



GAMING ÉS AZ ONLINE PLATFORMOK

Az online platformok szerepe a videójáték-iparban: immerzív
élmény és szabályozási dilemma

Gaming és az online platformok – Az online platformok szerepe a videójáték-iparban: immerzív élmény és szabályozási dilemma

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	2
I. Videójátékok a társadalomban és a gazdaságban	5
1. A videójátékok rövid története	6
2. Videójáték üzleti modellek a világban.....	7
3. Platformfajták a videójáték-iparban	10
3.1. Videójáték streaming platformok	11
3.2. Online disztribúciós platformok	12
3.3. Felhő alapú játékstreaming szolgáltatások	15
3.4. Metaverzum	16
3.5. A digitális szolgáltatásokról szóló rendelet hatása a videójáték-iparra.....	16
II. Videójáték szabályozás	22
1. A videójáték és a szerzői jog.....	22
1.1. A videójáték, mint szerzői mű	22
1.2. A videójáték, mint szoftver	23
1.3. A disztribúciós platformok és a jogkimerülés	25
1.4. Game streaming és szerzői jog	27
2. Tartalomszabályozás a videójátékokban	30
2.1. Korhatárbesorolás.....	31
2.2. Erőszakos videójátékok	32
2.3. A gyermekek szexuális kizsákmányolása.....	35
2.4. A jogellenes tartalmak elleni fellépés a DSA-ban.....	37
3. Fogyasztóvédelem	37
3.1. Szerencsejáték-szabályozás és a lootbox-ok.....	38
3.2. Játékbeli fizetőeszközök.....	40
3.3. Sötét mintázatok a videójátékokban.....	42
4. Videójáték és a versenyjog	44
4.1. Activision Blizzard felvásárlás	45
4.2. Az Epic v. Apple jogvita	46
4.3. Epic v. Google jogvita.....	46
4.4. Valve geo-blocking bírság	47
4.5. A Digital Markets Act hatása az európai videójáték-iparra	48
III. Ajánlások	50
Felhasznált irodalom	52

Fogalmak jegyzéke

<u>Fogalom</u>		<u>Meghatározás</u>
arcade		játéktermi gép
avatár		virtuálisan képzett identitás
battle royale		olyan játékmód, amelyben több játékos egy játékarénában küzd egymással, egészen addig, amíg csak egyikük karaktere vagy csapata marad életben
boxed revenue model		dobozos szoftverértékesítést középpontba helyező üzleti modell
browsewrap licenc		a külön program letöltését vagy telepítését nem igénylő szoftveralkalmazások esetében elfogadandó felhasználási feltételek
clickwrap licenc		a szoftver telepítése közben egy felugró ablakban megjelenő felhasználási feltételek, amelyek elfogadása kattintással történik
cloud gaming service		felhőalapú játékszolgáltatások, amelyben a videójáték, mint szoftver futtatása a szolgáltatás
crowdfunding		közösségi finanszírozás
derivative work		származékos mű
distribution platform		online disztribúciós platform, a játékszoftverek digitális értékesítését végző online áruház
downloadable content	DLC	letölthető tartalom
End User Licence Agreement	EULA	végfelhasználói licencszerződés
first-person shooter		belsőnézetes lövöldözős játék
free-to-play/free to download		ingyenesen játszható / letölthető játék
freeware		ingyenesen felhasználható szoftver
graphical user interface	GUI	grafikus felhasználói felület
grindelés		erőforrásgyűjtés vagy karakterfejlesztés repetitív, monoton küldetés vagy feladat végrehajtása révén

grooming		online behálózás, amely során egy felnőtt kiskorúval igyekszik kapcsolatot teremteni az online térben, gyakran szexuális motivációval
in-app-purchase model	IAP	alkalmazáson belüli vásárlásra épülő üzleti modell
infrastruktúra, mint szolgáltatás	IaaS	hardver, szoftver, tárhely, szerver és egyéb infrastruktúra harmadik fél általi rendelkezésre bocsátásából álló szolgáltatás
játékkonzol		a videójátékok futtatására és televízióképernyőn való megjelenítésére optimalizált elektronikus eszköz
lootbox		zsákmánydoboz, amely pénzfizetés ellenében megvásárolható, véletlenszerűen kiosztott, értékkel bíró játékelemeket tartalmaz
massively multiplayer online roleplaying game	MMORPG	tömegesen játszható online szerepjáték
metaverzum		egy olyan közösségi tér, amely a virtuális és a kiterjesztett valóság révén feljavított fizikai világ konvergenciája révén jött létre és ahol az emberek dolgozhatnak, intézhetik az ügyeiket vagy szórakozhatnak
non-fungible token	NFT	a nem helyettesíthető tokenek olyan digitális eszközök, amelyek blokklánc technológia alkalmazásával lehetővé teszik egy értéktartó eszköz tulajdonjogának bizonyítását
open-source software		szabad vagy nyílt forráskódú szoftver: szabadon használható, másolható, terjeszthető, tanulmányozható és módosítható számítógépes programok
Pan European Game Information	PEGI	Egységes Európai Játékinformációs Rendszer
pay to download model		letöltésre kínált játékok, azaz digitális szoftverértékesítésen alapuló üzleti modell

pay to play model		játékmenetenkénti fizetésre alapuló üzleti modell
per concurrent user		egyidejű felhasználók számát rögzítő licenc
per copy		műpéldányra / kópiára adott licenc
per core – per socket		processzormagok, illetve foglalatok számán alapuló licenc
per device		eszközök számán alapuló licenc
per transaction		tranzakciók számán alapuló licenc
per user		a felhasználásra jogosultak számán alapuló licenc
platform, mint szolgáltatás	PaaS	felhasználói alkalmazások fejlesztésére, futtatására és kezelésére szolgáló platform szolgáltatása
player vs player	PVP	játékos-játékos elleni küzdelemre épülő játékok
playing by appointment		események határidőhöz kötése
proprietary software		tulajdonosi szoftver: a jogtulajdonos által közvetlenül terjesztett szoftver
shareware		részben ingyenesen felhasználható szoftver
shrinkwrap licenc		a felhasználási szerződés papír alapú példánya a műpéldánnyal együtt csomagolva
szoftver, mint szolgáltatás	SaaS	az ügyfelek által az interneten keresztül használható (jellemzően valamilyen kliens segítségével, webböngészőn keresztül elérhető) alkalmazások rendelkezésre bocsátásából álló szolgáltatás
streaming platform		olyan online platform, ahol a játékosok élőben közvetíthetik ahogy játszanak
subscription licenc		előfizetéses konstrukció, amelyben a felhasználó meghatározott időre kap felhasználási engedélyt

Bevezetés

Az életünk nem csak akkor szerveződik platformok köré, amikor dolgozunk, szállást foglalunk a nyaralásra, vagy közösségi médiát használunk; a videójáték-iparban is erőteljes platformizáció tapasztalható. A videójáték ma már nem csak egyszerű szórakoztató médium, hanem új generációs immerzív élmény, ahol a játék mellett közösségi funkciók is megjelennek. A modern videójátékok sok tekintetben hasonlítanak a közösségimédia-szolgáltatásokhoz, gondolatokat lehet megosztani, virtuális termékeket lehet eladni és vásárolni, de akár koncerteken és virtuális rendezvényeken is részt lehet venni bennük. A videójáték-iparban a platformizáció két irányban figyelhető meg: egyrészt a *game-as-a-service* modellek elterjedésével maguk a videójátékok kezdenek platformokká válni, másrészt a videójátékok népszerűségét meglovagolva megjelentek olyan kiegészítő szolgáltatások, például digitális disztribúciós platformok és játékstreaming szolgáltatások, amelyek online platformként működve szorosan kapcsolódnak a játékokhoz. A fejlődés pedig nem áll meg, az online platformként működő videójátékok elkezdtek metaverzumá alakulni, amely a következő nagy állomás a videójátékok fejlődésében.

Napjainkban a videójátékok szabályozási környezete már olyannyira szerteágazó, hogy igazi kihívást jelent rendszerbe rendezni azokat a szabályokat, amelyek rájuk vonatkoznak. Jelen tanulmány a videójátékokat a platformokkal összefüggésben vizsgálja és azokat a jogi összefüggéseket tárja fel, amelyek a videójáték-ipar platformosodása következtében jelentek meg. A tanulmány középpontjában azok a jogterületek állnak, amelyek kifejezetten az online platformokra és a videójátékokra fogalmazznak meg szabályokat. Szó esik a tanulmányban szerzői jogról, tartalomszabályozásról, fogyasztóvédelemről és versenyjogról is. Kívül esik a tanulmány által tárgyalt témákon ellenben az adatvédelem, mivel a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról, valamint a 95/46/EK rendelet hatályon kívül helyezéséről szóló, 2016. április 27-i (EU) 2016/679 európai parlamenti és tanácsi rendelet (a továbbiakban: GDPR) szabályai horizontális adatvédelmi rendelkezések és nem platform-specifikusak.

A videójátékok kapcsán jelentkező gyors ütemű platformizációra tekintettel a tanulmány végén ajánlások találhatók, amelyek révén a jelenlegi szabályozási és jogalkalmazási környezet naprakészen tartható, biztosítva ezzel a felhasználók védelmének magas szintjét.

I. Videójátékok a társadalomban és a gazdaságban

A videójátékok alig több, mint fél évszázad alatt váltak egyetemi tudományos kísérletekből milliárdos üzletet jelentő szórakoztatóipari termékké. A videójáték, mint kulturális termék, ma már nem egy szűk réteg szórakoztatását szolgálja: 2022-ban 1,11 milliárd játékos volt a világon,¹ ebből 126,5 millió európai.²

¹ Statista: Number of video game users worldwide from 2017 to 2027. Online: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/#statisticContainer> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

² 2022 Key Facts about the European video games sector (2022) Video Games Europe. Online: <https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe-Key-Facts-2022-FINAL.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

1. A videójátékok rövid története

Ahogy sok találmány a világtörténelemben, a videójátékok is egyetemi tudományos kísérletekként kezdték hódító pályafutásukat. Az első számítógépek az 1940-es és 50-es években hatalmas méretükkel még teljes termeket töltöttek meg, így azokat – a katonai felhasználástól eltekintve – legfeljebb nagy cégek és egyetemi kutatóműhelyek engedhették meg maguknak. 1952-ben A.S. Douglas brit kutató az egyetemi doktori disszertációjához készítette el az OXO nevű programot,³ ami egy kezdetleges amőbajáték volt, míg 1958-ban William Higinbotham a brookhaveni könyvtár éves látogatói napján mutatta be a *Tennis for Two* nevű alkotását,⁴ amelyen még oszcilloszkóp mutatta a mérkőzést. Említésre méltó még a Steve Russell által fejlesztett *Spacewar!* 1962-ből, amely a Massachusetts Institute of Technology (MIT) akkori legfejlettebb PDP-1 számítógépén futott. Különlegessége, hogy a játékosok az űrhajók irányát és sebességét is változtathatták, szemben a korábbi, szigorúan egy síkban mozgó játékokkal.⁵

Az említett programok még igen kezdetlegesek voltak és nem is igazán otthoni szórakoztatási célra szánták őket, hanem inkább programnyelvek fejlesztéséhez és számítógépes tesztekhez. Az igazi áttörést a videójátékok kommercializálódásában nem a számítógépek, hanem a televíziókészülékek fejlődése hozta. Az 1960-as években már több millió amerikai rendelkezett az otthonában televízióval, a programozók pedig hamar rájöttek, hogy a képernyőket nem csak egyoldalú információközvetítésre lehet használni, hanem interaktív módon is. Egy amerikai hadiipari kutatóközpontban indult a videójátékok atyjaként emlegetett Ralph Baer „Brown Box” projektje, amelyből végül a kereskedelmi forgalomban is kapható Magnavox Odyssey konzol is született 1972-ben. A játékkonzol, mint a videójátékok futtatására és televízióképernyőn való megjelenítésére optimalizált elektronikus eszköz segítségével már otthon, a tévékészülékeken is lehetett figurákat mozgatni. Az Odyssey számos más gyártót inspirált, szintén 1972-ben lépett piacra játékgépével az Atari, amely a *Pong* című ping-pongot imitáló játékával vált ismertté. Az első otthoni konzolok és játéktermi gépek megjelenésével lendült fel igazán a játékipar. Míg az otthoni konzolok kezdetben költségesek voltak és a játékkínálat sem volt igazán nagy, a játéktermi gépek (*arcade*) piaca virágzott. Rövid ideig tartó pangás következett, amelyet a drága hardverek, az egysíkú kínálat és az újdonság varázsának megszűnése okozott. A 70-es évek végén ismét fellendült a játékipar, ekkoriban jelentek meg olyan, mindenki számára ismerős játékok, mint a *Space Invaders* (1978), a *Pac-Man*, vagy a *Donkey Kong*. Egyre több gyártó jelent meg egyre több konzollal és játékkal, ami az éppen csak kialakuló piacot az első válságidőszakba sodorta. A túlkínálat, a változatosság hiánya és a játékok sokszor gyatra minősége⁶ a potenciális fogyasztók elpártolásához vezetett. A válságból a japán Nintendo Entertainment System (NES) 1983-as megjelenése rántotta ki az amerikai piacot. A NES már akkoriban igen fejlett 8-bites grafikát, színes képet és zenei aláfestést kínált a konzoljaihoz tartozó játékokban. 1989-ben olyan játékok jelentek meg a konzolra, mint a *Super Mario Bros.*, a *The Legend of Zelda* és a *Metroid*. A Nintendo konzoljára nem csak a Nintendo, hanem más cégek, játékfejlesztő stúdiók is készíthettek játékot, ezzel a NES lett az egyik első olyan konzol, amely videójátékplatformmá vált. A platform kifejezés a játékkonzolok esetében informatikai platformként értendő. Az informatikában a platform olyan hardver és szoftverkörnyezetet jelent, amely

³ Ivory, J. D. (2016) "A brief history of video games." *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* New York: Taylor and Francis. 1-21. 3. o.

⁴ Uo. 2. o.

⁵ Kent, S.L. (2001) *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Vol.1. Crown, 18. o.

⁶ Ebben az időszakban jelent meg a minden idők legrosszabb videójátékának kikiáltott E.T., amely Steven Spielberg azonos című filmjén alapult.

meghatározza, hogy egy adott eszközön milyen programok futhatnak,⁷ a játéklatformok tehát a játékszoftver-fejlesztők számára biztosítanak a játékaikat futtatni képes hardvert. A Nintendo a platformjára fejlesztő harmadik személyek felé is szigorú követelményeket fogalmazott meg, egyrészt, hogy csökkentse a túlkínálatot, másrészt, hogy biztosítsa a minőségi játékok megjelenését. Napjaik nagy játékefejlesztő cégei közül soknak a pályafutása NES-re fejlesztett játékokkal kezdődött, például ma is ismert franchise a Capcom *Mega Man* című játéka, a Konami *Castlevania* című játéka és a Square⁸ által fejlesztett *Final Fantasy* is.

A 80-as évek végén már látszott, hogy melyek lesznek az iparágat domináló nagyobb szereplők. 1989-ben a Sega megjelentette a saját 16-bites grafikát használó konzolját, a Genesis-t. A jó marketingstratégiának és az 1991-ben megjelent *Sonic the Hedgehog* játéknak köszönhetően a Sega konzolja hamar a NES vetélytársa lett. 1991-ben a Nintendo is megjelentette a saját 16-bites konzolját, a Super NES-t (SNES), ami a „konzolháborúként” fémjelzett versengéshez vezetett a két gyártó között.

A következő nagy technológiai ugrás a játékiparban már a grafikus processzorok fejlődése miatt következett be. A számítási kapacitás növekedésével ugyanis lehetőség nyílt arra, hogy a korábbi kétdimenziós ábrázolás helyett a geometrikus alakzatokat 3 dimenziós grafikai ábrázolásban jelenítsék meg a játékok. A Sega 1995-ös Saturn rendszere az első olyan konzol volt, amely 32-bites, és a korábbi játékkazetták helyett már CD lemezről olvasta be a játékszoftvereket. Utóbbi nagy újításnak számított a piacon, hiszen a Sega versenytársa, a Nintendo az első 32-bites rendszerét, a Nintendo 64-et továbbra is kazettás megoldással kínálta. A 90-es évek végén jelent meg a videójáték-ipar ma is domináns szereplője, a Sony, amely a Playstation konzolját 1994-ben vitte piacra Japánban.

2. Videójáték üzleti modellek a világban

A játéktermi videójátékok és a konzolok megjelenését követő első pár évben a videójátékokat nem lehetett elválasztani az őket futtató hardver eszközöktől. Egy eszköz, például egy játékgép, csak egyetlen játékot tartalmazott. Ezek a játéktermi gépek a „fizess, hogy játszhass”, azaz a „pay to play” üzleti modell alapján pénzermével vagy zsetonnal működtek, a játékosok pedig egy-egy fordulóért fizettek. A magas beruházási és üzemeltetési költségek és a helyigény miatt ezeket gépeket még nem otthoni felhasználásra szánták; játéktermek, vendéglátóhelyek gyakori kiegészítői voltak, ezeken a helyeken azonban jó bevételt hoztak. A PacMan című videójáték 1990-ig összesen 3,5 milliárd dollár, míg a Space Invaders 2,7 milliárd dollár bevételt termelt.⁹

A 80-as, 90-es években megjelenő otthoni konzolok esetében már teljesen más volt az üzleti modell. Mivel ezeken az eszközökön már nagyobb kapacitás állt rendelkezésre és külső adathordozóról is képesek voltak programokat futtatni, elvált egymástól – legalábbis részlegesen – a konzolgyártás és a videójátékgyártás (ez az ún. *boxed revenue* modell). A piacon megjelentek az ún. dobozos szoftvereket forgalmazó játékgyártók, amelyek egy-egy konzoltípuson futtatható videójátékokat kínáltak. Ebben az üzleti modellben a játékgyártók bevételeik bizonyos százalékát a játékaikat futtató konzolok gyártóinak adták.

A dobozos szoftverek eladásán alapuló üzleti modell sokáig a legsikeresebb modell volt a videójáték-iparban. Uralkodó helyzetét az internetes adatforgalom növekedése döntötte meg: megjelentek az olyan online disztribúciós platformok, amelyek elektronikus kópiát

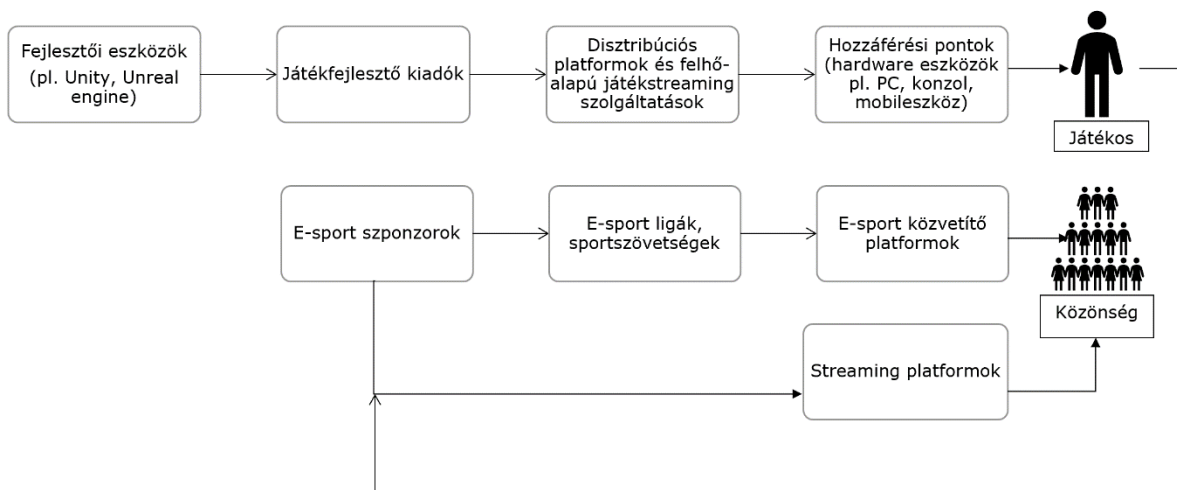
⁷ Bigelow, S.J. and Rouse, M. (2023) *What is a platform? definition from search server virtualization*, Techtarget. Online: <https://www.techtarget.com/searchitoperations/definition/platform> (Utolsó letöltés 2024. március 24.).

⁸ Később az Enix kiadóval összeolvadva Square Enix

⁹ Perrotta, M. (2020) *Business models of video games: Past, present, and future*, Medium. Online: <https://medium.com/@mjperrotta46/business-models-of-video-games-past-present-and-future-2b2aafe8ade1> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

kezdték kínálni fizikai adathordozó helyett (Steam, GOG, Epic), azaz letöltésre kínáltak játékokat (*pay to download*).

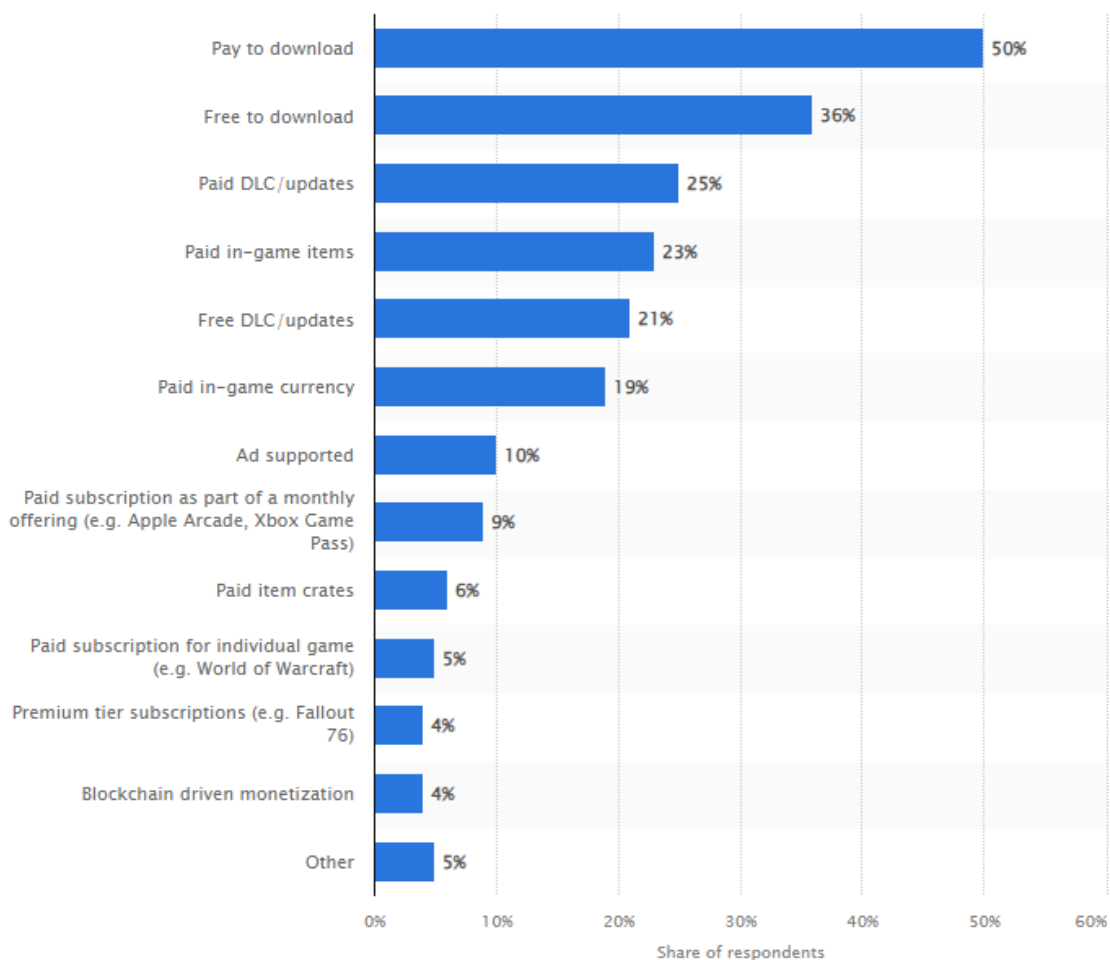
A modernkori videójáték üzleti modellek két fő elv mentén szerveződnek: az egyik a közösségépítés, a másik pedig a bevételi források diverzifikációja. Ezek az online disztribúciós platformok nem csupán virtuális áruházak, a játékszoftver-értékesítés mellett számos funkcióval rendelkeznek. Kiemelkedő ezek közül a közösségi funkció: a felhasználóknak lehetőségük van egymás között csevegni, értékelni az általuk játszott játékokat, illetve fórumokon kommentelni. A közösségi élmény nyújtására való törekvés általában véve kedvez a platformizációnak. A videójáték-ipar értékláncában a fejlesztők/kiadók, valamint a fogyasztók közé beékelődve több onlineplatform-típus is megjelent (lásd 1. sz. ábra).



2. sz. ábra: Videójáték-értéklánc (Forrás: saját szerkesztés)

Azáltal, hogy a videójátékok a mainstream kultúra részeivé váltak, a játékszoftver terjesztést célzó üzleti modelleken túl megjelentek olyan kiegészítő szolgáltatások is, amelyek játékokra épülve tették teljessé a közösségi élményt. Ilyen kiegészítő szolgáltatások a videójáték streaming szolgáltatások, ahol a játékosok online közvetíthetik, ahogy játszanak. A többjátékos módot lehetővé tévő online videójátékoknak időközben kialakultak olyan fajtái, ahol a felhasználók nem csak a történet szerves részét képező küldetéseket teljesíthettek együtt a gép ellen játszva, hanem különböző formákban egymással is versenyezhettek. Az ilyen játékos-játékos elleni (*player vs player – PVP*) küzdelemre épülő játékokra (League of Legends, DOTA 2, Fortnite) komoly versenyzői és rajongói bázis épült, olyannyira, hogy a modern e-sport bajnokságok gazdaságilag is fontos tényezők. Napjaink videójáték-iparát a közösségi élmény nyújtására épülő platformok megjelenése mellett a mikrotranzakciókon alapuló értékesítési modellek dominálják. A dobozos szoftverek esetében, ha a felhasználók megvásárolták a játékszoftvert tartalmazó kazettát vagy CD-lemezt, felhasználási jogot szereztek a teljes játékon. Manapság, különösen a mobiljátékok piacán gyakran fordul elő, hogy maga a szoftver ingyenes (*free-to-play/free to download*), vagy kimondottan olcsón hozzáférhető, cserébe a felhasználóknak lehetősége van később kiegészítőket, letölthető tartalmat (*downloadable content – DLC*) vásárolni alkalmazáson belül vásárolni (*in-app-purchase model – IAP modell*). Az alkalmazáson belüli vásárlások igen színes képet mutatnak. Egyes videójátékokban a játékban elkölthető valuta megvásárlására van lehetőség (pl. a Fortineban a V-Bucks), más játékokban különleges virtuális tárgyakat, például fegyvereket, páncélokot lehet vásárolni, egyes esetekben pedig további tartalmakat (küldetéseket, játszható pályákat, saját történetszállal rendelkező mellékszereplőket), de olyan is akad, ahol a reklámentességért kell fizetni.

Természetesen a felsorolt üzleti modellek jellemzően nem tiszta formájukban vannak jelen, a Dentons jelentése¹⁰ szerint a hibrid monetizáció a legnépszerűbb a mai videójátékokban. A 2023-ban legnépszerűbb üzleti modelleket a Statista¹¹ ábrája jól szemlélteti.



2.sz. ábra: A legnépszerűbb videójáték üzleti modellek 2023-ban (Forrás: Statista)

A 2010-es évek végén nem csak az üzleti modellek változása kavarta fel az állóvizet a videójáték-iparban. A mobiljátékok térnyerésével új játékfejlesztők is megjelentek piacon, viszont ezek már nem az Egyesült Államokban kezdték pályafutásukat, hanem Kínában. A kínai videójáték-piac napjaink egyik legnagyobb játékpiaça, annak ellenére, hogy a videójátékok terjesztését és használatát sokáig jogszabályok korlátozták. A játékfüggőség kialakulása miatti aggodalom az ázsiai országban ahhoz vezetett, hogy 2000-ben betiltották a konzolok és játéktermi gépek forgalmazását.¹² A tilalom alól csak néhány,

¹⁰ Legal state of play in the video games industry (2023) Dentons. Online: <https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/april/17/video-games-industry-report> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

¹¹ Clement, J. (2023) Most popular video game business models worldwide 2023, Statista. Online: <https://www.statista.com/statistics/1183087/game-developers-business-models/> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

¹² Lai, R. (2013) China's complicated history with video games: When a ban isn't really a ban, Engadget. Online: https://www.engadget.com/2013-01-30-china-console-ban.html?qucounter=1&quce_referrer=aHR0cHM6Ly90ZWNoY3J1bmNoLmNvbS8yMDIxLzAzLzMwL2NvbNvbGUtZ2FtZS1jaGluYS1wdWxsZWQ6ZWVnbW1lcmNlLz9ndWNjb3VudGVyPTE&quce_referrer_sig=AQAAACRfvUK5iz53bN2Qc7jLzLc1YHmquc8sI28bZnypykYneTeZSWSj07ZNuY6OSs42njV4SVuM5yS3HeDBtOL_xbJCse41aFlyDkmV3VjPuC46eM5mb4nplaIZFsLZ8CSQbGp6RaAvvSQcEGz4c_Bliid3HKxsfhBMgkHf0IIZP4E (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

jellemzően ázsiai gyártó konzoljai (pl. a Sony Playstation2 és a Nintendo) jelentettek kivételt.¹³ A konzoltilalom mellett a játékszoftverekre vonatkozó szigorú tartalomszabályozás is hozzájárult ahhoz, hogy a PC és konzoljátékok nem értek el átütő sikert a kínai piacon. A konzoltilalmat 15 év után végül feloldották,¹⁴ ekkorra azonban már mindenkinek a zsebében ott lapult egy jóval kisebb méretű számítógép, amin ugyanúgy futtatható volt sok játék: a mobiltelefon. Kínában a mobiljátékok dominálnak a piacon, olyannyira, hogy 2020-ban a játékpiacon bevételek 75,24%-a már a mobiljátékokból származott.¹⁵ A kínai szórakoztatóipar, köztük a videójáték-ipar nagyon zárt volt, a helyi vállalatok jellemzően inkább a kínai piacra termeltek. Az elmúlt pár évben azonban jelentős piacnyitás történt, a kínai fejlesztők termékei megjelentek az amerikai és európai piacokon is. 2023-ban az egyik legnagyobb bevétellel rendelkező játékfejlesztő egy kínai cég, a Tencent volt, amelynek a PUBG című játéka az egyik legnépszerűbb mobiljáték. A kínai játékgyártás exportjának virágzása mellett az importpiac továbbra is meglehetősen zárt az európai és amerikai kiadók előtt. A szigorú tartalomszabályozási rezsimben eleve csak külön kiadói licenccel és szellemi tulajdoni tanúsítvánnyal rendelkező kiadók játékaik jelenhetnek meg, külföldi székhelyű kiadó pedig nem adhat ki Kínában játékot.¹⁶ Aki ezt meg szeretné kerülni, hogy hozzáférjen a kínai piachoz, annak vagy Kínában kell vállalatot létesítenie, vagy társulnia kell egy helyi kiadóval, ami elvégzi a játék helyi jogszabályoknak megfelelő lokalizációját is. A Tencent után a második legnagyobb kínai játékkiadó, a NetEase éppen ezt a piaci rést célozta meg, együttműködések révén ismert stúdiók például a Blizzard játékeit eljuttatva így a kínai piacra.

3. Platformfajták a videójáték-iparban

Arra a kérdésre, hogy platform-e a videójáték, nem lehet határozott választ adni. Bizonyos esetekben igen, más esetekben nem. Zódi Zsolt Platformjog című kötetében¹⁷ többféle platform-tipológiát ismertet, ezek közül Ron Meyer funkcionális platformtipológiáját mutatom be. Meyer a tranzakciók alapján hat típusba sorolja a platformokat.¹⁸ Ezek:

1. keresés,
2. adásvétel,
3. fizetés,
4. közösség,
5. kommunikáció és
6. repozitórium.

Mint látszik, a Mayer-féle tipológiában nem esik szó külön a videójátékról, vagy a szórakoztatásról, ám az online játszható videójátékok esetében több említett tranzakciótípus (adásvétel, közösség, kommunikáció) is megjelenik. Zódi Zsolt szerint a platform valójában az „algoritmikus koordináció rendszerré szervezett mechanizmusa”¹⁹ bővebben „programozható digitális architektúra, amelyet arra terveztek, hogy interakciókat szervezzen a felhasználók között – nemcsak végfelhasználók, hanem vállalati entitások és közigazgatási szervek között. Fő elve a felhasználói adatok szisztematikus gyűjtése, algoritmikus feldolgozása, áramoltatása és pénzzé tétele

¹³ Liao, S.X. (2015) 'Japanese console games popularization in China', *Games and Culture*, 11(3), pp. 275–297. doi:10.1177/1555412015583574.

¹⁴ D’Orazio, D. (2015) *China officially ends ban on video game consoles*, The Verge. Online: <https://www.theverge.com/2015/7/25/9039995/china-ends-ban-on-video-game-consoles> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

¹⁵ Flanders Investment & Trade Market Survey (2021) *The Gaming & E-Sports Market In China*. 7.o.

¹⁶ Uo.

¹⁷ Zódi, Zs. (2023) *Platformjog: Elméletek és hatályos szabályok*. Budapest: Ludovika Egyetemi Kiadó.

¹⁸ Meyer, R. (2023) *Digital Platform Map*, TIAS Business School. Online: <https://www.tias.edu/en/item/digital-strategy-digital-platform-map> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.). Idézi: Zódi (2023)

¹⁹ Zódi (2023) 55.o.

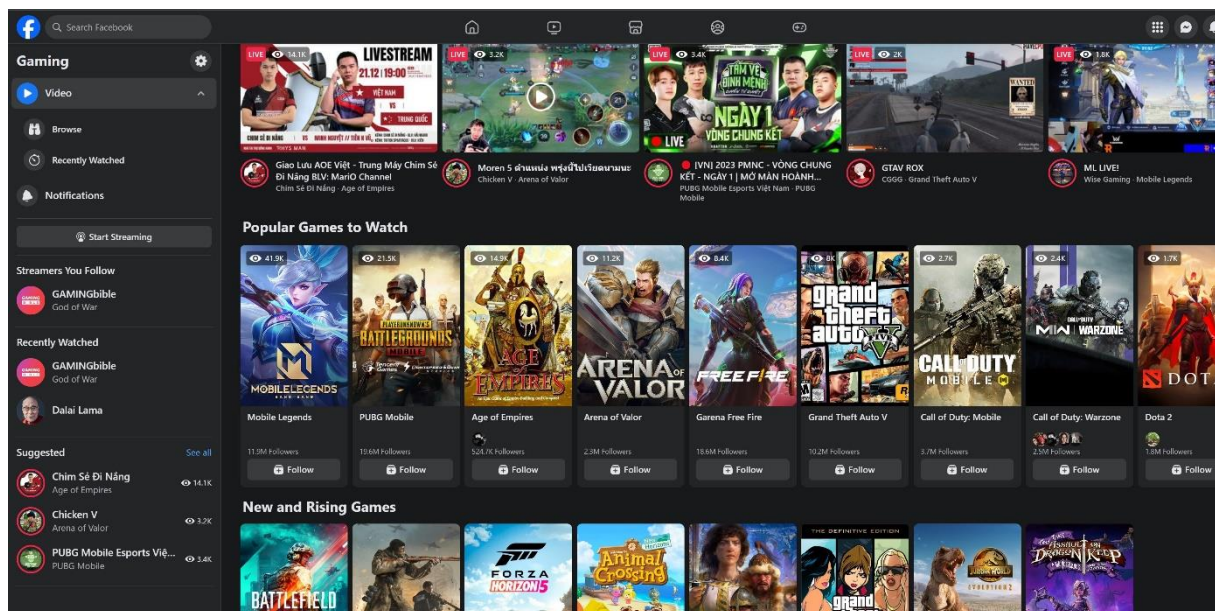
(monetarizálása).²⁰ Vitathatatlan, hogy ma már több olyan videójáték (Fortnite, Roblox) van, ami ilyen elven működik, az viszont, hogy online platform-e egy videójáték, minden esetben egyedi megítélést igényel.

A videójátékok környezetében megjelentek olyan kiegészítő szolgáltatások, amelyek egyértelműen valamely hagyományos platform-funkciót hajtják végre, így online platformoknak minősülnek. A videójátékokhoz kiegészítő szolgáltatást nyújtó online platformoknak három fő kategóriáját különböztethetjük meg, ezek:

- videójáték streaming platformok,
- disztribúciós platformok,
- felhőalapú játéstreaming szolgáltatások vagy lekérhető játékszolgáltatások.

3.1. Videójáték streaming platformok

Manapság több olyan szolgáltatás elérhető, ahol a játékosok élőben közvetíthetik, ahogy játszanak, vagy követhetik, ahogy mások játszanak. A platformok egy része kimondottan erre szakosodott (Twitch), míg más platformok egy nagyobb szolgáltatás részeként teszik lehetővé a videójáték streaminget (YouTube Games, Facebook Gaming).



A játéstreaming platformok szabályozásában két területre kell hangsúlyosabb figyelmet áldoznunk. Az egyik a hagyományos tartalomszabályozás, a másik pedig a szerzői jogi szabályozás. Ezek a szolgáltatások, amellett, hogy megfelelnek a digitális szolgáltatások egységes piacról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról szóló, 2022. október 19-i (EU) 2022/2065 európai parlamenti és tanácsi rendelet (a továbbiakban: DSA) szerinti online platformok fogalmi elemeinek, – mivel az igénybevevő kérésére információkat tárolnak és nyilvánosan terjesztenek – a 2018-ban felülvizsgált audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv (a továbbiakban: AVMS)²¹ szerinti videómegosztó platformoknak is minősülnek. Az AVMS irányelv által szabályozott videómegosztó platformok is az online platformok egy altípusát képezhetik, amennyiben ezek a platformok fő funkcionalitásuként az igénybe vevő kérésére tárolnak és terjesztenek információkat. Speciális jellegüket ebben az esetben a tárolt információk formája adja, hiszen a

²⁰ Van Dijck, J. – Thomas Poell – Martijn de Waal (2018): The Platform Society. Public Values in a Connective World. Oxford: Oxford University Press.

²¹ A tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelvnek (Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv) a változó piaci körülményekre tekintettel való módosításáról szóló, 2018. november 14-i (EU) 2018/1808 európai parlamenti és tanácsi irányelve

videómegosztók ismertetőjegye, hogy műsorszámok, illetve felhasználók által létrehozott videók feltöltését és megosztását teszik lehetővé a felhasználók számára. Az AVMS irányelv meghatározása szerint videómegosztóplatform-szolgáltatás „*olyan szolgáltatás, amelynek, vagy amely egy elválasztható részének vagy egy alapvető funkciójának elsődleges célja, hogy tájékoztatás, szórakoztatás vagy oktatás céljából [...] elektronikus hírközlő hálózatokon keresztül olyan műsorszámokat, felhasználó által létrehozott videókat, vagy mindkettőt juttasson el a közönséghez, amelyekért a videómegosztó platform szolgáltatója nem tartozik szerkesztői felelősséggel, és amelyeket a videómegosztó platform szolgáltatója rendszerez például automatikus eszközökkel vagy algoritmusokkal, különösen megjelenítés, címkézés és sorba rendezés révén.*”²²

A DSA *expressis verbis* rendelkezik arról, hogy szabályait adott esetben együtt kell alkalmazni más uniós jogforrásokkal,²³ e szolgáltatások esetében tehát a DSA és az AVMS irányelv szabályait együttesen kell alkalmazni.

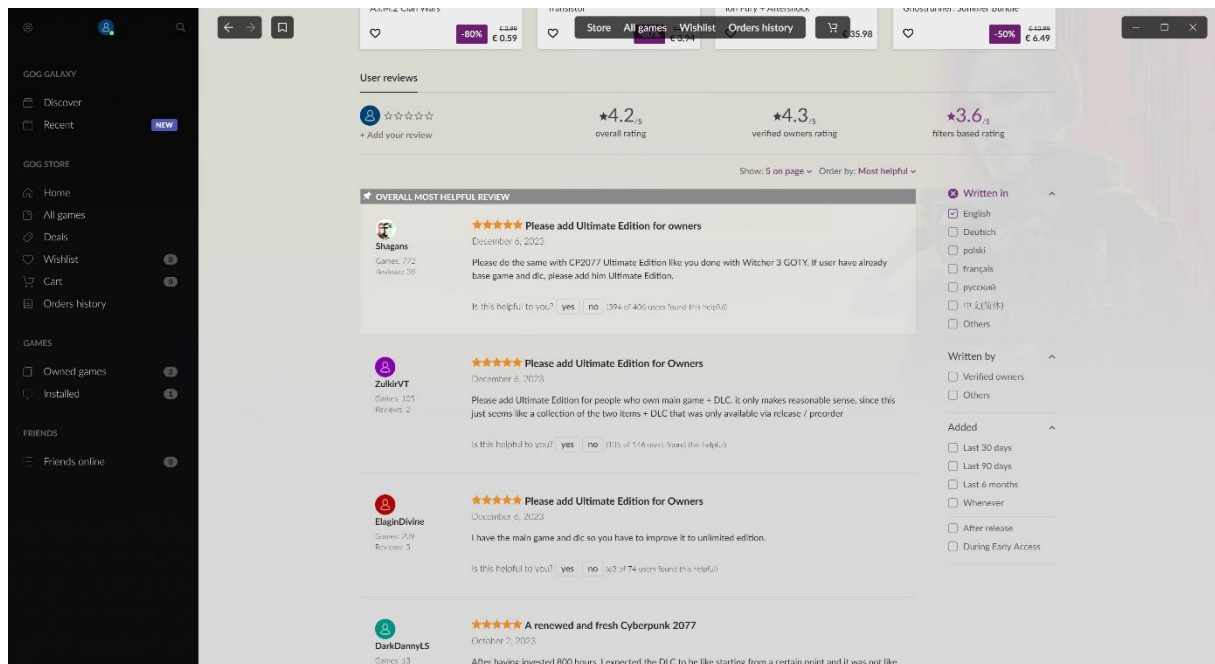
3.2. Online disztribúciós platformok

Az online disztribúciós platformok (*distribution platform*) elsősorban online áruházak, a digitális játékkereskedelem ezeken a szolgáltatásokon keresztül valósul meg. A disztribúciós platformok nem közvetlenül kapcsolják össze a játékost a játékfejlesztővel, illetve kiadóval, hiszen a felhasználó a platformtól vásárol (a számlát kereskedőként a platform állítja ki). A disztribúciós platformok egy része valóban csak online áruházként és játékkatalógusként funkcionál (lásd Epic, Playstation Store), míg más platformok közösségi funkcióval rendelkeznek. A közösségi funkciók mibenléte disztribúciós platformként eltér. A GOG platformon mindössze arra korlátozódik, hogy a felhasználók nyilvánosan elérhető értékeléseket fűzhetnek a megvásárolt játékokhoz. Az értékelések, illetve a kommentelés, bár olyan tárolási tevékenységek, amelyet a felhasználó kezdeményez, nem feltétlenül elégségesek ahhoz, hogy a disztribúciós platform a DSA szerinti online platformnak minősüljön. A DSA szerint ugyanis nem minősíthető online platformnak egy szolgáltatás, ha a felhasználó által kezdeményezett információ tárolás csupán egy kisebb és kizárólag kiegészítő eleme egy másik szolgáltatásnak, és objektív és technikai okokból nem használható a másik szolgáltatás nélkül.²⁴ Noha a videójátékok terjesztésére létrejött online disztribúciós platformok esetében bírósági gyakorlat nem áll rendelkezésre, jelen esetben következtethetünk arra, hogy a videójátékok értékelésére, véleményezésére szolgáló rendszer csupán kiegészítő jellegű a játékterjesztési szolgáltatáshoz képest.

²² AVMS 1. cikk (1) aa)

²³ „Ez a rendelet nem érinti az uniós jog egyéb olyan jogi aktusait, amelyek általánosságban szabályozzák az információs társadalom szolgáltatásainak nyújtását, a közvetítő szolgáltatások belső piacon történő nyújtásának egyéb vonatkozásait, vagy az e rendeletben meghatározott harmonizált szabályok meghatározását és kiegészítését, például a 2010/13/EU európai parlamenti és tanácsi irányelvet (7), többek között az említett irányelvben a videómegosztó platformok tekintetében meghatározott egyedi rendelkezéseket [...]” [DSA (10) preambulumbekendés]

²⁴ DSA 3. cikk i) pont



Egy másik disztribúciós platform, a Steam ellenben a játékokhoz kapcsolódó fórumokat, játékbeli tárgyak adásvételét lehetővé tevő piacteret működtet, illetve lehetőség van videókat közzétenni, valamint élőben közvetíteni, azaz streamelni is. Az ilyen többkomponensű szolgáltatás esetén a szolgáltatás egyes elválasztható funkcióit egyesével kell értékelni a megfelelő minősítés érdekében, mivel ezek a szolgáltatáselemek önállóan is megállnák a helyüket. Az élő közvetítéseknek és videóknak tárhelyet biztosító szolgáltatásrész megfelel az AVMS irányelv videómegosztó platform fogalmának, hiszen szórakoztatás céljából felhasználók által létrehozott videókat juttat el a közönséghez. A Steam közvetítések szekciója felett a szolgáltató nem gyakorol szerkesztői felelősséget, ám algoritmus révén a tartalmat rendszerezi. Rangsorolja például a népszerű tartalmakat, illetve a felhasználók által játszott játékok szerint személyre is szabja a tartalomajánlásokat. A Steam platform esetében a DSA online platformokra, valamint az AVMS videómegosztókra vonatkozó szabályai is alkalmazandók.

← → ÁRUHÁZ KÖNYVTÁR **KÖZÖSSÉG** KINGA.SORBAN

https://steamcommunity.com/

Közösségi aktivitás

Közösségi és hivatalos tartalmak a Steamen található összes játékhöz és szoftverhez.

MOKJÁNÁSAIN MEGJEZENTETT KÖZPONTOK

- Hogwarts Legacy 51 új videó ezen a héten
- A Plague Tale: Innocence 8 új videó ezen a héten
- The Witcher 3: Wild Hunt 131 új alkotás ezen a héten
- The Medium 10 új képernyőmentés ezen a héten

NEPISZERI KÖZPONTOK

- Call of Duty® 37 új alkotás ezen a héten
- Project Zomboid 34 új alkotás ezen a héten
- Tomb Raider 37 új alkotás ezen a héten
- DEAD OR ALIVE: Xtreme Venus Vacation 22 új alkotás ezen a héten

KÖZPONTOK KERESÉSE

Térkép keresése

Stílus keresése

Bárók keresése

Összes Képernyőmentések Alkotások Közvetlések Videók Műhely Hírek Utmutatók Értékelések

Nézet: LEGNEPSZERŰBŐ LEGRÁBB

2.298 személy találta hasznosnak ezt az értékelést
2.078 személy találta viccesnek ezt az értékelést

Ajánlott
7.1 óra a nyílvántartásban

Közzététel: december 14.
The irony of cleaning a virtual house while surrounded in real garbage is not lost on me.

Egy fejlesztő válaszolt erre az értékelésre.

House Flipper: 2

2.227 személy találta hasznosnak ezt az értékelést
856 személy találta viccesnek ezt az értékelést

Ajánlott
3.1 óra a nyílvántartásban

Közzététel: december 19.
I'm sure no one will see that so
If 2.2 releases today I'm gonna drink 2 gallons of liquid uranium

Geometry Dash

Adatvédelmi szabályzat Jogi információk Sőtök
Steam előfizetői szerződés
© Valve Corporation.

← → ÁRUHÁZ KÖNYVTÁR **KÖZÖSSÉG** KINGA.SORBAN

https://steamcommunity.com/market/

Közösségi Piac

Adj el és vegyél tárgyakat a közösségi tagjaitól Steam Pénztárca-összegezt.

Pénztárca egyenlege: 0,13€
Raktár mognózsó

Aktív ajánlataim Placi előzményeim Töröl választás

Eladási ajánlataim (0)

NEV	FELKÍNÁLVA	ÁR
Nem rendelkezel eladási ajánlataival.		

Vételi ajánlataim (0)

Nem rendelkezel vételi ajánlataival.

Népszerű feltételek Új Feltétel

NEV	MENNYISÉG	ÁR
Aimok és Rémsímlók Láda Counter-Strike 2	248.464	Kézdő ár: 0,89€
Frostivus 2023 Kincsesláda Dota 2	71.743	Kézdő ár: 0,14€
Forszállom Láda Counter-Strike 2	236.617	Kézdő ár: 0,80€
Törés Láda Counter-Strike 2	357.702	Kézdő ár: 0,49€

Olvasd a Közösségi Piac használatának [biztonsági útmutatóját](#)

Tárgyak keresése

Haladó beállítások mutatása...

Játszók szorít

- Banana Shooter
- Counter-Strike 2
- Dota 2
- Longview
- NARAKA: BLADEPOINT

← → ÁRUHÁZ KÖNYVTÁR **KÖZÖSSÉG** KINGA.SORBAN

https://steamcommunity.com/featurecast/

Összes Képernyőmentések Alkotások **Közvetlések** Videók Műhely Hírek Utmutatók Értékelések

Mooster Hunter: World
6.315 néző

Mit Community

Warhammer 40,000: Rogue Trader
3.643 néző

MeritPublishing

Scorn
3.053 néző

StarcasterMafia

Forza Horizon 5
2.894 néző

Xbox_interactive_studios

Adatvédelmi szabályzat Jogi információk Sőtök
Steam előfizetői szerződés
© Valve Corporation.

3.3. Felhőalapú játékstreaming szolgáltatások

A felhőalapú játékszolgáltatások (*cloud gaming service*) viszonylag új szereplői a videójátékokkal kapcsolatos szolgáltatási palettának, és az úgynevezett szoftverszolgáltatások (*software as a service – SaaS*) csoportjába tartoznak. A felhőszolgáltatásokat az Európai Parlament és a Tanács 2022/2555 irányelve²⁵ (a továbbiakban: NIS2 irányelv) definiálja. A NIS2 irányelv szerint a felhőszolgáltatás „olyan digitális szolgáltatás, amely igény szerinti adminisztrációt és kiterjedt távoli hozzáférést tesz lehetővé megosztható számítástechnikai erőforrások méretezhető és rugalmas készletéhez, beleértve azt is, amikor ezeket az erőforrásokat több helyszínen osztják el.”²⁶ A felhőszolgáltatásoknak az alábbi három csoportját különbözteti meg a gyakorlat²⁷:

- Infrastruktúra mint szolgáltatás (IaaS), amely hardver, szoftver, tárhely, szerver és egyéb infrastruktúra harmadik fél általi rendelkezésre bocsátásából áll.
- Platform mint szolgáltatás (PaaS), amely a felhasználók számára alkalmazások fejlesztésére, futtatására és kezelésére szolgáló platformot jelent.
- Szoftver mint szolgáltatás (SaaS), amely az ügyfelek által az interneten keresztül használható (jellemzően valamilyen kliens segítségével, webböngészőn keresztül elérhető) alkalmazások rendelkezésre bocsátásából áll.

A felhőalapú szolgáltatások tárhelyszolgáltatásnak minősülnek, mivel fő tevékenységük, hogy az igénybe vevők számára távoli, interneten keresztül történő hozzáférést biztosítsanak infrastruktúrához, platformokhoz, illetve szoftverekhez. Annak ellenére, hogy e szolgáltatók tevékenysége nem korlátozódik pusztán adattárolásra, hanem magában foglalja a hozzáférés biztosítását is, ezek a szolgáltatások nem minősülnek a DSA szerinti online platformoknak. Az online platform fogalmi eleme, hogy a tárolt információt a szolgáltató a nyilvánosság számára teszi hozzáférhetővé,²⁸ a felsőszolgáltatásokban tárolt tartalom ellenben nem nyilvános, ahhoz csak egy szűk, a szolgáltatást igénybe vevő személyi kör fér hozzá díjfizetés ellenében.²⁹

A SaaS konstrukció lényege, hogy a felhasználóknak csak képernyőre és internetkapcsolatra van szüksége – a program egy távoli számítógépen fut. A SaaS modellt nem csak a játékiparban használják, sőt a videójátékok felhőn keresztüli szolgáltatása viszonylag későn, csak a 2010-es évek végén kezdett elterjedni. A játékszoftverek felhőn keresztüli biztosításában azért van potenciál, mert a videójáték hardver-igényes tevékenység, így azoknak a felhasználóknak, akik nem akarnak vagy tudnak nagy grafikai számítási kapacitású eszközökbe fektetni, jó alternatívát jelenthet az interneten keresztül nyújtott szolgáltatás.

A felhőalapú videójáték jogi szempontból több kihívást hordoz. A szolgáltatás távolról nyújtott jellegéből adódóan az eszköz, amely futtatja a játékszoftvert, bárhol lehet, akár az igénybe vevő lakóhelyétől eltérő országban is. A tanulmány későbbi részében, az indokolatlan területi tartalomkorlátozásokra vonatkozó szabályok ismertetése körében szó

²⁵ Az Unió egész területén egységesen magas szintű kiberbiztonságot biztosító intézkedésekről, valamint a 910/2014/EU rendelet Európai Parlament és az (EU) 2018/1972 irányelv módosításáról és az (EU) 2016/1148 irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2022. december 14-i (EU) 2022/2555 európai parlamenti és a tanácsia Tanács irányelv

²⁶ NIS2 irányelv 6. cikk 30.

²⁷ Hogan Lovells Engage (2021) EU Digital Services Act What will it mean for cloud services? Online: <https://www.engage.hoganlovells.com/knowledgeservices/insights-and-analysis/eu-digital-services-act-what-will-it-mean-for-cloud-services> (Utolsó letöltés: 2024. március 28.).

²⁸ DSA 3. cikk i) pont

²⁹ A DSA (13) preambulumbekkezdése szintén rögzíti, hogy az infrastruktúraként funkcionáló felhőszolgáltatások „önmagukban nem tekintendők olyan szolgáltatásoknak, amelyek egy általuk tárolt alkalmazás, webhely vagy online platform valamely igénybe vevőjének kérésére tárolt vagy feldolgozott információkat nyilvánosan terjesztenek.”

esik arról is, hogy a szerzői műveket kínáló digitális szolgáltatásokra az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról szóló rendelet³⁰ (a továbbiakban: geo-blocking rendelet) nem vonatkozik, így a felhőalapú játékszolgáltatásokra az eltérő hozzáférési feltételek megállapításának tilalma szintén nem vonatkozik.

3.4. Metaverzum

A metaverzum egy olyan közösségi tér, amely a virtuális és a kiterjesztett valóság révén feljavított fizikai világ konvergenciája révén jött létre és ahol az emberek dolgozhatnak, intézhetik az ügyeiket vagy szórakozhatnak.³¹ A Bloomberg becslése szerint a metaverzum piaca 2024-ra elérheti a 800 milliárd dollárt, a középpontban pedig jelenleg a videójátékok állnak.³² A cég felmérése szerint a befektetők 49%-a a kiterjesztett, virtuális vagy hibrid valóságban tervez befektetni. A metaverzum akkor került a közérdeklődés középpontjába, amikor Mark Zuckerberg bejelentette, hogy az új szolgáltatásában ennek a virtuális térnek a fejlesztésére fog koncentrálni, a Facebook anyacégének a nevét pedig sokatmondóan Meta-ra változtatta.³³ A Facebook-féle Metaverzum végül nem tett szert nagy népszerűsége, köszönhetően a belépés magas induló költségeinek. Berobbant viszont a Roblox, ami szerényebb hardver-igény mellett a játékok és a platformok elemeit kombinálva tett szert hatalmas érdeklődésre. Az Apple és az Epic Games – egyébként versenyjogi – vitája érdekes fordulatot rejtett a metaverzum-koncepció szempontjából. Az ügyben eljáró amerikai bíróság a Fortnite-ot a Roblox-szal hasonlította össze, utóbbit metaverzumnak minősítve. A Roblox valójában egy virtuális platform, ahonnan valóban elérhetőek játékok, ám a fő tulajdonsága mégis az, hogy immerzív háromdimenziós közösséget teremt.

A metaverzum mindenképpen több egy egyszerű játéknál. A technológia jelenlegi fejlettségi szintjén a létező metaverzumnak tekinthető szolgáltatások online platformnak minősülnek. Az ismert, metaverzumnak hívott szolgáltatások (Meta Horizon Worlds, Roblox, Minecraft) olyan virtuális terek, amelyek az igénybe vevők kérésére különböző információkat tárolnak, illetve juttatnak el a nyilvánossághoz, hasonlóan, mint egy közösségimédia-szolgáltatás, azzal, hogy a hozzáférés virtuális vagy kiterjesztett valóságon keresztül történik. Ez azonban nem marad így, a metaverzum jövője, hogy olyan virtuális világot képezzen, amely jóval túllép az online platform fogalmi keretein. Ahogy a metaverzumnak nevezett digitális ökoszisztémák fejlődnek és növekednek, úgy merül fel egyre több kérdés a szabályozásukkal kapcsolatban, ezeknek a kérdéseknek a mélyreható elemzése azonban jóval meghaladja a jelen tanulmány kereteit. Néhány helyen csupán problémafelvetésként mutatjuk be azokat a speciális dilemmákat, amelyek a metaverzumok esetében felmerülnek.

3.5. A digitális szolgáltatásokról szóló rendelet hatása a videójáték-iparra

A 2022 végén elfogadott DSA olyan szabályokat fogalmaz meg az ún. internetes közvetítő szolgáltatásokkal, főként az online platformokkal kapcsolatban, amelyek a videójáték-iparra is hatással lesznek. Mielőtt belevágnék a DSA részletszabályainak ismertetésébe, meg kell határoznunk, hogy a videójáték-ipar egyes szolgáltatói hol helyezhetőek el a DSA rendszerében.

³⁰ Az Európai Parlament és a Tanács 2017. június 14-i (EU) 2017/1128 rendelete az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról (Hordozhatósági rendelet).

³¹ <https://www.gartner.com/en/articles/what-is-a-metaverse> Online: (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

³² *Metaverse may be \$800 billion market, Next Tech Platform* (2022) *Bloomberg Intelligence*. Online: <https://www.bloomberg.com/professional/blog/metaverse-may-be-800-billion-market-next-tech-platform/> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.).

³³ *The Facebook Company is now Meta* (2022) *Meta*. Online: <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

A DSA lépcsőzetes szabályozási struktúrát követ, amely az információs társadalom szolgáltatása gyűjtőkategóriától indulva fokozatosan vezet be egyre szigorúbb és részletesebb szabályokat az egyes szolgáltatástípusokkal kapcsolatban.

Megnevezés	Meghatározás	Megjelenése a videójáték-iparban
Információs társadalom szolgáltatása	Bármely, általában térítés ellenében, távolról, elektronikus úton és a szolgáltatást igénybe vevő egyéni kérelmére nyújtott szolgáltatás. ³⁴	Videójátékok: egyedi mérlegelés szerint. A videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatások: - streaming platform, - disztribúciós platformok, - felhőalapú játék streaming, - metaverzum.
Tárhelyszolgáltatás	Olyan szolgáltatás, amely a szolgáltatás igénybe vevője által küldött és a szolgáltatás igénybe vevőjének kérésére tárolt információ tárolásából áll. ³⁵	Az információs társadalom szolgáltatásának minősülő videójátékok közül: - online, többjátékos videójátékok, egyedi mérlegelés alapján. A videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatások: - streaming platform, - disztribúciós platformok, - felhőalapú játék streaming, - metaverzum.
Online platform	Olyan tárhelyszolgáltató, amely a szolgáltatás igénybe vevőjének kérésére információkat tárol és nyilvánosan terjeszt, kivéve, ha ez a tevékenység egy másik szolgáltatás kisebb és kizárólag kiegészítő eleme, ami objektív és technikai okokból nem használható a másik szolgáltatás nélkül, és az ilyen elem másik szolgáltatásba való integrációja nem a rendelet	Az információs társadalom szolgáltatásának minősülő videójátékok közül: - online, többjátékos videójátékok, egyedi mérlegelés alapján. A videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatások: - streaming platform, - egyes disztribúciós platformok (egyedi mérlegelés alapján), - metaverzum.

³⁴ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2015/1535 irányelve a műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról 1. cikk b)

³⁵ DSA 3. cikk g) pont iii.

	alkalmazhatóságának elkerülésére szolgál. ³⁶	
Online óriásplatformok (Very Large Online Platform (VLOP))	Azok az online platformok, amelyek havonta átlagosan legalább 45 millió igénybevevővel rendelkeznek és amelyeket az Európai Bizottság online óriásplatformnak minősített.	Az Európai Bizottság nyilvántartásában jelenleg nem található ilyen videójáték, vagy videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatás.

A videójátékok esetében mindig egyedi mérlegelést igényel, hogy az adott játékszoftver információs társadalom szolgáltatásának minősül-e. Bár jellemzően elektronikus eszközökön (számítógépeken, konzolokon) használjuk őket, a videójátékok nem minden esetben minősülnek elektronikus úton nyújtott szolgáltatásoknak. Az elektronikus út „az elektronikus adatfeldolgozást, -tárolást, illetve -továbbítást végző vezetékessé, rádiótechnikai, optikai vagy más elektromágneses eszközök alkalmazását”³⁷ jelenti, ezért, ha a felhasználó olyan videójátékot használ, amelynek a használatához nem szükséges internetkapcsolat, az elektronikus út követelménye nem valósul meg. A 2015/1535 irányelv I. melléklete az ún. off-line szolgáltatások körébe sorolja a CD ROM-on tárolt szoftverek értékesítését.³⁸ A videójáték értéklánc fejlődésének fényében álláspontom szerint ez az irányelvi rendelkezés már felülvizsgálatra szorul. A dobozos szoftverértékesítés mellett napjainkban jelentős a disztribúciós platformokon keresztül történő értékesítés is. A két terjesztési mód egyre gyakrabban keveredik, így az is előfordul, hogy a dobozos formában megvásárolt szoftver már nem fizikai adathordozót tartalmaz, hanem csak egy kódot, amellyel disztribúciós platformról letölthető a szoftver. A játékszoftver szolgáltatása fizikai adathordozón, dobozos szoftverként értékesítve nem minősül elektronikus úton nyújtott szolgáltatásnak, online, disztribúciós platformon keresztül értékesítve azonban elektronikus úton nyújtott szolgáltatásnak minősül. E megkülönböztetés fenntartása ugyanazon szoftvertermék különböző terjesztési módjai esetében viszont indokolatlan.

Abban az esetben, ha a felhasználó játékkermi gépen veszi igénybe a szolgáltatást, tehát fizikailag jelen van a szolgáltatásnyújtás helyén, a szolgáltatás nem minősül távol lévők között nyújtottnak.³⁹ Akkor sem minősül ekként a szolgáltatás, ha a felhasználó fizikai adathordozóról vagy online letöltést követően a saját eszközére telepíti a szóban forgó játékot, abban az esetben, ha a játék internetkapcsolat nélkül is használható, hiszen ebben az esetben a szolgáltatásnyújtás szintén a felhasználó fizikai jelenlétében történik.

Információs társadalom szolgáltatásának minősül ellenben a videójáték, ha annak használatához internetkapcsolat szükséges (online játszható multiplayer vagy MMORPG

³⁶ DSA 3. cikk i) pont

³⁷ Az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény 2.§ 5. pont

³⁸ A műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról szóló, 2015. szeptember 9-i (EU) 2015/1535 európai parlamenti és tanácsi irányelv I. mellékletének 2. pontja szerint nem „elektronikus úton” nyújtott szolgáltatások az off-line szolgáltatások, mint a CD ROM-ok vagy hajlékony lemezen tárolt szoftverek értékesítése.

³⁹ A műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról szóló, 2015. szeptember 9-i (EU) 2015/1535 európai parlamenti és tanácsi irányelv I. mellékletének 1. d) pontja szerint nem „távolról” nyújtott szolgáltatások a „játékkeremben rendelkezésre bocsátott elektronikus játékok, a felhasználó fizikai jelenlétében.”

játékok), hiszen ez esetben a szolgáltatás nyújtására elektronikus úton, távollevők között kerül sor.

A videójátékokhoz szorosan kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó online platformok, így a disztribúciós platformok, az e-sport platformok és a streaming platformok mindenben megfelelnek az információs társadalom szolgáltatása fogalmának, az alábbiakban ezeket ismertetem.

A DSA az információs társadalom szolgáltatásán belül különböző közvetítő szolgáltatásokat különböztet meg. A közvetítő szolgáltatásokra nem ad külön meghatározást, azt az e körbe tartozó szolgáltatásfajták felsorolásával definiálja. A közvetítő szolgáltatás a DSA rendszerében az egyszerű továbbítás, a gyorsítótárazás, valamint a tárhelyszolgáltatás.⁴⁰ A videójátékok és az azokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatások esetében a tárhelyszolgáltatókénti minősítés jöhet szóba. Mivel a helyhez kötött, online elemet nem tartalmazó videójátékok már az információs társadalom szolgáltatása fogalmának sem feleltek meg, további vizsgálatuk szükségtelen. Az online játszható játékok esetében azonban indokolt röviden elemezni a tárhelyszolgáltatói tevékenység mibenlétét. A DSA meghatározása szerint a tárhelyszolgáltatást nyújtó szolgáltató olyan szolgáltató, amely az igénybe vevő kérésére adatokat tárol. A tárolási tevékenység klasszikus formája a webhosting, ahol a szolgáltató a szerverén tárolja az igénybe vevő weboldalait, vagy fájljait. Az online többjátékos videójátékok szerverei hasonló szolgáltatást biztosítanak: a játékszervereken érhetőek el a játékok mindenkor legfrissebb verziói, a játékosok klienseken keresztül csatlakoznak a szerverhez, így léphetnek be a tulajdonképpeni játéktérbe. Az online többjátékos videójátékok két típusú tárolási tevékenységet végeznek: az egyik egy technikai tárolási tevékenység, amely során a szolgáltató folyamatosan naprakészen tartja a játékot, a másik pedig a felhasználói interakciókból fakadó tárolás. Előbbi olyan automatikus tárolási tevékenység, amely nem az igénybe vevő kérésére történik, hanem műszakilag szükséges ahhoz, hogy a játék megfelelően működjön. Ilyen típusú tárolási tevékenységet azok az egyjátékos (*single player*) játékok is végezhetnek, ahol a szolgáltató az egyes játékelemeket, pl. mentéseket, frissítéseket online tárolja. Pusztán emiatt azonban nem minősül tárhelyszolgáltatásnak egy online elemet tartalmazó videójáték, hiszen ez a típusú tárolás nem az igénybevevő kérésére történik, hanem a játék megfelelő működését biztosító, automatikus, a szolgáltató kezdeményezésére végzett tárolás. A többjátékos online játékok esetében a játékosok nem csupán hozzáférnek a szerver adataihoz (a játékhoz), hiszen maguk is interakcióba lépnek a játékkal, változásokat idézve elő annak világában, beszélgetnek, piacereken kereskednek, csapatokban küldetésekre indulnak. Ezeket az interakciókat már a felhasználók kezdeményezik, így az e kategóriába eső tárolási tevékenység miatt a multiplayer videójátékok megfelelnek a DSA szerinti tárhelyszolgáltatás-fogalomnak.

A tárhelyszolgáltatásokon belül a DSA kialakított egy külön kategóriát az online platformoknak, amelyek olyan tárhelyszolgáltatások, amelyek a klasszikus adattárolás mellett további szolgáltatásokat (pl. közösségi funkció) is nyújtanak a felhasználóknak. A DSA szerint akkor minősíthető egy tárhelyszolgáltató online platformnak, ha ez a további szolgáltatás abból áll, hogy a szolgáltató az igénybe vevő „kérésére információkat tárol és nyilvánosan terjeszt, kivéve, ha ez a tevékenység egy másik szolgáltatás kisebb vagy kizárólag kiegészítő eleme, vagy a fő szolgáltatás kisebb funkcionalitása, amely objektív és technikai okokból nem használható az említett másik szolgáltatás nélkül.”⁴¹ Az, hogy mi minősül egy szolgáltatás kisebb vagy kiegészítő elemének, illetve kisebb funkcionalitásának, minden esetben egyedi mérlegelést igényel, ezért a többjátékos online

⁴⁰ DSA 3. cikk g) pont

⁴¹ DSA 3. cikk Fogalom meghatározások i) pont

videójátékok, valamint a videójátékokhoz kiegészítő szolgáltatásokat nyújtó platformok besorolását külön-külön kell meghatározni. Az Európai Bizottság videómegosztókról szóló közleményére építve⁴² az alábbi szempontok nyújthatnak támpontot a kategorizálásban:

- a platform általános felépítése és külső elrendezése,⁴³
- a felhasználói tartalom önálló jellege,⁴⁴
- a szolgáltatás információátvitelre jellemző konkrét funkciói,
- a mód, ahogyan a szolgáltatás pozicionálja magát a piacon,⁴⁵
- a felhasználók platformon folytatott tevékenységeinek nyomon követése,⁴⁶
- az információmegosztást ösztönző egyedi jellemzők vagy tevékenységek,⁴⁷
- rendelkezésre álló eszközök, amelyek célja a felhasználók vonzása és interakciójuk ösztönzése.⁴⁸

Sem a videómegosztóplatformok, sem a videójátékok tekintetében nem áll rendelkezésre gyakorlat, amely orientálja, hogy az iránymutatásként szolgáló szempontokat miként alkalmazzák a tagállamokban. A videójátékok kapcsán is irányadó Gosztonyi Gergely videómegosztókkal kapcsolatban megfogalmazott aggodalma, amely szerint „nem tűnik reálisnak, hogy minden tagállam pontosan ugyanazokat a szolgáltatásokat tartja majd a szabályozás hatálya alá tartozónak.”⁴⁹ A videójátékok esetében vizsgálat tárgyát képezheti az, hogy az adott játékban van-e lehetőség játékosközösségeket létrehozni (pl. céhek, kasztok), van-e lehetőség arra, hogy a játékosok többen együtt játsszanak (pl. teljesítsenek egy küldetést, vagy versenyezzenek egymás ellen), lehetőséget biztosít-e a játék a játékosok közötti kommunikációra (pl. egy virtuális piactéren, ahol a játékosok cseveghetnek, kereskedhetnek), esetleg arra, hogy egy játékos a játékon belül tartalmat osszon meg a többi játékosal (kvázi videómegosztás).

Az Epic Games által fejlesztett, 2017-ben kiadott Fortnite című videójáték napjaink egyik legnépszerűbb online játéka, amelyben összesen 6 különféle játékmód érhető el. A legnépszerűbb játékmód a *battle royale*, amelyben a játékosok, akár egyszerre száznál többen, egy folyamatosan zsugorodó játékarénában küzdenek egymással, egészen addig, amíg csak egyikük karaktere marad életben. A játék a megjelenése óta számos közösségi funkcióval bővült, ezek ma már annyira népszerűek, hogy a fiatalabb korosztály tagjai nem is feltétlenül a játékelmény, hanem a közösség miatt játszanak.⁵⁰ A kreatív módban a játékosok saját arénájukat is létrehozhatják, illetve különböző közösségi terekbe látogathatnak és eseményeken is részt vehetnek. Travis Scott rapper 2020-ban adott koncertet a Fortnite egyik arénájában, amelyre egyidejűleg 12 millió játékos volt kíváncsi.⁵¹ A játékosok egymással is interakcióba léphetnek, az egyszerű eszmecserén túl, tárgyakat,

⁴² A Bizottság Közleménye: Iránymutatások az audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv értelmében a „videómegosztóplatform-szolgáltatás” fogalommeghatározásában szereplő alapvető funkció kritériumának gyakorlati alkalmazására vonatkozóan. Online: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:52020XC0707\(02\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:52020XC0707(02)) (Utolsó letöltés: 2024. április 5.)

⁴³ Uo. 1. pont

⁴⁴ Uo. 1. pont

⁴⁵ Uo. 1. pont

⁴⁶ Uo. 3. pont

⁴⁷ Uo. 4. pont

⁴⁸ Uo. 4. pont

⁴⁹ Gosztonyi, G. (2021): 'Az internetes tartalomszabályozás európai típusú szabályozásának kezdetei, avagy irányelvektől a rendeletekig (TWF, AVMS, E-Comm, DSA, DMA).' *Jog Állam Politika: Jog- és Politikatudományi Folyóirat*: 4, 26.o.

⁵⁰ Hassan, A. (2018) *Fortnite is a social space the way skateparks and Facebook used to be*, Quartz. Online: <https://qz.com/quartz/1493147/fortnite-a-social-space-like-facebook-and-skateparks-once-were> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

⁵¹ Flachner, B. (2020) *Travis Scott Röhejesen lenyűgöző Koncertet Adott a fortnite-ban*, Index. Online: <https://index.hu/tech/godmode/2020/04/24/fortnite-epic-games-videojatek-koncert-travis-scott/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

felszerelést cserélhetnek és adhatnak el. A Fortnite típusú online játékok tehát már nem csupán videójátékok, hanem annál komplexebb funkciókat kínáló platformok.

A fiatalok és az e-sport rajongók körében nagy népszerűsége tett szert a Riot Games stúdió League of Legends című videójátéka is. Ebben a játékban két, egyenként öt hősből (a játékosok) álló csapat mérkőzik meg egymással, a cél a másik csapat bázisának, a Nexusnak az elpusztítása. A játékosok a mérkőzések során játékbeli pénzt és tapasztalati pontokat szereznek, amelyekkel fejleszthetik a hőst. A játék ugyan online zajlik, nincsenek benne olyan közösségi terek, mint a korábban bemutatott Fortnite-ban. A játék során a csapattagok kommunikálhatnak egymással, a stratégia kialakítása, a játékbeli helyzetekre reagálás érdekében. Nem valósul meg azonban a felhasználói információk nyilvános terjesztése, hiszen a kommunikáció a csapattagok egy szűk körére korlátozódik. A játékprogram chat funkciója is a barátok, baráti társaságok közötti beszélgetést teszi lehetővé.

Szintén egyedi mérlegelést igényelnek a videójátékokhoz kapcsolódó szolgáltatást nyújtó szolgáltatók. Korábban ezeket a szolgáltatókat három kategóriára bontottuk: online disztribúciós platformok, streaming platformok (köztük az e-sport platformok) és felhőalapú játékstreaming szolgáltatást nyújtó platformok.

II. Videójáték-szabályozás

A videójáték-szabályozás különleges és komplex rendszer, amelyben megjelennek egyrészt magára a termékre (a játéokra) vonatkozó szabályok, valamint a kiegészítő szolgáltatásokkal kapcsolatos szabályok. Jelen rész célja, hogy áttekintést adjon arról, hogy hogyan közelít a jog a videójáték-iparhoz és mik azok a fontosabb jogterületek, amelyek hatással vannak az európai játékiparra. A videójátékok olyan összetett szórakoztatóipari termékek, amelyekre számos jogterület normái vonatkoznak. A videójátékot, mint szoftvert elsősorban a szerzői jog szabályozza, míg a videójátékban előforduló elemek tartalomszabályozásának a szerencsejáték-jog, valamint a gyermekvédelmi szabályrendszer adnak keretet. Mivel a videójáték-fejlesztés és -értékesítés a szórakoztatóipar egyik jelentős iparága, a piacot domináló szereplők magatartásának alakítására, illetve a gyengébb pozícióban lévő fogyasztók védelmére a versenyjog és a fogyasztóvédelem is fogalmaz meg általános szabályokat. Az alábbiakban ezeket tekintem át röviden, kitérve a videójátékokra irányadó speciális szabályokra.

1. A videójáték és a szerzői jog

A videójáték interaktív szoftver, s ekként a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény (a továbbiakban: Szt.) szerinti védelemben részesül. A videójáték azonban szabályozási szempontból egyedinek minősül, hiszen a még szerzői jogi szempontból speciális szoftverek kategóriáján belül is különleges szabályok vonatkoznak rá. Ennek oka az, hogy a videójáték valójában összetett mű, amelynek egyes elemei külön-külön is szerzői jogi védelemben részesülhetnek. A videójátékok tipikusan az alábbi szerzői jogi szempontból releváns elemekből állnak:

- programkód,
- képi elemek, amely lehet statikus (például a különböző textúrák .png, .jpg vagy egyéb képformátumai), illetve mozgóképek (3D modellek, animációk, megvilágítási effektusok),
- hangelemek (különböző hangeffektusok, illetve a videójáték zenéje),
- játékmechanika (pontozás, karakterfejlődés, virtuális gazdaság stb.),
- egyéb elemek: grafikus felhasználói felületek (*graphical user interface – GUI*), szöveges elemek (forgatókönyv vagy dialógusok).

1.1. A videójáték, mint szerzői mű

A szerzői jogban a videójátékok státuszát illetően két álláspont alakult ki. Az egyik álláspont szerint a videójátékokra egységes műként és elsősorban szoftverként kell tekinteni, hiába tartalmaz a programkódon túl számos egyéb elemet.⁵² A másik álláspont szerint azonban a videójátékok szerzői jog által védett elemeit egyenként kell meghatározni és értékelni.⁵³ Ekként a videójátékok audiovizuális elemeire a szerzői jogi irányelv, az InfoSoc irányelv,⁵⁴ míg a programkód részére a Szoftver irányelv⁵⁵ szabályai az irányadók. Az Európai Unióban (a továbbiakban: EU) sem az InfoSoc irányelv (és az azt módosító DMS irányelv⁵⁶), sem a Szoftver irányelv nem határoz meg különös szabályokat a videójátékok esetében. Az Európai Unió Bíróságának (a továbbiakban: EUB) 2014-es *Nintendo v PC*

⁵² Ramos, A. et al (2013): *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO publication. Online: www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf; 10. o. 12. pont (Utolsó letöltés időpontja: 2024. április 15.)

⁵³ Uo.

⁵⁴ Azaz információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló, 2001. május 22-i (EK) 2001/29 európai parlamenti és tanácsi irányelv

⁵⁵ A számítógépi programok jogi védelméről szóló, 2009. április 23-i (EK) európai parlamenti és tanácsi irányelv

⁵⁶ A digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról szóló, 2019. április 17-i (EU) 2019/790 európai parlamenti és tanácsi irányelv

Box⁵⁷ ítéletéből ellenben arra következtethetünk, hogy az EU a videójátékokra egységes, ám összetett műként tekint.

A játékkonzolok piacán jelentős szereplőnek minősülő Nintendo a DS és a Wii konzoljaiban olyan műszaki védelmi intézkedéseket (*technological protection measures – TPM*) alkalmazott, amely megakadályozta az illegálisan készült játékmásolatok használatát. A konzolok felismerték a másolt lemezeket és kazettákat, és nem futtatták azokat. A PC Box olyan szoftvert fejlesztett, amellyel ez a rendszer megkerülhető volt, így a játékosok másolt lemezekkel is tudtak játszani. Az ügyben eljáró olasz Tribunale di Milano két előzetes kérdéssel fordult az EUB-hoz. Az első kérdés arra irányult, hogy a Nintendo által a konzolokba épített TMP megoldások összhangban állnak-e az InfoSoc irányelvvel. A kérdés eldöntéséhez először arra kellett választ adni, hogy a videójátékokra a szerzői jogi szabályozás, azaz az InfoSoc irányelv, vagy az ahhoz képest *lex specialis* Szoftver irányelv vonatkozik-e. Ez azért jelentős, mert a két irányelv a védett jogi tárgyak tekintetében eltérő műszaki védelmi intézkedéseket határoz meg.⁵⁸ Az EUB arra az álláspontra helyezkedett, hogy a videójáték, mint szoftver valójában nem redukálható különálló szerzői művek összességére és nem is csupán a szerzői műveket összefogó kód, hanem több annál: önálló kreatív értékkel bír, ennél fogva egységként kezelendő és az egyes részek státuszától függetlenül szerzői jogi védelemben részesül, vagyis arra az InfoSoc irányelv alkalmazandó.⁵⁹

1.2. A videójáték, mint szoftver

A játékosok, amikor játékszoftvert vásárolnak, valójában nem szerzik meg a szoftver tulajdonjogát – legfeljebb a szoftvert hordozó fizikai műpéldányét, ha dobozos szoftvert vásároltak –, hanem csak felhasználási jogot szereznek az adott szerzői művön. A szerzői vagyoni jog jogosultja által engedélyezett felhasználási jog más néven a licenc. A játékszoftver telepítésekor a felhasználóknak el kell fogadniuk a végfelhasználói licencszerződésben szerződésben (angol nevén *End User Licence Agreement*, azaz EULA) foglalt feltételeket. Mivel a játékszoftverek jellemzően nagy számú felhasználót céloznak, természetesen sem idő, sem lehetőség nincs egyedileg megtárgyalni a felhasználási feltételeket, így az EULA jellemzően általános szerződési feltételek formájában jelenik meg. Noha a felhasználási szerződések esetében kógens szabályként az írásbeliséget írja elő a magyar jog, a szoftverek, így a videójátékok esetében ez sokszor másként alakul, hiszen a felhasználási szerződés papír alapú példánya (az ún. *shrinkwrap* licenc) nem kerül a dobozba.⁶⁰ Ehelyett az EULA-t a felhasználók a játékszoftver formájától függően úgynevezett *clickwrap* vagy *browsewrap* licenc formájában fogadhatják el. A *clickwrap* licenc esetében a felhasználó a szoftver telepítése közben egy felugró ablakkal találkozik, amelyben elolvashatja az EULA tartalmát, a szöveg végére érve pedig az „Elfogadom – I agree” gombra kattintással léphet tovább a telepítéshez. A *browsewrap* licenc az olyan játékok és más szoftvertermékek esetében használatos, amelyeknél nincsen szükség külön program letöltésére vagy telepítésére. Ilyenek az internetes böngészőkben játszható játékok. A felhasználási feltételeket ebben az esetben a játék megkezdése előtt, a böngészőben lehet elfogadni.

⁵⁷ Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box és társai, C-355/12. sz. ügy

⁵⁸ Ez a különbség a magyar normaszövegben sajnos nem tükröződik, mivel mind az InfoSoc irányelvben található „*technological protection measures*”, mind a Szoftver irányelvben használt „*technical devices*” kifejezés magyar fordítása „műszaki védelmi intézkedés”.

⁵⁹ Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box és társai, C-355/12. sz. ügy 23. „*As is apparent from the order for reference, videogames, such as those at issue in the main proceedings, constitute complex matter comprising not only a computer program but also graphic and sound elements, which, although encrypted in computer language, have a unique creative value which cannot be reduced to that encryption. In so far as the parts of a videogame, 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.*”

⁶⁰ Elektronikusan terjesztett szoftvernél, pedig nincs is olyan fizikai műpéldány, amely mellé lehet csomagolni a szerződés egy példányát.

Az EULA mindazon szabályok gyűjteménye, amelyeket a felhasználónak a szoftver használata során be kell tartania, ameddig használni kívánja a terméket. Az EULA tipikus tartalmi elemei az alábbiak:

- a felhasználási engedély időtartama,
- a felhasználás módja és mértéke,
- verzióhasználat,
- nyelvkorlátozás,
- kiadáskorlátozás,
- területi korlátozások.

Játékszoftverek esetében az EULA megszokott tartalmi eleme az élő közvetítésekről (streaming) való rendelkezés, valamint a felhasználók által a jogvédett elemek felhasználásával készített származékos művek (pl. fanart, fanfiction) szabályozása.

A felhasználási engedély a szoftverek esetében szólhat határozatlan időre (örökös licenc), vagy határozott időre (*subscription* licenc). Ez utóbbiak esetében olyan előfizetéses konstrukcióban szerződik a felhasználó, amely meghatározott időre biztosítja számára a szoftvertermék használatát. Az előfizetéses modellek az olyan tömegesen játszható online szerepjátékok (*massively multiplayer online roleplaying game* – MMORPG) megjelenésével váltak igen népszerűvé, mint a World of Warcraft vagy az EVE Online.

A felhasználás módja és mértéke az egyes szoftvertermékekénél igen eltérő lehet. A legáltalánosabb esetben a felhasználó egy kópiáért fizet (*per copy*), így csak egyszer telepítheti a szoftvert jogszerűen. A felhasználási engedély szólhat egy vagy több eszközre (*per device*) is, ebben az esetben annyi eszközön használható jogszerűen a szoftver, amennyi a licencben szerepel. Ha egy számítógépet több felhasználó is használ (például többműszakos munkarendben), lehetőség van a felhasználásra jogosult felhasználók számát is rögzíteni (*per user*). Bizonyos szoftverek esetében nem annak van jelentősége, hogy az adott termék hány számítógépre van telepítve, hanem annak, hogy hányan használják egyidejűleg (*per concurrent user*). Magyarországon tipikusan ilyen a Wolters Kluwer Jogtár. Speciális szoftverek esetében a felhasználás terjedelmét processzormag, illetve foglalat alapján is meg lehet határozni (*per core* – *per socket*). Ezek azonban jellemzően olyan nagyteljesítményű rendszerek, amelyeket tömegesen használnak, például adatbázisszerverek. A felhasználás terjedelmét továbbá meg lehet határozni a végezhető tranzakciók száma alapján (*per transaction*) is. A videójátékszoftverek esetében az alapeset, vagyis a kópia alapú terjesztés a jellemző.

A verzióhasználat szabályozásának a frissítések esetében van jelentősége. A felhasználási szerződésben ugyanis meg lehet határozni azt, hogy a szoftverfrissítések esetében kell-e kiegészítő díjat fizetni a felhasználónak vagy sem. A nyelvkorlátozásra vonatkozó szabályok azt határozzák meg, hogy a szoftvertermék mely nyelvi verzióit van lehetősége a felhasználónak használni. A kiadáskorlátozásra vonatkozó szabályok azt mutatják, hogy az adott szoftverterméknek melyik változatát használhatja jogszerűen a felhasználó. Bár a videójátékok esetében nem jellemző a különböző kiadások megjelölése, egyéb szoftvertermékek esetében előfordul, hogy ugyanannak a programnak van ingyenes, alap (vagy otthoni) és professzionális változata is.

Az e-sport és a videójátékok élő közvetítésére létrehozott platformok (pl. Twitch) népszerűsége miatt az EULA-k többsége azt is rendezi, hogy milyen feltételek mellett lehet online platformokon közvetíteni a játékmenetet.

Az előbbi tartalmi elemek mentén az egyes licenceket több kategóriába lehet sorolni:

- szabad vagy nyílt forráskódú szoftver (*open-source software*): szabadon használható, másolható, terjeszthető, tanulmányozható és módosítható

számítógépes programok. A nyílt forráskódú szoftver felhasználásával készített további szoftverek esetében ugyanazokat a licencfeltételeket kell alkalmazni, vagyis a létrejövő szoftvert, vagy annak egy részét, is ingyenes elérhetővé kell tenni.

- tulajdonosi szoftver (*proprietary software*): a jogtulajdonos által közvetlenül terjesztett szoftver. Lehet ingyenes (*freeware*), ahol a felhasználásért nem kell fizetnie a felhasználónak (pl. Acrobat Reader, vagy az online mobiljátékok nagy része).⁶¹ A szoftver lehet részben ingyenes (*shareware*), ahol egy rövid próbaidőszakot követően van lehetősége a felhasználónak fizetni a program további használatáért. Ebbe a csoportba tartoznak a kereskedelmi szoftverek, ahol a gyártó szoros értelemben határozza meg a felhasználási feltételeket, a felhasználás pedig egyszeri díjfizetéshez, vagy előfizetéshez kötött.

1.3. A disztribúciós platformok és a jogkimerülés

Másodlagos szoftverértékesítésnek nevezzük azt, amikor a felhasználó nem közvetlenül a gyártótól szeretne felhasználási jogot szerezni, hanem harmadik személytől, mert használt szoftvert vásárol.

A terjesztés jogának a korlátja a jogkimerülés, amely biztosítja a használt szoftverek árusításának lehetőségét. A jogkimerülés azt jelenti, hogy a szoftver első eladását követően már nem kell újra a szerzői jogosulttól felhasználási engedélyt kérni, ha a felhasználó értékesíteni szeretné az általa megvásárolt műpéldányt. Azoknak a szoftvereknek az esetében, ahol a programot fizikai műpéldánnyal együtt (pl. CD vagy DVD) dobozos szoftverként árusították, a jogkimerülés értelmezése nem jelentett problémát, azonban sem az InfoSoc irányelv, sem az ahhoz képest *lex specialis* jellegű Szoftver irányelv nem szólt a digitálisan terjesztett műpéldányokról. 2012-ben az EUB a UsedSoft ügyben⁶² foglalkozott a digitális szoftverértékesítés keretében terjesztett használt szoftverek jogkimerülésével. Az ügyben a UsedSoft cég ellen folyt per, amelynek a fő profilja használt, főként az Oracle szoftverek licenceinek az értékesítése volt. Az EUB az internetről letölthető szoftvereket a fizikai műpéldánnyal együtt értékesített szoftverekkel analóg módon kezelte, és kimondta, hogy a Szoftver irányelv szerinti jogkimerülés⁶³ ebben az esetben is megtörténik.

A videójátékok a hagyományos szoftverekhez képest speciálisak, hiszen a korábban említett Nintendo kontra PC Box ügyben⁶⁴ épp az EUB mondta ki, hogy azokat nem lehet tisztán szoftverként kezelni, hanem, mivel más típusú műveket is tartalmaznak, a szerzői jogi szabályokat megállapító InfoSoc irányelv keretei között kell szabályozni őket. A videójátékok jogkimerülését vizsgálva, a két ítélet egymásnak ellentmond, Mezei Péter szerint a UsedSoft és a PC Box ítéletek „összeolvasása abszurd eredményre, de legalábbis feloldhatatlan dilemmához vezet.”⁶⁵ Továbbra is kérdés tehát, hogy a videójátékoknak mint összetett műveknek a Szoftver irányelv, vagy az InfoSoc irányelv hatálya alá kell tartozniuk. Amennyiben a PC Box ítélet logikáját követjük és az InfoSoc irányelv szabályait alkalmazzuk a videójátékokra, újabb dilemmával szembesülünk. Az InfoSoc irányelv tartalmaz ugyanis szabályokat a jogkimerülésre, ám ez az anyagi hordozón történő adásvételekre, vagyis az árucikként értékesítésre vonatkozik, a szolgáltatásokra, illetve az

⁶¹ Az ingyenesség ebben az esetben a használatra és nem a forráskódra vonatkozik. Az ingyenesen használható szoftverek forráskódja jellemzően nem nyilvános.

⁶² UsedSoft GmbH kontra Oracle International Corp., C-128/11. sz. ügy

⁶³ Szoftver irányelv 4. cikk (2) A program valamely példányának a jogosult által vagy az ő hozzájárulásával a Közösségen belül történő első eladása kimeríti az adott példány Közösségen belüli terjesztésére vonatkozó jogot, a számítógépi program vagy valamely másolata további bérbeadásának ellenőrzéséhez való jog kivételével.

⁶⁴ Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box és társai, C-355/12. sz. ügy

⁶⁵ Mezei, P. (2015) 'A digitális jogkimerülés határai az Európai Unióban és az Egyesült Államokban – I. rész' *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle* 10 (120): 6 pp. 78-96.

online szolgáltatásokra nem.⁶⁶ A digitális disztribúció esetében ellenben a gyakorlat alapján nem egyértelmű, hogy a játékszoftverek digitális értékesítésére adásvételként vagy szolgáltatásnyújtásként kell tekinteni.

Az olyan disztribúciós platformok elterjedésével, mint a Steam, újra előkerült a videójátékok jogkimerülésével kapcsolatos probléma. A felhasználókban ugyanis felmerült az igény, hogy az alkalmazásboltokban vásárolt játékaiktól megváljanak. A videójátékok áru, illetve szolgáltatás jellegét több tagállam igyekezett megítélni, ám eltérő eredményekre jutottak.

Németországban a német fogyasztóvédelmi hatóság indított pert a Steam disztribúciós platformot üzemeltető Valve ellen, amiért a játékok továbbértékesítését a platform felhasználási feltételeiben kizárta.⁶⁷ A német legfelsőbb bíróság elutasította a keresetet, mert a Steam-en keresztül történő digitális disztribúciót nem tekintette adásvételnek, csupán egy szolgáltatásra történő előfizetésnek.⁶⁸ Az indokolásban kifejtette, hogy a disztribúciós platformok esetében egyrészt nincsen műpéldány, a játékosok csupán felhasználási jogot szereznek mindaddig, amíg a platform kínálatában megtalálható a játék. Ha a Steam és az adott játék kiadója közötti szerződés megszűnik, a Valve az adott játékokat eltávolítja a Steam áruházból. Ezeket a játékokat a felhasználó ugyan tovább használhatja, ám újratelepíteni és ismételten letölteni őket már nem tudja, ha tehát törli a játékot a számítógépéről, a felhasználási joga megszűnik.

Teljesen ellentétes következtetésre jutott egy francia bíróság, amely a Steam-en keresztül történő tranzakciókat – a Valve érvelésével szemben – egy termék megvásárlásnak és nem egy szolgáltatásra történő előfizetésnek tekintette. A Valve digitális terjesztési modellje kapcsán úgy találta, hogy a videójátékok árucikknek minősülnek, az InfoSoc irányelv pedig nem tesz különbséget a materiális és immateriális példányok között, ezért a jogkimerülést a használt szoftver bármilyen típusú értékesítése esetén figyelembe kell venni.⁶⁹

A két ítélet még a digitális szolgáltatásokat és az árukat szabályozó uniós jogalkotási aktusok elfogadása előtt született. Az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól szóló 2019/771/EU irányelv az áru fogalmába sorolja a digitális elemeket tartalmazó árukat is, azonban ez az árufogalom szintén azokra az esetekre vonatkozik, amikor a digitális termék valamilyen fizikai formában megjelenő termékkel van összekapcsolva.⁷⁰ Hasonló elvet követ a fogyasztóvédelmi jogokról szóló irányelv,⁷¹ amely az áru fogalmába a tárgyi adathordozón, például CD-n vagy DVD-n szolgáltatott digitális tartalmakat érti. Az elektronikus formában terjesztett szoftverek azonban már digitális szolgáltatásoknak minősülnek, így a 2019/770 irányelv hatálya alá tartoznak.⁷² Az irányelv

⁶⁶ „A jogkimerülés kérdése nem merül fel sem általában a szolgáltatások, sem különösen az on-line szolgáltatások esetében. Ez vonatkozik továbbá a műveknek és más védelem alatt álló teljesítményeknek a szolgáltatás igénybevevői által a jogosult engedélyével készített többszörözött anyagi műpéldányára is. Ennek megfelelően ugyanez vonatkozik a művek és más védelem alatt álló teljesítmények eredeti, illetve többszörözött műpéldányai bérbeadásának, illetve haszonkölcsönbe adásának jogára, amelyek természetüknél fogva szolgáltatásnak minősülnek. A CD-ROM-mal vagy a CD-I-vel ellentétben – amelynél a szellemi tulajdon anyagi hordozóban, vagyis árucikkben ölt testet – minden on-line szolgáltatás engedélyhez kötött cselekménynek minősül, amennyiben a szerzői jog vagy valamely szomszédos jog ezt megköveteli.” [InfoSoc irányelv (29) preambulumbekkezdés].

⁶⁷ Half-Life 2 [2010] BGH I ZR 178/08.

⁶⁸ Uo.

⁶⁹ TGI UFC v Valve (n 33)

⁷⁰ Az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól, az (EU) 2017/2394 rendelet és a 2009/22/EK irányelv módosításáról, valamint az 1999/44/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2019. május 20-i (EU) 2019/771 európai parlamenti és tanácsi irányelv, (14) preambulumbekkezdés.

⁷¹ A fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről szóló, 2011. október 25-i (EU) 2011/83 európai parlamenti és a tanácsi irányelv (19) preambulumbekkezdés.

⁷² A digitális tartalom szolgáltatására és digitális szolgáltatások nyújtására irányuló szerződések egyes vonatkozásairól szóló, 2019. május 20-i (EU) 2019/770 európai parlamenti és tanácsi irányelv.

szerint digitális szolgáltatás minden „olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó számára, hogy digitális adatokat hozzon létre, kezeljen, tároljon vagy azokhoz hozzáférjen”,⁷³ továbbá az „olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó és a szolgáltatás más igénybe vevői által feltöltött vagy létrehozott digitális adatok megosztását, illetve az azokkal való egyéb interakciót”.⁷⁴ Kérdés, hogy e rendelkezések fényében hogyan alakul majd a további joggyakorlat.

Alina Trapova és Emanuele Fava azt javasolják, hogy a kérdést ne szerzői jogi, hanem inkább fogyasztóvédelmi oldalról közelítse meg a jogalkalmazás.⁷⁵ Míg a szerzői jog két vállalkozás, a szoftver kiadója és a disztribúciós platform közötti kérdésként tekint a jogkimerülésre, a fogyasztóvédelmi szemlélet a vállalkozások és a fogyasztó (azaz a játékos) viszonyára helyezi a hangsúlyt. A szerzői jogi megoldás hátránya, hogy lényegében az dönti el az ügyet, hogy a videójátékokra jogi szempontból termékként (árucikként), vagy szolgáltatásként tekintünk. A videójátékokat nem lehet egységesen kezelni: vannak olyan klasszikus videójátékok, ahol a játék a termék (*game as a product*), és vannak olyan játékok, ahol a játék már inkább egy szolgáltatás (*game as a service*). Előbbiek tipikusan az egyjátékos, offline játszható videójátékok, utóbbiak jellemzően az olyan többjátékos módot lehetővé tevő videójátékok, amelyek már platformizált formában működnek. Ezért minden esetben, ahol a fogyasztó tovább szeretné értékesíteni a játékprogramot, egyedileg kellene határozni a szóban forgó szoftver természetéről, ami a gyakorlatban kivitelezhetetlen. A fogyasztóvédelmi szemlélet átvétele ezzel szemben vállalkozásokkal szemben gyengébb pozíciót elfoglaló fogyasztót helyezné előtérbe, így a továbbértékesítés lehetővé tételkor az képezhetné a vizsgálat tárgyát, hogy a fogyasztónak jogos elvárása-e, hogy a megunt vagy végigjátszott játékát a használt játékként értékesíthesse.

1.4. Game streaming és szerzői jog

A videójátékok élő közvetítése nemcsak a versenyszintű e-sport mérkőzések esetében örvend nagy népszerűségnek, hanem a hobbiszintű felhasználóknak is kedvelt tevékenysége. Manapság több olyan szolgáltatás elérhető, ahol a játékosok élőben közvetíthetik, ahogy játszanak, és követhetik mások játékmenetét. A játék streaming platformok egy része kimondottan erre szakosodott (Twitch), míg más platformok egy nagyobb szolgáltatás részeként teszik lehetővé a streaminget (YouTube Gaming). A szerzői joggal összefüggő dilemmák egyik fontos kérdése, hogy minek tekinti a jog a streamelést. E tekintetben két konkurens álláspont ismertetése szükséges: az egyik szerint a streamelő felhasználója a játékszoftvernek mint szerzői műnek, a másik szerint pedig alkotóként származékos művet (*derivative work*) hoz létre.

Az első álláspont képviselői nyilvánvalónak tartják, hogy valamilyen felhasználási módról beszélünk, hiszen amikor valaki élőben közvetíti, amint egy játékszoftvert használ, mindenképpen szerzői mű (ez esetben a játékszoftver) felhasználását végzi. Az Sztj. példálózó jelleggel sorolja fel a szerzői művek felhasználásának lehetséges eseteit: a többszörözést, a terjesztést, a nyilvános előadást, a nyilvános közvetítést, a sugárzott műnek az eredetihez képest más szervezet közbeiktatásával a nyilvánosságához történő továbbközvetítését, az átdolgozást és a kiállítását.⁷⁶ A mű nyilvános közvetítése a mű nem anyagi módon való felhasználásának egyik alapesete,⁷⁷ amely megvalósulhat sugárzással,

⁷³ Uo., 2. cikk 2. pont a) alpont.

⁷⁴ Uo., 2. cikk 2. pont b) alpont.

⁷⁵ Trapova, A. and Fava, E. (2020) 'Aren't we all exhausted already? EU copyright exhaustion and video game resales in the games-as-a-service ERA', *Interactive Entertainment Law Review*, 3(2), pp. 77–93. doi:10.4337/ielr.2020.02.01.

⁷⁶ Sztj. 17. § a)-g) pontok.

⁷⁷ Gyertyánfy, P., Legeza, D.(szerk.): Nagykommentár a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényhez WK jogtár

vagy más módon. „Sugárzás” a mű érzékelhetővé tétele távollévők számára hangoknak, képeknek és hangoknak, vagy technikai megjelenítésüknek vezeték vagy más hasonló eszköz nélkül megvalósuló átvitelével”.⁷⁸ A „nyilvános előadás” a hatályos Sztj. szerint magában foglalja a mű érzékelhetővé tételét, bármilyen műszaki eszközzel vagy módszerrel.⁷⁹ Ha a „streaming”-re felhasználási tevékenységként tekintünk, a nyilvánosságához való közvetítés, illetve a nyilvános előadás jöhet szóba. A streamingre valójában egyik felhasználási mód sem illik tökéletesen. A nyilvános közvetítés esetében a mű változtatások nélküli eljuttatása történik távollevő közönséghez (például egy film sugárzása egy televíziócsatornán). A videójátékok esetében, amennyiben a játék a közvetített mű, a nézők soha nem látják kétszer ugyanazt a tartalmat. A nem lineáris történetmesélés, a felhasználói interakciók egyedi jellege miatt a „mű” minden egyes közvetítésnél változik. E tekintetben a videójátékok élő közvetítése közelebb áll a nyilvános előadás fogalmához, hiszen az előadó (például egy színművész) minden előadást saját személyiségével, előadásmódjával egyedi jelleggel ruház fel. A nyilvános előadás viszont az Sztj. szerint „a mű érzékelhetővé tétele jelenlévők számára”,⁸⁰ a videójátékok élő közvetítésére ez nem igaz.

A másik álláspont a streamelésre, mint származékos mű létrehozására tekint, hiszen a szerzői műhöz maga a játékos is sokszor hozzátesz. A játékszoftvert streamelő felhasználó ugyanis a játékstílusával, a játékbeli cselekedeteivel, az ahhoz fűzött kommentárral maga is hozzáadott értéket tesz a műhöz. A származékos művek kérdése már a streaming elterjedését megelőzően sok országban napirenden volt, hiszen a játékos tartalmaknak sok a rajongójuk, akik különböző tartalmakat hoztak létre. A játékközvetítések származékos művekként való elismerése azért jelentős kérdés, mert ez azt jelentené, hogy azok a streamerek, akik gyakran sok órát töltenek egy-egy videó elkészítésével, szintén igényt tarthatnának elkészült alkotásuk bizonyos fokú szerzői jogi védelmére.⁸¹

A streamerek tevékenysége jelenleg szabályozási szürke zónába esik, hiszen a szerzői jogi jogosultak nemcsak túriki, de gyakran támogatják is a szoftverek ilyen jellegű felhasználását, illetve származékos művek létrehozását. Régebben a játékok élő közvetítésével még ennyire sem voltak rugalmasak a játékipar szereplői. A Nintendo 2013-ban még részesedést követelt a hirdetési bevételekből a Let's Play nevű YouTube-csatorna olyan videójátékos tartalmait után, amelyeket a csatorna létrehozója készített és töltött fel.⁸² A növekvő rajongói igényekre tekintettel a cég létrehozott egy partnerprogramot a tartalmakat készítő rajongóinak, azonban még a programban részt vevők sem közvetíthettek élőben játékos tartalmakat.⁸³ A Nintendo végül 2018-ban lezárta a programot, és sokkal megengedőbbé vált az élő közvetítésekkel szemben.⁸⁴

A szerzői jogi kódexek – köztük a magyar Sztj. is – általában úgy rendelkeznek, hogy a szerzői művek felhasználása a szerzői jogi jogosult engedélyéhez kötött tevékenység. A felhasználás engedélyezésére azonban jellemzően nem a szerzői jogi jogosult és a

⁷⁸ Sztj. 26. § (1) bek.

⁷⁹ Sztj. 25. § (1) bek.

⁸⁰ Sztj. 24. § (1) bek.

⁸¹ Ball, M.A. (2019) *Nerf This: Copyright Highly Creative Video Game Streams as Sports Broadcasts*, 61 Wm. & Mary L. Rev. 253, Online: <https://scholarship.law.wm.edu/wmlr/vol61/iss1/6> 284. o. (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

⁸² Gera, E. (2013) *Nintendo claims ad revenue on user-generated YouTube videos*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2013/5/16/4336114/nintendo-claims-ad-revenue-on-user-generated-youtube-videos> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

⁸³ Alexander, J. (2017) *Nintendo restricts livestreaming games for YouTubers in Nintendo's partners program*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2017/9/29/16384236/youtube-nintendo-livestream-monetization> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

⁸⁴ Marshall, C. (2018) *The Nintendo creators program draws to a close this December*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2018/11/28/18117166/nintendo-creator-program-ends-streaming-content-monetization-guidelines> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

felhasználó közötti egyéni megállapodás alapján kerül sor, hanem a szerzői jogi jogosultak többsége igen gálánsan mindenki számára felhasználási jogot enged. A videójátékok esetében ezt az engedélyt többnyire – az EULA-ban találjuk meg, amelyet a telepítéskor minden felhasználónak el kell fogadnia. A legnépszerűbb MMORPG-k, a League of Legends és a Valorant fejlesztője, a Riot Games, a honlapján is megtalálható szabályzatában lehetővé teszi a cég bármilyen szellemi tulajdonának felhasználását, amennyiben a felhasználás nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.⁸⁵ Szűk körben – mindössze három esetben – a cég lehetőséget biztosít arra is, hogy a felhasználók kereskedelmi tevékenység keretében hasznosítsák a cég szellemi tulajdonát, nevezetesen, amikor:

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

A Fortnite-ot birtokló Epic Games hasonló elveket vall, és a rajongói tartalmak előállítását engedi abban az esetben, ha az nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.⁸⁶ Chirstina Hayes rámutat, hogy a licencek ilyen jellegű kikötései magánszabályozás révén valójában egy új szabályozási réteget hoznak létre a szerzői jogban, hiszen a szerzői jog által védett játékszoftverek felhasználását részletesebben, az egyes szerzői jogi jogszabályok (pl. a Copyright Act) rendelkezéseitől eltérően rendezik,⁸⁷ mindezt ÁSZF jelleggel az összes felhasználóra kiterjedően.

A streamereknek szerzői jogi szempontból inkább az olyan tartalmak jelenthetnek problémát, amelyek esetében nem a játékfejlesztő cég a szerzői vagyoni jog jogosultja: a játékokban felcsendülő egyes zenék más cégek tulajdonában állhatnak. Ahogyan a számítógépek és a konzolok egyre fejlettebbé váltak, úgy váltották fel az egyre komolyabb zeneművek a szintetikus 8-bites játékzenét,⁸⁸ például 2014-ben az Activision Destiny című videójáték főcímdalát Paul McCartney szerezte.⁸⁹ Az ilyen zenék szerzői jogi szempontból nem minősülnek a játékszoftver részének, azok felhasználásához a szerzői jogi jogosult külön engedélyre van szüksége.

Az Egyesült Államokban a szerzői jogi törvény, a Digital Millenium Copyright Act (a továbbiakban: DMCA) lehetővé teszi a szerzői jogi jogosultak számára, hogy értesítsék a videómegosztóplatform-szolgáltatókat, amennyiben olyan tartalom engedély nélküli felhasználásáról szereznek tudomást, amelynek ők a szerzői jogi jogosultjai. Az értesítést követően a szolgáltató köteles eltávolítani a szóban forgó tartalmat, amely ellen a jogsértő panasszal (counter-notification) élhet. Hasonló rendelkezéseket az európai DSM irányelv⁹⁰ is tartalmaz, amely az online tartalmegosztó szolgáltatások (online content-sharing providers) felelősségét szabályozza, amennyiben azok szerzői jog által védett művekhez biztosítanak hozzáférést. Az irányelv 17. cikke kötelezi a szolgáltatókat arra, hogy a tartalmat megosztó felhasználó helyett engedélyt szerezzenek be a szerzői jogi jogosultaktól, vagy amennyiben ezt nem tudják megoldani, gondoskodjanak a szerzői jog által védett tartalmak eltávolításáról. A videójátékközvetítést lehetővé tévő szolgáltatók

⁸⁵ Riot Games: Legal Jibber Jabber, <https://www.riotgames.com/en/legal>. (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

⁸⁶ Bővebben lásd: <https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy>. (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

⁸⁷ Hayes, C.J. (2008) 'Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing User-Generated Derivative Works', *Harvard Journal of Law & Technology*, 21(2), pp. 567–587. 569. o.

⁸⁸ Ohanesian, L. (2011) *What, exactly, is 8-bit music?*, *LA weekly*. Online: <https://www.laweekly.com/what-exactly-is-8-bit-music/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

⁸⁹ Paul McCartney: Hope for the Future. L. https://www.youtube.com/watch?v=163_C5UVU-I. (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

⁹⁰ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról

többsége, köztük a Twitch⁹¹ és a YouTube Gaming,⁹² három csapás rendszert alkalmaz, és azt a felhasználót, akinek a tartalmát már többször eltávolították szerzői jogsértés miatt, eltiltják a szolgáltatás további használatától, és törlik a fiókját.

A játékosok azonban az élő közvetítések közben nem feltétlen tudják kontrollálni, hogy milyen zenék hangzanak el a játékban, sőt gyakran maguk sincsenek tisztában azzal, hogy a játékban melyik zeneszámnak ki a szerzői jogi jogosultja, akivel engedélyeztetni kellene a felhasználást. A DMCA szabályait az elmúlt időszakban különös szigorral kezdték el alkalmazni egyes szolgáltatók.⁹³ A probléma kezelésére több megoldás is szóba jöhet. Az egyik, hogy a platformszolgáltató maga köt szerződést a zeneművek kiadóival, illetve díjat fizet az egyes streamelői felhasználások után. Ez a megoldás ugyan tehermentesíti a felhasználókat, jelentős többletterhet jelent a szolgáltatók számára. Néhány játékkiadó, például a Cyberpunk 2077-et fejlesztő CD Projekt Red, úgy próbálta áthidalni ezt a problémát, hogy külön játékmódot hozott létre, amelyben nem hallhatók jogvédett dalok.⁹⁴

2. Tartalomszabályozás a videójátékokban

A videójáték végsősoron olyan szórakoztató médium, amely grafika, hang, illetve írott szöveg formájában tartalmat közvetít a játékosok felé. A játékok történetet mesélnek el, ebben hasonlítanak a filmalkotásokra, az interaktivitás miatt azonban jobban bevonják a fogyasztót. Azok a dilemmák, amelyek a mozgóképpel kapcsolatban felmerültek, megjelentek a videójátékok kapcsán is, azzal, hogy ez esetben kevésbé szabályozott területről beszélhetünk. A videójáték maga nem minősül audiovizuális médiaszolgáltatásnak, hiszen mind a lineáris, mind a lekérhető szolgáltatások esetében a néző passzív befogadója a tartalomnak. A lekérhető szolgáltatások esetében a néző a médiaszolgáltató által összeállított katalógusból, egyéni kérés alapján, az általa kiválasztott időpontban tekintheti meg a műsorszámokat,⁹⁵ a lineáris szolgáltatások pedig a műsorszámok műsorrend alapján történő egyidejű megtekintését teszik lehetővé.⁹⁶ Mindkét fogalom sarokköve a műsorszám fogalma, amely „hangos vagy néma mozgóképek sorozata, amely – hosszától függetlenül – egy médiaszolgáltató által kialakított műsorrendben vagy műsorkínálatban önálló egységet alkot.”⁹⁷ A videójátékok nem műsorszámok, hiszen a tartalom kialakításában nagy szerep jut a nézőnek; az interaktivitásból eredően egyetlen játékos sem ugyanazt az élményt kapja, hanem egyénre szabott élményben részesül, a játékos aktív részese a tartalom kialakulásának. Noha a videójátékokban előfordulnak olyan elemek, amelyek műsorszámok lehetnek (bevezető, záró jelenetek, átvezető jelenetek), ezek csupán kiegészítő, elválaszthatatlan elemei a szolgáltatásnak.⁹⁸ Mivel a videójátékok nem audiovizuális médiaszolgáltatások, az EU és a tagállamok klasszikus tartalomszabályozása nem vonatkozik a játékokban megjelenő elemekre. Ettől eltekintve a videójátékokban előforduló jogellenes és káros tartalmakat hasonló logika mentén érdemes megvizsgálunk. A videójátékok szabályozását elsősorban

⁹¹ Bővebben l. https://help.twitch.tv/s/article/dmca-and-copyright-faqs?language=en_US. (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

⁹² L. <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/policies/copyright>. Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

⁹³ Carpenter, N. (2020) *Twitch streamers were issued tons of DMCA takedown notices today*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2020/10/20/21525587/twitch-dmca-takedown-notice-content> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

⁹⁴ L. <https://cdprojektred.com/en/videopolicy>. L. <https://cdprojektred.com/en/videopolicy>.

⁹⁵ 2010-es AVMS irányelv 1. cikk (1) g) pont

⁹⁶ 2010-es AVMS irányelv 1. cikk (1) e) pont

⁹⁷ AVMS irányelv 1. cikk (1) b) pont

⁹⁸ Ezt több francia bírósági ítélet is megerősítette. Lásd pl. Havas Interactive, Cour d'Appel de Paris, 28/04/2000 és Urban Runner Cour d'Appel de Versailles 18/11/1999

a gyermekvédelmi szemlélet hatja át,⁹⁹ így a területen elsősorban olyan szabályokkal találkozhatunk, amely a kiskorú fogyasztókat védik a fejlődésükre káros tartalmaktól.

2.1. Korhatárbesorolás

A tagállami és uniós jogalkotók háttérbe húzódásának az oka, hogy a videójáték-iparban a 90-es évek óta jól működik az önszabályozás. Európában a kétezres évek elején jelent meg a videójáték korhatár-besorolásban az önszabályozás. 2002-ben az Európai Unió Tanácsa tanácsi következtetéseiben¹⁰⁰ írt arról, hogy a fogyasztók számára fontos tájékoztatást adni a videójátékok tartalmi elemeiről, annak érdekében, hogy felelős döntést tudjanak hozni a vásárlás során. A következtetésekből az önszabályozáson alapuló korhatárbesorolást hatékony és támogatható módjának tekintették a fogyasztók tájékoztatásának. A piac szereplői az állami elvárásoknak megfelelően, sok esetben kifejezetten állami jóváhagyás mellett kialakították a gyermekek védelmét szolgáló rendszereket. Ez a status quo mindenki számára megfelelő, a gyermekvédelmi előírások teljesülnek, sőt, az önszabályozás rugalmasabban tud reagálni a változó társadalmi viszonyokra, mint a klasszikus formában zajló jogalkotás. A játékgyártók pedig egészen addig mentesülnek az állami kontroll alól, amíg biztosítani tudják a jogpolitikai célok (jelen esetben a gyermekek káros tartalmaktól való védelmének) érvényesülését. A gyermekvédelem elsősorban eszköze a játékiparban a korhatárbesorolás, illetve a videójátékok tartalmi elemeinek leíró címkézése, amely egységes és közérthető tájékoztatást ad a szülőknek és gondviselőknek arról, hogy milyen elemek fordulnak elő az egyes játékokban. A játékiparban több korhatárbesorolási rendszer is létezik, jelen tanulmányban elsősorban az Európában és az Egyesült Államokban használt rendszerekre fókuszálunk.

Mivel a játékiparban a fizikai műpéldányok vásárlását egyre inkább kezdi leváltani a digitális szoftvervásárlás, arra is megoldást kellett találni, hogy a globálisan elérhető disztribúciós platformokon hogyan lehet a felhasználó régiójához igazítva besorolni a videójátékokat úgy, hogy a platformnak ne kelljen saját besorolási rendszert létrehoznia a már meglévő korhatár-besorolási rendszereket használva. A videójátékok korhatár-besorolásáért felelős szervezetek 2013-ban létrehoztak egy nemzetközi koalíciót, az International Age Rating Coalitiont (IARC). A játékaikat a digitális disztribúciós platformokon terjeszteni kívánó kiadóknak így nem kell minden egyes olyan régióban besoroltatniuk a játékot, ahol azt terjeszteni kívánják, hanem elegendő egy formanyomtatványt kitölteniük, amikor a disztribúciós platformra feltöltik a szoftverjüket. A formanyomtatványt az IARC rendszere automatikusan elemzi, és hozzárendeli a régióknak megfelelő korhatár-besorolást a szoftverhez. A már megjelent játékok utólagos besorolására is lehetőség van. Azokban az országokban, ahol nem írják elő nemzetközi önszabályozás keretében létrehozott korhatárbesorolási-rendszer alkalmazását és nem hoztak létre saját besorolási rendszert sem, a forgalmazók a játékok IARC¹⁰¹ szerinti korhatárbesorolását tüntetik fel. Az IARC kategóriái megegyeznek az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (a továbbiakban: PEGI) rendszer kategóriáival.

Az erőszakos videójátékok miatti amerikai kongresszusi viták ahhoz vezettek, hogy a Sega 1993-ban kialakította az első videójáték-besorolási rendszert, a Videogame Rating Council-t. A tanács az elődje a napjainkban is működő Entertainment Software Rating Boardnak, amely az amerikai piacon végzi a videójátékok leíró címkézését és korhatár-besorolását.

⁹⁹ A kiskorúvédelmi szemlélet annak ellenére tartja magát, hogy egy 2021-es felmérés szerint az Egyesült Államokban a játékosok 80%-a 18 év feletti.

¹⁰⁰ Council resolution of 1 March 2002 on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group OJ C 65, 14.3.2002, p. 2.

¹⁰¹ International Age Rating Coalition: How IARC works – Online: <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx> (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

Az Amerikai Egyesült Államokban és Kanadában az ESRB rendszert alkalmazzák, amely 5 korhatárkategóriát állapít meg:

- bárki számára megfelelő,
- 10 éves kor felett bárki számára megfelelő,
- tinédzserkortól ajánlott,
- 17 éves kor felett ajánlott,
- csak nagykorúaknak (18+) ajánlott.

Európában a legtöbb ország az önszabályozás keretében működő Egységes Európai Játékinformációs Rendszert, a PEGI-t alkalmazza.¹⁰² A 2003-ban elindult PEGI rendszer célja, hogy a szülők és a játékosok számára könnyen érthető és átlátható módon nyújtson információkat az egyes videójátékok tartalmi elemeiről, és arról, hogy azok mely korosztály számára ideálisak. A PEGI a korhatárjelzések mellett tartalmi leíró piktogramokat is bevezetett, amely alapján a szülők és a gondviselők nem csak arról tudnak tájékozódni, hogy egy-egy játék megfelelő-e az adott korosztály számára, hanem arról is, hogy az adott játék tartalmaz-e félelemkeltő elemeket, káromkodást, esetleg kábítószer-használatot. A hagyományos médiaszolgáltatásokban használt korhatár-besorolási rendszerekkel szemben a PEGI-nek a nagy előnye, hogy egységes. Az Európai Unióban – Németország kivételével, ahol a Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) rendszert¹⁰³ alkalmazzák, – a videójáték-szoftverek kiadói és forgalmazói ugyanazokat a jelzéseket kötelesek feltüntetni a termékeken mindegyik tagállamban. Az egységes jelölések egyrészt megkönnyítik a játékszoftverek szabad mozgását az Unión belül (hiszen nem kell minden tagállamban külön besorolni ezeket a termékeket), másrészt a szülők és gondviselők könnyebb tájékozódását is elősegíti. Ez utóbbi különösen fontos manapság, amikor a videójáték-szoftverek „dobozos” szoftverként, azaz fizikai műpéldánnyal együtt járó árusítása visszaszorulóban van¹⁰⁴ az olyan online disztribúciós platformoknak köszönhetően, mint a Steam, a Playstation Store vagy a GOG, ahol valójában nem magyar áruházból vásárolunk. A PEGI rendszer ráadásul folyamatosan bővül, hogy a játékipar trendjeivel összhangban hatékonyan tudja segíteni a szülőket. 2018-ban például új piktogramot vezettek be, ami azt jelzi, ha a játékban elérhető alkalmazáson belüli vásárlás.

Noha a PEGI rendszer széleskörű támogatottságot élvez, a szülők és gyermekek egyszerű tájékoztatása a modern médiakörnyezetben egyre kevésbé alkalmas arra, hogy a videójátékok tartalmával kapcsolatban felmerülő problémákat hatékonyan kezelje. Az életkori kategóriák szerinti besorolás és a tartalmi leíró címkék mellett főleg az online platformként is működő MMORPG-k esetében bír fontossággal, hogy a felhasználók életkora is ellenőrizhető legyen, ennek azonban a technikai lehetőségei jelenleg még nem biztosítottak.

2.2. Erőszakos videójátékok

A videójátékok tartalomszabályozását hosszú évekig az erőszakos videójátékok –mai napig is élénk vitát generáló¹⁰⁵ – személyiségtorzító hatása miatt érzett félelem tematizálta. Az

¹⁰² Egységes Európai Játékinformációs Rendszer [Online: https://pegi.info/](https://pegi.info/) Utolsó letöltés: 2024. április 22.

¹⁰³ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle [Online: https://usk.de/](https://usk.de/) Utolsó letöltés: 2024. április 22.

¹⁰⁴ Freeman, M. (2023) In 2023 the gap between digital and physical games will grow and this is why, Egaming.com. [Online: https://www.egaming.com/en_ca/blog/digital-vs-physical-games/](https://www.egaming.com/en_ca/blog/digital-vs-physical-games/) (Utolsó letöltés: 2024. április 22.

¹⁰⁵ Néhány kutatás egyértelműen amellel foglal állást, hogy a videójátékok torzítják a játékosok, főképp a kiskorúak személyiségét és ahhoz vezetnek, hogy a játékokban felfedezhető agresszív mintázatokat később a valóságban is lemásolják. Lásd: Anderson, C.A. and Bushman, B.J. (2001) 'Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature', *Psychological Science*, 12(5), pp. 353–359. doi:10.1111/1467-9280.00366. és Bartholow, B.D., Sestir, M.A. and Davis, E.B. (2005) 'Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior', *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), pp. 1573–1586. doi:10.1177/0146167205277205.

Egyesült Államokban mind a mai napig fellángol az erőszakos videójátékok szigorúbb szabályozását sürgető diskurzus.

Az első, túl erőszakosnak minősített videójáték az 1976-os „Death Race” volt, amelyben a játékos úgy tudott pontokat gyűjteni, hogy az általa irányított autóval annyi koboldot ütött el, amennyit lehet.¹⁰⁶ A játékot nem jogszabály, vagy szankció, hanem az egyöntetű társadalmi rosszallás miatt távolították el a boltok polcairól. Hasonló sorsra jutott 1993-ban a Sega „Night Trap” című játéka, amely nők elleni erőszakos bűncselekményeket mutatott be. Ugyan a játékosok körében népszerű volt, az erőszakos játékok miatti aggodalmat erősítette a „Mortal Kombat” című játék, amely az első olyan játék volt, ami realiztikus és explicit módon ábrázolta az erőszakot. A 90-es években a játékokat övező társadalmi ellenőrzés miatt az Egyesült Államok Kongresszusának Igazságügyi Bizottsága meghallgatást is tartott, ezt követően hozták létre az első korhatárbesorolási rendszert, az Entertainment Software Rating Board-ot.¹⁰⁷

A korhatárbesorolással azonban nem csitultak az erőszakos játékok miatti indulatok, főként az amerikai iskolai lövöldözéseket követően került a téma terítékre. 1997-ben a Heath gimnáziumban, 1999-ben a Columbine gimnáziumban történt gyilkosságok miatt születtek jogalkotási javaslatok az erőszakos játékok betiltására, kiderült ugyanis, hogy az elkövetők mindkét esetben rendszeresen játszottak belsőnézetes lövöldözős (*first-person shooter – FPS*) játékokat, mint a Doom vagy a Quake. 2000-ben Indianapolis városa szeretne volna betiltani egy rendeletben, hogy a gyermekek szülői felügyelet nélkül játszathassanak játéktermi gépeken. Az erőszakos játékot tartalmazó játékgépeket olyan helyiségben kellett elhelyezni, ahol a gyermekek azokat az utcáról nem látták. A rendelet végül soha nem lépett hatályba, mert az American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick ügyben¹⁰⁸ a Hetedik Körzeti Fellebbviteli Bíróság az erőszakos videójátékokra vonatkozó korlátozások alkotmányosságának megítélése során leválasztotta az erőszakos tartalmakat az amerikai jogban elterjedt, védett közlésnek nem minősülő, obszcén tartalmak kategóriájáról. Az érvelés szerint az erőszakos videójátékok korlátozása nem a tartalom sértő jellege miatt történik, hanem mert azok hosszabb távon képesek kárt okozni az agresszív attitűdök és magatartások népszerűsítésével, ami végső soron erőszakhoz vezethet.¹⁰⁹ Az ítéletet főleg amiatt érte kritika, mert a bíróság elutasította az – alapvetően szexuális tartalmak esetében alkalmazott – obszcénitás-doktrína kiterjesztését az erőszakos tartalmakra. A bíróság úgy találta, hogy az erőszakos tartalmak korlátozása esetében – az obszcén tartalmak korlátozásával ellentétben – érvényesülnek az Első Alkotmánykiegészítés által nyújtott garanciák, ezért az indianapolisi szabályozónak szigorú mérce alkalmazásával kellett volna vizsgálnia a korlátozhatóság megengedhetőségét. Kevin E. Barton például elismeri, hogy az obszcénitás mint a véleménynyilvánítási szabadság korlátozásának lehetséges esete valóban a szexuális tartalmak miatt került bevezetésre, ugyanakkor nyomatékosítja, hogy sok párhuzamot lehet vonni a szexuális természetű obszcén és az

Más kutatások azonban nem támasztották alá, hogy a videójátékok ilyen hatással járnának és arra a következtetésre jutottak, hogy nem ösztönöznek jobban az erőszakos magatartásra, mint a rajzfilmek vagy játékfilmek. Sherry, J. (2001) 'The effects of violent video games on aggression.', *Human Communication Research*, 27(3), pp. 409–431. doi:10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x. és Elson, M. et al. (2015) 'Comparing apples and oranges? evidence for pace of action as a confound in research on digital games and aggression.', *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), pp. 112–125. doi:10.1037/ppm0000010.

¹⁰⁶ National Coalition Against Censorship (2022) *A timeline of video game controversies*. Online: <https://ncac.org/resource/a-timeline-of-video-game-controversies> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

¹⁰⁷ Kocurek, C.A. (2013) 'Game censorship and regulation in the United States', *Gaming Globally*, pp. 211–214. doi:10.1057/9781137006332_15.

¹⁰⁸ American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick, 244 F.3d 572 (7th Cir. 2001) 574.

¹⁰⁹ Uo., 575.

erőszakos közlések között.¹¹⁰ A rendeletnek kényszerítő érdekre kellett volna hivatkoznia, ilyen érdeket pedig a bíróság nem talált.

A *Brown v. Entertainment Merchants Association* ügyben¹¹¹ az amerikai Legfelsőbb Bíróság megsemmisített egy kaliforniai jogszabályt, amely megtiltotta a videójátékok eladását vagy bérbeadását kiskorúaknak. Amellett, hogy a bíróság szintén arra a következtetésre jutott, hogy az obszcenitást nem szabad összemenni az erőszakos videójátékok kérdésével, a véleménynyilvánítás szabadságának a szémszögéből is megvizsgálta a videójátékokat és arra jutott, hogy a videójátékok ugyanúgy gondolatokat és társadalmi üzeneteket közvetítenek, mint a könyvek, színdarabok vagy filmek, teszik ezt a jól ismert irodalmi eszközökkel, mint a karakterek, párbeszéd, a cselekmény vagy a zene. Ennél fogva a videójátékok ugyanúgy érdemesek az első alkotmánykiegészítés által nyújtott védelemre, mint a felsorolt médiumok.

Az európai játékszabályozás uniós szinten nem harmonizált, így találunk olyan országokat az Európai Unióban, ahol szigorúbb szabályok vonatkoznak az egyes videójáték-elemekre. Különösen szigorú tartalomszabályozás működik például Németországban, ahol a videójátékoknak van egy tiltott kategóriája. A tiltott kategóriába tartozó videójátékok kereskedelmi forgalomba nem hozhatók. Noha az elmúlt években megfigyelhető bizonyos fokú enyhülés a német videójátékok tartalomszabályozásában, a 80-as években még az erőszakos videójátékok a tiltott kategóriába estek. Ez nem tántorította el a játékfejlesztőket, akik igyekeztek kreatív megoldásokkal bevinni a játékaikat a német piacra, például a németországi forgalmazásra szánt játékszoftverekben zöldre színezték az ellenség vérét, vagy robotokkal helyettesítették az emberi ellenfeleket.¹¹² Így is akadt olyan videójáték, amelynek a terjesztése nemcsak tiltott volt, hanem még bűncselekménynek is minősült. Egy frankfurti bíróság szerint a náci Németországban játszódó *Wolfenstein 3D* az önkényuralmi jelképek, például a horogkereszt használata miatt a német büntetőtörvénykönyv 86a§-ba ütközött. A harmadik birodalom idejében játszódó videójátékokat a német korhatárbesorolási testület, az *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (a továbbiakban: USK) be sem sorolta, így azok forgalmazása tilos volt Németországban. A döntést sokan kritizálták főképp amiatt, hogy figyelmen kívül hagyta a német büntető törvénykönyv, a *Strafgesetzbuch* azon szakaszát, amely kimondta, hogy az önkényuralmi jelképek szimbólumainak használata nem büntethető abban az esetben, ha az művészeti célokból történik.¹¹³ A német korhatárbesorolási bizottság álláspontja 2005-öt követően valamivel megengedőbb lett; ahelyett, hogy megtagadták volna a náci szimbólumokat tartalmazó játékok besorolását, esetről esetre kezdték megvizsgálni azok megengedhetőségét. Elsők között olyan játékok kaphattak korhatárbesorolást, mint az *Attentat 1942*, illetve a *Through the Darkest of Times*,¹¹⁴ a kiadók pedig a kedvezőbb döntéseken felbátorodva elkezdtek újból kérelmezni a régebbi játékaik korhatárbesorolását. 2019-ben a műfajban ikonikusnak számító *Wolfenstein 3D* és annak *Spear of Destiny* című kiegészítője kaptak korhatárbesorolást. A tilalom feloldását az USK azzal indokolta, hogy ezek a játékok megfelelő kontextusban mutatják be a játékosoknak a náci ideológiát, nem dicsőítik azt, a játékosok az önkényuralmi rendszer ellen harcolnak, nem pedig annak pártján állnak.¹¹⁵

¹¹⁰ Barton, K. E. (2002) *Game Over: Legal Response to Videogame Violence*. *Notre Dame Journal of Law* 16(1), *Ethics and Public Policy* 133-172. 158. o.

¹¹¹ *Brown v. Entertainment Merchants Association*, 564 U.S. 768 (2011)

¹¹² OLG Frankfurt, NSTZ 1999, 356 ff.

¹¹³ Schwiddessen, S. (2015) 'Hakenkreuze und Verfassungswidrige Kennzeichen in Computerspielen', *Computer und Recht*, 31(2), pp. 92-126. doi:10.9785/cr-2015-0205. 93.o.

¹¹⁴ Färberböck, P. and Herrmann, M. (2023) 'Game over?', *Politiken des (digitalen) Spiels*, pp. 137-152. doi:10.1515/9783839467909-007. 146.o.

¹¹⁵ Allen, J. (2023) *Wolfenstein 3D available in Germany after 30 years*, *TechRaptor*. Online: <https://techraptor.net/gaming/news/wolfenstein-3d-available-in-germany-after-30-years> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

2.3. A gyermekek szexuális kizsákmányolása

Az online is játszható videójátékok kockázatot is jelentenek a gyermekek számára. Ha játékokról van szó, a szülői odafigyelés hajlamos lankadni, az, hogy a gyerek játszik, hamis biztonságérzetet adhat. Az online játékvilágok a szexuális ragadozóknak kiváló terepet biztosítanak, az online behálózás, azaz a *grooming* gyakran valósul meg közösségi funkcióval is rendelkező videójátékokban. A csekélyebb odafigyelés az online játékok kiadói oldalán is megfigyelhető: az UNICEF 2019-ben hívta fel a figyelmet arra, hogy a videójátékok többsége még ma is lehetővé teszi az anonim regisztrációt és a játékos környezetek kevésbé moderáltak egy hagyományos közösségimédia-platformhoz képest.¹¹⁶ Ruth Threadgall és Graeme Horsman arra is felhívják a figyelmet, hogy a hagyományos hírközlési szolgáltatók adatmegőrzési kötelezettségével szemben az online videójátékok esetében az adatmegőrzési kötelezettség jogszabályi szinten nem tisztázott.¹¹⁷ Ennél fogva nagyon vegyes, hogy melyik szolgáltató, milyen adatot és mennyi ideig őriz meg, ami bűncselekmény esetén nyomozást hátráltató tényező lehet.

Az EU rendelettervezete a gyermekek szexuális kizsákmányolása elleni fellépésről¹¹⁸ kimondott hangsúlyt helyez azokra az online szolgáltatásokra, ahol a gyermekek fokozott veszélynek vannak kitéve. A rendelettervezet preambuluma nevesíti azokat a játékprogramokat, amelyek közösségi elemekkel például csevegőfunkcióval egészülnek ki, mivel itt különösen nagy az esélye annak, hogy felnőttek visszaélés-szerűen lépnek kapcsolatba gyermekekkel.¹¹⁹ A rendelettervezet az információs társadalommal összefüggő releváns szolgáltatásokat nyújtó szolgáltatók közül a tárhelyszolgáltatókat – ekként pedig az online platformként működő videójátékokat – arra kötelezi majd, hogy végezzenek kockázatértékelést és kockázatkezelést.¹²⁰ A rendelettervezet az alkalmazásboltok (szoftveralkalmazás-áruházak) számára azt írta elő, hogy az alkalmazás- és szoftverfejlesztőkkel közösen vizsgálják meg, hogy fennáll-e az esélye annak, hogy az alkalmazást gyermekekkel való kapcsolatfelvételre használják¹²¹ és intézkedéseket hozzanak annak érdekében, hogy a megakadályozzák, hogy a gyermekek hozzáférjenek az ilyen alkalmazásokhoz.¹²² Bár a jogalkotási javaslat szövege korántsem végleges, a játékszoftverek szempontjából nézve nem ideális a javasolt megfogalmazás. Ha a szöveg ebben a formában kerül elfogadásra, éppen azt a korcsoportot zárja majd el bizonyos szoftverektől, akiknek az adott szoftverek szólnak, hiszen a pedofil bűnelkövetők elsősorban azokat az alkalmazásokat igyekeznek használni, ahol könnyen találnak potenciális áldozatot. Harmadik kötelezettségként az személyközi hírközlési szolgáltatásokat nyújtó szolgáltatóknak¹²³ és a szoftveralkalmazás-áruházaknak¹²⁴ be kell vezetniük a hatékony életkor-ellenőrzést. A tárhelyszolgáltatóknak a kockázatértékelés mellett kockázatcsökkentő intézkedéseket is be kell vezetniük,¹²⁵ s bár e körben a tervezet nem nevesíti külön az életkor-ellenőrző rendszereket, a gyakorlatban elképzelhető, hogy az intézkedések az életkor-ellenőrzést is magukban foglalják majd. A

¹¹⁶ UNICEF East Asia and Pacific (2023) *Child sexual exploitation in online gaming*. Online: <https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming#:~:text=In%20many%20ways%2C%20the%20gaming,private%20or%20encrypted%20platforms%20later> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

¹¹⁷ Threadgall, R. and Horsman, G. (2019) 'An examination of gaming platform policies for Law Enforcement Support', *Digital Investigation*, 31, p. 200887. doi:10.1016/j.fsidi.2019.200887.

¹¹⁸ Javaslat: Az Európai Parlament és a Tanács Rendelete a gyermekek szexuális bántalmazásának megelőzésére és az ellene folytatott küzdelemre vonatkozó szabályok megállapításáról. Online: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:52022PC0209> (Utolsó letöltés: 2024. április 5.)

¹¹⁹ Uo. (5) preambulumbekkezdés

¹²⁰ Uo.3. cikk (1)

¹²¹ Uo.6. cikk (1) a)

¹²² Uo.6. cikk (1) b)

¹²³ Uo.4. cikk (3)

¹²⁴ Uo.6. cikk (1) c)

¹²⁵ Uo.4. cikk (1)

tárhelyszolgáltatókkal és személyközi hírközlési szolgáltatást nyújtó szolgáltatókkal szemben a tagállami igazságügyi vagy független közigazgatási hatóságok felderítést elrendelő határozatokat is kibocsáthatnak,¹²⁶ ha jelentős a kockázata annak, hogy a szolgáltatást gyermekek szexuális bántalmazására használják, a felderítésre kötelezés pedig felülírja az ilyen típusú megfigyelésből eredő negatív következményeket, például az alapjogok, köztük a magánélet védelméhez való jog sérelmét. Az igazságügyi vagy független közigazgatási hatóságok eltávolítást elrendelő határozatot is kibocsáthatnak, ha olyan tartalmat észlelnek, ami a gyermekek szexuális bántalmazását ábrázolja.¹²⁷ Ez a szabály vonatkozik a virtuális gyermekpornográfiára is, amely online játékokban is megjelenhet.

A virtuális pornográf felvételekkel kapcsolatos probléma már most is hangsúlyosan jelentkezik a metaverzumokban. A Meta által fejlesztett Horizon Worlds-ben – amelyet elvileg csak nagykorúak használhatnak – rendszeresen éri abúzus a kiskorúakat szexuális zaklatás, rasszizmus és a szexuális hovatartozásuk miatti inzultus formájában.¹²⁸ A kutatást végzők rendszeresen összefutottak kiskorúakkal a metaverzum „Mature Worlds” részén is, ahol lehetőség van szexualitást ábrázoló tartalmak megosztására, szerencsejátékokra és jelen van a legális kábítószer¹²⁹ kereslete-kínálata is. A metaverzumok elterjedése új szintre emeli a virtuális gyermekpornográfia dilemmáját. Az EU-ban a 2011/92/EU irányelv¹³⁰ a valós, kiskorúak sérelmére elkövetett szexuális kizsákmányolást ábrázoló tartalom mellett a pszeudo- és virtuális pornográfiát is büntetni rendeli. Pszeudopornográfiának nevezzük, amikor a tartalom valós, kiskorúnak látszó személyt ábrázol, aki valójában nagykorú, a virtuális gyermekpornográfia pedig a valóságghú, digitális gyermekábrázolást takarja, ami lehet 3D grafika, vagy rajz is. A virtuális gyermekábrázolást tartalmazó pornográf tartalmak nem a metaverzumban jelentek meg először. 2007-ben Németországban indult nyomozás a Second Life videójáték felhasználói ellen.¹³¹ A Linden Labs játékfejlesztő a metaverzum-koncepciót jóval megelőzve hozott létre egy játékot, a Second Life-ot, ahol az emberek létrehozhatnak egy virtuálisan képzett identitást, azaz avatárt,¹³² hogy a játék világában élhessék mindennapjaikat. A felhasználók munkát vállalhatnak, lakást vehetnek, barátokat szerezhetnek, de akár múzeumba is ellátogathatnak. A Second Life-ban nincs sem történet, sem küldetés, a teljes virtuális környezet valójában arra szolgál, hogy a játékosok olyan életet élhessenek, amit a valós térben nem élhetnének. A programban hangsúlyosan vannak jelen a különböző szexuális fantáziák, devianciák és bűncselekmények is. A kiskorúak behálózása (*grooming*) mellett megjelent egy másik aggasztó jelenség is, az ún. age-play. Az age-play során felnőttek hoznak létre gyermeket ábrázoló virtuális avatárt és azzal végeztenek különböző játékbeli szexuális cselekményeket. Bár az avatár mögött

¹²⁶ Uo. (20) preambulumbekzdés és 7. cikk (7) bekezdés

¹²⁷ Uo.14. cikk

¹²⁸ Maciejewski, M. (2023) *Metaverse*. Policy Department for Citizens' Rights and Constitutional Affairs Directorate-General for Internal Policies. Online: [https://www.europarl.europa.eu/ReqData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU\(2023\)751222_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/ReqData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU(2023)751222_EN.pdf) (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

¹²⁹ Az USA több államában legalizált bizonyos kábítószer fogyasztása.

¹³⁰92 Agyermek szexuális bántalmazása, szexuális kizsákmányolása és a gyermekpornográfia elleni küzdelemről, valamint a 2004/68/IB tanácsi kerethatározat felváltásáról szóló, 2011. december 13-i (EU) 2011/92 európai parlamenti és tanácsi irányelv

¹³¹ Connolly, K. (2007) *Germany investigates Second Life Child pornography*, *The Guardian*. Online: <https://www.theguardian.com/technology/2007/may/08/secondlife.web20> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

¹³² „A digitális kommunikáció során közvetítő eszközöket használunk, így a kapcsolatok kialakításához nincs szükség a kommunikáló felek személyes jelenlétére. A jelenlétkommunikáció személyessége helyett a digitális terekben valamilyen reprezentáció révén kerülnek kapcsolatba egymással a kommunikáló ágensek. Ez a helyzet teszi lehetővé, hogy a valós fizikai, társadalmi térben felépített identitások helyett virtuális, képzett identitásokat vegyenek fel egyesek. Ezeket a képzett identitásokat nevezik avatarnak.” Forrás: HTE Fogalomtár, <https://www.fogalomtar.hte.hu/wiki/-/wiki/HTE+Infokommunikacios+Fogalomtar/Avatar> Utolsó letöltés: 2024. április 22.

nagykorú felhasználó áll és valós kiskorú nem sérül, az így létrejött tartalom megfelel a virtuális gyermekpornográfia európai fogalmának.

Problémás gyakorlatot jelent, amikor egy valós kiskorú felnőtt avatárral van jelen. A Second Life például életkori kategóriák szerint több zónára oszlik, egyes területekre elvileg csak nagykorú felhasználók léphetnek be. Az életkor-azonosítás azonban könnyen kijátszható, hiszen a digitális szolgáltatások esetében a mai napig sincsen olyan egységes és interoperábilis rendszer, amely alkalmas lenne a személyazonosság hiteles tanúsítására.

2.4. A jogellenes tartalmak elleni fellépés a DSA-ban

A DSA elfogadásával szélesedett a lehetőség az interneten található jogellenes tartalmak elleni fellépésre. A DSA előtt csak az AVMS irányelv foglalkozott a jogellenes tartalmak kérdésével, ezen irányelv hatálya alá azonban csak a hagyományos televíziós (lineáris), a lekérhető (nem-lineáris), valamint a 2018-as módosítást követően a videómegosztó platformokon kínált audiovizuális tartalmak tartoztak. A nem audiovizuális, vagyis a szöveges, képes tartalmakra, valamint az olyan interaktív szoftverekre, mint a videójátékok az AVMS hatálya nem terjedt ki. Videójátékos környezetben ez azt jelentette, hogy a kifogásolható elemet tartalmazó videójáték miatt nem volt lehetőség eljárásindításra, ellenben, ha valaki a játékot közvetítette egy játékstreaming platformon, az ellen fel lehetett lépni. Ez meglehetősen egyenlőtlen helyzetet eredményezett, ráadásul a származékos tartalmak eltávolításával maga a probléma nem feltétlenül oldódott meg. A DSA ezzel szemben már nem szorítkozik az audiovizuális műsorszámokra és a felhasználók által generált videókra, annak szabályai a jogellenes tartalom bármely fajtája esetén igénybe vehetők. A DSA a jogellenes tartalmak körét nem szűkíti büntetőjogi jogellenességre, a fogyasztóvédelmi, vagy akár a szerzői jogot sértő tartalmak is jogellenesnek minősülnek.¹³³ Ez vonatkozik az online platformnak minősülő videójátékokban, illetve a videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatásokban megjelenő jogszerűtlen elemekre is, illetve azokra a tartalmakra és magatartásokra, amelyek a játékosoktól eredeztethetők. Jogellenes lehet tehát a szerzői jogot sértő játékelemek engedély nélküli bemutatása, jogvédett zeneművek felhasználása a játékban, vagy az élő közvetítésben, a felhasználói magatartások között a bullying, a gyűlöletbeszéd, a gyermekek szexuális kizsákmányolását ábrázoló tartalom.

A szolgáltatók kötelessége, hogy felfüggeszék azoknak felhasználóknak a fiókjait, ahol gyakran jelenik meg jogellenes tartalom.¹³⁴

A DSA szerint az online platformoknak működtetniük kell egy belső panaszkezelési rendszert,¹³⁵ ahol a felhasználók jogorvoslattal élhetnek a platform döntése ellen. Ha a vitát a belső panaszkezelés útján sem sikerül rendezni, lehetőséget kell biztosítani arra, hogy a felhasználók peren kívüli vitarendezés keretében is előadhassák panaszukat.¹³⁶

3. Fogyasztóvédelem

Az Európai Parlament (a továbbiakban: EP) 2023. január 18-án kiadott állásfoglalása kimondottan fogyasztóvédelmi szempontból közelíti meg az európai videójáték-iparral kapcsolatos kérdéseket.¹³⁷ Az EP időszerűnek tartotta, hogy foglalkozzon a videójátékok fogyasztóvédelmi kérdéseivel, hiszen a videójátékok, a játékfejlesztés egyre növekvő szerepet foglal el az EU gazdaságában. Az állásfoglalás azt a problémát helyezi a

¹³³ DSA (12) preambulumbekzdés

¹³⁴ DSA 23. cikk (1)

¹³⁵ DSA 20. cikk

¹³⁶ DSA 21. cikk

¹³⁷ Az Európai Parlament 2023. január 18-i állásfoglalása a fogyasztóvédelem megerősítéséről az online videójátékok területén: az európai egységes piac szintjén történő megközelítés (2022/2014(INI)). Online: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/PDF/?uri=CELEX:52023IP0008> (Utolsó letöltés: 2024. április 5.)

középpontba, hogy a tagállamok és fogyasztóvédelmi hatóságai között nincs következetes és összehangolt együttműködés, így az európai fogyasztók védelme nem egységes.¹³⁸ Az egységes uniós fogyasztóvédelem hiánya miatt töredezett a szerencsejáték-elemet tartalmazó videójátékok, a videójáték-addikció, a manipulatív technikák kezelése, valamint az olyan sérülékeny fogyasztói csoportok védelme, mint a gyermekek.

A gyermekek mint különös státuszú fogyasztók kapcsán az EP állásfoglalás rávilágít arra, hogy rendelkezésre állnak ugyan szülői felügyeleti eszközök, ezek azonban sokfélék, nincs olyan megoldás, amely több platformon egyszerre alkalmazható. A szülőknek így platformonként és szolgáltatásonként külön kell gondoskodniuk a megfelelő védelemtől és beállítani azt. Az EP állásfoglalás a probléma egyik lehetséges megoldását abban látná, ha a szolgáltatók a jelenlegi opt-in típusú védelem helyett opt-out típusú védelmet állítanának be a szolgáltatásaikban. Az opt-out típusú védelem esetén, a gyermekvédelmi beállítások automatikusan be vannak kapcsolva, illetve előre vannak telepítve, a felhasználó azonban kikapcsolhatja azokat.

3.1. Szerencsejáték-szabályozás és a lootbox-ok

A mikrotranzakciókon alapuló videójáték üzleti modellek nem csak az alkalmazásokon belüli közvetlen vásárlásoknak a lehetőségét teremtették meg, hanem ahhoz is hozzájárultak, hogy megjelenhessenek a szerencseelemet tartalmazó videójáték-elemek. Az ún. zsákmánydobozok (lootboxok) olyan videójáték-elemek, ahol a játékos ugyan fizet a kiegészítő tartalomért, ami a játékban való előrehaladását segíti, ám gyakorlatilag zsákbamacskát vesz, hiszen nem tudja pontosan mi lesz a termék, amit vásárol. Kiforrott jogi definíciója azonban nincs ezeknek a játékelemeknek, hiszen Európa-szerte még csak most kezdenek foglalkozni a szabályozás lehetőségével. A belga szerencsejáték-hatóság, a Kansspelcommissie úgy definiálja a zsákmánydoboz fogalmát, mint olyan videójátékba épített elemek összefoglaló elnevezése, amelyeket a játékos ingyenesen vagy díjfizetés ellenében szerezhet meg, látszólag véletlenszerű módon.¹³⁹ Zendle és szerzőtársai a zsákmánydoboz fogalmát azokra a játékbeli tárgyakra szűkítik, amelyek valós pénzért vásárolhatók meg és véletlenszerűen kiosztott, bizonytalan értékű jutalmat tartalmaznak.¹⁴⁰ E szakirodalmi definíció alkalmazása azonban nem célszerű, hiszen van olyan videójáték, ahol a zsákmánydoboz játékbeli valutáért vásárolható meg, vagy megszerzése más feltételhez kötött. A definíció kapcsán fontos rögzíteni, hogy noha a szó maga valamilyen ládára utal, a zsákmánydoboznak megjelenésében nem feltétlen kell doboznak, vagy kincsesládának lennie, megjelenhet más formában is, például kártyaként (FIFA) vagy tojásként (Pokémon Go). Az EP tanulmánya¹⁴¹ három kritériumot határoz meg, amely alapján egy videójátékelem lootbox-nak minősíthető, ezek:

- A doboz felnyitása jogosultsághoz kötött.
- A felhasználó mindenképpen részesül valamilyen jutalomban, tehát minden zsákmánydoboz nyer.
- A felhasználó által elnyert jutalmat algoritmus vagy más módszer teszi véletlenszerűvé.

¹³⁸ Uo. 6.

¹³⁹ Kansspelcommissie (2018). Onderzoeksrapport loot boxen. Online: <https://gamingcommission.be/sites/default/files/2021-02/2018%20Rapport%20-%20Loot%20boxen%20%28NL%29.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

¹⁴⁰ Zendle, D. et al. (2020) 'Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win', *Computers in Human Behavior*, 102, pp. 181–191. doi:10.1016/j.chb.2019.07.003.

¹⁴¹ Cerulli-Harms, A. et al. (2020) 'Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers', Publication for the committee on the Internal Market and Consumer Protection (IMCO), Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, European Parliament, Luxembourg 14. o.

A legnagyobb változatosságot a doboz felnyitásához szükséges jogosultság mutatja, hiszen a nyitás feltételei játékról játékra változhatnak. Az alábbiakban a teljesség igénye nélkül néhány jellemző példát említek:

- a lootbox kinyitására vásárlás útján lehet jogosultságot szerezni, amely lehet valós pénz vagy játékbeli valuta;
- bizonyos időközönként a felhasználó jogosulttá válik lootbox kinyitására, a játékban visszaszámláló jelzi, mikor van lehetősége a játékosnak újabb nyitásra;
- a felhasználó hirdetés megtekintését követően nyithat zsákmánydobozt;
- a felhasználónak valamilyen játékbeli eredményt kell elérnie, például küldetés teljesítése, szintlépés.

A jogosultság megszerzése akár egy játékon belül is több módon történhet. Jellemzően az elsődleges jogosultság mellett a felhasználó pénzfizetés ellenében is megválthatja a doboznyitási jogosultságot, például visszaszámláló esetén nem akarja kivárni, hogy leteljen az idő. Fontos eleme a zsákmánydoboznak a nyeremény. A játékos mindenképpen kap valamilyen jutalmat, tehát a klasszikus szerencsejátékokkal szemben nincs olyan, hogy valaki nem „nyer”, jelentős különbség mutatkozik azonban az elnyert tárgyak értékében. Végül, de nem utolsó sorban a zsákmánydobozok jellemzője az is, hogy a jutalom kisorsolása véletlenszerűen, valamilyen algoritmussal vagy más módszerrel történik. Egyes, jellemzően az alacsonyabb értékkel bíró tárgyak előfordulása magas, míg másoké ritka, így a játékosnak több dobozt is ki kell bontania, ha értékesebb nyereményt szeretne.

A brit médiahatóság jelentése arról számol be,¹⁴² hogy a felnőtt brit játékosok 4%-a, a 8-15 éves gyermekek 3-6%-a költött már valós pénzt zsákmánydobozra.

Mivel a szerencsejáték-szabályozás alapvetően tagállami hatáskörbe tartozik¹⁴³ hiába keresünk a lootbox-okra vonatkozó egységes szabályozást. A szerencseelemre épülő videójáték-tartalmak ráadásul nincsenek régóta jelen, ezért viszonylag kevés olyan ország van, amelyik foglalkozik a jelenséggel. Ahol mégis szabályozással reagálnak a zsákmánydobozok megjelenésére, ott elsősorban gyermekvédelmi szempontból kerültek a normaalkotók látóterébe, hiszen a klasszikus szerencsejátékokhoz hasonlóan ezek is képesek addikciót kiváltani, s károsan befolyásolni a kiskorúak fejlődését. A norvég fogyasztóvédelmi hivatal, a Forbrukerrådet a lootboxokról készült tanulmányában azt is kiemelte, hogy a szerencseelemet tartalmazó játékelemek adásvétele nemcsak káros, de manipulatív is, hiszen ezekkel próbálják ösztönözni a játékosokat arra, hogy minél többet költsenek.¹⁴⁴ 2018-ben a holland játékelügyeleti hatóság szerencsejátéknak minősítette zsákmánydobozokat, és felhívta az ilyen játékelemeket tartalmazó videójátékok fejlesztőit, hogy változtassák meg a játékbeli rendszert. A játékelfejlesztők reagálásáig az egyik digitális disztribúciós platform három játék (Counter Strike: Global Offensive, Team Fortress 2 és a Dota 2) esetében átmenetileg letiltotta a játékbeli tárgyak értékesítését a platformon. Belgium szintén az egyike az első EU tagállamoknak, amely elkezdett foglalkozni a lootbox-ok szabályozásával. A norvég fogyasztóvédelmi hivatal megítélését osztja a belga játékelügyeleti hatóság, amely a FIFA18, a Counter Strike: Global Offensive, a Star Wars Battlefront II. és az Overwatch zsákmánydobozait vizsgálta. A hatóság a lootbox-okat a

¹⁴² Ofcom (2020) *Online nation – 2020 report*. Online: https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0027/196407/online-nation-2020-report.pdf (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

¹⁴³ Strihó, K. (2019) 'A hazai szerencsejátékokra vonatkozó szabályozás EU-jog-konformitásának vizsgálata', *Európai Tükör*, 22(3), pp. 153–166. doi:10.32559/et.2019.3.11.

¹⁴⁴ *Insert coin - How the gaming industry exploits consumers using loot boxes* (2022) Forbrukerrådet. Online: <https://storage02.forbrukerradet.no/media/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

belga szerencsejáték-szabályozásba ütközőnek találta és nagyszámú bírság kiszabását helyezte kilátásba, ha az érintett játékok fejlesztői nem változtatnak a játékmechanikán.

2023-ban a FIFA Players v. Sony ügyben döntött úgy egy osztrák bíróság, hogy az ún. FUT Packok árának visszafizetésére kötelezi a Playstation Store-t üzemeltető Sonyt. Az eset különlegessége, hogy a kiadó és a játékos közé ebben az esetben beékelődött egy disztribúciós platform, hiszen a FUT Packokat nem közvetlenül a játékban, hanem a Sony alkalmazásboltjában lehetett megvásárolni. Az osztrák bíróság nem csak a szerencsejémet kifogásolta, hanem azt is, hogy a játék kimondottan agresszív marketinget folytatott, hiszen visszaszámlálókkel és egyéb sürgető eszközökkel próbálta rávenni a játékosokat vásárlásra, annak ellenére, hogy a FIFA 22 korhatárbesorolása PEGI 3+, tehát egészen fiatal gyermekek is találkozhatnak ezzel a technikával.

A magyar jogban a szerencsejátékról szóló törvény határozza meg mi minősül szerencsejátéknak. A szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény (továbbiakban: Szjtv.) szerencsejáték-fogalmából három feltétel olvasható ki, amelyeknek konjunktívan kell teljesülniük ahhoz, hogy egy játék vagy játékelem szerencsejátéknak minősüljön. Az Szjtv. szerint szerencsejáték minden olyan játék:

- a) amelyben a játékos pénz fizetése vagy vagyoni érték nyújtása fejében, meghatározott feltételek fennállása vagy bekövetkezése esetén
- b) pénznyereményre vagy más vagyoni értékű nyereményre válik jogosulttá, továbbá, amelyben
- c) a nyereség vagy a veszteség kizárólag vagy túlnyomórészt a véletlentől függ.

E definíció azonban nem minden esetben illik a lootboxokra, hiszen a három konjunktív feltétel egyike, hogy a játékos nyereménye pénz vagy valamilyen vagyoni értékű dolog legyen. Nielsen és Grabarczyk a videójátékokban előforduló lootbox-okat csoportosítva megkülönböztetnek pénzért megvásárolható, illetve pénzért nem megvásárolható dobozokat.¹⁴⁵ A jutalom szintén kétféle lehet: virtuálisan értékesíthető (akár valós, akár játékbeli fizetőeszközért) vagy olyan, amely a játékoshoz kötődik és nem értékesíthető.¹⁴⁶ Noha vannak a piacon olyan videójátékok, ahol a játékbeli értéktárgyak valós, pénzben kifejezhető értékkel rendelkeznek,¹⁴⁷ a játékok zöménél ez nincs így. Bár egy-egy játékban megszerzett fegyver, páncél vagy egyéb tárgy a játékosok között cserélhető, vagy a játékbeli fizetőeszközért adható-vehető, azt újra „valós” pénzzé tenni nem lehet, legfeljebb csak a játék ökoszisztémáján belül bír értékkel.

3.2. Játékbeli fizetőeszközök

Főleg a komplexebb, többjátékos szerepjátékok ma már komplett virtuális gazdasággal rendelkeznek, amelyben létezik saját, virtuális fizetőeszköz. A Fortnite esetében ilyen a V-Buck, a Roblox esetében pedig a Robux. Fogyasztóvédelmi problémaként azonosította az EP azt is, hogy a játékbeli vásárlások esetében sokszor nehéz egymástól megkülönböztetni a játékbeli fizetőeszközért, illetve a valós pénzeszközért végrehajtott tranzakciókat. A fogyasztók tájékoztatása kiemelkedően fontos ebben az esetben, hogy mindig egyértelműen és jól láthatóan elhelyezett figyelemfelhívásban kapjon információt a fizetés mikéntjéről. Problémás az is, hogy a játékbeli piactereken gyakran más típusú termékek is gazdát cserélnek, illetve a játékokban szereplő tárgyak harmadik személyek által

¹⁴⁵ Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019) 'Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games'. Transactions of the Digital Games Research Association, June 2019, Vol 4 No 3.

¹⁴⁶ Uo.

¹⁴⁷ Az EVE Online című játékban rekord összegért, 635.000 amerikai dollárért cserélt gazdát egy úrállomás. Chiang, O. (2011) *Meet the man who just made a half million from the sale of virtual property*, Forbes. Online: <https://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2010/11/13/meet-the-man-who-just-made-a-cool-half-million-from-the-sale-of-virtual-property/?sh=2f7ee80821cd> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

üzemeltetett platformokon is értékesíthetők. Ez nem csak a játék felhasználási feltételeivel ellentétes, hanem akár a pénzmosást is elősegítheti.

Hiroshi Yamaguchi a virtuális pénznek három hagyományos funkcióját említi: a) csereeszköz, b) értékmérő és c) az értékmegőrzés eszköze.¹⁴⁸ Ahhoz, hogy ezeket a funkciókat betöltse, valamilyen úton biztosítani kell az értékét, legalábbis azt, hogy az értékváltozása kiszámítható elveken nyugodjon. A virtuális világokban használható fizetőeszközök, bár a pénz hagyományos funkcióit betöltik, nem bírnak állandó értékkel, legalábbis nem átlátható, hogy az értékük milyen tényezők mentén változik. Amíg a fogyasztó a videójáték zárt környezetében mozog, ez nem jelent különösebb problémát, ám ahogy valós pénzért vesz játékbeli fizetőeszközt, vagy játékbeli tárgyat ad el valós pénzért, már felmerülnek fogyasztóvédelmi igények. Az Európai Bizottság 2022-ben elindította az uniós fogyasztóvédelmi jog célravezetőségi vizsgálatát, amelynek keretében nyilvános konzultációt is folytatott.¹⁴⁹ Noha a konzultáció eredményei még nem állnak rendelkezésre, a kérdések között több videójáték-fókuszú is szerepel, jelezve, hogy a téma az uniós jogalkotás célkeresztjében van. A kérdőívben az Európai Bizottság arra is kíváncsi volt, hogy szükséges-e átláthatóbbá tenni azt, ahogyan az emberek virtuális tárgyakat vásárolnak. A válaszokból az látszik kikristályosodni, hogy igen, hiszen a valós pénz és a játékbeli fizetőeszközök közötti átváltást sokszor nehéz követni, a különböző akciók, csomagajánlatok és jutalmak miatt pedig átláthatatlanabb a rendszer, mint a valós piacokon. A tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló irányelv (UCPD)¹⁵⁰ megtévesztő mulasztásnak minősíti azt, hogy a kereskedő a kínált digitális szolgáltatás esetében jelentős információt „hallgat el, vagy azt homályos, érthetetlen, félreérthető, vagy időszerűtlen módon bocsátja rendelkezésre”,¹⁵¹ a fizetés feltételeit (így a pontosan fizetendő díjat) pedig ekként minősíti. Az UCPD értelmezéséhez segítséget nyújtó bizottsági ajánlás¹⁵² ezt a rendelkezést úgy értelmezi, hogy a kereskedőnek a virtuális tárgyak árát valós pénzben is egyértelműen és hangsúlyos helyen fel kell tüntetnie.¹⁵³ A videójátékok jelentős részében ellenben nem látunk valós pénzben feltüntetett árat, ez legfeljebb akkor jellemző, ha az adott tárgyat valamilyen videójátékhoz kiegészítő szolgáltatást nyújtó platformon (pl. a Steam-en) is meg lehet vásárolni.

Vannak már olyan játékok is, amelyek blokklánc alapú technológiákra (kriptoaluta vagy NFT¹⁵⁴) helyezték a játékbeli kereskedelmet. A technológia azonban jelenleg még több visszaélésre ad lehetőséget, például a feketegazdaságban pénzmosásra lehet használni, de különféle csalásokra is használható. A megfelelő biztonsági garanciák nélkül több disztribúciós platform tiltja a blokklánc-alapú fizetőeszközök használatát, a Valve a Steam disztribúciós platformon minden olyan játék értékesítését megtiltotta, ami kriptoalutát

¹⁴⁸ Yamaguchi, H. (2004) 'An analysis of virtual currencies in online games', *SSRN Electronic Journal* [Preprint]. doi:10.2139/ssrn.544422.

¹⁴⁹ Lásd: https://ec.europa.eu/info/law/better-regulation/have-your-say/initiatives/13413-Digital-fairness-fitness-check-on-EU-consumer-law_en (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

¹⁵⁰ A belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól, valamint a 84/450/EGK tanácsi irányelv, a 97/7/EK, a 98/27/EK és a 2002/65/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvek, valamint a 2006/2004/EK európai parlamenti és tanácsi rendelet módosításáról szóló, 2005. május 11-i (EU) 2005/29 európai parlamenti és tanácsi irányelv

¹⁵¹ Uo. 7. cikk (2)

¹⁵² A Bizottság közleménye – Iránymutatás a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól szóló 2005/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv értelmezéséhez és alkalmazásához. Online: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2021.526.01.0001.01.HUN&toc=OJ%3AC%3A2021%3A526%3AFULL

(Utolsó letöltés: 2024. április 5.)

¹⁵³ Uo. 104. o.

¹⁵⁴ non-fungible token: a nem helyettesíthető tokenek olyan digitális eszközök, amelyek blokklánc technológia alkalmazásával lehetővé teszik egy értéktartó eszköz tulajdonjogának bizonyítását

vagy NFT-eket tartalmaz.¹⁵⁵ A Minecraft játék fejlesztői szintén megtiltották ezeknek az eszközöknek a használatát, arra hivatkozva, hogy ezek elvonják a figyelmet a játék valódi céljától és inkább spekulatív magatartásra ösztönzik a felhasználókat.¹⁵⁶

3.3. Sötét mintázatok a videójátékokban

A videójátékok elsődleges célja, hogy szórakoztassák a felhasználókat, a játékfelületek kialakítása ehhez igazodóan jól kezelhető, arra ösztönzi a játékost, hogy minél többet játsszon. Vannak azonban olyan designelemek, amelyek elhelyezése manipulatív és etikátlan. Szilágyi Pál azokat a technikákat tekinti sötét mintázatnak, amelyek a tudatalattit befolyásolják és hátrányt okoznak a fogyasztónak.¹⁵⁷ A sötét mintázatoknak nem kizárólag kereskedelmi gyakorlatban van jelentőségük. Zagal a videójátékokban alkalmazott sötét mintázatoknak nevezi azokat a játékelemeket is, amelyek a játékosban nyugtalanságot, rossz érzést keltenek.¹⁵⁸ Ezt azzal egészíti ki, hogy mindez a felhasználó tudta és beleegyezése nélkül történik, hiszen vannak olyan játékok, amiket azért vesznek meg a játékosok, mert bosszantóan nehezek, vagy éppen horrorisztikusak.¹⁵⁹

A videójátékokban és más online platformokon alkalmazott sötét megoldásokat sokáig nem kezelte az uniós jog. Mivel a jelenség alapvetően a kereskedelmi, B2C ('business-to-consumer') jellegű viszonyokban ütötte fel a fejét, nem véletlen, hogy elsőként a fogyasztóvédelmi tárgyú európai uniós jogi aktusok kapcsán merült fel a sötét mintázatok szabályozásának igénye. A tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokról szóló UCPD irányelv tiltja a tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatokat,¹⁶⁰ vagyis azokat a gyakorlatokat, amelyek ellentétesek a szakmai gondosság követelményével, a termékekkel kapcsolatban jelentősen torzítják, vagy torzíthatják az átlagfogyasztó gazdasági magatartását, akihez eljut, aki a címzettje.¹⁶¹ A 6. cikk a megtévesztő tevékenységeket tiltja, taxatív felsorolva azokat a döntési helyzeteket (pl. szolgáltatás, alkatrész, csere vagy javítás szükségessége), ahol a fogyasztó hamis információ révén történő megtévesztése vagy félrevezetése olyan döntéshez vezet, amit elvileg nem hozott volna meg. Videójátékokban előfordul az, hogy a rendszer a kezdő játékosok ellen sokkal tapasztaltabb ellenfeleket sorsol ki, így a tapasztalatlan játékos azt hiszi, hogy ahhoz, hogy nyerjen, kiegészítőket, tárgyakat kell vásárolnia. Előfordulhat az is, hogy a program egy-egy tárgy, játékbeli fizetőeszköz rendelkezésre állását a felhasználó költségi hajlandóságát figyelembe véve, algoritmus útján határozza meg. A keveset költő játékosok hiányt észlelhetnek bizonyos erőforrásokból, amelyek az előrehaladáshoz szükségesek, így nagyobb valószínűséggel vásárolják meg azokat, kezdenek többet költeni. Az irányelv 8. cikke az agresszív kereskedelmi gyakorlatokról szól, például zaklatás, kényszerítés, befolyásolás, ami jelentősen korlátozza a fogyasztó döntését, választási szabadságát. Videójátékos környezetben ilyen elem lehet az egyes játékbeli események időhöz kötése. Ilyenkor a felhasználónak bizonyos idő áll rendelkezésére, hogy valamit megtegyen, például egy zsákmánydobozt kinyisson, a termést learassa, az idő lejártával a játékos

¹⁵⁵ Clark, M. (2021) *Valve bans blockchain games and nfts on steam, epic will try to make it work*, *The Verge*. Online: <https://www.theverge.com/2021/10/15/22728425/valve-steam-blockchain-nft-crypto-ban-games-age-of-rust> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

¹⁵⁶ Lee, J. (2022) *Minecraft says no to nfts and blockchain, citing fraud and ...*, *The Washington Post*. Online: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/07/20/minecraft-nfts-blockchain-ban/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

¹⁵⁷ Szilágyi, P. (2023) *Sötét mintázatok, sötét megoldások, különös tekintettel az online platformokra*. Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság. 5. o. Online: <https://onlineplatformok.hu/files/b7ab7c5b-9f8e-4a37-bd28-1de518af560c.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

¹⁵⁸ Zagal, J. P., Bjork, S., Lewis, C. (2013) *'Dark Patterns in the Design of Games'*, Foundations of Digital Games Conference, FDG 2013, May 14-17, Chania, Greece, 3. o. Online: http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06_zagal_etal.pdf (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

¹⁵⁹ Uo.

¹⁶⁰ 5. cikk (1)

¹⁶¹ 5. cikk (2)

valamilyen hátrányt szenved, például nem kap meg egy jutalmat, vagy termés elszárad. A visszaszámláló folyamatos megjelenítése mellett a játékok jellemzően értesítéseket küldenek a felhasználó eszközeire, vagy felugró ablakokat iktatnak a játékmenetbe arra buzdítva, hogy cselekedjen mihamarabb, figyelmeztetve, hogy más csak kevés ideje van. Az I. melléklet feketelistája felsorolja azokat a magatartásokat, amiket automatikusan tisztességtelennek kell tekinteni. Az Európai Bizottság még 2021-ben adott iránymutatást az UCPD irányelv értelmezéséről,¹⁶² amiben szó esik a sötét mintázatokról is. A Bizottság szerint a feketelistás magatartások között eleve vannak olyanok, amelyek sötét mintázatokat tiltanak. Konkrét videójátékos utalás ugyan nincs a listán szereplő magatartások között, viszont valóban van néhány elem, ami videójátékokban is előfordul. Ilyen a hamis sürgősségérzet keltése, azzal a hamis állítással, hogy a termék csak korlátozott ideig lesz elérhető. Videójátékokban ez általában megszerezhető tárgyak, lootbox-ok, küldetések hirdetése esetében valósul meg.

A DSA külön foglalkozik azokkal a gyakorlatokkal, „amelyek akár szándékosan, akár ténylegesen jelentősen torzítják vagy korlátozzák a szolgáltatás igénybe vevőinek azon képességét, hogy önálló és megalapozott döntéseket hozzanak.”¹⁶³ Az ilyen gyakorlatok sokfélék lehetnek, ezeket nem sorolja fel részletesen a rendelet, példaként a noszogatót (nudging) említi, de ide tartozik az összes olyan interfész-kialakítás vagy funkció, ami tudatalatti technikák használatával manipulál. A DSA cikkeinek szövege már nem tartalmazza a sötét megoldás kifejezést, ám az online interfészek tervezéséről és kialakításáról szóló 25. cikk úgy rendelkezik, hogy a felületek kialakítása és elrendezése, tervezése során nem téveszthetik meg vagy manipulálhatják az igénybe vevőket, illetve nem torzíthatják vagy gyengíthetik a szabad és tájékozott döntéshozatalhoz való képességüket.

A videójátékokban előforduló sötét mintázatoknak tudományos osztályozása ugyan nincs, de egy non-profit weboldal, a [DarkPattern.games](https://darkpattern.games)¹⁶⁴ gyűjti és rendszerezi a videójátékokhoz köthető sötét megoldásokat. A weboldal négy kategóriába sorolja a sötét mintázatokat:

- időhöz köthető,
- pénzügyi,
- közösségi és
- pszichológiai sötét mintázatok.

Az időhöz köthető sötét megoldások különféle megoldásokkal arra próbálják rákényszeríteni a játékost, hogy minél több időt töltsön a játékban. Ez történhet oly módon, hogy a játék a karakterfejlődést, tapasztalati pontok szerzését valamilyen repetitív, monoton küldetéshez vagy feladathoz köti (grindelés). Az ilyen játékelemek amellett, hogy időigényesek, nem támaszkodnak a játékos készségeire, csupán egy monoton és nem különösebben szórakoztató cselekvéssor végrehajtását várja tőlük. Híres példája a grindelésnek a *World of Warcraft* videójáték, ahol a szintlépéshez ugyanabba típusba tartozó vaddisznókra kellett vadászni újra és újra. Időhöz köthető sötét mintázat az egyes események határidőhöz kötése (*playing by appointment*), ahol a felhasználónak a határidő lejártát követően be kell lépnie a játékba, hogy ne érje hátrányos következmény. Ezt a típusú sötét mintázatot a Zynga által fejlesztett *FarmVille* alkalmazta előszeretettel, ahol a játékosnak meghatározott időközönként vissza kellett térnie betakarítani a termést, ám ha ezt túl hosszú ideig nem tette meg, az elszáradt. Szintén ide sorolható, ám enyhébb

¹⁶² A Bizottság közleménye – Iránymutatás a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól szóló 2005/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv értelmezéséhez és alkalmazásához 4.2.7. pont

¹⁶³ DSA (67) preambulumbekkezdés

¹⁶⁴ Lásd: [http://darkpattern.games](https://darkpattern.games) (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

megítélésű játékelem, amikor a játék csak bizonyos mérföldkövek elérésekor engedi menteni a játékállást.

Pénzügyi jellegű sötét mintázatok az olyan megoldások, amelyek a felhasználót játékon belüli vásárlásra ösztönzik. Gyakori, amikor a játékos csak meghatározott számú játéklehetőséggel (élettal) rendelkezik, de további lehetőségeket vásárolhat, vagy amikor a reklámentességet kötik fizetéshez. Szintén gyakori, amikor a játékbeli fizetőeszköz megszerzését kötik vásárláshoz. Pénzügyi jellegű sötét mintázatok a manipulatív lootbox-ok is, ezekről korábban a szerencsejáték körében esett szó.

A közösségi sötét mintázatok jellemzően piramisjáték-szerű struktúrát hoznak létre a játékosok között. Ez például úgy valósulhat meg, hogy a játék különböző könnyítéseket és jutalmakat ajánl fel azért cserébe, ha valaki meghívja ismerőseit a játékba. Szintén népszerű megoldás, amikor a játékbeli ismerősöknek nyújtott segítségkérést és -adást jutalmazza a program, míg a végül a felhasználók közösségi kötelezettségüknek érzik belépni játékba és segíteni.

A legnehezebben a pszichológiai jellegű sötét mintázatok ragadhatók meg, hiszen mindenkire máshogyan hat egy-egy játékelem. Az ilyen játékelemek általában a játékos kötődésére próbálnak ráerősíteni, például azzal, hogy a történetmeséléshez tartozó küldetések mellett további díjakat, eredményeket (*achievements*) lehet elérni, vagy felszerelésekből, jutalmakból kollekciókat összeállítani.

Az USA fogyasztóvédelmi hatósága, a Federal Trade Commission (FTC) 2023 márciusában összesen 520 millió dollár összegű büntetést szabott ki az Epic Games-re adatvédelmi szabályok megsértése és sötét mintázatok alkalmazása miatt.¹⁶⁵ Az FTC vizsgálata alapján az Epic Games a Fortnite című videójátékban előszeretettel alkalmazott olyan technikákat, amelyek a kiskorú felhasználókat vásárlásra buzdították, vagy akaratlan vásárlást eredményeztek. Az egyik ilyen eszköz a felhasználói interfész kialakítása volt, amelyen a gombokat inkonzisztens és zavaró módon úgy helyezték el, ami növelte a félrekattintások, ezáltal a nem szándékolt vásárlások számát. A betöltő képernyő átugrása, vagy egyes tárgyak előnézete esetében fennállt a veszélye annak, hogy felhasználó a rossz helyre kattint és pénzfizetési kötelezettsége keletkezik. 2018-ig ráadásul a játékbeli fizetőeszközt (V-buck) gyermekek előzetes szülői engedély vagy a bankkártyabirtokos jóváhagyása nélkül is megvásárolhatták, a cég így akár alkalmanként több száz dolláros összeget terhel a szülő bankkártyájára.

4. Videójáték és a versenyjog

A játékfejlesztés, valamint a videójátékra alkalmas hardver eszközök magas fejlesztési költségei miatt a játékpiacot néhány nagyobb szereplő dominálja, a versenyjognak tehát kiemelt szerepe van a piaci versenyt ösztönző és piacra lépést megkönnyítő piaci szerkezet fenntartásában. A versenyjog területei közül az alábbi három területnek van jelentősége:

- a. fúziókontroll,
- b. versenykorlátozó megállapodások (antitröszt),
- c. erőfölénnyel való visszaélés.

Noha a mobiljátékok térnyerésének és a közösségi finanszírozás (crowdfunding) megjelenésének köszönhetően a videójátékgyártás napjainkban színes képet mutat, ez nem mindig volt így. A kétezres évek elején négy nagy konzolgyártó (a Nintendo, a Sony, a SEGA és a Microsoft) dominálták a játékok futtatására alkalmas hardverek piacát.

¹⁶⁵ Lásd: https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/1923203epicgamesfinalconsent.pdf (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

4.1. Activision Blizzard felvásárlás

2023. május 15-én az Európai Bizottság jóváhagyta az Activision Blizzard játékfejlesztő cég Microsoft általi felvásárlását, két feltételhez kötve az ügyletet.¹⁶⁶

A bizottsági döntésből fontos következtetések vonhatók le az európai videójáték piacra nézve. Egyrészt a Bizottság meghatározta mit kell releváns földrajzi piacnak tekinteni a videójáték-fejlesztés és -kiadás, valamint a terjesztés esetén, ami digitális szolgáltatások esetében nem mindig könnyű. Másrészt azonosította azokat a konglomerátum kapcsolatokat, amik az videójáték-értéklánc különböző szereplői között fennállnak. Harmadrészt elemezte azokat a vertikális kapcsolatokat, amik a játékfejlesztés és a kiadói tevékenység között fennállnak.

A Bizottság három érintett piacot azonosított, melyek:

- a. PC és konzoljátékok kiadása,
- b. PC és konzolos játékok forgalmazása,
- c. PC operációs rendszerek szállítása.

Az első két piac esetében lényeges megállapítás, hogy azok jelentősen szegmentáltak. A kiadói piac megosztott a játékplatformok (PC és konzol) szerint, játékműfajok szerint és játéktípusok szerint is. A forgalmazói piac szintén megosztott PC és konzolok szerint. A forgalmazás esetében a különböző értékesítési modellek (egyszeri vásárlás kontra előfizetés), illetve a hozzáférés típusa szerinti megkülönböztetést a Bizottság nem tartotta indokoltnak. Az összefonódás értékelése során a Bizottság arra a következtetésre jutott, hogy az Activision Blizzard felvásárlása nem akadályozza a hatékony versenyt a konzolos játékok piacán, a konkurens konzolgyártók, a Sony és a Nintendo is jelentős szereplők, akiknek a tevékenységére még a teljes inputkorlátozás sem lenne jelentős hatással. A PC esetében a Bizottság azt állapította meg, hogy az ügylet konglomerátumhatást eredményez az Activision Blizzard játékosai és a Microsoft Windows operációs rendszer kínálata között. Az asztali számítógépek piacán a Windows 70-80% piaci részesedéssel rendelkezik, így a Microsoft eleve erőfölényes helyzetben van. Ugyanakkor a grafikai számítási kapacitás igénybevétele miatt az erőforrásigényes játékokat PC-s környezetben eleve Windows operációs rendszerre fejlesztik, más rendszereken (Linux, MacOS) jellemzően nem futtathatóak. Ennek következtében a Microsoft nem tudja tovább erősíteni a PC operációs rendszerek piacán az erőfölényes pozícióját azáltal, hogy korlátozza az Activision Blizzard játékok natív futtathatóságát más operációs rendszereken. Más a helyzet azonban a felhőalapú játéstreaming platformokat vizsgálva. Ezek az online platformok arra biztosítanak lehetőséget, hogy a játékosok távoli szerverek számítási kapacitását kihasználva tudjanak játszani. Erre akkor lehet szükségük, ha gyengébb hardverrel rendelkeznek, mint amit a futtatni kívánt játék megkíván, vagy olyan operációs rendszert használnak, amely a játék natív futtathatóságát nem támogatja. A Bizottság úgy vélte, hogy az Activision Blizzard játékaiknak streamingje fontos eleme annak, hogy más operációs rendszerek versenyezzenek a Windowssal, fennáll azonban a veszélye annak, hogy a Microsoft e játékokat csak az általa üzemeltetett Ultimate Game Pass platformon teszi elérhetővé és visszatartja azokat a mások által üzemeltetett felhőalapú streaming platformoktól.

Az előbbi aggályok kezelése érdekében a Bizottság jóváhagyásának egyik feltétele az volt, hogy az Activision Blizzard játékot vásárló felhasználóknak a felvásárlástól számított 10 éven keresztül biztosítani kell a felhőalapú játéstreaming szolgáltatáson keresztüli hozzáférést, a másik feltétel szerint ezek a szolgáltatók az érintett játékokat jogdíjfizetés

¹⁶⁶ Case M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD
https://ec.europa.eu/competition/mergers/cases1/202330/M_10646_9311516_7443_3.pdf (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

nélkül felvehetik a kínálatukba, függetlenül attól, hogy a Microsoft azt a saját szolgáltatásán keresztül is nyújtja. A Bizottság által szabott feltételek ezt a problémát két irányból igyekeznek kezelni: egyrészt a licencszerződések módosításával biztosítják a játékosok számára a jogot, hogy hozzáférjenek ezekhez a játékokhoz felhőalapú streaming szolgáltatásokon keresztül, másrészt arról rendelkezik, hogy a Microsoftnak jogdíjfizetési kötelezettség nélkül hozzáférhetővé kell tennie az AB játékeit felhőstreaming szolgáltatók részére.

4.2. Az Epic v. Apple jogvita

Az Amerikai Egyesült Államokban az Epic Games és az Apple között alakult ki versenyjogi jellegű, az alkalmazásokon belüli vásárlásokkal kapcsolatos jogvita.¹⁶⁷ Az Apple az iOS operációs rendszereken használt App Store alkalmazásboltján keresztül végrehajtott tranzakciókból – a piaci gyakorlatnak egyébként megfelelően – 30%-os részesedést kért. A Fortnite-ot fejlesztő Epic Games ezt tisztességtelennek találta, és az Apple rendszerét kikerülendő a videójátékba a saját fizetési rendszerét építette be. Mivel így olcsóbban tudta kínálni a játékon belüli termékeket, a fogyasztók értelemszerűen inkább ezt a lehetőséget választották. Erre válaszul az Apple törölte az alkalmazásboltjából a játékot, több millió iOS felhasználó számára játszhatatlanná téve azt, pár nappal később pedig az Epic fejlesztői fiókját is felfüggesztette. Az Epic bírósághoz fordult, a keresetében arra hivatkozva, hogy az Apple megsértette a Sherman Act monopóliumról szóló rendelkezését.

Versenyjogi ügyekben a releváns termékpiac és földrajzi piac meghatározásának kiemelt jelentősége van. Az elsőfokon eljáró kaliforniai északi körzeti bíróságnak a releváns termékpiac kapcsán arról kellett döntést hoznia, hogy annak az alkalmazásterjesztési piac vagy a kétoldalú tranzakciók piaca minősül-e. A bíróság végül az utóbbit határozta meg releváns termékpiacként, és úgy határozott, hogy a kétoldalú tranzakciók piaca magában foglalja mind az iPhone és iPad kompatibilis, mint az Android rendszerekkel kompatibilis applikációk adásvételét. Mivel a bíróság az Android operációs rendszereken használt Google Play Store-t versengő terméknek tekintette, megállapította, hogy duopóliumról van szó, így az Epic kérelme megalapozatlan. A bíróság szerint az Epic nem tudta bizonyítani, hogy a kétoldalú piac mindkét oldalán sérelmet szenvedett és arra jutott, hogy a 30%-os részesedés ugyan magas, de nem jogszerűtlen, mivel az Apple-nek joga van díjat kérni azért, hogy alkalmazásboltjában helyet biztosít az Apple termékeinek. Az ítélet elsődleges kritikája a bíróság piacmeghatározását éri. Első látásra ugyanis úgy tűnik, hogy az Apple és a Google/Android alkalmazásboltjai egymást helyettesítő, így ugyanazon a piacon versengő termékek, de valójában nem azok. Egyrészt az iOS operációs rendszereken belül nincsen lehetőség más alkalmazásboltot használni, csak az Apple saját rendszerét, így az iPhone és iPad használók nem tudják használni a Play Store-t. Másrészt az Android-rendszerre váltás a felhasználónak jelentős költséget okoz, hiszen a hardver és szoftvertermék összekapcsolásából adódóan, ha a felhasználó a Play Store-t szeretné használni, akkor készüléket is kell cserélnie.

4.3. Epic v. Google jogvita

Azonos indokból perelte az Epic a Google-t, ám ebben az eljárásban teljesen eltérő eredménnyel. Az Epic kontra Apple ügy végkimenetelével ellentétben a bíróság a Google ellen ítélt és megállapította, hogy az Android alkalmazásbolt terjesztési rendszerével és árazásával a Google monopóliumhelyzetet kívánt teremteni. Az eltérő megítélés háttérében vélhetően az áll, hogy az Apple teljesen zárt ökoszisztémát működtet, a Google Android ökoszisztémája ellenben nyitott, így abban kialakulhat verseny az egyes alkalmazásboltok között.

¹⁶⁷ Epic Games, Inc. v. Apple Inc. Online: <https://www.documentcloud.org/documents/21060697-apple-epic-judgment> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

4.4. Valve geo-blocking bírság

Az Európai Bizottság 2021 elején összesen 7,8 millió euró bírságot szabott ki a Valve-ra és öt nagyobb játékkiadóra (Bandai Namco,¹⁶⁸ Capcom,¹⁶⁹ Focus Home Interactive,¹⁷⁰ Koch Media,¹⁷¹ Zenimax¹⁷²) indokolatlan területi alapú tartalomkorlátozás miatt. A disztribúciós platform és a kiadók egyes PC-játékok határokon átnyúló értékesítését korlátozták, azokban az esetekben, ahol a játékos Steam rendszeren kívüli terjesztőtől vásárolt licenckulcsokat, ezáltal az EU geo-blocking rendeletébe¹⁷³ ütköző geo-blokkolást hajtottak végre. Ahhoz, hogy megérthessük, miért minősítette a Bizottság a cégek gyakorlatát geo-blokkolásnak, ismernünk kell a disztribúciós platformok működését.

A Steam disztribúciós platformról kétféleképpen tölthetnek le játékokat a felhasználók. Az egyik lehetőség, hogy a felhasználók a Steam-áruházon keresztül digitális kópiát vesznek a játékból, amelyet a kulcs aktiválását követően telepíthetnek a személyi számítógépeikre. A másik lehetőség, hogy a felhasználó a Steam-rendszeren kívüli terjesztőtől vásárol játékot – amely történhet fizikai műpéldány értékesítésével és digitálisan is –, majd a kapott licenckulccsal a Steam rendszerén belül aktiválja azt. Ezeket a licenckulcsokat a játék kiadója és a Steam-et működtető Valve megállapodása alapján generálják és mellékelik a játékokhoz, még mielőtt azok bekerülnének a terjesztési láncba.¹⁷⁴ A Valve a kiadókkal kötött szerződésekben nemcsak a kiadott licenckulcsok számáról rendelkezik, hanem sok esetben arról is megállapodik, hogy az egyes kulcsokhoz területi korlátozást rendeljenek. Ez azt jelenti, hogy egyes kiadott kulcsokat csak bizonyos országokban vagy régiókban lehet aktiválni. Az Európai Unió területén belül azonban előfordulhat, hogy a fogyasztó egy másik tagállamban olcsóbban jut egy adott termékhez, mint a saját tagállamában, az EU pedig a digitális egységes piac megteremtésével kifejezetten ösztönözni kívánja a tagállamokban a digitális áruk és szolgáltatások szabad mozgását.

A kérdés, amit vizsgálni kell az ügyben, hogy a geo-blocking rendelet szabályai kiterjednek-e egyáltalán a játékszoftverek értékesítésére. E tekintetben annak van jelentősége, hogy a szoftverre áruként vagy szolgáltatásként tekintünk. A rendelet hatálya ugyanis nem terjed ki azokra az elektronikus úton nyújtott szolgáltatásokra, amelyek „fő jellemzője a szerzői jogi védelemben részesülő művekhez (...) való hozzáférés biztosítása és ezek felhasználása, a szerzői jogi védelem alatt álló művek (...) immateriális formában való értékesítését is beleértve”.¹⁷⁵ Elektronikus úton nyújtott szolgáltatás lehet például a felhőalapú, az adattárolási és a webtárhely-szolgáltatás, illetve a keresőprogramok.¹⁷⁶ A rendelet szabályai alapján áruk csak ingó testi tárgyak lehetnek,¹⁷⁷ az elektronikusan terjesztett szoftver tehát nem esik bele az áruk körébe, kizárólag a dobozos, fizikai formában értékesített szoftvert vonhatnánk azok fogalma alá. A Bizottság döntése azt a szemléletet erősíti, amely szerint a szoftver alapvetően árunak minősül, hallgat viszont arról, hogy mi történik akkor, ha fizikai műpéldány értékesítésére nem is kerül sor, hiszen a digitálisan értékesített licenckulcsok aktiválásáról a döntés nem szól. Arról, hogy a szoftver árunak, szolgáltatásnak, vagy sui generis „terméknek” minősül-e, továbbra is

¹⁶⁸ Pac-Man, Dark Souls, Tekken.

¹⁶⁹ Resident Evil, Dragon's Dogma, Monster Hunter.

¹⁷⁰ Styx, Call of Cthulhu, A Plague Tale.

¹⁷¹ Metro: Redux, Saints Row: The Third, Gothic 3.

¹⁷² Quake, The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion.

¹⁷³ A belső piacon belül a vevő állampolgársága, lakóhelye vagy letelepedési helye alapján történő indokolatlan területi alapú tartalomkorlátozással és a megkülönböztetés egyéb formáival szembeni fellépésről, valamint a 2006/2004/EK és az (EU) 2017/2394 rendelet, továbbá a 2009/22/EK irányelv módosításáról szóló, 2018. február 28-i (EU) 2018/302 európai parlamenti és tanácsi (EU) rendelet

¹⁷⁴ Ez általában úgy történik, hogy a játék dobozos szoftverként kerül értékesítésre, de nem tartalmaz DVD vagy BluRay lemezt, csak egy cédulát a licenckulccsal.

¹⁷⁵ Geo-blocking rendelet 4. cikk (1) b)

¹⁷⁶ Uo. (24) preambulumbekkezdés

¹⁷⁷ Uo., 2. cikk 15. pont

hallgat az uniós jog.¹⁷⁸ Az EUB 1991-ben a C-79/89. számú ítéletében az immateriális javak csoportjába (*intangible property*) sorolta a szoftvert, igaz, abban az esetben, amikor az egy másik áru szerves részét képezi (pl. a számítógépekre előre telepített operációs rendszer).¹⁷⁹

A Bizottság Valve-ügyben hozott döntése ugyan fontos lépés a játékszoftverek indokolatlan, területi alapú tartalomkorlátozás nélküli terjesztése érdekében, de nem veszi figyelembe a digitális tartalomipar e sajátosságát, és csak a dobozos játékszoftverek értékesítése esetén lehet igazodási pont. Mivel a terjesztési láncban a harmadik személy terjesztőktől vásárolt licenckulcsok a fizikai műpéldányokkal esnek egy tekintet alá, a Bizottság döntése helyes, ám a tekintetben kritizálható, hogy nem vette figyelembe a piac sajátosságait, ennél fogva a fogyasztók a terjesztési mód függvényében eltérő jogokkal rendelkeznek. A Bizottság geo-blocking rendeletről szóló értékelő jelentése¹⁸⁰ felvetette annak a lehetőségét, hogy a rendelet hatályát bővítsék ki például a szerzői művek szolgáltatására és az audiovizuális szolgáltatásokra.

4.5. A Digital Markets Act hatása az európai videójáték-iparra

Amíg a DSA alapjogi és tartalomszabályozási szempontból foglalkozik az online platformokkal, szabályozási párja, a DMA inkább versenyjogi aspektusból, a B2B viszonyokat rendezve. Hohmann Balázs mutat rá,¹⁸¹ hogy a legtöbb online platformot ingyenesen használjuk, ezek használata tehát nem feltétlenül hoz létre olyan fogyasztói jogviszonyt, ahol a felhasználó díjfizetés ellenében vesz igénybe egy szolgáltatást. Más a helyzet a videójátékok esetében, ahol sokszínűbbek az üzleti modellek. Akár a szoftverért fizet a játékos (*boxed revenue model*), akár az alkalmazáson belül vásárol, fogyasztónak minősül. Szemben a DSA lépcsőzetesen építkező szabályozási rendszerével, a DMA az úgynevezett alapvető platformszolgáltatásokat (pl. online közvetítő szolgáltatók, online keresőprogramok, közösségi hálózati szolgáltatások, videómegosztóplatformszolgáltatások, felhőszolgáltatások) szabályozza.¹⁸² Az alapvető platformszolgáltatásokon belül is külön figyelmet szentel a kapuőr platformoknak, amelyek sajátossága, hogy sok üzleti felhasználót képesek sok végfelhasználóval összekapcsolni,¹⁸³ erőfölényükből fakadóan pedig képesek arra, hogy tisztességtelen gyakorlatok révén befolyásoljanak olyan tényezőket, mint az árak, a választási lehetőség¹⁸⁴ vagy a platformon keresztül elérhető szolgáltatások. Az első 6 kapuőr szolgáltató és az általuk nyújtott 22 alapvető platformszolgáltatás kijelölése 2023 szeptemberében megtörtént.¹⁸⁵ A Bizottság értékelése szerint a kijelölt kapuőrök megfelelnek a DMA-ban foglalt követelményeknek, vagyis jelentős hatást gyakorolnak a belső piacra, mert olyan szolgáltatást nyújtanak, ami fontos kapuként szolgál az üzleti felhasználók számára a végfelhasználók eléréséhez, és megszilárdult, tartós piaci pozíciót élveznek. Vélelmezni kell, hogy egy vállalkozás teljesíti ezeket a követelményeket, ha eléri a rendeletben meghatározott 7,5 milliárd eurós éves

¹⁷⁸ Hojnik, J. (2016) 'Technology neutral EU law: Digital Goods within the traditional goods/services distinction', *International Journal of Law and Information Technology* [Preprint]. doi:10.1093/ijlit/eaw009.

¹⁷⁹ A C-79/89. sz., Brown Boveri-ügyben 1991. április 18-án hozott ítélet, 21. pont.

¹⁸⁰ L. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-publishes-its-short-term-review-geo-blocking-regulation>. (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

¹⁸¹ Hohmann, B (2023) 'Digital Services Act és a Digital Markets Act termékekre és digitális szolgáltatásokra irányuló fogyasztói jogviszonyokat érintő rendelkezései', *In Medias Res*, 12, pp. 69–91. doi:10.59851/imr.12.2.4.

¹⁸² DMA 2. cikk

¹⁸³ DMA (2) preambulumbekkezdés

¹⁸⁴ DMA (4) preambulumbekkezdés

¹⁸⁵ A 6 kapuőr szolgáltató az Alphabet, az Amazon, az Apple, a ByteDance, a Meta valamint a Microsoft. Lásd: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_23_4328 (Utolsó letöltés: 2024. április 15.)

forgalmi küszöböt,¹⁸⁶ és meghatározott számú – ebben az esetben 45 millió – aktív végfelhasználóval rendelkezik.¹⁸⁷

Bár egyelőre egyetlen, kizárólag videójátékkal foglalkozó közvetítő szolgáltató sem került fel a kapuőr listára, a DMA-nak lehet hatása a videójáték-iparra is. Kiváltképp igaz ez a mobiljátékok piacára, ahol már az Apple v. Epic Games ügyben is kiütköztek az alkalmazásboltok és a játékfejlesztők közötti ellentétek. A DMA kifejezetten előírja, hogy a kapuőr szolgáltató nem írhatja elő a végfelhasználók számára, hogy azok az ő pénzforgalmi szolgáltatását, vagy alkalmazáson belüli vásárlásra szolgáló fizetési rendszerét használják.¹⁸⁸ DMA 6. cikkének (4) bekezdése szerint *„[a] kapuőrnek meg kell engednie és technikailag lehetővé kell tennie az olyan, harmadik fél szoftveralkalmazásai vagy szoftveralkalmazás-áruházai telepítését és tényleges használatát, amelyek a kapuőr operációs rendszerét használják vagy azzal együttműködnek, és biztosítania kell, hogy e szoftveralkalmazásokhoz vagy szoftveralkalmazás-áruházakhoz a kapuőr érintett alapvető platformszolgáltatásaitól eltérő eszközökkel is hozzá lehessen férni. A kapuőr – adott esetben – nem akadályozhatja meg azt, hogy a harmadik fél letöltött szoftveralkalmazásai vagy szoftveralkalmazás-áruházai arra ösztönözzék a végfelhasználókat, hogy eldöntsék, hogy alapértelmezettként kívánják-e használni a letöltött szoftveralkalmazást vagy szoftveralkalmazás-áruházat. A kapuőrnek technikailag lehetővé kell tennie a letöltött szoftveralkalmazást vagy szoftveralkalmazás-áruházat alapértelmezettként beállítani kívánó végfelhasználók számára, hogy ezt a változtatást könnyen végrehajtsák.”*¹⁸⁹

A DMA hatására az Apple be is jelentette, hogy elérhetővé teszi az Epic saját alkalmazásboltját, az Epic Games Store-t és a Fortnite-ot is az iOS rendszereken Európában,¹⁹⁰ pontot téve az EU-ban a jogvita végére.

¹⁸⁶ DMA 3. cikk 2. (a)

¹⁸⁷ DMA 3. cikk 2. (b)

¹⁸⁸ DMA 5. cikk (7)

¹⁸⁹ DMA 6. cikk (4)

¹⁹⁰ Porter, J. and Pierce, D. (2024a) *Apple is bringing sideloading and alternate app stores to the iPhone*, *The Verge*. Online: <https://www.theverge.com/2024/1/25/24050200/apple-third-party-app-stores-allowed-iphone-ios-europe-digital-markets-act> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.).

III. Ajánlások

1. A modern videójátékok nem csak történetet mesélnek: közösséget építenek és számos olyan funkcióval rendelkeznek, amely miatt online platformnak is minősülhetnek (pl. a Roblox, vagy a Fortnite). A felhasználók védelme nem függhet a platform típusától, ezért javasolt megvizsgálni az online, többjátékos videójátékokat abból a szempontból, hogy minősülhetnek-e a DSA szerinti online platformoknak.
2. A platformizáció jelensége a videójáték-értékláncot is elérte. A videójáték értékláncban számos olyan kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltató jelent meg, amely közvetítő szolgáltatóként, sok esetben pedig online platformként nyújt valamilyen szolgáltatást. Ezek a szolgáltatások csak a videójátékokkal együtt, koherens rendszerben értelmezhetőek, a jogalkalmazásnak és a területet szabályozó jogszabályoknak tisztában kell lenniük az értéklánc különböző pontjain elhelyezkedő szolgáltatásokkal és a közöttük lévő kölcsönhatásokkal.
3. A digitális ökoszisztémában egyre jobban előtérbe kerül az immerzív élményt nyújtó metaverzum koncepciója. A metaverzum egy olyan virtuális, illetve kiterjesztett valóság, ahol az emberek dolgozhatnak, intézhetik az ügyeiket vagy szórakozhatnak. Noha a metaverzum nem videójáték, sok esetben mégis videójátékokból fejlődik ki. Ez az új és komplex digitális környezet újfajta kihívásokat és veszélyeket rejt magában, javasolt tehát további kutatásokat folytatni arról, hogy milyen társadalmi, gazdasági és jogi hatással jár a metaverzumok megjelenése.
4. A videójátékok tartalomszabályozásában annak ellenére tartja magát a kiskorúvédelmi szemlélet, hogy a játékosok közel 80%-a felnőtt.¹⁹¹ Noha a kiskorúak védelme vitathatatlanul fontos az online környezetben, felnőtteket is érhetnek jogsértések a játékokban. Előfordulhatnak olyan tartalmak is, amelyek jelenléte egyetlen korosztály számára sem kívánatos, mivel büntetőjogi tényállást valósít meg. A DSA holisztikus módon foglalkozik a jogellenes tartalmakkal, ezt pedig ki lehet aknázni a videójáték-tartalmak és a videójátékokhoz kapcsolódó közvetítő szolgáltatásokban megjelenő tartalmak esetében is. Kutatások bizonyítják, hogy az online játékok jelenleg kevésbé moderáltak egy hagyományos közösségimédia-platformokhoz képest. Fontos, hogy a DSA szerinti működő digitális szolgáltatási koordinátorok rendszerében rendelkezésre álljanak a megfelelő erőforrások és ismeretek az videójáték ökoszisztémában jelentkező káros tartalmak elleni küzdelemhez. Ehhez szükség szerint továbbképzés és humánerőforrás-bővítés vehető igénybe.
5. Az európai uniós szerzői jogi és szoftverjogi szabályok közötti ellentmondások miatt az értékesítési formába függvényében eltérő jogaik vannak a fogyasztóknak. Míg a jogkimerülés a fizikai adathordozón vásárolt játékszoftverek esetében biztosított, a digitális disztribúciós platformokon vásárolt játékok esetében nem. Mivel a játékszoftverek mindkét értékesítési formában kaphatóak indokolatlan a fogyasztót hátrányos helyzetbe hozó megközelítés.
6. Egyre égetőbb problémát jelent az online közösséget teremtő videójátékok és a hozzájuk kapcsolódó kiegészítő szolgáltatások esetében – az online platformok nagy részéhez hasonlóan – a felhasználók életkorának azonosítása. Az UNICEF 2019-ben arra hívta fel a figyelmet a videójátékok többsége még ma is lehetővé teszi az anonim regisztrációt és a játékos környezetek kevésbé moderáltak egy hagyományos közösségimédia-platformhoz képest. Az életkor-verifikáció olyan kérdés, amit a videójátékok esetében is kezelni kell.

¹⁹¹ Forrás: https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe_Key-Facts-2022_FINAL.pdf Utolsó letöltés: 2024. április 22.

7. A közelmúlt versenyjogi ügyei (Activision Blizzard felvásárlás), rámutattak arra, hogy az Európai Unió a játékipiaci verseny számottevő tényezőjeként kezeli a felhőalapú játékstreaming szolgáltatásokat. A szolgáltatások penetrációja jelenleg alacsony, a jövőben azonban nem árt figyelmet szentelni a felhőalapú környezet szabályozási és jogalkalmazási kérdéseinek.
8. A videójátékok szabályozása, illetve a videójátékokkal összefüggő esetjog kevésbé kutatott területek Magyarországon. Bár jelen kutatás feltérképezte azokat a területeket, amelyek a videójátékok esetében relevánsak, az egyes részterületek például fogyasztóvédelem, tartalommoderálás, szerzői jog mélyrehatóbb vizsgálatot igényelnek. A magyar fogyasztók, illetve a kiskorú játékosok szülei, gondviselői esetében is szükség van a folyamatos tájékoztatásra és tudatosságnövelésre, amelyet tájékoztató kampányok előadások, kiadványok, illetve képzések útján lehet biztosítani.

Felhasznált irodalom

Kötetek, folyóiratok

Anderson, C.A. and Bushman, B.J. (2001) 'Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature', *Psychological Science*, 12(5), pp. 353–359. doi:10.1111/1467-9280.00366.

Ball, M.A. (2019) *Nerf This: Copyright Highly Creative Video Game Streams as Sports Broadcasts*, 61 Wm. & Mary L. Rev. 253, <https://scholarship.law.wm.edu/wmlr/vol61/iss1/6> 284. o.

Bartholow, B.D., Sestir, M.A. and Davis, E.B. (2005) 'Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior', *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), pp. 1573–1586. doi:10.1177/0146167205277205.

Barton, K. E. (2002) *Game Over: Legal Response to Videogame Violence*. Notre Dame Journal of Law 16(1), Ethics and Public Policy 133-172. 158. o.

Cerulli-Harms, A. et al. (2020) 'Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers', Publication for the committee on the Internal Market and Consumer Protection (IMCO), Policy Department for Economic, Scientific and Quality of Life Policies, European Parliament, Luxembourg

Elson, M. et al. (2015) 'Comparing apples and oranges? evidence for pace of action as a confound in research on digital games and aggression.', *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), pp. 112–125. doi:10.1037/ppm0000010.

Färberböck, P. and Herrmann, M. (2023) 'Game over?', *Politiken des (digitalen) Spiels*, pp. 137–152. doi:10.1515/9783839467909-007.

Gosztanyi, G. (2021): 'Az internetes tartalomszabályozás európai típusú szabályozásának kezdetei, avagy irányelvektől a rendeletekig (TWF, AVMS, E-Comm, DSA, DMA).' *Jog Állam Politika: Jog- és Politikatudományi Folyóirat* : 4 , 26.o.

Gyertyánfy, P., Legeza, D.(szerk.) : Nagykommentár a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényhez WK jogtár

Hayes, C.J. (2008) 'Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing User-Generated Derivative Works', *Harvard Journal of Law & Technology* , 21(2), pp. 567–587. 569. o.

Hohmann, B (2023) 'Digital Services Act és a Digital Markets Act termékekre és digitális szolgáltatásokra irányuló fogyasztói jogviszonyokat érintő rendelkezései', *In Medias Res*, 12, pp. 69–91. doi:10.59851/imr.12.2.4.

Hojnik, J. (2016) 'Technology neutral EU law: Digital Goods within the traditional goods/services distinction', *International Journal of Law and Information Technology* [Preprint]. doi:10.1093/ijlit/eaw009.

Ivory, J. D. (2016) "A brief history of video games." *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* New York: Taylor and Francis. 1-21. 3. o.

- Kent, S.L. (2001) *The ultimate history of video games: From Pong to Pokémon and beyond: The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Vol.1. Crown, 18. o.
- Kocurek, C.A. (2013) 'Game censorship and regulation in the United States', *Gaming Globally*, pp. 211–214. doi:10.1057/9781137006332_15.
- Liao, S.X. (2015) 'Japanese console games popularization in China', *Games and Culture*, 11(3), pp. 275–297. doi:10.1177/1555412015583574.
- Mezei, P. (2015) 'A digitális jogkimerülés határai az Európai Unióban és az Egyesült Államokban – I. rész' *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle* 10 (120) : 6 pp. 78-96.
- Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019) 'Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games'. *Transactions of the Digital Games Research Association*, June 2019, Vol 4 No 3.
- Ramos, A. et al (2013): *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO publication. Online: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf; 10. o. 12. pont
- Schwiddessen, S. (2015) 'Hakenkreuze und Verfassungswidrige Kennzeichen in Computerspielen', *Computer und Recht*, 31(2), pp. 92–126. doi:10.9785/cr-2015-0205.
- Sherry, J. (2001) 'The effects of violent video games on aggression.', *Human Communication Research*, 27(3), pp. 409–431. doi:10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x.
- Strihó, K. (2019) 'A hazai szerencsejátékra vonatkozó szabályozás EU-jogkonformitásának vizsgálata', *Európai Tükör*, 22(3), pp. 153–166. doi:10.32559/et.2019.3.11.
- Szilágyi, P. (2023) Sötét mintázatok, sötét megoldások, különös tekintettel az online platformokra. Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság. 5. o. Online: <https://onlineplatformok.hu/files/b7ab7c5b-9f8e-4a37-bd28-1de518af560c.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)
- Threadgall, R. and Horsman, G. (2019) 'An examination of gaming platform policies for Law Enforcement Support', *Digital Investigation*, 31, p. 200887. doi:10.1016/j.fsidi.2019.200887.
- Trapova, A. and Fava, E. (2020) 'Aren't we all exhausted already? EU copyright exhaustion and video game resales in the games-as-a-service ERA', *Interactive Entertainment Law Review*, 3(2), pp. 77–93. doi:10.4337/ielr.2020.02.01.
- Van Dijck, J. – Thomas Poell – Martijn de Waal (2018): *The Platform Society. Public Values in a Connective World*. Oxford: Oxford University Press.
- Yamaguchi, H. (2004) 'An analysis of virtual currencies in online games', *SSRN Electronic Journal* [Preprint]. doi:10.2139/ssrn.544422.
- Zagal, J. P., Bjork, S., Lewis, C. (2013) '*Dark Patterns in the Design of Games*', *Foundations of Digital Games Conference, FDG 2013, May 14-17, Chania, Greece*, 3. o. Online: http://www.fdg2013.org/program/papers/paper06_zagal_et al.pdf (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

Zendle, D. et al. (2020) 'Paying for loot boxes is linked to problem gambling, regardless of specific features like cash-out and pay-to-win', *Computers in Human Behavior*, 102, pp. 181–191. doi:10.1016/j.chb.2019.07.003.

Zódi, Zs. (2023) *Platformjog: Elméletek és hatályos szabályok*. Budapest: Ludovika Egyetemi Kiadó.

Internetes források

2022 Key Facts about the European video games sector (2022) *Video Games Europe*. Online: <https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe-Key-Facts-2022-FINAL.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

A Bizottság Közleménye: Iránymutatások az audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv értelmében a „videomegosztóplatform-szolgáltatás” fogalom meghatározásában szereplő alapvető funkció kritériumának gyakorlati alkalmazására vonatkozóan

A Bizottság közleménye – Iránymutatás a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól szóló 2005/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv értelmezéséhez és alkalmazásához

Az Európai Parlament 2023. január 18-i állásfoglalása a fogyasztóvédelem megerősítéséről az online videojátékok területén: az európai egységes piac szintjén történő megközelítés (2022/2014(INI))

Hogan Lovells Engage (2021) *EU Digital Services Act What will it mean for cloud services?* Online: <https://www.engage.hoganlovells.com/knowledgeservices/insights-and-analysis/eu-digital-services-act-what-will-it-mean-for-cloud-services> (Utolsó letöltés: 2024. március 28.)

Insert coin - How the gaming industry exploits consumers using loot boxes (2022) *Forbrukerrådet*. Online: <https://storage02.forbrukerradet.no/media/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

Kansspelcommissie (2018). *Onderzoeksrapport loot boxen*. Online: <https://gamingcommission.be/sites/default/files/2021-02/2018%20Rapport%20-%20Loot%20boxen%20%28NL%29.pdf> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

Legal state of play in the video games industry (2023) *Dentons*. Online: <https://www.dentons.com/en/insights/guides-reports-and-whitepapers/2023/april/17/video-games-industry-report> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

National Coalition Against Censorship (2022) *A timeline of video game controversies*. Online: <https://ncac.org/resource/a-timeline-of-video-game-controversies> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Metaverse may be \$800 billion market, Next Tech Platform (2022) *Bloomberg Intelligence*. Online: <https://www.bloomberg.com/professional/blog/metaverse-may-be-800-billion-market-next-tech-platform/> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

Flanders Investment & Trade Market Survey (2021) *The Gaming & E-Sports Market In China*. 7.o.

The Facebook Company is now Meta (2022) *Meta*. Online: <https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Ofcom (2020) *Online nation – 2020 report*. Online: https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0027/196407/online-nation-2020-report.pdf (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

UNICEF East Asia and Pacific (2023) *Child sexual exploitation in online gaming*. Online: <https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming#:~:text=In%20many%20ways%2C%20the%20gaming,private%20or%20encrypted%20platforms%20later> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

Allen, J. (2023) *Wolfenstein 3D available in Germany after 30 years*, TechRaptor. Online: <https://techraptor.net/gaming/news/wolfenstein-3d-available-in-germany-after-30-years> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Alexander, J. (2017) *Nintendo restricts livestreaming games for YouTubers in Nintendo's partners program*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2017/9/29/16384236/youtube-nintendo-livestream-monetization> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Bigelow, S.J. and Rouse, M. (2023) *What is a platform? definition from search server virtualization*, Techtarget. Online: <https://www.techtarget.com/searchitoperations/definition/platform> (Utolsó letöltés 2024. március 24.).

Carpenter, N. (2020) *Twitch streamers were issued tons of DMCA takedown notices today*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2020/10/20/21525587/twitch-dmca-takedown-notice-content> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Clark, M. (2021) *Valve bans blockchain games and nfts on steam, epic will try to make it work*, The Verge. Online: <https://www.theverge.com/2021/10/15/22728425/valve-steam-blockchain-nft-crypto-ban-games-age-of-rust> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Clement, J. (2023) *Most popular video game business models worldwide 2023*, Statista. Online: <https://www.statista.com/statistics/1183087/game-developers-business-models/> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

Connolly, K. (2007) *Germany investigates Second Life Child pornography*, The Guardian. Online: <https://www.theguardian.com/technology/2007/may/08/secondlife.web20> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.).

D'Orazio, D. (2015) *China officially ends ban on video game consoles*, The Verge. Online: <https://www.theverge.com/2015/7/25/9039995/china-ends-ban-on-video-game-consoles> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Flachner, B. (2020) *Travis Scott Röhejesen lenyűgöző Koncertet Adott a fortnite-ban*, Index. Online: <https://index.hu/tech/godmode/2020/04/24/fortnite-epic-games-videojatek-koncert-travis-scott/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Gera, E. (2013) *Nintendo claims ad revenue on user-generated YouTube videos*, Polygon. Online: <https://www.polygon.com/2013/5/16/4336114/nintendo-claims-ad-revenue-on-user-generated-youtube-videos> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Hassan, A. (2018) *Fortnite is a social space the way skateparks and Facebook used to be*, Quartz. Online: <https://qz.com/quartz/1493147/fortnite-a-social-space-like-facebook-and-skateparks-once-were> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Lai, R. (2013) *China's complicated history with video games: When a ban isn't really a ban*, Engadget. Online: https://www.engadget.com/2013-01-30-china-console-ban.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly90ZWNoY3J1bmNoLmNvbS8yMDIxL

[zAzLzMwL2NvbnNvbGUTZ2FtZS1jaGluYS1wdWxsZWQ0tZWVbW1lcmNILz9ndWNjb3VudGVyPTE&guce_referrer_sig=AQAAACRfvUK5iz53bN2Qc7jLzLc1YHmqucec8sI28bZnypykYneTeZSWSj07ZNuY6OSs42njV4SVuM5yS3HeDBtOL_xbJCse41aFlyDkmV3VjPuC46eM5mb4nplaIZFslZ8CSQbGp6RaAvvSQcEGz4c_Bliid3HKxsfhBMgkHf0IIZP4E](https://www.minecraft.net/en-us/article/what-is-the-new-minecraft-blockchain-ban) (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Lee, J. (2022) *Minecraft says no to nfts and blockchain, citing fraud and ...*, *The Washington Post*. Online: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/07/20/minecraft-nfts-blockchain-ban/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

Maciejewski, M. (2023) *Metaverse*. Policy Department for Citizens' Rights and Constitutional Affairs Directorate-General for Internal Policies. Online: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU\(2023\)751222_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2023/751222/IPOL_STU(2023)751222_EN.pdf) (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Marshall, C. (2018) *The nintendo creators program draws to a close this December*, *Polygon*. Online: <https://www.polygon.com/2018/11/28/18117166/nintendo-creator-program-ends-streaming-content-monetization-guidelines> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Meyer, R. (2023) *Digital Platform Map*, TIAS Business School. Online: <https://www.tias.edu/en/item/digital-strategy-digital-platform-map> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.).

Ohanesian, L. (2011) *What, exactly, is 8-bit music?*, *LA weekly*. Online: <https://www.laweekly.com/what-exactly-is-8-bit-music/> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.)

Perrotta, M. (2020) *Business models of video games: Past, present, and future*, Medium. Online: <https://medium.com/@mjperrotta46/business-models-of-video-games-past-present-and-future-2b2aaf8ade1> (Utolsó letöltés: 2024. február 23.).

Statista: Number of video game users worldwide from 2017 to 2027. Online: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/#statisticContainer> (Utolsó letöltés: 2024. február 24.)

Jogszabályok

Az Európai Parlament és a Tanács 2001/29/EK irányelve az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról

Az Európai Parlament és a Tanács 2005/29/EK Irányelve a belső piacon az üzleti vállalkozások fogyasztókkal szemben folytatott tisztességtelen kereskedelmi gyakorlatairól, valamint a 84/450/EGK tanácsi irányelv, a 97/7/EK, a 98/27/EK és a 2002/65/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvek, valamint a 2006/2004/EK európai parlamenti és tanácsi rendelet módosításáról

Az Európai Parlament és a Tanács 2009/24/EK irányelve a számítógépi programok jogi védelméről

Az Európai Parlament és a Tanács 2011/83/EU irányelve a fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről,

Az Európai Parlament és a Tanács 2011/92/EU Irányelve a gyermekek szexuális bántalmazása, szexuális kizsákmányolása és a gyermekpornográfia elleni küzdelemről, valamint a 2004/68/IB tanácsi kerethatározat felváltásáról

Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2015/1535 irányelve a műszaki szabályokkal és az információs társadalom szolgáltatásaira vonatkozó szabályokkal kapcsolatos információszolgáltatási eljárás megállapításáról

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

Az Európai Parlament és a Tanács 2018/1808 Irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelvnek (Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv) a változó piaci körülményekre tekintettel való módosításáról

Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2018/302 Rendelete a belső piacon belül a vevő állampolgársága, lakóhelye vagy letelepedési helye alapján történő indokolatlan területi alapú tartalomkorlátozással és a megkülönböztetés egyéb formáival szembeni fellépésről, valamint a 2006/2004/EK és az (EU) 2017/2394 rendelet, továbbá a 2009/22/EK irányelv módosításáról

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

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

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

Az Európai Parlament És A Tanács (EU) 2022/2065 Rendelete a digitális szolgáltatások egységes piacáról és a 2000/31/EK irányelv módosításáról

Council resolution of 1 March 2002 on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group OJ C 65, 14.3.2002, p. 2.

Javaslat: Az Európai Parlament és a Tanács Rendelete a gyermekek szexuális bántalmazásának megelőzésére és az ellene folytatott küzdelemre vonatkozó szabályok megállapításáról

1991. évi XXXIV. törvény a szerencsejáték szervezéséről

1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról

2001. évi CVIII. törvény az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről

Jogesetek

Brown Boveri C-79/89. sz. ügy

UsedSoft GmbH kontra Oracle International Corp., C-128/11. sz. ügy

Nintendo Co. Ltd és társai kontra PC Box és társai, C-355/12. sz. ügy

American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick, 244 F.3d 572 (7th Cir. 2001) 574.
Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 768 (2011)
TGI UFC v Valve (n 33)

Havas Interactive, Cour d'Appel de Paris, 28/04/2000

Urban Runner Cour d'Appel de Versailles 18/11/1999

OLG Frankfurt, NStZ 1999, 356 ff. Half-Life 2 [2010] BGH I ZR 178/08.

Case M.10646 – MICROSOFT / ACTIVISION BLIZZARD

Epic Games, Inc. v. Apple Inc. Online:
<https://www.documentcloud.org/documents/21060697-apple-epic-judgment> (Utolsó
letöltés: 2024. február 24.)