



Gaming és az online platformok

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



SORBÁN KINGA

Gaming és az online platformok

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

KÉSZÍTETTE: Dr. Sorbán Kinga

Tartalom

A videójáték a társadalomban és a gazdaságban 4

1. A videójátékok rövid története
2. Videójáték értéklánc
3. Videójáték üzleti modellek

Platformizáció a videójáték-iparban 8

1. Videójáték streaming
2. Disztribúciós platformok
3. Felhőalapú játékstreaming
4. Metaverzum
5. A videójáték, mint online platform
6. Platformfajták a DSA-ban

A videójáték és a jog..... 18

1. Szerzői jog
2. Tartalomszabályozás
3. Fogasztóvédelem
4. Versenyjog

Ajánlások 39

A videójáték társadalomban és a gazdaságban

A videójátékok rövid története

Videójáték értéklánc

Videójáték üzleti modellek

Szerencsejáték-jog



A videójátékok rövid története

1952
OXO

1958
Tennis for Two

1972
Magnavox
Odyssey

1972
Az Atari konzol
megjelenése

1978
Space Invaders videójáték
megjelenése

1983
Nintendo Entertainment
System

1989
Super Mario Bros, Legend of
Zelda

1989
Sega Genesis

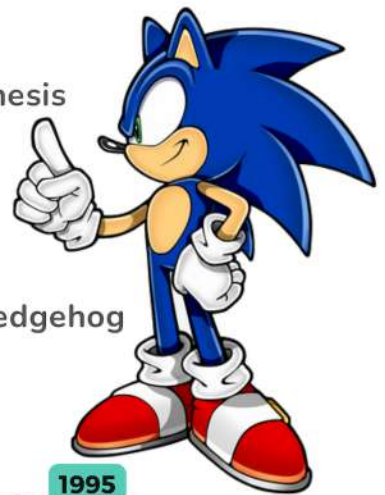
1991
Sonic the Hedgehog

1994
Sony Playstation
konzol

1995
Sega Saturn konzol

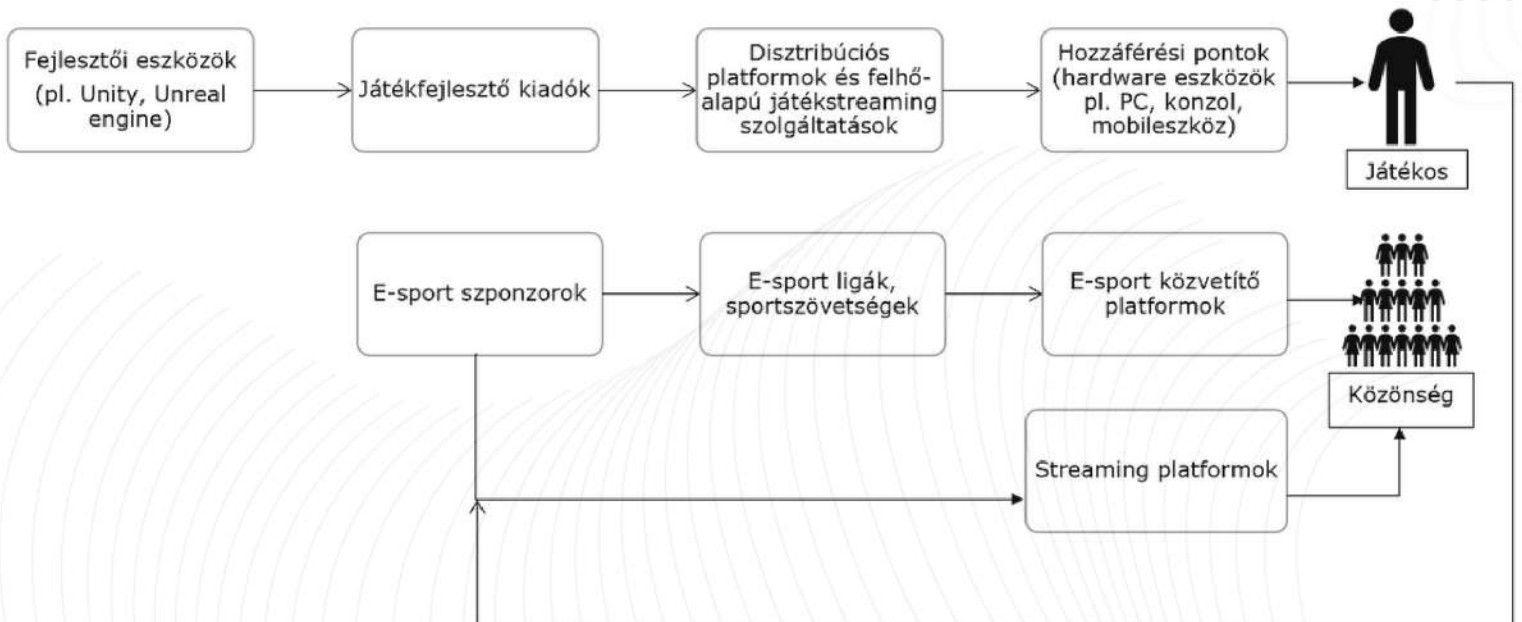
2000
Sony Playstation2
konzol

2001
Xbox



Videójáték értéklánc

Dobozos szoftverértékesítéstől a digitális disztribúcióig

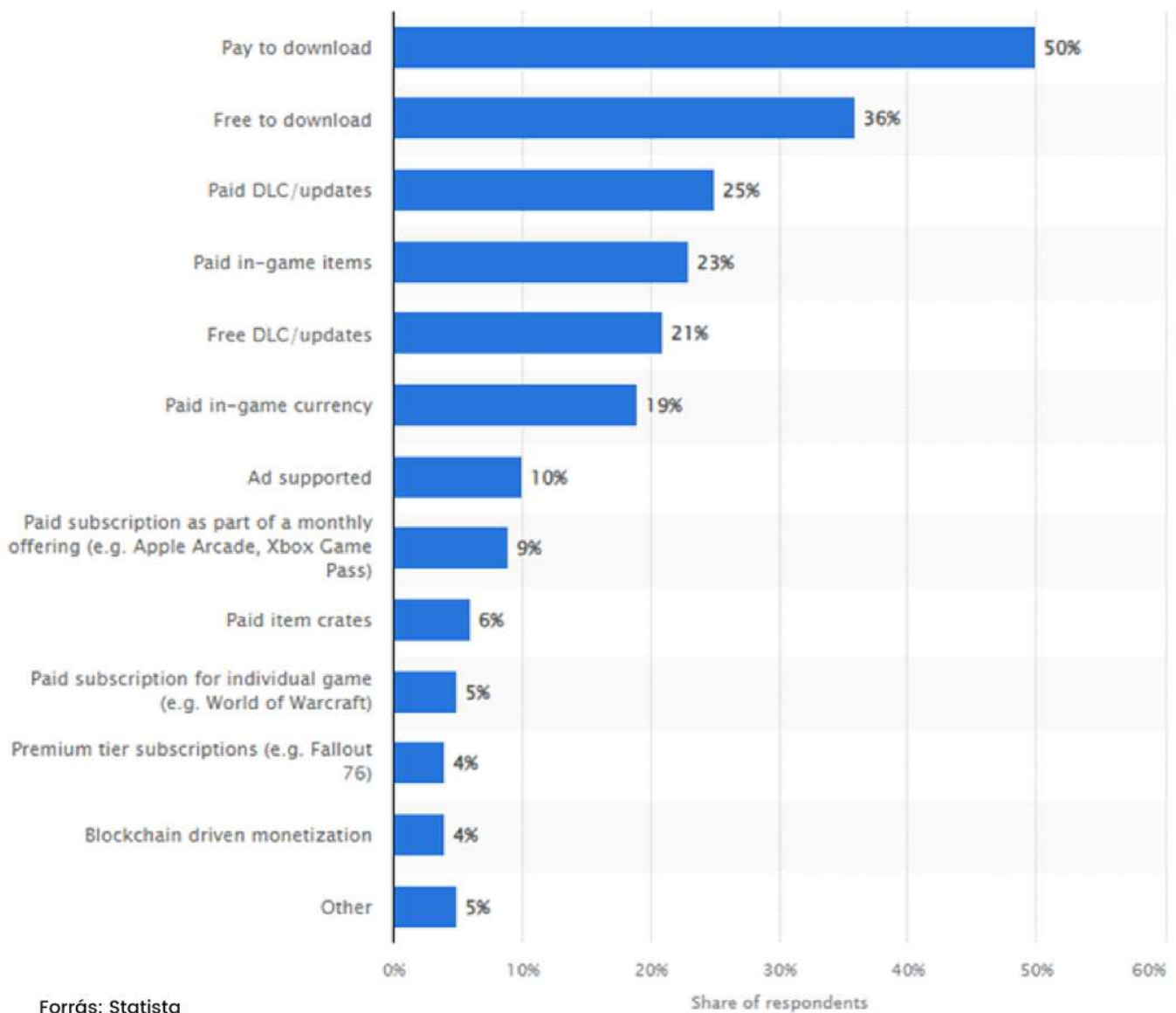


A dobozos szoftverek eladásán alapuló üzleti modell (boxed revenue model) sokáig a legsikeresebb modell volt a videójátékiparban. Uralkodó helyzetét az internetes adatforgalom növekedése döntötte meg: megjelentek az olyan online disztribúciós platformok, amelyek elektronikus kópiát kezdtek kínálni fizikai adathordozó helyett (Steam, GOG, Epic). 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.

A disztribúciós platformok mellett számos olyan szolgáltatás is megjelent a videójáték-ökosztémában, amely valamilyen videójátékhoz kapcsolódó szolgáltatást nyújt (pl. streaming platformok, felhő-alapú game streaming).

Videójáték üzleti modellek

Dobozos szoftverértékesítéstől a digitális disztribúcióig



Forrás: Statista

Share of respondents

Platformizáció a videójáték- iparban

Videójáték streaming

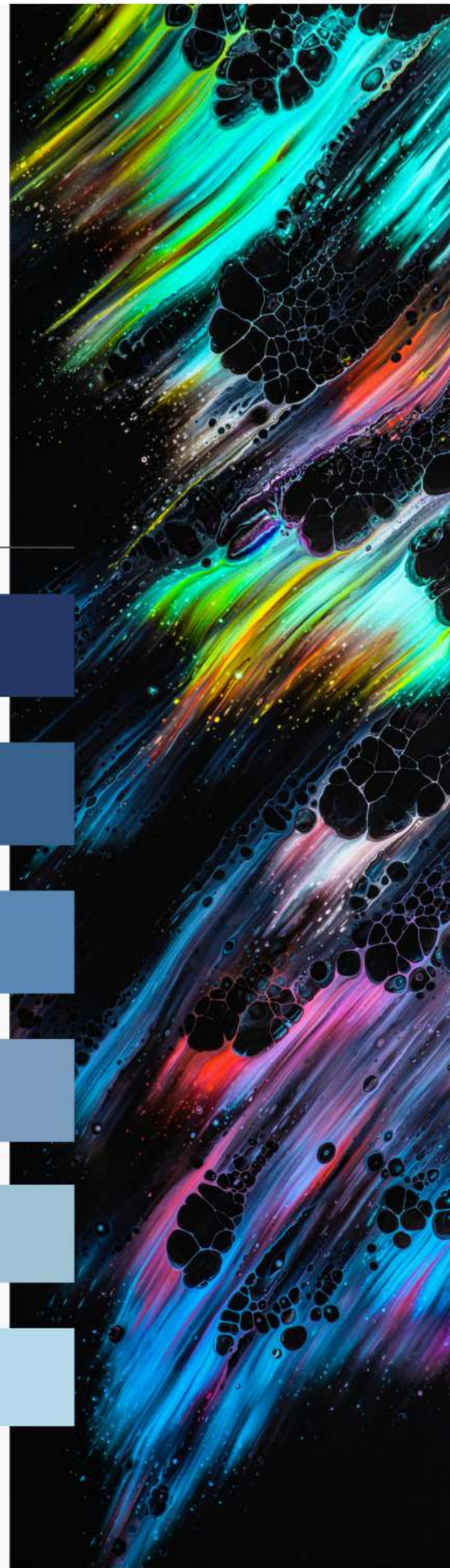
Disztribúciós platformok

Felhőalapú game-streaming

Metaverzum

A videójáték, mint online platform

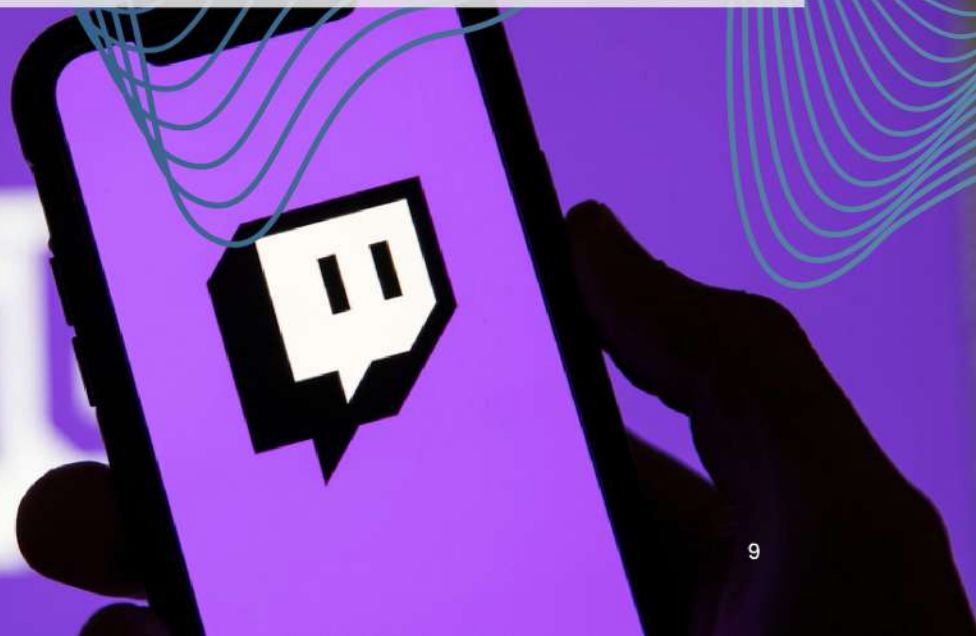
Platformfajták a DSA-ban



Videójáték streaming

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).

Az egyik a hagyományos tartalomszabályozás, a másik pedig a szerzői jogi szabályozás. Ezek a szolgáltatások, amellett, hogy megfelelnek a digitális szolgáltatások egységes piacáról 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) szerinti videómegosztó platformoknak is minősülnek. Az AVMS irányelv által szabályozott videómegosztó platformok is az online platformok egy altípusát képezhetik, amennyiben ezek a platformok fő funkcionalitásukként az igénybe vevő kérésére tárolnak és terjesztenek információkat. Speciális jellegüket ebben az esetben a tárolt információk formája adja, hiszen a videómegosztók ismertetőjegye, hogy műsorszámok, illetve felhasználók által létrehozott videók feltöltését és megosztását teszik lehetővé a felhasználók számára.



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 játékefejlesztővel, 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 GOG platformon a közösségi funkció 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 felétlenül 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. 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 játékkeresztési szolgáltatáshoz képest.

Egy másik disztribúciós platform a Steam ellenben a játékokhoz kapcsolódó fórumokat, játékbeli tárgyak adásvételét lehetővé tevő piacot működtet, illetve lehetőség van videókat közzétenni, illetve élőben közvetíteni, azaz streamelni is. Az ilyen többkomponensű szolgáltatás esetén a szolgáltatás egyes elválasztható funkcióit egyesével kell értékelni a megfelelő minőség 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.

Felhőalapú game-streaming

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 felhőszolgáltatásoknak az alábbi három csoportját különbözteti meg a gyakorlat :

- 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 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, a felsőszolgáltatásokban tárolt tartalom ellenben nem nyilvános, ahhoz csak egy szűk, a szolgáltatást igénybe vevő személyi kör fér hozzá díjfizetés ellenében.

A SaaS konstrukció lényege, hogy a felhasználóknak csak képernyőre és internetkapcsolatra van szüksége – a program egy távoli számítógépen fut. 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.

Metaverzum



A metaverzum egy olyan közösségi tér, amely a virtuális és a kiterjesztett valóság révén feljavított fizikai világ konvergenciája révén jött lére és ahol az emberek dolgozhatnak, intézhetik az ügyeiket vagy szórakozhatnak.

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. 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-konceptió szempontjából. Az ügyben eljáró amerikai bíróság a Fortnite-ot a Roblox-szal hasonlította össze, utóbbit metaverzumnak minősítette.

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 fejlettsége 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 közösségi média 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.



**SECOND
LIFE**™



A videójáték, mint online platform

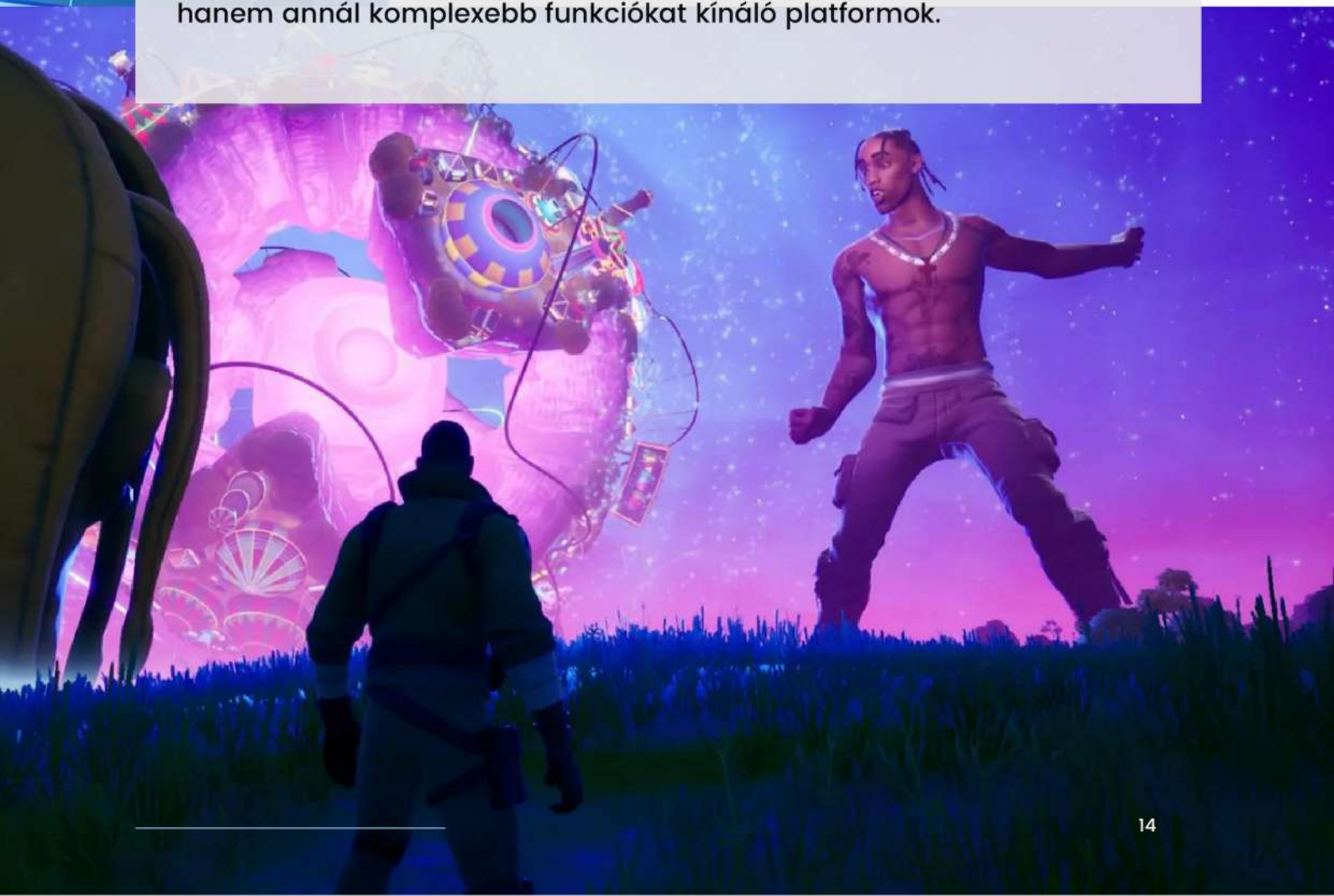
A tárhelyszolgáltatásokon belül a DSA kialakított egy külön kategóriát az online platformoknak, amelyek olyan tárhelyszolgáltatások, amelyek a klasszikus adattárolás mellett további szolgáltatásokat (pl. közösségi funkció) is nyújtanak a felhasználóknak. A DSA szerint akkor minősíthető egy tárhelyszolgáltató 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 funkcionális, amely objektív és technikai okokból nem használható az említett másik szolgáltatás nélkül.” Az, hogy mi minősül egy szolgáltatás kisebb vagy kiegészítő elemének, illetve kisebb funkcionálisának, minden esetben egyedi mérlegelést igényel, ezért a többjátékos online videójátékok, valamint a videójátékokhoz kiegészítő szolgáltatásokat nyújtó platformok besorolását külön-külön kell meghatározni.

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).

Fortnite

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.

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. A játékosok egymással is interakcióba léphetnek, az egyszerű eszmecserén túl, tárgyakat, felszerelést cserélhetnek és adhatnak el. A Fortnite típusú online játékok tehát már nem csupán videójátékok, hanem annál komplexebb funkciókat kínáló platformok.



League of Legends

A fiatalok és az e-sport rajongók körében nagy népszerűsége tett szerint 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 hőstüket. 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.



Platformfajták a DSA-ban

Megnevezés	Meghatározás	Megjelenése a videójáték- iparban
Információs társadalmi szolgáltatás	Bármely, általában térítés ellenében, távolról, elektronikus úton és a szolgáltatást igénybe vevő egyéni kérelmére nyújtott szolgáltatás.	Videójátékok: egyedi mérlegelés szerint. A videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatások: <ul style="list-style-type: none"> • streaming platform, • disztribúciós platformok, • felhőalapú játék streaming, • metaverzum.
Tárhelyszolgáltatók	Olyan szolgáltatás, amely a szolgáltatás igénybe vevője által küldött és a szolgáltatás igénybe vevőjének kérésére tárolt információ tárolásából áll.	Az információs társadalom szolgáltatásának minősülő videójátékok közül: <ul style="list-style-type: none"> • online, többjátékos videójátékok, egyedi mérlegelés alapján. A videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatások: <ul style="list-style-type: none"> • streaming platform, • disztribúciós platformok, • felhőalapú játék streaming, • metaverzum.



Megnevezés	Meghatározás	Megjelenése a videójáték-iparban
Online platformok	<p>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 alkalmazhatóságának elkerülésére szolgál.</p>	<p>Az információs társadalom szolgáltatásának minősülő videójátékok közül:</p> <ul style="list-style-type: none"> • online, többjátékos videójátékok, egyedi mérlegelés alapján. <p>A videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatások:</p> <ul style="list-style-type: none"> • streaming platform, • egyes disztribúciós platformok (egyedi mérlegelés alapján), • metaverzum.
Online óriásplatformok (Very Large Online Platform (VLOP))	<p>Azok a platformok, amelyek havonta átlagosan legalább 45 millió igénybevevővel rendelkeznek és amelyeket az Európai Bizottság online óriásplatformnak minősített.</p>	<p>Az Európai Bizottság nyilvántartásában jelenleg nem található ilyen videójáték, vagy videójátékokhoz kapcsolódó kiegészítő szolgáltatást nyújtó szolgáltatás.</p>



A videójáték és a jog

Szerzői jog

- Szoftverjog
- Jogkimerülés a disztibúciós platformokon

Tartalomszabályozás

- Korhatárbesorolás
- Erőszakos videójátékok
- A gyermekek szexuális kizsákmányolása

Fogyasztóvédelem

- Szerencsejáték-szabályozás és a lootboxok
- Játékbeli fizetőeszközök
- Sötét mintázatok

Versenyjog

- Activision Blizzard felvásárlás
- Epic kontra Apple
- Epic kontra Google
- Valve geo-blocking bírság
- A DMA hatása az európai videójáték-iparra

Szerencsejáték-jog



Szerzői jog

A videójátékok tipikusan az alábbi A szerzői jogban a videójátékok szerzői jogi szempontból releváns státuszát illetően két álláspont elemekből állnak:

- programkód, videójátékokra egységes műként és
- képi elemek, amely lehetnek elsősorban szoftverként kell tekinteni, statikusak (például a különböző hiába tartalmaz a programkódon túl textúrák .png, .jpg vagy egyéb számos egyéb elemet. A másik képformátumai), illetve álláspont szerint azonban a mozgóképek (3D modellek, videójátékok szerzői jog által védett animációk, megvilágítási elemeit egyenként kell meghatározni és értékelni. Ekként a videójátékok
- hangelemek (különböző audiovizuális elemeire a szerzői jogi hangeffektusok, illetve a irányelv, az InfoSoc, míg a videójáték zenéje), programkód részeire a Szoftver
- játékmechanika (pontozás, irányelv szabályai az irányadók. karakterfejlődés, virtuális gazdaság stb.),
- egyéb elemek: grafikus felhasználói felületek (graphical user interface – GUI), szöveges elemek (forgatókönyv vagy dialógusok).



Az Európai Unió Bíróságának 2014-es Nintendo kontra PC Box ítéletéből arra következtethetünk, hogy az EU a videójátékokra egységes, ám összetett műként tekint.

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 a kellett választ adni, hogy a videójátékokra a szerzői jogi szabályozás, azaz az InfoSoc irányelv vonatkozik, vagy az ahhoz képest lex specialis Szoftver irányelv. Ez azért jelentős, mert a két irányelv a védett jogi tárgyak tekintetében eltérő műszaki védelmi intézkedéseket határoz meg.

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.

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 jogosultól 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 ügyben 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 jogkimerülés ebben az esetben is megtörténik.

A videójátékok a hagyományos szoftverekhez képest speciálisak, hiszen a korábban említett Nintendo kontra PC Box ügyben 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 két ítélet tehát egymásnak ellentmond.

Az olyan digitális disztribúciós platformok elterjedésével, mint a Steam újra előkerült a videójátékok jogi természetének tisztázatlanságával kapcsolatos probléma. A felhasználókban ugyanis felmerült az igény, hogy az alkalmazásboltokban vásárolt játékaiktól megváljanak.



Amennyiben a PC Box ítélet logikáját követve 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 online szolgáltatásokra nem. A digitális disztribúció esetében ellenben a gyakorlat alapján nem egyértelmű, hogy a játékszoftverek digitális értékesítésére adásvételként vagy szolgáltatásnyújtásként kell tekinteni.

Németországban a német fogyasztóvédelmi hatóság indított pert a Steam disztribúciós platformot üzemeltető Valve ellen, amiért a játékok továbbértékesítését a platform felhasználási feltételeiben kizárta. A német legfelsőbb bíróság elutasította a keresetet, mert a Steam-en keresztül történő digitális disztribúciót nem tekintette adásvételnek, csupán előfizetésnek.

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.

Teljesen ellentétes következtetésre jutott egy francia bíróság, ami szintén a Valve digitális terjesztési modelljét értékelve úgy találta, hogy az InfoSoc irányelv nem tesz különbséget a materiális és immateriális példányok között, ezért a jogkimerülést a használt szoftver bármilyen típusú értékesítése esetén figyelembe kell venni.

A Steamen keresztül történő tranzakciókat a Valve érvelésével szemben a francia bíróság vásárlásnak és nem előfizetésnek tekintette.

Mindkét ítélet a digitális szolgáltatásokat és az árukat szabályozó uniós jogalkotási aktusok elfogadása előtt született, kérdés tehát, hogy napjainkban hogyan határoznának a bíróságok.

Game streaming platformok és szerzői jog

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.

A streamerek tevékenysége jelenleg szabályozási szürke zónába esik, hiszen a szerzői jogi jogosultak nemcsak túrik, 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 tartalmai után, amelyeket a csatorna létrehozója készített és töltött fel. 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.

A szerzői jogi kódexek – köztük a magyar Szt. 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 felhasználó közötti egyéni megállapodás alapján kerül sor, hanem a szerzői jogi jogosultak többsége 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 bárminemű szellemi tulajdonának felhasználását, amennyiben a felhasználás nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.

Tartalomszabályozás

KORHATÁR-
BESOROLÁS

ERŐSZAKOS
VIDEÓJÁTÉKOK

SZEXUÁLIS
KIZSÁKMÁNYOLÁS



Korhatárbesorolás

Európa - Pan European Game Information (PEGI)



A PEGI tartalom leíró címkéi



Erőszakos tartalom



Kábítószerhasználat



Trágár nyelvezet



Diszkrimináció



Félelemkeltő tartalom



Alkalmazáson belüli vásárlás



Szerencsejáték



Szexualitás

USA - Entertainment Software Rating Board (ESRB)



Németország - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)



Az IARC működése



Erőszak a videójátékokban

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

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. A játékot nem jogszabály, vagy szankció, hanem az egyöntetű társadalmi rosszállás miatt távolították el a boltok polcairól. Hasonló sorsra jutott 1993-ban a Sega „Night Trap” című játéka, amely nők elleni erőszakos bűncselekményeket mutatott be.

American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick

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.

Brown v. Entertainment Merchants Association

A Legfelsőbb Bíróság arra jutott, hogy a videójátékok, ugyanúgy gondolatokat és társadalmi üzeneteket közvetítenek, mint a könyvek, színdarabok vagy filmek, ennél fogva ugyanúgy érdemesek az első alkotmánykiegészítés által nyújtott védelemre, mint a felsorolt médiumok.



Németország

...és a szigorú tartalomszabályozás

Németországban, 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, pl. a németországi forgalmazásra szánt játékszoftverekben zöldre színezték az ellenség vérért, vagy robotokkal helyettesítették az emberi ellenfeleket.

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 swastika használata miatt a német büntető törvénykönyvbe ütközött. A döntést sokan kritizálták főképp amiatt, hogy figyelmen kívül hagyta azt, hogy az önkényuralmi jelképek szimbólumainak használata nem büntethető abban az esetben, ha az művészeti célokból történik.

A német korhatárbesorolási bizottság álláspontja a 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*, a kiadók pedig a kedvezőbb döntéseken felbátorodva elkezdtek újból kérelmezni a régebbi játékaik korhatár-besorolását. 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.



A gyermekek szexuális kizsákmányolása

Az online játékvilágok a szexuális ragadozóknak kiváló terepet biztosítanak, az online behálózás, azaz a grooming gyakran valósul meg közösségi funkcióval is rendelkező videójátékokban.

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 közösségi média platformhoz képest.



A hagyományos hírközlési szolgáltatók adatmegőrzési kötelezettségével szemben az online videójátékok esetében az adatmegőrzési kötelezettség jogszabályi szinten nem tisztázott. 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 fellépésről kimondott hangsúlyt helyez azokra a játékprogramokra, amelyek közösségi elemekkel pl. csevegőfunkcióval egészülnek ki, mivel itt különösen nagy az esélye annak, hogy felnőttek visszaélészerűen lépnek kapcsolatba gyermekekkel.

Rendelettervezet a gyermekek szexuális kizsákmányolása elleni fellépésről

Mivel a jogszabály még csak tervezet a végleges szabályok az elfogadást követően eltérőek lehetnek!

Tárhelyszolgáltatók

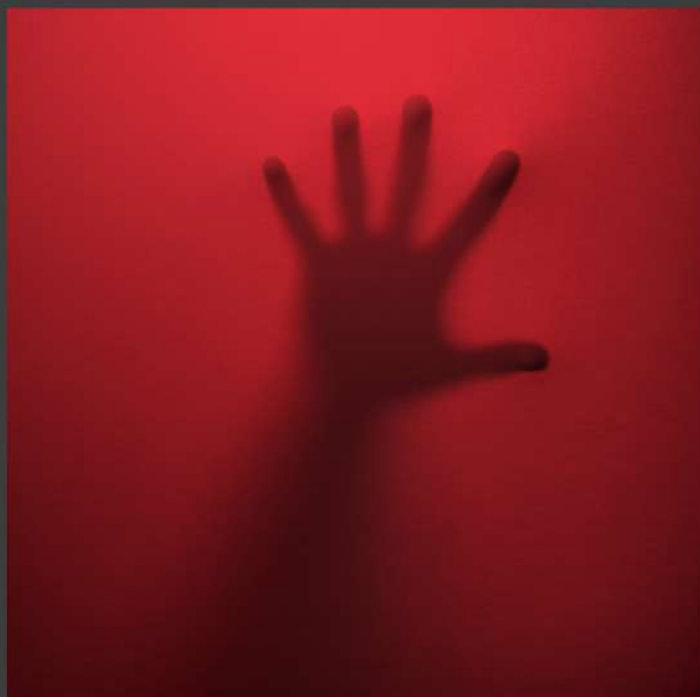
Kockázatértékelés és kockázatkezelés végzése. A tárhelyszolgáltatóknak kockázatcsökkentő intézkedéseket is be kell vezetniük, a gyakorlatban elképzelhető, hogy az intézkedések az életkor-ellenőrzést is magukban foglalják majd.

Alkalmazásboltok

Az alkalmazás- és szoftverfejlesztőkkel közösen meg kell vizsgálniuk, hogy fennáll-e az esélye annak, hogy az alkalmazást gyermekekkel való kapcsolatfelvételre használják és intézkedéseket kell hozniuk annak érdekében, hogy a megakadályozzák, hogy a gyermekek hozzáférjenek az ilyen alkalmazásokhoz. Be kell vezetniük a hatékony életkor-ellenőrzést.

Személyközi hírközlési szolgáltatást nyújtó szolgáltatók

Be kell vezetniük a hatékony életkor-ellenőrzést.



Fogyasztóvédelem

LOOTBOXOK

JÁTÉKBELI
FIZETŐESZKÖZÖK

SÖTÉT
MINTÁZATOK



Sötét mintázatok



IDŐHÖZ KÖTHETŐ

- Grindelés
- Playing by appointment
- Játékállás mentésének időhöz kötése

PÉNZÜGYI

- Játéklehetőségek (pl. életek) vásárlása
- Játékbeli fizetőeszköz valós pénzért
- Lootboxok

KÖZÖSSÉGI

- Piramisjáték-struktúra
- Segítségkérés/adás ismerődoektől/nek

PSZICHOLÓGIAI

- Elérendő célok után jutalom (achievement)
- Gyűjthető tárgyak elhelyezése a játékban

Only 1 hrs Remaining

50% OFF
...on all packages

FV 115
For only \$10
Buy Now

Versenyjog

Ajátékfejlesztés, valamint a videójátékra alkalmas hardver eszközök magas fejlesztési költségei miatt a játékipacot 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.



Activision Blizzard felvásárlás

2023. május 15-én az Európai Bizottság jóváhagyta az Activision Blizzard játékefejlesztő cég Microsoft általi felvásárlását, két feltételhez kötve az ügyletet. A bizottsági döntésből fontos következtetések vonhatók le az európai videójáték piacra nézve.

A PC operációs rendszerek piaca 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 elve Windows operációs rendszerre fejlesztik, más rendszereken (Linux, MacOS) jellemzően nem futtathatóak. Ennek közvetkeztében 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 hardware-rel 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 versenyezhesse 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 steaming platformokból.

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 szolgáltatókon keresztüli hozzáférést, a másik feltétel szerint ezek a szolgáltatók az érintett játékokat jogdíjfizetés 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 köteletség nélkül hozzáférhetővé kell tennie az AB játékeit felhőstreaming szolgáltatók részére.



Epic v. Apple

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 kikerülő 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.

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.



Valve geo-blocking

Az Európai Bizottság 2021 elején összesen 7,8 millió euró bírságot szabott ki a Valve-ra és öt nagyobb játékkiadóra (Bandai Namco, Capcom, Focus Home Interactive, Koch Media, Zenimax) 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 rendeletébe ütköző geo-blokkolást hajtottak végre. 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 lehet fizikai és digitális műpéldány is –, majd a kapott licenckulccsal a Steam rendszeren belül aktiválja azt. Ezeket a licenckulcsokat a játék kiadója és a Steamet működtető Valve megállapodása alapján generálják és mellékelik a játékokhoz, még mielőtt azok bekerülnének a terjesztési láncba. A Valve a kiadókkal kötött szerződésekből 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 ösztönözi kívánja a tagállamokban a digitális áruk és szolgáltatások szabad mozgását. Az indokolatlan területi tartalomkorlátozások ellentétesek az áruk és szolgáltatások szabad mozgásának elvével.



A DMA hatása az európai videójáték-iparra

Az első 6 kapuőr szolgáltató és az általuk nyújtott 22 alapvető platformszolgáltatás kijelölése 2023 szeptemberében megtörtént. 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 forgalmi küszöböt, és meghatározott számú – ebben az esetben 45 millió – aktív végfelhasználóval rendelkezik.

Alphabet

Alphabet

Amazon

amazon

Apple



ByteDance

ByteDance

Meta

Meta

Microsoft

Microsoft



A DMA hatása az európai videójáték-iparra

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 biztosítani 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.”

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, pontot téve az EU-ban a jogvita végére.



Ajánlások

1.

A modern videójátékok nem csak történetet mesélnek: közösséget építenek és számos olyan funkcióval rendelkeznek, amely miatt online platformnak is minősülhetnek (például a Roblox, vagy a Fortnite). A felhasználók védelme nem függhet a platform típusától, ezért javasolt megvizsgálni az online 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 szolgáltatás jelent meg, amely közvetítő szolgáltatóként, sok esetben pedig online platformként nyújt valamilyen szolgáltatást. Ezek a szolgáltatások csak a videójátékokkal együtt, koherens rendszerben értelmezhetők, 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 tartalom-szabályozásában annak ellenére tartja magát a kiskorúvédelmi szemlélet, hogy a játékosok 80%-a felnőtt. 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 a online játékok jelenleg kevésbé moderáltak egy hagyományos közösségi média platformokhoz képest. Fontos, hogy a DSA szerint 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.

Ajánlások

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 közösségi média platformhoz képest. Az életkor-verifikáció olyan kérdés, amit a videójátékok esetében is kezelni kell.

7.

A közelmúlt versenyjogi ügyei (Activision Blizzard felvásárlás), rámutattak arra, hogy az Európai Unió a játékpiacon verseny számottevő tényezőjeként kezeli a felhő-alapú játéstreaming szolgáltatásokat. A szolgáltatások penetrációja jelenleg alacsony, a jövőben azonban nem árt figyelmet szentelni a felhő-alapú 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 pl. 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.



Gaming és az online platformok

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

KÉSZÍTETTE: Dr. Sorbán Kinga