

Első megjelenés

ESZTERI DÁNIEL

Fantázia vagy valóság? Virtuális világok szerzői jogi problémái

1. Prológus

1999 márciusában néhány utazó felfedezett egy eddig ismeretlen országot, melynek lakosságát gazdaságilag, társadalmilag és kulturálisan fejlett emberek alkotják, akik hazájukat „Norrath”-nak nevezték el. Mára körülbelül 400 000 bevándorló mondhatja új otthonának ezt a világot. Az egy főre eső bruttó nemzeti össztermék, melyet a telepések vállalkozásai termelnek meg, körülbelül Bulgária és Oroszország közötti szinten van, egy lakos átlagos munkabére óránként pedig körülbelül 3,42 amerikai dollár. Norrath nemzeti valutájának, a platinumnak az árfolyama túlszárnyalja a japán yenét. A populáció napról napra nő, köszönhetően a világ minden tájáról, de leginkább az Amerikai Egyesült Államokból érkező rengeteg emigránsnak. Talán a legérdekesebb tulajdonsága ennek az új országnak a fekvése. Norrath egy virtuális világ, mely 40 számítógépen fut San Diegoban.¹

A XXI. századra a számítástechnika és az Internet olyan fejlettségi fokot ért el, hogy a kiadott szoftverek képesek teljes virtuális világokat modellezni, legyen szó akár a körülöttünk lévő valós világ digitális leképezéséről, akár teljesen önálló, az emberi fantázia által teremtett világokról. Századunk hajnalán a programozó technika már kellően előrehaladott, hogy az általa teremtett virtuális környezetet a nyilvánosság számára is képes legyen megnyitni, így létrehozva olyan világokat, amikben egyszerre akár több száz-ezer felhasználó egymással közvetlenül, valós időben érintkezhet, és alakíthatja az őket körülvevő programozott környezet történéseit.

Ezek a virtuális valóságok legtöbb esetben játékprogramok formájában jelennek meg, ahol a játékosok egy általuk megszemélyesített karaktert (avatárt) irányítva léphetnek interaktív kapcsolatba a többi emberi játékosal, és ezen interakció révén közösen alakíthatják a világ történéseit. Az ilyen játékprogramokat hivatalos elnevezéssel MMORPG-nek (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – *nagyon sok szereplős online szerepjáték*) hívjuk, mely mozaikszó jelentésével a későbbiekben részletesebben foglalkozom. Ezen virtuális szórakozási forma egyre népszerűbb a világban, főleg a fiatalabb generációk körében, akik a valóság, és az embert körülölelő környezet fogalmát e virtuális birodalmakon keresztül egy új, eddig ismeretlen szintre emelték.

Egy ilyen világ akkor is továbbél, ha épp adott játékos kilép belőle, hiszen a szerverei napi 24 órában működnek, hogy kiszolgálják a többi felhasználót, és ezzel folyamatosan fejlődik tovább, akkor is, ha valaki épp nem vesz benne részt. A problémára azért is érdemes odafigyelni, mivel ezek a világok lehetőséget adnak az egyén számára, hogy a fizikai valóságból kilépve, egy „arctalan” második életet éljen. A felhasználók egy részletesen kidolgozott,

folyamatosan fejlődő második világban élnek életük egy részét, néha több időt rászánva erre, mint a valós életükre. Egy 2001-es felmérés szerint az Everquest² felnőtt felhasználóinak egy harmada több időt töltött a játék világában egy átlagos héten, mint a munkahelyén.³ A valós és virtuális világ összemossa ma már pszichológiai probléma, az online szerepjáték függők száma a kokainfüggők kétszeresét teszi ki napjainkban.⁴ Ezekre figyelemmel mindenképpen érdemes foglalkozni a második étellel kapcsolatban felvetődő jogi problémákkal, legyen szó akár a programokat kiadó cégekről, akár az egyén jogi helyzetéről az adott virtuális valóságban.

Tanulmányom első fejezetében bemutatom, hogy mit is értünk virtuális világ alatt, mik az online szerepjátékok általános jellemzői, különös tekintettel a virtuális gazdaságok működésére és a játékszoftverek rendszerfelépítésére. Ezután rátérek a világokat megteremtők jogaira. A második fejezetben a programokat kiadó cégek, illetve az azokat megalkotó programozók, grafikusok, designerek, ötletgazdák jogi helyzetével foglalkozom a szerzői jog világában, áttekintem az ide vonatkozó törvényi szabályozást és annak hiányosságait, konkrét eseteket is ismertetve. A harmadik fejezetben a játékszoftverek hamisításáról, azaz a „törtszoftverek” problémájáról lesz szó, annak tükrében, hogy miért is sértik az ilyen tevékenységek a játékot megalkotók szerzői jogait. A teremtők után, áttekintjük a világokat benépesítők jogi helyzetét: A felhasználók jogaival, a virtuális világok tulajdoni viszonyaival, a virtuális tulajdon feletti rendelkezés jogával és ennek a szoftvert megalkotók szerzői jogaira való kihatásával a dolgozat negyedik fejezete foglalkozik. Tanulmányom célja felhívni a figyelmet

Tanulmányom célja felhívni a figyelmet arra, hogy napjainkban a cybertérben kezd kialakulni egy olyan „életforma”, melynek színterét egyre inkább az online szerepjátékok, mint másodlagos valóságok adják, és a jogi problémák itt is ugyanúgy megjelennek, mint a minket körülvevő fizikai világban.

arra, hogy napjainkban a cybertérben kezd kialakulni egy olyan „életforma”, melynek színterét egyre inkább az online szerepjátékok, mint másodlagos valóságok adják, és a jogi problémák itt is ugyanúgy megjelennek, mint a minket körülvevő fizikai világban.

2. „Új világok”: Az online szerepjátékok jellemzői

2.1. Az MMORPG fogalma

A nagyon sok szereplős online szerepjáték (MMORPG) a számítógépes játékok azon műfaja, melyben egyszerre sok ezer, akár millió játékos képes egymással kapcsolatot teremteni egy virtuális világban.⁵ Napjainkban az interneten keresztül játszható, online számítógépes játékok egyre nagyobb teret hódítanak a játékipiacon és egyre népszerűbbek a virtuális szórakozást kedvelő felhasználók körében. Az Internet térhódításával és a folyamatos sáv-szélesség növekedéssel a kizárólag egyedül játszható (úgy nevezett „single player”) játékok eladásait ma már messze megelőzik az Interneten is, vagy kizárólag csak az Interneten keresztül játszható játékprogramok. A technika

A szerző a PTE ÁJK végzős hallgatója.

fejlődésével ezek a programok egyre bonyolultabbá váltak, így fejlesztésük ma már akár több éves munkát is igénybe vehet.

Az MMORPG-k által megteremtett virtuális valóságokban a játékosok szabadon kommunikálhatnak, kereskedhetnek, harcolhatnak egymással, egy teljesen virtuális gazdaságot és tömegkommunikációs interaktív rendszert teremtve, növelve ezzel a játékelményt. A lehetőségek tárháza végtelen, de játékonként eltérő lehet. A MMORPG kifejezést RICHARD GARRIOTT találta ki, az *Ultima Online*⁶ alkotója. Ez volt az a játék, mely a stílus első üttörőjének számít, és amely 1997-ben népszerűsíteni kezdte az új műfajt.

2.2. Az MMORPG jellemzői

A legtöbb MMORPG kitalált fantasy vagy science-fiction témákon alapul. Néhányuk vegyes témájú, ahol az elemeket kiegészítik, esetleg felcserélik poszt-apokaliptikus, kard és mágia-alapú, vagy bűnügyi fikcióval. Más játékok még mélyebb szubkulturális tartalommal bírnak, mint például képregény-adaptációk, okkult- és más irodalmi műfajok.⁷

Majdnem minden MMORPG-ben a játékos karakterének a fejlődése az elsődleges cél. A játék ezt általában olyan módon oldja meg, hogy a játékosok tapasztalati pontokat szereznek tevékenységeik során, és e pontok révén a karakter „szinteket” ér el, így egyre ügyesebb, képzetesebb lesz az adott téren. Az MMORPG-knek a hagyományos játékokkal ellentétben nincs végük, és nincsenek benne győztesek és vesztesek sem. A játékosok különböző mesterségeket tanulhatnak, és az így előállított tárgyakkal való kereskedéssel megteremthetik virtuális egzisztenciájukat.

Az MMORPG-k minden esetben tartalmaznak egy játékosok közti kommunikációs rendszert. A játék által meghatározott érintkezési formák szerint más és más szociális elvárások az érvényesek. Sok MMORPG kihasználja a játékosok közösségépítő hajlamát, és lehetővé teszi a játékon belül klánok alapítását (ilyen közösségek akkor is kialakulnak, ha a játék nem kimondottan támogatja). A játékos egy idő után a tagja, esetleg a vezetője lehet egy ilyen csoportnak. Ezen csoportok közös játékon belüli eseményeket szerveznek (pl. közös sárkány vadászat), és további elvárásokat támasztanak a tagjaik elé.⁸

Hajlamosak néhányan túlzásba vinni a játékok használatát, amely már komoly pszichológiai, függőségi problémákat vehet fel.⁹ Sok felhasználó olykor képtelen elvonatkoztatni a virtuális világtól és azt is egyfajta valós térként éli meg, és az ottani sikerei, vagy kudarcai számára már valós, mindennapi problémaként manifesztálódnak.¹⁰ A játékok grafikájának folyamatos fejlődése csak elősegíti ezt a folyamatot.

2.3. Rendszerfelépítés

A legtöbb MMORPG a kliens-szerver rendszert használva működik. A program, ami leképezi és fenntartja a „világot” folyamatosan fut a központi szerveren, a játékosok pedig a boltokban megvásárolt kliens programokon (maga a játékszoftver) keresztül kapcsolódnak rá. A kliensek általában DVD lemeznyi területet foglaló, több gigabájt programok, azonban egyre terjednek az olyan MMORPG-k, amelyek úgynevezett sovány-klienseket használnak, mint pl. a webböngészők.

Az online játék manapság hatalmas, milliárdos üzletággá nőtte ki magát, és éppen ezért óriási haszonra tehetnek szert azok a cégek, akik terjesztik ezeket. Léteznek olyan szoftverek is, melyeket nem elég csupán egyszer a bolti áron megvenni, de ezek után rendszeresen havi díjat is kell fizetni azért, ha a játékos tovább akar vele játszani. Ezek az összegek általában havi több ezer forintot is kitehetnek. Napjaink legnépszerűbb online szerepjátékai (pl.: *Lineage*, *World of Warcraft*, *Counter-Strike*) legális formában kizárólag havidíj, illetve egy bizonyos regisztrációs díj megfizetése után játszhatóak. Ezen rendszer kijátszására egyes játékosok alternatívákat keresnek, melyeket az úgy nevezett illegális, vagy „tört” játékszerverek jelenthetnek. A törtszerverek problémájával a későbbiekben foglalkozom.

2.4. A virtuális gazdaság

Az MMORPG-k nagy része önálló gazdasággal rendelkezik, mivel a virtuális tárgyak és pénz jelentenek a virtuális világokban meghatározó értéket

a játékosok számára. Egy ilyen virtuális piac adatai a gazdasági elemzők számára is felhasználhatóak.¹¹ EDWARD CASTRONOVA közgazdász mutatta ki egyik tanulmányában, hogy ezek a virtuális gazdaságok hatással lehetnek a valódi világ gazdaságaira is.¹²

Olyanoknak, akik még sose léptek be egy online szerepjátékba, talán nehéz lehet azt elképzelni, hogy milyen sok lehetőséget rejt magában egy világ, és annak gazdasága. Vegyük példának az Everquest nevű játékot, mely a képzeletbeli Norrath világában játszódik. Egy átlagos norrathi napon a világba belépő felhasználó csatlakozhat 17 másik játékoshoz, hogy vadászatot indítson olyan területek ellen, ahol különlegesen erős virtuális szörnyek tanyáznak, majd ezeket legyőzve tegyen szert az értékes kincseikre. Esetleg öt másik játékosal könnyebb nehézségű területeken portyázhatnak, vagy egyszerűen elmehet egyedül különböző alapanyagokat „farmolni”, amiből tanult mestersege segítségével más játékosok által is használható tárgyakat tud előállítani. Az ezeken az utakon megszerzett javak aztán a virtuális világ piacterén a „Bazárban” cserélnek gazdát, szigorú átváltási szabályok és a virtuális világ gazdasága által meghatározott árfolyamok szerint.¹³

A virtuális kereskedelem szintén a kereslet-kínálat egyensúlyán alapul, és egybevág a valósággal. Sok felhasználó valódi pénzért árul az interneten keresztül virtuális tárgyakat, pénzt, avatárokat.

A virtuális tárgyak valódi értékben való kifejezése mélyrehatóan érintette mind a játékosokat, mind a játékpiacot, de még a törvénykezést is. Az Everquestben például létezik egy pénzpiac, amely virtuális valutájának

A virtuális kereskedelem szintén a kereslet-kínálat egyensúlyán alapul, és egybevág a valósággal. Sok felhasználó valódi pénzért árul az interneten keresztül virtuális tárgyakat, pénzt, avatárokat.

(*platinum*) az árfolyama túlszárnyalja a japán yenét. Vannak emberek, akik abból élnek, hogy működtetik ezeket a virtuális gazdaságokat, akiket külön internetes boltokban bérelhetünk fel. A

virtuális valuta valódi pénzért való árusítása a karakter- és virtuális tárgy árusítással karöltve juttatja adómentes jövedelemhez az új világok farmerreit.¹⁴

Hogy mennyire is jövedelmező lehet a virtuális gazdaságokban való aktív részvétel, azt legjobban az alábbi idézet érzékelteti, melyet JULIEN DIBBELL amerikai író tett közzé blogján: „2004. április 15-én az IRS¹⁵-nek tett adóbevallásomban bevallottam, hogy az elsődleges jövedelemforrásom képzeletbeli virtuális javak árusítása, és hogy ezzel a tevékenységgel több pénzt keresek havi szinten, mint a hivatásos írói fizetésemmel.”¹⁶

A játékok szolgáltatói általában tiltják a virtuális javak pénzért való árusítását, habár egyes termékek kimondottan reklámozzák ezt. Ilyen a Second Life¹⁷ is, de például az Entropia Universe¹⁸ esetében közvetlen kapcsolat van a valódi és virtuális gazdaság közt. A játékpenz valódira váltható, és valódi tárgyakat is lehetséges az Entropia valutájáért venni.

3. Az online szerepjátékok és a szerzői jog kapcsolata

3.1. Az Internet és a szerzői jog kapcsolata, a nemzetközi szerzői jog problémája

Az online játékoknak a szerzői jog oldaláról való vizsgálata azért problémás, mivel a nemzeti szerzői jogi szabályok területiárisan behatároltak, míg az Internet éppen globálisan működő hálózat, tekintet nélkül a nemzetállamok határaitra. A világháló jellege miatt a nemzeti jogalkotás határai e téren nagyon szűkeek. A virtuális térben továbbított információk különböző adatvezetékeken keresztül áramlanak és érintenek különböző államokat, így különböző jogrendszereket is.¹⁹

A témánkat tekintve az alábbiakban kizárólag a magyar szerzői jog szabályaira hagyatkozunk, ami paradox megoldásnak tűnhet egy ilyen komplex problémát vizsgálva. Az alábbi szabályok tehát csak a magyar határokon belül megvalósuló jogi problémák megoldására alkalmasak, pl. egy Magyarországon is kapható játékprogram, magyar törtszerverével kapcsolatban felvetődő szerzői jogi problémák.

3.2. A játékszoftverek szerzőségéről; a többszerzős mű problémája

Az Sztj. szerint a szerzői jog azt illeti, aki a művet megalkotta (a szerzőt)²⁰. A szerzőt a mű létrejöttétől kezdve megilleti a szerzői jogok – a személyhez fűződő és a vagyoni jogok – összessége²¹. A törvény szerint tehát a művel való rendelkezés joga a szerzőt illeti meg. Manapság a bonyolultabb számítógépes szoftverek egy összehangoltan működő csapat munkáját kívánják

meg, akik aztán adott esetben akár évekig is fejlesztik a programot. Ezt különösen a játékszoftverek esetében lehet nagyon jól megfigyelni, mivel itt egyszerre van jelen szinte az összes szerzői jogilag védett alkotás, összeszomódva egy nagy, teljes kompozícióvá, ami majd a közösen létrehozott műben, a játékszoftverben jelenik meg. Az ilyen programok megalkotásában külön csapat végzi a programozást, külön csapat dolgozik a grafikai megjelenítésen, de részt vesznek az alkotásban sokszor zeneszerzők is, akik a játszható környezet aláfestő muzsikáját komponálják, illetve színészek, akik a virtuális világ karaktereinek hangjait kölcsönzik. Az ő munkájuk mind-mind egyéni eredeti alkotásnak minősül, ami ezért élvezzi a szerzői jogvédelmet. Az ilyen bonyolult szoftvereket ún. együttesen létrehozott műnek kell tekinteni, ha a játékszoftvert egészében vizsgáljuk. Több szerző közös művére, ha annak részei nem használhatók fel önállóan, a szerzői jog együttesen és – kétség esetén – egyenlő arányban illeti meg a szerzőtársakat; a szerzői jog megsértése ellen azonban bármelyik szerzőtárs önállóan is felléphet.²²

A fejlesztőcsapatok által megalkotott játékszoftvereket, tehát együttesen létrehozott műnek kell tekintenünk, hiszen általában ezek részei nem használhatók fel a végfelhasználók által önállóan. Kivételt képezhet ez alól például a szoftver aláfestő zenéje, amit akár CD lemezen külön is meg lehet jeleníteni, illetve ilyen helyzet az is, ha a cég önállóan értékesíti adott játék grafikus motorját.²³ A számítógépi programfejlesztő folyamat egyes elkülöníthető szakaszai is létrehozhatnak olyan önálló alkotásokat, melyek külön szerzői jogi oltalomban részesülhetnek.²⁴

A fenti esetekben tehát a játékkfejlesztő cégek jogosultak rendelkezni a szerzői jogokkal. Jogosultak a szoftvert terjeszteni, kereskedelmi forgalomba hozni, továbbfejleszteni különböző (pl. internetről letölthető) javítások útján, illetve az általuk létrehozott mű felhasználásáért rendszeresen megfizetendő díjra tarthatnak igényt.

3.3. A játékszoftverek licenc-szerződése

A játékprogramok szempontjából érdemes kitérni a programokhoz általában mellékelt licenc-szerződés sajátosságaira, jellemzőire. A licenc-szerződés egy szoftverekhez mellékelt felhasználási szerződés, melyben a szerző engedélyezi a felhasználónak műve használatát és meghatározza a felhasználás feltételeit és körülményeit.²⁵ A végfelhasználói licenc-szerződések (EULA, *End User Licence Agreement*) elolvasására rendszerint egy-egy alkalmazás telepítésekor nyílik lehetősége a felhasználónak, és a telepítés folytatására csak annak az elfogadása után nyílik lehetőség.²⁶ A legtöbb játékszoftver telepítésekor szintén elfogadhat annak felhasználójával egy ilyen EULA-t. Ebben a szerződésben vannak lefektetve azok a feltételek, amik a program jogszerű felhasználásához szükségesek. Az EULA-ban foglalt feltételek megsértése megalapozhatja a szoftver szerzőjének keresetét a felhasználó felé.

Az online szerepjátékok világában ezek a szerződések igen terjedelmesek, és részletesek szoktak lenni, mivel a felhasználók a világot alakító aktív tevékenysége következtében rengeteg jogi és nem jogi probléma merülhet fel. Ezért is van, az hogy sokszor egy adott játékszoftver fejlesztésével, módosításaival együtt a cégek módosítják, „korszerűsítik”, annak licence-szerződését is, így reagálva a folyamatosan felmerülő újabb és újabb problémákra. Tehát ezek alapján mondhatjuk, hogy a szerződés folyamatosan reagál a virtuális világban felmerülő problémákra, annak módosításaival. A licencek jelentőségéről és azok változásáról az alábbi eset szolgáltat jó példát.

3.4. A végfelhasználói szerződés szerepe az MMORPG-k világában, avagy a „Glider-per”

Az amerikai *Blizzard Entertainment*, napjaink legnépszerűbb MMORPG-jének a *World of Warcraftnak*²⁷ fejlesztője már többször is indított kártérítési pereket játékosok ellen, a szoftver végfelhasználói szerződésének megsértésére hivatkozva.

Egy ilyen eset az úgynevezett „Glider-per”, amely nemrég ért véget az USA-ban. Léteznek úgy nevezett „Bot-programok”, melyek lényege, hogy automatizált programok háttérben futtatásával a virtuális világokban egyes

játékosok a többiek hátrányára, a normális emberi játékosoknál gyorsabban gyűjtik a játékban fellelhető javakat. A Glider-perben pont egy ilyen botprogram váltotta ki azt, hogy a *Blizzard Entertainment* pert indított, a program írója, egy bizonyos *MICHAEL DONNELLY* ellen.

A *World of Warcraft* játékosok körében nagy népszerűsége tett szert a Glider²⁸ nevű bot, amelyből több mint 100 000 példányt adtak el. A Glider képes arra, hogy az alapjáték mellett futtatva az emberi játékos helyett mozgatja az avatárt, vele nyersanyagokat gyűjtsön, harcoljon az ellenfelekkel, pecázzon, mindezt aránylag intelligensen, az ára pedig mindössze 25 dollár. A Glider akár egész nap játszhat helyettünk, úgy hogy mi akár otthon sem vagyunk. A *Blizzard Entertainment* beperelte a bot készítőjét,

MICHAEL DONNELLY-t. A *Blizzard* szerint a Glider „csaló programnak” minősül, melyek használta a végfelhasználói licenc-megállapodásba (EULA) ütközik, ezzel megsérti a szerzői jogokat, valamint a játékélményt is tönkreteszi.

A *Blizzard* szerint a bot miatt sokan csalódnak majd az eredeti designban, illetve a véletlenszerűen elhelyezett erőforrások betakarítási lehetőségeit is jócskán csökkenti a program, amely sokkal több időt tölthet a játékban, mint egy emberi játékos, s a program ez idő alatt sokkal több erőforrást képes fogyasztani, mint egy ember.²⁹

MICHAEL DONNELLY azt állította, hogy nem sértette meg a *Blizzard* szerzői jogait, hiszen az alapprogram semmilyen részét nem használta, nem másolta le. A bíróság csaló programnak értékelte a Glidert, melyek használata a szerzői jog megsértésének minősül, mivel a szoftver licence-szerződésébe ütközik. Az indokolás szerint a botprogram lehetővé teszi a játékosoknak, hogy gyorsabban jussanak virtuális tárgyakhoz, mint nem csaló társaik.³⁰

A *Blizzard* azóta beleírta a *WoW* licenc szerződésébe, hogy a játék a futtatása közben ellenőrizheti, hogy a számítógép memóriája tartalmaz-e bármilyen olyan szoftvert, amely nem kívánt hatásokkal manipulálja a *WoW*-ot. Ilyenkor a *WoW* automatikus hibaüzenetet küld a felhasználónak és leáll, ameddig az le nem állítja a nem kívánt csaló programot.

4. Az online-játékszerverek „hamisítása”; a törtszerverek problémája

4.1. A tört szerverek jellemzői

Mint már korábban említettük, a szoftverpiacon vannak olyan online szerepjátékok, amelyekkel az azt fejlesztő, kiadó cégek által üzemeltetett szervereken csak egy bizonyos havidíj megfizetése után lehet játszani. A havidíjak összege általában pár ezer forintot szokott kitenni, viszont ha valaki esetleg elmulasztja befizetni a kérdéses összeget, akkor addig nem férhet hozzá online karakteréhez, amíg ezt a hiányosságot nem pótolja.

Az ilyen esetekben tehát egy tipikus felhasználási szerződésről beszélhetünk, melyet a magyar szerzői jog is ismer. Felhasználási szerződés alapján a szerző engedélyt ad művének a felhasználására, a felhasználó pedig köteles ennek fejében díjat fizetni.³¹ A felhasználási szerződésnek ebben az esetben a szoftverhez mellékelt licenc-szerződését kell tekinteni, hiszen ez tartalmazza azt a kitétel, hogy a szerverekhez, csak díjfizetés ellenében férhet hozzá a jogosult. Itt tehát nem a szoftver felhasználásáért kell díjat fizetni, hanem „csupán” a szerverek használatáért. Az már más kérdés, hogy a dolog természetéből eredően máshogy nem is tudjuk használni rendeltetészerűen adott programot, csak a világhálón keresztül.

A megfizetendő díjak sok potenciális játékost visszatartanak attól, hogy valóban kipróbálja a terméket. Vannak azonban olyanok is, akik más alternatívákat keresnek egy-egy havidíjas játék kipróbálására. Ezek a más alternatívák az úgynevezett illegális, vagy más néven „tört” játékszerverek, amelyek ingyenesen lehet játszani adott játékkal. Ezeket a szervereket legtöbbször magánszemélyek üzemeltetik, és ugyanolyan kliens-szerver modell alapján épülnek fel, mint hivatalos társaik. A különbség a két megoldás között az, hogy a magánszerverek a programok szerzőinek beleegyezése nélkül jönnek létre, általában a szerzői jogok sérelme mellett. Arra hogy mégis miért sérti egy-egy ilyen magánszerver létrehozása a programalkotók szerzői jogait, az alábbiakban keresem a választ.

4.2. Egy törtszerver létrehozása

Egy magánszerver létrehozásához elengedhetetlen egy úgy nevezett emulátor program használata. Az emulátor egy olyan számítógépes program, ami más programoknak a környezetét (vagy annak részét) „szimulálja”. Természetesen (a szükséges átalakítások miatt) az emulátorok kevésbé zökkenőmentesen működnek, mint az eredeti környezet. Tesztelésre viszont ideálisak (hiszen hiba esetén csak az álkörnyezet fagy le). Az emulátorok megpróbálják értelmezni vagy végrehajtani az eredeti program vagy játékprogram kódját az adott rendszeren.³²

Emulátorprogramokat online játékok szimulálására is írnak ma már. Ezek az emulátorprogramok lehetővé teszik azt, hogy akár otthoni személyi számítógépünkön létre tudjunk hozni egy MMORPG szervert, melyet az interneten keresztül nyitottá is tehetünk azon felhasználók számára, akik csatlakozni szeretnének hozzá a későbbiekben.

Ezek az emulátorprogramok játékként különböznek, és fejlesztésük mögött általában ugyanolyan programozó gárdák állnak, mint a valódi játék mögött. Ismert például a World of Warcraft szerverek egyik népszerű emulátorprogramja a MaNGOS³³, melyet majdnem havi rendszerességgel frissítenek annak fejlesztői, szinte az „anya-játék” fejlődésével szinkronban.

Miután fellelítettük a számítógépünkre a kérdéses játékot, el kell indítanunk az emulátorprogramot, ami az alapjáték adatbázisát felhasználva segít nekünk létrehozni egy, az eredeti szervereket szimuláló kópiát. Arról, hogy pontosan hogyan kell létrehozni egy ilyen szervert, rengeteg leírást találhatunk az internetet böngészve. Írjuk be pl. a Google-be, hogy „WoW szerver készítése”, s máris több ezer találattal leszünk gazdagabbak.³⁴

4.3. Miért sérti egy törtszerver üzemeltetése a szerzői jogot?

Az emulátorprogramok az eredeti játék rendszerét próbálják meg modellezni, s teszik mindezt úgy, hogy annak forráskódját fejtik vissza. A játék forráskódja azonban az azt fejlesztő cég szellemi tulajdonát képezi, hiszen a számítógépi programalkotás és a hozzá tartozó dokumentáció (szoftver) akár forráskódban, akár tárgykódban vagy bármilyen más formában rögzített minden fajtája szerzői jogvédelem tárgya lehet.³⁵

Fontos a program forráskódjának szerzői jogi vizsgálata szempontjából az Sztj. 60. §-át megvizsgálni, mivel ez rendelkezik a szoftverek forráskódjának többszörözéséről, fordításáról, abban az esetben, ha ez elengedhetetlen az önállóan megalkotott szoftvernek más szoftverekkel való együttes működtetése érdekében. Az EU szoftver irányelvének (2009/24/EK) 6. cikkelye rendelkezik a visszafejtés, azaz a dekompiláció jogáról, mely a szerző kizárólagos jogosultságai ellenében is érvényesülő jogokat ad a program mindenkori jogszerű felhasználójának.

A 2009/24/EK irányelv és ezzel összhangban a Sztj. megengedi a forráskód használatát, ameddig az két program együttes működtetése érdekében történik (pl. a Windows operációs rendszer alá szeretnénk írni egy képnézegető szoftvert). Egy olyan emulátor program írása, amely a forráskódot úgy használja fel, hogy képesek leszünk vele egy, az eredeti játékokat és annak szervereit modellező kópiát létrehozni, már túllép ezen a rendelkezésen, sőt szembe is megy azzal.

A törtszerverek létrehozását nem lehet átdolgozásnak sem tekinteni, mivel ezek ilyen szempontból sem felelnek meg a Sztj. szabályozásának. Más szerző művének az átdolgozása akkor részesül szerzői jogi védelemben, ha az átdolgozásnak egyéni, eredeti jellege van, és az átdolgozás nem sértheti az átdolgozott mű szerzőjét megillető védelmet.³⁶ Egyéni, eredeti jellegéről törtszerver létrehozásánál nem beszélhetünk, hiszen az eredeti és az illegális szervereken futó szoftver teljes mértékben azonos, a forráskódjának visszafejtése viszont sérti a mű szerzőjét (a játék fejlesztőjét) megillető védelmet.

4.4. Törtszerverek és üzlet

A magánszerverek általában tisztavirág életű fenomennek számítanak az internet világában, és közülük alig van pár, ami túlélné az egy éves kort. Van

azonban nagyobb illegális magánszerver üzemeltető közösségek, melyek már több éves múltra tekintenek vissza, és adott esetben a játékosok között is nagy népszerűsége tehetnek szert. Egy ilyen szerveren akár több százan-ezren is játszhatnak egyszerre, ami már majdhogynem eléri egy legális közösség lélekszámát.

A hivatalos és törtszerverek közti versenyt mutatja, hogy azok között az átjárás szinte folyamatos, vannak akik az illegális szerver fogyatékosai miatt pártolnak át a legális formára, de arra is van példa hogy ez pont fordítva történik. Ez annak ellenére is igaz, hogy a legális szervereket még mindig nagyságrendekkel többen választják, mint ingyenes társaikat. A nagyobb törtszerverek azért is válhatnak kvázi piaci tényezővé, mivel sokszor elhagyják ingyenes voltukat és ugyanolyan profitálapú vállalkozássá válnak, mint hivatalos társaik.

Azt, hogy ez alatt mi értünk, az alábbiakban foglalom össze.

Az eredeti szerverekhez képest a tört verziók sosem fogják elérni azt a fajta játékélményt, amit az előbb említettek kínálnak, hiszen az emulátorokat általában nem hivatalos programozók fejlesztik. Ezért a játékélmény korántsem lesz tökéletes, így a szerver

üzemeltetőinek aktív tevékenysége szükséges annak javítása érdekében.

Erre a „javítási tevékenységre” találták ki az élelmes szervertulajdonosok az úgynevezett VIP rendszert. Lévn az emulátor korántsem tökéletes, az itt játszó játékosoknak folyamatosan szembesülniük kell annak fogyatékoságaival, és azzal hogy léteznek olyan lehetőségek, melyek számukra mindig is elérhetetlenek lesznek a szerver hibái miatt. A VIP rendszernek az a lényege, hogy akik szeretnének hozzájutni az átlag felhasználóktól megvont javakhoz, egy dolgot tehetnek az ügy érdekében: belépnek ebbe a rendszerbe, ami nem meglepő módon havidíjas. Ráadásul néhány helyen ez a havidíj megközelíti az eredeti szerver havidíját. Cserébe megkapnak mindent, amit kérnek, tehát rögtön magas szintű, maximalizált képességű karaktert, a legjobb felszereléssel, tengernyi virtuális valutával stb.

Léteznek olyan megoldások is néhány szerver részéről, melynek az a lényege, hogy a játékosok számára elérhetetlenné tett tárgyakat (vagy egyéb esetekben csak nagyon nehezen megszerezhető tárgyakat) lehet pénzáttalálással megvásárolni a szerver üzemeltetőitől. Mivel a népszerűbb illegális szervereken egyszerre akár több ezer játékos is játszik, ezért nem nehéz ki-következtetni, hogy ezek a havidíjak, illetve támogatások mekkora bevételt jelenthetnek a tulajdonosoknak. Havi szinten akár több millió forintos bevételről van szó, melyet a játékosoktól szereznek.

A fentebb említett szerzői jogsértések mellett, tehát az esetek egy részében a jogsértést egy kvázi üzleti vállalkozás fenntartására használják fel, így jutnak a szerverek üzemeltetői havi szinten igen jelentős pénzbevételhez.

Konklúzióként elmondható, hogy az „igazszívű” játékos-közösségeknek nincs anyagi haszna a törtszerverek üzemeltetéséből, ráadásul az ilyen magánszerverek nagy része nem él hosszú életet a virtuális térben. A lényeg sokak számára csak a közös, ingyenes játék, a szórakozás, illetve az otthoni programozás. A fizetős helyek üzemeltetői viszont adott esetben havonta több millió forintot tesznek zsebre.

Nem csak a fájlcsere, de az illegális játékszerver üzemeltetés is erősen meggyökeresedett ma már az internetes szubkultúrában, ezért azt kiirtani gyakorlatilag lehetetlen. Akkor mégis mit lehetne tenni az ügy érdekében? Felesleges lenne az olyan kategóriába tartozó személyeket felelősségre vonni, vagy ellenük kártérítési keresettel élni, akik csak saját maguk szórakoztatására üzemeltetnek hasonló privát-szervereket. A jogellenes jövedelemszerzés azonban megüti a jogsérelem azon szintjét, hogy érdemes rá odafigyelni.

5. A virtuális tulajdonjog és annak kollíziója a szerzői joggal

Az előző fejezetekben a játékszoftvereket kiadó és fejlesztő társaságok oldaláról vizsgáltuk a felmerülő jogi problémákat. A dolgozat hátralévő részében azonban mélyebbre merülünk a virtuális valóságokba és megnézzük milyen jogi problémák bukkannak felszínre a felhasználók, tehát a játékosok oldalán.

5.1. Szellemi tulajdon virtuális világokban

Az online szerepjátékoknak a többi egyszerű számítógépes játékkal ellentétben nincs vége. Általában addig tartanak ameddig a felhasználó nem gondolja úgy, hogy többet nem lép be karakterével adott világba és ezért nem fizeti be a következő hónapavidiját, vagy a szerverek üzemeltetője le nem állítja azokat. Ezekben a világokban nincsenek vesztesek és győztesek sem, itt jóval többről van szó, mint egy egyszerű játékról. Az elsődleges cél a karakterek egyre erősebbé, gazdagabbá tétele, ami a világban eltöltött idővel áll egyenes arányosságban.

Mikor egy játékos belép a *The Sims Online*³⁷ nevű játékba (melynek azóta leálltak a szerverei) először is vernie kell magának egy ingatlant. Erre a célra rendelkezésre áll 10 000 *simoleon*³⁸. Az egyik lehetőség, hogy kiválaszt magának egy szimpatikus telket, mely belefér ebbe a büdzsébe, majd arra falakat húzhat fel, ajtókat és ablakokat szerel fel, míg végül felépíti saját lakóházát, esetleg saját kosárlabda pályával, játéktérrel és 3D mozival. Ez természetesen mind-mind további *simoleonokba* fog neki kerülni, melyet majdani virtuális munkájáért kapott fizetéséből tud magának finanszírozni. Egy másik lehetőség, hogy más játékosok által előre felépített, és berendezett ingatlant vesz magának, melyeket a való-világbeli alternatívára itt is ingatlanügynökök kínálnak eladásra. Ezek az ügynökök is hús-vér felhasználók, akik abból szereznek hasznot, hogy felépítenek, majd eladnak házakat. Az *Ultima Online* Britanniájában egy „mezei” szekerce a piacon körülbelül 200 aranyba kerül. A kovácsmesterséget magasabb szinten művelő britanniai játékosok viszont rendkívül ritka alapanyagokból, akár elkészíthetik a *War Hammer of Vanguishing Power*-t is, melynek piaci ára nagyjából 15 000 arany körül mozog.³⁹ Ezek alapján levonható a konklúzió, hogy az MMORPG-kben is minden pénzbe kerül, vagy legalábbis megvan a pénzben kifejezhető ellenértéke.

A fentiekből is látszik, hogy az online szerepjátékok virtuális piacokat szimulálnak, melyek – mint a későbbiekből kiderül – tényleges hatással rendelkeznek a valóvilágbeli gazdaságra is. Ahány játékszoftver, annyi virtuális világ, és megannyi virtuális tárgy, mellyel a felhasználók rendelkezhetnek. Egy azonban közös: Minden egyes online szerepjátékban működik az ezekkel való kereskedelem, és azoknak legtöbbször megvannak a valós valutában is kifejezhető értékeik, melyeket a kereslet és kínálat egyensúlya alakít.

Ezek a tárgyak azonban csak adott játék szerverein léteznek, melyek az azokat üzemeltető cég, mint például a Sony tulajdonában állnak. Vajon a Sony-nak lehet e kizárólagos joga a játékban található tárgyak tulajdonát illetően, mivel azok az ő tulajdonában lévő játék szerverein léteznek csak? Vagy képezhetik ezek a tárgyak a felhasználók tulajdonát, hiszen ők azok, akik adott játékkal játszva végső soron „megtermelik”, „megszerzik” ezeket, nem sajnálva az időt, és energiát, amit a játékba ölnek. A kérdés azért fontos, mert ha ezek a virtuális javak a felhasználók tulajdonát képezik, akkor nincs akadályja az ezekkel való kereskedelemnek való-világbeli valutával. Ha azonban adott cég fenntartja a tulajdonjogát, akkor meg is tilthatja az ezekkel való rendelkezést.

A fenti problémák, csak akkor kerülnek felszínre, ha adott virtuális világba, valahogyan valóvilágbeli elem kerül. Ez az elem legtöbbször a valós pénz (valamelyik ország hivatalos pénzneme), melyért adott tárgyat adják-veszik. A játékszoftvert kiadó cégnek ugyanis legtöbbször nem érdeke beavatkozni, az általa teremtett virtuális piacba, amíg az virtuális keretek között marad.

Mindennapos esemény, hogy egy felhasználó pl. a *World of Warcraft* világában található „Aukciós házban” játékpénzért (aranytallérért) vásárol egy pajzsot magának, amelyet egy másik játékos kínált eladásra az aukción. Más a helyzet, ha ugyanezt a pajzsot, az eladó-játékos egy általa üzemeltetett honlapon kínálja eladásra, 5 amerikai dollárért, amit pénzáttalással lehet tőle megvásárolni, majd az utalást követően a játékvilágban elküldi ezt a vásárlónak.

5.2. Mit ér a virtuális tulajdon?

A játékokban található tárgyak értékének boncolgatása azok számára, akik még sosem léptek be egy virtuális világ kapuján, elsősorban talán érdekte-

lennek tűnhet. Az azonban vitathatatlan tény, hogy nap, mint nap több száz-ezer tranzakció jön létre a valós és a virtuális világok között, melyben virtuális javakat, illetve pénzt konvertálnak valós pénzzé, és fordítva. Nos, az hogy mégis milyen értékkel bírhatnak ezek a dolgok, az alábbiakból kiderül.

Léteznek olyan honlapok, mint a „www.mysupersales.com”, vagy a „www.ige.com”. Ezek az oldalak arra vállalkoznak, hogy a legnépszerűbb MMORPG-k valutáit árujják való-világbeli valutáért cserébe. Az oldalt böngészve, válogathatunk, hogy melyik játék, melyik szerverén lévő karakterünknek akarunk játékpénzt küldeni, majd a kívánt összeget kiválasztva láthatjuk, hogy ezt mennyi amerikai dollár vagy euró átutalásával kaphatjuk meg.

A pénz azonban nem minden. Léteznek honlapok, amiken előre, mások által legmagasabb szintre fejlesztett karaktereket vásárolhatunk. Egy 80-as szintű *World of Warcraft* karakter (ebben a játékban ugyanis a 80 a legmagasabb elérhető szint⁴⁰), alapfelszerelésben úgy 200 amerikai dollárt kóstál. Ha viszont különlegesebb felszerelést szeretnénk, akkor van, hogy egy ilyen rendelkező karakterért több, mint ezer dollárt is képesek elkérni egyes oldalakon. Nem meglepő, hogy külön „iparág” fejlődött ki ma már a karakterek fejlesztésére és azok eladására.

Hogy a fenti problémákról mégis miképp vélekednek a játékokat készítő fejlesztőcégek, mint szerzők, arról elsősorban újfent csak az egyes szoftverekhez mellékelt licenc-szerződéseket kell megvizsgálnunk.

5.3. A licenc-szerződések rendelkezései a virtuális tulajdonról

A GREGORY LASTOWKA, DAN HUNTER, MOLLY STEVENS és JOSHUA FAIRFIELD által írt tanulmányok elemzik többek között a szellemi tulajdonjog viselkedését olyan környezetben, melyben adott cég állít elő minden egyes tárgyat (dolgót), majd azokat rendelkezésre bocsátja adott környezetben (a játéktér) belüli kereskedelmi tevékenység gyakorlása céljából.

A fejlesztőcégek általános álláspontja azzal kapcsolatban, hogy kinek a szellemi tulajdonában vannak az online szerepjátékokban fellelhető tárgyak, az, hogy a cég gyártja a játékszoftvert, és ő biztosítja a hozzáférést a szerverekhez melyeken a játék fut, így a „világ” egyedüli üzemeltetőjeként minden az ő szellemi tulajdonában van, ami ezzel kapcsolatos, és csak itt lelhető fel. A cégek általában kijelentik, hogy az ő szellemi tulajdonukhoz tartoznak a felhasználók által generált, és felfejlesztett játékoskarakterek, és minden olyan dolog, amely ehhez a karakterhez köthető a játéktérben (pl. a karakteren lévő egyes tárgyak, ruhák). Teszik ezt azon az alapon, mert szintén a vállalat szel-

lemi tulajdonát képezi a szerzői jogilag védett szoftver forráskódja, mely felelős többek között azért is, hogy a karaktert, és a tárgyakat megjelenítse a számítógép képernyőjén.⁴¹

Az említettek biztosítása érdekében a legtöbb cég megköveteli a játékosoktól, hogy beleegyezzenek abba, hogy az általuk készített és használt karakterek nem az ő tulajdonukat fog-

ják képezni. Ezt a végfelhasználói szerződésen keresztül ismertetik, mely a szoftver telepítése során jelenik meg, és a telepítést csak akkor lehet folytatni, ha ezeket a szerződési feltételeket a felhasználó elfogadja.

Az Everquest játékhoz mellékelt EULA-ban a fejlesztő Sony támogatja, hogy a játékosok a virtuális piacon adják-vegyék a tárgyakat a játékban használt valutáért cserébe (ezt a pénzt, ebben a játékban „platinum”-nak hívják), viszont kifejezetten tiltja a tárgyakkal való üzletelést valós pénzben, pl. dollárban, euróban. Ezen felül a Sony azt is kijelenti, hogy minden olyan vállalkozás üzemeltetése, amely valós pénzért árul virtuális tárgyakat, virtuális pénzt, vagy karaktereket sérti az EULA-n keresztül a cég szerzői jogait.⁴² Ha valaki ezek ellenére mégis megszegi ilyen magatartásokkal a szerződési feltételeket, akkor a Sony fenntartja a jogot, arra hogy a kérdéses karaktereket, melyekkel a szerzői jogilag sérelmes magatartást folytatták, kitaltsa egy időre, vagy akár végérvényesen a játékból. Teszik ezt a fejlesztőcégek, mint szerzők, azon az alapon, hogy a virtuális tárgyak megjelenítéséért felelős szoftver forráskódja az ő szellemi tulajdonuk, és az ilyen akciók egy ellenőrizhetetlen másodlagos piacot hoznak létre, melyben egyes felhasználók engedély nélkül kereskednek a fejlesztőcég szellemi tulajdonával.⁴³

Véleményem szerint a virtuális javakra valós pénzért kötött üzletek nem okozzák a virtuális gazdaság hanyatlását, csupán megváltoztatják a játék

atmoszféráját, mivel így a valóvilágbeli javak átkonvertálhatók virtuális javakká. A kiadók és a játékosok egy részének álláspontja szerint ez lerontja azon játékosok tevékenységének értékét, akik ténylegesen „mégdolgoznak” a játékban a különböző tárgyakért.⁴⁴

A fentebbi sorokból kiderül, hogy a kiadók általában mereven elzárkóznak attól a gondolattól, hogy a virtuális javakat a felhasználók tulajdonának lehessen tekinteni, és ezt a szoftverekhez mellékelte licenc-szerződéssekkel is igyekeznek körülbástyázni. Az egész alapkonceptió azonban ott van elhibázva, hogy a virtuális tárgyak tulajdonjogát a szerzői jogból próbálja meg eredeztetni (a cég tulajdona a játék forráskódja, a szerverek stb.), és azokat egyszerű digitális adatnak tekinti, ami egy mp3-as formátumú zeneszámhoz hasonló. Ezzel az alapkonceptióval a játékok szellemiségét húzzák keresztül, és végső soron erőszakolja meg azok alkotója. Hogy miért, azt a következő pontban próbálom megvilágítani.

5.4. A játékfejlesztő cégeknek, mint szerzőknek a virtuális tulajdonról alkotott általános álláspontjának kritikája

Attól még, hogy valami digitális, nem vonja feltétlenül maga után, hogy mindenképpen alkalmazni kellene rá adott ország szerzői jogi előírásait. Gondoljunk csak bele: A Metallica zenekar Enter Sandman című számának mp3 formátumú másolatát végtelen mennyiségben, és teljesen ingyenesen lehet duplikálni, míg egy virtuális tárgyat, például egy különleges, nehezen megszerezhető Everquestes varázskardot abban a formában, ahogy az a virtuális világban megjelenik, egyáltalán nem. Ha egy varázskardot eladunk 5000 everquesti platínium-ért, vagy 10 000 magyar Ft-ért, az eredmény ugyanaz lesz: az eladónál nem marad meg a kard.⁴⁵ Az eladó természetesen szerezhet magának egy új kardot, de ugyanazt az utat kell végigjárnia érte, mint ahogy azt az elsőnél is tette. Tehát ugyanazt az időt és energiát kell befektetnie annak megszerzésébe, más játékosokkal is versengve, míg végül megint ráteheti a kezét egy ilyen ritka (és pont ezért értékes) virtuális tárgyra. A virtuális dolog tehát helyettesíthető, de nem duplikálható idő, és energiárfordítás nélkül.

Ez az út tehát inkább ahhoz hasonlatos, amikor a vevő elajándékozza a könyvesboltban megvásárolt könyvet, de semmiképpen sem ahhoz, mikor valaki letölthetővé tesz egy fájlcsere oldalon egy zeneszámot. Az utóbbi tevékenység illegális, mivel sérti a szerzői jogot, az előbbi viszont jogszerű. Ha egy dolgot nem lehet lemásolni, megosztani, plagizálni, hanem csak tovább lehet adni, akkor az adott helyzetre nem a szerzői jog szabályait alkalmazzuk. Egy könyv szerzőjének szellemi tulajdonát képezi művének tartalma, viszont a könyvének egyik, kereskedelmi forgalomba kerülő példánya, melyet majd egyik olvasója fog megvenni, már nem.⁴⁶ A történeten, amit a könyv elmesél, állhatnak fent szerzői jogok, viszont annak fizikai megtestesülésén, a könyvön már nem, arra a tulajdonjog dolgokra megalkotott szabályait kell alkalmazni. Ebben az értelemben a könyvön, mint fizikai értelemben vett dolgon, fennállnak a mindenkorai tulajdonos rendelkezési jogai, azt szabadon elidegenítheti, megsemmisítheti, dologi joggal megterhelheti stb. Ezek alapján, tehát a Sonynak szellemi tulajdonát képezi a kard dizájnya, belső tulajdonságai tehát forráskódja, viszont miért tartozna a szellemi tulajdonához maga a kard?

Véleményem szerint a varázskardot, „fizikailag” létező dolognak kell tekinteni, egyfajta fogyasztási cikknek, melyen tulajdonjog szerezhető, és amivel a tulajdonosa rendelkezési jogai folytán azt tehet, „amit csak akar”.

A fentieket figyelembe véve nem csoda, hogy pontosan ezért a játékosok hajlamosak pszichikailag is kötődni karakterikhez, illetve a náluk lévő virtuális tárgyakhoz. Azokat sajátjuknak tekintik, saját munkájuk (játékuk) gyümölcseinek.

Az ellentábor (és ez alatt első sorban a játékkiaadó cégeket kell érteni) általában azzal érvel, hogy a tulajdonjog ilyen irányú kiterjesztése tönkreteheti a játékmechanizmust és a játékélményt, mivel a teljesítmény és ügyesség alapú játékot, egy pénzalapú világgal cseréli fel, ahol egy olyan játékos, akinek elég pénze van, szinte mindenhez azonnal hozzájuthat. A virtuális gazdaságok ilyen alapú kezelése azok hanyatlásához is vezethet.⁴⁷ Ezért sokszor már előre a licencben rögzítik szerzői jogaik fenntartását.⁴⁸ A gondolat-

menet elsősorban azért hibás, mert minden egyes eladott kártyát az eladónak meg kell dolgoznia, azt valamilyen úton elő kell állítani. Tehát attól még, hogy valakinek van elég pénze egy virtuális tárgyra, nem biztos, hogy azt azonnal meg is fogja kapni a piacon, és ebből a szempontból pedig teljesen irreleváns, hogy a kard ellenértékét amerikai dollárban vagy everquesti platínumban kívánja-e megfizetni. A vásárlóerő mellé, mindig is kellene foglalkozni a vásárlóval, tehát attól még, hogy mindenki a világon varázskardot szeretne vásárolni, nem fogják a virtuális világot hirtelen elárasztani azok, pontosan azért, mert ezt a digitális tárgyat nem lehet csak úgy lemásolni, mint egy mp3-as fájlt.

További ellenérv lehet a szerzői jogi megközelítéssel szemben, hogy a virtuális dolgok kereskedelme egy olyan kontrollálatlan másodlagos piacot hoz létre, melyben a játékfejlesztő cég szellemi tulajdonához tartozó dolgokkal kereskednek, a szerző beleegyezése nélkül.⁴⁹ Ez az érv pedig azért nem állja meg a helyét, mert a fentebbi módszer alapján teljesen világos, hogy ezekre a tárgyakra már nem a szellemi tulajdonjog, hanem a klasszikus tulajdonjog szabályait kell alkalmazni.

Ezért véleményem szerint a XXI. század elején elérkezett az idő arra, hogy újragondoljuk a tulajdonjog fogalmát, és azt kiterjesszük a virtuális tulajdonra, hiszen mint látszik, a szellemi tulajdonjog, és ezen belül is a szerzői jog nem alkalmas kellőképpen az ilyen kérdések szabályozására. Ha belegondolunk, akkor világossá válhat, hogy a minket körülvevő valós világ tulajdonjogi szabályozása kiválóan alkalmas a virtuális világokban fellépő problémák rendezésére.

5.5. A régi és az új világok tulajdoni viszonyainak rendezése

Hogy világosabbá váljon, mégis hogyan lehetne megoldani a fent vázolt jogi anomáliákat, egy rendkívül egyszerű és jól ismert szabályból fogok kiindulni.

Tételezzük fel, hogy egy magyar MMORPG játékos valamelyik játékban megszerez magának (ergo birtokba vesz) hosszas csatározások után egy értékes sisakot. Az előző pont alapján elmondható, hogy a sisak dolognak minősül, mivel az dolog módjára viselkedik a virtuális világban. A magyar polgári jog szerint minden birtokba vehető dolog tulajdonjog tárgya lehet.⁵⁰

A birtokbavétel egyrészt fizikai, másrészt jogi értelemben használt fogalom. Fizikai értelemben birtokba vehető az, ami hatalmunkban tartható. Jogi értelemben birtokba vehető mindaz, aminek hatalomban tartását jogszabályok nem tiltják.⁵¹

Miután a fentiekben vázoltak alapján kiderült, hogy egy MMOPRG nem olyan, mint egy fájlmosztó program (pl. a Napster vagy a DC++), ezért maradéktalanul kijelenthetjük, hogy az ott megjelenő digitális tárgyak és karakterek mind-mind dolognak tekinthetők, éppen ezért birtokba vehetőek a játékban belül, tehát rajtuk tulajdonjog állhat fent. Ezek a dolgok szinte egytől egyig helyettesíthetőek, viszont nem lehet őket másolni, duplikálni, ezért rájuk nem a szerzői jog, hanem a dologi tulajdonjog szabályait kell alkalmazni.

A rendelkezési jog alapján a tulajdonost megilleti az a jog, hogy a dolog birtokát, használatát vagy hasznai szedésének jogát másnak átengedje, a dolgot biztosítékul adja, vagy más módon megterhelje, továbbá hogy tulajdonjogát másra átruházza, vagy azzal felhagyjon.⁵²

Ez alapján tehát látható, hogy ha a virtuális javakat dolognak tekintjük, akkor innentől kezdve nem is lehet kérdés, hogy azokkal kereskedhetünk-e, vagy sem, akár virtuális valutában, akár valós pénzben. Megállapítható, hogy a tulajdonjog dolgokra megalkotott szabályai kiválóan alkalmasak, arra hogy a virtuális dolgokkal kapcsolatban felmerülő kérdéseket is rendezzék.

Az egyetlen probléma, hogy a virtuális világokban általában nem egyetlen ország játékosai, hanem nemzetközi közösségek játszanak. Ezek alapján amennyi játékos, annyi különböző ország tulajdonjogi szabályai jöhetnek számításba, ami nagyon szövevényessé teheti éppen ezért a virtuális javak tranzakcióival kapcsolatban felmerülő egyes jogi problémákat. Az ideális természetesen az lenne, ha létezne egy egységes nemzetközi szabályozás a témát illetően, de ez, tekintve a probléma újszerűségét, minden bizonnyal nem a közeli jövőben fog valóságosá válni.

Véleményem szerint a varázskardot, „fizikailag” létező dolognak kell tekinteni, egyfajta fogyasztási cikknek, melyen tulajdonjog szerezhető, és amivel a tulajdonosa rendelkezési jogai folytán azt tehet, „amit csak akar”.

6. Eplógus

STEPHEN HAWKING, világhírű fizikus híres könyvét, *Az idő rövid történetét* egy anekdotával kezdi. A történet szerint egyszer egy híres csillagász előadást tartott a város planetáriumában a Naprendszeréről. Érzékletesen magyarázta, hogyan kering a Föld és a többi bolygó a Nap körül, mikor az előadó leghátsó sorából egy idős hölgy félbeszakította, mondván, ő jobban tudja. „Mit fecseg itt összevissza nekünk ilyen sületlenségeket? Mindenki tudja, hogy a Föld valójában lapos és egy óriási teknősbéka hátán nyugszik!”, szölt a néni. A csillagász ekkor fölényesen elmosolyodott és visszakérdezett: „No, és mi tartja akkor a teknősbékát?” Az idős hölgy így válaszolt: „Egyszerű: egy másik teknősbéka, azt megint egy másik és így tovább.”⁵³

A történet azt a lényegi problémát ragadja meg, amivel akkor szembesülünk, ha valamilyen jelenséget nem tudunk hol elhelyezni az eddigi ismereteink alapján, majd nekiállunk fikciókat, magyarázatokat gyártani, amivel magának a jelenségnek mondunk ellent. Sokszor én is így éreztem magam ennek a tanulmányának az elkészítése közben. Vajon lehet-e új világnak tekinteni a számítógépi programok által teremtett virtuális valóságokat, melyekre rá lehet erőszakolni a jogot, vagy hagyni kell őket békén, és egyszerűen úgy kell tekinteni rájuk, mint aminek tervezték őket: játéknak. Vajon minden áron be kell hurcolni a valódi világból a jogi megoldásokat az alternatív valóságokba, vagy hagyni kéne őket tisztá, érintetlen területeknek? Nem egyéb-e a virtuális tulajdonjog egyfajta szociális fikciónál?

A válasz egyszerű, ami alapján kiderül, hogy mégis van létjogosultsága a virtuális jogoknak. Maga a tulajdonjog sem egyéb egy szociális fikciónál. Ez a fikció mégis alkalmas arra, hogy immár évezredek óta meghatározza az emberi magatartásokat. Az emberi magatartás pedig a virtuális környezet-

ben is emberi magatartás marad, hiszen mi vagyunk azok, akik lenyomjuk a billentyűket és életet lehelünk digitális képmásunkba. Az emberi találékony-ság pedig határtalan. Alig egy évtized alatt rájött, hogyan lehet a valóságban nem létező tárgyakat átkonvertálni igenis létező pénzzé, sőt még arra is, hogyan lehet meghamisítani a virtuális valóságot és erre üzleti vállalkozást alapítani. Innentől pedig egyenes út vezetett a mesevilágokkal való visszaélésekhez, melyeket valahogyan kontrollálnunk kell.

A huszadik századra tagadhatatlanul megvalósult MacLEOD angol közgazdász, egy évszázaddal korábbi, akkor még abszurdnak tűnő kijelentése: „*Ha azt kérdeznék tőlem, vajon melyik felfedezés befolyasolta leginkább az emberi faj rendelkezésére álló gazdaságot, a következőképpen felelnék: az a felfedezés, miszerint az adósság eladható áru lett.*” Nos, lássuk be, MacLEOD-nak igaza volt. Az engedélyezések, faktoringügyletek során az adósság valóban értéket képvisel a mai világban.

A huszonegyedik századra azonban ez a bölcs kijelentés is meghaladottá vált. Vajon mi lesz az, ami alapvetően meg fogja határozni századunk gazdasági fejlődését? Mint láttuk, a virtuális valóságokban nem az adósság, hanem fizikailag egyáltalán nem létező tárgyak, a valós tárgyak alternatívájára is eladható árukká váltak. Századunk hajnalán léteznek olyan számítógép felhasználók, akiknek abból származik jövedelmük egy része, hogy fantáziavilágok fizikailag nem létező termékeit árulják igazi pénzért.

Ahol manapság ez a fejlődés tart, még csak a kezdet. Az *Ultima Online*, a játéktörténelem első virtuális valósága 1997-ben kezdte pályafutását, az azóta eltelt pár év alatt, pedig kijött a *World of Warcraft* a 11 millió előfizetőjével és a *Second Life* a majdnem 16 millió felhasználójával. Hová tart ez a fejlődés? Vajon a technológia előretörésével tényleg számolnunk kell majd a virtuális gazdaságok egyre növekvő erejével? Fogós kérdés.

Jegyzetek

- * A tanulmány a XXX. Országos Tudományos Diákköri Konferencia Állam- Jogtudományi Szekciója Jogi Informatika Tagozatában 2. helyezést ért, továbbá a Közigazgatási és Igazságügyi Minisztérium különdíjával jutalmazott dolgozat rövidített változata. A dolgozat konzulense dr. Polyák Gábor.
- 1 Castronova, Edward: Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier (December 2001). CESifo Working Paper Series No. 618. <http://ssrn.com/abstract=294828> [2011.06.03]
- 2 Az Everquest egy háromdimenziós fantasy alapú MMORPG, melyet 1999. március 16-án jelentette meg a Verant Interactive. (<http://everquest2.com/>)
- 3 Castronova, Edward: On Virtual Economies <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> [2011.06.03.]
- 4 alters, G. Lawrence: MMORPG LAW – The Wild West or a New World Order? <http://www.gamecensorship.com/mmorpglaw.html> [2011.01.04.] <http://www.wisegEEK.com/what-is-a-MMORPG.htm> [2010.10.04.]
- 5 Az *Ultima Online* egy grafikus alapú MMORPG, mely 1997. szeptember 25-én jelent meg az Origin Systems kiadásában. A műfaj fejlődésének szempontjából alapműnek tekinthető, szervezete a mai napig futnak. (<http://www.uoherald.com/>)
- 7 <http://www.wisegEEK.com/what-is-a-MMORPG.htm> [2010.10.04.]
- 8 <http://mmorpgame.hu/cikkek/34-mmorpg/48-mmorpg-toertene.html> [2010.10.15.]
- 9 http://library.thinkquest.org/07aug/01356/_fuggo.html [2010.11.03.]
- 10 Loewald, Tonio: World of Warcraft. MMORPG Suckage. And Other Stories <http://toniolewald.blogspot.com/2005/02/world-of-warcraft.html> [2011.05.22.]
- 11 Privantu, Radu: Tips on developing an MMORPG economy <http://www.devmaster.net/articles/mmo-economy/part1.php> [2011.05.23.]
- 12 Shapiro, Robert: Fantasy Economics: Why Economist Are Obsessed with Online Role-Playing Games <http://www.slate.com/id/2078053> [2011.05.31]
- 13 Castronova, Edward: Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier (December 2001). CESifo Working Paper Series No. 618. <http://ssrn.com/abstract=294828> [2011.06.03]
- 14 Lee, James: Wage Slaves <http://www.1up.com/do/feature?cid=3141815> [2011.05.23.]
- 15 Az IRS (Internal Revenue Service) az USA szövetségi adóhatósága
- 16 Dibbell, Julian: Play Money <http://www.juliandibbell.com/playmoney> [2011.05.24.]
- 17 A *Second Life* egy önálló virtuális világ, mely 2003 júniusától játszható az Interneten keresztül. Fejlesztő: Linden Lab. (<http://secondlife.com/>)
- 18 Az Entropia Universe egy 2003. január 30-tól elérhető sci-fi MMORPG, melyet a svéd MindArk fejleszt. Különlegessége, hogy a játékosok valós valutáért virtuális pénzt vehetnek, mellyel a virtuális valóságban gazdálkodhatnak, majd az így szerzett nyereséget meghatározott árfolyamon visszaválthatják valós pénzre. (<http://www.entropiauniverse.com/>)
- 19 Milassin, László: A világháló és az EU szerzői joga. Az Európai Közösségek Hivatalos Kiadványainak Hivatala, Luxembourg, 2006. p. 55.
- 20 Sztj. 4. § (1)
- 21 Sztj. 9. § (1)
- 22 Sztj. 5. § (1)
- 23 A videojáték-motor (vagy grafikus motor) egy úgynevezett belső mag egy videojátékban, vagy más interaktív programban, ami valós idejű grafikával rendelkezik. Ez a motor adja az alapul szolgáló technológiát, így megkönnyíti a fejlesztést és gyakran ennek segítségével lehet futtatni a programot többfajta platform is. (<http://hu.wikipedia.org/wiki/Videojáték-motor>)
- 24 Az 1993. évi 545. BH
- 25 Sztj. 42. § (1)
- 26 Newitz, Annalee: Veszélyes használati feltételek: útmutató a végfelhasználói engedélyekhez <http://www.szsz.hu/kozlemenyek/sajto/2005/10/20/eula/index.html> [2011.05.23.]
- 27 A World of Warcraft (röviden WoW) a Blizzard Entertainment 2004-ben megjelent MMORPG-je. A játékosok csak rendszeres havidíj ellenében tudnak hozzáférni a világhoz. A World of Warcraft jelenleg több mint 11 millió előfizetővel rendelkezik (2011). (<http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>)
- 28 <http://www.mmoglider.com/> [2011.06.03.]
- 29 http://virtuallyblind.com/files/mdy/blizzard_msj_exhibit_7.pdf [2010.11.27.]
- 30 Az ítélet: <http://virtuallyblind.com/2008/03/23/mdy-blizzard-motions/> [2010.11.27.]
- 31 Sztj. 42. § (1)
- 32 <http://hu.wikipedia.org/wiki/Emulátor> [2010.09.26.]
- 33 Az emulátorprogram honlapja: <http://getmangos.com>
- 34 Ilyen törzsrevez készítő leírás található az alábbi címen is: <http://jese-wow.mindenkilapja.hu/html/18307771/render/szerver-keszites> [2011.06.03.]
- 35 Sztj. 1. § (2) bekezdés c) pont
- 36 Sztj. 4. § (2)
- 37 A The Sims Online, a nagysikerű The Sims játéksorozat kizárólag Interneten keresztül játszható része volt, melynek 2002 és 2008 között működtek a szervezetei. Kiadó: Electronic Arts.
- 38 A The Sims Online hivatalos pénzneme.
- 39 Lastowka, Greg – Hunter, Dan: The Laws of the Virtual Worlds. California Law Review, Forthcoming. <http://ssrn.com/abstract=402860> [2011.06.03.]
- 40 2010. december 6-tól elérhető lesz a 85-ös szint is.
- 41 Schwarz, Andrew D. – Bullis, Robert: Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons from Online Games. Intellectual Property Law Bulletin, 2005. <http://ssrn.com/abstract=927475> [2011.06.03.]

- ⁴² Everquest II EULA: http://help.station.sony.com/cgi-bin/soe.cfg/php/enduser/std_adp.php?p_faqid=12248 [2010.10.01.]
- ⁴³ Fairfield, Joshua: *Virtual Property*. Boston University Law Review, Vol. 85, page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35. <http://ssrn.com/abstract=807966> [2011.06.03.]
- ⁴⁴ „Sok játékos utálja a virtuális világokon belüli üzleti tevékenységet. A legtöbben szórakozásnak tekintik a játékot, és ha valaki megpróbálja azt üzletté tenni, ezt gondolják: „Dolgozom a munkahelyemen egész nap, és most még ezt a kevés szórakozást is elveszik tőlem, azok akik a kedvenc számítógépes játékomban megveszik maguknak igazi pénzen a sikert.” Prof. Richard Bartle, mesterséges intelligencia és virtuális világ kutató.
- ⁴⁵ Schwarz, Andrew D. – Bullis, Robert: *Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons from Online Games*. Intellectual Property Law Bulletin, 2005. <http://ssrn.com/abstract=927475> [2011.06.03.]
- ⁴⁶ Hasonló példa olvasható az alábbi tanulmányban: Fairfield, Joshua: *The End of the (Virtual) World*. West Virginia Law Review, Vol. 112, No. 1, p. 53, 2009;
- Washington & Lee Legal Studies Paper No. 2010-7. <http://ssrn.com/abstract=1611672> [2011.06.03.]
- ⁴⁷ Mennecke, Brian – Terando, William D. – Janvrin, Diane Joyce – Dilla, William N.: *It's Just a Game, or is It? Real Money, Real Income, and Real Taxes in Virtual Worlds*. <http://ssrn.com/abstract=1022064> [2011.06.03.]
- ⁴⁸ Boonk, Martine–Lodder, Arno R.: *Virtual Worlds: Yet Another Challenge to Intellectual Property Law*. Global IP Summit Magazine, 2007. <http://ssrn.com/abstract=1079970> [2011.06.03.]
- ⁴⁹ Fairfield, Joshua: *Virtual Property*. Boston University Law Review, Vol. 85, page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35. <http://ssrn.com/abstract=807966> [2011.06.03.]
- ⁵⁰ Ptk. 94. § (1)
- ⁵¹ Ptk. Kommentár 185. oldal
- ⁵² Ptk. 112. § (1)
- ⁵³ Stephen Hawking: *Az idő rövid története*, 11. oldal

HAJDÚ DÓRA

A fájlcsere elleni küzdelem egy lehetséges útja – Három a francia igazság?

Az információ-technológiai vívmányok 20. század második felétől felgyorsuló fejlődésének köszönhetően a szerzői jogok megsértésének újabb újabb formái alakultak ki. Az internetről megszámlálhatatlanul áradnak a felhasználók felé a szerzői művek, amelyeknek védelmét a megváltozott körülmények között is biztosítani kell. Ezért a jogalkotónak reagálnia kell az olyan változásokra, amelyet például a fájlcsere megjelenése és elterjedése indukált.

Jelen tanulmány célja nem a fájlcsere jelenségének bemutatása,¹ hanem a jelenségre adható lehetséges reakciók egyik típusának elemzése négy európai példán keresztül. A legalaposabb elemzést az úttörőnek számító francia megoldás kapja, hiszen ez volt az első nyugati minta.² A francián kívül az angol, ír és belga példát kívánom bemutatni. A választás nem *ad hoc* jellegű: hasonló gazdasági-társadalmi környezetben, *common law* és kontinentális jogrendszerbe tartozó példákról van szó, amelyek kitűnően szemléltetik az egy témára adható válasz-variációk sokszínűségét.

A tanulmány a XXX. Jubileumi Országos Tudományos Diákköri Konferenciára készült azonos című dolgozat rövidített, szerkesztett változata. A jelen tanulmány a dolgozat kéziratának 2010. október 4-ei lezárásakor rendelkezésre álló információk alapján fennálló állapotot tükrözi. Épp ezért a közeljövőben egy, az azóta bekövetkezett változásokat, aktualitásokat bemutató újabb tanulmány elkészítése is indokolt lesz.

1. Franciaország³

A francia HADOPI-törvények megalkotása nem előzmény nélküli. Már korábban is létezett olyan szabálysértési tényállás, amely a szerzői jogok megsértését általános jelleggel szabályozta.⁴ A 2006-ban elfogadott DADVSI-törvény⁵ egyéb tényállásokat is bevezetett.⁶ A tényállások célja a szerzői

jogok védelmének generális biztosítása volt. A Parlament már ekkor egy három csapás elvén alapuló rendszert próbált meg bevezetni, ez azonban nem jutott túl az Alkotmánytanács szűrőjén.⁷ Mivel a törvény nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, 2007 szeptemberében a kulturális és kommunikációs miniszter egy bizottságot bízott meg az új megoldásra vonatkozó javaslat kidolgozásával.⁸ A munka eredményeként közzétett jelentés, amit a bizottság elnöke után Olivennes-megállapodásnak neveznek, a kulturális élet valamennyi szegmensének képviselői, valamint az internetszolgáltatók (internet service provider – ISP) közreműködésével készült.

A jelentés alapján elkészült törvényjavaslat parlamenti vitái 2009 márciusában kezdődtek meg. A jogalkotó célja a már létező büntetőjogi felelősség mellé egy enyhébb szankció bevezetése volt, aminek főleg a nevelő, preventív jellegét szerették volna hangsúlyozni a lépcsőzetes eljárás bevezetésével. A törvényjavaslat további céljaként a legális tartalmak növelését határozták meg. A célkitűzések megvalósítására egy külön hatóság felállítását tervezték.

A hosszára nyúlt előkészítő munka és parlamenti vita meghozta a gyümölcsét: 2009 májusában a képviselők elfogadták a törvényt. A folyamat lezárásaként már csak a törvény köztársasági elnök általi aláírása és kihirdetése vártott magára, amely azonban az Alkotmánytanács döntése miatt meghiúsult. Képviselők egy csoportjának indítványára az Alkotmánytanács ugyanis alkotmányellenesnek találta a javaslat szívéét jelentő, a „*riposte graduée*” elvét bevezető rendelkezéseket.⁹

A kormány viszont ragaszkodott az elképzeléseihez, így még 2009 nyarán a Parlament elé terjesztette az Alkotmánytanács döntésének megfelelően átszabott új törvényjavaslatot. A képviselők egy része ezt is megtámadta – a rendszer lényegét tekintve immár sikertelenül.¹⁰

Ezzel viszont még mindig nem zárult le a fájlcsere elleni küzdelem szabályozásának egyre csak duzzadó folyamata, mivel a törvény alkalmazásához nélkülözhetetlen volt a végrehajtási rendeleteinek megalkotása.¹¹

A szerző az SZTE ÁJTK hallgatója.