

A GAME ENGINE MINT A SZELLEMI TULAJDON TÁRGYA

KESERŐ BARNA ARNOLD

1. Bevezetés

Napjainkban a videójáték ipar gazdasági volumene a filmiparával vetekszik, és a bevételek tekintetében már maga mögé utasította a zeneipart. Azonban míg a filmipar már több mint egy évszázados múltra tekint vissza, addig a videójátékok viszonylag rövid idő alatt érték el ekkora sikereket. Ma már egy nagyszabású videójáték megjelenése olyan társadalmi érdeklődésre tart számot, hogy az a hírportálokon is vezető hírré válhat, mint ahogy az történt 2020 végén is a Cyberpunk 2077 esetében, ahol ezt a játék körül kialakult botrányok csak tovább fokozták.

A videójátékok eredetéről megoszlanak a vélemények. Több szerző 1958-ra teszi a videójátékok születését, amikor is William Higinbotham amerikai fizikus megalkotta a „Tennis for Two” nevű játékot, amelyet egy oszcilloszkóp és egy analóg számítógép segítségével hozott létre a Brookhaven National Laboratory-ban. Mások az 1961-es, Steve Russel által alkotott „Spacewar!” nevű játékot emelik ki, amely először volt játszható számítógépen. Ezt követően már nem volt megállás, jött az Atari, a Coleco és a Magnavox, és elkezdtek gyártani saját videójáték-konzol rendszereiket. PC-re a Nintendo játékaival kezdődött meg a játékfejlesztés. Ma már három fő kategóriára oszthatjuk a videójátékokat a futtató platform alapján: konzol játékokra, PC játékokra és mobil játékokra.¹

A videójátékok különleges szellemi alkotások, amelyek az elmúlt két évtizedben szédületes technikai fejlődésen mentek keresztül, és rendkívül komplex szerzői művekké váltak, amelyekben számos műtípus elegyedhet:

- Audio elemek:
 - Zenei kompozíciók (ma már a filmzenékkal azonos minőségben),
 - Egyéb hangok rögzítése (pl. járművek, tárgyak hangjai),
 - Emberi hangok, beszéd,
 - Külső forrásból importált hang effektek,
 - Belső, a program által előállított hang effektek.

¹ LASTOWKA, 2013, 1., GEORGIEVA, 2016, 2.

- Grafikus elemek:
 - Kép formátumok,
 - Digitálisan rögzített videók,
 - Számítógépes animációk,
 - Szövegek, feliratok.
- Számítógépes szoftver kód (forráskód és tárgyi kód):
 - Az ún. elsődleges játék motor (pl. Unreal Engine)
 - Kiegészítő programkód,
 - Harmadik féltől beszerezhető kiegészítők, *plugin*-ek és *modok*.

Ezen elemek nagyrésze önállóan is részesülhet valamilyen szellemi tulajdonjog által biztosított oltalomban, amely tipikusan szerzői jogi védelem, és e számos mű együttesen is a videójátékban testet öltve egységes alkotássá transzformálódik, újabb művet létrehozva. E komplexitás miatt egy tanulmány messze nem lenne elegendő arra, hogy a videójátékokkal kapcsolatos valamennyi szellemi tulajdonjogi kérdésre kitérjek.

Csupán a problémahorizont felvázolása érdekében említtem meg, hogy olyan további kutatások tárgyául szolgáló kérdések merülnek fel a videójátékok kapcsán, mint a felhasználók által előállított tartalmak (*User-generated content*) szerzői jogi helyzete, az élő személyek/színészek hang- és képmásának digitalizációja és a merchandising, az átdolgozás és a bitorlás határai videójátékok esetében, vagy a szoftver – és különösképpen a játékmotor – védelmének lehetőségei, esetleges szabadalmaztatása. Jelen tanulmány az utóbbi kérdést kívánja megvizsgálni, nevezetesen azt, hogy egy videójáték magját adó motor mint szoftver vajon milyen védelmet élvezhet, lehetséges-e ennek fejlesztésével a piacot kontrollálni.

A videójáték motorja valójában egy olyan architektúra és fejlesztői környezet, amelyben játékok fejleszthetők. Egy ilyen játék motor számos funkciót meghatároz, így többek között a 2 vagy 3 dimenziós *renderelés* módját, a fizika működését (pl. ha a játékban két objektum összeütközik, akkor hogyan viselkedjenek, vagy ha egy töltényhüvely a földre esik, akkor mi történik), a hang és videókezelést, *szkriptek* működését, a mesterséges intelligencia használatát, vagy a számítógép erőforrásai használatának módját. Az azonos motorban írt játékok ugyan eltérő grafikai kialakítást kapnak, de mégis azonosan vagy hasonló módon fognak működni (pl. *first person shooter* típusú játékok vagy *open world* típusú játékok esetén gyakori). Éppen ezért a játékmotor mint

szoftver védelmi lehetőségei kifejezetten fontosak a videójáték-ipar szempontjából.

2. Az ötlet és a kifejeződés közötti különbségtétel – védhető-e egy motor koncepciója

Már az 1800-as évek végén kialakult a szellemi tulajdon két nagy zászlóshajója, a szabadalmi jog és a szerzői jog közötti különbség a védelem tárgyát illetően. A két terület közötti legalapvetőbb választóvonal az ún. „*idea/expression dichotomy*”, azaz az ötlet/kifejeződés dichotómia. Ennek lényege, hogy a puszta ötlet kizárt a szerzői jogi védelemből, és csak akkor nyer védelmet, ha az valamilyen formában kifejeződésre is jut a külvilág felé. Azonban a szerzői jog még ekkor sem az adott ötletet, elgondolást, elvi struktúrát védi, hanem annak az adott formában megvalósuló kifejeződését, megformáltságát.² Ez az elv a 19. századi amerikai szerzői jogban fogant meg, amely aztán világszerte a szerzői jogok alapvető jellemzőjévé vált, végül pedig a Szellemi Tulajdonjogok Kereskedelmi Vonatkozásairól szóló Egyezmény (a továbbiakban TRIPS) és a WIPO Szerzői Jogi Szerződése (a továbbiakban WCT) révén normatív szinten is rögzítésre került. A TRIPS 9. cikk (2) bekezdése ekként vette át az amerikai doktrínát: „A szerzői jogi védelem a kifejezésre (*expressions*), és nem pedig önmagában az ötletekre (*ideas*), eljárásokra, működési módszerekre vagy matematikai elméletekre vonatkozik.” A WCT 2. cikke szinte szó szerint ugyanígy fogalmaz, habár az első szövegtervezetben még nem szerepelt ez a fordulat (mivel annyira magtáról értetődőnek tekintették), ám a japán delegáció szoftverekre vonatkozó javaslatát általánosítva végül bekerült az egyezménybe, megerősítve ezzel a TRIPS-ben foglaltakat.³

Az ötlet és annak kifejeződése közötti elhatárolás az USA Legfelsőbb Bíróságán 1879-ben született Baker v. Selden ügyben hozott ítéletnek köszönhető. A jogvita háttérében a Charles Selden által az 1850-es évek végén kidolgozott számviteli és könyvelési módszer állt. Selden az Ohio állambeli Hamilton megye kincstárában volt vezető könyvelő, és kidolgozott egy olyan újfajta számviteli rendszert, amely egyszerűbb, gyorsabb és hatékonyabb volt az addig alkalmazott szisztémához képest. Selden az ötletét kamatoztatni kívánta, így ennek első állomásaként hat gyakorlati kézikönyvben leírta módszere lényegét és alkalmazhatóságát, emellett pedig 1865-ben megállapodást kötött Hamilton

² VON LEWINSKI, 2008, 123.

³ A japán javaslat arra irányult, hogy a szoftverek szerzői jogi védelme ne terjedjen ki a használt programozási nyelvre, szabályra vagy algoritmusra. FICSOR, 2002, 457-460.

megyével a módszer használatáról. Selden terve az volt, hogy jó pénzért az egész USA-ban, minden kihelyezett állami kincstárban licenciába fogják venni a könyvelési rendszerét.⁴ A nagyratörő tervek azonban sosem realizálódtak, más megyék nem vették át a technikát, mi több, 1867-ben W. C. M. Baker, az Ohio állambeli Green megye auditora közreadta saját számviteli metódusát, amely hasonlított Seldenéhez, és ugyanazokat az előnyöket kínálta, sőt, bizonyos részeiben még túl is szárnyalta azokat. 1871-re Baker már negyven megyének és több magánvállalatnak adta el könyvelési szisztémáját (jóval alacsonyabb áron kínálva, mint azt Selden tette). Ugyanebben az évben Selden meghalt, de ezt követően özvegye keresetlevelet nyújtott be Baker ellen szerzői jogi jogsértésre hivatkozva, mivel álláspontja szerint Baker a férje könyvei alapján írta meg a sajátját.⁵

Az ügy megjárta a teljes amerikai igazságszolgáltatást, míg végül a Legfelsőbb Bíróság Bakernek adott igazat. A döntés több szempontból is jelentős. Egyrészt rávilágított arra, hogy mi a különbség az ötlet és a kifejeződés között, másrészt elhatárolta egymástól a szabadalmat és a szerzői jogot. Több példán keresztül bemutatták, hogy valamilyen megoldás leírása és könyvként történő kiadása nem eredményez magán a megoldáson kizárólagos jogokat. Ha a gyógyszerész leírja, miként készíti el egy új készítményt, vagy a mérnök miként old meg egy építészeti kihívást, azon a megoldáson még nem fog kizárólagos jogokat szerezni. Hasonlóan Seldenhez, ők is csak arra az adott írásműre nézve élveznek védelmet (azaz például engedélyük nélkül nem használhatják fel a szövegét, nem adhatják ki), de maga a megoldás nyilvánossá válik. Ha valaki a megoldást is szeretné kisajátítani, akkor szabadalmi oltalmat kell igényelnie, mert a szerzői joggal szemben az nem egy konkrét kifejeződési formát véd, hanem a mögötte meghúzódó megoldást. Selden özvegye csak akkor léphetett volna fel eredményesen, ha a könyvelési módszerét szabadalmi oltalom védi, de ez nem állt fenn (azzal a bíróság nem foglalkozott, hogy egyébként egy ilyen megoldás szabadalomképes-e). Valódi szerzői jogi jogsértés pedig nem

⁴ Megjegyzendő, hogy emellett szabadalmi bejelentést is tett a könyvelési módszerére, szabadalmat azonban sosem kapott. Az elutasítás oka nem ismert, de mai szemmel nézve egyértelmű, miért nem részesülhetett szabadalmi oltalomban a könyvelési módszer. Feltehetően már akkor is létezett az az elbírálói gyakorlat, hogy a pusztán üzleti módszereket és információk rögzítését kizárták az oltalomból, pár évtizeddel később pedig már a bírói gyakorlatban is megjelentek e kizáró okok. Érdemes megemlíteni, hogy az 1990-es évek végétől kezdve a Bilski-ügy hatására az USA-ban lehetséges szabadalmat szerezni az üzleti módszerekre.

⁵ Bracha, 2008, oldalszám nélkül.

történt, mert Baker nem plagizálta Selden könyveit és más módon sem sértett személyhez fűződő vagy vagyoni jogokat.⁶

Az ügy tanulsága tehát, hogy a szerzői jogi védelem csak egy idea adott formában történő kifejezését védi, de nem a benne rejlő ötletet. Maga az ötlet közkincsbe tartozik, azt saját szellemi tevékenysége során bárki felhasználhatja, és megalkothatja belőle saját kifejezési formáit, amelyre már védelmet igényelhet. Ezért az azonos funkcionalitást megvalósító motorokat – ha egymástól függetlenül, és nem egymást másolva hozzák létre – a szerzői jog egyformán védi, mert mindegyik ugyanannak az ötletnek vagy koncepciónak az egyedi szoftverködbe öntött kifejeződési módja.

3. A szerzői jog szerepe a szoftverek védelmében

3.1 Az információs társadalomról

A szoftverek világa szoros kapcsolatban áll az információs társadalom fogalmával, ezért először érdemes az információs társadalmat megvizsgálni, majd annak a szerzői jogra gyakorolt hatását. „Az információs társadalom a gazdasági információ és tudás szektorának dominánssá válása, illetve a társadalom információs és tudásalapú fordulata révén keletkezett új társadalomfejllettségi állapot és civilizációs minőség.”⁷ Az információs társadalom koncepciója a japán futurologus Masuda professzorig vezethető vissza, aki az információs társadalmat az ipari társadalom tovább fejlődéseként fogta fel. Ez egy olyan társadalom, ahol az információs javak kerülnek előtérbe az anyagi javakkal szemben, és az anyagi javak fogyasztása helyett az emberi kreativitásra helyeződik a hangsúly. Az Európai Unióban 1994-ben a Bangemann-jelentés említette először az információs társadalmat.⁸

Az információs társadalom nem pusztán az internetet jelenti. A lényegét a határokon átnyúló informatikai, telekommunikációs és audiovizuális szolgáltatások képezik. Az információs társadalom akkor jön létre, amikor a társadalom túlnyomó része a birtokában lévő technikai eszközök felhasználásával részt vehet benne. Ugyanakkor az információs társadalomnak árnyoldalai is vannak, hiszen az abban való részvétel feltételezi az infrastrukturális hátteret is,

⁶ BAKER v. SELDEN, 101 U.S. 99 (1879), U.S. Supreme Court, <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/101/99/case.html>, 2021.01.14.

⁷ TATTAY, 2016, 229.

⁸ TATTAY, 2016, 229-230.

amely a szegényebb régiókban nem biztosított, így a leszakadók kívül rekednek az információs társadalmon. Ez pedig a globális egyenlőtlenséget is fokozza.⁹

A tudásalapú társadalom a fentiekhez képest egy még fejlettebb változat, az az információs társadalom magasabb szintjét képezi. Ez abból a premisszából származik, hogy a tudás nem egyenlő az információval. A tudás feltételezi a szellemi tevékenységet, amely mögött valamilyen gondolat vagy kreativitás áll. A tudás azzal több az információnál, hogy a tudás egy aktív folyamat, amely rendelkezik az adatok értelmezésének képességével, így több az adatbázisok pusztá tartalmánál.¹⁰

A tudásalapú társadalomban pedig – ahogy azt ma már a mesterséges intelligenciával működő találmányok sokasága is jelzi – a szoftverek jogi védelme illetve a jogi védelem korlátai kiemelt fontosságúak.

3.2 A szoftverek szerzői jogi védelme a TRIPS alapján

A szoftverek szerzői jogi védelmét először a szerzői jog nemzetközi keretrendszerében érdemes megvizsgálni. Az 1994-ben elfogadott TRIPS 10. cikke a szerzői jogi fejezetben belül külön rendelkezik a számítógépes programokról és adatállományokról (másképpen adatbázisokról). A 10. cikk (1) bekezdése szerint „a számítógépes programok a Berni Konvenció (1971) szerinti irodalmi művekként akár forrás kód akár tárgyi kód formában védettek.” E rendelkezés szerint tehát az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló 1886-ban Bernben kelt egyezmény (a továbbiakban Berni Unió Egyezmény, BUE) – mint a szerzői jog legrégebbi, legáltalánosabb nemzetközi minimum-standardjait meghatározó egyezmény – szerinti irodalmi műnek minősülnek a szoftverek. Többek között a TRIPS ezen rendelkezése is jól illusztrálja a BUE és a TRIPS egymásra épülését a szellemi tulajdon védelme terén. Ezzel a megoldással a TRIPS volt az első olyan multilaterális egyezmény, amely a szoftvereket a szerzői jogi védelem alá utalta. A TRIPS előkészítési szakaszának idején már számos állam biztosított a szoftverek számára szerzői jogi védelmet.¹¹ 1992-re 22 ország szerzői joga már kifejezetten említette a szoftvereket, a bírói gyakorlatban kialakult védelemmel együtt pedig 54 állam védte a szoftvereket a szerzői jog keretében. Ugyan a fejlődő országok ellenezték a szoftverek szer-

⁹ TATTAY, 2016, 231.

¹⁰ TATTAY, 2016, 231-233.

¹¹ Érdemes megemlíteni, hogy több szakértő már ezt megelőzően is egy sui generis szoftvervédelem mellett érvelt, amely a lehető legjobban illeszkedett volna a szoftverek jellegzetességeihez. Azonban a TRIPS és a Szerzői Jogi Szerződés bebetonozták a szerzői jogi védelmet. TRIMBLE, 2020, 351.

zői jogi védelmét, de az 1990-es évek végére egyértelművé vált a védelem szükségessége. Az eredetiség követelménye a kontinentális felfogás szerint a szoftverek mint kifejezetten technikai jellegű művek esetén azt jelenti, hogy a szerző számára rendelkezésre álltak kreatív választási alternatívák. A copyright típusú angolszász szerzői jogokban az eredetiség körében ehhez képest a szerző képességeit és befektetett munkáját veszik számításba.¹²

A 10. cikk (1) bekezdése alapján a szoftvereket irodalmi műként kell védelemben részesíteni. Ez egyrészt furcsának hathat, hiszen egy szövegszerkesztő program kódja vagy egy játékszoftver kódja irodalmi műként elég nehezen értelmezhető, de jobb megoldás nem kínálkozott. A BUE 2. cikk (1) bekezdése szerint az „irodalmi és művészeti művek” kifejezés felöleli az irodalom, a tudomány és a művészet minden alkotását, tekintet nélkül a mű létrehozatalának módjára vagy alakjára. Az irodalom, a tudomány és a művészet jelöli ki legáltalában a szerzői jog védelmi körét, és a szoftverek esetében a három közül bármely opció ugyanolyan idegennek hatna, igazán egyikbe sem illeszthető be. Az irodalmi jelleg a forráskódra, azaz az ember számára értelmezhető programnyelven írt tartalomra még éppen ráilleszthető lenne, hiszen a szerzői jogi védelem esztétikai értéktől független, azonban a tárgyi kód, amely ember számára nem értelmezhető és többnyire kettes számrendszerben létező bináris számhalmaz, kevésbé lenne irodalmi műnek tekinthető. Ezért a TRIPS szövege egyértelművé teszi, hogy a szoftvereket akár forráskód, akár tárgyi kód formájában – összecsengően a BUE fent idézett cikkével, miszerint az alaktól függetlenül védett a mű – szerzői műként kell védeni. Így szerzői jogi értelemben a forráskód és tárgyi kód megkülönböztetés idejétmúlttá vált.¹³ A forráskódra és tárgyi kódra való utalás amiatt is fontos, hogy ezzel a TRIPS kifejezésre juttatja azt az elvi kiindulópontot, hogy a szoftver nem azonosítható egy önmagában vett funkcióval vagy működési mechanizmussal pusztán azért, mert a működésének lényege az, hogy valamilyen berendezés számára utasításokat ad bizonyos funkciók végrehajtására. Ezt a TRIPS 9. cikk (2) bekezdésével érdemes összevetni, amely szerint „a szerzői jogi védelem a kifejezésre és nem pedig önmagában az ötletekre, eljárásokra, működési módszerekre vagy matematikai elméletekre vonatkozik.” A két rendelkezés együttes olvasatából az következik, hogy fenn kell tartani a szoftverek számára a jogi védelem lehetőségét, de ez nem járhat azzal, hogy a programok által végrehajtott, *önmagában vett* működési funkciók is kisajátíthatóvá váljanak.¹⁴

¹² GERVAIS, 1998, 224.

¹³ GERVAIS, 1998, 226.

¹⁴ RICKETSON – GINSBURG, 2006, 517.

Az irodalmi műként történő védelem abból a szempontból is jelentős, hogy nem hagy teret a tagállamoknak arra, hogy az alkalmazott művészet termékeiként vagy ezzel egyenértékű termékként védjék a szoftvereket. A BUE 2. cikk (7) bekezdése ugyanis e tekintetben a védelem szintjét csökkenti a többi műtípushoz képest azzal, hogy az államoknak nagyobb szabályozási teret enged: „Az Unióhoz tartozó országok törvényhozó szervei jogosultak az alkalmazott művészet termékeire, a műszaki rajzokra és az ipari mintákra vonatkozó törvények alkalmazási területeinek szabályozására, továbbá hogy - az ezen Egyezmény 7. Cikke (4) bekezdésében foglalt rendelkezések figyelembevételével - rendezzék e termékek, rajzok és minták védelmének előfeltételeit.” A hivatkozott 7. cikk (4) bekezdés szerint „az Unióhoz tartozó országok törvényhozó szervei jogosultak arra, hogy szabályozzák a fényképészeti művek, valamint az alkalmazott művészet körében létrejövő és művészeti művekként védett művek védelmi idejét, ez azonban nem lehet kevesebb a mű előállításától számított huszonöt évnél.” Azaz az irodalmi műnek minősítés megakadályozza, hogy a szoftverek az alkalmazott művészet termékeinek minősüljenek, amelyek tekintetében lehetőség lenne az általános védelmi időhöz képest jóval rövidebb védelmi időt kikötni.¹⁵ Hozzátehetjük ugyanakkor, hogy a szoftverek esetében ez a minimum 25 éves védelmi idő is elegendő lehet az iparági jellemzők és a gyors technikai fejlődés miatt.

3.3 A szoftverek szerzői jogi védelme a Szerzői Jogi Szerződésben

A WIPO égisze alatt 1996-ban került elfogadásra a WCT, amelynek fő célkitűzése az volt, hogy a BUE 1971-es utolsó módosítása óta eltelt huszonöt év változásainak megfelelő, a modern kor igényeit kielégítő minimum szabályokat határozzon meg. Azaz a BUE „hatályosításának” is tekinthető, noha nem részese az összes BUE tagállam, de így is 102 szerződő fél csatlakozott hozzá.

Az egyezmény 4. cikke szabályozza a számítógépi programokat. E szerint „a számítógépi programok a Berni Egyezmény 2. cikke értelmében irodalmi művekként részesülnek védelemben. A védelem kiterjed a számítógépi programokra, függetlenül attól, hogy milyen módon vagy formában kerülnek kifejezésre.” Lényegét tekintve a fenti rendelkezések azonosak a TRIPS-ben foglaltakkal, de néhány különbség adódik. A TRIPS 10. cikkének megfogalmazása más hangsúlyt alkalmaz – bár ez a magyar fordításból nem következik –, mivel a „*shall be protected*” kifejezést alkalmazza, míg a WCT az „*are*

¹⁵ Érdemes megemlíteni, hogy az 1996-ban a WIPO égisze alatt elfogadott WCT 9. cikke a fotóművészeti alkotások vonatkozásában már nem engedi alkalmazni a BUE 7. cikk (4) bekezdése szerinti rövidebb védelmi időt.

protected” megfogalmazást tartalmazza. Ez egyrészt utal arra, hogy a kötelező védelmet a TRIPS írta elő, míg a WCT – az előkészítő anyagokban megfogalmazott koncepció szerint – már inkább deklaratív módon rögzíti a szoftverek számára biztosított szerzői jogi védelmet. Míg a TRIPS csak általánosságban utalt a BUE-re, addig a WCT konkrétan is megjelöli a BUE 2. cikkét.

A második fogalmazásbeli különbség a két jogforrás között, hogy a TRIPS kifejezetten megemlíti a forráskódot és a tárgyi kódot mint a szoftver megjelenési formáit, azonban a WCT csupán a kifejezés módjától és formájától független védelemre utal. A WCT szóhasználata a BUE 2. cikkének szóhasználatát tükrözi, és egyben formasemlegességet is kínál, amely a benne foglalt rugalmasság miatt védelmet biztosít olyan szoftverek számára is, amelyek már nem forráskódban vagy tárgyi kódban jelennek meg.¹⁶

3.4 A szoftverek szerzői jogi védelme az Európai Unióban

A BUE, a TRIPS és a WCT által meghatározott nemzetközi kereteken belül az Európai Unió tagállamainak szerzői jogát az EU irányelvei harmonizálják és fejlesztik. E téren az elmúlt évtizedekben számos irányelv látott már napvilágot, amelyek közül a 2009/24/EK Európai Parlament és Tanács irányelv érdemel kiemelés, amely kifejezetten a számítógépi programok jogi védelméről rendelkezik. Ez az irányelv azonban nem előzmények nélküli, mivel viszonylag korán, 1991-ben megszületett az első szoftverirányelv.

Az irányelv preambuluma több olyan, a szoftveriparhoz kapcsolódó körülményre hívja fel a figyelmet, amelyek indokolják, illetve meghatározzák a szoftverek számára biztosítandó szerzői jogi védelmet. E szerint a szoftverek fejlesztése jelentős emberi, műszaki és pénzügyi erőforrásokat igényel, miközben a fejlesztésükhöz szükséges költségek töredékéért másolhatók. Megjegyzendő, hogy az olcsó másolhatóság az elmúlt 10 évben még inkább fokozódott. A preambulum kiemeli a szoftverek jelentős ipari hatásait és azt, hogy az EU-n belüli eltérő jogi védelem közvetlen és negatív hatást gyakorol a belső piac működésére.

Az irányelv 1. cikke a védelem tárgyát határozza meg, és megismétli a TRIPS és a WCT ismertetett rendelkezéseit, miszerint a BUE értelmében irodalmi műként kell védelemben részesíteni a szoftvereket. Többlet elemként határozza meg, hogy a szoftver az irányelv alkalmazásában magában foglalja az előkészítő dokumentációt is, azaz erre a dokumentációra is a szoftver szerzői jogi védelme terjed ki. Az irányelv a BUE és a WCT megfogalmazásával egye-

¹⁶ RICKETSON – GINSBURG, 2006, 518.

zően a szoftver szerzői jogi védelmét a szoftver bármely formában történő kifejeződésére kiterjeszti, és nem konkretizálja a TRIPS-hez hasonló módon a forráskódban és tárgyi kódban történő megjelenítésre. A védelem tárgyának negatív megközelítésében pedig a szoftver bármely elemének – ideértve a csatlakozó felületeket is – alapjául szolgáló ötleteket és elveket kizárja a védelemből.

A védelem kritériuma az eredetiség, amely az irányelv értelmezésében azt jelenti, hogy a szoftver a szerző saját szellemi alkotása-e. Ezen felül további feltétel nem szabható.

Az irányelv a szoftver szerzőjének három személyi kör szerinti meghatározását teszi lehetővé: egyrészt a programot létrehozó természetes személyt, vagy ilyen természetes személyek csoportját, illetve – amennyiben a tagállami jogszabályok engedik, a jogosultnak minősülő jogi személyt. Ha természetes személyek csoportja a szerző, őket a szerzői jogból eredő kizárólagos jogok együttesen illetik meg. A 2. cikk (3) bekezdése diszpozitív szabályként a munkáltató javára biztosítja a kizárólagos jogokat arra az esetre, ha a szoftvert egy munkavállaló munkaviszonyból folyó kötelessége teljesítéseként vagy a munkáltató utasítása alapján készíti.

A 4. cikk határozza meg szoftvereken fennálló kizárólagos jog tartalmát, amely szerint az magában foglalja:

- a szoftver bármely eszközzel és bármely formában, részben vagy egészben, tartósan vagy időlegesen történő többszörözését,
- a szoftver betáplálásához, megjelenítéséhez, futtatásához, továbbításához, tárolásához kapcsolódó szükségeszerű többszörözést,
- a szoftver lefordítását, átdolgozását, feldolgozását, módosítását,
- a fordítással, átdolgozással, feldolgozással, módosítással előállított eredmény többszörözését,
- a szoftver és másolatai bármilyen formában történő nyilvános terjesztését, ideértve a bérbeadást is.

Ezek tehát a védelem minimális tartalmi elemeit adják, azonban a tagállamok nincsenek elzárva attól, hogy ennél szélesebb szerzői jogi védelmet biztosítsanak a szoftverek számára.

A terjesztéshez fűződő jog kimerül abban az esetben, ha az EU-n belül a szoftver egy példányát első ízben jogszerűen eladják. Ez valójában tágabb az EU tagállamok körénél, ugyanis – ahogy azt a magyar szerzői jogi törvény is tükrözi – az Európai Gazdasági Térségre terjed ki. A szerzői jogi irányelvekben az EU jogalkotó szervei elfogadták az EU Bíróságának gyakorlatában kialakult jogkimerülés dogmatikai alapjait. A 27 EU tagállamon felül Izland, Lichtenstein és Norvégia tartozik az EGT-be. Az EU-s közösségi jogkimerülés

az EGT-ről szóló megállapodás XVII. Melléklet 28. Jegyzőkönyv 2. cikke alapján kerül alkalmazásra az említett három államban.¹⁷

Az irányelv meghatározza a kizárólagos jogok alóli kivételeket is. Azaz nem szükséges a jogosult engedélye az alábbiakhoz:

- a terjesztést leszámítva bármely fenti cselekmény végrehajtásához, ha az a program rendeltetési céljának megfelelő használatához szükséges, ideértve a hibajavítást is,
- a biztonsági másolat készítéséhez,
- a szoftver műpéldányának jogszerű tulajdonosa megfigyelheti, tanulmányozhatja, kipróbálhatja a program működését a program elemeinek alapját képező ötletek és elvek meghatározása céljából, ha ezt a program olyan betáplálása, megjelenítése, futtatása, továbbítása vagy tárolása során végzi, amelyre jogosult,
- a visszafejtéshez, azaz a program olyan többszörözéséhez vagy lefordításához, amely elengedhetetlen az önállóan megalkotott számítógépi program más programokkal való együttes működtetéséhez szükséges információ megszerzéséhez.

Az irányelv a visszafejtés további feltételeit és korlátait is meghatározza, erre azonban hely hiányában nem térek ki.

4. A szoftverek szabadalmazhatóságának alapvető kérdései

A fentiekben bemutatásra került, hogy a szoftverek nemzetközi jogi és EU-s védelme milyen mértékig támaszkodik a szerzői jogra. Emellett azonban szükséges megvizsgálni azt is, hogy a szabadalmi oltalom feltételei mennyiben adottak a szoftverek számára.

Az iparjogvédelem területén született első, multilaterális átfogó egyezmény, az 1883-ban Párizsban kelt, az ipari tulajdon oltalmára létesült egyezmény (a továbbiakban Párizsi Unió Egyezmény, PUE) a szabadalmazást érintő anyagi jogi feltételekről nem rendelkezik. E tekintetben globálisan a TRIPS, regionálisan pedig az Európai Szabadalmi Egyezmény (a továbbiakban EPC) tartalmaz rendelkezéseket.

A TRIPS 27. cikke szerint a technika bármely területén létrehozott, akár termékre, akár eljárásra vonatkozó bármely találmány szabadalmazható, feltéve, hogy új, feltalálói tevékenységen alapul és iparilag alkalmazható. Azt, hogy

¹⁷ MEZEI, 2016, 62.

ezen feltételeknek mikor felel meg egy találmány, a tagállamok határozzák meg. Így erre vonatkozóan a hazai szabadalmi törvényünk is részletes rendelkezéseket tartalmaz. Fontos azonban, hogy a szabadalmak megadása független a műszaki területtől, azaz ilyen értelemben a szabadalom technológiasemleges. A TRIPS meghatározza továbbá, hogy mely találmányokat zárhatnak ki a szabadalmi oltalomból:

- azon találmányok, amelyek hasznosítása közrendbe ütközik,
- azon találmányok, amelyek hasznosítása közérkölsbe ütközik,
- emberi, állati, növényi élet vagy egészség megóvása, valamint a komoly környezeti károk elkerülése indokolja,
- az emberek vagy állatok kezelésére szolgáló diagnosztikai, gyógyászati és sebészeti eljárások,
- azok a növények és állatok, amelyek nem mikroorganizmusok és a növények vagy állatok előállítására szolgáló, lényegében biológiai eljárások, melyek eltérnek a nem-biológiai és mikrobiológiai eljárásoktól.

A fentiekből látszik, hogy a TRIPS nem teszi lehetővé a szoftverek kizárását a szabadalmi oltalomból. A TRIPS egyik legnehezebben megszületett része volt a szabadalmi fejezet, amelyben számos kelet-nyugat és észak-dél konfliktus felszínre került. A legnagyobb vívmánya éppen az lett, - és emiatt jelentős sikerként aposztrofálható a TRIPS – hogy nem a nemzeti jogokra hagyja a szabadalmazható találmány definiálást, mint a PUE, hanem maga az egyezmény határozza meg a feltételeket.

A TRIPS rendelkezéseivel érdemes összevetni az EPC szabadalmazhatósági feltételeit. Az EPC 52. cikk (1) bekezdése szerint európai szabadalmat kell adni minden új, feltalálói tevékenységen alapuló és iparilag alkalmazható találmányra a technika bármely területén. E tekintetben tehát követi a TRIPS-ben foglaltakat. A (2) bekezdés pedig ehhez képest határozza meg azokat, amik nem minősülnek találmánynak:

- a felfedezés, a tudományos elmélet és a matematikai módszer,
- az esztétikai alkotás,
- a szellemi tevékenységre, játékra, üzletvitelre vonatkozó terv, szabály vagy eljárás, valamint a számítógépi program,
- az információk megjelenítése.

A fent felsoroltak szabadalmazhatósága kizárt, amennyiben a szabadalmat rájuk kizárólag e minőségükben igénylik.¹⁸ Az EPC-t létrehozó diplomáciai kon-

¹⁸ Megjegyzendő, hogy a hazai szabadalmi törvényünk ugyanezt a szövegezést vette át.

ferencián először 1969-ben merült fel, hogy az addigi szövegverziók nyitva hagyták azt a kérdést, hogy szoftverek lehetnek-e az európai szabadalom tárgyai vagy sem. 1970-ben ezt a vitát azzal zárták le, hogy az akkori viszonyok nem engedik annak egyértelmű eldöntését, hogy a szoftverek lehetnek-e szabadalom tárgyai. Az időközben 1970-ben elfogadott Szabadalmi Együttműködési Szerződés (a továbbiakban PCT) által létrehozott nemzetközi szabadalmi lajstromozási rendszerben ki kellett jelölni nemzeti és regionális szabadalmi hivatalokat (*International Searching Authority* és *International Preliminary Examining Authority*) a kutatások elvégzésére. A PCT végrehajtási szabályai szerint ezen hatóságok nem kötelesek vizsgálni a szabadalmi bejelentést, amennyiben annak tárgya

- tudományos vagy matematikai elmélet,
- növény- vagy állatfajták vagy növények és állatok létrehozására irányuló lényegileg biológiai eljárások, melyek eltérnek a nem-biológiai és mikrobiológiai eljárásoktól,
- a szellemi tevékenységre, játékra, üzletvitelre vonatkozó terv, szabály vagy eljárás,
- az emberek vagy állatok kezelésére szolgáló diagnosztikai, gyógyászati és sebészeti eljárások,
- az információk megjelenítése,
- a számítógépi programok, amennyiben a kutató hatóság nem rendelkezik az anterioritások vizsgálatához szükséges eszközzel.

Látható, hogy a lista kombinálja a TRIPS által a szabadalomból kizárható találmányokat és az EPC által találmánynak nem minősülő jelenségeket. Ugyanakkor fontos, hogy sem a PCT, sem a végrehajtási szabályzata e felsorolással nem a szabadalmazható találmány fogalmát kívánja megadni, ugyanis a PCT ezt nem teszi meg, pusztán azt rögzíti, hogy a kutatási szervek mely tényezőket nem kötelesek vizsgálni, amikor az újdonságot vagy feltalálói tevékenységet ítélik meg. A szoftverek tekintetében ráadásul meglehetősen szűk megfogalmazást láthatunk, hiszen főszabályként a hatóságok kötelesek vizsgálni az újdonságrontó szoftvereket is, amennyiben e vizsgálatra képesek. Habár funkciójában a fenti felsorolás eltér a TRIPS vagy az EPC kizáró szabályaitól, azért hatást mégiscsak gyakorolt az éppen elfogadás előtt álló EPC szövegére.¹⁹ Az EPC szövegezése során első ízben 1971-ben jelent meg a számítógépi program a nem-találmányok listájában, akkor még csak lehetséges opcióként feltüntetve. Az Egyesült Királyság küldöttségének javaslatára került be a felsorolásba a

¹⁹ BERESFORD, 2000, 17-18.

szoftver, mivel a küldöttek úgy vélték, hogy a szoftverek alapvetően nélkülözik a feltalálói tevékenységet, mivel azok lényegében logikai lépések matematikai alapú alkalmazását jelentik, ezért ugyanazon logika mentén ki kell zárni az oltalomból, mint a matematikai elméleteket. Ugyanakkor azt elismerték, hogy a szoftverek is érdemelnek jogi védelmet, azonban azt a szabadalmi rendszeren kívül látták megoldandó feladatnak. Végül a tárgyaló felek többsége arra az álláspontra helyezkedett, hogy a szoftvereket csak annyiban szükséges kizárni az oltalomból, amennyiben azt kizárólag e minőségükben igénylik rájuk. Ez a diplomáciai konferencia azon célkitűzését tükrözi, miszerint technikai haladást szolgáló minden találmányt védhetővé kell tenni, és csak a pusztán absztrakciókat kell kizárni ebből.²⁰ Ezért azok a találmányok, amelyek megfelelnek a szabadalmazhatósági kritériumoknak, nem lesznek kevésbé értékesek attól, hogy azokat szoftver vezérli. Azonban azok a szoftverek, amelyek semmilyen technikai hatást nem fejtenek ki, önmagukban véve nem szabadalomképesek.²¹

Mind a TRIPS, mind az EPC kiindulópontja, hogy a szabadalom tárgya találmány lehet. Ugyanakkor nem kísérlik meg definiálni, hogy melyek a találmány ismérvei, mivel olyannyira sokrétű fogalomról van szó, hogy a definiálása talán nem is lehetséges. Ehhez képest azonban az EPC a fenti felsorolásban meghatározza azokat, amelyeket nem minősít találmánynak. Ez nem áll ellentétben azzal, hogy a TRIPS mely esetekben engedi meg a szabadalmi oltalomból történő kizárást, ugyanis az ott kizárt elemek találmánynak minősülnek, csupán valamilyen közérdekvédelmi okból kifolyólag megtagadható velük szemben az oltalom biztosítása. Az EPC viszont egy lépcsőfokkal hamarabb, a találmányi jelleg megítélésénél zárja ki a felsorolt alkotásokat. Így ezek esetében – ha csak önmagukban állnak – fel sem merülhet a szabadalmazhatóság.

A végrehajtási szabályok utalnak arra, hogy a találmánynak fogalmilag rendelkeznie kell technikai jellemzőkkel. A bejelentőnek meg kell határoznia, hogy a találmánya a technika mely területére tartozik, a leírásban meg kell határoznia a felvetett technikai problémát és a találmány által képviselt műszaki megoldást, valamint az igénypontokban is meg kell határozni a találmány technikai jellemzőit. Azaz általánosítva, a találmánynak technikai jellegűnek kell lennie, és egy technikai problémára kell – legalább részben – technikai eszközökkel megoldást kínálnia. Pusztán az, hogy egy találmány rendelkezik technikai és nem technikai jellemzőkkel is, önmagában nem szab gátat a szabadalmaztatásnak. Az EPO Fellebbezési Tanácsának gyakorlata több ügyben is fog-

²⁰ A szoftverek által megtestesített absztrakt idea amerikai gyakorlatához lásd részletesen: GARZA, 2018, 20-34.

²¹ BERESFORD, 2000, 19-20.

lalkozott a találmány fogalmával, de kevésbé a pozitív definícióalkotásra, mintsem a nem találmányi jellegű megoldásokkal való összevetésben vizsgálta azt. A technikai jelleget sem az EPC, sem a végrehajtási szabályok nem határozzák meg közelebbről. A német esetjog, amelynek hatása érzékelhető az EPO gyakorlatában is, azonban számos megközelítést dolgozott ki e tekintetben. Így például egy 1965-ös ítéletben rögzítették, hogy a technikai jelző az uralom alá hajtott természeti erőre és a természeti jelenségek kontrollált használatára utal.²²

Látható tehát, hogy az EPC a szoftvereket kizárja a szabadalmazhatóság köréből, de csak abban az esetben, ha a védelmét kizárólag e minőségükben igénylik a szoftverekre. Az EPO előtt már az 1980-as években több ügyben felmerült a szoftveralapú találmányok szabadalmazhatósága. A VICOM ügyben 1986-ban helyt adtak egy olyan találmány szabadalmi bejelentésének, amely egy digitális képfeldolgozó módszerre és az ezt végrehajtó eszközre vonatkozott. A találmány alapja egy matematikai művelet volt, amelyet számítógépes programmal hajtottak végre. Habár mind a matematikai módszerek, mind a szoftverek önmagukban nem szabadalmazhatóak, az ügyben eljáró tanács döntése szerint a képfeldolgozó módszer technikai jellegű, tekintettel arra, hogy az alapul szolgáló adatokból nyert elektromos jelek fizikai jelenséget generáltak azzal, hogy a képen pixeleket jelenítettek meg.²³ Ezzel szorosan összefügg az a tétel, miszerint egy önmagában újnak nem minősülő számítógép is oltalmazható, ha azt a számítógépet úgy állították elő, hogy egy kifejezetten meghatározott program szerint hajtson végre utasításokat.²⁴

Az EPO előtt a T26/86 számú ügyben született döntés középpontjában egy röntgen berendezés és egy számítógépi adatfeldolgozás állt. Az adatfeldolgozó egység irányította a röntgen sugarakat, hogy elérje az optimális fényerőt, de megakadályozza a túlmelegedést. A megoldás arra kereste a választ, hogy hogyan lehet a röntgen gép hasznos élettartamát meghosszabbítani. Az igénypontok így nem pusztán egy szoftverre vonatkoztak, hanem egy szoftver olyan alkalmazására, amely technikai hatást gyakorolt a röntgen berendezésre. A nem technikai jellemzők önmagukban nem rontották le a teljes találmány technikai jellegét.²⁵

²² SINGER – STAUDER, 2003, 67-70.

²³ T208/84 of 15.7.1986, <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t840208ep1.html>, 2021.01.14.

²⁴ SINGER – STAUDER, 2003, 74.

²⁵ SINGER – STAUDER, 2003, 74., T26/86 of 21.05.1987, <https://archive.epo.org/oj/issues/1988/01-02/p19/1988-p19.pdf>, 2021.01.14.

Számos esetet lehetne még sorolni az EPO gyakorlatából, amikor szabadalmi oltalmat biztosított olyan találmányok számára, amelyeknek részét képezte valamilyen számítógépi program. Ezek alapján akkor szabadalmazhatóak az ilyen találmányok, ha az alábbiak közül legalább valamelyik feltétel teljesül:

- a megoldandó probléma technikai jellegű,
- a megoldandó probléma megoldása technikai jellegű,
- a probléma megoldásával technikai jellegű hatást váltanak ki,
- a találmányban rejlő megoldás részletei technikai megfontolást igényelnek,
- a szoftver olyan technikai hatást vált ki, amely túlmutat azon az általános fizikai interakción a szoftver és számítógép között, amely a szoftver betöltéséből vagy futtatásából adódik.²⁶

5. Befejezés

A fentiek alapján látható, hogy a szoftverek jogi védelme több módon is lehetséges. A szerzői jogi védelmet tekinthetjük főszabálynak, hiszen ezt a nemzetközi jogalkotás kifejezetten biztosítja a számukra. A szabadalmi oltalom terén már más a helyzet. A TRIPS nem zárja ki kifejezetten, azonban az EPC igen, amikor nem minősíti találmánynak az önmagukban vett szoftvereket. Ez persze nem zárja ki azt, ahogy azt a fentiekben is láthattuk, hogy valamely technikai jellegű találmány részeként a szoftverek is szabadalomban részesülhessenek. Így Európában valójában a párhuzamos oltalom kizárt, mivel a szabadalmi oltalom esetén az oltalom tárgya nem lesz azonos a szerzői jogi védelem tárgyával. Sokkal inkább rész-egész viszonyban állnak egymással, mert azt, amit a szerzői jog önmagában is véd, egy technikai megoldás részeként a találmány egészére nézve a szabadalmi oltalom is védeni fogja.

Rendre felmerül a kérdés, hogy lehetővé kellene-e tenni szoftverek önmagukban vett szabadalmazhatóságát is, hogy a párhuzamos oltalom elve szerint valós alternatívát jelenthessen a szerzői jogi védelem mellett. Anélkül, hogy a kétféle oltalom tankönyvi összehasonlítását adnám, nyilvánvalóan figyelembe veendő tényezők, hogy a védelem miként jön létre (*ex lege* vagy hatósági eljárás útján) és az mennyi időt vesz igénybe, a védelem milyen költségekkel jár, meddig áll fenn, mi a kétféle oltalom által biztosított kizárólagos jogok tartalma és melyek a korlátai. Ezek elemzése külön tanulmány tárgya lehetne, és különösen annak feltárása, hogy melyik jellemző kinek kedvez.

²⁶ SINGER–STAUDER, 2003, 76.

Egyértelmű a különbség a magánszemélyek, a kis- és középvállalkozások és a transznacionális vállalatok között, és maga a szoftveripar is eléggé diverz ahhoz, hogy számos érv és ellenérv álljon valamely oltalmi forma mellett.

FELHASZNÁLT IRODALOM

1. Beresford, Keith (2000): *Patenting Software under the European Patent Convention*, 2000, Sweet & Maxwell, London
2. Bracha, Oren (2008): Commentary Baker v. Selden (1879), in Bently L. – Kretschmer M. (eds.): *Primary Sources on Copyright (1450-1900)*, oldalszám nélkül, http://copy.law.cam.ac.uk/cam/tools/request/showRecord?id=commentary_us_1879b, 2015.08.22.
3. Ficsor Mihály (2002): *The Law of Copyright and the Internet. The 1996 WIPO Treaties, their Interpretation and Implementation*, Oxford University Press, Oxford.
4. Garza, Robert Daniel (2018): Software Patents and Pretrial Dismissal Based on Ineligibility, in *Richmond Journal of Law & Technology*, 2018/2., 1-81.
5. Georgieva, Hristina (2016): Video Games – Objects of Intellectual Property Law. Comparative Law Analysis, in *Proceedings of University of Ruse*, Vol. 55, <https://ssrn.com/abstract=3122263>, 2021.01.14.
6. Gervais, Daniel (1998): *The TRIPS Agreement. Drafting History and Analysis*, Sweet & Maxwell, London.
7. Lastowka, Greg (2013): *Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium*, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2321424>, 2021.01.14.
8. Mezei Péter (2016): *Jogkimerülés a szerzői jogban*, Médiatudományi Intézet, Budapest, http://nmhh.hu/dokumentum/192020/Jogkimerules_a_szerzoi_jogban.pdf, 2021.01.14.
9. Ricketson, Sam – Ginsburg, Jane (2006): *International Copyright and Neighbouring Rights. The Berne Convention and Beyond*, Vol. 1., Oxford University Press, Oxford.
10. Singer, Margarete – Stauder, Dieter (2003): *European Patent Convention. A commentary. Volume 1. Substantive Patent Law – Preamble, Articles 1 to 89*, Sweet & Maxwell – Carl Heymanns Verlag, München.

11. Trimble, Marketa (2020) : A Quarter Century of International Copyright on Software, in *Texas International Law Journal*, 2020/3., 350-371.
12. Tattay Levente (2016): *Versenyképesség és szellemi alkotások az Európai Unióban*, Wolters Kluwer, Budapest.
13. von Lewinski, Silke (2008): *International Copyright Law and Policy*, Oxford University Press, Oxford.
14. Baker v. Selden, 101 U.S. 99 (1879), U.S. Supreme Court, <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/101/99/case.html>, 2021.01.14.
15. T208/84 of 15.7.1986, <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/recent/t840208ep1.html>, 2021.01.14.
16. T26/86 of 21.05.1987, <https://archive.epo.org/oj/issues/1988/01-02/p19/1988-p19.pdf>, 2021.01.14.
17. 2007. évi CXXX. törvény az Európai Szabadalmi Egyezmény 2000-ben felülvizsgált szövegének kihirdetéséről.
18. 2004. évi XLIX. törvény a Szellemi Tulajdon Világszervezete 1996. december 20-án, Genfben aláírt Szerzői Jogi Szerződésének, valamint Előadásokról és a Hangfelvételekről szóló Szerződésének kihirdetéséről
19. 1998. évi IX. törvény az Általános Vám- és Kereskedelmi Egyezmény (GATT) keretében kialakított, a Kereskedelmi Világszervezetet létrehozó Marrakesh-i Egyezmény és mellékleteinek kihirdetéséről.
20. 1975. évi 4. törvényerejű rendelet az irodalmi és a művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény Párizsban, az 1971. évi július hó 24. napján felülvizsgált szövegének kihirdetéséről.
21. 1970. évi 18. törvényerejű rendelet az ipari tulajdon oltalmára létesült uniós egyezmények 1967. július 14-én Stockholmban felülvizsgált, illetve létrehozott szövegének kihirdetéséről.