati területek felszabadulása után olyan új, önálló országok jöttek létre melyek nem tudták teljesíteni a BUE azóta felülvizsgált követelményrendszerét. Az Egyesült Államok pedig eltérő jogfejlődése révén nem volt alkalmas arra, hogy a javarészt kontinentális jogrendszer sajátosságain alapuló BUE-hez csatlakozzon, ezért egy alacsonyabb védelmi szintet megkövetelő megállapodás létrehozását kezdeményezte. Ez lett az Egyetemes Szerzői Jogi Egyezmény, melyet 1952-ben írtak alá az ENSZ égisze alatt az UNESCO adminisztrálásával.¹⁰

Végül az 1980-as évek végére az USA is csatlakozott a BUE-hez, majd a Szovjetunió felbomlását követően az Egyetemes Szerzői Jogi Egyezmény elvesztette jelentőségét. Így a szellemi tulajdon-jog területén a WIPO egyeduralkodóvá vált egészen a Kereskedelmi Világszervezet (a továbbiakban: WTO) létrehozásáig. 1996-ban Genfben egy diplomáciai konferencián aláírták a Szerzői Jogi Szerződést (a továbbiakban: WCT) és az Előadásokról és a Hangfelvételekről szóló Szerződést (a továbbiakban: WPPT).¹¹

A WTO-t létrehozó „egyezménycsomag” 1C mellékletét képezi a szellemi tulajdon-jogok kereskedelmi vonatkozásairól (a továbbiakban: TRIPS) szóló megállapodás. A TRIPS hatálya kiterjed az irodalmi, művészeti és ipari tulajdonra egyaránt, és hasonlóan a BUE-hez, ez is egy minimális védelmi szintjét kívánja biztosítani a szellemi tulajdonnak.¹²

3. A SZERZŐ, A SZERZŐI MŰ, ÉS MILYEN JOGA SÉRÜLHET AZ ALKOTÓNAK?

3.1. A SZERZŐ FOGALMA

A szerző fogalmának vizsgálata azért is kiemelten fontos kérdés, hisz a technológia mára olyan szintre fejlődött, hogy az a jelenlegi szerzői jogi szabályok kereteit feszegeti. Egyes fogalmi elemek tisztázása kiemelt jelentőséggel rendelkezik. A mesterséges intelligencia

⁸ Lionel Bently, Brad Sherman: Intellectual Property Law. Oxford University Press, 2014, p. 40.

⁹ Bába Iván, Sáringer János: Diplomáciai Lexikon – A nemzetközi kapcsolatok kézikönyve. Éghajlat Könyvkiadó Kft., Budapest, 2018, p. 483.

¹⁰ Munkácsi Péter: Nemzetközi szerzői és szomszédos jogi egyezmények. In Jakab András, Könczöl Miklós, Menyhárd Attila, Sulyok Gábor (szerk.): Internetes Jogtudományi Enciklopédia. Szerzői jog és iparjogvédelem rovat. (rovatszerkesztő: Grad-Gyenge Anikó, Pogácsás Anett) 2023, [43]: <http://real.mtak.hu/170034/1/nemzetkozi-szerzoi-es-szomszedos-jogi-egyezmények.pdf>.

¹¹ Jörg Reinbothe, Silke Von Lewinski: The WIPO Treaties on Copyright: A Commentary on the WCT, the WPPT, and the BTAP. Oxford University Press, 2015, p. 4.

¹² Udvari Beáta: Mindenki ugyanannyit veszít? – A fejlődő országok és a TRIPS-egyezmény gyógyszer-kereskedelemre vonatkozó szabályai. Fordulat, 3. évf. 8. sz., 2010, p. 86.

megjelenésével egy sor új kérdést kell megválaszolni, az egyik legfontosabbtól kezdve, hogy tekinthető-e egyáltalán szerzői jogi értelemben szerzőnek, ezért elengedhetetlen annak elméleti és gyakorlati úton való tisztázása.

A szerző fogalmi meghatározását a nemzetközi egyezmények egyértelműen nem fogalmazzák meg. A WIPO kiadott egy útmutatót a BUE-hez, amely szerint azok a termékek minősülnek alkotásnak, amelyek szellemi alkotások, ebből következően csak azokat a személyeket tekinthetjük szerzőnek, akiknek a szellemi, kreatív tevékenységének az eredménye a mű. A szellemi alkotás kritériumára az egyezmény közvetlenül is utal a 2. cikk (5) bekezdésében. Ezek alapján egyértelműen megállapítható, hogy a BUE a szerző fogalma alatt a természetes személyeket érti.¹³

A BUE más bekezdésében is találunk utalást, ilyen rendelkezés, hogy a szerzői jogok a szerző halálát követően is egy bizonyos ideig fennállnak [6bis Cikk (2)], halálról pedig csak a természetes személyek vonatkozásában beszélhetünk. A programok esetében is felmerülhet a „halál”, pl. a ChatGPT esetében, mikor az egyes nyelvi modellek leváltják egymást, így a korábbi verziókat a felhasználók nem használhatják. A védelmi idő lényege Gyertyánfy Péter megfogalmazása szerint: „az alkotásban megtestesült személyiségi érték túléli alkotóját, és így egyfajta kegyeleti jogként érvényesíthetők a személyhez fűződő jogok”.¹⁴ A mesterséges intelligencia tekintetében a modellek leváltása révén nem egy új dolog jön létre, hanem a már meglévő funkciókat fejlesztik és bővítik, másrészt, Gyertyánfy megfogalmazásából kiindulva, az MI vonatkozásában hiányzik a személyiségi érték, hisz nem tekinthető embernek, így ehhez fűződő jogai sem lehetnek.

Az EU-ban 13 irányelv és 2 rendelet harmonizálja a szerzőknek, előadóművészeknek, producereknek és műsorszolgáltatóknak az alapvető jogait, viszont a szerző fogalmát egyikben sem határozzák meg. Az Európai Unió Bírósága (a továbbiakban: EUB) a Levola Hengelo BV és Smilde Foods BV között lévő ügy ítéletében megállapította, hogy ahhoz, hogy egy adott tárgy az Európai Parlament és Tanács 2001/29/EK irányelv (a továbbiakban: Infosoc-irányelv) értelmében vett „műnek” minősülhessen, két feltételnek kell megfelelnie. Egyfelől az érintett műnek eredetinek kell lennie abban a formában, hogy az a szerző saját szellemi alkotását képezze, másfelől a „műnek” minősülés azon elemekre korlátozódik, amelyek e szellemi alkotás kifejezései.¹⁵ Így a szerző fogalma mögött meghúzódó saját szellemi alkotása kifejezés összhangban van a BUE által meghatározottakkal.

Az Egyesült Államok joggyakorlata a szerzőt a Burrow-Giles Lithographic Co. kontra Sarony-ügyben úgy definiálja, hogy „aminek bármi az eredetét köszönheti, teremtő, készítő,

¹³ Guide to the Copyright and Related Rights Treaties Administered by WIPO and Glossary of Copyright and Related Rights Terms. WIPO Publication No. 891(E), 2003, BC-2.60.

¹⁴ Gyertyánfy Péter, Legeza Dénes (szerk.): Nagykomentár a szerzői jogi törvényhez. Wolters Kluwer, Budapest, 2020, p. 147.

¹⁵ C-310/17 Levola Hengelo BV kontra Smilde Foods BV, [2018] EBHT, még nem tették közzé, 42–43. pont.

aki befejez egy tudományos vagy irodalmi munkát”.¹⁶ A mesterséges intelligencia klasszikus értelemben véve ugyan képes létrehozni alkotásokat, viszont ezek eredetinek semmiképp sem tekinthetők, mert az MI a már létező művek eredeti elemeit tanulmányozza, elemzi, majd használja fel. Látszólag hasonló módszerrel készülnek a művek az emberi szerzőknél és az MI-nél, hisz az emberekre is tudattalanul is rengeteg művészi impulzus hat, amit beleépítenek a műveikbe. Viszont míg az emberi szerzők képesek a művészetet nem egy zárt keretrendszer elemei között értelmezni, addig az MI „képzeletereje” a betáplált adatok mennyiségén és minőségén múlik, valamint önállóan, saját elhatározásból, külső rásegítés nélkül nem akar alkotni. Így végső soron sosem lesz új, amit készít, valamint nem tesz hozzá önálló gondolatokon alapuló eredeti elemet.

Összességében a szerző fogalma úgy határozható meg, hogy az a természetes személy(ek), akinek az értelméből fakadóan az alkotást elkészítették. A szerzői jogi védelem továbbá kiterjed a kapcsolódó jogokra is, azaz a szomszédos jogokra (előadóművészek, hangfelvételt előállítók, rádió- és televíziószervezetek, filmelőállítók), valamint sui generis az adatbázisok védelmére.¹⁷

3.2. A SZERZŐI MŰ

A mű egy művészeti alkotómunka terméke, amelynek védelme nem függ sem minőségi, sem esztétikai jellemzőktől. A WCT 2. cikke alapján a jogi védelem kifejezési formákra terjed ki, és nem vonatkozik az önmagukban vett ötletre, eljárásokra, működési módszerekre, illetve a matematikai műveletekre.¹⁸

Az EU álláspontja szerint a szerzői mű alapja az eredetiség, ezt az EUB az Infopaq International A/S kontra Danske Dagblades Forening (a továbbiakban: Infopaq-ügy) 2009-es határozatában is kifejezésre jutatta.¹⁹ Az EUB későbbi gyakorlata alapján az Infopaq-ügy ítéletében foglalt eredetiség követelménye később részletezésre került más ügyek kapcsán. Ezáltal a szerzői mű magában foglalja a Football Association Premier League kontra QC Leisure-ügy alapján a kreatív szabadságot (creative freedom),²⁰ az Eva-Maria Painer kontra Standard VerlagsGmbH-ügy ítéletében foglaltaknak megfelelően a személyes érintettséget (personal touch),²¹ valamint a Football Dataco Ltd és társai kontra Yahoo! UK Ltd és társai-

¹⁶ Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony, 111 U.S. 53 [1884] 58. pont.

¹⁷ *Grad-Gyenge Anikó*: Modern szerzői jog. Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság, Médiatanács Médiatudományi Intézete, Médiatudományi Könyvtár sorozat 44. kötet, 2022, p. 96–97.

¹⁸ *Gyertyánfy Péter*: A szerzői mű fogalma, a védelem pozitív feltételei – WK-nagyommentár – 1. rész. Wolters Kluwer, 2023: <https://jogaszvilag.hu/szakma/a-szerzoi-mu-fogalma-a-vedelem-pozitiv-feltetelei-wk-nagyommentar-1-resz/>.

¹⁹ C-5/08 Infopaq International A/S kontra Danske Dagblades Forening [2009] EBHT I-06569, 37. pont.

²⁰ C-403/08 és C-429/08 Football Association Premier League és társai v QC Leisure és társai egyesített ügyekben [2011] EBHT I-9083, 97. pont.

²¹ C-145/10 Eva-Maria Painer kontra Standard VerlagsGmbH és társai, [2011] EBHT I-12533 87. pont.

ügy szerint a szabad és kreatív döntéseket (free and creative choices).²² Az EUB a Pelham-ügyben hozott ítéletében megállapította, hogy a szomszédos jogok elsődleges kritériuma a felismerhetőség, nem pedig az eredetiség, ami azt jelenti, hogy egy nagyobb mű kisebb elemei is jogosultak a szomszédos jogok védelmére.²³

Az Egyesült Államokban jó ideig az uralkodó nézet az úgynevezett „sweat of the brow” doktrína volt, mely alapján csak annak bizonyítására volt szükség, hogy bizonyos kemény munkát, erőfeszítést végeztek egy mű létrehozásakor, és így az elnyerte a szerzői jogi védelmet.²⁴ Ezzel a nézettel szakítva, 1991-ben az Egyesült Államok Legfelsőbb Bírósága a Feist kontra Rural-ügyben megállapította, hogy a jogi védelem alapja az eredetiség. Az eredetiség kritériuma azt jelenti, hogy a szerző önállóan alkotja meg a művét, tehát azt nem másolta más alkotásról, illetve azt, hogy legalább minimális kreativitást tartalmaz.²⁵

Összességében a két eredetiségszabványnak hasonló a perspektívája abból a szempontból, hogy mi is részesüljön jogi védelemben. A legnagyobb különbség, hogy az amerikai eredetiségszabvány a szükséges kreativitás minimális szintjét határozza meg, míg az EU álláspontja a saját szellemi alkotás kritériuma, ami magába foglalja a kreatív döntéseket és a szerző személyiségjegyeinek a megjelenését.²⁶

3.3. A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA MINT SZERZŐ

Az EU és az Egyesült Államok joggyakorlata alapján a szerző jelenlegi fogalma nem terjed ki a nem emberi alkotókra. A mesterséges intelligencia a tanulási programjába feltöltött adatok alapján generálja az alkotásokat, és (jelenleg) kötve is van az algoritmusához, attól nem térhet el, így ebben a vonatkozásában nem beszélhetünk sem kreatív szabadságról, sem önálló döntésekről.

A mesterséges intelligencia fogalmáról az Európai Bizottság a következőképpen nyilatkozott: „olyan rendszerre utal, amely környezetének elemzésével intelligens viselkedést mutat, különféle feladatokat képes végrehajtani bizonyos fokú önállósággal, hogy konkrét célokat érjen el.”²⁷ Lőrincz György szerint az MI alatt „olyan hardver/szoftver rendszereket [lehet érteni], amelyek képesek emberi módon akár bonyolult problémákat megoldani, az

²² C-604/10 Football Dataco Ltd és társai, kontra Yahoo! UK Ltd és társai, [2012] EBHT, még nem tették közzé, 38. pont.

²³ C-476/17 Pelham és társai kontra Ralf Hütter, Florian Schneider Esleben, [2019] EBHT, még nem tették közzé, 31. és 39. pont

²⁴ *Chinmaya Kumar Mohapatra*: The Doctrine of Sweat of the Brow. *Psychology and Education Journal*, 57. évf. 9. sz., 2020p. . 992.

²⁵ Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., 499 U.S. [1991] 340. pont.

²⁶ *Mina Jovanovic*: The originality requirement in EU and U.S., different approaches and implementation in practice. European Chemical Transport Association Study Awards, 2020, p. 43: <https://ecta.org/ECTA/documents/MinaJovanovic3rdStudentAwards202012149.pdf>.

²⁷ Artificial Intelligence for Europe. Digital Single Market – Factsheet: Artificial Intelligence for Europe: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/factsheet-artificial-intelligence-europe>.

emberi gondolkodásmódra jellemző következtetések révén döntési alternatívák közül választani”.²⁸ Ezekből a megfogalmazásokból is következik, hogy az MI által előállított mű egy sor lehetséges kimenetel közül azt fogja választani, amelyiket a betáplált végcél közül a program ennek az eléréséhez a legjobbnak tart. Arról sem beszélhetünk, hogy esetlegesen a program készítőjének a személyisége megjelenik ebben a döntési metódusban, hisz azt a képzési adatok alkotják, amit bár az emberi programozó képes befolyásolni, viszont a generált tartalmat a program a levont következtetések után alkotja meg. Az tagadhatatlan, hogy az MI képes úgymond „intelligenciát” igénylő feladatok elvégzésére, de ez nem jelenti azt, hogy eléggé intelligensnek vagy értelmesnek lehetne tekinteni ahhoz, hogy vonatkozásában szellemi alkotásokról és kreatív döntésekről beszéljünk.

A másik lényeges kérdés, hogy egy természetes személy, amennyiben mesterséges intelligencia alapú rendszert használ, kaphat-e a műre szerzői jogot mint használó, vagy maga a program tulajdonosa jogosult-e rá. Az OpenAI és a Microsoft is rögzíti a felhasználási feltételek között, hogy a létrehozott tartalom tulajdonjogát átruházza a felhasználóra, aki azt elkészítette, viszont ez nem jelenti, hogy az szerzői jogi védelem alatt áll. Az Egyesült Államok Szerzői Jogi Hivatala (a továbbiakban: USCO) megtagadta Kris Kashtanova szerzőségi bejegyzését, aki „Zarya of the dawn” című képregénye illusztrálásához használta az egyik népszerű gépgenerátort, a Midjourney-t. Az USCO álláspontja alapján legyen szó akár MI-alapú kép- vagy szöveggenerátorról, a felhasználók a kapott eredményt nem tudják előre megjósolni, és csak egy bizonyos fokig képesek hatni a mű végső formájára azáltal, hogy minimálisan meghatározott paramétereket adnak meg, hogy mi szerepeljen egy képen, vagy miről szóljon egy szöveg. Amikor a művészek szerkesztési vagy egyéb segédeszközöket használnak, kiválasztják, hogy milyen vizuális anyagot szeretnének módosítani, ehhez milyen funkció igénybevételére van szükség, valamint végre is hajtják a változtatásokat, ennek következtében pedig a mű elnyeri végső formáját.²⁹

Hasonló érveléssel visszautasította Stephen Thaler és cége a Dabus System keresetét 2023. augusztusában egy Washington D.C.-ben található kerületi bíróság. Thaler 2018-ban próbálta meg levédetni a „A Recent Entrance to Paradise” című képét, amelyet teljes egészében a mesterséges intelligencia alkotott, viszont az USCO megtagadta a kérelmét, ezért megtámadta ezt a döntést. A bíróság elutasította a beadványt, így az ügy tárgyalását azzal a további érveléssel, hogy a szerzői jogi törvény és annak hosszú múltra visszatekintő fejlődése, valamint a törvényhozói szándék is egyértelműen jelöli ki az emberi szerzőség követelményét és az eredeti szerzői mű szabványát.³⁰ Thaler az Egyesült Királyságban is megpróbálta

²⁸ Lőrincz György: A mesterséges intelligencia alkalmazásával hozott döntés jogi megítélésének egyes kérdései. *Gazdaság és Jog*, 2019. 4. sz., p. 1.

²⁹ United States Copyright Office. Re: Zarya of the Dawn (Registration # VAu001480196), p. 10–11.

³⁰ United States District Court for the District of Columbia [2023]: Thaler v. Perlmutter, Number 22-CV-384- 1564-BAH, 8. pont.

bejegyezni a DABUS-t mint egy élelmiszer tartály és egy villogó fényjelző feltalálóját, de a legfelsőbb bíróság úgy döntött, hogy a mesterséges intelligencia nem kaphat szabadalmat, és kijelentette, hogy nem nevezhető meg új termékek feltalálójaként, mivel a törvény csak az embert vagy a vállalatokat tekinti alkotónak.³¹

3.4. A SZERZŐKET MEGILLETŐ JOGOK

A BUE a szerzőknek járó jogok tekintetében megkülönbözteti a „moral rights”-ot (a szerző erkölcsi elismerése) és az „economic rights”-ot (vagyoni jogok), előbbibe tartozik a szerzőség követelése és a tiltakozási jog (a mű egységének védelméhez való jog), míg utóbbit a többszörözéshez, terjesztéshez, nyilvános előadáshoz, nyilvánossághoz való közvetítéshez, a nyilvánossághoz való továbbközvetítéshez és az átdolgozáshoz való jog alkotja.³² A WCT a 7. cikkben vagyoni jogok tekintetében ezt felsorolást egészíti ki a bérbeadás jogával.

Az EU vonatkozásában csak a vagyoni jogok szabályozásáról beszélhetünk, mivel a személyhez fűződő jogok tagállami hatáskört képeznek. A BUE tekintetében már felsorolt vagyoni jogok közül az EU az átdolgozás és a nyilvános előadás kivételével mindegyiket szabályozza az Infosoc-irányelvben.

Az Egyesült Államok szerzői jogi törvényének (a továbbiakban: USCA) alapján is a szerzőt megilletik a személyhez fűződő jogok és a vagyoni jogok. A személyhez fűződő jogok tekintetében megjelenik a tiltakozási jog, a forrásmegjelölés és az integritás joga, mely magába foglalja a szerzőség követelését. A vagyoni jogok vonatkozásában a szerzőnek kizárólagos joga van a védelemben részesített műről másolatot készíteni vagy hangfelvételt reprodukálni, származékos alkotásokat készíteni, a művet terjeszteni, nyilvánosan előadni és bemutatni, továbbá átruházni.³³

A szerzői jogi védelem a BUE alapján a szerző életére és a halála utáni ötven évre terjed ki, de az egyezmény előírja, hogy az abban résztvevők a meghatározottnál hosszabb időt biztosíthatnak. Ebből kifolyólag az EU-ban az Európai Parlament és a Tanács 2006/116/EK irányelve alapján a szerzői jogi védelem ideje 70 év, a szomszédos jogok esetében pedig a védelmi idő kezdő időpontjának tekintendő eseménytől számított 50 év, míg az adatbázisok vonatkozásában a jog az adatbázis elkészítésének napját követő év január elsejétől számított tizenöt év múlva szűnik meg. Az Egyesült Államokban az 1978. január 1-jén vagy azt követően létrehozott mű szerzői joga a keletkezéstől számítva a szerző életében és a szerző

³¹ Emilia David: UK Supreme Court rules AI is not an inventor. The Verge Tech, 2023: <https://www.theverge.com/2023/12/20/24009524/uk-supreme-court-ai-inventor-copyright-patent>.

³² Sági Edit: Szerzői vagyoni jogok (felhasználás, felhasználási módok). In Jakab, Könczöl, Menyhárd, Sulyok (szerk.): i. m. (10): <http://ijoten.hu/szocikk/szerzoivagyoni-jogok-felhasznalas-felhasznalasi-modok>.

³³ L. Ray Patterson, Stanley F. Birch Jr.: A Unified theory of copyright. Houston Law Review, 2009, p. 278.

halálát követő 70 évig áll fenn.³⁴ A védelmi idő elteltét követően az alkotás „közkincsé” válik, azaz bárki szabadon felhasználhatja, így pl. megfilmesítheti vagy más módon feldolgozhatja.

3.5. HOGYAN SÉRTHETI MEG A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA A SZERZŐI JOGOT?

3.5.1. Többszörözés

A szerzői jog megsértésének leggyakoribb esetei a szövegek és fényképek felhasználása a tulajdonosok engedélye vagy megjelölése nélkül.³⁵ Ez az MI tanításánál fokozottabban megjelenik, mivel a programnak jelentős mennyiségű adatot kell elemezni. Ezeket az adatokat manuálisan hatékonyan és gyorsan elemezni szinte lehetetlen, helyette a „Text and Data Mining” (a továbbiakban: TDM) néven ismert automatizált számítási elemzéssel történik a folyamat.³⁶ Az adat kifejezés alatt pedig olyan információt kell érteni az irodalmi és művészeti alkotásokról, ami adatfeldolgozó berendezések útján a kódolás, feldolgozás után számítástechnikai eszközökkel rögzíthető, valamint megjeleníthető, viszont a személyes adatok nem tartoznak ide. Az adatokat tartósan adathordozók útján lehet tárolni, melyek a feldolgozott információknak a közvetítésére szolgáló eszközök.³⁷

A mesterséges intelligencia kapcsán felvetődik a kérdés, hogy milyen formában és mértékben lehetséges a tanítása, mellette pedig számos erkölcsi dilemma is megjelenik. Magát a gépi tanulás folyamatát akképpen lehet összefoglalni, hogy amennyiben meghatározunk egy elérendő célt, ahhoz, hogy a cél teljesítéséhez szükséges legjobb megoldást megtalálja az MI, nagy mennyiségű releváns adatokat kell összegyűjteni, és be kell táplálni a betanítási algoritmusba, ami létrehoz egy modellt, ami képes előrejelzéseket végezni, és támogatja a döntéshozatali folyamatot.³⁸ A fejlesztők a gépi tanuláshoz használatos modellekhez el- képezőten nagy mennyiségű bemeneti adatkészletet vesznek igénybe, hisz az MI ezáltal válik „intelligenssé” és képessé arra, hogy emberi szinten kommunikáljon és végezzen el különböző feladatokat. Ebben a folyamatban viszont elkerülhetetlen, hogy a kutatók a fel-

³⁴ Robert A. Gorman: Copyright Law. Federal Judicial Center, 2006, p. 5.

³⁵ Will Kenton: Copyright Infringement: Definition, Meaning, Example and Criteria. Investopedia, 2022: <https://www.investopedia.com/terms/c/copyright-infringement.asp>.

³⁶ Eleonora Rosati: The Exception for Text and Data Mining (TDM) in the Proposed Directive on Copyright in the Digital Single Market: Technical Aspects. European Parliament Directorate for Citizen's Rights and Constitutional Affairs: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2018/604942/IPO_L_BRI\(2018\)604942_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2018/604942/IPO_L_BRI(2018)604942_EN.pdf).

³⁷ Buday-Sántha Andrea: „Minek nevezzetek?” Az információs jogok jelene és jövőbeli szabályozási kihívásai. JURA, a Pécsi Tudományegyetem Állam- és Jogtudományi Karának tudományos lapja, 2019. 1. sz., p. 207–208.

³⁸ Carlos R. Arias: An Introduction to Artificial Intelligence. Seattle Pacific University Works, 2022, p. 27–28.

használt adatokról (ha csak rövid időre is) digitális másolatot készítsenek, mindezt pedig a lehető legkülönbözőbb forrásokból beszerezve, így szinte elkerülhetetlen, hogy szerzői jogi védelem alatt álló alkotásokat ne használjanak fel.³⁹

A BUE 9. cikk (1) bekezdése alapján a szerzőket megilleti az a kizárólagos jog, hogy műveiket bármely módon és formában csak az ő engedélyükkel lehessen többszörözni, viszont ez nem mindig korlátlan. A 9. cikk (2) bekezdés engedélyt ad a tagállamok törvényhozó szerveinek, hogy különleges esetekben kivételt engedjenek, amennyiben az ilyen kivételes többszörözési cselekmények nem sérelmesek a mű rendes felhasználására, és indokolatlanul nem károsítják a szerző jogos érdekeit.

Az USCA alapján a reprodukálás során létrejövő másolat (copies) „olyan anyagi tárgyak, a hangfelvételek kivételével, amelyekben egy mű bármilyen jelenleg ismert vagy később kifejlesztett módszerrel rögzítésre kerül, és amelyekből a mű közvetlenül vagy gép segítségével észlelhető, reprodukálható vagy más módon közölhető. A 'másolatok' kifejezés magában foglalja azt az anyagi tárgyat, amely más, mint a hanglemez, amelyen a mű először rögzítésre került.”

A másolásnak a rögzítési követelménye, hogy a másolat kellően állandó vagy stabil legyen ahhoz, hogy az átmenetnél hosszabb ideig észlelhető, reprodukálható vagy más módon közölhető legyen. A rögzítés követelményéből adódik, hogy az átmeneti másolatokat ne legyen elég időnk észlelni vagy akár terjeszteni bármilyen jogsértő módon.⁴⁰ A Ram-copy-doktrína szerint a művek digitális, számítógép általi többszörözése is minősülhet többszörözésnek, és ez nem függ a tevékenység időtartamától.⁴¹

Az EU vonatkozásában az Infosoc-irányelv alapján a tagállamoknak biztosítaniuk kell a közvetett vagy közvetlen, ideiglenes vagy tartós, bármely formában vagy eszközzel, egészben vagy részben történő többszörözés engedélyezésének, illetve megtiltásának a kizárólagos jogát. Az irányelv 2. cikkében található felsorolás meghatározza a jogosultak körét, továbbá azt, hogy mire terjed ki a többszörözés.⁴² Az egész Európai Unióban egységesen és önállóan kell értelmezni a többszörözés fogalmát. A többszörözés joga eleinte a művek fizikai formátumban való rögzítésére korlátozódott, majd felmerült a műveknek a számítógép

³⁹ Kevin P. Murphy: Machine Learning: A Probabilistic Perspective. Massachusetts Institute Technology, Press Illustrated Edition, 2012, p. 34–36.

⁴⁰ Ernest Miller, Joan Feigenbaum: Taking the Copy Out of Copyright. Proceedings of the 2001 ACM Workshop on Security and Privacy in Digital Rights Management, Lecture Notes in Computer Science, vol. 2320. Springer, Berlin, 2002, p. 236.

⁴¹ Steven Foley: Buffering and the Reproduction Right: When is a Copy a Copy? Mitchell Hamline School of Law Cybaris, 1. évf. 1. sz., 2010, p. 104–105.

⁴² Tattay Levente: Az Európai Bíróság gyakorlata a szerzői alkotások digitális feldolgozása terén. In: Keszérű Barna Arnold, Köhidi Ákos (szerk.): Tanulmányok a 65 éves Lenkovich Barnabás tiszteletére. Eötvös József Könyv- és Lapkiadó Bt., valamint a Széchenyi István Egyetem Deák Ferenc Állam- és Jogtudományi Kara, Győr, 2015, p. 521.

gép memóriájában való tárolása, azaz maga a gépi információfeldolgozás, ami már képes ezekből az adatokból akár új műveket létrehozni.⁴³

Az adatgyűjtés megvalósulhat mind közvetlen, mind közvetett úton akár gépi segítséggel, vagy emberi rögzítő igénybevételével. A reprodukálás a modellekben és az adatkészletekben az input (beviteli) szakaszban történik, ekkor használják fel az óriási mennyiségű adathalmazokat, és adják hozzá a rendszerhez. Természetéből adódóan másfajta megközelítést igényel a digitális többszörözés a papírhordozókon (pl.: fénykép) vagy más hagyományos úton történő sokszorosítással (pl.: nyomtatás) szemben.⁴⁴ A digitális többszörözéssel hirtelen számú, minőségét tekintve ugyanolyan példány hozható létre, ez pedig lehetőséget teremt arra, hogy a digitális formában tárolt műveket az interneten keresztül hozzáférve sokszorozsák.⁴⁵ Akkor adatmennyiségnél, mely a mesterséges intelligencia tanításához szükséges, a digitálisan meglévő művek különböző algoritmusok igénybevételével történő többszörözése a leghatékonyabb, leggyorsabb és leginkább költségkímélő megoldás a vállalatok számára.

A bármely formában vagy eszközzel kifejezéssel kapcsolatban az EUB megállapította, hogy az összes olyan adathordozóra vonatkozik, amelyen védelem alatt álló művet többszörözhetnek, beleértve a felhőalapú számítástechnika keretében használt szervereket is.⁴⁶ Számos tárolási lehetőség áll rendelkezésre a gépi tanuláshoz, amelyek a következő kategóriákba sorolhatók: helyi fájl tárolás, hálózathoz csatolt tároló, tárolóterületi hálózatok, elosztott fájlrendszerek és objektumtárolás. A fejlesztők természetesen a szoftveresen meghatározott, nyílt forráskódú, felhőalapú és egyszerű technológiák felé hajlanak, így az objektumtárolás határozható meg legjobb megoldásként.⁴⁷

Az egészben történő többszörözés tekintetében nincs szükség külön magyarázatra, viszont a részben történő többszörözés kifejezése annál több kérdést vet fel. A tanítási folyamat adatgyűjtési szakasza után az adatokat a kutatóknak tárolniuk kell, és sok esetben meg kell „tisztítaniuk”, hogy használhatóak legyenek, így előfordulhat, hogy bizonyos egységes alkotások feldarabolásra kerülnek, valamint hogy alapvetően is csak egy részét akarják felhasználni egy műnek (pl. egy könyvnek). Az EUB úgy határozta meg a Football Association Premier League kontra QC Leisure egyesített ügyekben, hogy valamely műalkotás egyes részei azzal a feltétellel részesülnek az említett rendelkezés alapján védelemben, ha tartal-

⁴³ *Sari Depreeuw*: The Viarable Scope of the Exclusive Economic Rights in Copyright. The Netherlands: Wolters Kluwer Law & Business Information Law Series, 3. évf., 2014, p. 97–98.

⁴⁴ *Jan Rosé*: Urheberrecht und Verwandte Schutzrechte. Zum Umsetzung der EGRichtlinie 2001/29. EG. Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht International, 2002, 3.sz., p. 196.

⁴⁵ *Bartók Viktor*: A felhőalapú szolgáltatások szerzői jogi megítélése – Magáncélú többszörözés a felhő tárhelyekben I. Polgári Jog, 2. évf. 5. sz., 2017: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1700501.poj>.

⁴⁶ C-433/20 *Austro-Mechana Gesellschaft zur Wahrnehmung mechanisch-musikalischer Urheberrechte Gesellschaft mbH kontra Strato AG*, [2021] EBHT, még nem tették közzé, p. 74.

⁴⁷ *Keith Pijanowski*: The Architect's Guide to Storage for AI. The News Stack. Engineering, AI, 2023: <https://thenewstack.io/the-architects-guide-to-storage-for-ai/>.

maznak olyan elemet, amely e mű szerzőjének a saját szellemi alkotása, így a többszörözött részletekből álló egységet meg kell vizsgálni annak megállapítása érdekében, hogy a részletek tartalmazzak-e ilyen elemeket.⁴⁸ Az EUB az első Infopaq-ügyben megállapította, hogy egy védelem alatt álló mű 11 szavas szövegvonatának többszörözése is tartozhat az Infosoc-irányelv 2. cikkének a hatálya alá, ezáltal engedélyköteles művelet.⁴⁹

Összefoglalva, a képzéshez felhasznált adatokról lényegében olyan másolatok készülnek, amelyeket merevlemezeken, felhőalapú tárolókon vagy más adattárolókon tárolnak annak érdekében, hogy a program képes legyen azt dinamikusan és szelektív módon olvasni.⁵⁰ Egy ilyen folyamat során akár többször is előfordulhat, hogy készülnek jogsértő másolatok, amelyeket különböző betanítási programokhoz vagy tesztelésekhez is felhasználhatnak.

Az adathalászat nemcsak egyes önálló művek tekintetében jöhet létre, hanem az adatbázisok vonatkozásában is. A TRIPS-megállapodás 10. cikke és a WCT 5. cikke alapján az adatbázisban szereplő adatok kiválasztása és elrendezése szellemi alkotásnak minősül, így védelem illeti meg, viszont ez az összeállítás tartalmát képező adatokra vagy anyagokra nem vonatkozik. Az Európai Parlament és a Tanács 96/9/EK irányelv (a továbbiakban: adatbázis-irányelv) 5. cikke a többszörözés jogát az engedélyhez kötött cselekmények között nevesíti. Az irányelv 5. cikk (1) bekezdésének a) pontja szerint az adatbázis egy részének vagy egészének időleges vagy végleges, bármilyen eszközzel és formában történő többszörözése szintén a szerző kizárólagos joga. A kimásolás fogalma alatt az irányelv az adatbázisban szereplő tartalom egészének vagy jelentős részének más hordozóra bármilyen eszközzel, illetve bármilyen formában történő végleges vagy ideiglenes átvitelét érti.

3.5.2. Származékos művek

További probléma, hogy a mesterséges intelligencia tekintetében a létrehozott mű, tehát a kimenet (output) hasonló lesz a beviteli adatokhoz (input), mivel konkrét művek adatait használják fel a fejlesztők a betáplálási fázisban. Előfordulhat, hogy egy generált szöveg vagy kép túlságosan is hasonlít az alapjául szolgáló műhöz, csak új elemek kombinálásával jött létre.⁵¹

A BUE 12. cikke alapján a szerzők kizárólagos joga, hogy engedélyezzék műveik adaptálását, zenei átírását és egyéb átdolgozását. Mind a WCT, mind a TRIPS-megállapodás előírja, hogy a tagoknak tiszteletben kell tartani a BUE 1-21. cikkében foglaltakat, így az átdolgozás kizárólagos jogát. A WIPO által kiadott útmutató alapján az átdolgozás az érin-

⁴⁸ C-403/08 és C-429/08, [2011] EBHT I-9083, 154–159. pont.

⁴⁹ C-403/08 és C-429/08, [2011] EBHT I-9083, 50–51. pont.

⁵⁰ Mark Zhao: Understanding Data Storage and Ingestion for Large-Scale Deep Recommendation Model Training. Proceedings of the 49th Annual International Symposium on Computer Architecture 2022, p. 1.: <https://arxiv.org/pdf/2108.09373.pdf>.

⁵¹ Ravindra Kumar, Pankaj Kumar: Training AI and copyright infringement: where does the law stand? Indian Journal of Integrated Research in Law, 2. évf. 1. sz., 2022, p. 1306–1308.

tett művek már meglévő elemeinek kombinációja új elemekkel, aminek eredményeképpen egy új mű születik, ami a BUE 2. cikk (3) bekezdése alapján szintén védelemben részesül.⁵²

Az Európai Unió jogharmonizációs törekvései ellenére a nemzeti szerzői jogi törvények között még továbbra is vannak különbségek. Az egyik legszembetűnőbb az, hogy az adaptációk engedélyezésének joga a legtöbb műfaj esetében nincs harmonizálva. Az egyes tagállamok hatásköre a szabályozás megalkotása, amelyek nemzeti szabályozásukban a nemzetközi jog figyelembe vétele mellett alakították ki azt, ezért néhány uniós tagállami gyakorlatot érdemes vizsgálat alá vonni.⁵³

Magyarországon a szerzői jogot a 1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról (a továbbiakban Szjt.) szabályozza, és annak 29. §-a alapján „[á]tdolgozás a mű fordítása, színpadi, zenei feldolgozása, filmre való átdolgozása, a filmalkotás átdolgozása és a mű minden más olyan megváltoztatása is, amelynek eredményeképpen az eredeti műből származó más mű jön létre”. Más műről pedig csak abban az esetben beszélhetünk, ha annak létrehozatala egyéni-eredeti jellegű alkotói tevékenység eredményeképpen jött létre, az Szjt. 1. § (3) bekezdése szerint: „A szerzői jogi védelem az alkotást a szerző szellemi tevékenységéből fakadó egyéni, eredeti jellege alapján illeti meg.” Az egyes beazonosítható részek terjedelmének és mértékének a meghatározása esetről esetre és a művészeti ágtól is nagyban függ, így mindig önállóan kell vizsgálni. A Szerzői Jogi Szakértő Testület egyik szakvéleménye alapján az azonosíthatóság azt jelenti, hogy az érintett részből egyértelműen meghatározható, hogy mely mű vagy mely mű mely részletéről van szó, így az összekapcsolható az eredeti szerzővel.⁵⁴

Hollandiában a bíróságok gyakran alkalmazzák az „összességében hasonló benyomás” tesztet, amely bizonyos értelemben fordított. A teszt alapján a hangsúly nem azon van, hogy először megállapítjuk, mitől lesz egy mű eredeti, majd ezeket az elemeket megkeressük a származékos műben, hanem azon, hogy a bíróság összehasonlíttja az eredeti munkát azzal, amit jogsértőnek vél, hogy megállapítsa, mennyire is hasonlítanak egymásra. Ha a benyomás alapján megállapítható egy általános hasonlóság és az, hogy a különbségek csak kisebb eltérések, akkor ebben az esetben a későbbi munka jogsértőnek minősül. A holland szerzői jogi törvény alapján az, hogy csak keveset másolnak, és sok elemet adnak hozzá, nem tekinthető relevánsnak a jogsértés megállapítása szempontjából.⁵⁵ A francia bíróságok tekintetében pedig a jogsértés értékelésének a megközelítése aszerint alakul, hogy csak azokat a

⁵² WIPO 2003, BC-12.1. – 12.3.

⁵³ Tóth Andrea Katalin: Az európai szerzői jogi harmonizáció és a territorialitás kérdése. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 11. (121.) évf. 4. sz., 2016. augusztus, p. 15–16.

⁵⁴ Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleménye – Dalszöveg részletének szerzői jogi védelme: SZJSZT-44/2007/1.

⁵⁵ Jaap Spoor: Verveelvoudigen: Reproduction and Adaptation under the 1912 Copyright Act. In: P.B. Hugenholtz, A.A. Quaedvlieg, D.J.G. Visser (szerk.): A Century of Dutch Copyright Law: Auteurswet 1912–2012. Amsterdam, 2012, p. 208–209.

jellemző elemeket veszik figyelembe, amelyekkel az eredeti mű szerzője személyre szabta az adott témát és ötletet.⁵⁶

Az USCA alapján a származékos mű: „olyan mű, amely egy vagy több már létező alkotáson alapul, például fordításon, zenei feldolgozáson, dramatizáláson, fikcionalizáláson, mozgóképváltozatokon, hangfelvételen, művészeti reprodukción, rövidítésen, sűrítésen vagy bármely más formában, amelyben egy mű átdolgozható, átalakítható vagy adaptálható. A szerkesztői átdolgozásokból, megjegyzésekből, feldolgozásokból vagy egyéb módosításokból álló mű, amely összességében eredeti szerzői alkotást jelent.” A származékos mű lényeges eleme, hogy átalakít-e vagy átformál-e valamit az elsődleges műben. A származékos alkotás feltételez valamilyen hozzáadott értéket a származékos felhasználó részéről, ami alatt a műalkotás átalakítását vagy új kifejezéssel való kiegészítését kell érteni. Származékos művek a szerzői jog tulajdonosának engedélyével vagy a közkincsbe tartozó alkotásokból hozhatók létre.⁵⁷

Összességében, a mesterségesintelligencia-programok célja nem az, hogy nagymértékben lemásoljanak egy már létező művet, hisz a vállalatoknak sem áll érdekében ennyire nyilvánvaló módon megsérteni a szerzői jogot, hanem inkább, hogy kombinálják az egyes szerzők műveit a rájuk jellemző egyediségek összekeverésével, hogy a felhasználók ezeket felhasználva az adatkészletből új alkotásokat hozzanak létre. Ebből kifolyólag a most ismert hasonlósági tesztek nem biztos, hogy kellőképpen alkalmasak lesznek a lehetséges jogsértések megállapítására. A többszörözött adatok révén generált tartalmak esetében az újonnan hozzáadott egyéni-eredeti jellegről nem beszélhetünk. A már meglévők viszonyában, ha azok egyáltalán felismerhetőek, nagy nehézség lehet egy-egy alkotónak bizonyítani, hogy az ő szellemi alkotása. A hasonlóság megállapítására már nem csak egyes elemek, részletek, megvalósítások, hanem a mögöttes adatkészlet vizsgálatára is szükség lehet, és arra, hogy a végterméket mekkora mértékben és módon befolyásolta. Ez viszont egy laikus, átlagos személy lehetőségeit meghaladja, így két mű egyszerű összehasonlítása nem biztos, hogy eredményes lesz, tehát a jogalkotók/-alkalmazók oldaláról újfajta megközelítésre lesz szükség. Mert bár végső soron tényleg lehetséges, hogy hasonló lesz a generált tartalom az eredetihez, viszont az esetek többségében nem valószínű, hogy ténylegesen megállapítható lenne a tényszerű másolás.

Egy másik érdekes kérdés az, hogyan értékeljük, ha az MI-t csak egy bizonyos szerző műveivel tanítják, és a rá jellemző stílust másolják le és használják fel. Az Egyesült Államokban a Dave Grossman Designs kontra Bortin-ügyben a bíróság kimondta, hogy csak egy ötlet meghatározott kifejezései védhetők szerzői joggal, de maga a stílus nem, a jogsértéshez a

⁵⁶ Mireille Van Eechoud: Adapting the work. In: Mireille van Eechoud (szerk.): The Work of Authorship. Amsterdam University Press, 2014, p. 161.

⁵⁷ Daniel J. Gervais: The Derivative Right, or Why Copyright Law Protects Foxes Better than Hedgehogs. Vanderbilt Law School Faculty Publications, 15. évf. 4. sz., 2013, p. 804–805.

két mű közötti lényeges hasonlóságra van szükség.⁵⁸ Maga a stílus szerzői jogi védeltséget nem kaphat, viszont ebben az esetben könnyebb lehet bizonyos egyéni-eredeti jelleg bizonyítása, és ez hasonlítható ahhoz az esethez, amikor valaki hamis képeket készít, majd azt forgalmazza.⁵⁹

Azokban az esetben, ha az eredeti alkotó már létező műveiből olyan, szerzői jogi védelmet már önmagukban is élvező felismerhető elemek, részletek kerülnek felhasználásra, amelyek ellen fel lehet lépni az idézési szabályok megsértése miatt, vagy ha annak a terjedelmét meghaladja, akkor a többszörözési jog megsértése miatt is, a jogsértést akkor is megtörténtnek kell tekinteni, ha a létrehozott tartalom nem önálló szerzői mű vagy szomszédos jogi produktum. Erre a problémára egy nagyon egyszerű megoldásnak tekinthető, ha előzetesen az eredeti alkotótól/alkotóktól engedélyt kérnek a felhasználáshoz, illetve feltüntetik a nevüket.⁶⁰

4. KIVÉTELEK ÉS KORLÁTOZÁSOK

A digitalizáció és az internet elterjedése miatt nagy mennyiségű szerzői jogi védelem alatt álló tartalmat tesznek hozzáférhetővé különböző online tartalmegosztó szolgáltatások platformjain, a szöveg- és adatbányászat (a továbbiakban: TDM) célja pedig az ezekhez való hozzáférés. Az államok által a szerzőknek biztosított jogosultságok a felhasználói igényekkel és a társadalommal együtt alkotott háromágú egyensúlyrendszerben kerülnek kialakításra.⁶¹ Ebben a struktúrában kell kialakítani a TDM és a szerzői jogok közötti egészséges egyensúlyt. A TDM visszaszorítása gátolja az innovációt és a fejlődést, így olyan szabályozásra van szükség a kivételek és korlátozások körében, ahol a szerzőknek biztosított jogok a legkevésbé sérülnek.

Az eddig is rohamosan fejlődő technológia mellett a mesterséges intelligencia térhódítása is érinti és változtatja a kivételek és korlátozások körét. Erre a jelenségre mutat rá Rozgonyi Krisztina is, aki ezt úgy fogalmazza meg: „A széles sávú hírközlési technológiák immáron 2000-es évekbeli térhódításával, az okos készülékek elterjedésével elsősorban zenék, filmek és videók – egytől egyig szerzői jogvédett alkotások – habzsolása vált a mindennapok normájává. Innentől kezdve pedig megállíthatatlanul a szerzői jog is a tömegek közvetlen élményévé, illetve konfrontációs zónájává vált.”⁶²

⁵⁸ Dave Grossman Designs, Inc. v. Bortin, 347 F. Supp. 1150 [1972] 3. pont.

⁵⁹ *Martin Miernicki, Huang Ying*: Artificial intelligence and moral rights. *AI & Society*, 36. évf., 2021, p. 322.

⁶⁰ *Grad-Gyenge Anikó*: A mesterséges intelligencia által generált tartalmak értelmezésének lehetőségei a szerzői jog útján. *Magyar Jog*, 2023. 6. sz., p. 341–342.

⁶¹ *Sápi Edit*: A szerzői jog korlátozása és a tartalomhozzáférés. *JURA*, a Pécsi Tudományegyetem Állam- és Jogtudományi Karának tudományos lapja, 2020. 3. sz., p. 115.

⁶² *Rozgonyi Krisztina*: A szerzői jog a digitális kommunikáció korában: ilyen jövőt képzeltünk-e? In: *Grad-Gyenge Anikó, Kabai Eszter, Menyhárd Attila*: Liber Amicorum. *Studia G. Faludi Dedicata – Ünnepi tanulmányok Faludi Gábor 65. születésnapja tiszteletére*. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, 2018, p. 338.

A mesterséges intelligencia alapú programok tanításához felhasznált adatok és a TDM körében lévő kivételek és korlátozások között nagyon szoros kapcsolat figyelhető meg. A TDM-kivételek teszik lehetővé a vállalatoknak, hogy akkora mennyiségben férjenek hozzá adatokhoz, amit az MI-alapú programok képzéséhez tudnak felhasználni. Abban az esetben, ha ezek a programok nem vagy korlátozott jelleggel tudnának hozzáférni az ilyen adatokhoz, mindenképpen szegényesebb lenne a tartalomgenerálási minőségük.⁶³ A TDM használatának korlátozása tehát egy komoly akadályt jelenthet az MI fejlesztésében. Ez káros lehet mind a tudományos kutatásra, mind a szélesebb körű versenyszempontokra nézve.⁶⁴

4.1. A HÁROMLÉPCSŐS TESZT

A háromlépcsős teszt jelenleg egy olyan általános minimumkorlát, amely a szerzői jogi szabad felhasználás keretrendszerének alapja.⁶⁵ Ezek a feltételek a BUE 9. cikk (2) bekezdésében kerültek megfogalmazásra, és ez teszi a szerződő felek számára lehetővé, hogy a 9. cikk (1) bekezdésében szereplő többszörözési jog alól kivételt alkalmazhassanak. A teszt egy útmutató a nemzeti jogalkotók számára a kivételek és korlátozások alakítására.⁶⁶

A TRIPS-megállapodás a háromlépcsős tesztet a 13. cikkében szabályozta. A teszt megjelenik továbbá WCT 10. cikkében és a WPPT 16. cikkében is. Az egyes feltételek megegyeznek a korábbikkal, viszont a WCT és a WPPT kifejezetten a digitális környezet figyelembe vétele mellett került kialakításra.⁶⁷ A WCT-nek és WPPT-nek való megfelelést az EU jogában több jogforrás is biztosítja, ilyen többek között a szoftver-, az adatbázis-, és az Infosoc-irányelv.⁶⁸ Az Egyesült Államok vonatkozásában Senfleben és Hugenholtz álláspontja szerint a háromlépcsős teszt nem foglal magába több normatív tartalmat, mint a fair use-teszt, így megfelel annak a követelményeinek.⁶⁹

⁶³ *Christophe Geiger*: The Missing Goal-Scorers in the Artificial Intelligence Team: Of Big Data, the Fundamental Right to Research and the Failed Text and Data Mining Limitations in the CSDM Directive. In: *M. Senfleben, J. Poort* (szerk.): *Intellectual Property and Sports, Essays in Honour of P. Bernt Hugenholtz*. Kluwer Law International PIJIP/TLS Research Paper Series, 2021. 66. sz., p. 388.

⁶⁴ *Geiger*: i. m. (63), p. 390.

⁶⁵ *Daniel J. Gervais*: Making Copyright Whole: A Principled Approach to Copyright Exceptions and Limitations. *University of Ottawa Law & Technology Journal*, 5. évf. 1. sz., 2008, p. 9.

⁶⁶ *Christophe Geiger, Daniel Gervais, Martin Senfleben*: How to Use the Test's Lexibility in National Copyright Law. *American University International Law Review*, 29. évf. 3. sz., 2014, p. 586.

⁶⁷ *Sam Ricketson*: WIPO Study on Limitations and Exceptions of Copyright and Related Rights in the Digital Environment. WIPO Standing Committee on Copyright and Related Rights/9/7, 2003, p. 60.

⁶⁸ *Ujhelyi Dávid*: A paródia-kivétel szükségessége és lehetséges keretrendszere a hazai szerzői jogban. Pázmány Péter Katolikus Egyetem Jog- és Államtudományi Doktori Iskola, 2020, p. 32–33: http://real-phd.mtak.hu/1119/1/Ujhelyi_David_dolgozatv.pdf.

⁶⁹ *P. Bernt Hugenholtz, Martin Senfleben*: Fair Use in Europe: In Search of Flexibilities. *Amsterdam Law School Research Paper*, 2012. 39. sz., p. 9.

4.2. EURÓPAI UNIO

A kivételek és korlátozások koncepcionális egységesítését az Infosoc-irányelv kezdte meg. Ezt a célt azonban gyengítette az a tény, hogy az irányelv lehetővé tette a tagállamok számára, hogy – néhány kivételtől eltekintve – olyan szabályokat tartsanak fenn, amelyek nem vonatkoznak az online térre. Az irányelv szerepét azt sem segítette elő, hogy a kivételeket és korlátozásokat úgy szabályozták, hogy a tagállamok szabadon választhatták ki azokat, amelyeket nemzeti rendszerükbe be kívántak illeszteni.⁷⁰

A 2019/790 EU szerzői jogi irányelv (a továbbiakban: CDSM-irányelv) az egyes kivételek és korlátozások tekintetében kötelezően előírta a tagállamok számára annak bevezetését, valamint továbbfejlesztette az Infosoc-irányelvben már részben megvalósult harmonizációt, így erősítette a szerzők és az előadóművészek helyzetét a digitális környezetben (pl. az adatbányászattal szemben).⁷¹ A szerzői jogok megsértése alól így számos kivétel létezik az EU-ban, ilyen korlát a TDM körében is van, amelyet a CDSM-irányelv tartalmaz.

A CDSM-irányelv 2. cikke meghatározza a TDM fogalmát: „bármely olyan automatizált analitikai módszer, amely digitális formában lévő szövegeket és adatokat elemez információk, többek között, de nem kizárólag mintázatok, tendenciák és összefüggések feltárása céljából”. A TDM lényege abban rejlik, hogy nagy mennyiségű adathalmazból értékes és releváns adatokat nyernek ki. A TDM-tevékenység feltételezhetőleg nagyrészt olyan adatok vonatkozásában áll fenn, amelyek nem állnak szerzői jogi védelem alatt, viszont az MI tekintetében mindenképpen jogbizonytalanságról beszélhetünk azzal kapcsolatban, hogy valójában milyen forrásból is származnak az adatok.

Az irányelvben foglalt kivételek és korlátozások célja egy méltányos egyensúly a szerzők jogai és a TDM-tevékenységet végzők érdekei között. A szerzői jog alóli bármely kivételnek meg kell felelnie a háromlépcsős tesztnek. Az irányelvben e mentén kerültek meghatározásra a szöveg- és adatbányászat alóli a kivételek (a továbbiakban: TDM-kivételek), amelyeket a 3. cikk (Tudományos kutatási céllal végzett szöveg- és adatbányászat) és a 4. cikk (Kivétel vagy korlátozás szöveg- és adatbányászat esetén) tartalmaz.⁷²

4.2.1. CDSM-irányelv 3. cikk

A CDSM-irányelv 3. cikke a tudományos kutatás területére vonatkozik, amely egyaránt kiterjed a természet- és humán tudományokra. A tudományos kutatás céljából végzett TDM keretében másolást és többszörözést is végrehajthatnak, de csak olyan művek tekintetében,

⁷⁰ Grad-Gyenge Anikó: Szerzői jogi kivételek és korlátozások. In *Jakab, Könczöl, Menyhárd, Sulyok*: i. m. (10): <http://ijoten.hu/szocikk/szerzoi-jogi-kivetelek-es-korlatozasok>.

⁷¹ Grad-Gyenge: i. m. (70).

⁷² Kollár Péter: Mind if I mine? A study on the justification and sufficiency of text and data mining exceptions in the European Union. Intellectual Property Law and Knowledge Management: [file:///C:/Users/User/Downloads/SSRN-id3960570%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/SSRN-id3960570%20(2).pdf).

amelyekhez valamilyen jogszerű hozzáférési móddal rendelkeznek. A TDM-kivétel alapja a jogszerű hozzáférés szükségessége, ami azt jelenti, hogy bárkinek, aki TDM-célokra akar szerzői joggal védett műveket felhasználni, törvényes hozzáféréssel kell rendelkeznie. A CDSM-irányelv preambuluma alapján a jogszerű hozzáférés lehet egyrészt a tartalomhoz való hozzáférés nyílt hozzáférés alapján, vagy a jogosultak és a kutatóhelyek/kulturális örökség-védelmi intézmények, illetve más TDM-tevékenységet végzők közötti szerződéses megállapodások, illetve más jogszerű felhasználási (pl. szabad felhasználás) módok igénybevétele.

A tudományos kutatási célú TDM-re a kutatóhelyek és az kulturálisörökség-védelmi intézmények jogosultak, amelyeknek a fogalmát a CDSM-irányelv 2. cikke tartalmazza. A kutatóhely „egyetem, beleértve annak könyvtárát is, kutatóintézet vagy egyéb olyan jogalany, amely elsődlegesen tudományos kutatásokat végez, vagy amely tudományos kutatást is magában foglaló oktatási tevékenységet folytat”, míg a kulturálisörökség-védelmi intézmény „nyilvánosan hozzáférhető könyvtár vagy múzeum, illetve levéltár, vagy mozgóképörökség-védelmi, vagy hangzóörökség-védelmi intézmény”.

Ahhoz, hogy a TDM-re jogosultak legyenek, a kutatóhelyeknek a CDSM-irányelv 2. cikkének a) és b) pontja alapján nonprofit alapon kell működniük, vagy teljes nyereségüket tudományos kutatásaikba kell visszaforgatniuk, vagy valamely tagállam által elismert közérdekű cél érdekében kell a tevékenységüket végezniük. Az irányelv viszont nem határozza meg a tudományos kutatás fogalmát, így előfordulhat, hogy még azok a szervezetek is, amelyek erre a kivételre egyébként jogosultak lehetnének, nem vehetnek részt az ezen alapuló TDM-ben, mert azt más célból teszik. Az irányelvben szereplő fogalom tartalmazza továbbá a tudományos kutatást magában foglaló oktatási tevékenységet is, viszont ez problémát okozhat a meglévő, oktatási célú engedélyekkel kapcsolatban, és korlátozó értelmezésekhez vezethet.⁷³

A mesterségesintelligencia-programok mögött álló kutató- és/vagy fejlesztővállalatok több működési formában végezhetik tevékenységüket. Lehetséges egyrészt tisztán nonprofit alapon vagy kereskedelmi célzattal, illetve kevert formában, mint pl. az OpenAI, amely az OpenAI LP profitorientált leányvállalatból és anyavállalatából, a nonprofit OpenAI Inc.-ből áll. Többek között akkor lehet az anyavállalatnak betudni a leányvállalat magatartását, ha a leányvállalat (habár külön jogi személyiséggel rendelkezik) nem önállóan határozza meg magatartását a piacon, hanem lényegében azokat az utasításokat követi, amelyeket az anyavállalat ad a számára, különös tekintettel az említett két jogi személy közötti gazdasági, szervezeti és jogi kapcsolatokra. Ilyen esetben ugyanis az anyavállalat és leányvállalata ugyanazon gazdasági egység részét képezi, és egyetlen vállalkozást alkot.⁷⁴ Bár lehet, hogy

⁷³ Artha Dermawan: Text and data mining exceptions in the development of generative AI models: What the EU member states could learn from the Japanese “nonenjoyment” purposes? The Journal of World Intellectual Property – Early View, 2023, p. 9.

⁷⁴ C-628/10 Alliance One International és Standard Commercial Tobacco kontra Bizottság és Commission / Alliance One International és társai, [2012] EBHT, még nem tették közzé, 2. pont.

az egyik szervezeti egység a kutatást végzi, míg a másik az értékesítést, viszont nehezen elképzelhető, hogy ez a két vállalat külön határozza meg piaci magatartását, lévén az anyavállalat tevékenységének eredménye a leányvállalat tevékenysége. Az MI-t fejlesztő vállalatok tekintetében viszont a kulturálisörökség-védelmi intézmény fogalmáról nem beszélhetünk.

Az EU egyik tagállamában, Németországban 2024 szeptemberében egy jelentősnek tekinthető ítélet született. Kneschke német fényképész műveinek jogosulatlan felhasználása miatt indított eljárást a LAION, egy német nonprofit szervezet ellen, amely fenntartja és online elérhetővé teszi a világ legnagyobb szabadon hozzáférhető kép- és szöveghalmazát, a LAION 5B képzési adatkészletet. A LAION 5B adatkészlete a képeket nem teszi elérhetővé, csak képleírásokat és hiperhivatkozásokat tartalmaz, hogy azok hol találhatók az adatkészlet létrehozásakor, így Kneenschke nem perelhette volna be a LAION-t mivel nem tesznek hozzáférhetővé egyetlen képfájlt sem.⁷⁵

A bíróság az ügyben a tudományos kutatás fogalmát úgy határozta meg, mint az „új tudás módszeres és szisztematikus keresése”, amely magában foglalja nemcsak az ismeretszerzéshez közvetlenül kapcsolódó munkalépéseket, hanem az előkészítő lépéseket is, feltéve, hogy azok az ismeretek (utólagos) megszerzésére irányulnak.⁷⁶ A bíróság megerősítette, hogy egy adatsor létrehozása tudományos kutatásnak minősülhet, ha az még nem kapcsolódik ismeretszerzéshez, de alapvető munkalépés, amelynek célja, hogy az adatállományt erre a célra használják fel.⁷⁷

A bíróság a TDM 3. cikke alapján jogi védelmet biztosított a LAION-nak, mivel az hozzájárul a tudományos kutatáshoz, tekintettel arra, hogy bár nem egy tipikus tudományos kutatószervezet mint egy egyetem, hanem egy nonprofit szervezet, amelynek célja a képzési adatkészletek tudományos megértésének elősegítése. A bíróság ebből kifolyólag elutasította azt az érvet, mely szerint a LAION nem megfelelő mértékben független azoktól a kereskedelmi alapon működő szervezetektől (pl.: Stability.ai), amelyek a LAION 5B adatkészleten alapuló mesterségesintelligencia-modelleket fejlesztenek, és kereskedelmi használatra elérhetővé teszik azokat.

A kutatás megfelelő lefolytatása érdekében, valamint az eredmények ellenőrizhetősége céljából a másolatokat megőrizniük is lehet. A tárolásnak pedig nincs konkrét időbeli hatálya, így az lehet tartós vagy akár ideiglenes, viszont lényeges, hogy biztonságos környezetben és megfelelő biztonsági szinten kell tárolni az adatokat a megőrzés teljes ideje alatt (CDSM-irányelv 3. cikk 2. bek.).⁷⁸

Az irányelv 3. cikkének alkalmazásához nem világos, hogy a kutatószervezeteknek és a kulturálisörökség-védelmi intézményeknek az EU-ban kell-e letelepedniük. Ez azért is

⁷⁵ Paul Goldstein, Christiane Stuetzle, Susan Bischoff: Kneschke vs. LAION – Landmark Ruling on TDM exceptions for AI Training data, Part 1. Kluwer Copyright Blog: <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2024/11/13/kneschke-vs-laion-landmark-ruling-on-tdm-exceptions-for-ai-training-data-part-1/>.

⁷⁶ Kneschke kontra LAION [2024] 126/23-NA-UM, p. 18.

⁷⁷ Goldstein, Stuetzle, Bischoff: i. m. (75).

⁷⁸ Grad-Gyenge: i. m. (70).

problémás, mivel így nem tisztázott, hogy az EU-állampolgárok műveinek adatain EU-n kívüli vállalat is végezhet-e úgy TDM-tevékenységet, hogy arra a CDSM-irányelv kiterjedjen. Ez a bizonytalanság nincs összhangban az irányelv preambulumban is megfogalmazott belső piac védelmével és a magas szintű adatvédelem biztosításával.

4.2.2. CDSM-irányelv 4. cikk

A 3. cikkben szereplő, szigorúan korlátozott kedvezményezettekkel ellentétben az irányelv 4. cikke szerinti TDM-kivételből bármely jogalany részesülhet, így többszörözést és kimácsolást végezhet, viszont ez a kivétel is a jogszerű hozzáféréshez kötött. A jogtulajdonosoknak van rá lehetőségük, hogy a kivétel alkalmazását kizárják. Önmagában egy erre irányuló szerződéses megállapodás vagy egyoldalú nyilatkozat formájában történő tiltakozás nem elégséges, szükséges a géppel olvashatóság korlátozása. Ebben az esetben a mesterséges intelligencián alapuló programok felismerik a konkrét tiltakozást. A jogosultak bármikor visszavonhatják a tiltakozásukat vagy a szerződéses kizárást, ezáltal lehetővé téve tartalmaik TDM-felhasználását.⁷⁹

Az Infosoc-irányelv 2. cikke biztosítja a szerzőknek műveik tekintetében a többszörözés engedélyezésének, illetve megtiltásának kizárólagos jogát. Az EUB C-301/15. sz. ítéletében ezzel kapcsolatban megállapította, hogy nincs pontosan meghatározva az, hogy a szerző hozzájárulásának milyen formában kell manifestálódnia, így e rendelkezéseket nem lehet úgy értelmezni, hogy e hozzájárulást explicit formában kell kifejezni. Ellenben úgy kell tekinteni, hogy az említett rendelkezés azt is lehetővé teszi, hogy e hozzájárulást implicit formában fejezzék ki.⁸⁰

A CDSM-irányelv 4. cikkének (3) bekezdése alapján az MI-fejlesztők a szerzői jogi védelem alatt álló tartalmakat a szerzők vagy más jogtulajdonosok engedélye nélkül is felhasználhatják, kivéve ha a jogtulajdonosok kifejezetten kizárják a kereskedelmi célú TDM-et (opt-out mechanizmus).⁸¹ Az opt-out mechanizmus mindig is mutatott hiányosságokat, hisz jelentősen függ a képzési adatkészletek nyilvános elérhetőségétől és annak helyétől. Ebből kifolyólag szükséges lenne az átláthatóság javítása is, ami lehetővé tenné a szerzői jogok birtokosai számára, hogy hozzáférjenek az adatkészletekhez, hogy gyakorolhassák leiratkozási lehetőségeiket.

Az olyan, a nyilvánosság számára is elérhető adatkészletek esetében, mint a LAION 5B, a szerzők átlátható módon tudomást szerezhetnek arról, hogy műveiket felhasználják-e, így rendelkezhetnek a kizárás jogával. Az ilyen adatbázisok létezése megakadályozhatja a fej-

⁷⁹ Dermawan: i. m. (73), p. 11.: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jwip.12285>.

⁸⁰ C-301/15 Soulier és Doke kontra Premier ministre és ministre de la Culture et de la Communication [2016] EBT még nem tették közzé. 35. pont.

⁸¹ Rita Matulionyte: TDM exceptions and trust in AI. Kluwer Copyright Blog, 2021: <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2021/02/17/tm-exceptions-and-trust-in-ai/>.

lesztővállalatokat abban, hogy saját, védett adatkészleteket hozzanak létre. Ettől függetlenül elég nagy valószínűséggel kijelenthető, hogy a nagyobb mesterségesintelligencia-vállalatok rendelkeznek magán adatkészletekkel, amelyek védve vannak minden nyilvános vagy tudományos vizsgálattól.

Összességében, szükséges lenne a szerzői jogok megsértésének az elkerülése végett a kereskedelmi TDM opt-out mechanizmusának erősítése, ami növelhetné a jogtulajdonosok pozícióját, és olyan licenciaszerződésekhez vezethetne a mesterségesintelligencia-szolgáltatókkal, ami által díjazásban részesülhetnek. Ennek is megvan a hátránya, hisz a dominánsabb helyzetben lévő vállalatok jobb alkupozícióban vannak a „szegényebbeknél”, így könnyen piackoncentráció alakulhat ki, amely közép- és hosszú távon az alkotókra negatív hatással lehetne. Továbbá a TDM-kivétel szükségtelenül szűk, mivel a kutatási szervezetek kedvezményezettjeire vonatkozó rendelkezések nem felelnek meg a piaci valóságnak, így hátrányos helyzetet teremtve a kutatást végző vállalatoknak vagy független kutatóhelyeknek azzal, hogy licenciadíjakat kell fizetniük.⁸²

4.2.3. Infosoc-irányelv 5. cikk

A CDSM-irányelv 4. cikkének célja az, hogy jogbiztonságot nyújtson azon cselekmények esetében, amelyek esetleg nem felelnek meg maradéktalanul az Infosoc-irányelv 5. cikkének (1) bekezdésében előírt konjunktív feltételeknek. Az ideiglenes reprodukciós cselekményekre vonatkozó kivétel az egyetlen kötelező kivétel, így ezt teljes egészében végrehajtották az Európai Unió tagállamai.⁸³

Az Infosoc-irányelv 5. cikkének (1) bekezdése értelmében valamely többszörözési cselekmény kizárólag akkor képez kivételt a többszörözési jog alól, ha teljesít öt feltételt, nevezetesen: ha

1. e cselekmény időleges;
2. járulékos vagy közbenső;
3. valamely műszaki eljárás elválaszthatatlan és lényeges részét képezi;
4. ezen eljárás kizárólagos célja, hogy lehetővé tegye egy mű vagy más, védelem alatt álló teljesítmény hálózaton harmadik személyek között közvetítőszolgáltató által végzett átvitelét vagy jogszerű felhasználását,
5. és az említett cselekmény önálló gazdasági jelentőséggel nem bír.⁸⁴

⁸² Ravindra, Pankaj: i. m. (51), p. 1316.

⁸³ Grad-Gyenge: i. m. (70).

⁸⁴ Kiss Zoltán: A szabad felhasználás az alkotómunka, a tudományos kutatás, az archiválás, valamint a magáncélú és az intézményi célú felhasználások forrásvidékein. JURA, a Pécsi Tudományegyetem Állam- és Jogtudományi Karának tudományos lapja, 2015. 2. sz., p. 81–82.

4.2.3.1. Időleges cselekmény

Az időlegesség feltételéből következik, hogy a tartós másolatok ki vannak zárva a kivételek köréből. A többszörözés során létrejövő másolatot akkor kell tartósnak tekinteni, ha a mű huzamos ideig létezik, és nem szűnik meg automatikusan a felhasználás során (az adathordozó élettartama során végig fennáll).⁸⁵ Von Lewinski és Walter is az időlegességet jelentősen rövid időtartamnak tekinti, néhány mikroszekundumnak, amelyek az élettartamuk végeztével maguktól, azaz automatikusan törlődnek.⁸⁶ Gyertyánfy és Tóth az ideiglenesség alatt pedig „időbeni átmenetiséget, a felhasználás céljához képest mellékességet, esetlegeséget” ért.⁸⁷

A TDM során megszerzett adatokat szükséges rendszerezni, megtisztítani és integrálni, valamint ugyanazokat a bemeneti adatokat a tanulás során többször is lemásolhatják. A képzési folyamatból látszik, hogy az adat felhasználásának több rétege van, valamint automatikusan sem szűnik meg minden esetben a folyamat végén (az MI-projektért felelős személy akaratától is függhet). Magának az adatnak a tárolására lehetséges, hogy nincs szükség a program későbbi megfelelő futtatásához (viszont egy továbbfejlesztésnél is ugyanúgy szükség lehet rá), viszont a képzéshez való felhasználás nem tekinthető időlegesnek.

4.2.3.2. Járulékos vagy közbenső jelleg

A járulékos vagy közbenső jelleg azokra a másolatokra utal, amelyek a RAM memóriában, a munkamenet végével automatikusan törlődnek. Ebből következik, hogy ha a másolat hosszabb időre tárolódik a merevlemezen vagy távoli szervereken, az nem felel meg a „járulékos vagy közbenső” kritériumnak.⁸⁸ Ahogy az előző feltételnél kifejtésre került, modellek képzéséhez felhasznált adatok nem minden esetben törlődnek automatikusan a munkamenet végeztével, így a járulékos vagy közbenső jelleg nem állapítható meg.

4.2.3.3. A műszaki eljárás elválaszthatatlan és lényeges része

A „műszaki eljárás elválaszthatatlan és lényeges része” fogalma szükségszerűen megköveteli, hogy az ideiglenes többszörözésnek teljes egészében a műszaki folyamaton belül kell történnie, és ezért nem történhet részben vagy egészben a folyamaton kívül. A fogalom

⁸⁵ Depreeuw: i. m. (42), p. 195.

⁸⁶ Silke Von Lewinski, Michel Walter: Information Society Directive. In: Michel Walter, Silke von Lewinski (szerk.): European Copyright Law – A Commentary. Oxford University Press, Oxford, 2013, p. 1025.

⁸⁷ Gyertyánfy Péter, Tóth Péter: A szabad felhasználás és a szerzői jog más korlátjai. In: Gyertyánfy Péter (szerk.): Nagykomentár a szerzői jogi törvényhez – Nagykomentár a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényhez. Wolters Kluwer Kiadó, Budapest, 2014, p. 256.

⁸⁸ Harkai István: Az időleges többszörözési kivétel az Európai Unió Bíróságának joggyakorlatában – I. rész. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 14. (124.) évf. 5. sz., 2019. október, p. 88.

azt is feltételezi, hogy az ideiglenes többszörözés aktusának ténylegesen meg kell történnie abban az értelemben, hogy e cselekmény nélkül az érintett műszaki folyamat nem tudja megfelelően és hatékonyan betölteni a szerepét.⁸⁹

A megfelelő mennyiségű és minőségű adat nélkül, ami a képzéshez szükséges, a program teljesítőképessége csekélyebb. A modelleket így átfogó példakészleten kell betanítani a különböző variációk megértéséhez és generálásához. Ez lehetővé teszi, hogy a mesterségesintelligencia-modellek jobban teljesítsenek a valós helyzetekben, és az új adatokkal szembesülve tudják általánosítani a tudásukat. A hiányos adatokon kiképzett mesterségesintelligencia-rendszerek veszélye, hogy torz előrejelzéseket adhatnak, megbízhatatlanná válhatnak. Az MI-képzés műszaki eljárásának így elválaszthatatlan és lényeges része, hogy a lehető legtöbb és legjobb adat álljon a rendelkezésre.

4.2.3.4. Harmadik személyek közötti közvetítőszolgáltató által végzett átvitel vagy jogszerű felhasználás

A hálózaton harmadik személyek között közvetítőszolgáltató által végzett átvitel minden olyan másolatra kiterjed, amely az adatok hálózaton keresztüli továbbításával jár (pl. végfelhasználó RAM memóriája). Az irányelv által megkövetelt egyetlen követelmény az, hogy a hálózati kommunikáció két harmadik fél között, internet-hozzáférési szolgáltató közvetítésével történjen. Ez azt jelenti, hogy a felek közötti kommunikáció megkönnyítése érdekében az utóbbi másolatot készít. A közvetítőszolgáltató szabadon készíthet másolatokat az adattovábbítás által indokolt célokból, amennyiben nincs tudomása a jogsértésről.⁹⁰ A felhasználás akkor minősül jogszerűnek, ha azt az érintett jogosult engedélyezi, illetve az alkalmazandó szabályozás nem korlátozza.⁹¹

4.2.3.5. Önálló gazdasági jelentőség

A gazdasági jelentőség mindarra vonatkozik, ami elérhető, valamint megvalósítható, ami közvetlen gazdasági hasznot hoz, így idetartoznak az olyan felhasználások, amelyek hatékonyabbá teszik a gazdasági kiaknázás folyamatát.⁹² Ez azonban nem jelenti azt, hogy úgy kell értelmezni, hogy ez a kivétel nem alkalmazható minden olyan esetben, amikor a többszörözésből gazdasági előnyök származnak. Ehhez a többszörözésből származó önálló gazdasági haszonra van szükség. Ha a gazdasági haszon kizárólag a végső felhasználásban rejlik, és maga a többszörözés nem jár gazdasági haszonnal, akkor az Infosoc-irányelv 5.

⁸⁹ C-5/08 Infopaq International A/S kontra Danske Dagblades Forening [2009] EBHT I-06569, 61. pont.

⁹⁰ Harkai: i. m. (88), p. 89.

⁹¹ C-403/08 és C-429/08 Football Association Premier League és társai v QC Leisure és társai egyesített ügyekben [2011] EBHT I-9083, 161. pont.

⁹² Depreeuw: i. m. (42), p. 226–227.

cikk (1) bekezdése alapján a többszörözés kimenthető.⁹³ Maga a képzés egy olyan folyamat, ami párhuzamosan is zajlik a gazdasági értékkel bíró program működésével. A modellek számára történő adatmásolás mint önálló folyamat, bár hasznot nem termel, viszont elválaszthatatlan részét képezi a későbbi gazdasági célnak, így e két „különálló” folyamatot együtt érdemes kezelni.

4.2.3.6. Összegzés

Az Infosoc-irányelv 5. cikkének (1) bekezdésében lévő feltételek közül már egynek a nem teljesítése is azt jelenti, hogy az a többszörözési jog megsértése alól nem képez kivételt.⁹⁴ Az MI programozásával kapcsolatban nem teljesülnek maradéktalanul a feltételek, így nem tekinthető időleges többszörözési cselekménynek.

4.2.4. AI Act – megoldás mindenre?

Több évnyi tárgyalás után végül 2024 nyarán jelent meg a mesterséges intelligenciát szabályozó EU-rendelet, az AI Act, mely alkalmazásának hatálya több lépcsőben fogja érinteni a különböző modellek szolgáltatóit 2025 elejétől egészen 2027 nyár végéig.⁹⁵

Az AI Act szerzői joggal kapcsolatos kötelezettségeket állapít meg az 53. cikkben, melyeket az általános célú MI-modellek szolgáltatóinak kell teljesíteniük. A szolgáltató fogalmát az AI Act tisztázza, ez alapján olyan természetes vagy jogi személy, hatóság, ügynökség vagy egyéb szerv, aki vagy amely MI-rendszert vagy általános célú MI-modellt fejleszt vagy fejlesztet, és a saját neve vagy védjegye alatt – akár fizetés ellenében, akár ingyenesen – az MI-rendszert vagy az általános célú MI-modellt forgalomba hozza, vagy az MI-rendszert üzembe helyezi.

E meghatározás alapján a szolgáltató végzi a modell fejlesztését és forgalom/üzembe helyezését is. Nem világos ugyanakkor, hogy ki minősül a szolgáltatónak abban az esetben ha külön (jogi) személyek felelősek a fejlesztésért és a kiadásért.

A rendelet 53. cikkének (1) bekezdés *a*) pontja alapján a szolgáltatóknak naprakészen kell tartaniuk a műszaki dokumentációjukat, a *d*) pont alapján kellően részletes összefoglalót kell készíteniük és nyilvánosan elérhetővé kell tenniük a mesterségesintelligencia-modell képzéséhez felhasznált tartalmat, az AI-hivatal által biztosított sablon alapján. A kellően részletes összefoglaló meghatározása a preambulum alapján: „az összefoglalónak átfogónak kell lennie a hatókörét tekintve, a technikai részletezés helyett például a modell képzéséhez szükséges főbb adatgyűjtemények vagy készletek felsorolásával, mint például a nagy magán

⁹³ Harkai: i. m. (88), p. 90.

⁹⁴ Harkai István: Az internet hatása a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési jogra. Iurisperitus Kiadó, Szeged, 2021, p. 168.

⁹⁵ Tóth András: Az Európai Unió mesterséges intelligencia törvényéről. Gazdaság és Jog. 2024. 5–6. sz., p. 3.

vagy nyilvános adatbázisok vagy adatarchívumok, és narratív magyarázatot adva más felhasznált adatforrásokról.”⁹⁶

A mesterségesintelligencia-szolgáltatókra helyezett kötelezettség, hogy kellően részletes összefoglalót készítsenek képzési adatkészleteikről, gyakorlati megvalósítása szinte lehetetlen. A szerzői jog és tulajdonjogok széttagoaltsága, a művek regisztrációs kötelezettségének hiánya, valamint az eredetiség alacsony küszöbe miatt nem lehetséges minden szerzőt beazonosítani, főleg ekkora adathalmazok vonatkozásában. A rendelet preambuluma kimondja továbbá, hogy a modelleknek meg kell felelniük mind az AI Act, mind a CDSM-irányelv rendelkezéseinek, amennyiben az EU piacán kívánnak szerepelni, még akkor is, ha a képzés máshol történik, mert egy szolgáltató sem szerezhethet versenyelőnyt az uniós piacon az Unióban meghatározottaknál alacsonyabb szerzői jogi szabványok alkalmazásával. Viszont ezzel továbbra sem tisztázódott az a kérdés, hogy mi történik abban az esetben, ha egy fejlesztővállalat külföldi, és onnan használja fel az Unió területén élő szerzők műveinek adatait, viszont nem kíván belépni annak piacára.⁹⁷

A rendelet 53. cikkének (1) bekezdés c) pontja alapján nem világos, hogy pontosan mi értendő a „szerzői és kapcsolódó jogokra vonatkozó uniós jog” kifejezés alatt. Bár az Európai Unió az elmúlt évtizedekben törekszik a harmonizációra, mégis minden tagállam saját nemzeti szerzői jogi rendszerrel rendelkezik. A tagállamok által biztosított szerzői jogok kizárólagos jogok, így csak az adott ország területén érvényesek. Jelenleg így nem egyértelmű, hogy az uniós szerzői jognak való megfelelés kötelezettségét úgy kell-e értelmezni, hogy az az egyes tagállamok kollektív nemzeti szerzői jogi törvényeinek tiszteletben tartásának kötelezettségére vonatkozik, vagy csak a szerzői jog azon elemeinek való megfelelésre, amelyeket az uniós jog harmonizált.⁹⁸

Továbbá a c) pont alapján a mesterséges intelligencia alapú rendszernek tiszteletben kell tartania és támogatnia kell a CDSM-irányelv opt-out mechanizmusát a lehető legkorszerűbb technológiák révén. Szükséges lenne egy központilag meghatározott, és folyamatosan frissített szabvány, ami tartalmazza a technológiai elvárások pontos részleteit. A rendelet 53. cikkének (4) bekezdése alapján az általános célú MI-modellek szolgáltatói egy harmonizált szabvány közzétételéig támaszkodhatnak az 56. cikk szerinti gyakorlati kódexekre, de ez még nem jelent garanciát a „korszerűség” kérdésének a megválaszolására.

Összességében az AI Act jó iránynak tekinthető, felismeri a problémák alapjait, és az átláthatóságra törekszik, viszont még így is számos kérdés megválaszolatlanul maradt. Szükséges mind a jogtulajdonosok, mind a szolgáltatók igényei alapján a pontosítás, valamint a

⁹⁶ Paul Keller: A first look at the copyright relevant parts in the final AI Act compromise. Kluwer Copyright Blog, 2023: <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2023/12/11/a-first-look-at-the-copyright-relevant-parts-in-the-final-ai-act-compromise/>.

⁹⁷ Keller: i. m. (96).

⁹⁸ Adam Buick: Copyright and AI training data—transparency to the rescue? Journal of Intellectual Property Law & Practice, 2024: <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpae102>.

későbbi jogviták eredményeinek beemelése, a folyamatos ellenőrzés, a technológiai fejlődés nyomon követése.

4.3. EGYESÜLT ÁLLAMOK

A szerzői jogok megsértése alóli kivételeket az Egyesült Államok alapvetően más oldalról közelíti meg és szabályozza, mivel nincs törvényes TDM-kivétel. Ehelyett a fair use doktrínát használják, amely lehetővé teszi a TDM alapú kutatást. A fair use olyan jogi doktrína, amely lehetővé teszi a szerzői joggal védett anyagok korlátozott felhasználását anélkül, hogy a szerzői jog tulajdonosától engedélyt kellene beszerezni. Általánosabb jellege miatt ez jóval rugalmasabb, mint a sokkal specifikusabb megfelelője az EU-ban.

Az USCA 107. §-a alapján: a 106. és 106A. § rendelkezései ellenére a szerzői joggal védett mű tisztességes felhasználása, ideértve az ilyen jellegű felhasználást másolatokban vagy hangfelvételeken vagy bármely más, az adott szakaszban meghatározott módon, olyan célokra, mint például kritika, kommentár, híradás, tanítás (beleértve tantermi használatot), ösztöndíj vagy kutatás, nem sérti a szerzői jogokat.⁹⁹ A fair use megállapításához az alábbi négy tényezőt kell figyelembe venni:

1. A felhasználás célja és jellege, beleértve azt is, hogy az kereskedelmi vagy nonprofit oktatási célokat szolgál-e.
2. A szerzői jogi védelem alatt álló mű jellege.
3. A felhasznált rész mennyisége és jelentősége a szerzői jogi védelem alatt álló mű egészéhez képest.
4. A felhasználás hatása a szerzői joggal védett mű potenciális piacára vagy értékére.

Nem létezik pontos képlet vagy meghatározás arra vonatkozóan, hogy végső soron mit is fog a bíróság fair use-nak minősíteni. A tényezők vizsgálata után, amennyiben azok különböző irányba mutatnak, a bíróság mérlegelés alapján, az eset összes körülményének figyelembevételével határoz.¹⁰⁰

4.3.1. A felhasználás célja és jellege

Az első tényező vonatkozásában a Campbell kontra Acuff-Rose-ügyben hozott ítélet óta a bíróságok a felhasználás jellege vonatkozásában annak transzformatív szempontjait veszik figyelembe, ami azt jelenti, hogy az új mű jellegében, jelentésében, kifejezésében és üzenetében valami újszerűt vezessen be az eredeti műhöz képest.^{101, 102}

⁹⁹ Mezei Péter: Mitől fair a fair? Szerzői művek felhasználása a fair use-teszt fényében. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 3. (113.) évf. 6. sz., 2008. december, p. 28.

¹⁰⁰ Mezei: i. m. (99), p. 29.

¹⁰¹ Campbell kontra Acuff-Rose Music, Inc. 510 US [1994] 569. pont.

¹⁰² Authors Guild v. Google, Inc. 804 F.3d [2015], p. 214.

A Kelly kontra Arriva Software-ügyben Lesley Kelly fotós beperelte a keresőmotor-üzemeltetőt, az Arriva Softot, amiért az másolatokat készített a fotóiról, és azokat mini képeként jelenítette meg a felhasználóknak a keresőmotorjában. A bíróság azonban nem állapította meg, hogy ez a szerzői jog megsértésének minősül, álláspontjuk szerint ez a felhasználás az eredetitől eltérő, átalakító célt szolgált, mivel az Arriva Soft csak azért másolta Kelly fényképeit, hogy a keresőmotorjuk működőképes legyen, és nem az esztétikai értékük miatt.¹⁰³

A képzés alapját képező szövegek, képek eredetileg esztétikai értéket képviseltek, viszont az MI-programon belül csak adatként működnek. Egy képzési modell tekintetében nem számít, hogy néz ki a kép, vagy miről szól egy szöveg, mert csak azt a célt szolgálják, hogy ezek az adatok tanítják majd a modellt az egyes elemek közötti statisztikai kapcsolatra, így csak a program működőképességéhez szükségesek, ez pedig hasonlóságot mutat a Kelly kontra Arriva Software-ügyhöz.

A generatív modell egyik kulcstényezője a látens tér. Ez egy alacsonyabb dimenziós absztrakta adatrepresentációra utal, amely az eredeti magasabb dimenziós adattér alapvető szerkezetét és változatait rögzíti. Ezt úgy lehet elképzelni, mint egy sűrített teret, ahol a különböző, hasonló jellemzőkkel rendelkező adatpontok egymáshoz viszonyítva vannak elrendezve.¹⁰⁴

A modell megtanulja az adatpontok leképezését a látens térből az eredeti térbe, és hatékonyan generál új adatpéldányokat, amelyek hasonlítanak a képzési adathalmaz adatpontjaira. Feltételezve, hogy a látens tér pontjai egy ismert eloszlás szerint szabályosan eloszlának, új adatpéldányok nyerhetők a pontok mintavételezésével és a generatív modell bemenetként történő átadásával. A program alapját adó generátor megtanulja, hogyan alakítson át bármilyen mintát a látens térből, leképezve egy ismert eloszlást a minket érdeklő tényleges eloszlásba.¹⁰⁵

Ebből következik, hogy különböző modellek nem feltétlenül tárolják (tartósan) az alkotások másolatait az adatkészleteikben, a képekből nem készítenek kollázsokat, továbbá ezeket csak a képzéshez szükséges ideig használják. Ezek átmeneti másolatok lesznek csak, amelyek képzési adatként transzformációs célt szolgálnak, és nem használnak fel többet az eredeti művekből, mint amennyi e cél eléréséhez szükséges. A Stability AI és a Midjourney valójában nem tárolnak képeket, nem duplikálnak képeket az adathalmazban, és nem állítanak össze új képeket a képzési adatok képhalmazából.¹⁰⁶

Az Authors Guild kontra Google-ügyben a bíróság akképp foglalt állást, hogy a Google-nak le kell másolnia és őriznie kell a könyveknek a másolatait ahhoz, hogy az adatbázisa

¹⁰³ Bánhegyi Zsolt: A verseny kiiktatása: a Digitális Millenniumi Szerzői Jogi Törvény (DMCA) visszaszámvetkezésményei. Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 54. évf. 3. sz., 2007. p. 138.

¹⁰⁴ Andrea Asperti: Generative models and their latent space. The Academic, 2023: <https://theacademic.com/generative-models-and-their-latent-space/>.

¹⁰⁵ Asperti: i. m. (104).

¹⁰⁶ Asperti: i. m. (104).

működőképes legyen. Viszont a Google nem adott engedélyt ahhoz, hogy a felhasználók hozzáférjenek az adatbázisban szereplő könyvek teljes példányához. Ezzel kapcsolatban a bíróság úgy fogalmazott, hogy nem az a lényeg, hogy a Google mennyi alkotást másolt le, hanem az, hogy mennyi volt elérhető a felhasználók számára.

Az MI-alapú programok nem lennének képesek a működésre abban az esetben, ha nem használnák fel a képek releváns részeit a képzési adatkészleteikben, viszont másolatokat nem tárolnak, csak időlegesen használják fel az adatokat, és a felhasználók számára nem teszik azokat hozzáférhetővé. Ehelyett megtanulják, hogy mit ábrázolnak az egyes képek, és új képeket hoznak létre a szöveg és a képek asszociációiról tanultak szerint.¹⁰⁷

A cél tekintetében szükséges elkülöníteni azokat az eseteket, mikor az MI (emberi utasításokat követve) hoz létre egy szöveget/képet, vagy egy már létező mű átdolgozásában, továbbfejlesztésében segít. Az első esetben a cél valami merőben más létrehozása, mint az eredeti alkotás, még ha a képzési adat része is volt az eredeti alkotás, akkor sem fogja a program legenerálni azt. A második esetben viszont érdemes vizsgálni (amennyiben az más szerző műve, és nem eredeti alkotás), hogy az mennyiben transzformatív, de ez nem különbözik attól, ha az egyik emberi szerző használja fel a másik szerző művét, így ez esetről esetre eltérő.

A legfelsőbb bíróság Sony-ügyben hozott ítéletében arra a megállapításra jutott, hogy minden kereskedelmi felhasználás feltételezhetően tisztességtelen.¹⁰⁸ Ebből pedig az a következtetés vonható le, hogy kizárólag olyan esetben beszélhetünk fair use-ról, amennyiben annak semmilyen kereskedelmi vonzata nincs. A bíróság részéről ez a szűkített értelmezés indokolatlan, hiszen a legtöbb tevékenységnek, még akkor is, ha nonprofit, lehetséges, hogy van pénzügyi hatása. A legfelsőbb bíróság viszont később eltért ettől a megfogalmazástól a Harper & Row-ügyben, ahol kimondta, hogy a profit vagy nonprofit megkülönböztetés lényege nem az, hogy a felhasználás kizárólagos célja a pénzügyi haszonszerzés, hanem az, hogy a felhasználó a szokásos jogdíjak megfizetése nélkül részesül-e a mű felhasználásából.¹⁰⁹

Az MI-vállalatok kereskedelmi tevékenységet (is) végeznek azáltal, hogy van fizetős szolgáltatásuk, azonban az ilyen esetekben a bíróságoknak megvan a lehetőségük, hogy szabadon mérlegelhetik az adott felhasználásból származó közhasznót a nyereséggel szemben, ennek pedig nem kell sem közvetlennek, sem kézzelfoghatónak lennie, csupán a közérdek szolgáltatásban kell állnia. A mesterséges intelligencia használata komoly hatást tud kifejteni az előadóművészek kreatív folyamatára. Az MI-nek az igénybevételével a művészek újfajta inspirációkhoz, nézőpontokhoz jutnak, így ez valóban elősegíti a szerzői jog célját, a kreatív kifejezésmód növekedését, valamint a gondolatok és ötletek szabadságát.

¹⁰⁷ Stephen Wolfson: Fair use: training generative AI. Creative Commons, Better Internet, Copyright, Licenses & Tools, Open Creativity. Technology, 2023: <https://creativecommons.org/2023/02/17/fair-use-training-generative-ai/>.

¹⁰⁸ Sony Corp. of America kontra Universal City Studios Inc. 464 US 417 [1984] 451. pont.

¹⁰⁹ Harper & Row v. Nation Enterprises, 471 U.S. [1985] 562. pont.

4.3.2. A mű természete

A második tényező középpontjába a másolt munkának a jellege kerül. A bíróság többek között mérlegelés alá veszi, hogy a lemásolt mű alapja információs vagy fikciós jellegű-e, illetve a nyilvánosságra hozatalt. A bíróság nagyobb eséllyel állapítja meg, hogy valami fair use, ha az adott anyagot tényszerű alkotásból másolták, így pl. életrajzból, mint ha egy fikciós alkotásból.¹¹⁰

Ugyanezt állapította meg a legfelsőbb bíróság a Sony Corp. of America kontra Universal City Studios, Inc.-ügyben is „egy híradás másolása erősebben érvényesítheti a fair use-t, mint egy mozgókép másolása”. Ennek az alapja, hogy a tényszerű művek másolása támogatja az ötletek szabad terjedését, és ösztönzi a szerzőket, hogy új tudományos vagy ismeretterjesztő műveket hozzanak létre.¹¹¹

A Harper & Row, Publishers, Inc. kontra Nation Enterprises-ügyben a Nation számára egy cikk szerzője Ford elnök akkor még nem publikált emlékiratainak egy „eltulajdonított” példányából több részletet használt fel. A Harper & Row, Ford kiadója beperelte a Nationt a szerzői jogok megsértése miatt, és első fokon meg is nyerte a pert, viszont a fellebbviteli bíróság hatályon kívül helyezte az elsőfokú döntést, és megállapította a fair use-t.

Az ezzel kapcsolatos bizonytalanságot 1992-ben a Kongresszus oldotta meg azzal, hogy úgy módosította a szerzői jogi törvényt, hogy a nem publikált művek felhasználása is tisztességes felhasználásnak minősül, ha az ilyen tevékenység nem ellentétes a négy törvényi elemmel.¹¹² Ennek a kérdésnek a tisztázása azért is volt kiemelten fontos, hogy a szerző a nyilvánosságra hozatal vagy csak a saját magánfelhasználása céljából készítette el a művet, ugyanis a második esetben nincs szerzői jogi védelem.

4.3.3. A felhasznált rész mennyisége és minősége

A harmadik tényező a felhasznált szerzői jogi mű mennyiségét veszi figyelembe a szerzői jogi mű egészéhez viszonyítva. Minél csekélyebb a felhasznált szerzői jogi mű mennyisége, annál nagyobb eséllyel minősül fair use-nak. Az Egyesült Államok joggyakorlatában a hasonlóság megállapítására létezik egy kétlépcsős teszt, amelyet az Arnstein kontra Porter-ügyben határoztak meg. Ehhez a másolás tényének bizonyítására van szükség, továbbá

¹¹⁰ *Rodriguez Maffioli Daniel*: Copyright in Generative AI training: Balancing Fair Use through Standardization and Transparency. Social Science Research Network Law, 2023, p. 21: <https://ssrn.com/abstract=4579322>.

¹¹¹ *Randal C. Picker*: Law Technology & The Arts Symposium: „Copyright and Personal Copying: Sony v. Universal Studios Twenty-One Years Later” Rewinding Sony: The Evolving Product, Phoning Home and the Duty of Ongoing Design. Case Western Reserve Law Review, 55. évf. 4. sz., 2005, p. 752.

¹¹² *Mezei*: i. m. (99), p. 36.

annak bizonyítására, hogy a másolás jogellenes eltulajdonításnak minősül azáltal, hogy a hasonlóság mértéke mennyiségileg és minőségileg elegendő a jogsértéshez.¹¹³

Egy peres ügyben a felperesnek először azt kell előadni, hogy az alperes hozzáfért a művéhez, és hogy a kettőjük műve között lényeges hasonlóság (substantial similarity) van, ez a hasonlóság pedig, azaz hogy a másodlagos mű megegyezik az eredeti alkotással, nem egy egyszerű „véletlen” műve vagy egy esetleges közös forrás használata miatt következett be.¹¹⁴ Latman álláspontja alapján is a „lényeges hasonlóság” a másolás küszöbértékét jelenti, ennek ténye után kell vizsgálni a jogellenességet.¹¹⁵

A felpereseknek inkább a hasonlóság közvetett bizonyításához kell folyamodniuk, mivel a közvetlen bizonyítás sokszor nehézségbe ütközik.¹¹⁶ Az MI tanításánál a szerzőknek legtöbbször nincs tudomásuk arról, hogy műveiket felhasználják, sőt, a végeredményben is sokszor nehéz felfedezni saját munkájukat, így közvetlenül bizonyítani azt, hogy a képzési adatok részét képezte az eredeti alkotás, nem egyszerű feladat. Ennek ellensúlyozására viszont az Arnstein kontra Porter-ügyben megállapították, hogy bár a másolást nem lehet bizonyítani a hozzáférés bizonyítéka nélkül, azonban vannak olyan esetek, amikor olyan szembetűnő hasonlóságról van szó, mikor a hozzáférés hiányában is lehetséges másolásról beszélni.

A lényegi hasonlóság két alapvető típusra bontható: az átfogó, nem szó szerinti hasonlóságra és a töredezett, szó szerinti hasonlóságra. Az átfogó, nem szó szerinti hasonlóság lényege, hogy a mű alapvető lényegének vagy szerkezetének a másolása történik meg. A töredezett, szó szerinti hasonlóság lényege, hogy bizonyos, mástól átvett elemeket szétszórnak a műben, és úgy állapítják meg a jogsértést, hogy mérlegelik az elemek minőségi és mennyiségi értékét.¹¹⁷ Több lehetséges mód van a lényeges hasonlóság megállapítására:

- a közönséges laikus megfigyelési teszt;
- szakértői vizsgálat;
- teljes koncepció- és érzéстетest.¹¹⁸

A laikusokkal elvégzett teszt lényege, hogy azokon reakciókon alapszik, amit egy hétköznapi ember két mű összehasonlításakor ad, viszont laikusok lévén a szerzői jogi fogal-

¹¹³ Mezei Péter: Digitális sampling az amerikai szerzői jogban sírba szálltok, „Groove Robbers”? Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 3. (113.) évf. 3. sz., 2008. június, p. 9–10.

¹¹⁴ Robert C. Osterberg, Eric C. Osterberg: Substantial similarity in copyright law. Engage, 5. évf. 1. sz., 2014, p. 155–156.

¹¹⁵ Alan Latman: „Probative Similarity” as Proof of Copying: Toward Dispelling Some Myths in Copyright Infringement. Columbia Law Review, 90. évf. 5. sz., 1990, p. 1204.

¹¹⁶ Douglas Y’barbo: The Origin of the Contemporary Standard for Copyright Infringement. Journal of Intellectual Property Law, 6. évf. 2. sz., 1999, p. 289–291.

¹¹⁷ Shyamkrishna Balganes, Irina D. Manta, Tess Wilkinson-Ryan: Judging Similarity. Public Law and Legal Theory, Research Paper Series, Research Paper Number 14–15, 2014, p. 5–8.

¹¹⁸ Mark R. Carter: Applying the Fragmented Literal Similarity Test to Musical-Work and Sound-Recording Infringement: Correcting the Bridgeport Music, Inc. v. Dimension Films Legacy. Minnesota Journal of Law, Science & Technology, 14. évf. 2. sz., 2013, p. 667.

akkal nincsenek tisztában, így ez nem mindig a legjobb megoldás.¹¹⁹ A bírósági gyakorlatban bevett szokás, hogy holisztikusan végzik el az összehasonlítást, tehát nem a munka részleteinek a vizsgálatával, hanem az egészet figyelembe véve. A bíróságok ezt az összehasonlítást akképpen írják le, mint a „teljes koncepció és érzés”, vagy mint „átfogó megjelenés és hangulat”, tehát az egyik mű összkoncepciója hasonlít-e egy másik műhöz. A bíróságok további tényezőkre is támaszkodnak, amelyek segítenek a lényeges hasonlóság elemzésében. Egy mű egyedisége, bonyolultsága vagy összetettsége, egyes váratlan és egyedi elemek megjelenése, hasonló hiba/hibák mindkét műben, valamint fiktív megjelölések, pl.: hamis nevek vagy helyek, elnevezések, kitalált fogalmak.¹²⁰

Végso soron egy szerzőnek nehéz megállapítania (főleg a chatbotok tekintetében), hogy mekkora mértékben használták fel a műveit, mivel a képzési adatok nem nyilvánosak, így pedig nehéz bizonyítani a jogsértést, és a két mű közötti hasonlóságot. Ilyen ügyben nyújtott be keresetet egy képzőművészekből álló csoport a Stability AI, a Midjourney és a DeviantArt ellen. A bíróság elutasította a keresetüket azon az alapon, hogy az MI kimenete nem hasonlított eléggé a művészek munkáihoz, így az nem jogsértő.¹²¹ Másik, de hasonló ügyben a szerzők egy csoportja, köztük Sarah Silverman beperelte az OpenAI-t, azt állítva, hogy a vállalat megsértette a szerzői jogait azzal, hogy könyveiket felhasználták a mesterséges intelligencia betanításához, valamint a modell kimenete hasonló az ő alkotásaikhoz. Álláspontjuk szerint a modellek természetüknél fogva jogsértőek, mivel nem képesek működni a szerzők könyveiből kinyert kifejező információk nélkül. A bíróság elutasította a keresetük egy részét, mivel indoklása alapján magukat az LLaMa-modelleket nem lehet úgy értelmezni, mint a felperesek bármelyik könyvének átdolgozását vagy adaptációját.¹²²

4.3.4. A felhasználás hatása

A negyedik tényező nemcsak azt veszi figyelembe, hogy az alperes magatartása valószínűleg káros hatással lehet-e a fennálló piacra, hanem azt is, hogy károsítja-e azt a potenciális piacot, amelyet a szerzői jog jogosultja kihasználhatna, ha a felhasználás elterjedne.

A Texaco kontra American Geophysical Union-ügyben egy kereskedelmi kutatóvállalat saját szabályzatot alkotott folyóiratcikkek fénymásolására és tudósai részére történő terjesztésére. A fellebbezés során a bíróság az ítélet indoklásában megállapította (a fénymásolás licenapiacának figyelembevétele mellett), hogy a vállalat tevékenysége sértette a kiadó jogát. Bár a Texaco-ügyben a licenapiac viszonylag új és kialakulóban lévő volt, a bíróság

¹¹⁹ Clark D. Asay: An Empirical Study of Copyright's Substantial Similarity Test. University of California Irvine Law Review, 13. évf. 1. sz., 2022, p. 39–40.

¹²⁰ Shyamkrishna, Manta, Wilkinson-Ryan: i. m. (118), p. 6.

¹²¹ Tal Dickstein, Edward Delman: Anderson v. Stability AI Ltd. IP/ Entertainment case law updates, 2023: <https://www.loeb.com/en/insights/publications/2023/11/andersen-v-stability-ai-ltd>.

¹²² Blake Brittain: US judge trims AI copyright lawsuit against Meta. Reuters, 2023: <https://www.reuters.com/legal/litigation/us-judge-trims-ai-copyright-lawsuit-against-meta-2023-11-09/>.

úgy ítélte meg, hogy létezése hátrányosan érinti a fair use-t, mivel a kutatóknak volt alternatív eszközük a jogsértés ellen, még hozzá a fénymásolás licencelése. Bár a műveket házon belül sokszorosították, valamint a dokumentumok másolatai nem álltak a nyilvánosság rendelkezésére, a bíróság felhívta a figyelmet arra, hogy a szerzői jogi törvény a szerzőijog-tulajdonosoknak kizárólagos többszörözési jogot biztosít, ami ebben az esetben sérült.¹²³

Jelen esetben talán érdekesebb a felhasznált műveket adatnak tekinteni, mintsem alkotásoknak. A Campbell kontra Acuff Rose-ügyben a bíróság úgy foglalt állást, hogy minél inkább átalakul a cél a felhasználással, annál valószínűtlenebb, hogy a piacon helyettesíteni tudja az eredetét.¹²⁴ A végfelhasználás során az MI-programok más piacon működnek, mint egy emberi szerző alkotása. Mivel a mesterséges intelligenciát nem lehet bejegyezni mint szerzőt, így az általa elkészített alkotásokat bárki jogszerűen felhasználhatja, ebből adódóan amennyiben egy vállalat nem szeretné, hogy a brandje veszélybe kerüljön, szüksége lesz az emberi közrehatásra, hogy azt védje a szerzői jog.

Azonban jelenleg számos fejlesztőcég nem fizet semmilyen kompenzációs díjat a szerzői jog tulajdonosának annak ellenére, hogy kínálnak képzési licenciat a mesterséges intelligenciához. Ez a gyakorlat viszont negatív hatást gyakorol a szerzők műalkotásaik MI-képzési adatkészleteihez való licencelésének piacára. A szerzők is szerves részét képezik a mesterséges intelligencia fejlesztésének, alkotásaik is az innováció részei, így mindenképpen kompenzációra lennének jogosultak.

4.1.4. Összegzés

Bár jelenleg nem áll sok bírósági ítélet rendelkezésre (inkább analógiai jelleggel), de az elmúlt két évben több tucat szerzői jogi pert indítottak mesterséges intelligenciával foglalkozó cégek ellen. A felperesek között számos híres egyéni szerző van, mint Sarah Silverman és Ta Nehisi-Coates, de képzőművészek, médiacégek, mint a The New York Times, és zenepari óriások, mint a Universal Music Group is megtalálhatók. A szerzői jogi védelem alatt álló anyagok elengedhetetlenek a mesterségesintelligencia-modellek fejlesztéséhez, és így figyelembe kell venni a szerzőijog-tulajdonosok érdekeit is. Mivel az MI alkotásait nem lehet bejegyezni szerzőként, szerzői jogi védelem sem illeti meg, így valójában nem fogja tudni teljes mértékben helyettesíteni az emberi szerzőket, de ez nem jelenti, hogy ne lenne rossz hatással a piac működésére. Bár az innováció támogatása próbára teheti a fair use megítélését és alkalmazását, a szerzői jog alapelveit nem szabad figyelmen kívül hagyni a technológiai fejlődés elősegítése érdekében, a fejlesztőknek tiszteletben kell tartaniuk a művészek szerzői jogait. Olyan kompromisszumos megoldásra lenne szükség, ahol az innovációt elősegítve ellenszolgáltatás lenne biztosítva a szerzőknek, kompenzálva a hozzájárulásukat a technológia fejlődéséhez.

¹²³ American Geophysical Union v. Texaco Inc. 60 F.3d [1994]] 936–938. pont.

¹²⁴ Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc. 510 U.S. [1994] 598–599. pont.

5. KONKLÚZIÓ

A mesterséges intelligencia szabályozása elkerülhetetlen a jogalkotók részéről, a valódi kérdés, hogy azt milyen formában teszik meg. Az EU TDM-megközelítése jóval szigorúbb és kevésbé rugalmas, mint a fair use intézménye az Egyesült Államokban, viszont egy olyan összetett és felhasználása tekintetében szerteágazó témakörben, mint az MI, szükséges is egy korlátozó szabályozás. Az EU jóval előrébb jár a szabályozásban, a mesterséges intelligenciáról szóló törvénye már a jogalkotási folyamat végén van, míg az Egyesült Államokban csak az alapvető keretekről folynak tárgyalások. Az EU által szorgalmazott korábbi technológiai szabályozáshoz hasonlóan az AI Act is globális hatást fog kifejteni a technológiai vállalatok üzleti tevékenységére, így nagymértékben alakítani fogja a jogi hozzáállást is.

A lehető legjobb megoldás a két jogrendszer kombinációja lenne. Egy olyan technológia esetén, mint a mesterséges intelligencia, szükséges a lehető leghamarabb elkezdni szabályozni már annak fejlesztését is, kialakítani a felelősségi szabályokat, a jogi, társadalmi és erkölcsi mércék lefektetését. Egy olyan szerteágazó területen viszont, mint a szerzői jog (ahol a technológia már így is nagy szerepet játszik), nemcsak egy zárt jogszabályi rendszer segítségével kellene vizsgálni az egyes felhasználásokat, hanem egy olyan mérlegelést támogató, a pro és kontra érveken alapuló teszt igénybevételével is, mint a fair use.

A vállalatoknak/kutatóhelyeknek tudatában kell lenniük, hogy milyen adatvédelmi szabályozásoknak kell megfelelniük, nemcsak regionálisan, hanem globálisan. A különböző joghatósági kérdések tisztázása mindenképpen fontos lenne, akárcsak a szerzőknek biztosított védelem minimumszabályainak a lefektetése. Mint minden gyorsan fejlődő ágazat esetében, szabályait felül kell vizsgálni, amennyiben új felhasználási módok vagy jogi probléma jelenik meg. Szükséges lenne továbbá egyértelműsíteni, hogy milyen forrásokból tanítják azt MI-t, és egyértelműen kellene nyilatkozni az adatgyűjtésről és annak felhasználásáról. Erre az AI Act is tartalmaz rendelkezéseket, ez pedig, ha mellé helyezzük a jogszerű hozzáférés követelményét, kezdetnek, ha nem is teljes mértékben, de egy minimum védelmi szintnek megfelelő.

Kétségtelen, hogy a mesterséges intelligencia a jövőben még nagyobb szerepet fog betölteni az emberi élet mindennapjaiban, kezdve a közlekedéstől az egészségügyön át egészen a háztartás számos eleméig. Viszont nemcsak előnyök származnak belőle, hanem kockázati tényezők is szegélyezik az MI útját, amelynek szabályozása a 2020-as évek egyik legfontosabb jogi kérdése.

SZÓCIKKEK AZ IJOTEN INTERNETES JOGTUDOMÁNYI ENCIKLOPÉDIA SZERZŐI JOG ÉS IPARJOGVÉDELEM ROVATÁBÓL

Mezei Péter

JOGKIMERÜLÉS A SZERZŐI JOGBAN ÉS AZ IPARJOGVÉDELEMBEN*

1. A JOGKIMERÜLÉS ELMÉLETE

Mi lehet a közös Ed Sheeran első, kiadatlan – ám Sheeran által az egyik barátjának ajándékozott – lemez példányának utólagos, aukciós értékesítése és egy újracsomagolt gyógyszer importálása között? A válasz a nemzetközi és európai uniós terminológiában az „*exhaustion*”, németül „*Erschöpfung*”, az Egyesült Államokban pedig hagyományosan „*first sale doctrine*” néven ismert jogkimerülés tétele. Habár a fenti értékesítések jogszerűsége több tényezőn múlik (a fentiek közül valódi aggályok az újracsomagolt gyógyszerek kapcsán merülhetnek fel), ám a jogkimerülés tétele alapján *a jogosult köteles túrni az általa, illetve az ő engedélyével más személy által jogszerűen, adásvétel vagy a tulajdonjog bármely más átruházása útján forgalomba hozott áruk adott példányainak utólagos – akár haszonszerzési célú – terjesztését, amennyiben a műpéldány eredeti forgalomba hozatalához adott engedély fejében megfelelő díjazásban részesült.* A jogkimerülés tehát a szerzői műveket és/vagy szomszédos jogi tartalmakat magába foglaló műpéldányok, illetve az iparjogvédelmi oltalom alatt álló termékek – együttesen a továbbiakban áruk¹ – terjesztését teszi lehetővé engedély kérése és díj fizetése nélkül.² Ezenfelül azonban a jogkimerülés nem terjed ki más vagyoni jogokra vagy a személyhez fűződő jogokra.

A jogkimerülés az Egyesült Államokban a *fair use* doktrína mellett azon bíró alkotta tételek egyike, amelyet a szövetségi törvényhozás már 1909-ben elismert, s ily módon immáron több mint egy évszázada szervesen közreműködik az amerikai szerzői jogi – és azon túl

* A tanulmány a nyílt hozzáférésű IJOTEN Internetes Jogtudományi Enciklopédia (szerk. Jakab András és Fekete Balázs) Szerzői jog és iparjogvédelem rovatának (rovatszerkesztő: Grad-Gyenge Anikó, Pogácsás Anett) önálló szócikkeként is megjelenik. Az IJOTEN szócikkeinek létrehozását és széles körű elérhetőségét az SZTNH a folyóiratban való közléssel is támogatja. Az enciklopédia elérhetősége: www.ijoten.hu.

¹ A terminológiai különbségekre és a szűkös terjedelmi korlátokra tekintettel a szerzői jogi műpéldányokra és az iparjogvédelmi oltalom alatt álló termékekre átfogóan áruként hivatkozunk.

² Ez utóbbi alóli sajátos kivételt jelent a követőjog intézménye, amely különféle műpéldányok – meghatározott feltételek szerinti – továbbértékesítése esetére előírja a követőjogi díj megfizetését a szerzői mű eredeti jogosultja irányába, függetlenül a jogkimerülés alkalmazhatóságától. E vonatkozásban lásd: 1999. évi LXXVII. törvény 70. §; a Berni Unió Egyezmény 14ter cikk; Az Európai Parlament és a Tanács 2001/84/EK irányelve (2001. szeptember 27.) az eredeti műalkotás szerzőjét megillető követő jogról. OJ L 272, 13.10.2001, p. 32–36.

az iparjogvédelmi – gondolkodás fejlesztésében. Hasonlóképp, (legalább) egy évszázados múltra tekint vissza a védjegyjogi jogkimerülés az Egyesült Államokban.³

Az EGK, utóbb pedig az EU jogának a fejlődése szempontjából talán még szembetűnőbb a jogelv jelentősége. Az EGK-szintű szabályozást megelőzte a jogelv tagállami törvényekben, ítéletekben, sőt jogirodalmi forrásokban történő elismerése (az „*Erschöpfungslehre*” megszületése is egy német professzor, Joseph Kohler 1880-as monográfiájához köthető).⁴ Ugyanakkor a Római Szerződés által eredendően az EGK hatáskörébe nem utalt szellemi-tulajdon-védelem (a továbbiakban: IP) regionális szintű védelmét az Európai Bíróság áruk és szolgáltatások szabad áramlása vonatkozásában kifejtett jogfejlesztő tevékenységével alapozta meg a jogkimerülés tételére támaszkodva.⁵

Érdemét tekintve a jogkimerülés nem más, mint a jogosultak kizárólagos jogai, az adott áru tulajdonjogát megszerző személy, valamint a társadalom tagjai közötti egyensúly biztosításának egyik speciális eszköze.

A jogkimerülés tételének minden esetben van egy „nemzeti” és egy „nemzetközi” dimenziója, melyek logikusan arra fókuszálnak, hogy mi a jogi sorsa az elsőként belföldön, valamint külföldön jogszerűen forgalomba hozott műpéldányoknak, s azok vonatkozásában érvényesítheti-e a szerzői jogosult a kizárólagos terjesztési jogát. A nemzetközi (vagy legalább regionális) jogkimerülés tételét azonban csupán az országok egy csekély hányada fogadta el mindmáig. Ezek az országok rendre vagy elkötelezettek a szabad kereskedelem iránt (például Hollandia), vagy földrajzi elhelyezkedésükből kifolyólag a nyersanyagokhoz (jelen esetben a műpéldányokhoz) való korlátozottabb hozzáférésük okán (lásd például Új-Zélandot) támogatják a terjesztés jogának a földrajzi értelemben vett széles körű kimerülését.

A jelen szócikk a fenti dogmatikai kérdések mellett tömören áttekinti a jogkimerülés néhány aktuális, figyelemre méltó kérdését: az átalakító jellegű vizonteladásokat, a jogelv fenntartósági célokkal való átfedéseit és a digitális jogkimerülés dilemmáját.

³ Csupán érdekesség, hogy az egyik legkorábbi fellebbviteli ítéletben is „magyar szál”. Lásd: Hunyadi Janos Corp. v. Steger, 285 F. 861 (1922).

⁴ Joseph Kohler: Das Authorrecht – Eine zivilistische Abhandlung. Verlag von Gustav Fischer, Jena, 1880, p. 139.

⁵ A szerzői jogban lásd: Deutsche Grammophon Gesellschaft mbH kontra Metro-SB-Großmärkte GmbH & Co. KG, 78/70. sz. ügy, ECLI:EU:C:1971:59. A védjegyjogban lásd: Établissements Consten S.à.R.L. és Grundig-Verkaufs-GmbH kontra Commission of the European Economic Community, 56/64 és 58/64. sz. egyesített ügyek, ECLI:EU:C:1966:41; Silhouette International Schmied GmbH & Co. KG kontra Hartlauer Handelsgesellschaft mbH, C-355/96. sz. ügy, ECLI:EU:C:1998:374. A szabadalmi jogban lásd: Centrafarm BV és Adriaan de Peijper kontra Sterling Drug Inc., 15/74. sz. ügy, ECLI:EU:C:1974:114; Merck & Co. Inc. kontra Stephar BV és Petrus Stephanus Exler, 187/80. sz. ügy, ECLI:EU:C:1981:180. A regionális jogkimerülés az EFTA-tagállamok viszonylatában is azonos módos alkalmazandó. Vö.: Mag Instrument Inc. kontra California Trading Company Norway, Ulsteen, Case E-2/97, [1997] EFTA Ct. Rep. 127.

1.1. Definíció

A jogkimerülés alapvetően egy jogi fikció, amelynek a tartalma országról országra változhat. A jelen szócikk szempontjából az alábbi négy fogalmi elemre helyezzük a hangsúlyt:

1. a jogosult vagy az ő engedélyével más személy által
2. jogszerűen és a tulajdonjog átruházását eredményezően forgalomba hozott
3. konkrét árut annak jogszerű tulajdonosa
4. engedély nélkül továbbértékesítheti.⁶

Az elsőként említett fogalmi elemet az angolszász jogirodalom a „*doctrine of consent*” kifejezéssel jelöli,⁷ mely világosan arra utal, hogy az első forgalomba hozatalt az eredeti vagy bármely származékos jogosultnak, illetve az ő engedélyével bármely harmadik személynek kell kezdeményeznie.⁸ Ugyanezen fogalmi elem része, hogy a jogosultnak lehetősége kell, hogy nyíljon arra, hogy ezen első értékesítésért cserébe a számára megfelelő díjazást köthesse ki a jogügylet feltételeként.⁹

A második fogalmi elem szerint egyrészt kizárólag az IP-törvényekben foglaltakkal összhangban álló módon, vagyis jogszerűen előállított áruk forgalomba hozatala fogadható el. A jogsértés eredményeként létrejött hamisított termékek, illetve jogellenesen forgalomba hozott (pl. lopás útján eltulajdonított, majd piacra dobott) példányok vonatkozásában a jogkimerülés nem értelmezhető, mert nincs ahhoz vezető, engedélyezett felhasználás. Ugyanez vonatkozik az engedéllyel keletkeztetett felhasználási jogot túllépő – például a mennyiségre vagy az időbeli hatályra vonatkozó kikötéssel ellentétben – létrehozott vagy forgalmazott műpéldányokra is, ahogy – ellentétes szerződéses kikötés hiányában – azokra a darabokra is, amelyeket a kiadó/nyomda legyártott, de tulajdonátruházás révén forgalomba még nem hozott (raktáron tartott).¹⁰

Másrészt kizárólag a tulajdonjog átruházásával járó forgalomba hozatal szolgálhat alapul a jogkimerülés segítségül hívásához. Így például a szerzői jog világában hamis bútoroknak a divatárubolt kirakatában történő elhelyezése,¹¹ a próbára vétel keretében történő birtokba

⁶ Melville B. Nimmer, *David Nimmer: Nimmer on Copyright*. Matthew Bender, 2013, §8.12[B][1][a] (online).

⁷ Guy Tritton: *Intellectual Property in Europe*. Sweet & Maxwell, London, 2002, p. 470–471.

⁸ Thomas Dreier, Gernot Schulze: *Urheberrechtsgesetz*. Vierte Auflage. C. H. Beck, München, 2013, §17 Rn. 31; Bacher Gusztáv: A védjegyjog kimerülése. In: Bacher Gusztáv, Csóti Tamás, Faludi Gábor, Ficsor Mihály, Gonda Imre, Gödölle István, Görög Márta, Halász Bálint, Jókúti András, Kovács Zsuzsanna, Lendvai Zsófia, Lukácsi Péter, Vida Sándor: *A védjegy törvény magyarázata*. HVG-Orac, Budapest, 2014, p. 232.

⁹ Haimo Schack: *Urheber- und Urhebervertragsrecht*. Dritte, neubearbeitete Auflage. Mohr Siebeck, Tübingen, 2005, p. 181.

¹⁰ Ulrich Loewenheim (szerk.): *Handbuch des Urheberrechts*. Zweite Auflage. C. H. Beck, München, 2010, §20 Rn. 38.

¹¹ Peek & Cloppenburg KG kontra Cassina SpA, C-456/06. sz. ügy, ECLI:EU:C:2008:232, 35–36. pont.

adás,¹² a tulajdonjog-fenntartás mellett megkötött jogügyletek¹³ nem illeszthetők a jogkimerülés keretei közé. Hasonló példák hozhatók a védjegy jog területéről is: nem minősül forgalomba hozatalnak, így nem vezet jogkimerüléshez áruminta szerződéses értékesítési ponton történő átvétele,¹⁴ bemutatópéldányok/tesztetek fogyasztók számára kipróbálás céljából történő elérhetővé tétele,¹⁵ a védjegyhasználati szerződés feltételeit meghaladó terjedelmű hasznosítás¹⁶ avagy az eladásra való felkínálás vagy raktáron tartás.¹⁷ Ezzel ellentétben az ajándékozás – a vagyontárgy feletti tulajdonjog ingyenes átruházása révén – automatikusan a jogelv érvényesülését eredményezi,¹⁸ akárcsak a csere útján történő átruházás.

A harmadik feltétel lényege, hogy a továbbértékesítés tárgyának mindig az eredeti árunak kell lennie. E vonatkozásban annak semmi akadálya nincs, hogy a jogszerű vásárló az eredeti műpéldányt „újraértelmezze”, mindaddig, amíg az nem jár a többszörözés vagy az átdolgozás jogának a sérelmével.

A negyedik fogalmi elem pedig világossá teszi, hogy az első vagy bármely későbbi jogszerű vásárló az említett műpéldányt maga is csupán tulajdonátruházással járó terjesztés útján (például adásvétellel, ajándékozással, cserével), jogszerűen adhatja tovább más személyek részére. Különösen kizártak a szolgáltatási típusú felhasználási magatartások, így a jogszerű tulajdonos a műpéldányt nem adhatja elő nyilvánosan, vagy épp nem adhatja bérbe.

1.2. Jogpolitikai megfontolások

Általánosan elfogadott, hogy a jogkimerülés a különböző társadalmi érdekoldalak közötti egyensúlyt biztosítja. Ez az „*equilibriumszerep*” azonban számos további célra bontható, több dimenzió mentén értelmezhető. Ezek az elsődleges jogpolitikai elvek a következők: a tulajdonjog primátusa az IP-jogok fölött; a díjazási elmélet és a piac jogosultak általi kontrolljának korlátozása.¹⁹

¹² BGH 7.6.2001 (I ZR 21/99) 1036–1038.

¹³ *Loewenheim*: i. m. (10), §20 Rn. 36; *Dreier, Schulze*: i. m. (8) §17 Rn. 25.

¹⁴ L'Oréal SA és társai kontra eBay International AG és társai, C-324/09. sz. ügy, ECLI:EU:C:2011:474.

¹⁵ Coty Prestige Lancaster Group GmbH kontra Simex Trading AG, C-127/09. sz. ügy, ECLI:EU:C:2010:313.

¹⁶ Copad SA kontra Christian Dior couture SA, Vincent Gladel és Société industrielle lingerie (SIL), C-59/08. sz. ügy, ECLI:EU:C:2009:260.

¹⁷ Peak Holding AB kontra Axolin-Elinor AB, formerly Handelskompaniet Factory Outlet i Löddeköpinge AB, C-16/03. sz. ügy, ECLI:EU:C:2004:759.

¹⁸ Az Egyesült Államok joggyakorlatából lásd: Walt Disney Productions v. John Basmajian and Christie, Manson & Woods International, Inc., 600 F. Supp. 439 (1984); UMG Recordings, Inc. v. Troy Augusto, 558 F.Supp.2d 1055 (2008).

¹⁹ *Antoni Rubí Puig*: Copyright Exhaustion Rationales and Used Software – A Law and Economics Approach to Oracle v. UsedSoft. JIPITEC, 2013. 3. sz., p. 162–170; *Shubha Ghosh, Irene Calboli*: Exhausting Intellectual Property Rights – A Comparative Law and Policy Analysis. Cambridge University Press, New York, 2018, p. 22–40.

Mára elfogadott tétellé vált, hogy a tulajdonjog több részjogosítványból áll össze,²⁰ és a legszélesebb jogosítványokkal rendelkező személyek (jogszerű) joggyakorlását az IP-jogosultak nem korlátozhatják.²¹ Ez abból is következik, hogy a jogosultat megillető IP-jog nem azonosítható a fizikai tárgyak, dolgok feletti tulajdonjog intézményével.²² Épp ellenkezőleg: a fizikai hordozó az azt jogszerűen megvásárló személy tulajdonába kerül, s felette az első jogszerű megszerzést követően az áru tulajdonosa gyakorol ellenőrzést.

Ez az általános jogpolitikai cél további megerősítést nyert a „díjazási elmélet” („*Belohnungstheorie*” vagy „*reward theory*”) révén. Eszerint a jogosult, amennyiben az első forgalomba hozatal alkalmával az előállítási költségeken felül szabadon figyelembe vehette az általa elfogadhatónak vélt díjazást az áru vételárának meghatározásakor, a további terjesztési magatartásokra nézve nem illeti meg őt semmilyen díjazás.²³

E két jogpolitikai cél szoros kapcsolatban áll a harmadikkal, miszerint az IP-jogosultnak nincs és versenyjogi értelemben nem is lehet lehetősége a másodlagos piac kontrollá-

²⁰ Hazánkban ezt a Ptk. 5:13.§ (2) bekezdése rögzíti.

²¹ Dreier, Schulze: i. m. (8) §17 Rn. 30.

²² A magyar jogirodalomból lásd különösen: Ficsor Mihály Zoltán: A szellemi tulajdon és a Ptk. Észrevételek és javaslatok a polgári jogi kodifikációhoz. Polgári Jogi Kodifikáció, 3. évf. 2. sz., 2001, p. 27–30; Faludi Gábor: Szerzői jog, iparjogvédelem és a Ptk. koncepciója, I. rész. Polgári Jogi Kodifikáció, 5. évf. 2. sz., 2003, p. 3–14; Faludi Gábor: Szerzői jog, iparjogvédelem és a Ptk. koncepciója, II. rész. Polgári Jogi Kodifikáció, 5. évf. 3. sz., 2003, p. 3–14; Bobrovsky Jenő: A szellemi tulajdon néhány dilemmájáról a körte és a sajt között. In: Király Miklós, Gyertyánfy Péter (szerk.): Studia Gy. Boytha dedicata. Eötvös Lóránd Tudományegyetem, Budapest, 2004, p. 33–45; Lontai Endre, Faludi Gábor, Gyertyánfy Péter, Vékás Gusztáv: Magyar polgári jog. Szerzői jog és iparjogvédelem. Eötvös József Könyv- és Lapkiadó, Budapest, 2012, p. 11. Ezzel ellentétes álláspontot lásd: Tattay Levente, Pintz György, Pogácsás Anett: Szellemi alkotások joga. Szent István Társulat, Budapest, 2011, p. 22–23. A német irodalom vonatkozásában lásd: Gerhard Schricker: Urheberrecht – Kommentar. Dritte, neubearbeitete Auflage. C. H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung, München, 2006, p. 33–43; Manfred Rehbinder: Urheberrecht. 15., neubearbeitete Auflage. C. H. Beck, München, 2008, p. 2; Karl Egbert Wenzel, Emanuel H. Burkhardt: Urheberrecht für die Praxis. Fünfte, vollständig überarbeitete Auflage. Verlag Dr. Otto Schmidt, Köln, 2009, p. 22–23. Az angolszász jogrendszerek vonatkozásában lásd: Paul Edmond Dowling v. United States, 473 U.S. 207 (1985) 216–217; Patricia Loughlan: “You Wouldn’t Steal a Car”: Intellectual Property and the Language of Theft. European Intellectual Property Review, 29. évf. 2007, p. 402; David Fagundes: Property Rhetoric and the Public Domain. Minnesota Law Review, 2010, p. 652–705.

²³ Dietrich Reimer: Der Erschöpfungsgrundsatz im Urheberrecht und gewerblichen Rechtsschutz unter Berücksichtigung der Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs. Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht Internationaler Teil, 1972. 6. sz., p. 225–226; Moritz Röttinger: Copyright and the Rules on the Free Movement of Goods. Revue Internationale de Droit d’Auteur, 1993, p. 94. Illetve ahogy az EUB fogalmazott: „a sale which allows the proprietor to realise the economic value of his trade mark exhausts the exclusive rights conferred by the directive”. Lásd: C-16/03. sz. ügy, 2. pont. A magyar védjegyjogi gyakorlatból lásd különösen: „Amint arra a jogerős ítélet is helyesen utalt, a díjazásnál a többszöri felhasználhatóság figyelembevételét a jogkimerülés kizárja.” Lásd: Kúria Pfv.20572/2013/7. számú precedensképes határozata.

lására.²⁴ Jogkimerülés híján ugyanis a jogosult a *fizikai hordozók* valamennyi, terjesztésben megnyilvánuló felhasználását ellenőrizhetné.

A jogkimerülést további másodlagos vagy közvetett jogpolitikai célok indokolhatják. Így a jogkimerülés pusztá léte megkönnyíti a (használt) árukhoz való hozzáférést, azok megfizethetősége („*affordability*”) és – a kereskedelmi forgalomban már nem kapható, illetve a piacról tudatosan, akár időlegesen, akár tartós jelleggel kivont tartalmak – elérhetősége („*availability*”) okán. A jogelv az olcsó beszerzést és a társadalom szegényebb tagjai által történő elérést biztosíthatja. Jogirodalmi álláspont szerint a jogelv továbbá garantálhatja a tranzakciók átláthatóságát.²⁵ A jogkimerülés ezenfelül segítheti a kulturális örökség megőrzését (a piaci forgalomban már nem kapható művek könyvtárakban/archívumokban történő megőrzése révén); a fogyasztói magánszféra sértetlenségét (a műpéldányokkal kapcsolatos magánjellegű tevékenységek kontrolljának kizárása révén); növelheti a piac működésének a hatékonyságát, valamint a vételárak versenyét szülheti (új, kreatív üzleti modellek kidolgozása, végső soron a vállalkozás szabadságának érvényesülése révén). A jogkimerülésnek köszönhetően erősödhet a különböző platformok versenye, ami csökkentheti az egyes szolgáltatókhoz való elválaszthatatlan kötődés, az ún. „*lock-in*” effektus veszélyeit.²⁶

A szerzői és az iparjogvédelmi jogok területén azonban ezek a jogpolitikai indokok nem azonos keretek között érvényesülnek. A szabadalmi és védjegy jog világában a jogosultnak fennállhat olyan jogos érdeke, amely az adott áru engedély nélküli továbbértékesítését korlátozhatja.²⁷ Különösen látványos ez a védjegy jog világában, ahol a védjegy jogosult jó

²⁴ Schack: i. m. (9), p. 180; Tomasz Targosz: Exhaustion in Digital Products and the “Accidental” Impact on the Balance of Interests in Copyright Law. In: Lionel Bently, Uma Suthersanen, Paul Torremans (szerk.): Global Copyright – Three Hundred Years since the Statute of Anne, from 1709 to Cyberspace. Edward Elgar, Cheltenham, 2010, p. 343.

²⁵ Evan Hess: Code-ifying Copyright: An Architectural Solution to Digitally Expanding the First Sale Doctrine. Fordham Law Review, 2013, p. 1971–1978.

²⁶ A közvetett vagy másodlagos jogpolitikai célok vonatkozásában lásd: R. Anthony Reese: The First Sale Doctrine in the Era of Digital Networks. Boston College Law Review, 2003, p. 585–610; Aaron Perzanowski, Jason Schultz: Digital Exhaustion. UCLA Law Review, 2011, p. 894–901; Theodore Serra: Rebalancing at Resale: ReDigi, Royalties, and the Digital Secondary Market. Boston University Law Review, 2013, p. 1774–1781; Puig: i. m. (19), p. 160–162; Sarah Reis: Toward a “Digital Transfer Doctrine”? The First Sale Doctrine in the Digital Era. Northwestern University Law Review, 2015, p. 189–194; Ariel Katz: The First Sale Doctrine and the Economics of Post-Sale Restraints. Brigham Young University Law Review, 2014, p. 109–117; Guy A. Rub: Rebalancing Copyright Exhaustion. Emory Law Journal, 2015, p. 773–795.

²⁷ Lásd az uniós jogforrásokon nyugvó 1995. évi XXXIII. törvény 20. §-át és a 1997. évi XI. törvény 16. § (2) bekezdését. E téren hozott némi újdonságot az egységes európai szabadalmi rendszer 2023. június 1-ei hatálybalépése, amely egy új kivételt fogalmazott meg a szabadalmi jogkimerülést illetően. Egészen pontosan a jövőben a szabadalmi jogosult „az adott termék további forgalmazását jogos indok alapján ellenezheti”. Ezzel összefüggésben lásd: Constantin Blanke-Roeser: Die gemeinschaftsweise Erschöpfung im Wandel der Zeiten. Ein Blick auf die Ausnahmeklausel zur Erschöpfung im europäischen Patentpaket und ihre früheren Fassungen. Zeitschrift für Geistiges Eigentum / Intellectual Property Journal, 2023. 3. sz., p. 277–294.

hírnevének a sérelme,²⁸ egymástól független áruk összecsomagolása,²⁹ a külső csomagolás eltávolítása,³⁰ vagy olyan benyomás keltése, hogy a védjegyjogosult és egy viszonteladó szerződéses kapcsolatban állna,³¹ mind alkalmas a jogkimerülés kizárására. Ennél is szembetűnőbbek az Európai Unió Bíróságának (EUB) azok a döntései, amelyek rögzítik, hogy a gyógyszeripari termékek csomagolásának eltávolítása és új csomagolással történő importálása alkalmas lehet a fogyasztók helyes informálásának korlátozására, avagy arra, hogy a fogyasztónak nehézséget okozzon a termék eredetének a felismerése.³² Az Egyesült Államok joggyakorlata – a nemzetközi védjegyjogi jogkimerülés elfogadása ellenére – korlátozza az importálást azokban az esetekben, amikor a belföldön és a külföldön jogszerűen előállított termékek között lényegi különbség („material difference”) fedezhető fel.³³ A magyar esetjog is követi ezt a logikát. A Kúria megerősítette, hogy „a védjegyjogosult csak az általa forgalomba hozott áruval kapcsolatos védjegyhasználati cselekményeket nem tilthatja meg, az alperes azonban a forgalmazás kifogásolt módjával a felperes védjegyeit a saját termékének a reklámozására is használta, nem hivatkozhat a védjegytalalom kimerülésére”.³⁴

1.3. Nemzetközi háttér

A jogkimerülés koncepcióját eredendően nemzetállami keretek között, egymástól elkülönítve dolgozták ki. Nagyon sokáig nem merült fel a jogelv továbbfejlesztése és multilaterális együttműködések keretében történő rendezése. Ez ugyanis feltétlenül a belső jogi megoldások – legalább részleges – feladását jelentette volna egyes országok számára. Ennek megfelelően a korai IP-egyezmények mellőzték az érdemi rendelkezéseket a jogkimerülést illető-

²⁸ Parfums Christian Dior SA és Parfums Christian Dior BV kontra Evora BV, C-337/95. sz. ügy, ECLI:EU:C:1997:517. Legújabbán az OLG Düsseldorf döntött úgy, hogy egy luxusparfüm diszkontárúház helyiségeiben történő elhelyezése (értékesítésre felkínálása) képes a jogosult jó hírnevét sérteni, és ezért az jogosult a továbbértékesítés ellen tiltakozni. Ezzel ellentétben ugyanakkor a bíróság a terméknek a diszkontárúház brosráiban történő elhelyezését nem találta alkalmasnak arra, hogy a jogosult jó hírnevét sértse. Lásd: OLG Düsseldorf 29.06.2023 (20 U 278/20) – Calvin Klein, Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, 2023. 22. sz., p. 1630–1635.

²⁹ Fővárosi Ítélet 8.Pf.v.20.989/2012/4.

³⁰ C-324/09. sz. ügy.

³¹ Bayerische Motorenwerke AG (BMW) és BMW Nederland BV kontra Ronald Karel Deenik, C-63/97. sz. ügy, ECLI:EU:C:1999:82.

³² A mára rögzült joggyakorlatot illetően lásd: *Bacher*: i. m. (8), p. 241–242. Az EUB 2022-es négy legújabb előzetes döntését lásd: *Bayer Intellectual Property*, C-204/20. sz. ügy, ECLI:EU:C:2022:892; *Merck Sharp & Dohme és társai*, C-224/20. sz. ügy, ECLI:EU:C:2022:893; *Impexco*, C-253/20. sz. ügy, ECLI:EU:C:2022:894; *Harman International Industries*, C-175/21. sz. ügy, ECLI:EU:C:2022:895.

³³ Lásd például *Lever Brothers Co. v. United States*, 877 F.3d 101 (1989); *Lever Brothers Co. v. United States*, 981 F.2d 1330 (1993). A védjegyjog ezen „védelme” a szerzői jogi importálás korlátjaként is alkalmazható adott esetben. Vö.: *Mary Lafrance: Using Trademark Law to Override Copyright's First Sale Rule for Imported Copies in the United States*. In: *Irene Calboli, Edward Lee* (szerk.): *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*. Edward Elgar, Cheltenham, 2016, p. 390–407.

³⁴ A Kúria Pf.20166/2013/9. számú precedensképes határozata.

en.³⁵ Az első nemzetközi megállapodás, amely a tételt szabályozta, az integrált áramkörök szellemi tulajdon-jogáról 1989. május 26-án elfogadott Washingtoni Egyezmény volt.³⁶ Ettől a ponttól kezdve azonban a nemzetközi jogalkotás „magasabb fokozatra kapcsol”. Az alábbiakban tekintsük át a két leginkább releváns nemzetközi normát: a TRIPS-megállapodást és a WIPO Szerzői Jogi Egyezményét (WCT).

1.3.1. A TRIPS-megállapodás (1994)

Habár a TRIPS-megállapodás 1991-es előkészítő dokumentuma még egy általános terjesztési jog és az ahhoz kapcsolódó jogkimerülés elve mellett foglalt állást,³⁷ ezek a tervek a hosszú egyeztetések során elbuktak.³⁸ Chiappetta találóan úgy jellemezte a *TRIPS-megállapodás* előkészítése során tanúsított meddő tárgyalásokat és az ennek nyomán megszületett végeredményt, hogy a szerződő felek „megállapodtak, hogy nem állapodnak meg” a jogkimerülés tartalmáról.³⁹

A *TRIPS-megállapodás* végleges szövege a jogelvhez semleges aspektusból közelít, amikor rögzíti, hogy „a jelen Megállapodás szerinti vitarendezés céljára, a fenti 3. és 4. Cikkben foglaltak fenntartásával, a jelen Megállapodásban foglaltak a szellemi tulajdonjogok kimerülésének kérdését nem érintik”.⁴⁰ A fenti rendelkezés alapján a szerződő felek egyrészt tudomásul veszik, hogy amennyiben a jogkimerülést szabályozzák, akkor e vonatkozásban a nemzeti elbánás elve és a legnagyobb kedvezményes elbánás elve irányadó. Másrészt azonban kötelesek elfogadni a szerződő felek, hogy a WTO vitarendezési eljárása a jogkimerülés témakörével összefüggésben nem hívható segítségül. Ez utóbbi természetesen nem jelenti azt, hogy a jogaiban sértett fél ne indíthatna eljárást az illetékes nemzeti bíróság előtt.⁴¹

Az iparjogvédelem területén további két részletszabály érdemelhet figyelmet. Egyrészt a mintaoltalom jogosultját megillető importjog korlátozza a továbbértékesítés hatókörét (elsődlegesen a nemzetközi jogkimerüléseket preferálva a tagállamok területén).⁴² Másrészt a tagállamok felismerték, hogy szűk keretek között a szabadalmi kényszerengedély alapján

³⁵ Néhány közvetett utalást azért találhattunk a BUE 13. cikk (3) bekezdésében, 14. cikk (1) bekezdésének (i) pontjában, a 14ter cikkben, illetve 16. cikk (2) bekezdésében.

³⁶ Lásd az egyezmény 6. cikk (5) bekezdését.

³⁷ Mihály Ficsor: *The Law of Copyright and the Internet: The 1996 WIPO Treaties, their Interpretation and Implementation*. Oxford University Press, New York, 2002, p. 153–154.

³⁸ UNCTAD-ICTSD Project on IPRs and Sustainable Development: *Resource Book on TRIPS and Development*. Cambridge University Press, New York, 2005, p. 97–104.

³⁹ Vincent Chiappetta: *The Desirability of Agreeing to Disagree: The WTO, TRIPS, International IPR Exhaustion and a Few Other Things*. Michigan Journal of International Law, 2000, p. 333–392.

⁴⁰ TRIPS-megállapodás 6. cikk.

⁴¹ Christopher Heath: *Parallel Imports and International Trade*. IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law, 1997. 5. sz., p. 628–629.

⁴² TRIPS-megállapodás, 26. cikk 1. bekezdés (formatervek terén); 28. cikk 1. bekezdés a) pont (szabadalmak esetén); 36. cikk (topográfák esetén).

előállított, és alapvetően belföldi piacra szánt gyógyszerek importálhatók harmadik országokba is.⁴³

Hogy a *TRIPS-megállapodás* nem tartalmazott a fentieknél részletesebb szabályokat a jogkimerülést illetően, leginkább annak tudható be, hogy a szerződő felek nem jutottak kompromisszumra az önálló terjesztési jog szabályozását illetően.⁴⁴ Másrészt 1994-ig mindössze az országok egy csekély része rendelkezett a jogkimerülés tételét illető kiforrott jogszabályi rendelkezésekkel és/vagy joggyakorlattal. Sőt, ezek az országok jelentős különbség mellett rendezték e témakört. A fejlett, nagy piaccal és erős belföldi gazdasági potenciállal rendelkező államok többsége (például az Egyesült Államok vagy épp Németország) a nemzeti jogkimerülés érvényesülésében – vagyis a parallel import tilalmában – volt érdekelt. Ezzel ellentétben a kisebb piaccal rendelkező országok, mint például Hollandia,⁴⁵ Svájc⁴⁶ vagy Japán,⁴⁷ a nemzetközi jogkimerülés mellett tették le a voksukat. Hozzájuk hasonlóan olyan fejlett országok, mint például Ausztrália vagy Új-Zéland,⁴⁸ illetve általában véve a fejlődő országok, amelyek számára az importálás sok esetben a tartalmakhoz jutás legfőbb forrása volt,⁴⁹ a jogelv széles érvényesülésében voltak érdekeltek.⁵⁰ Az EGK/EU pedig 1994-et megelőzően több olyan közösségi normát alkotott, amelyek a regionális jogkimerülést – vagyis a közösségen belüli parallel importot – lehetővé tették.⁵¹

A szerződő felek nézőpontja közötti jelentős eltérés tükrében a végső szöveg a lehető legjobb kompromisszumnak bizonyult. Ebből kifolyólag a *TRIPS-megállapodás* nem vezetett be semmilyen új anyagi jogi előírást a jogelvet illetően, miközben – az említett garanciális szabályok betartásának kötelezettsége mellett – abszolút szabadságot biztosított a szerződő

⁴³ *TRIPS-megállapodás*, 31bis cikk; és az annak alapját adó Doha Nyilatkozat. Az iparjogvédelmi rendelkezések elemzéséhez lásd: *Susy Frankel, Daniel Gervais: International Intellectual Property Rules and Parallel Imports*. In: *Calboli, Lee* (szerk.): i. m. (33), p. 92–96.

⁴⁴ *Jörg Reinbothe, Silke Von Lewinski: The WIPO Treaties 1996 – The WIPO Copyright Treaty and the WIPO Performances and Phonograms Treaty, Commentary and Legal Analysis*. Butterworths Lexis Nexis, London, 2002, p. 80.

⁴⁵ *J. H. Spoor, D. W. F. Verkade, D. J. G. Visser: Auteursrecht*. Kluwer, Deventer, 2005, p. 186.

⁴⁶ *Howard P. Knopf: Parallel Imports & the Internet: Bits, Borders, Barriers & Exhaustion*. In: *Hugh C. Hansen* (szerk.): *International Intellectual Property Law & Policy*, Vol. 6. Juris, Huntington, 2001, p. 113–22.

⁴⁷ *Teruo Doi: Japan: Copyright – Whether Computer Games Are Cinematographic Works – Exhaustion of Distribution Rights*. *European Intellectual Property Review*, 24. évf. 9. sz., 2002, p. N147–148.

⁴⁸ *S. K. Verma: Exhaustion of Intellectual Property Rights and Free Trade – Article 6 of the TRIPS Agreement*. *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 1998. 5. sz., p. 562–565.

⁴⁹ *Peter K. Yu: Region Codes and the Territorial Mess*. *Cardozo Arts and Entertainment Law Journal*, 2012, p. 225–226.

⁵⁰ *Herman Cohen Jehoram: Prohibition of Parallel Imports through Intellectual Property Rights*. *IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 1999. 5. sz., p. 507 és 509.

⁵¹ Több ország jogpolitikai megközelítését lásd: *Frankel, Gervais*: i. m. (43). In: *Calboli, Lee* (szerk.): i. m. (33), p. 97–104.

feleknek, hogy eldöntsék, rendezni kívánják-e a kérdéskört, és ha igen, akkor a szabályozás nemzeti, regionális vagy nemzetközi jogkimerülést írjon-e elő.⁵²

1.3.2. WCT (1996)

A WIPO által 1996-ban elfogadott internetszerződések egyértelműen előremutató előírásokat tartalmaztak a jogkimerülés tartalmát illetően.⁵³ Ennek egyrészt az az oka, hogy a nemzetközi szerzői jogi egyezmények közül elsőként ezek a szerződések rendelkeztek általános jelleggel a terjesztési jogról. A WCT 6. cikk (2) bekezdése szerint „[e] Szerződés nem érinti a Szerződő Felek szabadságát olyan feltételek esetleges meghatározására, amelyek alapján az (1) bekezdésben említett jog kimerülése a mű eredeti példányának, illetve többszörözött példányainak a szerző hozzájárulása alapján történt első adásvételét vagy a tulajdonjog egyéb első átruházását követően bekövetkezik”.⁵⁴ E rendelkezések egyértelmű anyagi jogi előírások átvételét teszik kötelezővé a szerződő felek számára azzal, hogy a részes országok szabad kezet kaptak a pontos szabályozás kialakításában.⁵⁵

Először is a szerződő felek kellő rugalmasság mellett továbbra is megválaszthatják, hogy nemzeti, regionális vagy nemzetközi hatósugarú jogkimerülést kívánnak-e bevezetni, ha egyáltalán szeretnék rendezni ezt a kérdést.⁵⁶ Másrészt az egyezmény az adásvételt, illetve a tulajdonjog egyéb átruházását, valamint az így értékesített műpéldány jogszerűségét tűzi a jogelv alkalmazásának előfeltételül.⁵⁷ Harmadrészt az a megfogalmazás, miszerint „e Szerződés nem érinti”, világossá teszi, hogy a szerződések semmilyen további előírása, így különösen a háromlépcsős teszt, nem lehet akadálya a jogkimerülés alkalmazásának.⁵⁸ Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a *műpéldány jogszerű megszerzője szabadon értékesítheti a tulajdonát képező műpéldányt, és e viszonteladás nem ütközik a mű rendes felhasználásával, és indokolatlanul nem károsítja a szerző jogos érdekeit*.⁵⁹ Végül külön említést érdemel a WCT 6. cikkéhez fűzött közös nyilatkozat. E szerint „[a] terjesztési és többszörözési joggal kapcsolatban az e cikkeken alkalmazott 'többszörözött példányok' és 'eredeti és többszörözött példányok' kifejezések kizárólag azokra a többszörözött példányokra vonatkoznak, amelye-

⁵² A TRIPS-megállapodás által hagyott űr jogpolitikai és gazdasági következményeiről lásd: Verma: i. m. (48), p. 552–562.

⁵³ Mihály Ficsor: Guide to the Copyright and Related Rights Treaties Administered by WIPO and Glossary of Copyright and Related Rights Terms, Publication 891(E). World Intellectual Property Organization, Geneva, 2003, p. 202–203.

⁵⁴ Hasonlóképp lásd a hangfelvételek és zenei előadóművészek jogairól szóló WPPT 8. cikk (2) bekezdését.

⁵⁵ Michel M. Walter, Silke Von Lewinski: European Copyright Law – A Commentary. Oxford University Press, Oxford, 2010, p. 998, 11.4.18.

⁵⁶ Reinbothe, Von Lewinski: i. m. (44), p. 85.

⁵⁷ Uo. p. 86–87.

⁵⁸ Uo. p. 87.

⁵⁹ Uo.; Silke Von Lewinski: International Copyright Law and Policy. Oxford University Press, New York, 2008, p. 453, para. 17.65.

ket tárgyi formában lehet forgalomba hozni”. E rendelkezés eredendően a fizikai hordozók világára kívánta korlátozni a jogkimerülés alkalmazását.

1.4. Nemzeti, regionális és nemzetközi jogkimerülés

A nemzetközi szerzői jogi szabályok tehát a részes államok szabad belátására bízták annak eldöntését, hogy saját országukra nézve milyen megoldást választanak a terjesztés jogának a szabályozására, illetve annak korlátozására. A nemzeti jogkimerülés vitán felül elismert jogelv napjainkban. A releváns kérdés inkább az, hogy az egyes országok miként reagálnak a globális gazdaság kihívásaira, és miként kívánják kezelni a külföldön előállított áruk sorsát. A válasz e vonatkozásban a hosszú múltra visszatekintő párhuzamos vagy parallel import fogalmában rejlik. E kifejezés arra a helyzetre vonatkozik, amikor a jogosult, illetve az ő engedélyével más által – eredetileg akár belföldön, akár külföldön – jogszerűen forgalomba hozott áruk a jogosult kifejezett engedélye nélkül kerülnek forgalomba egy másik állam területén.⁶⁰

A párhuzamos import részleges vagy teljes körű elfogadásának a jogpolitikai háttere annak gazdasági jelentőségében keresendő. Egyes szerzők a díjazási elméletre és ezzel összefüggésben a piac további kontrolljának a tilalmára támaszkodva ismerik el a párhuzamos import létalapját (következésképp a nemzetközi, de legalább a regionális jogkimerülés létét).⁶¹ Másrészt a parallel import tilalma lehetőséget teremt arra, hogy a kiemelkedő piaci pozíciókkal rendelkező jogosultak az általuk megcélzott különböző piacokon eltérő árstratégiát vagy árdiszkriminációt kövessenek.

A változatos árstratégiát több tényező is magyarázhatja. Ilyen például az eltérő reklámozási hajlandóság. Hasonló jelentősége lehet a terjesztéshez használt üzleti modellek eltérő költségeinek. Ugyancsak gyakori az eltérő minőségű nyersanyagok használata. Az országok adóztatási és járulékfizetési politikája is relevanciával bírhat. Ugyanakkor van annak is esélye, hogy amennyiben a fejlődő országokban alacsonyabb áron értékesített áruk szabadon forgalmazhatók fejlett országokba, akkor a jogosultak, piaci pozícióikat féltve, a jövőben többé nem lesznek hajlandóak a fejlődő országokban olcsón értékesíteni a termékeiket.⁶²

Számos érv szól amellett, hogy az árdiszkrimináció egyaránt előnyös a jogosultak és a társadalom számára. Így többek szerint a nemzetközi árdiszkrimináció a termelés növelését, egyúttal az egységarak csökkenését eredményezheti, továbbá az országok (fejlődő kontinensre fejlett), valamint a célközönség (magánszemélyek kontra profitorientált cégek) szerinti különbségtétel a haszonmaximalizálást teszi lehetővé, miközben a hozzáférést is a lehető

⁶⁰ Cohen Jehoram: i. m. (50), p. 495; Ghosh, Calboli: i. m. (19), p. 41–64.

⁶¹ Carlos M. Correa: Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights, Oxford Commentaries on the GATT/WTO Agreements. Oxford University Press, Oxford, 2007, p. 86.

⁶² Az iménti érvet említi és kritizálja: UNCTAD-ICTSD: i. m. (38), p. 117.

legszélesebb körben biztosítja.⁶³ Végső soron a párhuzamos import és a nemzetközi jogkimerülés elfogadása a nemzetközi verseny fokozódását, a fogyasztói igények mind hatékonyabb kielégítését, és sok esetben – különösen a gyógyszer- vagy élelmiszeripar területén – a fejlődő országok helyzetének a javulását is eredményezheti.⁶⁴

Az egyes országok háromféle módszert követhetnek a párhuzamos importtal kapcsolatos stratégiájuk megválasztásakor.⁶⁵ Ezek egyike, hogy kizárólag a belföldön értékesített műpéldányok vonatkozásában ismerik el a terjesztés jogának korlátozását, ami gyakorlatilag a nemzetközi jogkimerülés teljes tagadását, valamint a parallel import tilalmát jelenti.

Egy másik lehetséges út, hogy bármely országban megvalósult tulajdonátruházás esetén lehetővé teszik a műpéldányok behozatalát, ami pedig a nemzetközi jogkimerülés elismerésével egyenlő. Kiváló példa erre az Egyesült Államok, amely a védjegy jog területén a 20. század eleje óta,⁶⁶ a legfelsőbb bíróságának legújabb joggyakorlatának köszönhetően pedig 2013-ban a szerzői jog,⁶⁷ 2017-ben pedig a szabadalmi jog⁶⁸ területén fogadta el a nemzetközi jogkimerülés (és a parallel import) jogszerűségét.

A harmadik szabályozási lehetőség legkiválóbb példáját az EU szolgáltatja, amely regionális jogkimerülés keretében bármely uniós (és EGT-) tagország területén történő adásvétel esetén előírja a terjesztés jogának kimerülését. Ugyanezen szabályok alapján az említett országokon kívüli terjesztések esetén már nem hívható segítségül a jogkimerülés tétele, következésképp az EGT területén kívül forgalomba hozott műpéldányok importálása a közös piac területére előzetes engedélyt feltételez.⁶⁹ E magasabb szintű jogpolitikai megfontolások magyarázzák azt, hogy az EUB releváns gyakorlata, majd az uniós jogalkotás az IP valamennyi részterületét párhuzamosan érintette. Vagyis az EGK/EU területén a jogkimerülés

⁶³ *Rubí Puig*: i. m. (19), p. 168–169; *Katz*: i. m. (26), p. 77–78; *Rub*: i. m. (26), p. 770–773.

⁶⁴ *Enrico Bonadio*: Parallel Imports in a Global Market: Should a Generalised International Exhaustion be the Next Step? *European Intellectual Property Review*, 33. évf. 3. sz., 2011, p. 155; *Irene Calboli*: Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports of Pharmaceuticals: A Comparative and Critical Review. In *Carlos M. Correa, Reto M. Hilty* (szerk.): *Access to Medicines and Vaccines*. Springer, Cham, 2022, p. 31–71.

⁶⁵ A három versengő modellt illetően lásd: UNCTAD-ICTSD i. m. (38), p. 93–94; *Correa, Hilty*: i. m. (64), p. 79; *Frederick M. Abbott*: Parallel Importation: Economic and Social Welfare Dimensions, 2007, p. 5 (www.iisd.org/pdf/2007/parallel_importation.pdf).

⁶⁶ *Irene Calboli*: Trademark Exhaustion and Free Movement of Goods: A Comparative Analysis of the EU/EEA, NAFTA and ASEAN. In: *Irene Calboli, Edward Lee* (szerk.): *Research Handbook on Intellectual Property Exhaustion and Parallel Imports*, *Research Handbooks in Intellectual Property*. Edward Elgar, Cheltenham, 2016, p. 375. Ezzel ellentét – a védjegy jog „univerzalitását” elvető – ítéletek is ismertek, lásd különösen a legfelsőbb bíróság döntését 1923-ból: *A. Bourjois & Co. v. Katzel*, 275 F. 539 (1921), reversed, 260 U.S. 689 (1923).

⁶⁷ *Supap Kirtsang v. John Wiley & Sons, Inc.*, 133 S.Ct. 1351 (2013).

⁶⁸ *Impression Products v. Lexmark International*, 137 S.Ct. 1523 (2017).

⁶⁹ *Sebago Inc. és Ancienne Maison Dubois & Fils SA kontra G-B Unic SA*, C-173/98. sz. ügy, ECLI:EU:C:1999:347.

a védjegy-, szabadalmi és szerzői jog területén párhuzamosan, egymásra is figyelemmel került kidolgozásra, illetve fejlesztésre.⁷⁰

Épp ezért tűnhet izgalmas kérdésnek, hogy az IP-jogosult korlátozhatja-e az általa jogszerűen forgalomba hozott és több IP-jog által is védett termékek viszonteladását olyan esetekben, amikor az ütközik a cég alapvető üzletpolitikájával. Az EUB nem talált semmi olyan körülményt, amely alapján indokolt lett volna a tagállamok közötti kereskedelem korlátozása, s ezért elvetette a felperes követelését a védjegyjog alapján. Sőt, a Bíróság meglátása szerint „az alapügyhöz hasonló körülmények között a szerzői jogok által a védett műnek a viszonteladó reklámanyagában történő többszörözése vonatkozásában nyújtott védelem semmi esetre sem lehet szélesebb annál, mint amit ugyanezen körülmények között a védjegyjog biztosít.”⁷¹ Más szóval az IP-jogosult nem hivatkozhat szerzői jogaira abban az esetben, amennyiben a termékei a védjegyjogi jogkimerülés alapján jogszerűen értékesíthetők egy másik tagállamban.

1.5. Jogkimerülés a magyar jogban

A magyar szerzői és iparjogvédelmi jogban a jogkimerülés jelenlegi formájában hűen tükrözi a nemzetközi és EU-s joganyagot. Ennek megfelelően a magyar IP-jog a regionális jogkimerülés tételét rögzíti a szabadalmi,⁷² a védjegy-,⁷³ a formatervezési⁷⁴ és a szerzői jog⁷⁵ világában. Nem volt azonban ez mindig így.

A terjesztés joga egészen a hatályos szerzői jogi törvény megalkotásáig nem képezte jogunk részét. Igaz, hogy az 1884. évi és az 1921. évi szerzői jogi törvény egyaránt a szerző kizárólagos jogaként ismerte el a „közzétételt és forgalomba hozatalt”,⁷⁶ azonban e felhasználási magatartások nem tették lehetővé a forgalomba hozatalt követő további értékesítéseket. Az 1969-es, ún. szocialista szerzői jogi törvény új vagyoni jogi szabályozása szerint „a mű bármilyen felhasználásához – ha a törvény eltérően nem rendelkezik – a szerző hozzájárulása szükséges”.⁷⁷ Ebbe akár a forgalomba hozott műpéldányok további nyilvános viszonteladásainak ellenőrzése is beleérthető lett volna, ám az antikvár kereskedelem töretlen

⁷⁰ A szabadalmi, védjegy- és szerzői jogi jogkimerülés különböző jogrendszerekben fennálló működését lásd részletesen: *Ghosh, Calboli*: i. m. (19), p. 65–136; *Péter Mezei*: Copyright Exhaustion: Law and Policy in the United States and the European Union, Second Edition. Cambridge University Press, New York, 2022, p. 35–105.

⁷¹ *Parfums Christian Dior SA és Parfums Christian Dior BV kontra Evora BV*, C-337/95. sz. ügy, ECLI:EU:C:1997:517, 58. pont.

⁷² 1995. évi XXXIII. törvény 20. §.

⁷³ 1997. évi XI. törvény 16. § (1) bekezdés.

⁷⁴ 2001. évi XLVIII. törvény 18. §.

⁷⁵ 1999. évi LXXVII. törvény 23. § (5) bekezdés.

⁷⁶ 1884. évi XVI. törvénycikk a szerzői jogról, 1.§ 1. mondat. Az 1921. évi LIV. törvény a szerzői jogról 1.§ 1. mondata változást e téren nem hozott.

⁷⁷ 1969. évi III. törvény a szerzői jogról 13.§ (1) bekezdés 1. mondat.

létezése világosan igazolja, hogy ilyen széles terjesztési jogot nem gyakoroltak a jogosultak ebben az időszakban.⁷⁸

A hatályos Szjt. elfogadásával jelentős változások következtek be. A jogszabály elfogadására alapvetően a néhány évvel korábban megkezdődött EU-s csatlakozási tárgyalásoknak és a vállalt jogharmonizációs kötelezettségnek volt köszönhető. A magyar Országgyűlés 2004. május 1-jei hatállyal – hazánk európai uniós tagságával – vezette be a jogkimerülést az uniós *acquis communautaire*-rel összhangban. A szabályozást a joggyakorlat is világosan a magáévá tette. Irányadó bírósági ítéletek, illetve SZJSZT-szakvélemények ismertek a védelmi idő újjáéledésének köszönhetően feléledő terjesztési jog ideiglenes korlátozását nyújtó, egyúttal a már jogszerűen előállított műpéldányok további értékesítéseket lehetővé tevő átmeneti rendelkezések (Szjt. 108. §) érvényesüléséről;⁷⁹ a külföldön jogellenesen előállított műpéldányok importálásának tilalmáról;⁸⁰ a jogkimerülés alkalmazhatóságának a kizárásáról a belföldön előállított hamisított műpéldányok,⁸¹ valamint a szolgáltatásjelleggel nyújtott műholdas továbbközvetítések vonatkozásában.⁸²

A magyar iparjogban még rövidebb múltra tekint vissza a jogkimerülés tétele. Mivel jellemzően a magyar iparjogi törvények a kora 1990-es években születtek, amikor a magyar uniós csatlakozás messze volt a bizonyostól, így az 1999-es Szjt. elfogadásához hasonló „proaktív” jogalkotásra nem nyílt lehetőség. Ezzel magyarázható, hogy a jogkimerülésre vonatkozó előírások a már említett magyar iparjogvédelmi normákba hazánk 2004. május 1-jei csatlakozásának napjával kerültek be. Ennek megfelelően hazánkban a regionális jogkimerülés érvényesül valamennyi oltalmi forma esetén.⁸³

2. KIHÍVÁSOK ÉS KILÁTÁSOK

Eddig a jogkimerülés hagyományos érvényesülési területeire fókuszáltunk, ám ez nem képes visszaadni a tétel mindennapi gyakorlatának színességét. A jogkimerülésnek ugyanis nem csupán könyvek vagy gyógyszerek viszonteladása esetén van szerepe, hanem – különösen az elmúlt egy-két évtizedben – olyan esetekben is felmerült a vizsgálata, mint az átalakító jellegű viszonteladások, a körforgásos gazdaság előmozdítása vagy épp a digitális tartalmak viszonteladása. Tekintsük át röviden ezeket a példákat.

⁷⁸ SZJSZT-7/2006, 165. Lásd továbbá: SZJSZT-30/2002.

⁷⁹ SZJSZT-15/2004.

⁸⁰ SZJSZT-10/2001; SZJSZT-9/2002.

⁸¹ BDT2010.2365. Ehhez kapcsolódóan lásd: SZJSZT-13/2005.

⁸² Fővárosi Ítéltábla 8.Pf.21.210/2010/5. szám.

⁸³ Vida Sándor: A paralellimport az Európai Közösség védjegy- és versenyjogában. Jogtudományi Közlöny, 1999. 5. sz., p. 217–222; Tattay Levente: Az EU legfejlettebb iparvédelmi integrációja: a közösségi védjegy. Külgazdaság, 2005. 7–8. sz., p. 65–84; Tattay Levente: Közösségi védjegy. Európai Jog, 2015. 5. sz., p. 22–36.

2.1. Átalakító jellegű viszonteladások

Átalakító jellegű viszonteladásokat számos ország bírósága talált korábban jogszerűnek. Néhány példát hozva: egy német ítélet képeslapok csokoládésdobozra történő ragasztását;⁸⁴ amerikai bíróságok pedig sálak és törölközők új táskák készítéséhez való felhasználását,⁸⁵ képeslapok és üdvözlőkártyák csempékre való rögzítését,⁸⁶ leselejtezett Superman-képregények új borítóval történő ellátását,⁸⁷ valamint puhakötésű könyvek kemény kötésben való értékesítését⁸⁸ találta beilleszthetőnek a jogkimerülés tételébe.

Különös figyelmet érdemel azonban az a holland ügy, amelyben az alperes Rien Poortvliet állatokról és gnómról készült rajzait vágta ki egy naptárból és értékesítette furnérlemezre rögzítve. A holland Hoge Raad nem találta jogszabályba ütközőnek az ilyen „átalakításokat”.⁸⁹ Alapvetően ez az ítélet inspirálta az *Art & Allposters*-ügy alperesét is, aki festmények jogszerűen beszerzett, poszterre sokszorozott példányait „transzferálta” különböző felületekre a vásárlók egyedi megrendelésétől függően. A képek eredeti jogosultja szerint az alapul szolgáló műveket „átdolgozták”; az alperes szerint pedig mivel az eredeti példányokat jogszerűen vásárolta meg, ezért azokra nézve a jogkimerülés tétele kibúvót biztosít az új példány hordozójától függetlenül.⁹⁰ Az EUB mindkét fél érvét elvetette: a felperes érvelése alaptalannak bizonyult új, egyéni, eredeti mű alkotásának hiányában.⁹¹ Az alperesi érvelést pedig arra hivatkozással utasította el az EUB, hogy a „transzferálási” folyamat szükségképpen többszörözést jelentett,⁹² amelyre a jogkimerülés tétele nem terjedhet ki.⁹³ Ezt a logikát néhány évvel később a finn Szerzői Jogi Tanács kiterjesztette arra az esetre is, amikor leselejtezett porcelántermékek eredeti virágmintás részeit építette be egy képzőművész fülbevalókba és más ékszerekbe.⁹⁴

⁸⁴ KG 26.1.2001 (5 U 4102/99) 125–126.

⁸⁵ *Scarves by Vera Inc. v. American Handbags Inc.*, 188 F.Supp. 255 (1960).

⁸⁶ *The C. M. Paula Company v. L. Gene Logan*, 355 F.Supp. 189 (1973); *Annie Lee et al., v. Deck the Walls, Inc.*, et al., 925 F.Supp. 576 (1996); *Precious Moments, Inc., v. La Infantil, Inc.*, et al., 971 F.Supp. 66 (1997).

⁸⁷ *Independent News Co., Inc., et al., v. Harry Williams*, 293 F.2d 510 (1951).

⁸⁸ *Lantern Press Inc. v. American Publishers Co.*, 419 F.Supp. 1267 (1976).

⁸⁹ Vö.: *Feer Verkade: “First-Sale” or Exhaustion Doctrine in the Netherlands*. In: *P. Bernt Hugenholtz, Antoon Quadvlieg, Dirk Visser* (szerk.): *A Century of Dutch Copyright Law: Auteurswet 1912–2012*, deLex, Amsterdam, 2012, p. 298.

⁹⁰ *Art & Allposters International BV kontra Stichting Pictoright*, C-419/13. sz. ügy, ECLI:EU:C:2015:27, para. 14–21.

⁹¹ Uo., para. 24–28.

⁹² Uo., para. 29–40.

⁹³ Uo., para. 45.

⁹⁴ A tanács véleményének kritikáját és az „upcycling” jelenségének jogkimerülésbe való beilleszthetőségét lásd: *Péter Mezei, Heidi Härkönen: Monopolising Trash: The Critical Analysis of Upcycling under Finnish and EU Copyright Law*. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 2023. 5. sz., p. 360–366.

2.2. Fenntarthatósági kérdések

Épp az imént említett finn ügy világít rá, milyen fontos dolog az IP-t Földünk jelenlegi állapotában a fenntarthatóság gondolatával szembesíteni. A körforgásos gazdaság ugyanis alapot adhat a hagyományos, lineáris előállítás és fogyasztás prioráló IP-jog jogpolitikai érveinek újragondolására.⁹⁵ A jogkimerülés tételének fenntarthatóságorientált újragondolása fontos lépés lehet a körforgásos gazdálkodás felé. Sőt, ahogy az Európai Bizottság is elmozdult a fenntartható termelés és a körforgásos üzleti modellek főszabályként kezelése felé,⁹⁶ úgy tűnik indokoltnak a jogosultorientált „magasszintű védelem” gondolatától történő eltávolodás is.

A fenntarthatóságorientált jogkimerülés tétele szorosan összekapcsolható az EU számos egyéb normaanyagával is. A hulladékokról szóló irányelv preambuluma⁹⁷ például kiemeli a körforgásos gazdaságot és a termékek egész életciklusára fókuszáló, fenntartható termelés és fogyasztás szükségességét.⁹⁸ A tagállamok feladata, többek között, a termékek újbóli felhasználásának és újrahasznosításának az előmozdítása.⁹⁹ A hulladék termelésének megakadályozása céljából ráadásul a tagállamoknak olyan innovatív megoldásokat kell támogatniuk, amelyek a termékek életciklusának meghosszabbítására, azok újbóli, illetve új célokra történő felhasználására irányulnak.¹⁰⁰ A jogkimerülés tételének a fenti horizontális célokkal ellentétes értelmezése az uniós törekvések sikerét kockáztathatja. A körforgásos gazdaságnak a jogkimerülés hagyományos értelmezése elavultnak tekinthető.

Az előbbi gondolatok különösen az iparjogvédelem területén tekinthetők megfontolandónak, azonban az iparművészeti alkotások világában is relevanciával bírhatnak. Ezeknek az alkotásoknak az életciklusa ugyanis lényegesen rövidebb a képzőművészeti vagy irodalmi művekéhez képest. Az étkezészetek, bútorok és egyéb kiegészítők elhasználnak vagy csak egyszerűen „kimennek a divatból”, nullára csökkentve a piaci értéküket. E téren az EU textilstratégiája szolgálhat érdekességekkel.¹⁰¹ A fenntarthatóságorientált jogkimerülés ennek a stratégiának a megvalósulását mozdíthatja elő, különösen a ruházati és tágabb di-

⁹⁵ *Taina Pihlajarinne, Rosa Maria Ballardini: Paving the way for the environment: channelling „strong” sustainability into the European IP system. European Intellectual Property Review, 42. évf. 4. sz., 2020, p. 243.*

⁹⁶ Európai Bizottság: Zöld megállapodás: Új javaslatok a fenntartható termékek normává tételére és Európa erőforrás-függétlenségének növelésére, Brüsszel, 2022. március 30. (https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/hu/ip_22_2013).

⁹⁷ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2018/851 irányelve (2018. május 30.) a hulladékokról szóló 2008/98/EK irányelv módosításáról.

⁹⁸ Uo., (1) preambulumbekzdés.

⁹⁹ Uo., (20) preambulumbekzdés.

¹⁰⁰ Uo., (29) preambulumbekzdés.

¹⁰¹ A Bizottság Közleménye az Európai Parlamentnek, a Tanácsnak, az Európai Gazdasági és Szociális Bizottságnak és a Régiók Tanácsának – A fenntartható és körforgásos textiliparra vonatkozó uniós stratégia. Brüsszel, 2022.3.30., COM(2022) 141 final.

vatszektorban. A stratégia által is említett ekodizájn, megjavítás és újrahasznosítás a zöld átállás szükséges eszközei lehetnek.¹⁰² Az IP-jogok – különösen a szűken értelmezett, jogsultcentrikus jogkimerülés tételére támaszkodva – nem szabad, hogy a zöld átállás útjába álljanak.

2.3. Digitális jogkimerülés

Végül: alkalmazható-e a jogkimerülés tétele a digitális termékek továbbértékesítésére? Ez a kérdés hagyományosan a szerzői jog területére esik, ám a digitális, és különösen a háromdimenziós formatervezést is érintheti.

A már idézett WCT-hez csatolt közös nyilatkozat világosan a fizikai műpéldányokra szorította a terjesztés jogát. 1996 óta azonban rengeteg idő telt el, és az üzleti modellek folyamatos változása – amely mentén „használt” szoftverek, hangfelvételek, audiovizuális tartalmak és e-könyvek viszonteladása is realitássá vált – a jogelv újragondolását teheti szükségessé.

A releváns joggyakorlat azonban nem szükségképpen nyitott ebbe az irányba. Bár az EUB a 2012-es UsedSoft-ügyben még elismerte a szoftverek továbbértékesítésének a lehetőségét a lex specialis jellegű – vagyis csak a számítógépi programokra nézve releváns – szoftver-irányelv¹⁰³ alapján,¹⁰⁴ később az e-könyvek mentén kizárta a digitális jogkimerülés érvényesülését bármely más műtípusra nézve.¹⁰⁵ Az Egyesült Államokban a ReDigi-ügyet jogerősen lezáró Second Circuit találta úgy, hogy a jogszerűen beszerzett iTunes-dalok központi tárhelyre történő „migrálása” és onnan történő továbbértékesítése szükségszerűen együtt jár a fájlok többszörözésével, amire a first sale doktrína nem terjedhet ki.¹⁰⁶ Ennek fényében valószínű, hogy más – a fenti jogesetekben nem érintett – műtípusok, például audiovizuális tartalmak, adatbázisok esetén is hasonló következtetésre jutnának az uniós tagállamok bíróságai. Éppígy nem tűnik reálisnak a jogkimerülés alkalmazása a „nem helyettesíthető tokenek” (NFT-k) továbbértékesítése tekintetében.¹⁰⁷

¹⁰² Uo., 3.5. pont.

¹⁰³ Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve (2009. április 23.) a számítógépi programok jogi védelméről (kodifikált változat) (EGT-vonatkozású szöveg), OJ L 111, 5.5.2009, p. 16–22, 4. cikk (2) bekezdés.

¹⁰⁴ UsedSoft GmbH kontra Oracle International Corp., C-128/11. sz. ügy, ECLI:EU:C:2012:407. A jogvita elemzését a magyar jogirodalomban lásd: *Farkas Henrietta Regina*: A „használt” szoftverek értékesítésének jogi megítélése az Európai Unióban: a UsedSoft kontra Oracle ügy. Infokommunikáció és Jog, 2013. 4. sz., p. 126–130; *Mezei Péter*: A jogkimerülés intézményének a kialakulása és fejlődése az Európai Unió szerzői jogában. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 10. (120.) évf. 4. sz., 2015. augusztus, p. 80–87.

¹⁰⁵ Nederlands Uitgeversverbond és Groep Algemene Uitgevers kontra Tom Kabinet Internet BV és társai, C-263/18. sz. ügy, ECLI:EU:C:2019:1111.

¹⁰⁶ Capitol Records, LLC, v. ReDigi Inc., 910 F.3d 649 (2018).

¹⁰⁷ *Balázs Bodó, Alexandra Giannopoulos, Péter Mezei, João Pedro Quintais*: The rise of NFTs: These aren't the droids you're looking for. European Intellectual Property Review, 44. évf. 5. sz., 2022, p. 277; *Mezei Péter*: NFT-k a szerzői jog világában. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 17. (127.) évf. 3. sz., 2022. június, p. 18.

Habár a joggyakorlat elveti a digitális jogkimerülést, számos jogpolitikai érv szólna mellette, különösen a díjazási elmélet és a jogosultak piackorlátozó magatartásaival szembeni elvárások. A másodlagos jogpolitikai elvek közül a hozzáférhetőség és megfizethetőség, a kulturálisörökség-védelmi, fogyasztóvédelmi és versenyjogi megfontolások, illetve a társadalmi igazságossági elméletek ugyancsak ebbe az irányba mutatnának. Tény ugyanakkor, legalább ilyen fontos ellenérveket hozhatunk fel a hagyományos IP-jog mentén: a virtuális tulajdon koncepciójának a hiánya a szerzői jogban; a digitális példányok a fizikai példányok tökéletes replikái, melyek praktikusán nulla költséggel és adatvesztés nélkül többszörözhetők; vagy hogy a digitális jogkimerülés esetleg a primér piacokra gyakorolhat torzító hatást.¹⁰⁸ A jogpolitikai elvek közötti ütközés is rámutat arra, hogy a kérdést a jogalkotó tudná végleg eldönteni.

¹⁰⁸ Ennek legrészletesebb elemzését lásd: Mezei: i. m. (70), p. 177–198.

VÁLOGATÁS AZ IPARJOGVÉDELMI SZAKÉRTŐI TESTÜLET SZAKVÉLEMÉNYEIBŐL

SZAKÉRTŐI VÉLEMÉNY FORMATERVEZÉSIMINTA-OLTALOM KÉRDÉSÉBEN

ISZT-11/2023

I. Megbízás és a tényállás

1. A megbízó szakértői vélemény elkészítését kérte az Iparjogvédelmi Szakértői Testülettől formatervezésiminta-oltalommal védett tunika bitorlása kérdésében.

2. A megbízó az alábbi iratokat bocsátotta a testület rendelkezésére:

K1 A *** lajstromszámú magyar formatervezésiminta-oltalom lajstromkivonata

K2–K6 Facebook-posztok

K7–K10 Facebook Messenger-beszélgetés [személy1]-gyel

K11–K15 Facebook Messenger-beszélgetés [személy1]-gyel

K16 Felszólító levél bitorlás abbahagyására

K17–K25 Facebook Messenger-beszélgetés [személy1]-gyel

K26–K40 Facebook-posztok

3. Az Iparjogvédelmi Szakértői Testülethez benyújtott kérelemben előadottak alapján az alábbi tényállás állapítható meg.

A megbízó formatervezésiminta-oltalmi bejelentést tett a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatalához (továbbiakban SZTNH), a bejelentésben egy minta oltalmát kérte. A minta szerinti termék megnevezése tunika. A bejelentést az SZTNH D*** ügyszámon vette nyilvántartásba, és a bejelentés tárgyára formatervezésiminta-oltalmat adott. A formatervezésiminta-oltalom lajstromszáma ***.

A megbízó álláspontja szerint [személy1] különböző Facebook-oldalakon a formatervezésiminta-oltalommal védett mintához megtévesztésig hasonló tunikákat ajánl megvételre. Ezért a megbízó Facebook Messengeren keresztül jelezte [személy1]-nek, hogy az általa megvételre ajánlott tunikák összetéveszthetők a megbízó oltalommal védett mintájával, kérte a bitorlás abbahagyását, valamint az oltalmat sértő posztok törlését.

Mivel a posztok többszöri beszélgetést követően sem kerültek törlésre, megbízó 2023. május 31-én felszólító levelet küldött [személy1]-nek, amelyben a jogsértés azonnali abbahagyására és ügyvédi munkadíj megfizetésére szólította fel.

A felszólító levélre válaszként [személy1] telefonon ígéretet tett a jogsértő magatartás abbahagyására, a posztok eltávolítására és az ügyvédi munkadíj megfizetésére, amelynek egy részét még aznap át is utalta a megbízó bankszámlájára. Egyúttal arra kérte a megbízót, hogy jelezze, ha találkozik még jogsértő posztokkal. A megbízó családtagja

még aznap továbbított neki különböző Facebook-csoportokban talált további posztokat, melyre válaszul [személy1] jelezte, hogy mindenhonnan eltávolította a jogsértő posztokat, nem árusítja már ezeket a termékeket, és az ügyet lezártnak tekinti.

A megbízó álláspontja szerint a kérdéses posztok azonban 2023. június 13-án még mindig láthatók, és a termékekre [személy1] rendeléseket is felvesz, aminek alátámasztására a megbízó egy ismerősét a termék megrendelésére kérte fel, ami 2023. június 11-én meg is történt.

II. A feltett kérdés

A megbízás alapján a szakértői vizsgálatnak a következő kérdésre kell választ adnia: megvalósítják-e a [személy1] által eladásra kínált tunikák a *** lajstromszámú magyar formatervezésiminta-oltalom bitorlását?

III. Az Iparjogvédelmi Szakértői Testület eljárása

1. A testület az *Iparjogvédelmi Szakértői Testület szervezetéről és működéséről* szóló 270/2002. (XII. 20.) Korm. rendelet által meghatározott feladatkörben, szervezeti és eljárási rendben, valamint a tényállásra irányadó jogszabályok, így elsősorban a *formatervezési minták oltalmáról szóló 2001. évi XLVIII. törvény* (a továbbiakban: Fmtv.) vonatkozó rendelkezései alapján alakította ki az alábbiakban kifejtésre kerülő álláspontját.
2. A kormányrendelet értelmében az Iparjogvédelmi Szakértői Testület a feltett kérdések és a benyújtott iratok alapján alakítja ki a szakértői véleményt; a tények megállapítására nem végez külön bizonyítást. A jelen szakértői vélemény megállapításai a hatályos jogszabályokon, és a megbízó által benyújtott iratok által ismertetett, illetve az azokból megismerhető tényeken alapulnak; a konkrét ügyre nézve levont következtetései csak erre a tényállásra nézve helytállóak.
3. Ez a szakértői vélemény az ügyben eljáró bíróságokat és hatóságokat nem köti.

IV. A testület álláspontja

A testület a megbízó által feltett iparjogvédelmi vonatkozású kérdésekre nézve kialakított álláspontját az alábbiakban fejt ki.

A Magyarországon engedélyezett formatervezési mintákra, illetve az ilyen minták oltalmából eredő jogokra vonatkozó rendelkezéseket az Fmtv. állapítja meg.

Az Fmtv. 16. § (1) bekezdése szerint a mintaoltalom alapján a mintaoltalom jogosultjának kizárólagos joga van a minta hasznosítására.

Az Fmtv. 16. § (2) bekezdése alapján a kizárólagos hasznosítási jog alapján a mintaoltalom jogosultja bárkivel szemben felléphet, aki engedélye nélkül hasznosítja a mintát.

Az Fmtv. 16. § (3) bekezdése értelmében hasznosításnak minősül különösen a minta szerinti termék előállítása, használata, forgalomba hozatala, forgalomba hozatalra való felkínálása, behozatala, kivitele és e célokból való raktáron tartása.

Az Fmtv. 20. § (1) bekezdése szerint a mintaoltalom terjedelmét a termék egészének vagy részének megjelenését befolyásoló, a mintaoltalmi lajstromban elhelyezett fényképből, rajzból vagy más grafikai ábrázolásból (a továbbiakban együtt: ábrázolás) és – ha van ilyen – a változtatási nyilatkozatból [48. § (2) bek.] megállapítható külső jellegzetességek határozzák meg.

Az Fmtv. 20. § (2) bekezdése alapján a mintaoltalom kiterjed mindazokra a mintákra, amelyek a tájékozott használóra nem tesznek eltérő összbemutatót.

A kérelem megválaszolásához a testület a megbízás mellékleteként (K1) benyújtott mintaoltalmi lajstromban szereplő mintaábrázolásokat, valamint szintén a megbízás mellékleteként (K2–K6, K26–K40) benyújtott Facebook-posztokról készült képernyőképeket vette alapul.

A mintákat megtestesítő termékek meghatározásakor a testület a lajstromban és a kérelemben feltüntetett termékmegnevezésekből indult ki.

Az K1 számú mellékletből megismerhetők a megbízó HU*** lajstromszámú formatervezésiminta-oltalommal védett „Tunika” termékének külső jellegzetességei, amelyek a következők:

- a tunika eleje és háta megközelítőleg négyzet alakú, melyek felső vízszintes élei képezik a tunika váll és nyakrészét,
- a nyakrész a tunika felső vízszintes élének körülbelül egynegyedét teszi ki,
- a nyakrész a tunika hátán enyhén ívelt,
- a tunika elején V kivágású,
- a tunika két oldala a felső vízszintes éltől kiindulva egy-egy karkivágást tartalmaz,
- a karkivágások a megfelelő oldal hosszának megközelítőleg egynegyedét foglalják el,
- a karkivágások végétől lefelé a tunika oldalai a tunika középvonala felé enyhén ívelten, majd kissé kifelé tartva, megközelítőleg függőlegesen folytatódnak a tunika aljáig,
- a tunika alsó széléhez illeszkedően két, a tunika középvonalára szimmetrikusan elhelyezett, négyzet alakú alsó zseb található,
- az alsó zsebek szimmetrikusak a tunika bal, illetve jobb elejének felezővonalával is,
- a zsebek oldalának mérete megközelítőleg a tunika felső vízszintes élének egynegyede,
- a tunika bal elején, a V alakú nyakkivágásnál kissé lejjebb, körülbelül mellmagasságban, az alsó zseb középvonalával egybeeső középvonalú, négyzet alakú, az alsó zsebnél láthatóan kisebb felső zseb található,
- a tunika eleje és hátulja alulról körülbelül az alsó zseb magasságának feléig nincs összevarrva,
- a tunika oldalvarrásában a tunika magasságának felénél kissé lejjebb egy-egy hosszú, vékony megköthető szalag látható,
- a tunika ábrázolása fekete-fehér vonalas.

A [személy1] által eladásra kínált tunikákról benyújtott képernyőképek jelentős részén nem látható a termék teljes kialakítása, ezért azok a termék külső jellegzetességeinek meghatározására nem alkalmasak. [Személy1] termékeinek külső jellegzetességei a mellékletek alapján:

- a tunika eleje és háta megközelítőleg négyzet alakú, a felső vízszintes élei képezik a tunika váll- és nyakrészét,
- a nyakrész a tunika felső vízszintes élének körülbelül egynegyedét teszi ki,
- a nyakrész a tunika hátán enyhén ívelt,
- a tunika elején V kivágású,
- a tunika két oldala a felső vízszintes éltől kiindulva egy-egy karkivágást tartalmaz,
- a karkivágások a megfelelő oldal hosszának megközelítőleg egynegyedét foglalják el,
- a karkivágások végétől lefelé a tunika oldalai a tunika középvonala felé enyhén ívelten, majd kissé kifelé tartva, megközelítőleg függőlegesen folytatódnak a tunika aljáig,
- a tunika alsó széléhez illeszkedően két, a tunika középvonalára szimmetrikusan elhelyezett, négyzet alakú alsó zseb található,
- az alsó zsebek szimmetrikusak a tunika bal, illetve jobb elejének felezővonalával is,
- a zsebek oldalának mérete megközelítőleg a tunika felső vízszintes élének egynegyede,
- a tunika bal elején, a V alakú nyakkivágásnál kissé lejjebb, körülbelül mellmagasságban, az alsó zseb középvonalával egybeeső középvonalú, az alsó zsebnél láthatóan kisebb felső zseb található,
- a felső zseb megközelítőleg négyzet alakú, alsó éle V alakú.

A két formai kialakítás azonos jellegzetességei:

- a tunika eleje és háta megközelítőleg négyzet alakú, a felső vízszintes élei képezik a tunika váll- és nyakrészét,
- a nyakrész a tunika felső vízszintes élének körülbelül egynegyedét teszi ki,
- a nyakrész a tunika hátán enyhén ívelt,
- a tunika elején V kivágású.
- a tunika két oldala a felső vízszintes éltől kiindulva egy-egy karkivágást tartalmaz,
- a karkivágások a megfelelő oldal hosszának megközelítőleg egynegyedét foglalják el,
- a karkivágások végétől lefelé a tunika oldalai a tunika középvonala felé enyhén ívelten, majd kissé kifelé tartva, megközelítőleg függőlegesen folytatódnak a tunika aljáig,
- a tunika alsó széléhez illeszkedően két, a tunika középvonalára szimmetrikusan elhelyezett, négyzet alakú alsó zseb található,
- az alsó zsebek szimmetrikusak a tunika bal, illetve jobb elejének felezővonalával is,
- a zsebek oldalának mérete megközelítőleg a tunika felső vízszintes élének egynegyede,
- a tunika bal elején, a V alakú nyakkivágásnál kissé lejjebb, körülbelül mellmagasságban, az alsó zseb középvonalával egybeeső középvonalú, az alsó zsebnél láthatóan kisebb felső zseb található.

A két formai kialakítás hasonló jellegzetességei:

- a felső zseb formája.

A két formai kialakítás eltérő jellegzetességei:

- a megbízó mintájánál a tunika oldalvarrásában a tunika magasságának felénél kissé lejjebb egy-egy hosszú, vékony megköthető szalag látható, ilyen szalag a [személy1] által eladásra kínált termékeknél nem látható,
- a megbízó tunikáinak ábrázolása fekete-fehér vonalas, tekintve, hogy a hangsúly a minta formai kialakításán és nem annak színén vagy mintázatán van. A [személy1] által eladásra kínált termékek különböző színekben és mintázattal készültek.

Az Iparjogvédelmi Szakértői Testület a tájékozott használó adott esetre vonatkozó megállapításához abból indult ki, hogy az Fmtv. indokolása a formatervezést egyértelműen a piaci verseny egyik eszközeként határozza meg, amely az áruk kelendősége szempontjából meghatározó jelentőséggel bír. Ezen túl a testület azt mérlegelte, hogy az egészségügyi munkaruhák területén milyen használói kör szentel kellő figyelmet arra, hogy tájékozottsága elegendően alapos legyen ahhoz, hogy az egyes termékek közötti különbségeket felismerje, azokat megkülönböztesse egymástól. A mindennapok során ilyen termékeket elsősorban az ápolók, csecsemőgondozók vásárolnak munkájukhoz, és ők motiváltak abban, hogy az egyes munkaruhák között a megjelenésük alapján különbséget tegyenek. Ezért a testület tájékozott használónak jelen esetben az ápolókat, csecsemőgondozókat tekintette, akik a munkaruha kiválasztásakor a tőlük elvárható gondossággal tanulmányozzák a piacon kapható eltérő formai kialakítású termékeket, és döntésüknél figyelembe veszik azok formatervezett megjelenését is.

Az egyes minták közötti különbségtételkor a tájékozott használó figyelme a formai kialakítás azonosságain, hasonlóságain és eltérésein túl kiterjed a formai kialakítás hordozta jelentéstartalomra is. Az azonos összbenyomás irányába ható tényezőként értékeli, ha a két minta egymással asszociációs összefüggésben áll.

A testület álláspontja szerint az előzőekben meghatározott azonosságok, a két termék jellemzőinek megegyezése – tekintettel a fennálló csekély számú és a termékek megjelenését csupán kis mértékben meghatározó különbségekre – a minták fent meghatározott tájékozott használóra tett összbenyomásának az azonosságát eredményezik.

A testület úgy találta, hogy a megbízó mintája és a [személy1] által eladásra kínált minta szerinti munkaruha megjelenése – a két termék kialakításának fent részletezett geometriai azonosságaira tekintettel – nem tesz eltérő összbenyomást a tájékozott használóra.

Az Iparjogvédelmi Szakértői Testület – álláspontjának kialakításakor – tekintettel volt arra is, hogy az egészségügyi munkaruhák az oltalommal védett kialakítástól jelentősen eltérő megjelenéssel is kialakíthatók, ami arra utal, hogy nagy az alkotói szabadságfok. Ilyen esetben a fennálló különbségek kisebb súllyal veendő figyelembe az összbenyomás azo-

nosságának a vizsgálatakor, mint a két kialakítás közötti azonosságok. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy mivel a szerzőnek módjában állt az oltalom alatt álló mintától lényegesen különböző formai kialakítással ellátni a termékét, ezért a tájékozott használó figyelme – aki a teljes piaci kínálatot veszi viszonyítási alapul – inkább irányul a termék egészében megjelenő azonosságokra, mint a részletekben rejlő különbségekre.

A fentiek alapján a feltett kérdésre a testület válasza a következő.

A fentiekben leírtak alapján a testület véleménye szerint a formatervezésiminta-oltalom – a termék lajstromban szereplő ábrázolásaiból megismerhető külső jellegzetességei alapján – kiterjed a [személy1] által eladásra kínált termékekre, azok nem tesznek eltérő összbemutatót a tájékozott használóra, ezért a mintaoltalom bitorlása megvalósul.

Összefoglalás

A testület az alábbiakban összegzi a szakvélemény készítésére irányuló megbízásban foglalt kérdésre vonatkozó megállapításait.

A [személy1] által eladásra felkínált minta azonos a kérelmező HU*** lajstromszámmon oltalom alatt álló mintájával, és attól csupán lényegtelen részletekben különbözik. A formatervezésiminta-oltalom – a termék lajstromban szereplő ábrázolásaiból megismerhető külső jellegzetességei alapján – kiterjed a [személy1] által eladásra kínált termékekre, azok nem tesznek eltérő összbemutatót a tájékozott használóra, ezért a mintaoltalom bitorlása megvalósul.

V. A szakértői vélemény jogalkalmazási megállapításainak kivonata

A tájékozott használó meghatározáskor mérlegelni kell, hogy a vizsgált termék területén milyen használói kör szentel kellő figyelmet annak, hogy tájékozottsága elegendően alapos legyen ahhoz, hogy az egyes termékek közötti különbségeket felismerje, azokat megkülönböztesse egymástól.

Az egyes minták közötti különbségtételkor a tájékozott használó figyelme a formai kialakítás azonosságain, hasonlóságain és eltérésein túl kiterjed a formai kialakítás hordozta jelentéstartalomra is. Az azonos összbemutató irányába ható tényezőként értékeli, ha a két minta egymással asszociációs összefüggésben áll.

Goitein Miklós, az eljáró tanács elnöke

Jámbor Eszter, az eljáró tanács előadó tagja

Dr. Cserháti-Füzesi Krisztina, az eljáró tanács szavazó tagja

Összeállította: dr. Cserháti-Füzesi Krisztina

VÁLOGATÁS A SZERZŐI JOGI SZAKÉRTŐ TESTÜLET SZAKVÉLEMÉNYEIBŐL

SAJTÓTERMÉKEK SZERZŐI JOGI VÉDELME

SZJSZT-10/2022

A megkereső törvényszék által feltett kérdések

1. Megfelel-e a valóságnak, hogy a felperes 2020. szeptember 23-án megjelent műve bizonyos részeinek szó szerinti átvétele történt meg az alperesi nyomtatott újságban megjelent cikkben? Mekkoraának tekinthető az egyezés a két cikk között?
2. Mennyiben van a weboldal-1.hu-n megjelent cikknek egyéni, eredeti jellege? Tekinthező-e önálló szerzői műnek, tekintettel az Sztj. 1. § (5) bekezdésére?
3. Tekinthező-e ez a hivatkozott cikk a felperesi mű átdolgozásának? Az alperes kiadványában megjelent weboldal-2.hu és weboldal-3.hu sajtótermékekben megjelent, a felperes által hivatkozott cikkek milyen mértékben tekinthetők azonosnak a nyomtatott újságban megjelent cikkel?
4. Megállapítható-e az önálló sajtótermékekben megjelent cikkek és az eredeti weboldal-1. hun megjelent cikk között ugyanígy szó szerinti átvétel, illetőleg részbeni átdolgozás?

Tényállás

Az eljárás tárgya az alábbiakban foglalható össze: a felperes kiadásában megjelent, a weboldal-1.hu cím alatt elérhető online sajtótermékben 2020. szeptember 23. napján megjelent egy cikk. A cikkben leírják X. Y. történetét, aki egy éttermet üzemeltető kis céget vezet, közel az osztrák határhoz, és akitől csalók több millió forintot csaltak ki megtévesztő SMS-üzenetek küldésével.

Az alperes kiadásában megjelent, nyomtatott sajtótermék 2020. november 11-i számában megjelent egy cikk, amely később a weboldal-2.hu és weboldal-3.hu cím alatt elérhető online sajtótermékekben is közzétételre került.

A felperes a keresetében annak megállapítását kérte, hogy – tekintettel a cikkek nagyfokú hasonlóságára – az alperesi sajtótermékekben megjelent cikkek sértik a felperes szerzői jogait.

A törvényszék a szerzői jogi jogsértés megítélésével kapcsolatos kérdéseket tett fel a Szerzői Jogi Szakértői Testületnek.

Előzetes megállapítások

Az eljáró tanács a kapott iratokat és hivatkozásokat áttekintve megállapítja, hogy szakvéleményének kialakításához a rendelkezésre bocsátott iratanyag elegendő.

Az eljáró tanács a feltett kérdések és a benyújtott iratok alapján alakította ki a szakértői véleményt, a tények megállapítására nem végez külön bizonyítást.¹

Az eljáró tanács szakvéleménye

Az eljáró tanács az alábbiak szerint válaszolja meg a kérdéseket:

1. *Megfelel-e a valóságnak, hogy a felperes 2020. szeptember 23-án megjelent műve bizonyos részeinek szó szerinti átvétele történt meg az alperesi nyomtatott újságban megjelent cikkben? Mekkoraának tekinthető az egyezés a két cikk között?*

Az eljáró tanács megvizsgálta a felperes cikkét és a nyomtatott sajtótermékben megjelent cikket, ennek alapján megállapítja, hogy az utóbbi cikkben a felperes cikkének egyes részeit szó szerinti átvétele valósul meg.

Az átvéető cikk terjedelmét tekintve kb. 70%-ban a felperes cikkének szó szerinti átvétele.

A felperes cikke szempontjából a szó szerint átvett részek kb. a cikk 1/3-át teszik ki. A felperes cikke részletesebben írja le a történetet, és egyéb esetek idézésével szélesebb kontextusba helyezi a történeteket.

Az eljáró tanács mellékként csatolja a kérdéses cikkek összehasonlítását tartalmazó dokumentumot. Az összehasonlítás a weboldal-3.hu-n a jelen szakvélemény kidolgozásakor még elérhető cikkeken alapszik.

2. *Mennyiben van a veboldal-1.hu-n megjelent cikknek egyéni, eredeti jellege? Tekintheető-e önálló szerzői műnek, tekintettel az Sztj. 1. § (5) bekezdésére?*

Az eljáró tanács megállapítja, hogy a felperes cikke egyéni, eredeti jelleggel rendelkezik, amely az Sztj. 1. § (5) bekezdésére tekintettel is önálló szerzői műnek tekinthető.

A szerzői jogi védelem fennállásának feltételét, azon túl, hogy a műnek az irodalom, a tudomány vagy a művészet alá tartozó műnek kell lennie, az Sztj. 1. § (3) bekezdése határozza meg: „A szerzői jogi védelem az alkotást a szerző szellemi tevékenységéből fakadó egyéni, eredeti jellege alapján illeti meg. A védelem nem függ mennyiségi, minőségi, esztétikai jellemzőktől vagy az alkotás színvonalára vonatkozó értékítéllettől.”

¹ A Szerzői Jogi Szakértő Testület szervezetéről és működéséről szóló 156/1999. (XI. 3.) Korm. rendelet 8. § (1) bekezdés.

Ebből következően a műnek az alkotó saját szellemi alkotásának kell lennie úgy egyéni jelleg, mint eredetiség szempontjából. Műnek a gondolatot másoktól elhatárolható, egyéni módon kifejező alkotás minősül. Az alkotás egyéni jellegében megnyilvánul a szerző személyisége, képessége, kreativitása. Az eredetiség az alkotás önállóságát, különlegességét, más művektől való különbözőségét, elhatárolhatóságát, azaz az általa okozott benyomás megismételhetetlenségét fejezi ki. Az eredeti jelleg megállapításához elengedhetetlen, hogy az adott körülmények között lehetőség legyen többféle kifejezési módra, és ezek közül a szerző egyéni módon választhassa és válassza ki a kifejezési módok egyikét vagy másikat.

Az eljáró tanács a felperes cikkét elolvastva megállapítja, hogy az egyéni, eredeti jelleggel rendelkezik, szerzői jogi értelemben műnek tekintendő. Egy vélt bűncselekmény történetét mutatja be több oldalon keresztül. Ezt a történetet el lehetett volna rövidebben vagy hosszabban is mesélni – mint ahogy azt az alperesi cikkek is mutatják –, és természetesen a szavak megválasztása, a mondatok fűzése is egyéni, eredeti jelleggel rendelkezik.

Az Szjt. 1. § (5) bekezdése értelmében a szerzői jogi védelem nem terjed ki a sajtótermékek közleményeinek alapjául szolgáló tényekre vagy napi hírekre. A sajtótermékek közleményeinek alapjául szolgáló tények vagy napi hírek nem szerzői alkotások.² Az információ, a hír, valamint a pusztán hírt tartalmazó közlemény magában nem mű, tehát nem monopolizálható, azt bárki közzéteheti, míg a hírt tartalmazó bővebb „anyag”, ha egyéni-eredeti jelleggel bír, műnek minősül.

Ahogy arra a Szerzői Jogi Szakértői Testület korábbi szakvéleményében már rámutatott, a szerzői jog egyik alapelve az, hogy nem védi a pusztán információt. A tények, adatok megismerésére és közlésére senkinek sincs kizárólagos joga. Amit a szerzői jog véd, az az információ egyéni, eredeti módon való megfogalmazása.³ Tehát amíg a közlés a pusztán tényekre korlátozódik, addig az Szjt. 1. § (5) bekezdése alapján nem áll szerzői jogi védelem alatt. Ez tipikusan az aktuális események rövid, „*breaking news*”-szerű közlését takarja, mint pl. itt és itt lezuhant a repülőgép, ekkor és ekkor meghalt valamelyik prominens személy, a benzinárak ennyivel emelkedtek. Amikor azonban ezeket a bárki által szabadon felhasználható információkat egy újságíró cikkbe önti – azt pl. szélesebb összefüggésbe helyezi, a körülményeket részletesebben kifejti stb. –, az így keletkezett sajtótermék már egyéni, eredeti jelleggel rendelkezhet, és így szerzői jogi védelemben részesülhet, ha fennáll alkotói mozgástér, és azt a cikk szerzője alkotótevékenység útján kihasználja (feltéve mindeközben, hogy a cikk nem szolgai másolás).

Ez a megközelítés van összhangban a Berni Unió Egyezményével (a továbbiakban: BUE) is.⁴ A BUE 2. cikk (8) bekezdése is kimondja, hogy a BUE-ben biztosított védelem nem áll

² Gyertyánfy Péter (szerk.): Nagykommentár a szerzői jogi törvényhez. Wolters Kluwer, Budapest, 2014, p. 9.

³ L. SZJSZT-25/2000 sz. szakvélemény a tények, hírek szerzői jogi megítéléséről. 2. bekezdés.

⁴ Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, 1886/1979. Magyarországon az irodalmi és a művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény Párizsban, az 1971. évi július hó 24. napján felülvizsgált szövegének kihirdetéséről szóló 1975. évi 4. törvényerejű rendelet hirdette ki.

fenn az egyszerű sajtóközlemény jellegű napi hírekre. Az 1967. évi stockholmi diplomáciai értekezlet e szakaszhoz fűzött autentikus értelmezése szerint, „[a]z Egyezmény nem védi a napi hírekre és a különféle tényekre vonatkozó puszta információt, mert az ilyen anyagban nincsenek jelen azok a tulajdonságok, amelyek szükségesek egy mű létrejöttéhez. Ebből következik a fortiori, hogy az egyes hírek és tények maguk nem védettek. Másrészről azonban, az újságírók cikkei és a hírekről tudósító egyéb 'zsurnalisztikai' művek védelem alatt állnak, amennyiben irodalmi vagy művészeti alkotásnak minősülnek.”⁵

Jelen esetben a felperes cikke meghaladja a puszta hír és tény terjedelmét, egyéni, eredeti jelleggel rendelkezik, így szerzői jogi védelem alatt áll.

3. *Tekinthető-e ez a hivatkozott cikk a felperesi mű átdolgozásának? Az alperes kiadványában megjelenő weboldal-2.hu és weboldal-3.hu sajtótermékekben megjelent, a felperes által hivatkozott cikkek milyen mértékben tekinthetők azonosnak a nyomtatott újságban megjelent cikkel?*

Az eljáró tanács megállapítja, hogy a nyomtatott sajtótermékben megjelent cikk a felperesi mű átdolgozásának tekintendő.

Az Szjt. 29. §-a értelmében a szerző kizárólagos joga, hogy a művét átdolgozza, illetve hogy erre másnak engedélyt adjon. Többek között átdolgozásnak minősül a mű olyan megváltoztatása, amelynek eredményeképpen az eredeti műből származó más mű jön létre.

Nem lehet átdolgozásról beszélni, ha az eredeti művet változatlan formában vagy elhanyagolható változtatással veszik át és használják fel. Ebben az esetben a vagyoni jogok közül a szerző többszörözéshez való jogát sértik meg, és ha a nevét sem tüntetik fel, akkor a névfeltüntetéshez fűződő személyhez fűződő jogát is megsértik az átvétellel, ami adott esetben akár plágiumnak is minősülhet.⁶

A fenti esetet meghaladja az átvételnek az a szintje, amikor az eredeti művön ugyan bizonyos változtatásokat végrehajtanak, de az így keletkező mű nem tekinthető önálló szerzői jogi védelem alatt álló műnek, mivel még nem rendelkezik önálló egyéni, eredeti jelleggel.

Az átdolgozás tényleges esetéről akkor beszélünk, amikor az eredeti mű alapulvételével önálló és az átdolgozó szerző saját egyéni, eredeti jellegű műve jön létre.

A kérdéses esetben a nyomtatott sajtótermékben megjelent cikk elsősorban az eredeti cikk rövidített változatának tekinthető. A két cikk közötti elsődleges különbség az ebből adódó egyes mondatok kihagyásából áll. Ezenkívül stiláris különbség is van a két cikk között: míg az eredeti cikk nem tárja fel pontosan a kárt szenvedő személy kilétét, rá csak Attilaként hivatkozik, a nyomtatott újságcikk pontosan megnevezi őt, képet is közöl róla,

⁵ I. sz. Főbizottság jegyzőkönyvének a 146. pontja; l. ugyanígy SZJSZT-20/2000 3. bekezdés.

⁶ L. Legeza Dénes (szerk.): Szerzői jog mindenkinek. Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatal, 2017, p. 120.

és ennek megfelelően a rövidített cikk zárásaként néhány mondatot idéz is a kárt szenvedett személytől több bekezdésben.

Ezen különbségek miatt az eljáró tanács arra a következtetésre jutott, hogy a nyomtatott újságcikk is rendelkezik önálló egyéni, eredeti jelleggel, tekintettel azonban az eredeti cikkel való nagyfokú egyezőségre, az az eredeti cikk átdolgozásának tekinthető.

Az eljáró tanács megállapítja, hogy a nyomtatott és a weboldal-2.hu online sajtótermékben megjelent kérdéses cikkek szó szerint megegyeznek egymással, míg a weboldal-3.hu-n megjelent cikk csupán annyiban különbözik a nyomtatott újságban megjelent cikktől, hogy az utolsó bekezdés hiányzik, illetve két helyen utal arra, hogy a cikket a nyomtatott újság közölte.

4. Megállapítható-e az önálló sajtótermékekben megjelent cikkek és az eredeti weboldal-1.hu-n megjelent cikk között ugyanígy szó szerinti átvétel, illetőleg részbeni átdolgozás?

Tekintettel arra, hogy az önálló sajtótermékekben megjelent cikkek közül az egyik szó szerint megegyezik a nyomtatott újságban megjelent cikkel, a másiktól pedig csak az utolsó két mondatot hagyták el, az eljáró tanács e kérdés megválaszolásánál utal a 3. kérdésre adott válaszára.

*Dr. Ujhelyi Dávid, a tanács elnöke sk.
Dr. Lendvai Zsófia, a tanács előadó tagja sk.
Érsek Nándor, a tanács szavazó tagja sk.*

SZÁMÍTÓGÉPI PROGRAMALKOTÁS SZERZŐI JOGI MEGÍTÉLÉSE

SZJSZT-11/2022

A megkereső törvényszék által feltett kérdések

1. Állapítsa meg a szakértő, hogy a felek között 2018. áprilisiában megkötött alapszerződés alperesi teljesítése megfelelő volt-e! Amennyiben nem, a felperes által megjelölt hibák akadályozták-e a szoftver felhasználását, zavarmentes működését?
2. Nyilatkozzon a szakértő, hogy a 2020 januárjában megkötött „eseti fejlesztés”-re vonatkozó megállapodás szerzői jogi szempontból az alapszerződéstől jól elkülöníthető, új, avagy annak szerves részét képező, annak jogi sorsát osztó megállapodásnak tekinthető-e, figyelemmel arra a felperesi álláspontra, hogy kizárólag egy szoftverfejlesztési és -felhasználási szerződés jött létre a felek között!
3. Megállapítható-e, hogy a felperes szerződéses igényei a szoftverfejlesztési szerződés aláírásakor rögzített funkciókhoz képest változtak-e, amennyiben igen, ezeket jelölje meg! Nyilatkozzon, megfelelő részletességű volt-e a követelményspecifikáció!
4. Amennyiben két önálló megállapodásról van szó, a felperes által jelzett hibák melyik megállapodáshoz köthetők?
5. Az elvárt követelményeknek és kikötött teljesítési határidőknek megfelelt-e az I–VI. etap átadása, az alperesi belső tesztek megtörténtek-e, az ennek során felmerülő hibák, hiányosságok korrigálása határidőben megtörtént-e, késedelem megállapítható-e alperesi részről, illetve felperesi oldalon a tesztelés megfelelő módon és időben megtörtént-e arra figyelemmel, hogy jogosult késedelme a kötelezett egyidejű késedelmét kizárja?
6. Az alperesi szoftverfejlesztő rendszer VI. fázisának átadás-átvétele megkezdődött-e 2018. október 25. napján, amennyiben nem, úgy mikorra tehető annak időpontja? Amennyiben késedelem állapítható meg, az kinek a magatartására vezethető vissza?
7. Nyilatkozzon arról, hogy az alperes tájékoztatása időben történt-e, és indokolt volt-e abban a körben, hogy a mennyiségi egységek közötti átváltás megadása szükséges a szoftver rendeltetésszerű működéséhez! A készletkezelés nem megfelelő működése a szoftver rendeltetésszerű használatát akadályozza-e?
8. Egyértelmű volt-e a felperes hibajelzése 2020. április 7-én, e hibák az alapfejlesztéshez kapcsolódtak-e, amennyiben igen, a javításra biztosított 8 napos határidő elégségesnek mondható-e? Tekinthető-e ez a nyilatkozat a fejlesztés el nem fogadásának, illetve annak kinyilvánításának, hogy az addig történt hibajavítást a felperes nem fogadja el. [Szjt. 49.§, 60. § (4) bekezdés]?
9. Amennyiben a szolgáltatás hibájáról beszélhetünk, a felperes által jelzett kifogások hogyan viszonyulnak egy hasonló bonyolultságú egyedi szoftver használatához, a hibák jellege, a javítások időtartama szokásosnak mondható-e?

10. Amennyiben a felhasználás nem volt zavarmentes, milyen mértékű (százalékos arányú) vállalkozói díjra – ezen felül milyen mértékű felhasználási díjra tarthat igényt az alperes, figyelemmel arra is, hogy a Ptk.-nak a vállalkozási szerződésekre vonatkozó rendelkezéseitől eltérően a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény (a továbbiakban: „Szt.”) rendelkezései szerint díjazás akkor is megilleti a vállalkozót, ha a szoftver a hibák miatt nem volt működőképes? Olyan hibában szenved-e az alperesi szolgáltatás, amely alapján még mérsékelt összegű vállalkozói/felhasználási díjra sem tarthat igényt alperes?

Az eljáró tanács szakértői véleménye

1. Tekintettel arra, hogy a Szerzői Jogi Szakértő Testület szervezetéről és működéséről szóló 156/1999. (XI. 3.) Korm. rendelet 8. § (1) bekezdése szerint „a Szakértő Testület nevében az eljáró tanács a feltett kérdések és a benyújtott iratok alapján alakítja ki a szakértői véleményt, a tények megállapítására nem végez külön bizonyítást, nem tart helyszíni szemlét ...”, az eljáró tanács a megkereséshez csatolt iratok és szoftver alapján alakította ki szakvéleményét.

2. Az eljáró tanács az alábbiak szerint összegzi a megkereső által átadott tényállás szerzői jogilag releváns elemeit.

2.1. A felperes mint megrendelő és az alperes mint vállalkozó között 2018. április 10-én egy szoftverfejlesztési szerződés jött létre (a továbbiakban: „alapszerződés”), amelynek keretében a felperes megbízta az alperest a „szerződés I. számú mellékletét képező Specifikációban rögzített igényeinek megfelelő vállalatirányítási szoftver bevezetésével” (a továbbiakban: „szoftver”).

2.2. Az eljáró tanács számára átadott iratok és nyilatkozatok arra vonatkozó adatot nem tartalmaztak, hogy a szoftver megalkotásában szerzőként kik vettek részt, de erre vonatkozó kérdést az eljáró tanácsnak nem kellett megválaszolnia.

2.3. Az alapszerződés 6.1. pontja akként rendelkezik, hogy „a szoftver a szerzői jog, valamint egyéb szellemi tulajdonra vonatkozó törvények védelme alatt áll, azok jogosultja a Vállalkozó”, vagyis az alperes. Az iratok és nyilatkozatok arra vonatkozó adatot nem tartalmaztak, hogy az alperes milyen módon szerezte meg a vagyoni jogokat, de a peres felek között e jogszerzés nem volt vitatott. Ezért az eljáró tanács is abból feltevésből indult ki, hogy a szoftverrel kapcsolatos vagyoni jogok jogosultja kizárólag az alperes.

2.4. A peres felek között nem volt vitatott, hogy az alapszerződés egy, a felperes mint megrendelő igényeinek megfelelő számítógépi programalkotás elkészítésére vonatkozott, amely ebből következően az Szt. 49. §-a szerinti, jövőben elkészülő műre vonatkozó megrendelésnek minősül.

2.5. A peres felek a fejlesztés során a szoftverfejlesztés ún. agilis módszertanát akként alkalmazták, hogy a szerződés I. számú mellékletében csak egy nagyon rövid igényspecifikációt rögzítettek, a funkcionalitásbeli és fejlesztési részletek kidolgozását pedig a fejlesztést megelőző időszakra hagyták. Az agilis szoftverfejlesztési módszertan régóta alkalmazott,

lényege, hogy a fejlesztést kisebb egységekre bontják, a konkrét feladatokat és fejlesztési megoldásokat e kisebb egységekben fejtik ki és határozzák meg a felek, elsősorban annak érdekében, hogy a szoftverfejlesztés elhúzódó folyamata a felek részére átláthatóbb legyen, és a változó igényekhez a fejlesztés folyamatosan igazodni tudjon. A módszertan egyik ismert kockázata, hogy a szerződéskötés pillanatában nem áll rendelkezésre olyan specifikáció, amely alapján a feladatok pontos erőforrásigénye felmérhető lenne. E sajátosságnak köszönhető, hogy rutinszerűen vita alakul ki a felek között abban a kérdésben, hogy egyes részfeladatok az eredeti megrendelés részét képezték-e, vagy olyan új igénynek minősülnek, amely után a szoftverfejlesztőt további díjazás illeti meg. A vállalkozási szerződések terminológiájában ezek a viták az eredeti szerződéses feladat, többletmunka, pótmunka vagy a pótmunka körébe sem tartozó feladatok elhatárolását jelentik.

2.6. Az alapszerződés 6.3. pontja szerint „Vállalkozó [alperes – az eljáró tanács megjegyzése] a Megrendelő [felperes – az eljáró tanács megjegyzése] részére területi és időbeli korlátozás nélküli, másra át nem ruházható kizárólagos és időben korlátlan felhasználási engedélyt ad a jelen szerződésben rögzített feltételek szerint, aki ezzel a szoftveren

- területi korlátozás nélküli,
- határozatlan időtartamra szóló,
- kizárólagos,
- harmadik személynek át nem engedhető felhasználási jogot szerez”.

Az idézett részből látható, hogy felek az alapszerződésben a felhasználási jog tartalmát, vagyis az engedélyezett felhasználási módokat nem határozták meg, ebből következően e kérdésben az Szjt. 43. § (5) bekezdését kell alkalmazni, amely szerint „[h]a a szerződés nem jelöli meg azokat a felhasználási módokat, amelyekre az engedély vonatkozik, illetve nem határozza meg a felhasználás megengedett mértékét, az engedély a szerződés céljának megvalósításához elengedhetetlenül szükséges felhasználási módra és mértékre korlátozódik”.

2.7. Az alapszerződés III. számú melléklete a „Szoftver utánkövetés” alcímet kapta. A melléklet meghatározta a szoftverkövetés díját, továbbá azon szolgáltatások körét, amelyeket az alperes mint szoftverfejlesztő a felperes számára nyújt, ha a felperes mint megrendelő e szolgáltatást megrendeli. Az eljáró tanács számára átadott iratok alapján a felek nem vitatták, hogy a felperes e szolgáltatást megrendelte, annak díját rendszeresen fizette az alperes számára. Az utánkövetés részeként a felek meghatározták azt a fejlesztési óradíjat is, amelyet a „további”, tehát az alapszerződésben meghatározott fejlesztési igényeken kívüli, de az átadott szoftverre vonatkozó fejlesztési igények teljesítése során alkalmazni kívántak. Az ilyen, az alapszerződés által nem fedezett fejlesztési igények heterogén természetűek abban az értelemben, hogy azok irányulhatnak a szoftver olyan továbbfejlesztésére, amely az Szjt. 29. §-a szerinti átdolgozásának minősül (például új funkcionalitás fejlesztése esetén erre került volna sor), de akár olyan beavatkozásokra is, amelyek nem minősülnek a szoftver átdolgozásának (például ilyen lett volna, ha a megrendelő igényeinek megfelelően az alperes néhány rendszerparamétert átír, vagy a szoftver grafikus megjelenítésén módosít). A III.

számú melléklet nem rendelkezik arról, hogy miként kell megrendelni egy ilyen további fejlesztési igényt, annak teljesítésére milyen részletszabályokat (például megrendelés specifikálása, munkaidőigény meghatározása és teljesítési határidő meghatározása, továbbfejlesztett verzió átadása stb.) kell alkalmazni. A III. számú melléklet szintén nem tartalmaz arra vonatkozó rendelkezést, hogy mit kell az engedélyezett felhasználási módok körébe tartozónak tekinteni.

2.8. Az alperes 2020. 01. 25. napján egy „eseti fejlesztési ajánlat” elnevezésű ajánlatot (a továbbiakban: „eseti fejlesztési ajánlat”) küldött a felperes részére egy egyszerű e-mail csatolmányaként, amely összesen hat fejlesztési igény tekintetében határozta meg a megvalósítandó funkcionalitást. Az eljáró tanács számára átadott iratok alapján megállapítható, hogy e funkcionális leírások a felek közötti korábbi egyeztetések eredményei alapján kerültek kialakításra. Az eseti fejlesztési ajánlat egy igény kivételével meghatározta a teljesítési határidőt (2019. 12. 23.), amely minden esetben az ajánlat keltét megelőző időszakra esett. Bár az eseti fejlesztési ajánlat nem tartalmaz az alapszerződésre vonatkozó kifejezett utalást, az abban meghatározott óradíj összege megegyezik az alapszerződés III. számú mellékletében meghatározott óradíjjal. Az eseti fejlesztési ajánlat elkészítésének megismerhető körülményei és a felek közötti kapcsolattartás alapján is az valószínűsíthető, hogy az eseti fejlesztési ajánlatot a felek az alapszerződés III. számú melléklete alapján készítették, illetve fogadták el. Abból, hogy az eseti fejlesztési ajánlat utolsó oldalán a felek aláírásának helyét előkészítették, az eljáró tanács arra következtet, hogy az alperes szándéka eredetileg az lehetett, hogy ezt a dokumentumot a felek – követve az Szjt. 45. § (1) bekezdés előírását – aláírják, vagyis hogy a szerződést a Ptk. 6:7. § (2) bekezdése szabályai szerint írásbelinek minősülő módon kössék meg. A peres felek egybehangzó nyilatkozata szerint azonban az eseti fejlesztési ajánlat aláírására végül nem került sor. Ehelyett az alperes által is egyszerű e-mail csatolmányaként megküldött ajánlatot, [ügyvezető-1], a felperesi vállalkozás ügyvezetője szintén egy egyszerű e-mailben erősítette meg. Az egyszerű e-mail kétségkívül az ajánlat elfogadását tartalmazza, azonban az nem tekinthető olyan nyilatkozatnak, amely megfelel az írásbeliség Ptk. 6:7. § (3) bekezdésében meghatározott szabályainak.

2.9. Az eljáró tanács az eseti fejlesztési ajánlatot abból a szempontból is megvizsgálta, hogy annak teljesítése szükségessé tette-e a szoftver Szjt. 29. §-a szerinti átdolgozását vagy sem. Ennek azért van jelentősége, mivel ha az eseti fejlesztési ajánlat teljesítése szükségessé tette volna a szoftver átdolgozását, úgy az Szjt. 45. § (1) bekezdése szerint a felhasználási szerződést – illetve az alapszerződés tekintetében annak kiegészítését – a feleknek írásba kellett volna foglalniuk. [Az eljáró tanács megjegyzi, hogy az Szjt.-nek az eseti fejlesztési ajánlat keltekor hatályos 60. § (5) bekezdése szerint az írásbeliség követelménye alól kizárólag „a szoftver műpéldányának a kereskedelmi forgalomban történő megszerzése”, vagyis az ún. „dobozolt” szoftver került kiemelésre, a jelen ügy tárgya azonban nem ilyen szoftver. A jelen ügyben továbbá irreleváns az Szjt. eseti fejlesztési ajánlat keltekor hatályos 45. § (3) bekezdése is, amely a lehívásra hozzáférhetővé tett művekre határozott meg

különös szabályokat.] Az eljáró tanács megítélése szerint az eseti fejlesztési ajánlatban rögzített funkcionalitás megvalósítása kizárólag a szoftver Szjt. 29. §-a szerinti átdolgozásával valósítható meg, ekként felelnek a felhasználási jogokról írásbeli felhasználási szerződést kellett volna kötniük. Az alakítás megsértésével kötött szerződés érvénytelen, az érvénytelenség jogkövetkezményeire, illetve orvoslására az Szjt. 3. § (1) bekezdés útján felhívott Polgári Törvénykönyv szabályai – elsősorban a Ptk. 6:110–6:113. §-a, illetve a Ptk. 6:94. § – az irányadók.

3. A szoftver elérése kapcsán az eljáró tanács az alábbiakat rögzíti.

3.1. Az eljáró tanács rögzíti, hogy a felperes a per irataihoz csatolta a szoftverhez való hozzáférést biztosító adatokat (felhasználónév és jelszó), az eljáró tanács ezekkel az adatokkal fért hozzá a szoftverhez. A hozzáférési adatok biztosították a belépés lehetőségét. A hozzáférést kizárólag az eljáró tanács vette igénybe, és kizárólag a törvényszék végzésében megjelölt kérdések megválaszolhatóságának érdekében tekintett be az ott nyilvántartottakba, amit véleményének kialakításakor figyelembe is vett. A rendszerbe való betekintést követően a felhasználónév és a jelszó ismételtlen lezárásra került. A hozzáférés alapján az eljáró tanács a szoftver működését meg tudta vizsgálni, azt azonban nem tudta megállapítani, hogy a szoftver számára átadott forráskódja a vitatott időtartamból származott-e. (A feltett kérdésekben azonosítható szerzői jogi szakkérdések megválaszolásához azonban ilyen hozzáférésre nem is volt szüksége az eljáró tanácsnak. Az ügyben felmerülő informatikai szakkérdések megválaszolásához azonban egy szakértőnek feltehetően a forráskódhoz is szükséges lenne hozzáférnie annak átadáskori, majd a szerződéses hibajavításokat követő időállapotában.)

3.2. Az eljáró tanács vizsgálatának időpontjában a szoftver webalapú felületének és futási környezetének kiadási verziószámaként 1.4. szerepelt. A kiadásának idejét az online felületből egyértelmű módon nem lehetett lekövetni, így az eljáró tanács – az alperes által csatolt optikai lemezen lévő fájldátumok alapján – az aktuális változatot 2021. 06. 11-i állapotúnak tekintette. Ezen információ és sorszámozás arra utal, hogy a webes programkörnyezetet az alperes folyamatosan karbantarthatta.

3.3. Az informatikai megoldások visszamenőleges vizsgálatához elengedhetetlen a konkrét informatikai környezet hardveres és szoftveres reprodukálása. Az eljáró tanács rögzíti, hogy a szoftvernek az a változata, amely a vita keretében rögzített konkrét problémák alapjául szolgált, nem állt az eljáró tanács rendelkezésére, azt megvizsgálni így nem tudta, továbbá az átadott verzió egy későbbi szoftverállapotot tükröz, mely nem egyezik meg azon időszak állapotával mikor a felperes hibabejelentései keletkeztek.

3.4. A nem használt vagy az üzleti folyamatokat a felperesi igényektől eltérően kezelő funkciók alkalmasságát nem feladata megítélni az eljáró tanácsnak, mivel nem tartozik kompetenciájába a felperes ügyviteltechnikai, adminisztrációs, illetve munkaszervezési folyamatainak megítélése. Annak megítélése sem tartozik az eljáró tanács kompetenciájába, hogy a szoftver fejlesztése során az ezeken alapuló felperesi igényeket a felperes az alperessel

megfelelően közölte-e, illetve azokat a peres felek együttműködésük során ezen igényeknek megfelelően specifikálták-e, majd pedig a szoftver ennek megfelelően került-e kialakításra.

3.5. Az eljáró tanács rögzíti, hogy a szoftver a vizsgálat időpontjában teljesen webes alapú volt, a szoftver elérését biztosító internetes böngésző (például Chrome, Edge, Firefox... stb.) telepítésén kívül más program vagy alkalmazás telepítését nem tette szükségessé.

3.6. Az Szjt. 1. § (2) bekezdés c) pontja szerint szerzői jogi oltalom alatt áll a számítógépi programalkotás, ha az az Szjt. 1. § (3) bekezdése szerinti egyéni, eredeti jelleggel rendelkezik. Az eljáró tanács megállapítja, hogy a szoftver egyéni, eredeti jellegű alkotás, amely ebből következően szerzői jogi oltalom alatt áll. Ezt egyébként peres felek sem tették vitatottá.

Ad 1.

4.1. Az eljáró tanács vizsgálata kizárólag a szerzői jogi szempontokra terjedhet ki, az alperes teljesítésének hibás vagy hibátlan jellegére vonatkozó egyéb szempontok szerinti megítélésére kompetenciája nincs.

4.2. Az eljáró tanács a rendelkezésére álló iratok alapján megállapítja, hogy a szoftver – ezen alkotások esetén természetes hibajavítások és fejlesztések eredményeként – többször megújult. Mivel a szoftvernek nem az a változata állt az eljáró tanács rendelkezésére, amellyel kapcsolatban a felek közötti vita fennáll, az eljáró tanács számára a felperes által leírt hibák eredeti formájukban nem voltak reprodukálhatók. Az eljáró tanács számára a hiányosságok, működési hibák közlési megítélését megfelelően alátámasztják a per iratai között fellelhető hibalisták. A hiányosságokkal, hibákkal kapcsolatosan a felek együttműködése során kialakított megoldások, javítások, illetve azok alkalmazása vagy elmaradása – vagyis a felek között e tekintetben fennálló vitás kérdések értékelése – az eljáró tanács kompetenciáját meghaladja.

4.3. Ugyan az eljáró tanács rendelkezésére álltak a hibabejelentések és az azok kijavításával kapcsolatos információk, de a vitatott hibák reprodukálhatóságának hiányában arra vonatkozó megállapítás nem tehető, hogy a felmerült hibák milyen kiterjedtségű voltak, azok akadályozták-e a szoftver működését.

4.4. A felperes perben tett nyilatkozatai arra utalnak, hogy álláspontja szerint a szoftvert nem tudta üzemszerűen a tevékenysége során végzett munkafolyamatok és az azzal összefüggő adminisztráció ellátására használni. Az eljáró tanács számára átadott adatok azonban arra utalnak, hogy a szoftver felhasználását a felperes – még ha csak korlátozott funkcionálisitással is – ténylegesen megkezdte. Ezt támasztja alá, hogy az eljáró tanács számára átadott adatok szerint a szoftverben a 12.4. pontban megjelölt időtartamban megrendeléseket rögzítettek. Szerzői jogi szempontból mindez arra utal, hogy a felperes az Szjt. szerinti felhasználást megkezdte.

4.5. Az eljáró tanács kiemeli, hogy a szerzői jogi oltalom a már idézett Szjt. 1. § (3) bekezdése szerint nem függ mennyiségi, minőségi, esztétikai jellemzőktől vagy az alkotás színvonalára vonatkozó értékítéllettől. Ebből következően a valamely hiba miatt nem vagy csak

hibásan működő, ugyanakkor egyéni, eredeti jelleggel rendelkező szoftver szerzői jogi oldaltól pontosan olyan terjedelmű, mint annak a számítógépi programalkotásnak a védelme, amelynek működését a felek megfelelőnek tartják.

4.6. A szoftver hibáinak szerzői jogi jelentősége elsősorban abban áll, hogy a szoftver mint jövőben megalkotandó mű kijavítására alkalmazni kell az Sztj. 49. § (1) bekezdésének és 60. § (4) bekezdésének a szabályait. Eszerint a mű elfogadásáról a megrendelő az átadástól számított négy hónapon belül köteles nyilatkozni, illetve a művet hibajavításra visszaadni, ha pedig a kijavítást a szerző (jelen ügyben a szerzői vagyoni jogok jogosultjaként az alperes) nem végzi el vagy megtagadja, a megrendelő számára megnyílik az elállás joga. Az Sztj. 49. § (4) bekezdése arról is rendelkezik, hogy ha a mű a kijavítása után sem alkalmas a felhasználásra, úgy a szerzőt (jelen ügyben a szerzői vagyoni jogok jogosultjaként az alperest) csak mérsékelt díjazás illeti meg. A felek – élve a 42. § (2) bekezdés által is hangsúlyozott szerződési szabadságukkal – az alapszerződés 3.5. pontjában akként tértek el az Sztj. említett diszpozitív szabályaitól, hogy a szoftver elfogadására a felperesnek négy hónap helyett csak rövidebb idő, mindössze 24 munkanap állt rendelkezésére. A per iratai alapján tudható, hogy a fejlesztés eredményeként elkészített szoftver működésével kapcsolatos hibákat az alperes több ízben jelezte, a per iratai szerint nem volt olyan időszak, amikor egyetlen hibajegy sem lett volna aktív.

4.7. Az alperes a per során többször hivatkozott arra, hogy a felperes képviselője 2019. május 27. napján e-mail útján arról tájékoztatta az alperest, hogy „nagyobb hibát nem találtam, részünkről akkor zárható a project. És ahogy írtad, a többi support keretében mehet”. E nyilatkozat arra utal, hogy az alperes a fejlesztés pénzügyi elszámolásához hozzájárult, azonban azt is egyértelműen rögzíti, hogy a felperes a szoftverrel kapcsolatos – „nem nagyobb” – hibákat jelezte az alperesnek, azokat nem tekintette lezártnak.

4.8. E jognyilatkozatok értelmezése természetesen az eljáró bíróság feladata, az eljáró tanács csak szempontokat adhat ezekhez. Az alperes által hivatkozott felperesi nyilatkozat értelmezhető olyan módon, hogy a felperes a meglévő és még ki nem javított hibák korrigálásától – legalább az alapszerződés tekintetében – eltekintett, ekként a teljesítést elfogadta. Lehetséges értelmezés az is, hogy a felperes nyilatkozata kizárólag az alperest megillető díjak esedékességét fogta át, mivel az arra irányult, hogy a hibák még folyamatban lévő kijavítása ellenére hozzájárult az alapszerződés szerinti díj megfizetéséhez, a hibajavításhoz fűződő igényéről azonban nem mondott le. A nyilatkozat olyan módon is értelmezhető, hogy a felperes a hiba javítására vonatkozó igényéről is lemondott, a felek ekként az alapszerződés teljesítését lezártnak tekintették, a közös munka minden további elemére az alapszerződés III. számú mellékletét tekintették irányadónak. A nyilatkozat mindenesetre nem ad abban iránymutatást, hogy kiadásakor a szoftvert a felperes egyáltalán nem tudta üzemszerű tevékenysége során használni, ilyen használatra a fennálló, általa azonosított hibák miatt alkalmatlannak tartotta volna.

4.9. A fentiek alapján az eljáró tanács azt rögzíti, hogy az alperes által átadott szoftver hibái abban a tekintetben relevánsak szerzői jogi szempontból, hogy ha e hibákra tekintettel az átadást követő 24 munkanapon belül a felperes a szoftvert visszaadta hibajavításra, úgy az Sztj. 49. §-a szerinti jogkövetkezmények (elállás, illetve csökkentett díjazás) – a felek nyilatkozataira tekintettel – beállhattak.

Ad 2. és 4.

5.1. A szerződési nyilatkozatok értelmezése nem tartozik az eljáró tanács kompetenciájába, így azzal kapcsolatban az eljáró tanács megállapítást nem tehet, mérlegelési szempontokkal azonban segítheti a bíróság jogalkalmazását.

5.2. Az eseti fejlesztési ajánlat informatikai szempontból elválaszthatatlanul összefügg az alapszerződéssel megrendelt szoftverrel, hiszen az arra irányult, hogy a szoftver funkcionálisát módosítsák (kiegészítsék, átdolgozzák, a felperes igényeihez hozzáigazítsák). Az eseti fejlesztési ajánlatban leírt tevékenységek heterogén jellegűek voltak abban a tekintetben, hogy azok egy korábban elkészített funkció esetleges hibájára, egy jövőben elkészítendő fejlesztési igényre vagy valamilyen egyeztetésre irányultak. Az eljáró tanács megítélése szerint erre utal az is, hogy az alperes a hibajavítással, illetve a felperesi igények kielégítésével kapcsolatos folyamatokat egyben, és nem elválasztott módon kezelte. Az eseti fejlesztési ajánlatban szerepeltetett összetevők alapvetően arra utalnak, hogy azon adatkörökkel és folyamatokkal a felperes már az alapszerződés megkötésekor is rendelkezhetett. Az eljáró tanács rendelkezésre álló iratokból az azonban nem állapítható meg, hogy a felek e folyamatokat milyen mélységben egyeztetették egymással. A vita jellege elsősorban arra utal, hogy a felek a specifikációs folyamatot e tekintetben elnagyolták, nem rögzítették megfelelő mélységben az elvárásokat. Egy komplexebb szoftver esetén ez azonban egyáltalán nem tekinthető váratlan fordulatnak, a megrendelők rendszerint nem látják át teljes egészében üzleti folyamataik és igényeik informatikai relevanciáját, a fejlesztők pedig épp a megrendelő üzleti folyamatait és igényeit nem ismerik elég mélyen ahhoz, hogy azokhoz igazítsák informatikai megoldásaikat. A két különböző nézőpont összehangolása jelentős erőforrásokat és nagy szakmai tudást igényel, miközben részben mindkét fél a folyamatok felgyorsításában érdekelt, ami az előzetes igényfelmérés pontossága ellen hat. Ennek az összetett folyamatnak gyakran az a következménye, hogy az igények csak utólag kerülnek pontosításra, a felek között pedig vita alakul ki abban a tekintetben, hogy az igényeknek való megfelelés a hibajavítás vagy új megrendelés körében rendezendő-e.

5.3. Az egyedi igényeknek megfelelő szoftverek fejlesztése esetén egyáltalán nem ritka, hogy a fejlesztés nem zárul le az alapfunkciók átadásával, hanem a szoftverek egyedi megrendelések láncolataként folyamatosan változnak. Ilyen változások háttérében hibajavítások éppúgy állhatnak, mint új igények. A piaci szokások abban a tekintetben is szétartanak, hogy a felek milyen szerződéses konstrukcióban követik le az újabb és újabb megrendelése-

ket. Egy sor esetben a felek közötti alapvető szabályokat egy keretszerződés, illetve az ahhoz kapcsolódó egyedi megrendelések szabályozzák. De az sem rendkívüli, ha a felek minden közös munka esetén jogi értelemben önálló szerződéseket kötnek egymással. E tekintetben tehát nem feltétlenül annak van jelentősége, hogy a felek együttműködése egyetlen szoftverre korlátozódik-e, hanem annak, hogy az egyetlen szoftvernek szerzői jogi szempontból több elkülöníthető változatára irányul-e a jogviszony (irányulnak-e a jogviszonyok). Jelen ügyben ez utóbbi körbe tartozó együttműködésről van szó.

5.4. A jelen ügyben nem volt egyértelműen feltárható, hogy az alapszerződés és az eseti fejlesztési ajánlat, illetve annak – a formaiság vonatkozásában kérdéseket felvető – elfogadása azonos felek egy vagy több jogviszonyát írja le. Az eseti fejlesztési ajánlat kialakítása, tartalma és a felek közötti ezzel kapcsolatos kapcsolattartás azt valószínűsíti, hogy a felek az eseti fejlesztési ajánlatot az alapszerződés III. melléklete szerinti eseti fejlesztési megrendelésnek tekintették. Az alapszerződés III. melléklete nem (és az alapszerződés más részei sem) szabályozta azonban, hogy mi a megrendelés elfogadásának folyamata és követelményei. A felek nyilatkozatainak értelmezése körében jelentősége lehet az Szjt. 42. § (3) bekezdése szerinti azon értelmezési szabálynak is, amely szerint „ha a felhasználási szerződés tartalma nem állapítható meg egyértelműen, a szerző számára kedvezőbb értelmezést kell elfogadni”. A jelen ügyben a szerző pozíciójában – az Szjt. 106. § (1) bekezdése szerint – a szerzői vagyoni jogok jogosultjaként az alperest is érteni kell.

5.5. Szerzői jogi relevanciája ugyanakkor nincs annak, hogy a felek együttműködése egy vagy több jogviszony alapján került rendezésre. Ennek oka, hogy

- a) az alapszerződés és az eseti fejlesztési ajánlat azonos felek között jött létre;
- b) sem az alapszerződés sem az eseti fejlesztési ajánlat nem határozza meg az engedélyezett felhasználási módokat;
- c) az alapszerződés és az eseti fejlesztési ajánlat azonos óradíjat határozott meg;
- d) az alapszerződés és az eseti fejlesztési ajánlat azonos szoftverre vonatkozott.

A fentiek miatt szerzői jogi szempontból nincs jelentősége annak, hogy az eseti fejlesztési ajánlat az alapszerződésre hivatkozik-e vagy sem, hiszen mindkét esetben azonos felek között, azonos felhasználási engedélyeket tartalmazó, azonos díj mellett elkészülő fejlesztésekről van szó. Szerző jogi relevanciája a feltett kérdésnek akkor lenne, ha az engedélyek időbeli vagy földrajzi korlátozottsága, vagy kizárólagos jellege vonatkozásában merült volna fel kérdés,¹ a jogvita azonban a felhasználás ezen paramétereivel nem függ össze.

¹ Mivel ezekről csak az alapszerződés rendelkezik, az eseti fejlesztési ajánlat azonban nem, így, ha az önálló jogviszonynak lenne tekintendő, úgy a felhasználási engedély az Szjt. 43. § (1) bekezdése szerint nem lenne (lett volna) kizárólagos, az engedély a 43. § (4) bekezdése szerint Magyarországra lenne (lett volna) korlátozott, és időben is korlátos lenne (lett volna).

Ad 3.

6.1. Nem állapítható meg a rendelkezésre álló iratok alapján, hogy a felperes szerződéses igényei a szoftverfejlesztési szerződés aláírásakor rögzített funkciókhoz képest milyen mértékben változtak a felperes eredeti elképzelései szerinti célfunkcionalitáshoz képest. A specifikáció az alapszerződés 1.1. pontja szerint a szerződés mellékletét képezte, a per iratai alapján tudható, hogy a specifikációról a felek egyeztettek egymással. A szerződés mellékletében szereplő specifikáció technikai mélysége azonban nem alkalmas az eredeti követelmények elvárásainak azonosítására, mivel azok csak adattartalmakat és összefoglaló elnevezéssel, illetve rövid magyarázattal rögzített általános célfunkcionalitást takarnak. A szoftver specifikálásának vannak ugyan különböző területeken elvárt standardjai, de azok alkalmazása csak akkor irányadó, ha a felek kikötik valamely szoftverminőségi standard alkalmazását. Kiemelendő ugyanakkor az is, hogy nincs olyan szerzői jogi elvárás, amely szerint a feleknek a közös munka kezdetekor vagy akár utóbb ki kellene dolgozniuk egy specifikációt. E szakasz elmaradása ugyan jelentősen növeli a felek üzleti kockázatait, de az mégis indokolható lehet bizonyos esetekben.

6.2. A szoftverek specifikálásának célja a feladatot megoldó szoftver funkcióinak tisztázása, a rendszerre és a fejlesztésre vonatkozó elvárások megadása, melynek keretében feltérképezik a felhasználói és fejlesztői lépéseket, elemzik a megvalósíthatóságot, és megállapítják az ennek teljesítését előző követelménylistát, továbbá az ideális tesztelési módszereket is. Ahogyan az eljáró tanács korábban arra már utalt, ebben az esetben a peres felek az ún. agilis szoftverfejlesztési módszertant választották, ennek pedig sajátja, hogy a közös munka megkezdésekor nem készítenek a szoftver egészére vonatkozó olyan mélységű specifikációt, amely a szoftver valamennyi lényeges tulajdonságát (funkcionalitását, fejlesztési irányelveit, adatbázisrétegét... stb.) meghatározná, illetve a felek között jellemzően számos szóbeli egyeztetés is zajlik, amelyekből az azokon kialakult egyetértés alapján rögzítenek írásban bővebben vagy szűkebben kifejtett fejlesztési igényeket. E fejlesztési igények általában a megrendelő felhasználói igényeit tükrözik, amelyeknek fejlesztési, informatikai leképezése csak ez után következik. Ez a módszertan minden tekintetben legitim, gyakran alkalmazott szoftverfejlesztési megoldás, amelynek számos előnye és ismert kockázata is vannak.

6.3. A fentiek miatt a jelen ügyben nem áll rendelkezésre olyan részletességű specifikáció, sem az alapszerződés, sem pedig az eseti fejlesztési ajánlat mellékleteként, mely folyamat-szinten lefedné a felperesi elvárásokat, a felek által választott megoldásokat. Így az alperesi vállalások és a felperesi igények konkrét elemei csak korlátozottan értelmezhetők és határozhatóak meg utólag.

Ad 5.

7.1. A feltett kérdéseknek szerzői jogi relevanciája nincs, illetve azok megválaszolására az eljáró tanácsnak nincs kompetenciája. Az eljáró tanács erre tekintettel csak értékelési szempontokat ad a bíróság számára.

7.2. Az eljáró tanács igazolva látja azt az állítást, hogy a felperes jelentős számú hibát jelzett az alperes részére, mint ahogyan azt is, hogy az alperes a jelzett hibák túlnyomó többségét javította. Az eljáró tanács nem valószínűsíti, hogy a szoftver a meglévő hibáival együtt teljesen alkalmatlan lett volna a feladatellátásra, vagy másként megfogalmazva, hogy a szoftver egyetlen funkciót sem lett volna képes ellátni. A funkciók azonban nem egyenműek, minden esetben vannak olyan kiemelt részfunkciók, amely nélkül egy szoftver – a megrendelő üzleti logikájára visszavezethető okok miatt – érdemben nem használható a megrendelő számára (vagyis hasznossága a megrendelő számára kérdéses). Az Szjt. 49. § (4) bekezdése szerint e kiemelt jelentőségű hibák vezethetnek arra, hogy a megrendelt mű a kijavítás után sem alkalmas arra, hogy azt a konkrét megrendelő érdemben felhasználja, így pedig a megrendelő élhet a díj csökkentésével. Mivel az nem szerzői jogi szakkérdés, hogy a felperes által jelzett hibák konkrétan a felperes ügyvitelében ilyen kiemelt hibának minősülnek-e, így az eljáró tanács e kérdésben megállapítást nem tehet, azt ugyanakkor valószínűsíti.

7.3. Az eljáró tanács a per iratai alapján igazolva látja, hogy a szoftver helyes működése biztosítása érdekében mind az alperes, mind a felperes végzett tesztek. Míg az alperes oldaláról e tesztek a hibátlan teljesítés érdekében elvárhatóak voltak, a felperes oldaláról a tesztelés kötelezettsége az alapszerződés 3.5. pontjából következett. A tesztelés esetleges elmaradása ugyanakkor legfeljebb azzal a következménnyel járhatott volna, hogy a felperes kicsúszik az említett bekezdésben meghatározott határidőből, így a teljesítést szerzői jogi szempontból már nem kifogásolhatja, és többet nem élhet az Szjt. 49. §-a szerinti elállással, illetve díjcsökkentéssel.

Ad 6.

8.1. A teljesítés időpontjának megállapítása nem szerzői jogi szakkérdés.

8.2. Az eljáró tanács számára átadott szoftverpéldányokból az átadás napja nem volt megállapítható, így e tekintetben az eljáró tanács sem megállapítást, sem észrevételt nem tehet.

Ad 7.

9.1. Az Szjt. 49. § (2) bekezdése szerint „[h]a a szerződés jövőben megalkotandó műre szól, a felhasználó jogosult az elkészült művet indokolt esetben – megfelelő határidő tűzésével – a szerzőnek kijavítás végett ismételtlen is visszaadni”. Az Szjt. szabályainak minden olyan megoldás megfeleltethető, amikor a felperes mint megrendelő a szoftver hibás működésével összefüggő kifogásait az alapszerződés már idézett 3.5. pontja szerinti határidőn belül megtette. Ha e kifogásra az alperes a hibát javította, úgy az elfogadási határidő az Szjt. 49. § (1) bekezdése szerint „a kijavított mű átadásától számít”.

9.2. Mivel egyrészt az eljáró tanács számára átadott iratok alapján nem volt egyértelműen megállapítható a hibajelzések és az azt követő javítások egymásba hurkolt láncolatának idővonala, különösen nem állapítható meg az, hogy az egyes hibajavítások átadására (illetve alperesi hivatkozással az olyan, a hibának tekintett kérdésekre szóló megoldások átadására és tényleges alkalmazására) mikor és milyen formában került sor, másrészt pedig az esetleges késedelem megállapítása egyébként sem szerzői jogi szakkérdés, így az eljáró tanács megállapítást e körben nem tehet.

9.3. Az eljáró tanács e körben kiemeli azonban, hogy az alapszerződés 15. oldalán a tétel megnevezése során a megrendelt szoftvermegoldás funkcionalitását ekként jelölik: „[t]eljes ügyviteli rendszer (mindenre kiterjedő testreszabás, valamint az összes kért funkció és adatbázis kezelő)”. A szerződés nem tartalmaz olyan korlátozó tényezőt, mely a „mindenre kiterjedő testreszabás” és az „összes kért funkció” kifejezés hétköznapi általános értelmezését behatárolná vagy korlátozná. Így ez arra utal, hogy a fejlesztő feladata a teljes körű felmérés és a kért funkciók megvalósítása. A hibák jellege arra utal, hogy az alperes egyes kérdésekben nem mérte fel a felperes ügyviteli rendjét abban a mélységben, amely lehetővé tette volna számára a szoftvernek a felperes igényei szerint való elkészítését. E hiányosságban azonban a felperesi közreműködés tényleges mértéke nem állapítható meg az eljáró tanács számára. A mennyiségi egységek közötti váltás ráadásul számtalan különböző módon kivitelezhető lett volna, akár olyan módon is, amely nem igényelte volna a felperes közreműködését. A per iratához csatolt dokumentumok alapján az a kép rajzolódott ki az eljáró tanács számára, hogy az alperes nem tudta a felperes számára kellő hangsúllyal átadni azt az információt, hogy a mennyiségi váltások leprogramozása milyen jelentőséggel bír, az továbbá miként függ össze a készletkezeléssel. Az eljáró tanács azt valószínűsíti, hogy adott termékek esetén az alperes is csak a fejlesztés kései szakaszában szembesült e kérdés jelentőségével, amely minden bizonnyal a nem kellő részletezettségű igényfelmérésre is vezethető vissza.

Ad 8.

10.1. Az eljáró tanács megítélése szerint a felperes 2020. április 7. napján tett nyilatkozata nem felel meg az Szjt. 49. § (3) bekezdés szerinti elállás bejelentésének. Ennek elsődleges oka, hogy már történt felhasználás, tehát a szerződéskötést megelőző állapot nem volt helyreállítható, valamint a felperes e nyilatkozatában az alapszerződés „felmondását” jelentette be az általa tűzött póthatáridő eredménytelen eltelte esetére.

10.2. Az eljáró tanács az alapszerződés és az eseti fejlesztési ajánlat egymáshoz képesti viszonyrendszerével kapcsolatos álláspontját korábban már rögzítette, azt ezen a helyen nem ismétli meg.

10.3. Az eljáró tanács arról nyilatkozni nem tud, hogy a nyolcnapos javítási határidő megfelelőnek minősül-e. E minősítés akkor lenne elvégezhető, ha a hibajavítás konkrét munkaidőigényével az eljáró tanács tisztában lenne. Az általános tapasztalatok szerint az eljáró

tanács azt valószínűsíti, hogy a feltárt és megfelelően közölt hibák javítása nyolc nap alatt elvégezhető lett volna. A per iratai alapján az látszik, hogy a hibajavításra a felek között megromlott viszony miatt nem került végül sor.

Ad 9.

11.1. A periratok alapján az eljáró tanács nem tudja megerősíteni azt, hogy a szoftver folyamatosan teljesen hibásan működött volna. Az eljáró tanács ugyanakkor azt meg tudta állapítani, hogy voltak működési problémák, hibák. Az eljáró tanács álláspontja szerint a felmerült hibák szokásosnak tekinthetők más, hasonló bonyolultságú információs rendszerekhez viszonyítva, viszont az adott probléma más rendszereknél fellépő hibákkal nem hasonlítható össze, mivel a felperesnek egyedi megoldásra volt szüksége. A felperes azon üzleti érdeke, hogy folyamatos ügymenetet támogató megoldást kapjon végeredményül, kiemelt fontosságúnak tekinthető, és ez a problémamentes működés az eredeti és a módosított határidők mellett az alperes hibák elhárításának megoldására való törekvése ellenére sem valósult meg.

11.2. A hibajavítások időtartamának önmagában szerzői jogi jelentősége nincs mindaddig, amíg azokra a póthatáridőn belül sor került. A jelen ügyben a felek egybehangzóan azt állítják, hogy a hibajavításra nem került sor teljesskörűen.

Ad 10.

12.1. Az Szjt. 49. § (4) bekezdése szerinti mérsékelt díjazás a szerzőt akkor illeti meg, ha a mű kijavítását elvégezte ugyan, de az még ezt követően is alkalmatlan a felhasználásra. Ha a szerzői jogosult (alperes) a kijavítást nem végzi el, egyéb feltételek mellett a megrendelő (felperes) a szerződéstől elállhat. Az Szjt. 49. § (3) bekezdése szerint az elállási jog azonban csak addig gyakorolható, amíg a szoftver felhasználását meg nem kezdik (mivel erre csak a szoftver átvételét követően kerülhet sor), ezt követően a kötelmi, szavatossági igények egyéb úton érvényesíthetők. Az természetesen a bíróság kompetenciája, hogy döntést hozzon abban a kérdésben, hogy (i) az említett jogszabályi feltételek teljesülnek-e és (ii) a felperes tett-e elállást tartalmazó nyilatkozatot. Az eljáró tanács azt is jelzi, hogy az Szjt. 49. § (4) bekezdése szerinti mérsékelt díjazás megállapítására nem alakult ki általánosan elfogadott iparági módszertan. Esetenként előfordul, hogy a felek e mérsékelt díjazás összegéről a felhasználási szerződésben megállapodnak egymással, ezek a szerződéses feltételek azonban egyediek, így abból általánosítani nem lehet.

12.2. Az eljáró tanácsnak nem feladata minősíteni a felperes ügyviteli adminisztrációjának és adminisztrálendő munkafolyamatainak a szerkezetét. Egy ügyviteli megoldásnál, amely egy teljes folyamatrendszer hivatott kezelni, nem lehet ilyen százalékos értéket a programsorok és kódok összefüggésére építve kimutatni, illetve egy ilyen értékelés félrevezető is lenne. Egy közelítő hasonlattal megfogalmazva, hiába vesz valaki egy hibamentes autót, ha az állandóan defektes, és gumit csak attól a gyártótól rendelhet a vevő, aki fo-

lyamatosan hibás gumit szállít az autóra. Azaz bár az autó működőképes, de használatra alkalmatlan.

12.3. A szoftverek számviteli nyilvántartási szempontjairól, módjáról a számvitelről szóló 2000. évi C. törvény rendelkezik, mely a szoftvert mint immateriális jószágot közelíti meg, segítségével a szoftver értéke a számviteli szempontok alapján vizsgálható.

12.4. Az üzleti élet egyéb területén létező értékelési mód az ügyviteli rendszer feladatelátásban betöltött szerepét olyan módon vizsgálni, hogy az összevetés alapjául az kerül ki-mutatásra, hogy adminisztratív lefedettsége milyen mértékben játszik szerepet egy társaság működésében. Ilyenkor mérlegelik, hogy az adminisztrációval lefedett tevékenység a cég alaptevékenységét vagy egyéb részfolyamatokat kezel-e, és vizsgálják annak a bevétel szempontjából való hasznosságát. Ez a módszertan a funkcionális alkalmasságot annak arányában fogadja el, hogy a társaság adott üzleti tevékenységéből származó bevételének hányad részét kezelik az adott ügyviteli folyamattal.

12.5. A bíróság által megválasztandó módszerhez kiindulási pontként az is szolgálhat, hogy az érintett informatikai megoldással (szakaszosan, időszakonként) 2019. 01. 24. és 2020. 03. 14. között összesen X db rendelési esemény került rögzítésre, nettó Y forint értékben. Az összevetés másik lábaként ebben az esetben az adott üzletág azonos időszakra eső összes bevételi adata szolgálhat. Ha a teljes rendelési állomány értéke különbséget mutat a szoftverrel kiszolgált értékhez képest, úgy a különbözet mértéke irányadó lehet a szoftver százalékos alkalmasságának kimutatására.

12.6. Lehetséges megközelítés például az is, hogy hány munkatárs tevékenységét helyettesíti az adminisztráció kapcsán az informatikai megoldás, illetve a hiányosságok milyen kiesést okoztak a felperesnek. Jelen esetben ez akként értelmezhető, hogy hány munkatársnak és milyen terjedelmű napi pluszfeladatot jelentett az, amikor az informatikai megoldás nem volt használható.

*Dr. Kabai Eszter, a tanács elnöke
Dr. Békés Gergely, a tanács előadó tagja
Mamuzsics Gábor, a tanács szavazó tagja*

Összeállította: dr. Szilágyi Zsombor Máté

KÖNYV- ÉS FOLYÓIRATSZEMLE

Mérő László: A pénz kettős természete. A pénz biológiája és pszichológiája. Animus Könyvek, 2025; ISBN 9789636146313

Mérő László e könyve a fejlett társadalmak valójában talán legtitokzatosabb intézményével és eszközével foglalkozik: a pénzzel. Erkölcsfilozófiától a közgazdaságtanon át a politológiáig és számos oldaláig, számtalan mű elemzi természetének, szerepének, a társadalmakkal, a gazdaságokkal és az egyes emberekkel való kapcsolatának jellemzőit, keresve a választ, mi mindent tesz ezekkel a pénzzel.

A pénz vagy a pénz utáni vágy az emberek megdöbbentően nagy – és a modern társadalmakban rájuk zúduló hatások nyomán meredeken növekvő – hányadára képes szinte ellenállhatatlan hatást kifejteni. Mindenható társadalmi és gazdasági szerepét megénekelte Gounod Faustja („Eladó az egész világ. / Aranyborjú fennen trónol, / minden Ő előtte hódol. / Mindenki hitvány pénzt kíván. ... Áll a hajsza, áll a bál a pénz körül, / Járja koldus és király, a sátán örül.”), sokkal tömörebben a Kabaré Konferansziéja („A pénz hajtja a világ működését). A pénznek a gazdaságban betöltött jelentőségét a legfrappánsabban Mayer Amschel Rothschild bankár (1744–1812) fogalmazta meg: „Adjatok nekem egy nemzet pénze kibocsátásának és felügyeletének jogát (más változatban: 'egy nemzet pénzének ellenőrzését'), és nem érdekel, ki hozza a törvényeket”, a legtömörebben pedig Milton Friedman Nobel-emlékdíjas amerikai közgazdász foglalta össze: „The business of business is business”, azaz – feloldva az angol szójátékot – a cégek rendeltetése, hogy üzletet – vagyis általa pénzt – csináljanak.

Különleges része a pénz misztériumának, hogy monetarizált világunkban a legelterjedtebb hit a pénzhez kötődik: ahhoz, hogy papírfecnik, fémdarabkák, könyvelési bejegyzések igazi értékűként működnek, vagyis azzal egyenértékűen felhasználhatók a pénz minden funkciójára („fiat money”). Sajátos, a szakirodalomban is említett példa ehhez: Mikronéziához tartozik Yap szigete. Ott hatalmas kőpénzeket használtak fizetőeszközként. Ezeket a mészkőkorongokat gyakran a tenger fenekén hagyták, vagy egy adott helyen tárolták, miközben a tulajdonosaikat szóban tartották számon. Korai példája annak a gyakorlatnak, ahol a tranzakciókat inkább nyilvántartják, mint fizikailag mozgatják a pénzt.

S hogy ne csak a modern kort hozzuk fel: a pénz már az ókorban nagyon hamar bontogatni kezdte oroszlánkarmait. Már az Ószövetség szükségesnek tartotta, hogy lefektesse a pénzkölcsönzés kötelező erejű alapszabályát, amelyet az iszlám is átvett, és máig is tovább él az alaptörvényeiben; s már a Templomosoknak is azért kellett veszniük Szép Fülöp maglyáin, mert a pénzük túl nagy hatalmat adott nekik. Az iszlámot említve, a mai világban komoly pénzügyi ágazatot jelentenek az olyan intézmények és eszközök, amelyek – nemritkán trükkös konstrukciókkal – megfelelnek a törvényeknek.

S mikor, ha nem ma időszerű igazán (a recenzió szerzője szerint) a legnagyobb magyar politológus, József Attila tétele: „jogállamban a pénz a fegyver” (József Attila: Gyönyörűt láttam).

Még egy roppant karakteres, ma gyakran felemlgetett kérdés mindehhez: a létező vagyonok birtoklásának döbbenetesen magas koncentrációja, s annak hatása a világra. Erre vonatkozó kérdésre a ChatGPT az alábbi adatokat gyűjtötte: „Az egyik legmegbízhatóbb forrás e témában a Credit Suisse és az Oxfam éves jelentései.”

- Az Oxfam 2023-as jelentése szerint a világ leggazdagabb 1%-a több vagyon fölért, mint a legszegényebb 90% együttvéve.
- A Credit Suisse Global Wealth Report 2022: a leggazdagabb 1% kb. 46%-át birtokolta a globális vagyon teljes összegének.

A legfrissebb adatok:

- Az Oxfam 2024-es jelentése: a világ leggazdagabb 1%-a több vagyonnal rendelkezik, mint a legszegényebb 95% együttvéve.
- UBS Global Wealth Report 2023: a globális vagyon legfelső 1%-ának részesedése 44,5% volt 2022 végén.

Amiért ezt idehoztuk: vajon milyen lehet a viszony az ekkora vagyonokat tulajdonló személyek és a vagyonuk között? Ura vagy épp rabja az ilyen ember a vagyonának? Kétségkívül bizonyos vonatkozásokban, környezetekben, helyzetekben hatalmat nyerhetnek általa, különösképp ott, ahol a köz hatalom birtoklásáért menő politikai győzelmek eléréséhez, valamint e hatalom megtartásához sok pénz kell, és nagyon drága eszközrendszerek (pl. média, informatikai rendszerek). Most láthatjuk, hogy egyetlen, az adott helyzetben kritikus jelentőségű eszközrendszereket tulajdonló ember döntései miként képesek még egy háború menetét is alapvetően befolyásolni. Nagy kérdés azonban, mennyire rabjai a tulajdonosok ezeknek a vagyonoknak, ha „tűzön-vizen át” meg akarják őrizni, s az uralkodó paradigma szerint még gyarapítani is azokat – legalább annyiban, amit a szakma „aktív portfóliókezelésnek” nevez, ill. hogy folyamatosan megfelelő vagyonkezelő struktúrákat és azokban jól teljesítő vezetőket választanak, és szükség szerint felügyelnek ehhez.

Makro vs mikrogazdaságtan. Az első rész bevezetésében írja Mérő *A gazdaságtan és a pszichológia kapcsolata* címmel: „A pszichológia a viselkedés és a mentális folyamatok tudományos tanulmányozása – ebbe természetesen beletartoznak a gazdasági viselkedések és döntések is. A közgazdaságtan tehát a pszichológia egy részterülete. Ha ezt komolyan állítanám, legalább két diszciplína művelői tiltakoznának kézzel-lábbal: a közgazdászok és a pszichológusok. Jó okkal. A közgazdaságtan egy erősen matematizált diszciplínaként jelenik meg mind a közgondolkodásban, mind művelői szemében, a pszichológia távolról sem.”

Ehhez számolnunk kell egy meghatározó jelentőségű dichotómiával: a makro- és a mikrogazdaság viszonyával. Mérő világos elhatárolást tesz. *A csere értéket teremt* c. részben írja: „A gazdaságtan* általában nem új anyagi javakról beszél, hanem hasznokról és költségekről”, s a csillaghoz a lábjegyzet: „Legalábbis a mikroökonómiára ez minden-

képp érvényes. A makroökonómia fogalomrendszere némileg más. Ezzel ebben a könyvben nem foglalkozunk, és *gazdaságtanon egyszerűen csak azt értjük, amit a közgazdászok mikroökonómiának neveznek.*” (Kiemelések a recenzió szerzőjétől.)

A makro és a mikrogazdaságtan viszonya tekinthető úgy is, hogy a modern korban az előbbi jelenti a többé-kevésbé ingatag és ingoványos alapot, amelyen az utóbbi, azaz a gazdaság szereplőinek sokasága működik. A mikrogazdaságtan így olyan sok szereplővel, olyan számosságokkal dolgozik, aminek köszönhetően minden lehetőség megvan benne, hogy egzakt tudományként működjék – a konkrét esetekbe viszont akár nagyon erősen is belejátszhat, ha külső hatások vagy más beavatkozások makrószinten borítják a rendszert. Ami viszont a makrogazdaságtant illeti, a közgazdasági Nobel-emlékdíjas Paul A. Samuelson, a modern közgazdaságtan egyik megalapozója mondja világhírű *Közgazdaságtan* c. könyvük (Akadémiai Kiadó, 2005) előszavában, „*A közgazdaságtan legalább annyira művészet marad mindig, mint amennyire tudománynak számít.*” Ez annak a makrogazdaságtan részére áll, és nyersen összegezve azt jelenti, hogy a vizsgálható példákban a dolog természetéből adódóan (meghatározó jellemzőiknek, tényezőiknek, s még inkább azok „itt és most” kombinációinak különösen nagy száma és volatilitása) nincs annyi közös – nincs meg az a statisztikai számosság –, amiből egzakt, modellalkotásra, azokból a jövőt illető, jól megalapozott jóslatok levonására alkalmas törvényszerűségeket le lehetne vonni.

E kis bevezető után, Mérőről. Két művéről is szoltunk már az Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemlében: A pénz evolúciója – A gazdasági vállalkozások eredete és a darwini evolúció logikája (2008/6. sz.) és A csodák logikája – A kiszámíthatatlan tudománya (2014/4. sz.). Ezek és számos más műve is megkérdőjelezhetetlenül bizonyítja, hogy ő a felsőfokú ismeretbővítés és az ezzel ötvözött gondolatébresztés kimagasló mestere. Mondandóját és annak kifejtését nagyban gazdagítja tudásának, szakmai felkészültségének és kutatási területeinek „hármassága”. A LIBRI róla szóló bemutatóját idézve: „1968-ban érettségizett a Berzsenyi Dániel Gimnáziumban. III. díjat nyert az 1968-ban Moszkvában megrendezett X. Nemzetközi Matematikai Diákolimpián. 1974-ben végzett az ELTE matematikus szakán. 1979-ben megszerezte a műszaki tudományok kandidátusa fokozatot. 1984-ig a SZTAKI-nál dolgozott, ahol eleinte képfeldolgozással foglalkozott, majd érdeklődése egyre inkább a mesterséges intelligencia felé fordult. Heurisztikus keresőeljárásokkal kapcsolatos tudományos eredményeit a nemzetközi szaklapokban publikálta. 1984-től 2005-ig az ELTE Kísérleti Pszichológia Tanszékén tanított matematikai, logikai, pszichológiai és játékelméleti tárgyakat.

Első könyve, az *Észjárások* 1989-ben jelent meg, ekkor indult el sikeres könyveinek sorozata itthon és külföldön is. 2000-ben habilitált a pszichológia tudományágban (pszichológiai egyetemi végzettsége nincs). 2005 óta az ELTE Gazdaságpszichológiai szakcsoportjának egyetemi tanára. 1987-ben számítógépes játékokat gyártó céget alapított, amely sikeres játékokat készített amerikai, japán és európai megrendelőknek. Több döntéselőkészítéssel és marketinggel foglalkozó cég tanácsadója.”

A *Nyitott Akadémia* pszichológiai ismeretterjesztő előadás- és könyvsorozat róla szóló ismertetőjéből: „Több mint tíz hazai és külföldi egyetemen tanított többek között gondolkodási stratégiákat, játékelméletet és pszichometriát.

ELTE (1998–2002: Széchenyi professzor) Kurzusok (magyar, ill. angol nyelven): Gazdaságpszichológia / Játékelmélet / Logika és intuíció / Emberi gondolkodás / Mesterséges intelligencia / Gondolkodási stratégiák / Módszertan (alapszinttől PhD. szintig) / Matematikai statisztika I–II–III / Pszichometria / Pszichológia I-II tanárszakosoknak.

Kutatások a gazdaságpszichológia, gondolkodási és döntési folyamatok, játékelmélet, memetika, pszichofizika, tranzlogika témaköreiben.”

Így olyan sokoldalú megközelítéssel kezeli mondandója tárgyát, amely nagyon sokat ad annak alapos megismeréséhez.

Mérő, a könyvéről: „Húsz éve jelent meg első könyvem a pénzről, Az élő pénz. Sok olyan olvasó, aki a korábbi könyveimet szerette, ebben a könyvben elakadt, túl nehéznek találta. Ezért alaposan átdolgoztam, így született meg tizenhét éve A pénz evolúciója című könyv. Ez már valamivel olvashatóbbnak bizonyult, és az évek során több komoly nagyvállalkozó is mondta, hogy ez a könyv volt az egyik fontos iránytűje vállalkozásának felépítése során.

A pénz evolúciója könyv megjelenése óta időről időre felkérnek különféle cégek, hogy tartsak előadást erről a témáról. Ezek során vált világossá számomra, hogy a könyvben csúnyán keveredett az, ami a cégeket közvetlenül érdekelte, és az, ami a könyv tudományos mondanivalója. A cégeket elsősorban az érdekelte, hogy miképpen tudják a pénzzel eredményesen motiválni a munkatársaikat. Kevésbé érdekelte őket az, hogy milyen logika alapján tud a pénz pénzt fialni. (Ez igencsak meglepő! Sok szép küldetés felmutatásával lehet a cégeket fényezni, még valódi nemes célok is tényleg bekerülhetnek működtetésük célrendszerébe, de a mindenkori legfőbb feladat a már említett Milton Friedman-i követelmény, amelytől felettébb ritka esetben lehet tartósan és erősen eltérni – Osman P.)

Így sejlett fel előttem, hogy a pénznek valójában nagyon furcsa, kettős természete van. Egészen másképp viselkedik akkor, ha a motivációs erejét vizsgáljuk, és egészen másként, ha arra vagyunk kíváncsiak, hogyan lehet képes szaporodni. A pénz egyrészt képes embereket különféle cselekvésekre motiválni, és az ilyen dolgokkal a pszichológia tudománya foglalkozik. Másrészt a pénz egy önreprodukcióra képes dolog, az ilyeneket pedig a biológia tudománya vizsgálja. Ez a két aspektus akkor is egészen másfajta hozzáállást igényel, ha az alapvető háttérmechanizmusok azonosak.

Ebben a könyvben külön-külön vizsgáljuk meg a pénz 'pszichológiáját', azaz a pénzzel kapcsolatos emberi motivációkat, és a pénz 'biológiáját', azaz a szaporodásának mechanizmusait. Látni fogjuk, hogy az emberi motivációkra alapozva miképpen hozta létre a pénz az életnek egy új, a biológiai élettől alapvetően különböző formáját. Ezt a köznyelv gazdasági életnek nevezi, és jó okkal, mivel ez is az élet általános logikája szerint működik.

A könyv két része egy-egy, egymással csak laza kapcsolatban levő nagyszélek tekintethető, és mindkét részt néhány kisesszével zárom, amelyek a bemutatott mechanizmusok

hétköznapi megjelenéseiről szólnak a gazdaság legkülönbözőbb területein. Ezek a kisesszék önmagukban is érthető és élvezhető olvasmányok.

Ez a könyv nagyon más, mint a korábbiak. A pénz kettős természetének felismerése segített abban, hogy ez a könyv sokkal egyszerűbb és élvezetesebb lehessen, mint a korábbi kettő.”

Mérő e könyve roppant fontos önismereti olvasmány is, méghozzá életünk lényegében majd minden szintjéhez és színteréhez. Bízást megkockáztatható, hogy a mai, piacalapú világban a pénz a különféle hatásai és szerepei révén – ha nem is mindig, mindenütt azonos mértékben – a maga képére formálja a gazdaságot, annak révén a társadalmakat, azok útján pedig az emberek messze túlnyomó hányadát, többé-kevésbé akár minket is, másrészt a világot, amelyben élünk és boldogulnunk kell. Márcsak ezért is meg kell ismernünk a működését.

A mondandó sokrétű, gazdag tartalmáról a címekkel és hozzájuk az alcímekből:

1. rész – A PÉNZ PSZICHOLÓGIÁJA

- *A gazdaságtan és a pszichológia kapcsolata* – benne, egyebek közt: A homo oeconomicus / Tipikus nem racionális viselkedések / A valószínűség-érzékelés torzításai / Életszerű és absztrakt helyzetek / A csecsemők és a bankok / A viselkedés-gazdaságtan / A pénz fura természete
- *A gazdasági érték születése* – A komparatív előnyök elve / A cserearányok problémája / Az igazságos cserearány lehetetlenségének demonstrálása / A piaci egyensúly / A piaci gazdaság ereje és korlátjai / De hát mi is az, hogy pénz?
- *A motivációk* – A motivációk sokfélesége / Külső és belső motivációk / SR motivációk / A flow mint motiváció / Humánspecifikus motivációk / Identitásmotivációk / A kognitív diszsonancia feloldása mint motiváció
- *A pénz mint motivátor* – Az identitás értéke / A versenytársadalom / Hogyan vásároljunk lojalitást? / A pénz humánspecifikus motivátor / A pénz szerepe a munkahelyi közérzetben / Mikor elég a pénz? / A pénz pénzcsinálásra is motivál
- *Ötperces esszék* – A bizalom mint értékteremtő tényező / Teljesítmény / Ha én iskolagazgató lennék / Ez a munkám / Kompromisszum / Tervezés / A főnök motivációi / Ártatlan forintok / Egyetértés / Ökológia / Hasznos ócskaságok / Elsüllyedt költségek

2. rész – A PÉNZ BIOLÓGIÁJA

- *A befektetői döntések természete* – (Hogy érthető legyen) Mérő itt így indít: „Szerencsére sok gazdasági mechanizmus elég egyszerű példákkal is remekül szemléltethető. Úgy döntöttem, hogy a dolognak ezt a részét egy hosszabb tanmesével mutatom be. (Valójában itt csak az olyan befektetői döntésekről lesz szó, amikor közvetlenül vállalkozásokba fektet a befektető. Később ki fog derülni, hogy ez a logika egyéb fajta befektetői döntésekre is nagymértékben érvényes.) Két főszereplőnk Robinson és Richmond lesz.”

(Robinson a klasszikus figura, Richmond, aki gazdaságilag nagyravágyóbb, vele üzletel – Osman P.) / Robinson álma / Robinson újabb álma / Cégalapítás / Robinson ötletének értéke / Robinson mint alkalmazott és tulajdonos / Robinson többségi tulajdonossá válik / A cég eladása / Richmond kutyája

- *Az élet logikája: a replikátorok* – Az elemi önreprodukció / Óriásmolekulák speciális önreprodukáló folyamatai / Az élet alapelve: a kemotonok / Az élet a hibákból keletkezett / A genetikai lottó eredete / Egy felsőbb lény dilemmája / A replikátor fogalma / A replikátor életet generál / Általános vis vitalis / A mém mint replikátor
- *A pénz mint önálló replikátor: a mónok* – Unikornisvadászat (célirányos keresés – Osman P.) / A món fogalma / Példák mónokra / Hol laknak a mónok? / A món replikátor / A món újfajta replikátor / A gén-món párhuzam / A pénz kettős természete
- *A játék főszereplői* – Pofabiznisz / Due diligence / A cég nőni kezd / A cég további sorsa / Profi befektetők / Üzleti gondolkodók / A vállalkozók / A menedzserek
- *A globalizáció* – Robinsonék cége felfut / Nagyvállalatok / A globalizáció a biológiában / A párhuzam a biológiai és a gazdasági globalizáció között / A glokalizáció / Unokáink pénzügyei
- *Az evolúció folytatódik* – Egyetemes darwinizmus / Mém-món koevolúció / Kétféle darwinista világkép / A Homo sapiens evolúciójának iránya / A pénz felemelkedése / Két nem említett szerző: Marx és Piketty / Sokféle kapitalizmus
- *Ötperces esszék* – (Kellőképp szédül már a kedves Olvasó az ember-pénz koevolúció itt kibontakozott világától? Akkor jöjjön a méltó lezárás! – Osman P.) – / A bizalom mónjai / A varázsmondat / Fenegyerek / Tehetséggondozás felnőttkorban / A Máté-effektus / Extremizmus / Az oktatás mint befektetés / Barbie ♥ GI Joe / Szociális kódunk / Európaiság / Új pénzfaj

Emelkedett szakkönyvek kedvenc tárgy- és címfajtája a „Válogatott fejezetek”. Az átfogó bemutatás után valami hasonlóra váltunk, kevésbé emelkedetten szólva legalább egy kicsit mazsoláztatva e lebilincselően izgalmas és gazdag tartalomról, s onnan is csak részleteket kiemelve.

„*A gazdaságtan és a pszichológia kapcsolata – A homo oeconomicus*”: Ha már rég eleve eldöntöttük, hogy fajunk a teremtés koronája, sőt főemlősnek is csak olyan fajokat nevezünk, amelyek külsőre kellőképp hasonlítanak ránk, a legtermészetesebb azzal becsülnünk magunkat, hogy mi vagyunk az egyetlenek, akik észszerűen gondolkodnak és cselekszenek (ha nem is mindig, de főszabályként). Mérő e fejezetben végigvezet, milyen szerepe van észszerűségünk feltételezésének közgazdaságtanunkban. „A közgazdaságtan azért tudott többé-kevésbé jól működő matematikai modelleket felépíteni és alkalmazásba venni, mert abból indul ki, hogy az embereket a gazdasági döntéseikben a színtiszta racionalitás vezérli” – indítja gondolatmenetét, majd elvezet arra, hogy valójában „[a]z emberek általában távolról sem racionális döntéseket hoznak, még tisztán gazdasági kérdésekben sem.” Hogy a megítélés mennyire nem könnyű, arra tökéletes bizonyosság, hogy adtak közgazdasági No-

bel-emlékdíjat az ember észszerű piaci döntéseit feltételező elméletért, majd az újabb felismerések nyomán és elismeréseként ugyanilyen díjat a távolról sem észszerű viselkedést kezelő, itt is tárgyalt viselkedés-gazdaságtan kidolgozásáért. (Ha racionálissá válna, a plázák eladásai csúnyán zuhannának, a divat- és luxuscikké, s másoké talán még inkább.) A fejezetből nemcsak arról kapunk igen tanulságos képet, miként működik a gondolkodásunk és a valóság kapcsolata, hanem betekintést az ezt vizsgáló kutatás mikéntjébe is. És van egy különleges, gyakorlatias, ugyanakkor döbbenetes morális kérdéseket felvető rész arról, életben tartunk-e génhibás csecsemőket, azaz a beteg bankokat.

„*A gazdasági érték születése – a komparatív előnyök elve*”: A komparatív előnyök hatékony kiaknázásában rejlő lehetőségek akár sorsdöntőek is lehetnek az egyes embernek vagy vállalkozásnak épp úgy, mint régióknak vagy épp országoknak. A komparatív előnyök elve, Mérő összegzésében: „abban, hogy kinek mit érdemes termelnie, nem az abszolút előnyök számítanak, hanem a relatív hatékonyság.” Sokoldalú felkészültségéből adódó „komparatív előnye” rögvest meg is mutatkozik: „A komparatív előnyök elve valójában egy pszichológiai elv is. Pszichológiai hangszerelésben azt mondja ki, hogy az emberek választásaikban általában nem az abszolút, hanem a komparatív előnyöket veszik figyelembe, jóllehet ezt többnyire nem tudatosan teszik.” S következik egy példa, amely azt is megmutatja, milyen színesen, élvezetesen tud egy többnyire száraz(nak vélt) témát illusztrálni: „Révbíró Tamás írta a nagy színész, Gábor Miklós halálára: 'A lányok, akikbe szerelmesek voltunk, öbelé voltak szerelmesek. Realisták voltak, így végül a mi asszonyaink lettek, de szívükben az övé maradt az első hely, és ez így volt rendjén. Örültünk a második helynek, mert mindannyian tudtuk, hogy vele versenyezni nemcsak nem lehet, de nem is kell.' Fogalmazzunk kevésbé fennköltten: még Gábor Miklóssal szemben is érvényesült a komparatív előnyünk, anélkül, hogy külön meg kellett volna küzdenünk érte. Ha élni tudunk a komparatív előnyünkkel, akkor a lányoknak nem is kell fájdalmasan realistáknak lenniük, komparatív előnyünk magától érvényesülni fog a választásukban.” – Fontos figyelni rá: a komparatív előny csak lehetőség – a kellő tudás szükséges ahhoz, hogy legyen esély tényleges haszonra váltani!

„*De hát mi is az, hogy pénz?*” – Mérő utal rá, hogy az előzőekben írt a cserekereskedeletről, s hogy „kialakulnak a kereskedelem egyre fejlettebb formái, amelyek a pénz egyre fejlettebb formáit használják”. „Eközben számtalanszor leírtam a pénz szót, a szó leghétköznapibb értelmében. Most azonban illene végre pontosan definiálni, mi is pontosan a pénz, ami könyvünk tárgya. Ezt nem fogom megtenni, és ezzel ugyanazt az utat követem, amit a sztenderd pénzügytani tankönyvek szoktak.” Tőle megszokottan színes magyarázat következik, példákkal, majd a csattanó: „*Még a közgazdászok között sincs egyetértés abban, hogy egészen pontosan mi is a pénz.* A pénzt általában néhány funkciójának felsorolásával azonosítják (például: fizetési eszköz, csereeszköz, elszámolási egység, értékmérő, értékőrző, a halasztott fizetések eszköze), majd felsorolnak néhány olyan dolgot, amelyek itt vagy ott megtestesítették ezeket a funkciókat a közelebbi vagy távolabbi múltban, és néhány olyat, amelyek e funkciókat a jelenben testesítik meg (készpénz, takarékbetét, bankkártya, csekk, kötvény, részvény, opciók, biztosítás, bitcoin stb.).

E könyv témája a pénz természete két természettudomány, a pszichológia és a biológia szemüvegén át nézve. Egy természettudós számára magától értetődő, hogy fogalmainkat jól kiválasztott és alaposan tanulmányozott egyedi példák kapcsán alakítjuk ki, és hogy a természet gazdagsága előbb-utóbb a legjobb, legáltalánosabban működő fogalmainkhoz is produkál kivételeket. Úgyhogy a pénz fogalmát mindvégig nem fogjuk egzaktul definiálni, igaz, nem is a szó legszűkebb hétköznapi értelmében használjuk. Abból indulunk ki, hogy a pénz fogalmába az imént felsorolt valamennyi funkció beletartozik, és emellett még az is, hogy a pénz tőke formájában is meg tud jelenni – erre a könyv második felében lesz szükségünk. A pénzt ugyanis a mindennapi használatban általában valami nagyon konkrét dologként, például érmék vagy bankjegyek formájában látjuk. Ebben a formájában azonban a pénz nem fial pénzt. A pénz csak akkor fial pénzt, ha tőkeként jelenik meg, pontosabban annak is egy speciális formájaként. Ezt a gondolatot A pénz mint replikátor: a mónok című fejezetben fejtjük majd ki részletesen.”

„A motivációk” – „E könyv első részének a címe ugyan A pénz pszichológiája, de a pszichológia nagyon széles területéről számunkra a motivációk működésével kapcsolatos eredmények fontosak. *A pénz hatását elsősorban azáltal fejt ki, hogy az embereket motiválja különféle cselekedetekre vagy viselkedésekre, és a könyv második részéből az is kiderül majd, hogy a pénz a saját szaporodását is ezekre a motivációs mechanizmusokra alapozza.*” S eljött a pont, ahol némi vitába merészkedünk a szerzővel. A modern világban az emberek igen nagy része felnőttként különféle szervezetekben – cégek, intézmények – dolgozik. Szerfelett kritikus kérdés, amely az emberek motivációjára is döntő hatással lehet, hogy az ember döntéseit mennyire határozza meg a szervezet érdekeinek, rendeltetésének szolgálata. A profitorientált szervezetek viszonya a pénzhez alaptételként valójában roppant egyszerű – ahogyan már idéztük, „the business of business is business”. A pénz így a kérdéses szervezetnek megfelelően motiválhatja annak alkalmazottait és a sikerében érdekelt egyéb személyeket, ez a motiváció pedig szembekerülhet azok személyes értékrendjével. „Amit akartok azért, hogy az emberek ti veletek cselekedjenek, ti is aképen cselekedjete azokkal; mert ez a törvény és ezt tanítják a próféták” (Mt. 7.12.) áll a Bibliában, s még csak vallásosnak sem kell lenni, hogy az ember ezt tekintse a tisztesség követelményének. A profittermelésé viszont nagyon nem ez, s ezzel a pénz e szervezet céljának áttételén át is hat az emberre. Szolgálhatnak példaként a különféle döntési pozíciók az árutermelésben, amelyek befolyásolják, mit is kapnak az emberek a pénzükért, s talán még inkább a kereskedelmi reklám és eladásösztönzés. Részletes fejtegetéssel majd a következő fejezet – A pénz mint motivátor – szolgál, de most még maradunk ebben.

„Külső és belső motivációk” – „A pszichológusok megkülönböztetik azokat a motivációkat, amelyeket egy külső dolog hoz létre azoktól, amelyek az illető élőlényből belülről fakadnak. Ez utóbbi, belső motivációk esetében a jutalom maga az adott tevékenység; az, hogy ez örömet okoz. A külső motivációk viszont könnyen manipulálhatók, csak az adott motivátort (jutalmat, büntetést, dicséretet, szidást, pénzt stb.) kell megfelelően adagolni. Az

adagolás célszerű mértékét azonban általában nem könnyű eltalálni, mert a motivátorok hatása egyénileg nagyon eltérő lehet. Ennél is nagyobb probléma, hogy a külső motivációk a belső motivációkra is hatással vannak.” Érdekes példa következik arról, hogy „[m]indez nemcsak az emberekre érvényes”.

„SR-Motivációk” – „Frederick Herzberg Maslow kortársa és nagy ellenlábas volt (Mérő a motivációk keretében részletesen tárgyalja Abraham Maslow híres elméletét, a ma is gyakran hivatkozott – bár, amint írja, a kutatásokkal megcáfolt – Maslow avagy szükségletpiramist – Osman P.), és a következő fejezet egyik főszereplője lesz. Herzberg rengeteg előadást tartott különféle vezetőknek a munkahelyi motiválásról, melyekben ecsetelte a motiválás nehézségeit. Ezt írja: 'Ilyenkor a hallgatóság körében rendszerint akad egy menedzser, aki a direkt módszerek híveként közbekiabál, hogy jól fenékbe kell rúgni az illetőt. Igaza is van. A legbiztosabb és legkevésbé körülményes módszer arra, hogy valakit rábírjunk valamire, egy jól irányzott fenéken billentés – vagyis KITA (kick in the ass).’ Nevezzük ezt magyarul tükörfordítással SR(seggberúgás)-motivációnak.

Az SR-motivációknak nemcsak fizikai formái vannak, léteznek pszichológiai SR-motivációk is: rendszeres piszkálás, gonosz megjegyzések vagy akár az úgynevezett paszszív agresszió kifinomultabb formái: a semmibe vevés vagy a kérdésekre a válasz látványos megtagadása. A pszichológiai SR-motivációknak számos előnye van a fizikaiakkal szemben. Nem olyan látványos és nyílt a kegyetlenség.”

Tanulságos betekintést ad a kutatás gondolkodásmódjába *A szelf fogalma* c. rész. „A pszichológusok sokféle fogalmat használnak a tudat megközelítésére. Itt most nem részletezzük, mi a különbség az éntudat különféle fogalmai között. Számunkra az a fogalom lesz lényeges, amelyet szelfnek neveztek el, és amely az egyén önmagáról alkotott általános képét jelenti, elsősorban azt, hogy mi a válasza az olyasfajta kérdésekre, mint a 'mi vagyok én?', 'mit tehetek a világban?', 'miért vagyok egyáltalán?', 'mi lehet az életem értelme?' stb. Mindnyáján természetesnek vesszük, hogy ezek a kérdések értelmesek, mivel időnként akaratlanul is elgondolkodunk azon, kik-mik is vagyunk, mi a szerepünk a világban, mit tehetünk azért, hogy ez a világ egy jobb hely legyen. Amelyik lény képes ilyen kérdéseket feltenni és ezeken elgondolkodni, arra azt mondjuk, hogy van szelfje (azaz tudatos önképe – Osman P.). Amelyik lény nem képes ilyesmire, arra azt mondjuk, hogy nincs szelfje.”

Hasonlóképp érdekes, az elemzés mikéntje tekintetében is, a *Humánspecifikus motivációk* – hogyan különíthetőek el azok a motivációk, amelyek csak az emberre hatnak. Ezek között hozza fel Mérő az önmagáért való teljesítményt, ugyanakkor „[m]ég a játékot mint motivációt is sikerült tetten érni néhány állatfaj esetében”. „Tipikusan emberi motivációnak bizonyult a hatalom” és „[t]isztán emberi motiváció a csere is”.

„A pénz mint motivátor – Mikor elég a pénz?” – „Nagy kérdés, hogy aki már megszerzett magának néhány százmillió dollárt, miért akar további százmilliókat, amikor élete végéig bőven megélhetne belőle, és még a dédunokáinak is jócskán maradna? Ahhoz, hogy erre a kérdésre válaszolni tudjunk, nézzünk meg egy látszólag teljesen más esetet. Albert Einstein

1905-ben, huszonöt évesen négy szakmai dolgozatot publikált, amelyekben megoldotta az akkori fizika négy legfontosabb problémáját. A Nobel-díj-bizottság számára nem az volt a kérdés, megérdemli-e a díjat, hanem hogy melyik dolgozatát jutalmazza vele. Mégis, Einstein élete végéig elmélyülten foglalkozott a fizika kérdéseivel, és senki sem kérdezte, minek ez neki, amikor már annyi fontos eredményt és magas elismerést ért el. Lehet, hogy valamilyen módon hasonló a helyzet a sikeres üzletemberek százmillióival is? Ezt a párhuzamot valójában könyvünk második részében fogom kifejteni, de a válasz lényegét már most előrebocsátom. *A tudóst maga a tudományos probléma mozgatja, az üzletembert maga a pénz, mert mindkettő az élet egy formáját hozta létre, a tudományos életet, illetve a gazdasági életet.* Az élet pedig már csak olyan, hogy folyamatosan zajlik, sohasem lehet azt mondani, hogy most már eleget foglalkoztam vele, hagyjuk abba. A befektetők és üzletemberek számára éppúgy sosem elég a pénzcsinálásból, mint ahogy a tudós számára sohasem lesz elég a tudományos kérdéseken való gondolkodásból.” – Van ennek két további indítéka, amelyeket Mérő szavával nevezhetünk humánspecifikus motivációnak. Az egyik a trófeagyűjtés által hajtott vadászösztön. A vagyon itt a trófeagyűjtemény, amelynek öncélú gyarapításával legfeljebb csak nagyon bölcs emberek képesek önszántukból felhagyni, A másik a versengés: túlszárnyalni másokat.

A recenziók kettős természete: szólni a könyvről, ám annyit semmiképp, hogy nagy részét ne az Olvasó fedezze fel magának. Ezt tesszük most is. A 2. *részből* (*A pénz biológiája*) – csupán *A pénz mint önálló replikátor: A mónok* fejezet néhány részéből hozunk ide.

A replikátor fogalma *Az élet logikája: A replikátorok* c. fejezetben jelenik meg. „Nevezzük replikátornak a világ olyan dolgait, amelyek a következő három feltételnek eleget tesznek:

- Hosszú életűek, azaz képesek nagyon sokáig változatlan formában fennmaradni.
- Szaporák, azaz gyorsan és hatékonyan létre tudnak jönni újabb és újabb példányaik.
- Pontosan másolódnak, de nem túl pontosan, azaz az új példányok nagy, de azért nem 100%-os biztonsággal azonosak az eredetivel.” – Emlékezzünk a tartalomra: „Az élet a hibákból keletkezett”, aminek magyarázata így indul: „Az elemi önreprodukcióval szaporodó molekulák minden tulajdonságukat egy az egyben átörököltik az utódaikra – nem képesek önmaguk változatainak sokféleségét létrehozni, és emiatt nem adhattak kielégítő magyarázatot az élet bámulatos sokféleségére.” Az evolúció mindig is a replikáció „hibái” révén lép előre!

„*A replikátor életet generál:* A replikátorok társulnak egymással, ha ezzel saját egyéni túlélési lehetőségeiket javítani tudják. Ezért alakulhatott ki a DNS. A gének egyetlen óriásmolekulába, a DNS-be álltak össze, hogy együtt egy olyan gépezetet építsenek fel, amely mindannyiuk túlélési esélyeit javítja. A gének ezzel egyrészt az élet egyre komplexebb formáit hozzák létre, másrészt javítják saját fennmaradási esélyeiket. A gén mint replikátor szempontjából azonban csakis az utóbbi szempont számít. A replikátor egyetlen dolga a világban az, hogy túléljen. Ha ennek esélyeit javítani tudja azzal, hogy más replikátorokkal összefogva bonyolult gépeket épít fel, akkor ezt fogja tenni, mert különben megteszik a kon-

kurens replikátorok. Ez esetben a konkurensok jutnak hozzá hatékonyabban a környezet szűkös erőforrásaihoz, például a szükséges tápanyagokhoz, és így ők fognak túlélni.

Egy élőlény nem egyéb, mint az őt alkotó replikátorok közös túlélőgépe.”

„A *món fogalma*: A món olyan információ, amely egy vállalat egy tulajdonságát írja le, és amely tőkebefektetést képes vonzani, s így (más alkalmas mónokkal együtt) egy vállalatot, azaz egy gazdasági élőlényt képes generálni.

A pénz akkor válik tőkévé, amikor rezerváljuk, hogy hatékonyabbá tegyük a jövőbeli termelést. A tőke pedig akkor válik mónná, amikor eldől, hogy konkrétan milyen formában fogja segíteni a jövőbeli termelést. Hogy azután tényleg segíteni fogja-e, vagy a vállalat csődbe megy, és a befektetett tőke elveszett tőkévé válik, az nagyon sok mindentől függ. Ez a biológiai élet esetében is így van: sok mindentől függ, hogy a gének által generált élőlény életképesnek bizonyul-e.”

„A *pénz kettős természete*: A pénz többféleképp is lehet replikátor. Lehet, hogy a Robinsonoknak egyik kedvenc témájuk volt, hogy egy halászhajót kellene építeni. Ez esetben a halászhajó ötlete memként sikeres, hiszen sokat beszélnek róla. Món azonban csak akkor lesz belőle, ha tőkebefektetőre talál, azaz, ha egy Richmond hajlandó megkockáztatni, hogy tőkéje egy részét egy halászhajós cégbe fektesse. Láttuk azonban, hogy Richmond erre csak akkor lesz hajlandó, ha a vállalkozásban egyidejűleg megjelenik számos egyéb món is, például a hajóskapitány, vagy az eladási záradék mónja.

Az is előfordulhat, hogy egy replikátor mónként sikeres, holott memként sikertelen. Az eddig látott mónok közül példa erre épp az eladási záradék. Ezt a befektetési szakembereken kívül nagyon kevés ember tartja érdekes dolognak; memként nem sikeres. Ugyanakkor nagy mennyiségű tőkét képes megmozgatni, mivel nemcsak Robinson és Richmond cégébe, hanem sok egészen másfajta befektetésbe is belekerül, és így mónként nagyon is sikeres.

A pénz tehát memként is, mónként is létezik. Emellett persze még a hagyományos értelemben is megmarad pénznek, azaz fizetési eszköz, csereeszköz, értékmérő és még sok minden, de ezekben a formáiban nem replikátor. Memként sem önálló replikátor; a pénz memként a memek általános reprodukciós mechanizmusát használja a saját reprodukciójához (amitől persze nem a pénzünk lesz több, csak a pénzről szóló gondolatunk). Ezért szólt a könyv első része a pénz pszichológiájáról.

A pénz mónként viszont egy alapvetően másfajta mechanizmust használ a maga reprodukciójához, mint memként – ezért kellett megismerkednünk a replikátorok általános természetével. A biológiai és a gazdasági élet logikája között talált párhuzam miatt szól könyvünk második része a pénz biológiájáról. Amit az életről megtudtak a biológusok, annak egészen váratlan tanulságai lesznek a gazdaságra.” Roppant hasznos és érdekes itt megismerkedni ezzel is!

Dr. Osman Péter

**Guido Tonelli: Matéria – A káprázatos illúzió. Corvina Kiadó, 2024;
ISBN 9789631370393**

*„Soha nem fogjuk megérteni, kik is vagyunk valójában, ha nem sikerül
megértenünk mindennek az eredetét” – a könyvből*
*„Az anyag hatalmas illúzió csupán. És pedig azért, mert az anyag formában
nyilvánul meg, és a forma változó. – Jack London”*
*„Mert olyan szövetből készültünk, mint az álmok: kis életünket
a mély alvás köríti. – William Shakespeare”*
Tonelli ezeket választotta könyve mottóival.

Őt már ismerjük. Idő – Khronosz megölésének álma c. könyvéről (Corvina Kiadó, 2023.) az Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2023/4. számában szóltunk.

A brit kiadó, a Wiley ajánlójából: „Miből vagyunk? Mi tartja össze az anyagi testeket? Van-e valami különbség a földi anyag és az égi között – az anyag, amely a Földet alkotja és az, amely a Napot és a többi csillagot? Midőn Démokritosz kijelentette, hogy atomokból állunk, kevesen hittek neki. Majd csak Galilei és Newton idején, a 17. században vették az emberek komolyan, és még 400 év telt el, amíg fel tudtuk tární az anyag elemi összetevőit.

Körülöttünk minden anyagnak – az anyagnak, amely sziklákat és bolygókat formál, virágokat és csillagokat, sőt mi magunkat – nagyon sajátos tulajdonságai vannak. Ezek a tulajdonságok, amelyek teljesen normálisnak tűnnek nekünk, valójában igen különlegesek, mert az univerzum, amelynek fejlődése csaknem 14 milliárd éve kezdődött, ma nagyon hideg környezetet alkot. Tonelli e könyvében elmagyarázza, hogy az elemi részecskék, amelyek az anyagot alkotják, miként alkotnak összekapcsolódó kvantumállapotokat, kvarkok és gluonok öslevesét, vagy nagytömegű neutroncsillagokat. Válaszokat kapunk a legújabb kutatásokból felmerült új kérdésekre: Milyen értelemben anyagállapot a vákuum? Miért vibrálhat és oszcillálhat a téridő? Létezhetnek a tér és idő elemi szemcséi? Milyen formákat vesz fel az anyag a nagy feketelyukak belsejében? Tonelli világos és életteli stílusban izgalmas utazásra viszi az olvasókat napjaink tudományának legújabb felfedezéseire, hogy új fényben láthassák a világmindenséget és önmagukat.”

Tonelliről: egyike a Higgs-bozon felfedezése vezetőinek. (Az elmélet alapján megjósolt Higgs-bozon, „az isteni részecske” felfedezése a modern fizika egyik nagy áttörése. E könyv részletesen ír róla.) Tonelli az általános fizika (general physics) professzora a Pisai Egyetemen, és a genfi CERN fizikusa. Magas állami kitüntetések birtokosa. Számos, nagy sikert aratott tudományos ismeretterjesztő könyve jelent meg. Amint e könyve is bizonyítja, remekül ötvöz könnyed, elegáns elbeszélést a tudomány alapos bemutatásával.

Innentől szóljon ő – minden idézet e könyvéből.

Könyve egy látszólag ide nem illő, kis családtörténettel indul, amelynek csak az utolsó mondatából derül ki, miért áll itt.

A *Bevezetésben* – sokatmondó címe Mindenek anyja – könnyed, filozofikus esszét kapunk, dióhéjban az anyag kultúr- és tudománytörténetéről, egyebek közt az ember és az anyag kapcsolatáról, utóbbi helyéről a gondolkodásunkban, fogalmának gyökereiről, a holt anyaggá vált testet övező rítusokról. Belső címszavai: Egy szó, amelynek nagyon mélyek a gyökerei / Gyászritusok és gondoskodás a holttestekről / Az anyag, ahogyan a nagy bölcsek látták / A stabilitás hiedelme és a világegyetemet alkotó anyag megmaradása.

Tonelli a könyvről (kiemelések a recenzió szerzőjétől): „Könyvünk segít leküzdeni számos előítéletet, mindenekelőtt azonban együtt tárgyalja a kortárs fizika felfedezéseit az anyagról, annak születéséről és hosszú fejlődéséről, és amit majd tapasztalunk, attól bizony eláll a lélegzetünk. Először is azért, mert bámulatos fogalmakkal fogunk találkozni. Felfedezzük az anyag efemer, mulékony formáit, amelyeknek a létezése látszólag jelentéktelen, mellettük pedig – talán a legváratlanabbul előbukkanó szegletekben – sokáig fennmaradó, gyakorlatilag az örökkévalóságot jelentő formákkal is megismerkedünk. Meglepődve fogjuk tapasztalni, hogy mi magunk is nagyrészt ezekből állunk. De érinteni fogjuk a legimpozánsabb anyagi struktúrák belső törekénységét is. Ez a törekénység az őket alkotó elemi részecskék viselkedésének legbensőbb és legrejtettebb mechanizmusaiból ered.

A meglepő formák határtalan sokféleségét a mai tudomány szemszögéből elemezve *végleg szakítanunk kell azzal a képzetrel, hogy az anyag testi, kézzel fogható, szilárd valami*. Olyan formáit fogjuk ugyanis felfedezni, amelyek ugyan körülvesznek bennünket, és meghatározó szerepet játszanak világunk makroszkopikus szerkezetében, mégsem láthatjuk, de meg sem érinthetjük őket, magyarul: még nem tudunk róluk semmit. Feltesszük magunkban a kérdést, *milyen mechanizmusok tartják össze a legkompaktabb, hihetetlenül kis térfogatban szokatlanul nagy tömegeket összetömöríteni képes anyagi testeket, egy eddig ismeretlen, a fizika egyetlen törvénye által sem megmagyarázott dinamikának engedelmesskedve*.

Nagy kozmikus távolságokat szelünk majd át, hogy megvizsgáljuk az anyag leggyorsabban elenyésző és legtörekényebb formáit; ezek mindenfelé száguldoznak az univerzumban, és a világegyetem fejlődése szempontjából meghatározó jelenségek alkotóelemei. Elmélyedünk az anyag legbonyolultabb formáiban is, és kísérletet teszünk a talányok megfejtésére, amelyeket a biológiai anyag rejt. Utóbbiról majd kiderül, hogy minden, csak nem hitvány és formátlan. Látni fogjuk: nem várt szervezethez munkálkodik benne, ami viszont rendkívül kényes egyensúlyok egész sorához kötődik, olyannyira, hogy az a végtelenségig törekenné teszi.

Készen állunk rá, hogy felderítsük az anyag végtelen sokrétűségét, ahogy azt a modern tudomány elénk tárja. *Megállapíthatjuk majd, hogy az anyag stabilitásával és állandóságával kapcsolatos, már évezredek óta fennálló előítélet merő illúzió. Ugyanakkor azt is be fogjuk látni, hogy nem könnyű meghatározni, mi is az anyag valójában*. Ahogy fokozatosan köze-

ledünk annak legbelsőbb összetevőihöz, le kell mondanunk sok, a materializmus naivabb formáiból örökölt bizonyosságról. Mint mindig, most sem lesz hiány a meglepetésekből.”

S két, a legtöbbeknek így megfogalmazva szokatlan és meghatározó súlyú felvetés a *Zárszóból*: „A világmindenségnek két anyagi összetevője van: a téridő és a tömeg-energia. Mindkettő alapvető az univerzum születésének megértéséhez. S az egyik legnagyobb kérdés, hogy a téridő és a tömeg-energia hogyan tud spontán módon előtörni a vákuumból, és létrehozni egy csodákkal teli világegyetemet.”

A Wiley szavait átvéve, Tonelli valóban izgalmas utazásra visz, ám nem is csak a fizika mai élvonalához, hanem sokat elmond az útról is, amelyen idáig eljutottunk. Tartsunk itt vele úgy, hogy megidézzük az elmondottak néhány karakteres és/vagy fontos részletét!

„Az atomizmus születése” („Atomok és vákuum” fejezet alfejezete. „Kezdetben valának az ógörögök” – remek áttekintés az anyag atomos szerkezete koncepciójának születéséről.)

A logika erejének csodája: „Démokritosz Kr. e. 460 körül született kimagaslóan tehetsős családban. A legenda szerint lemondott a vagyonáról és a tekintélyes megbízatásokról, pedig utóbbiak megszilárdíthatták volna helyzetét. Termékeny gondolkodóként a filozófia minden területét művelte. Tisztán spekulatív úton, a kor filozófiai érvelésére jellemző logikai megközelítéssel jut el az atomizmushoz. (Tonelli később szól az atom koncepciójának másik megalkotójáról, Leukipposzról is – Osman P.) Valamennyi görög gondolkodóhoz hasonlóan viszolyog a végtelentől, a szó szoros értelmében vett nemszámtól, a meghatározatlan mennyiségtől, amelyet, mint olyat, nem lehet megérteni, azaz nem is tartalmazhatja semmi sem. Egy végtelenbe tartó folyamat felforgató és tűrhetetlen tényezővé válik, amennyiben feloldhatatlan ellentétben áll a mértékkel és a racionalitással.

Így tehát valamelyik anyagi összetevő felosztásának művelete nem folytatódhat a végtelenségig. Minden anyagi szubsztanciának, amelyet szétdarabolunk, és egyre kisebb töredékekre bontunk, el kell érnie egy tovább már nem osztható kis méretet: ez az atom. A kifejezés az ’oszthatatlant’ jelentő görög atomosz szóból származik. Az anyag nem viselkedhet úgy, mint a Kr. e. 5. században élt eleai Zénónnál a tér, amit tetszés szerint töredékekre bonthatunk. (L. Zénon híres paradoxonai: Akhilleusz és a teknős versenyéről és annak két parafrázisáról. Érdekes leszarmaztatásuk a ’kvantum-Zénon-paradoxon’ – Osman P.) Ha az anyagot végtelenségig fel lehetne bontani, a folyamat végére nem maradna semmi, következésképpen a lét nemlétből állna. Márpedig ez logikai képtelenség. Ezért kell tehát elképzelnünk valami szilárd, áthatolhatatlan, nemteremtett és örökkévaló, a folyamatot korlátozó dolgot.

Az atomok mellett Démokritosz elmélete feltételez egy másik meghatározó összetevőt is, az ürességet (amit Arisztotelész szerint még a ’semmi’ vagy a ’határtalan’ elnevezéssel is illet). Az utóbbiban az atomok különböző mennyiségben, alakban és elrendeződésben mozoghatnak, ütközhetnek és kapcsolódhatnak, létrehozva így a különböző elemeket.”

„Epikurosz Kr. e. 341-ben született a mai Törökország partjai előtt, az Égei-tengeren fekvő Szamosz szigetén, és filozófiai iskoláját Kr. e. 306-ban költöztette át Athénba. Ellentétben

a tévesen neki tulajdonított hedonista életszemlélettől, határozottan állította, hogy a bölcs csak úgy érheti el a legfőbb gyönyörűséget, ha megszabadul a halálfélelemtől, márpedig ez csakis a világot irányító fizikai mechanizmusok ismeretén keresztül valósulhat meg.

Démokritosz atomizmusának átvétele és továbbfejlesztése arra szolgált Epikurosz számára, hogy lefedtesse egy materialista világkép alapjait, amelyre egy új, átfogó filozófiai megközelítést építhet. Ennek értelmében a valóság az emberi intelligencia révén tökéletesen megismerhető. Semmiféle isteni beavatkozásra nincs szükség a természeti jelenségek megértéséhez. Minden megmagyarázhatóvá válik, ha felismerjük az anyagi világban működő belső dinamikát.”

Tonelli bemutatja, milyen alapos világképet dolgozott ki Demokritosz az atomos szerkezetre, s hogy azok „[ö]rökké léteznek, és az anyagi világ felépítésének alapvető összetevői.” Történetmondása elvezet Titus Lucretius Carus-hoz, aki „A dolgok természetéről c. tankölteményében hagyta ránk Epikurosz gondolatainak legteljesebb összefoglalását”. Az áttekintés a „sötét középkoron” át folytatódik az *„Egy ellenpápa titkárának hihetetlen felfedezése”* [alfejezet] történetével, amelynek révén „a materializmus újjászületik, és új erőre kap”, egy meglepő részlettel: „A 16. sz. végén az intellektuális körök művelt materializmusa mellett már népi környezetben is terjedtek a vallásos materializmus különböző formái, igaz, ezek az előbbinél kevésbé kifinomultak voltak.” A fejezet odáig visz, hogy „[a] 19. sz. elején John Dalton megalkotta az atomista elmélet első modern változatát, közzétette hat elem – a hidrogén, az oxigén, a nitrogén, a szén, a kén és a foszfor – atomsúlytáblázatát. Ez volt a kezdete annak a nagy kalandnak, amely 1869-ben elvezetett az elemek Dmitrij Ivanovics Mengyelejev periódusos rendszeréhez. 1897-ben Joseph Thomson, az angliai Cavendish Laboratórium igazgatója felfedezte az elektront. A 19. század vége tehát az atomista modell diadalát, de egyben válságának kezdetét is jelentette. Nyomban nyilvánvalóvá vált ugyanis, hogy az elektronok az atomok belsejében helyezkednek el. Amit 2500 éven át a szó legszorosabb értelmében oszthatatlan elemnek tekintettek, valójában összetett állapotú: van szerkezete, és további elemi összetevőkre bontható. *Ez volt a kezdete annak a hosszú folyamatnak, amely a 20. századi fizikát elvezette annak megalkotásához, amit ma a részecskefizika standard modelljének nevezünk.*”

„Csak részecskék” (fejezet): „A 20. század elején a tudósok által kidolgozott, nagyszerű technikai megoldásokkal 'láthatóvá válik a láthatatlan'. Az atomok továbbra is túl parányi testek ahhoz, hogy közvetlenül láthatóvá váljanak, de a fizikai kísérletek már lehetővé tették különböző atommodellek megfigyelését.

Ahhoz, hogy megértsük, miből áll a közönséges anyag, meg kell barátkoznunk az elemi részecskékkal. Ezt lépésről lépésre tehetjük meg, mivel a bennünket körülvevő anyag túlnyomó többsége nagyon korlátozott számú alapösszetevőből áll. A legegyszerűbben mindez a következőképpen foglalható össze: az anyag részecskékből áll, és ezek más részecskékkal történő csere révén kölcsönhatásba lépnek egymással. Ez minden. De mit jelent a fenti meg-

állapítás? És egyáltalán, hogyan váltak azonosíthatóvá ezek a részecskék? Milyen technikákkal fedezhetők fel az anyag végtelenül kis részei?”

Igazi „tonelli” párhuzam következik: Egy Pink Floyd-számmal indít, és „[a] hetvenes évek elején fiatalok egy egész nemzedéke próbálta még a zenében is meghatározni a jelent és a jövőt egymástól örökre elválasztó, kiigazíthatatlan, már a politikában, a gazdaságban, az erkölcsökben, sőt még az emberek közötti kapcsolatokban is érzékelhető törésvonalat. A Pink Floyd által okozott 'törés' helyrehozhatatlannak bizonyult. Sok olyan – köztük néhány teljesen feltáratlan – út nyílt meg, ami korábban elképzelhetetlen fejleményekhez vezetett volna.

A törést okozó, új kánon nagyon is megfelel a mai fiatalok ízlésének, mert még most is élnek vele. Valami hasonló történt a fizikában a 20. század elején. Egy zseniális kísérlet és az eredményeinek megértésére kidolgozott elméletek sora forradalmasította az anyagról és a világról kialakított szemléletünket.

A rockzenéről beszélünk, de a fejtegetés kiterjeszthető számos más területre is. Vannak pillanatok, amikor hirtelen megváltozik minden, megbomlik az egyensúly, és az már soha nem áll helyre, nekünk pedig az az érzésünk, hogy ebből a törésből előre aligha látható újdonságok születnek majd.”

Következik a *Részecskevadászok* alfejezet, s nyitó mondata: „1908-ban Lord Ernest Rutherford kidolgozta a modern részecskefizika számára utat nyitó kísérletet.” Itt azonban álljunk meg, s a tartalomjegyzék segítségével tekintsük át a történet további menetét. (Vigázat, felettebb szédítő lesz, s Tonelli stílusművészete olykor a címadásoknál is elszabadul!) A 3. fejezetben járunk:

3. Csak részecskék

- A Hold sötét oldala (a Pink Floydhoz kapcsolódó rész)
- Részecskevadászok
- Más részecskékhez kapcsolódó részecskék
- Erősz ellenállhatatlan ereje
- A legtartózkodóbb és legfélszegebb részecskék birodalma
- Öt kis jelenség

4. Felhők, lágy anyag és az utolsó sámánok

- Anyagállapotok
- A rugalmas anyagok különös világa
- A nagy anyagi struktúrák szinte örök élete
- Az anyag legmúlékonyabb formáinak semmivé foszló világa

5. Egy évezredes előítélet diadala és bukása

- A fermionok és a bozonok története
- De mi is valójában a tömeg?
- A '64-es fiúk

- Genf, 2011. november 8.
- Egy különös mező, amely elfoglalja az egész univerzumot
- A Higgs-bozon furcsasága és a sok rejtély, amit tartogat

6. *Fénylő égitestek és fekete csillagok*

- Mik a csillagok?
- A Nap viharos oldala
- Egy nyugodt csillag látványos vége
- Szupernóvák és neutroncsillagok
- Fekete lyukak

7. *A világegyetemet benépesítő anyag sötét formái*

- Főleg gáz és egy csipetnyi por
- Milkoméda és a Feketeszem-galaxis
- Az anyag sötét oldala
- A fény, amely látja a sötét anyagot
- Az árnyak sötét birodalma
- Tapintatos és szelíd hírnökök

8. *Mi tartja a vizet, amelyben Bahamut úszik?*

- A világegyetem kritikus sűrűsége
- Mi a vákuum?
- Miből születik az anyag?
- Mi lesz az anyaggal?

9. *A káprázatos illúzió*

- A mechanikus materializmus nagy eufóriája
- Pártállami materializmus
- A modern materializmus
- De mi is valójában az anyag?
- És ha a részecskék netán elmondhatatlan titkokat rejtegetnek előlünk?

Zárszó

Mi is tartja össze? „Más részecskékhez kapcsolódó részecskék”. „Miközben az anyag legbelsőbb szerkezetének megértésében mutatkozott ugyan előrehaladás, új problémák merültek fel, a feltett kérdésekre azonban a válasz egyelőre váratott magára. Mindenekelőtt: hogyan fér meg egymás mellett több proton az atommagban? Az elektromágnesesség törvényei jól ismertek voltak: az azonos, pozitív töltéssel rendelkező protonok, ha megpróbáljuk őket bezárni ezekbe a rendkívül szűk terekbe, iszonyatos erővel taszítják egymást. Új formában jelent meg ismét az a vitás, már a korai, az atomizmust felkaroló görög gondolkodókat is nyugtalanító kérdés: ha a protonok az atomok, hogyan kapcsolódnak egymáshoz? Mi tartja őket egyben?

A neutron felfedezésével ugyanakkor még bonyolultabbá vált annak megértése, hogy mi tartja össze az atommagokat. Most arra kellett magyarázatot adni, hogyan maradhatnak együtt a protonok és a neutronok a térnek ebben a parányi részében. Egy új, az elektromágneses taszításnál jóval nagyobb erőt kellett keresni, ami a neutronokat, vagyis a töltés nélküli részecskéket is összenyomva tartja az atommagban. Ennek egy olyan erőnek kellett lennie, amely azonnal elenyészik, amint eltávolodunk magától a magtól. Hamarosan gyűltek a bizonyítékok arra vonatkozóan, hogy nukleáris léptékben valamennyi erőhatás közül csakugyan a legféltelenebb hatott, annak alaposabb megértése viszont, hogy mi is történik az atommag belsejében, még sok évtizedet várat magára.”

Gyenge kölcsönhatás: „Még bonyolultabbá tette a dolgot egy teljességgel új, csak a szubatomi világban ható erő felfedezése: ez volt a gyenge kölcsönhatás. Sok-sok éven át senki sem talált magyarázatot bizonyos instabil elemek radioaktív bomlására; ezek béta-sugárzást produkálva, azaz elektronok kibocsátásával alakulnak át különböző elemekké. Egészen addig, míg Enrico Fermi, az akkor még fiatal fizikus elő nem állt elméletével: a béta-bomlás hátterében egy új, alapvető kölcsönhatás húzódik meg. Csak azért került el ez eddig a figyelmünket, mert rendkívül gyenge, százezerszer gyengébb az elektromágneses kölcsönhatásnál, a birodalma pedig parányi, mivel a nukleáris távolságok végtelenül kis világára korlátozódik. Ahhoz túl gyenge, hogy összetartsa az anyagot, de fontos szerepet játszik átalakításában, abban, hogy bomlásra készíti.

Forradalmi elméletének felvetésével Fermi megsejtette a gyenge és az elektromágneses kölcsönhatás közötti lehetséges analógiát, megnyitva ezzel az utat az erők harmadik nagy egységesítése, az elektromágnesesség és a gyenge kölcsönhatás közötti egységesítés előtt. Amikor a kezdeti szkepticizmust követően a tudományos közösség egésze már nagyon komolyan vette az úgynevezett Fermi-kölcsönhatást (ahogyan ezt az új erőt egy ideig nevezték), a fizikusok kettős kihívással találták magukat szemben: egyfelől igyekeztek megérteni azt az iszonyatos erőt, ami egyben tartja az atommagot, másfelől viszont szerették volna felfedni, honnan jön az atommag egyes összetevőit bomlásra készítő második erő. Közel ötven évnek kellett még eltelnie, mire sikerült azonosítani ezeket az új kölcsönhatásokért felelős részecskéket. Ennek eléréséhez a fizikusok először a kozmikus sugárzást használták, később pedig kifejlesztették a ma is használatos, nagy teljesítményű részecskegyorsítókat.

Csak a 20. század második felében vált valóban lehetségessé annak megértése, miből is épülnek fel az atomok, és mi a dinamikája az új, az atommagokat összetartani képes erőnek, de addig sem volt hiány meglepetésekben. Kiderült ugyanis, hogy a protonok és a neutronok sem elemi részecskék, hanem maguk is más, még kisebb és szerfölött különös összetevőkből állnak.”

„*Erősz ellenállhatatlan ereje*”: „Isaac Newton volt az egyik első modern tudós, aki megfogalmazta a távolról ható erők elméletét. Felfedezése annál is fontosabb, mert első ízben került sor két, addig különbözőnek és egymástól különállónak gondolt természeti erő egységesítésére. A Newton fejére hulló alma képzelet szülte anekdotája rendkívüli tudományos

eredményt takar: annak az erőnek, amely leszakítja a gyümölcsöt az ágról, és arra készíti, hogy a földre pottyanjon, ugyanaz az eredete, mint annak, amellyel a Föld a Holdat a pályáján tartja. A földön érvényesülő nehézségi erő és az égi gravitáció ugyanazon erő két különböző megjelenési módja. Mi több, Newtonnal – további fejlemények előhírnökeként – új fejezet nyílik. Ennek az erőnek a forrása a tömeg. A testet alkotó anyagnak van egy tulajdonsága: gravitációs erőhatást képes kifejteni, magához tud vonzani bármely más testet a világegyetemben, és kölcsönhatásba lép minden más tömeggel. Ez a korszerű megközelítés kétszáz évvel később, a 19. század vége felé tért vissza, amikor a tudósok az elektromos és a mágneses jelenségek megértésével próbálkoztak. Az elektromágnesesség Coulomb, Faraday, Maxwell és mások által kidolgozott törvényei az erők második nagy egyesítéséhez vezettek. Ennek során vált világossá, hogy az elektromos és a mágneses jelenségek – amelyekről úgy tartották, hogy egymástól független és különálló természeti erőknek tulajdoníthatók – valójában ugyanazon kölcsönhatás, az elektromágnesesség két különböző megnyilvánulása.

Az elektromágnesesség törvényeinek megfogalmazása egyenesen a modern fizikához vezet majd bennünket: ezek ugyanis bizonyos tekintetben paradoxok, és a velük kapcsolatban felmerülő kérdések nyomán született meg a speciális relativitáselmélet és a kvantummechanika. Azoknak a végtelenül kis távolságoknak a világa, ahol az elektronok az atommag körül keringenek, vitathatatlanul az anyag újfajta szemléletének birodalmát jelenti.”

„A legtartózkodóbb és legfélszegebb részecskék birodalma” – A részecskegyorsító és az ütköztetés: „A fénysebességhez közeli sebességgel száguldó, nagy energiájú elektronok képesek könnyen behatolni a magba. Ezt a múlt század hatvanas évei óta tudjuk előidézni, és azóta vált lehetővé szerkezetének részletes megértése. Ahogy az már Rutherfordnál is történt, az ütközésből kikerülő elektronok szögeloszlását vizsgálva kiderítették, hogy a protonok vagy neutronok tömege nem egyenletesen oszlik el a térfogatban, hanem néhány ponton összpontosul. Magyarán: a protonokat és a neutronokat egyaránt más elemi részecskék is alkotják, és ezek annyira bizarr módon viselkednek, hogy megérdemeltek egy olyan, szintén különös elnevezést, mint a kvark.

A 20. század második felében végzett kutatásoknak köszönhetően sikerült azonosítani a kvarkok jellemzőit, és minden részletében megérteni az erős és gyenge kölcsönhatás viselkedését, azt, ahogyan interakcióra lépnek velük.

Ők az egyetlen olyan részecskék, amelyek a természet valamennyi erőhatása révén képesek kölcsönhatásba lépni egymással. Az erős kölcsönhatást a gluonok közvetítik. A gluonok cseréjével a kvarkok olyan heves vonzásnak vannak kitéve, hogy le tudnak győzni minden elektrosztatikus taszítást.

Az erős kölcsönhatás nagyon különleges tulajdonságokkal rendelkezik. Két kvark közötti távolság növekedésével az erős kölcsönhatás növekszik, mintha egy rendkívül erős rugó fejtene ki hatást rájuk. Ez az oka annak, hogy a kvarkok nem tudnak megélni egymagukban, mindig más kvarkokhoz kell kötődniük. Ha megpróbáljuk szétválasztani őket, az erős kölcsönhatás erőtere egyfajta csőben összpontosul, ami megnyúlik, miközben mindenáron

igyekszik fenntartani a köteléket. A mező energiája a távolság növekedésével fokozatosan nő, és amikor tarthatatlanná válik a helyzet, a kötelék pedig megszakad, a felszabaduló energia újabb kvarkokká alakul át, amelyek az elszakadni akaró kvarkokhoz kötődnek.”

„Öt kis jelenség”: „A közönséges anyag mikroszkopikus szinten nagyon kevés elemi összetevőből: három anyagrészecskéből – az elektronból és a két legkönnyebb kvarkból, az up (‘fel’) és a down (‘le’) kvarkból –, valamint két, erőhatást közvetítő részecskéből, a fotonból és a gluonból áll. A foton az elektromágneses kölcsönhatást hordozza, és hat az anyag mindhárom részecskéjére, a gluon pedig az erős kölcsönhatást közvetíti, és interakcióra lép az erős töltéssel rendelkező kvarkokkal, ugyanakkor semmibe veszi az ilyenekkel nem rendelkező elektronokat. Mint látható, nagyon kevés összetevővel már hatalmas mennyiségű anyagszerkezetet meg tudunk magyarázni. Ha összekapcsolunk két $+2/3$ töltésű up kvarkot és egy $-1/3$ töltésű down kvarkot, akkor egy protont kapunk, amelynek a töltése $+1$. Ha viszont két down kvarkot és egy up kvarkot egyesítünk, akkor neutront kapunk, amelynek a töltése nulla. A neutronokat és protonokat alkotó kvarkok folyamatosan gluonokat cserélnek, így az ebből eredő vonzás messze meghaladja az azonos előjelű kvarkok közötti elektrosztatikus taszítást.

A mi standard modellünk összetevői közül döntő szerepet játszanak a kölcsönhatásokat hordozó részecskék, és megoldják az (klasszikus felfogás szerinti – Osman P.) ’atomok’ egymással történő társulásának kérdését, amelyen a filozófusok és a természettudósok évezredek óta törtek a fejüket. Ami pedig az elemi részecskék tulajdonságait és viselkedését illeti, továbbá – amint látni fogjuk – a vákuumét is, amelyben terjednek, nos, ez teljesen más történet. Annyira különös és minden korábbi képzeletet felülmúlóak, hogy az ókor jelentős gondolkodói közül még a legnagyobb képzelőerővel megáldott koponyák sem tudták volna elgondolni. Ezek a felfedezések várnak ránk a következő fejezetekben.”

Kötési energia – „A nagy anyagi struktúrák szinte örök élete”: „Ahhoz, hogy pontosan megértsük a közönséges anyag szerveződését, a kötési energiát kell vizsgálnunk. A fogalom abból fakad, hogy amikor két anyagi test összekapcsolódik, ahhoz, hogy megszabadulhasanak ettől az állapottól, energia felhasználására van szükség. Az elv általános jellegű, és minden ilyen rendszerre vonatkozik.

A mikroszkopikus rendszerek kötési energiájának mérésére a mértékegységek az elektronvolt (jele: eV) többszörösei. 1 eV az a mozgási energia, amelyet egy elektron nyer, ha álló helyzetből indulva, vákuumban, 1 volt potenciálkülönbség hatására felgyorsul. Pl. az egy molekulát alkotó két atomot összetartó energia tipikus értéke néhány eV. Az elektronokat az atommag körüli keringésre kényszerítő energia [elektronhéjtól függően] néhány eV-tól mintegy 10 KeV-ig terjed. Amikor az elektromágneses kötésekről áttérünk az erős kölcsönhatás által létrehozott kötésekre, hirtelen [nagyságrend]váltás következik be. Az energiát egy atommag protonjai és neutronjai közötti MeV-ban mérik, míg 1 GeV szükséges egy proton széttréséséhez, s hogy az azt alkotó kvarkok és gluonok valamelyike felszabaduljon.

Egy rendszer kötési energiája mindig negatív, ez a kötött állapot jellemzője: a börtöncella, ahová a proton és a neutron be van zárva, lebontásához energiát kell felhasználni.

Melegítéssel a molekulák vagy atomok rendszereinek olyan energiát lehet átadni, hogy szétroncsoljuk a közöttük lévő belső kötéseket. Ilyen körülmények között tapasztalhatjuk az állapotátmenetnek nevezett jelenséget. Ugyanaz az anyag anélkül, hogy kémiai természete megváltozna, más belső szerkezetet vesz fel.”

„*A rugalmas anyagok különös világa*” (Tonelli felvázolja létünk, működésünk sajátos fizikai alapjait.): „A bennünket alkotó test az anyagi rendszereknek egy olyan kategóriájába tartozik, amelyet nem könnyű a három hagyományos kategóriára, azaz szilárd testekre, folyadékokra és gázokra redukálni. Mint minden biológiai rendszer, testünk is rendkívül összetett, sokféle alkotórészből álló organizmus: egy erős tartószerkezetre, a csontvázunkra épül.

A testünket felépítő, rugalmas biológiai anyag számos előnnyel jár. (Tonelli itt egy hosszabb gondolatmenetet szentel annak, mi mindent köszönhetünk kezünk e rugalmas biológiai anyagból származó képességeinek – kezdve onnan, hogy ... – Osman P.) Attól a pillanattól fogva, hogy valamelyik távoli ősrünk néhány millió évvel ezelőtt kiegyenesedve kezdett járni, a kézhasználat alapvető szerepet játszott az ember evolúciójában. Kezünkkel egyre sokoldalúbb eszközöket tudtunk előállítani, ami növelte túlélési esélyeinket. Nemzedékek ezrein át használtuk a kezünket arra, hogy megsimogassuk és megvizsgáljuk egymást, felkaroljuk a gyengébbeket, kölcsönös vigaszt keressünk, vagy hogy kölcsönösen megvakarjuk vagy bolházzuk egymást. Az eredendően valamiféle durva fogóként és a kövek megragadására szolgáló kéz a társadalmi kohéziót és a csoport megszilárdítását elősegítő, alapvető eszközzé, egyúttal az emberi képzelőerő kreatív képességének jelképévé vált.” – Pompás példa Tonelli megragadóan gördülékeny előadásmódjára. Megmagyarázza a kötési energia mibenlétét, szerepét az anyagok minőségében, egyenes vonalú folytatással máris a testünket felépítő élő anyagnál vagyunk, s kezünk anyagi jellemzőivel, az azokra támaszkodó funkcionális képességeinkkel visz tovább legszebb képességeink legjavából a képzelőerőhöz és a kreativitáshoz.

„Az a zseniális szerveződés, amely lehetővé teszi az anyag számára, hogy kapcsolatba kerüljön az őt körülvevő világgal, növekedése és szaporodása érdekében táplálékot merítsen belőle, valamint hogy új területeket hódítson meg a maga számára, módfelett összetett; elkerülhetetlenül arra van ítélve, hogy idővel leépüljön. Minden élő faj pusztulása nem más, mint a biológiai struktúrák oxidációjának és egyszerűsödésének kivédhetetlen folyamata.

Ugyanez a folyamat nem érinti az élettelen anyagot – vagy legalábbis mi hosszú időn át bedőlünk ennek a hiedelemnek. Mindössze néhány éve annak, hogy csillagászok és asztrofizikusok a kozmosz sötét oldalát megmutatni képes eszközöket építettek. Azóta egész bolygót vagy a Naphoz hasonló nagy csillagokat elpusztítani képes, kozmikus katasztrófákat, hatalmas, teljes naprendszereket elnyelő fekete lyukakat, egymással ütköző neutroncsillagokat, egész galaxisokat szétzúzó relativisztikus jeteket (relativisztikus anyagsugarakat)

sikerült már megfigyelni. Ez a tudás még nem vált a közgondolkodás részévé, és a kozmosz nagy anyagi struktúráinak tartós fennmaradásával kapcsolatos, az emberiséget évezredek óta kísérő előítélet még mindig széles körben elterjedt.”

„*A nagy anyagi struktúrák szinte örök élete*”: Meglepő tétellel indul: „Egy bolygó, egy naprendszer, egy galaxis élettartamát évmilliárdokban mérjük. Ez az időlépték annyira eltér az általunk megszokott időtartamoktól, hogy még elképzelni is csak nehezen tudjuk. Az ilyen aránytalanul nagy, a csillagászati objektumokat jellemző időtávok magyarázata az őket alkotó anyagok atommagjainak szerkezetében és a világegyetem hőmérsékletének időbeli alakulásában rejlik.” A magyarázat indítása: „[Az égitestek alkotó anyagai] protonokból és neutronokból állnak; hihetetlen ellenálló képességük e parányi részecskék szilárd szerkezetéből adódik. Mindkettő a gluonok által összetartott up és down kvarkokból áll, egyetlen kis különbséggel: a proton töltéssel rendelkezik, míg a neutron semleges, továbbá a proton tömege valamivel alatta marad a neutronénak. E tulajdonság fontos következménnyel jár a nagy anyagszerkezetek stabilitása szempontjából: a protonok nem bomolhatnak neutronokra és elektronokra, mert ez a bomlás sértené az energiamegmaradás törvényét. Más, elméletileg lehetséges bomlásokat soha nem jegyeztek fel. Egyszerűen a protonok mai tudásunk szerint örök életre – vagy legalábbis a világegyetem jelenlegi korát nagyságrendekkel meghaladóan hosszú időre – vannak ítélve.

Az ősrobbanás utáni első percekben keletkezett protonok több száz millió évig szabadon kóborolhattak, mielőtt összetömörültek, és megalkották volna a legkorábbi – évmilliárdokkal később az első galaxisokban csoportosuló – csillagokat. Ez a hatalmas ősproton-populáció még mindig itt él körülöttünk, táplálja az égboltot beragyogó csillagok megszámlálhatatlan sokaságát, és építi a bennünket és környezetünket alkotó atommagokat. Ezzel szemben a neutronok szabadon, vagyis az atommagtól elszigetelve, néhány órán belül szinte mind elpusztulnának. Mégis megmenekülnek ettől a szomorú sorsától, mivel a protonokkal összekapcsolódva a különböző elemek atommagjait alkotják. Az atommag kényelmes burkában azzal vannak elfoglalva, hogy az erős kölcsönhatás maradványait kicseréljék a többi neutronnal és protonnal, és arra összpontosítva, hogy tapadásukat minden máshoz ne veszítsék el, nem tudnak lebomlani.

Az erős kölcsönhatás által összetartott, három könnyű kvark szerkezete különösen robusztus. A proton teljes tömege annak a kötésnek félelmetes energiájából származik, amelyet a kvarkok között kölcsönhatásba lépő gluonok hoznak létre. A nagyjából 1 GeV kötési energia azt jelenti, hogy a komponenseket összetartó ragasztó hihetetlenül erős. A kis struktúra felépítése tökéletes – a természet nem fukarkodott az ötletekkel: a szerkezete szilárd, és a legsúlyosabb perturbációkkal szemben is ellenálló. Egy ennyire jól összetartott szerkezet szétrombolásához igen nagy energiájú részecskékre vagy iszonyatosan magas hőmérsékletre van szükség. A kozmoszban léteznek ugyan részecskéket akár nagyságrendekkel nagyobb energiára felgyorsítani képes mechanizmusok, de az ilyen jelenségek ritkák. Ezeknek a protonok és neutronok szétzúzására képes, hatalmas energiájú részecskéknak a természe-

tes áramlása meglehetősen gyenge, így a csillagok és a nagy égítetek anyaga zavartalanul túlélheti az idő múlását.

A hő – mégpedig valami irdatlan nagy hő – képes lenne feltörni azt a bűvös dobozt, amelyben a kvarkok elrejtőztek. Csakhogy ehhez ezermilliárd fokig kellene hevíteni őket. Márpedig ez még a legnagyobb tömegű csillagok esetében is lehetetlen, hiszen ezek belső hőmérséklete soha nem haladja meg a néhány száz millió fokot. A nagy égíteteknek ez a tulajdonsága, nevezetesen, hogy korszakokat élnek túl, és a hőmérséklet és a nyomás szokványos változásai nem zavarják meg őket – nos, itt a gyökere annak a tévhitnek, hogy a hatalmas anyagi struktúrák tartósan fennmaradnak, sőt örökkévalóak. Ez a felfogás a 20. század eleje óta jutott válságba, amikor is a tudósok kezdtek számot vetni az élettelen anyag mulandóbb formáival. Felfedezték az anyagi állapotoknak egy olyan átmeneti világát, amelyben még a legszerencsétlenebb rovar, a kérész röpke élettartama is irigylésre méltóvá válik mellettük.”

„Az anyag legmúlékonyabb formáinak semmivé foszló világa”: Ebből itt csak ennyit: A „nagyon nehéz elemek” radioaktív bomlásáról, továbbá csúcstechnikákkal mesterségesen előállított új elemek instabilitásáról szól a kifejtés: „A hétköznapi anyagot és a világegyetem anyagi összetételét a maga egészében szabályozó törvények alapos megértése érdekében a fizikusoknak be kellett járniuk a rövid ideig fennmaradó anyag világát, és rekonstruálniuk kellett annak minden jellemzőjét. A régmúlt idők sámánjaihoz hasonlóan, akik az illúziók és az álmok világába behatolva szereztek meg a tudásukat, a modern tudósok is úgy fedezték fel a természet legmélyebb szimmetriáit, hogy bemerészkedtek a leghamarabb semmivé foszló és legtűnékenyebb anyagi állapotok fantazmákkal teli világába.” – Másutt Tonelli is utal rá, hogy az utóbbiaknak ehhez a legmodernebb technológiákra támaszkodó kutatási módszereket kell kifejleszteniük.

„Az elemi részecskék standard modellje az anyag különös, rövid átlagéletű állapotaira is kiterjeszti a közönséges anyag magyarázatát lehetővé tévő megközelítést. A modell általánosítása a kvarkok három családját tartalmazza. Az elsőt már ismerjük: a protonokat és a neutronokat alkotó két up és down kvark. A másik két család sokkal nehezebb kvarkokat tartalmaz, és meglehetősen szokatlan nevekkal illeték őket. A második családot a ritka kvark (strange quark, a töltése $-1/3$) és a bájos kvark (charm quark, a töltése $+2/3$) alkotja; mindkettő nagyon nehéz. A bájos kvark súlya meghaladja még a protonét is, a tömege pedig többszázszor nagyobb a könnyű kvarkokénál. A harmadik családba tartoznak a kategória bajnokai: az alsó kvark, más néven szépséges kvark (bottom quark vagy beauty quark, a töltése $-1/3$), valamint a felső kvark (top quark, a töltése $+2/3$). A felső kvarknak a legnagyobb a súlya (inkább tömege – Osman P.) a kategóriában: több mint 170 GeV, akárcsak egy aranyatomé. Az up és down kvarkhoz hasonlóan a másik két család kvarkjai is rendelkeznek elektromos töltéssel, gyenge kölcsönhatással és színtöltéssel.” – Eretnek megjegyzés: a kvarkokra aggatott fura osztályozó jelzők mintha arról árulkodnának, hogy a tudomány

még nem tud róluk annyit, hogy valamely saját megkülönböztető tulajdonságukkal nevezze el őket.

És jó az antianyag: „A standard modell által tartalmazott valamennyi részecske esetében mindig figyelembe kell vennünk azok megfelelő antianyagpárját is. Ez olyan részecske, amelynek azonos a tömege, és néhány ellentétes kvantumszámmal rendelkezik, beleértve az elektromos töltést is. Így például az anti-up kvarknak ugyanakkora a tömege, mint az up kvarknak (kb. 2 MeV), de a töltése $-2/3$.

Az antianyag létezését elsőként Paul Adrien Maurice Dirac angol fizikus jósolta meg. 1928-ban egy – később a történelemben bevonult – egyenlet megoldásai között figyelmes lett egyre, amely mintha egy pozitív elektron mozgását írná le, egy olyan részecskéét, amely nagyon hasonlít az atommagok körül keringő, de ellentétes töltésű részecskéhez. Kezdetben a legtöbben matematikai kuriózumnak tartották, mígnem a kozmikus sugárzással kapcsolatos kísérletei során egy fiatal amerikai fizikus valami nagyon furcsát vett észre. 1932-ben az akkor 27 éves Carl David Anderson a kozmosz legmélyéről érkező titokzatos részecskeáram összetételét próbálta megérteni, és valósággal összezavarodott: több száz ismert részecske között talált egyet, amely rendelkezett az elektron valamennyi tulajdonságával, nem számítva, hogy a töltése pozitív volt.”

Ismerkedőutunk itt erőszakos véget ér. Még nem ismert az az alagúteffektus, amellyel, a beszámolót folytatandó, áthatolhatnánk a terjedelmi korláton. Így a legizgalmasabb részek felfedezését meghagyjuk az Olvasónak. Nagyon megéri!

Dr. Osman Péter

SUMMARIES

VIDEO GAMES UNDER COPYRIGHT PROTECTION

Melitta Balla

The video games industry has become a major economic and cultural player, with revenues and audiences that rival those of the film industry. Game development is a complex creative process that shares many similarities with film production, which raises comparable questions in terms of copyright assessment. At present, the category of audiovisual works provides the most appropriate protection, but several questions remain open, particularly due to the combination of software and visual elements. This paper examines the copyright status of video games, the technological protection measures, video game preservation and second-hand game sales, based on the decisions of the Court of Justice of the European Union on video games. It also unpacks the US case law on cloning, concluding with a comprehensive overview of the legal dilemmas related to user-generated content.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE TRAINING WITH COPYRIGHTED DATA IN THE EUROPEAN UNION AND THE UNITED STATES

Dr Tamás Savanya

The use of copyrighted data in the development of artificial intelligence is an increasingly debated issue, particularly in the European Union and the United States. While the EU relies on text and data mining exceptions to provide a legal framework, the US evaluates data usage based on the principle of "fair use." This complex area continues to spark discussions about finding a balance between technological innovation and copyright protection.