

Harkai István*

A VIDEÓJÁTÉK MINT KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG MEGŐRZÉSE A CDSM-IRÁNYELV TÜKRÉBEN

BEVEZETÉS

Az emberiség közös örökségének megőrzése egyszerre közérdek és kötelesség. A megőrzendő értékek számosak, gyakran pedig olyan kincsek esnek a védelem körébe, amelyek szerzői műnek vagy kapcsolódó jogi teljesítménynek tekintendők. Az idő előrehaladtával az irodalmi alkotások, festmények, szobrok, térképészeti vagy építészeti alkotások, fényképek, hangfelvételek, filmalkotások a közkinccs részévé válnak, ám a megőrzésért és a kultúra közvetítéséért felelős örökségvédelmi intézmények gyűjteményeiben szép számmal talál az érdeklődő közönség olyan alkotásokat is, amelyek még mindig szerzői jogi oltalom alatt állnak. Tim Padfield szerint a GLAM-szektor (galériák, könyvtárak, archívumok és múzeumok – *Galleries, Libraries, Archives and Museums*) közvetítőinek (*middlemen*) szerepe kívül esik mind a szoros értelemben vett szerzői és kapcsolódó jogi jogosultak, mind pedig a gazdasági haszonszerzés céljából másodlagos felhasználást végzők körén. Kultúragondozó és -közvetítő szerepükből fakadóan tehát nem is szükséges, hogy engedélyt kérjenek azon cselekmények végzésére, amelyek tevékenységükből fakadnak.¹ A gyűjteményekben őrzött, fentebb felsorolt tárgyak mellett a digitalizáció kettős paradigmaváltást eredményezett. Egyrészt a kulturális örökség fizikai műpéldányait digitalizálással igyekeznek megóvni egy esetleges enyészettől, másrészt pedig szélesebb közönség számára is online, az internet segítségével hozzáférhetővé tenni. A kollekciók részét képező alkotások „formátumváltása” két szerzői vagyoni jogot is érint. A művekről, teljesítményekről készített digitális másolat a többszörözés, a digitális, online hozzáférhető archívumokba rendezése pedig a nyilvánosságához közvetítés vagyoni jogát érinti. A CDSM-irányelv² széles körben tartalmaz új szabályokat a kulturális örökség megőrzése tekintetében, új rendszerbe helyezve azokat a korlátozásokat és kivételeket, amelyek a kulturálisörökség-védelmi intézmények tevékenységi

* Dr. Harkai István adjunktus, Szegedi Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar, Összehasonlító Jogi és Jogelméleti Intézet. A tanulmány a H2020 ReCreating Europe konzorciumi kutatás Working Package 5 – GLAM (Galleries, Libraries, Archives and Museums) keretében valósult meg (<https://www.recreating.eu/stakeholders/wp5-glam/>).

¹ Tim Padfield: Preserving and accessing our cultural heritage – issues for cultural sector institutions: archives, libraries, museums and galleries. In: *Estelle Derclaye* (szerk.): *Copyright and Cultural Heritage – Preservation and Access to Works in a Digital World*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2010, p. 195.

² 2019/790 irányelv a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról.

körében történt felhasználásokat illetik. Az új irányelvi rendelkezések már önmagukban is indokolják új szabályok áttekintését, ám jelen tanulmány mégis egy olyan védett oltalmi tárgy példáján keresztül szeretné e kérdéseket körbejárni, amely eddig talán kívül esett a megőrzendőnek vélt kulturális örökségek tárgykörén.

A videójátékok olyan bonyolult, összetett művek, amelyek egyszerre tartalmaznak számítógépi programalkotást, azaz szoftvert, grafikai elemeket, zeneműveket, hangfelvételeket, olykor pedig előadóművészi teljesítményeket. Mivel napjaink egyik legfontosabb szórakoztatóipari termékeiről van szó, talán nem meglepő, ha az első gondolatunk nem a játékok és a fejlesztésükhöz, illetve a játékelményhez kapcsolódó elemek megőrzése. Talán azt sem túlzás állítani, hogy a videójátékokra nem elsősorban mint múzeumokban kiállított kulturális örökségre vagy levéltárak polcain porosodó archívumokra gondolunk. Pedig ha a játékok összetett belső világát és mondanivalóját, a velük játszó társadalmi csoportokat szemléljük, nagyon is helyénvaló annak vizsgálata, hogy vajon e szórakoztató szoftverek tárgyát képezhetik-e a CDSM-irányelvben meghatározott törekvéseknek, illetve korlátozásoknak és kivételeknek, továbbá érdemesek-e a megőrzésre, vannak-e olyan intézmények, amelyek tevékenysége a játékok gyűjtésére, rendszerezésére, archiválására és kulturális célból hozzáférhetővé tételére irányul. Amint az a tanulmányból ki fog tűnni, a videójátékok nemcsak érdemesek a megőrzésre, hanem léteznek olyan intézmények, amelyek a játékok szisztematikusan gyűjtésével foglalkoznak. Sőt, megfordítva a tanulmány fókuszát, a videójátékok fontos szerepet játszhatnak maguk is a kulturális örökség megóvása, megőrzése tekintetében.

1. A videójáték-szoftverek mint a kulturális örökség védendő elemei és azok hozzáférhetősége a nagyközönség számára

A videójáték-ipar mára több évtizedes történetre tekint vissza.³ Legyen szó akár a korai játéktörténet meghatározó alkotásairól, akár a napjainkban nagy népszerűségnek örvendő, több platformon is játszható szoftverekről, a gyors technológiai fejlődésnek és az időmúlásnak köszönhetően az adathordozó eszközök (mágneses és optikai adathordozók) elavulttá válnak, adott esetben megszűnik az olvashatóságuk.⁴ Vagy azért, mert nincs már eszköz az olvasásukra, vagy azért, mert az érzékeny adathordozó megsérül, erodálódik. A videójáték-ipar üzleti modelljei gyors ütemben ontják magukból egy-egy franchise újabb és újabb példányait, amely gyorsan idejélműlttá teszi és a feledés homályába juttatja azt a szoftver,

³ A videójátékok története az első számítógépek rendszerbe állítását követően nem sokkal elkezdődött. Az egyik legelső játék az 1958-ban létrejött Tennis for Two. A második, már szélesebb körben elterjedt játék a Space Wars volt. Az első játékkonzolt, a Magnavox Odyssey-t 1972-ben dobták piacra, amelyet nem sokkal követett az Atari Pong című alkotása 1975-ben. Lásd: *Will White: Would You Like to Save Your Game? Establishing a Legal Framework for Long-Term Digital Game Preservation*. Ohio State Law Journal. 81. évf. 3. sz., 2020, p. 573–574.

⁴ *Devin Monnens: Losing Digital Game History, Bit by Bit*. In: *Henry Lowood* (szerk.): *Before It's Too Late – A Digital Game Preservation White Paper*. American Journal of Play, Fall, 2009, p. 141–142.

amellyel néhány évvel ezelőtt még játékosok tömegei játszottak. Ezt a jelenséget Alasdair Bachell és Matthew Barr „*eldobható kultúrának*” (*throwaway culture*) nevezik, amely hátráltatja az egyes játékok megőrzésére tett kísérleteket.⁵ A szórakozáshoz nélkülözhetetlen hardverek újabb generációi⁶ pedig nem feltétlenül kompatibilisek a korábbi generációra íródott játékszoftverekkel.⁷ Ezzel egyidőben megfigyelhető a nosztalgia a régebbi játékok iránt. Ezek hozzáférhetősége ugyanakkor korlátozott, egy-egy játék könnyen változhat ún. *abandonware*⁸ játékká vagy kereskedelmi forgalomban már nem kapható *out-of-commerce* művé. E körben kiemelkedő szerep hárul azokra a digitális videójáték-piaci területekre,⁹ amelyek egyfajta archívumként is működnek, repertoárjukban gyűjtve a legújabbaktól a régebbi kiadásokig játékok ezreit. Igaz ugyanakkor, hogy ezek a platformok haszonszerzési céllal, pénzért teszik hozzáférhetővé a szoftvereket. A digitális videójáték-áruházak hátránya, hogy a repertoárjukban elérhető művek köre nagyban függ a kiadó akaratától és a kettejük között létrejött felhasználási szerződésektől.¹⁰

Külön kihívást jelent az olyan többjátékos (*multiplayer*) játékok megőrzése, amelyek rendeltetészerű használatához internetkapcsolat szükséges. A játék technikai háttereként szolgáló szervert a kiadó vagy fejlesztő üzemelteti. Amennyiben úgy dönt, hogy felhagy

⁵ Alasdair Bachell, Matthew Barr: Video Game Preservation in the UK: Independent Games Developers' Records Management Practices. *International Journal of Digital Curation*, 9. évf. 2. sz., 2014, p. 139. Vö.: Yin Harn Lee: Copyright and gaming. In: Tanya Aplin (szerk.): *Research Handbook on Intellectual Property and Digital Technologies*. Edward Elgar Publishing, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2020, p. 57.

⁶ Henrike Maier az egyes játékok élettartamát átlagosan öt évre teszi, amely szorosan kapcsolódik annak a konzolnak az élettartamához, amelyre a játékot eredetileg fejlesztették. Lásd: Henrike Maier: Games as Cultural Heritage – Copyright Challenges for Preserving (Orphan) Video Games in the EU. *JIPITEC – Journal of Intellectual Property, Information Technology and Electronic Commerce Law*, 6. évf. 2. sz., 2015, p. 120.

⁷ Yin Harn Lee: Making videogame history: videogame preservation and copyright law. *Interactive Entertainment Law Review*, 1. évf. 2. sz., 2018, p. 103. Vö.: White: i. m. (3), p. 570, vö.: Padfield: i. m. (1), p. 196. Vö.: Video Game History Timeline (https://www.museumofplay.org/video_games/ – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 07.), The History of Gaming: An Evolving Community (https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?gucounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmhh1LWw&guce_referrer_sig=AQAAAMyo4hiii1hDaYOieOkbfbkfpTvlucjorpCHwevLiB8fPZr5aBLzpFilufL9YpYCX3M5K8r1AwZbOAXd23s7swf4DcnKp3ZhKxkIZX-7L6GTui7e05QnCN_gcvKwe3HEzza8XeTaC4AaL3kznHAox1AK4GiHgYpnVM4tWZ_Ws3SS – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 07.).

⁸ Az abandonware játékok árva műként való azonosítása akkor lehet helytálló, ha a gondos jogosultkutatás lefolytatását és rögzítését követően a szoftver valamennyi jogosultja ismeretlen, vagy ha több jogosult ismert ugyan, de mindegyikük ismeretlen helyen tartózkodik. Lásd: 2012/28/EU irányelv az árva művek egyes megengedett felhasználási módjairól, 2. cikk (1) bekezdés, 1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról (Szt.) 41/A. §. Henrike Maier abandonware-ként azokat a szoftvereket azonosítja, amelyek kereskedelmi forgalomban már nem kaphatók, és amelyekhez terméktámogatás, javítások már nem készülnek, vagyis maga a fejlesztő mond le róluk. Vö.: Maier: i. m. (6), p. 127.

⁹ Lásd például Steam, Electronic Arts Origin, Ubisoft Club. Vö.: Harkai István: Copyright Questions in Computer Games and the New Models of Distribution. *Jogelméleti Szemle* 2017. 2. sz., p. 65–72.

¹⁰ Lee: i. m. (7), p. 103.

e tevékenységével, a játékosok többé nem tudnak az online térben összekapcsolódni, sőt, elérhetetlenné válhatnak¹¹ mindazok a végfelhasználói tartalmak (*UGC – User-generated Content*), amelyeket a játékosok a játék során létrehozta és a kiadó/fejlesztő szerverein tároltak.¹² A játékosok játékbeli teljesítménye és játékon belüli alkotásai tehát ugyancsak olyan elemek, amelyek szorosan kötődnek a kulturális örökségnek tekinthető videójátékhoz, tehát megőrzendők. A többjátékos, online játékok esetében az eredeti játékelmény megőrzése érdekében nem elég tehát magát a játékot megőrizni. Megőrzendők kellene tekinteni az egymással interakcióba lépő játékosok játékbeli teljesítményeit is. Erre Jerome P. McDonough a *Second Life* című internetes metaverzumot hozza példaként, amelyben a játékosok egymással interakcióba lépve élhetik második életüket. A játék első verzióját 2003-ban adták ki, azóta pedig több tízmillióan csatlakoztak a platformhoz. 2021-ben 64,7 millió aktív felhasználóról számoltak be.¹³ Ez a szám talán már túl is mutat azon a kezelhető adat-tömegre, amely a videójáték-megőrzés tekintetében komolyan vehető, ám jól tükrözi azt a dilemmát, hogy egy tömegeket megmozgató online többjátékos szoftver esetében nem lehet csak a szoftver megőrzésére gondolni, mert az azt benépesítő virtuális világ a felhasználói tartalmak, interakciók és teljesítmények nélkül csak egy „szellemváros” (*ghost town*) lenne.¹⁴

A fizikai adathordozón többszörözött műpéldányok piaca a digitális videójáték-áruházak térhódítását¹⁵ követően ugyan vesztett jelentőségéből, ugyanakkor nem tűnt el. Megfigyelhető, hogy a fizikai adathordozón már nem a teljes játék, hanem annak csak meghatározott része található. A telepítéshez szükség van internetkapcsolatra és egy digitális áruházhoz kapcsolódó felhasználói fiókra, hogy a maradék részt a játékos le tudja tölteni.¹⁶ A videójátékok piacán végbement paradigmaváltás szembeötlő. A játékok áruból szépen

¹¹ Elérhetetlenné váltak, és immár nem játszhatók a nagyközönség számára például a *Star Wars Galaxies* és a *The Matrix Online MMORPG*-k (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*). Lásd: *Bachell, Barr*: i. m. (5), p. 140. Vö.: *Monnens*: i. m. (4), p. 146.

¹² *Lee*: i. m. (7), p. 105. Vö.: *Bachell, Barr*: i. m. (5), p. 140.

¹³ *Rory Greener*: *Second Life Storefront User Traffic Jumps 35 Percent in 2021* (<https://www.xrtoday.com/virtual-reality/second-life-user-traffic-jumps-35-percent-in-2021/> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 18.).

¹⁴ *Jerome P. McDonough*: *Packaging Videogames for Long-Term Preservation: Integrating FRBR and the OAI Reference Model*. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62. évf. 1. sz., 2011, p. 174.

¹⁵ A videójátékok digitális disztribúciójának első példái igen koránra, egészen az 1980-as évekbe vezetnek. Elsőként az Atari próbálkozott 1983-ban a *GameLine* nevű letöltési szolgáltatással, amelynek segítségével az Atari 2600-as konzolt használó végfelhasználók egy speciális modem segítségével a telefonvonalon keresztül tudtak játékokat letölteni. A próbálkozás hamvában holt, de egy évtizeddel később, 1994-ben a Sega újra megpróbálkozott az akkor még lehetetlennek tűnő vállalkozással, és rákapcsolta a *Genesis* nevű konzolját a helyi kábeles hálózatra. A nagy konzolgyártók (*Nintendo, Sony, Microsoft*) ma már alapértelmezettnek tekintik a játékplatformjaik internetre való kapcsolódási képességét, amelyet kihasználva a játékosok játékokat tölthetnek le az adott platform digitális videójáték-archívumából. Lásd: *White*: i. m. (3), p. 576–577.

¹⁶ *White*: i. m. (3), p. 578.

lassan szolgáltatássá változtak.¹⁷ Meglehetősen hipotetikus ugyan a példa, de a műhöz való hozzáférés ilyen jellege arra emlékeztet, mintha az olvasó a könyvnek csak bizonyos fejezeteit kapná kézhez, a többiért be kellene fáradnia a könyvtárba. A használt műpéldányok kereskedelme továbbra is jelentős forrása lehet olyan ritka játékoknak, amelyek elsődleges forrásból már nem elérhetők, mert a kiadó megszüntette a gyártásukat. Az ilyen, másodlagos forrásból származó másolatok játszhatósága, az adathordozón található művekhez való hozzáférhetőség pedig nagymértékben függ attól, hogy van-e a megnyitásra, futtatásra alkalmas eszköz a végfelhasználó birtokában.¹⁸

Tehát a fejlesztők és kiadók sajátos üzleti modellje, a technológia gyors haladása és a korábbi hardverek, valamint az adathordozók avulása, továbbá az internet térhódítása a videójátékok nyilvánosságához juttatását erőteljesen a digitális piacterek felé tolták. Ezen platformok üzleti vállalkozásként tevékenykednek, de mégis, egyre bővülő repertoárjuk akár egyfajta archívumként is felfogható. A régebbi játékok hozzáférhetővé és játszhatóvá tételének ugyanakkor ismertek egyéb formái is. Ismert az ún. emulátorok alkalmazása, amelyek mesterségesen, szoftveresen teremtenek olyan környezetet a játék számára, mintha az egy korábbi generációs hardveren vagy egyenesen másik konzolon futna. Egy másik lehetséges megoldás lehet az ún. migráció, amikor a játékokat médiasemleges formátumba konvertálják. Ezek a megoldások ugyanakkor óhatatlanul a többszörözés jogának gyakorlásával járnak, amely engedélyköteles felhasználásnak minősül. A játékszoftvereket szinte minden esetben hatásos műszaki intézkedések védik, így a fent említett két megoldás szükségszerűen ezek megkerülésével jár, ami ugyancsak jogsértő lehet.¹⁹

A hatásos műszaki intézkedések játékszoftverekben és a lejátszásukra alkalmas konzolokban való alkalmazásának kérdésével az Európai Unió Bírósága (EUB) is foglalkozott. A Nintendo-ügyben²⁰ megállapítást nyert, hogy az Infosoc-irányelv²¹ 6. cikkében meghatározott hatásos műszaki intézkedést jelenthetik olyan műszaki megoldások, amelyek nemcsak a videójátékot tartalmazó adathordozóba, hanem a játékokhoz való hozzáférést biztosító készülékbe vagy konzolba is beépítésre kerülnek.²²

A Nintendo-ügyben ezenfelül a témánk szempontjából értékes véleményt is kifejtett a Bíróság a játékszoftverek mint szerzői művek tekintetében, leszögezve, hogy a számítógépi

¹⁷ White: i. m. (3), p. 577.

¹⁸ Lee: i. m. (7), p. 103.

¹⁹ Lee: i. m. (7), p. 104. Vö.: White: i. m. (3), p. 581, Maier: i. m. (6), p. 124–125, Mark Guttenbrunner, Christoph Becker, Andreas Rauber: Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games. *The International Journal of Digital Curation*, 5. évf. 1 sz., 2010, p. 76–77. Radim Polčák: Digitisation, Cultural Institutions and Intellectual Property. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 9. évf. 2. sz., 2015, p. 137–138. Lee: i. m. (5), p. 57.

²⁰ C-355/12. Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc., Nintendo of Europe GmbH v. PC Box Srl, 9Net Srl. ECLI:EU:C:2014:25.

²¹ 2001/29/EK irányelv az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról.

²² Nintendo-ügy, 39. pont.

programalkotásokat akkor illeti meg szerzői jogi védelem, „*ha eredetiek, vagyis a szerző saját szellemi alkotásának minősülnek*”.²³ A mű részeit képező grafikai, zenei alkotások pedig szintén védettek, ha „*jelleükénél fogva szerepet játszanak az egész mű eredetiségében*”.²⁴ Az EUB tehát a videójátékokat „*összetett eszköznek*” minősíti, amelyek egyrészt állnak a számítógépi programból, másrészt pedig „*képi- és hangelemekből is, amelyek noha számítógépes nyelven vannak kódolva, saját, ezt a kódolást meghaladó alkotási értékkel bírnak, ... és szerepet játszanak a mű eredetiségében*”.²⁵

Az vitán felül áll, hogy a játékszoftverek szerzői műként általában részesülnek. Emellett túl is mutatnak a szoftver funkcionalitásán. Két, jól elkülöníthető alkotórészből állnak, amelyből mind a játékot működtető szoftver, mind pedig a világot megteremtő grafikai és hangelemek, a történet, a karakterek és a grafikus felhasználói felületek (*graphical user interface – GUI*) szerzői és kapcsolódó jogi védelem alatt állnak.²⁶ A játékszoftverek tipikus példái a többszerzős, együttesen létrehozott műveknek (*joint authorship*), amikor a szoftver szerzői jogait a szerzők jogutódjaként az a természetes vagy jogi személy szerzi meg, akinek vagy amelynek a kezdeményezésére és irányításával a művet létrehozták, és aki azt a saját nevében nyilvánosságra hozta [Sztj. 6. cikk (1) bekezdés]. Ez kitűnik a szoftverirányelv 2. cikk (2) bekezdésének szóhasználatából is.²⁷ A videójátékok jogi megítélése nem egységes. Vannak országok (pl. Kanada, Kína, Izrael, Olaszország, Spanyolország), amelyek a szoftvert tekintik az elsődleges magnak,²⁸ amely köré aztán a játék felépül, és a fejlesztők vagy „házon belül” oldják meg a grafikai, hang-, történet- és más elemek elkészítését, vagy megszerzik a felhasználáshoz szükséges engedélyeket más jogosultaktól, de mégis a végeredmény, a boltok vagy virtuális piacra kerülő játék szoftverként minősül együttesen, jellemzően munkaviszonyban alkotott közös műnek.²⁹ Más országok (pl. Belgium, Brazília, Dánia, Franciaország, Németország, India, Japán, Svédország és az Egyesült Államok) ezzel szemben hangsúlyozzák a videójátékok komplexitását, külön-külön biztosítva védelmet az egyes alkotórészeknek mint egyedi szerzői műveknek.³⁰

²³ Nintendo-ügy, 21. pont.

²⁴ Nintendo-ügy, 22. pont.

²⁵ Nintendo-ügy, 23. pont.

²⁶ *Andy Ramos, Laura López, Anxo Rodríguez, Tim Meng, Stan Abrams: The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches.* World Intellectual Property Organization, 2013, p. 10. Vö.: *Julie Groffe-Charrier: Diversity of Works in Video Games – Some Thoughts on the Difficulties Inherent in Placing Rights on a Secure Footing.* RIDA – Revue Internationale du Droit D’Auteur, 267/01-2021, p. 48.

²⁷ Szoftverirányelv, 2. cikk (2) bekezdés: „A természetes személyek csoportja által közösen létrehozott számítógépi program esetében e személyeket a kizárólagos jogok együttesen illetik.”

²⁸ A játékot működtető grafikus motor lehet a fejlesztők saját terméke, de szereshetnek felhasználási engedélyt más fejlesztők szoftvereinek használatára is. Lásd: *Ramos* at al.: i. m. (26), p. 11.

²⁹ *Ramos* at al.: i. m. (26), p. 11.

³⁰ *Ramos* at al.: i. m. (26), p. 11.

A játékok történetvezetése és képi világa művészi színvonalról tanúskodik. Az emberi elme alkotó, kreatív kiteljesedésének tehát egy újabb lépcsőfokának tekinthető, amelyet modern eszközökkel, a digitális technológia segítségével hívnak életre.³¹ Mivel azonban egy nagyon is kortárs műfajról beszélünk, így érdemes lehet megvizsgálni, hogy egyben a kulturális örökség részének is kell-e őket tekinteni, méghozzá egy meglehetősen speciális részének. Sabine von Schorlemer a videójátékokat az ún. *született digitális örökség (born-digital heritage)* körébe sorolja, mivel szinte minden létszakaszában digitális formában manifesztálódik.³² Groffe-Charrier kiemeli, hogy a játékok olyan interaktív alkotások, amelyek aktívan bevonják a műélvezetbe a végfelhasználókat is, szemben azokkal az irodalmi és művészeti művekkel, amelyeknek élvezete passzívabb magatartást követel. A végfelhasználók ezzel egyszerre potenciális alkotókká is válhatnak.³³

A digitális kulturális örökség megőrzése érdekében jött létre az UNESCO³⁴ égisze alatt a digitális örökség megőrzéséről szóló charta³⁵ 2003-ban, amelyet a szervezet 32. ülésén fogadtak el.³⁶ Az 1. cikk szerint a digitális örökség magába foglalja az emberi tudás és kifejeződés egyedi erőforrásait, ideértve a kulturális, oktatási, tudományos és adminisztratív erőforrásokat, a technikai, jogi, orvosi és egyéb más, digitálisan létrehozott vagy digitális formátumra konvertált információkat. Digitális tartalom lehet különösen szöveg, adatbázis, mozgó és állókép, hangfelvétel, grafika, szoftver és weboldal. A példálózó jelleggel felsorolt oltalmi tárgyaknak időben hosszantartó értékkel és jelentőséggel kell rendelkezniük, amely egyúttal megőrzendő örökségnek tekintendő. Különösen érdekes az 1. cikk utolsó fordulata, amely a digitális örökséget az egész emberiség univerzális örökségének tekinti, szülessen az bármilyen nyelven, a világ bármely pontján, az emberi tudás bármely területén. Az 1. cikk szöveghasználata tehát egyenesen arra enged következtetni, hogy a videójáték – mint szoftver, mint az emberi tudás kifejeződésének egyedi erőforrása – a kultúra területére esve digitális örökségnek tekintendő. Ennek megfelelően a 2. cikkben foglaltak szerint megőrzendő annak érdekében, hogy a nagyközönség ahhoz bármikor hozzáférhessen. Ennek során törekedni kell az alkotók jogos érdekei, illetve a nyilvánosság hozzáféréshez

³¹ Ramos at al.: i. m. (26), p. 7. Vö.: Devin Monmens: Why Are Games Worth Preserving? In: Henry Lowood (szerk.): Before It's Too Late – A Digital Game Preservation White Paper. American Journal of Play, Fall, 2009, p. 149–150.

³² Sabine von Schorlemer: UNESCO and the Challenge of Preserving the Digital Cultural Heritage. Santander Art & Culture Law Review, 6. évf. 2. sz., 2020, p. 35. Vö.: Mariana Ziku: Digital Cultural Heritage and Linked Data: Semantically-Informed Conceptualisations and Open Practices with Focus on Intangible Cultural Heritage. LIBER Quarterly – The Journal of the Association of European Research Libraries, 30. évf., 2020, p. 4. Susan Corbett: Immaterial cultural property and the private owner: how copyright and trade law might address access and preservation. Queen Mary Journal of Intellectual Property, 9. évf. 3. sz., 2019, p. 269.

³³ Groffe-Charrier: i. m. (26), p. 49–50.

³⁴ United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

³⁵ Charter on the Preservation of the Digital Heritage.

³⁶ Von Schorlemer: i. m. (32), p. 37.

fűződő érdekének egyensúlyban tartására. A 8. cikk felhívja a részes államokat arra, hogy teremtsék meg a digitális örökség megőrzéséhez szükséges intézményi kereteket, a 10. cikk *a)* pontja pedig sürgeti a hardver- és szoftverfejlesztőket, -alkotókat, -kiadókat, gyártókat és terjesztőket, hogy működjenek együtt a könyvtárakkal, archívumokkal, múzeumokkal és más szervezetekkel a digitális örökség megőrzése érdekében.

A farói keretegyezmény³⁷ 2. cikke *a)* és *b)* pontjai értelmében kulturális örökségnek kell tekinteni azokat a múltból örökölt értékghordozó forrásegyütteseket, amelyeket az emberek, tulajdonviszonyuktól függetlenül, a saját állandóan fejlődő értékeik, hiedelmeik, hitük, tudásuk és hagyományaik tükröződéseként és kifejeződéseként határoznak meg. Idetartoznak különösen a környezet mindazon vonatkozásai, amelyeket az idők folyamán az ember és az egyes helyszínek közötti kölcsönhatás eredményezett [*a)* pont]. A 3. cikk *a)* pontja *Európa közös öröksége* körében nevesíti a kulturális örökség minden Európában létező formáját, „*amelyek együttesen alkotják az emlékezet, a megértés, az önazonosság, az összetartozás és a kreativitás közös forrását.*” A 12. cikk *a)* pontjában a szerződő tagállamok arra bátorítanak mindenkit, hogy „*vegyen részt a kulturális örökség azonosításában, tanulmányozásában, értelmezésében, védelmében, megőrzésében és bemutatásában.*”

Az Európai Unióban a kulturális sokszínűség, a kulturális örökség védelme az egyik legfontosabb princípium, amely kiolvasható az Európai Unióról szóló szerződésből (EUSZ) és az Európai Unió működéséről szóló szerződésből (EUMSZ) is.³⁸ Az EUSZ 3. cikke kimondja, hogy az Unió tiszteletben tartja a saját kulturális és nyelvi sokféleségét, és biztosítja Európa kulturális örökségének megőrzését és további gyarapítását. Az EUMSZ 6. cikk *c)* pontja az Unió hatáskörébe utalja a tagállamok intézkedéseit támogató, összehangoló vagy kiegészítő intézkedéseket végrehatását, többek között a kultúra területén. Az EUMSZ 167. cikke szerint az Unió hozzájárul a tagállamok kultúrájának virágzásához, tiszteletben tartva a nemzeti és regionális sokszínűséget, előtérbe helyezve a közös kulturális örökséget. Ebbe a 167. cikk (2) bekezdése szerint beletartozik a művészeti és irodalmi alkotás, beleértve az audiovizuális szektort is.

Magyarországon a 2001. évi LXIV. törvény rendelkezik a kulturális örökség védelméről. A 46. § védettnek minősíti a muzeális intézményekben, a levéltárakban, a közgyűjteményként működő kép- és hangarchívumokban, valamint a könyvtárakban muzeális dokumentumként nyilvántartott kulturális javakat. Ez ugyan egyértelmű utalást nem ad sem a videójátékokra, sem pedig a szoftverekre, ám ahogy azt az alábbiakban érinteni fogjuk, Magyarországon is működik már olyan intézmény (*Game Over* videójáték múzeum), amely videójátékok és játékkonzolok megőrzésére specializálódott.

³⁷ Az Európa Tanácsnak a kulturális örökség társadalmi értékéről szóló, Faróban, 2005. év október 27. napján elfogadott keretegyezménye. Magyarországon kihirdetve a 2012. évi CX. törvénnyel.

³⁸ *Claudia S. Quiñones Vilá: Cultural Heritage in the European Union: An Outsider's Perspective. Santander Art and Culture Law Review, 2018. 2. sz., p. 253.*

A kulturális örökség hagyományos fogalmába, amelyet például az 1954. évi Hágai Egyezmény (1. cikk),³⁹ vagy az 1970-es Párizsi Egyezmény (1. cikk)⁴⁰ felsorolás szintjén nevesít, a videójátékok, és egyáltalán a digitális javak még nem szerepelhettek, bár igaz, hogy utóbbi már említi a hangfelvételek és filmek archívumait, ami azt jelzi, hogy az idő előre haladtával ezek is a kulturális javak elismert körébe kerültek. Az 1970 óta eltelt fél évszázad alatt azonban jól látszik, hogy mind a nemzetközi, mind az európai uniós jogalkotói szintéren történtek lépések annak érdekében, hogy a digitális javak körébe tartozó alkotások is a kulturális örökség részeként kerüljenek elismerésre. Tekintettel arra, hogy a videójáték-szoftverek szerzői művekként állnak oltalom alatt, emellett sok rokon vonást mutatnak egyéb más audiovizuális művekkel, filmekkel, maguk is magas színvonalú művészi, alkotói elemeket tartalmaznak, indokoltnak és időszerűnek tűnik a kulturális örökségként való expressis verbis elismerésük.

2. A videójátékok megőrzésére tett erőfeszítések

A szórakoztató szoftverek megőrzésének egyik elsődleges kulcskérdése, hogy pontosan mit is kellene megőrizni egy adott játékból az utókor számára. Adrienne Decker, Christopher Egert, Andrew Phelps és Jerome P. McDonough megőrzendőnek a játékok „szignifikáns tulajdonságait” (*significant properties*) tekintik, amelyekbe beletartoznak a termék minőségét, használhatóságát, renderelhetőségét és viselkedését befolyásoló tényezők.⁴¹ Will White mindenekelőtt a forráskódot és a kapcsolódó dokumentációt tekinti a hosszú távú megőrzés kulcsárgyának, amelyet egy filmalkotás eredeti negatívjához hasonlít. A forráskód tartalmazza ugyanis azokat a nyers adatokat, amelyek úgy tehetik lehetővé a játék újraalkotását, hogy az eredeti, akár több évtizedes hardveres környezet reprodukálására nincs szükség.⁴² A forráskód intézményi, megőrzési célú többszörözését megnehezíti, hogy a játékipar kulcsszereplői, a fejlesztők és kiadók, vagy féltve őrzik a forráskódot, amelyet adott esetben üzleti titokként kezelnek, vagy éppen ellenkezőleg, az adott franchise újabb és újabb termé-

³⁹ A kulturális javak fegyveres összeütközés esetén való védelme tárgyában Hágában, 1954. évi május hó 14. napján kelt nemzetközi egyezmény, valamint az ahhoz csatolt jegyzőkönyv a kulturális javak háború idején megszállott területről való kivitelének tilalma tárgyában. Magyarországon kihirdetve az 1957. évi 14. törvényerejű rendelettel.

⁴⁰ A kulturális javak jogtalan behozatalának, kivitelének és tulajdona jogtalan átruházásának megakadályozását és megelőzését szolgáló eszközökről szóló, az Egyesült Nemzetek Nevelésügyi, Tudományos és Kulturális Szervezetének Közgyűlése által Párizsban az 1970. évi november hó 14. napján elfogadott egyezmény. Magyarországon kihirdetve az 1979. évi 2. törvényerejű rendelet által.

⁴¹ *Adrienne Decker, Christopher Egert, Andrew Phelps, Jerome P. McDonough: Technical Properties of Play – A technical analysis of significant properties for video game preservation.* IEEE International Games Innovation Conference, 2012, p. 1.

⁴² *White: i. m. (3), p. 580–581. Vö.: Bachell, Barr: i. m. (5), p. 140.*

keire koncentrálna nem tartják szükségesnek a megőrzését, főleg ha semmiféle gazdasági hasznot nem hajt már az adott játék a fejlesztő, illetve a kiadó számára.⁴³

A forráskód és a videójátékhoz kapcsolódó egyéb elemek jogosult általi megőrzésének példája a James K. Harris által „*vállalati memória*” (corporate memory)⁴⁴ szóval illetett archiválási módszer, amelyet a Nintendo alkalmaz. Ez tekinthető egyfajta platformépítésnek is, felhasználva a Nintendo által készített és kiadott korábbi nagyobb húzócémekeket. A rajongók ezeket a játékokat követve hűek maradnak a platformhoz [(*el*)fogyasztott (vagy még inkább fogyasztói) *nosztalgia – consumed nostalgia*], amely így érdekében állónak tekinti, hogy a korábban sikeres, régi játékaikat megőrizze,⁴⁵ és egyben kontrollálja is a hozzáférést a rajongók számára.⁴⁶ A független, kisebb fejlesztőknek ugyanakkor nem áll rendelkezésre elég erőforrás ahhoz, hogy a korábbi játékaik forráskódjait hosszú távra, megfelelő módon megőrizzék.⁴⁷ A videójátékok archiválási célú átadása egy örökségvédelmi intézménynek részben összefüggésben állhat azzal a problémakörrel, hogy a megőrzési céllal akár a videójátékokról, akár valamely kapcsolódó szerzői műről (pl. plakát, egyéb grafikai és promóciós elemek) készített másolaton az intézmény szerzői jogi jogosulttá válhat. Ezt ugyan a CDSM-irányelv 14. cikke kifejezetten kizárja a közkinccsé vált képzőművészeti alkotások esetében – kivéve, ha a másolat maga is egyéni, eredeti jellegű szerzői műnek tekinthető – amely körülmény nyilvánvalóan nem áll fenn még egy régi videójáték esetében sem, ám jól jelzi azt a jogalkotó által is érzékelt törekvést, miszerint a megőrzést végző intézmény

⁴³ *Bachell, Barr*: i. m. (5), p. 141., p. 155. Vö.: *Zach Vowell*: What Constitutes History? In: *Lowood*: i. m. (31), p. 152–153.

⁴⁴ A vállalati memória egyik tipikus példája a filmiparban a Disney gyakorlata, amelyet James K. Harris „Disney-páncélteremként” (Disney Vault) interpretál. Ennek lényege, hogy a Disney féltve őrzött alkotásait csak limitált példányszámban és időre teszi a piacon hozzáférhetővé, majd visszaküldi őket a „páncélterembe”, ahonnan a felnövekvő újabb generációknak később ismét hozzáférhetővé teszi, újabb potenciális rajongótábort toborozva. Lásd: *James K. Harris*: Pocket-Sized Archives: Classic Consoles, Consumed Nostalgia, and Corporate Rememory. *The Journal of Popular Culture*, 53. évf. 3. sz., 2020, p. 1423. Vö.: *Laura Gasaway*: Archiving and preservation in U.S. copyright law. In: *Estelle Derclaye* (szerk.): *Copyright and Cultural Heritage – Preservation and Access to Works in a Digital World*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2010, p. 145.

⁴⁵ *Harris*: i. m. (44), p. 1418.

⁴⁶ *Harris*: i. m. (44), p. 1429. A digitális platformgazdaságban a tartalmakhoz való hozzáférés kontrollja a platformüzemeltetők által követett szerződéses gyakorlatban is tetten érhető, amely nagymértékben befolyásolja, hogy a platformot használó előfizetők milyen konkrét felhasználási cselekményeket tehetnek a hozzáférhetővé tett tartalmakkal. A végfelhasználói szerződések (end-user license agreement – EULA) részletes elemzéséről lásd: *Mezei Péter, Harkai István*: End-user flexibilities in digital copyright law – an empirical analysis of end-user license agreements. *Interactive Entertainment Law Review*, 2022. 1. sz., p. 1–20.

⁴⁷ *White*: i. m. (3), p. 581–582.

igyekszik a gyűjteményébe került példányok feletti kontrollt a maga számára biztosítani. Ez a törekvés nyilvánvalóan ellentétes lehet az eredeti mű jogosultjainak érdekeivel.⁴⁸

A forráskódon túl egy sor olyan kapcsolódó eleme van a játszható virtuális világoknak, amelyek nélkül a játékelmény a maga valójában nem lenne reprodukálható. A megőrzés célja tehát nem pusztán a játék mint kulturális örökség megőrzése, hanem a játszhatóság fenntartása is, vagyis annak lehetővé tétele, hogy a játék eredeti platformon, az eredeti játékelménynek megfelelően hozzáférhető maradjon.⁴⁹ A forráskód és különböző frissített változatainak gondos archiválása tehát önmagában nem teszi teljessé egy adott játék megőrzését. Szükség van ezenfelül legalább a futtatást lehetővé tevő eredeti közegre, vagyis a konzol vagy személyi számítógép adott generációjának, a kapcsolódó hardvereknek a megőrzésére is.⁵⁰ A játékokhoz csatlakoznak továbbá olyan marketingelemek (adathordozó, csomagolás, különféle gyűjtői kiadások kiegészítői), amelyek szintén a megőrzendő univerzum teljességéhez járulhatnak hozzá.⁵¹ James Newman a megőrzendő elemek körébe sorolja továbbá magát a játékmenetet rögzítő audiovizuális végfelhasználói videókat (konfiguratív előadás vagy teljesítmény – *configurative performance* vagy végigjátszás – *walkthrough*) is, amelyek önmagukban is a videójáték virtuális, grafikai világának egyfajta megőrzésének tekinthetők.⁵² Ezeket a videókat a végfelhasználók különféle videómegosztó platformokra⁵³ tölthetik fel, ami további kérdéseket vet fel a virtuális világok grafikai és audiovizuális elemeinek felhasználását illetően.

⁴⁸ *Andrea Wallace, Ellen Euler: Revisiting Access to Cultural Heritage in the Public Domain: EU and International Developments. IIC – International Review of Intellectual Property and Competition Law, 2020, 1. sz., p. 835. Vö.: Linnea Dale Pittman: Combatting Copyright Overreach: Keeping 3D Representations of Cultural Heritage in the Public Domain. New York University Law Review, 95. évf. 4. sz., 2020, p. 1197–1198.*

⁴⁹ *James Newman: The Music of Microswitches: Preserving Videogame Sound – A Proposal. The Computer Games Journal 7. évf., 2018, p. 264.*

⁵⁰ A személyi számítógépek hardveres összetétele a játékkonzolokhoz hasonlóan sokkal változatosabb kombinációs lehetőségekkel kecsegtet, ami nagyban befolyásolja a játék megjelenítését, a játékelményt, sőt adott esetben magát a játszhatóságot is. A megőrzés szempontjából fontos, hogy a játékban rejlő grafikus teljesítményt a lehető legteljesebb mértékben ki lehessen aknázni, illetve megőrizni. Fontos szempont továbbá a megfelelő szoftveres kompatibilitás biztosítása a játékot futtató operációs rendszerrel, amely maga is csak specifikus hardveres környezetben tud zökkenőmentesen működni, miközben az sem mindegy, hogy az adott hardver (pl. egy videokártya) milyen drivert használ. Lásd: *Mommens: i. m. (4), p. 144.*

⁵¹ *Kelly Leblanc: The Quagmire of Video Game Preservation. Information Today, 2021. június, p. 16. Vö.: Rhianon Bettavia: Where Does Significance Lie: Locating the Significant Properties of Video Games in Preserving Virtual Worlds II Data. International Journal of Digital Curation, 2016, 11. évf. 1. sz., p. 18., Newman: i. m. (49), p. 262–263.*

⁵² *James Newman: (Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay. The International Journal of Digital Curation. 6. évf. 2. sz., 2011, p. 109.*

⁵³ Az legnagyobb ilyen audiovizuális gyűjteménynek tekinthetők a Youtube és a Twitch videómegosztó platformjai.

A kulturális örökség részét képező videójátékok megőrzésére világszerte létrejöttek professzionális munkát végző múzeumok.⁵⁴ Az alábbiakban a teljesség igénye nélkül azon múzeumokat vesszük számba, amelyek a gyűjteményükben videójátékokat is őriznek, vagy tevékenységük egyenesen a videójátékok megőrzésére szakosodott. A New York-i székhelyű *Museum of Modern Arts* 2012-ben kezdett el videójátékokat is felvenni a gyűjteményébe.⁵⁵ A kaliforniai Oakland-ben működő *Video Game History Foundation* tevékenységi körébe tartozik a videójátékokhoz kapcsolódó írásos dokumentumok könyvtári szolgáltatás keretében történő rendezése, a forráskód megőrzése, elvesztett és megsérült adatok helyreállítása és felújítása, a kapcsolódó audiovizuális és fizikai marketingelemek archiválása, illetve a videójátékokhoz kapcsolódó tudatosság növelése és tanácsadás.⁵⁶ Az Egyesült Államokban ezenfelül megtalálhatók videójátékok a *Library of Congress* gyűjteményében is,⁵⁷ illetve a *The Strong's International Center for the History of Electronic Games (ICHEG)* szintén foglalkozik a videójátékok és a hozzájuk kapcsolódó tartalmak és anyagok gyűjtésével, megőrzésével, tanulmányozásával.⁵⁸ Az angliai sheffieldi *National Videogame Museum* videójátékok gyűjtésére és kiállítására létrejött intézmény, amely nemcsak a hagyományos múzeumi funkciókat tölti be, hanem játszhatóvá is tesz kiállítási darabokat.⁵⁹ A berlini *Computerspielemuseum* ehhez hasonló módon gyűjti a játékokat, amelyeket állandó és időszakos kiállításokon állít ki. Gyűjteményében megtalálhatók ritka és klasszikus játékok, és teret engednek a látogatói kreativitás kibontakozásának is.⁶⁰ Hasonló tevékenységet végez a *Videogame Art Museum* is Bolognában.⁶¹

⁵⁴ Alasdair Bachell és Matthew Barr a kulturálisörökség-védelmi intézményeken túl a megőrzésben érdekelt csoportnak tekintik továbbá a videójáték-ipari szereplőket, illetve a játékosok közösségét, amely igen aktívnak mutatkozik. A tanulmány fókuszában az intézményi szintű megőrzés áll, különös tekintettel a CDSM-irányelv korlátozások és kivételek rendszerére, így a másik kettővel legfeljebb csak érintőlegesen foglalkozunk. Lásd: *Bachell, Barr: i. m. (5), p. 141–143. Vö.: Lina Eklund, Björn Sjöblom, Patrick Prax: Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage? Cultural Sociology, 13. évf. 4. sz., 2019, p. 445–447.*

⁵⁵ *Rose Eveleth: Video Games Are Officially Art, According to the MoMA (<https://www.smithsonianmag.com/smart-news/video-games-are-officially-art-according-to-the-moma-150115811/> – utolsó megtekintés ideje 2022. március 30.).*

⁵⁶ *Video Game History Foundation – Projects (<https://gamehistory.org/what-were-doing/> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 30.).*

⁵⁷ *Trevor Owens: Yes, The Library of Congress Has Video Games: An Interview with David Gibson (<https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 30.).*

⁵⁸ *The Strong's International Center for the History of Electronic Games – What we do (<https://www.museumofplay.org/collections/icheg/> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 30.).*

⁵⁹ *About the National Videogame Museum (<https://thenvm.org/about/> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 30.).*

⁶⁰ *Computerspielemuseum Berlin (https://www.computerspielemuseum.de/1210_Home.htm – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 30.).*

⁶¹ *Associazione Insert Coin – Videogame Art Museum Bologna (<https://www.insertcoinbologna.it/video-game-art-museum/> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 30.).*

3. A kulturális örökség megőrzése a CDSM-irányelv tükrében

Az archiválási, megőrzési kivétel indoka, amely a videójátékok esetében különösen fennálló jelenség, hogy a gyűjteményekben található művek és más védett teljesítmények egyes másolatai könnyedén megsérülhetnek, megsemmisülhetnek, miközben a helyettesítésük vagy nagy nehézségekbe ütközik, vagy egyenesen lehetetlen.⁶² Ahhoz, hogy a professzionális munkát végző intézmények hatékonyan tudják ellátni a kulturális örökség megőrzése és a nagyközönség számára történő megismertetése területén fennálló feladataikat, szükséges, hogy a szerzői jog korlátozások és kivételek rendszerében a jogalkotó olyan kivételeket létesítsen, amelyeknek köszönhetően az intézmények szabadon másolhatják a gyűjteményükben, archívumaikban található műveket és más teljesítményeket, illetve azokat a nyilvánosság számára megismerhetővé tehetik.⁶³ A CDSM-irányelv alább részletesen tárgyalt rendelkezéseit megelőzően az Infosoc-irányelv már tartalmazott a többszörözés vagyoni joga tekintetében olyan esetköröket a korlátozások és kivételek rendszerében, amelyek szűk teret engedve ugyan, de lehetővé tették a nyilvános könyvtárak, oktatási intézmények, múzeumok vagy archívumok számára digitális másolatok készítését, amennyiben azok nem szolgáltak haszonszerzési célt. Az 5. cikk (2) bekezdés c) pontjában meghatározott kivételnek a többszörözési jog körébe tartozó különös esetekre kell korlátozódnia, amely nem vonatkozhat a művek és más teljesítmények online szolgáltatás keretében történő felhasználására.⁶⁴ Az Infosoc-irányelvben foglalt archiválási célú többszörözés tehát kiterjedt a múzeumok gyűjteményeiben fellelhető azon videójátékokra, amelyek kereskedelmi forgalomban már nem voltak kaphatók, de megőrzésük indokoltá tette a másolat készítését.⁶⁵

Az árvmű-irányelv is nevesít bizonyos szabad felhasználási esetköröket, amennyiben az árva mű felhasználására az adott uniós tagállamban letelepedett, nyilvánosan hozzáférhető könyvtárak, oktatási intézmények, illetve múzeumok vagy archívumok, mozgóképörökség-védelmi vagy hangzóörökség-védelmi intézmények és közszolgálati műsorszolgáltatók által közérdekű feladatukkal kapcsolatos célok elérése érdekében kerül sor.⁶⁶ Amennyiben tehát egy videójáték árva műnek tekinthető, akkor az 1. cikkben meghatározott intézmények szabadon többszörözhetik és a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tehetik a gyűjtemé-

⁶² Paul Torremans: Archiving exceptions: where are we and where do we need to go? In: *Estelle Derclaye* (szerk.): *Copyright and Cultural Heritage – Preservation and Access to Works in a Digital World*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2010, p. 112.

⁶³ *Torremans*: i. m. (62), p. 115.

⁶⁴ Infosoc-irányelv, (40) preambulumbekzdés.

⁶⁵ *Lee*: i. m. (7), p. 107. Vö.: *Argyri Panezi*: Europe's New Renaissance: New Policies and Rules for Digital Preservation and Access to European Cultural Heritage. *Columbia Journal of European Law*, 24. évf., 2018, p. 604–605.

⁶⁶ Árvmű-irányelv, 1. cikk (1) bekezdés.

nyükben található árva műveket, ha a cselekmény célja digitalizálás, hozzáférhetővé tétel, indexelés, katalogizálás, megőrzés vagy helyreállítás.⁶⁷

A fentebb már említett *abandonware* videójátékok árva műként való azonosítása egyéb-iránt az árvamű-irányelv keretrendszerében ellentmondásosnak tűnik. A 2. cikk ugyan mőre, illetve hangfelvételre utal, tehát tágabb teret adna az értelmezésnek, az 1. cikk (2) bekezdés a)–c) pontja konkrétan nevesíti is, hogy az irányelvet mely művek tekintetében kell alkalmazni. Ilyen művek különösen a folyóirat, hírlap, magazin vagy írásmű formájában kiadott mű [a) pont], filmművészeti vagy audiovizuális mű és hangfelvétel [b) pont], amelyek nyilvánosan hozzáférhető könyvtárak, oktatási intézmények, múzeumok, archívumok, mozgóképörökség-védelmi vagy hangzóörökség-védelmi intézmények gyűjteményeiben található, illetve közszolgálati műsorszolgáltatók által 2002. december 31-ig vagy aznap előállított és azok archívumaiban található filmművészeti vagy audiovizuális művek és hangfelvételek [c) pont]. Vagyis a szoftverek nincsenek a felsorolásban, így kérdéses, hogy az árvamű-irányelv alkalmazható-e a videójátékok tekintetében. Ez a dilemma kinyit egy további problémakört is, nevezetesen, hogy a videójátékok tekinthetők-e audiovizuális alkotásoknak, avagy sem. Henrike Maier szerint az EU-ban nincs harmonizálva az audiovizuális mű fogalma,⁶⁸ ugyanakkor a szoftverirányelv 1. cikke a számítógépi programokat az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló Berni Egyezmény szerinti irodalmi műként részesíti szerzői jogi védelemben, amely vonatkozik az előkészítő dokumentációra, illetve bármely formában történő kifejezésre is, amennyiben a program a szerző saját szellemi alkotása. Ha a szoftverirányelv 1. cikkét összeolvassuk az árvamű-irányelv 1. cikkével, akkor az írásmű formájában kiadott mű rímelhet leginkább a számítógépi programok irodalmi műként való minősítésére. A fentebb már idézett Nintendo-ügyben a videójátékok természetére vonatkozó megállapítás e helyütt ismét kiemelendő. A játékok ugyanis tartalmazznak olyan audiovizuális elemeket, amelyek ugyan a játék programnyelvén vannak kódolva, de a kódolást meghaladó alkotási értékkel bírnak, és szerepet játszanak a mű eredetiségében. Ez az érvelés két dologra mindenképpen rávilágít, amely az *abandonware* játékok árva műként való minősítését lehetségessé tehetné. Egyrészt a játékok elsősorban számítógépi programalkotások, másodsorban pedig olyan interaktív, virtuális környezetet működtető, audiovizuális műveket és más teljesítményeket is magukba foglaló összetett művek, amelyeknél az egyes összetevő komponensek, az egymásra rétegződő vagyoni jogok egy komplex jogosult hálót takarhatnak, amely adott esetben valóban megnehezítheti a jogosultkutatást. Az *abandonware*-árva mű diskurzus, vagy inkább dilemma, jól szemlélteti, hogy a videójátékok mint komplex művek szerzői jogi megítélése az európai szerzői jogban komoly kérdéseket vet fel. A fejlesztés alatt már nem álló játékok potenciális árva művek

⁶⁷ Árvamű-irányelv, 6. cikk (1) bekezdés a)–b) pont. Vö. Szjt. 41/F.

⁶⁸ Maier: i. m. (6), p. 121.

lehetnek, ugyanakkor a megőrzésükre tett esetleges intézményi erőfeszítések, legalábbis az árvamű-irányelv és az Infosoc-irányelv metszéspontjában komoly korlátokba ütközhetnek.

A 2019 előtti korlátozások és kivételek meglehetősen szűken szabták meg a kulturális-örökség-védelmi intézmények számára nyitva álló, jogszerűen megtehető archiválási kivételek körét. Ez különösen igaz az Infosoc-irányelv szabályaira, amelyeken az árva művek tekintetében némiképpen lazított az árvamű-irányelv. A CDSM-irányelv kibővíti a jogszerűen végezhető cselekmények körét, reflektálva a digitális és online térben történt változásokra.⁶⁹ Az új szabályok fontos jogpolitikai indoka, hogy az új digitális technológiák újfajta felhasználási lehetőségek sokaságát hozták el, miközben a hatályban lévő uniós szerzői jogi rendelkezések – különös tekintettel az adatbázis-irányelvre,⁷⁰ az Infosoc-irányelvre és a szoftverirányelvre⁷¹ – egy kivételtől⁷² eltekintve csak opcionális jelleggel írták elő a korlátozások és kivételek harmonizálását. Hogy a belső piac megfelelő működését biztosítsák, kötelező erejű kivételeket és korlátozásokat kell bevezetni a tudományos kutatás, az innováció, az oktatás és a kulturális örökség védelme és megőrzése érdekében, miközben a már létező korlátozásokat és kivételeket továbbra is alkalmazni kell, többek között a megőrzési tevékenységre is.⁷³

A tanulmány fókuszában álló kulturálisörökség-védelmi intézmények definíciójával is részletesen foglalkozik a CDSM-irányelv. A 2. cikk 3. pontja ekként tartja számon a nyilvánosan hozzáférhető könyvtárt vagy múzeumot, a levéltárat, illetve a mozgóképörökség-védelmi vagy hangzóörökség-védelmi intézményt. A (13) preambulumbekzdés ilyen intézménynek tekinti a nyilvánosan hozzáférhető könyvtárakat és múzeumokat – függetlenül attól, hogy milyen műveket vagy más védett teljesítményeket őriznek állandó gyűjteményükben⁷⁴ –, a levéltárakat és a mozgóképörökség- vagy hangzóörökség-védelmi intézményeket. Ide kell érteni különösen a nemzeti könyvtárakat és a nemzeti levéltárakat, illetve az archívumaik, nyilvánosan hozzáférhető könyvtáraik tekintetében az oktatási intézményeket, a kutatóhelyeket és a közszolgálati műsorszolgáltató szervezeteket is. A (25) preambulumbekzdés meghatározza a kulturálisörökség-védelmi intézmények feladatait is, amely kiterjed a gyűjteményük megőrzésére a jövő nemzedékek számára. Ahhoz, hogy a gyűjteményben tárolt örökséget megóvják a pusztulástól, szükséges lehet annak többszörö-

⁶⁹ Panezi: i. m. (65), p. 605.

⁷⁰ 96/9/EK irányelv az adatbázisok jogi védelméről.

⁷¹ 2009/24/EK irányelv a számítógépi programok jogi védelméről.

⁷² Ez a kivétel az Infosoc-irányelv 5. cikk (1) bekezdésében foglalt időleges többszörözési kivétel. Lásd: *Harkai István*: Az időleges többszörözési kivétel az Európai Unió Bíróságának joggyakorlatában. I–II. rész. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 14. (124.) évf. 5. sz., 2019. október, p. 79–97, ill. 14. (124.) évf. 6. sz., 2019. december, p. 42–58.

⁷³ CDSM-irányelv, (5) preambulumbekzdés.

⁷⁴ A (29) preambulumbekzdés szerint egy mű vagy más védett teljesítmény akkor képezi a gyűjtemény állandó részét, ha példányai az intézmény tulajdonában vagy állandó jelleggel birtokában vannak. Ez alapulhat a tulajdonjog átruházásán, felhasználási szerződésen, kötelepéldány biztosításának kötelezettségén vagy állandó letétkezelési megállapodáson.

zése, amely megőrzési cselekményt kötelező erejű kivétellel kell lehetővé tenni. Az új kivétel célja továbbá, hogy elősegítse a kulturálisörökség-védelmi intézmények határokon átnyúló együttműködését, a megőrzési módszerek megosztását, illetve a megőrzési hálózatok létrehozását. Mindez elősegítené a hatékony erőforrás-felhasználást. Eleonora Rosati szerint a (25) és a (26) preambulumbekkezdés megadja tehát a 6. cikk kivételének „kettős logikai alapját” („*twofold rationale*”), amely a digitális technológiák kulturális örökség megőrzése terén való hatékonyabb felhasználását, illetve a korábban szüksézáru vett archiválási kivétel belső piacra gyakorolt negatív hatásának enyhítését takarja.⁷⁵ A videójátékoknál is tapasztalható technológiai avulás vagy az eredeti hordozóanyag romlása indokoltá teszi, hogy a többszörözés vagyoni joga alól biztosított kivételre támaszkodva az intézmény a gyűjteményben található műről vagy más védett teljesítményről bármikor készíthessen másolatot megfelelő eszközzel, módszerrel vagy technológiával, bármilyen formátumban vagy hordozóanyagon, kellő számban, a megőrzés célja által indokolt mértékben. Ha ugyanakkor a másolatkészítés a megőrzéstől eltérő célra irányul, továbbra is engedélyt kell kérni, kivéve ha más uniós jog által előírt kivétel vagy korlátozás ezt lehetővé nem teszi.⁷⁶ A (27) preambulumbekkezdésben meghatározott célok Rosati szerint a megőrzés fogalmára adott, nyitott végű példák. Egyébiránt a CDSM-irányelv nem jelöli meg konkrétan, hogy mit kell megőrzésnek tekinteni. Összességében pedig bármilyen olyan cselekmény ilyennek tekinthető, amely a gyűjteményben szereplő másolat eredeti minőségének és állapotának fenntartását szolgálja.⁷⁷ Ha az intézmény nem rendelkezik a másolatkészítéshez szükséges technikai eszközzel vagy szakértelemmel, igénybe veheti más, szakértelemmel bíró kulturálisörökség-védelmi intézmény vagy harmadik fél segítségét, aki a nevében és a felelősségi körében eljárva készíthet másolatot.⁷⁸

A 6. cikk a kulturális örökség megőrzése érdekében előírja, hogy a tagállamok biztosítsanak kivételt az adatbázis-irányelv 5. cikk *a*) pontjában és 7. cikk (1) bekezdésében, az Infosoc-irányelv 2. cikkében és a szoftverirányelv 4. cikk (1) bekezdés *a*) pontjában, illetve a CDSM-irányelv 15. cikk (1) bekezdésében meghatározott jogok alól annak érdekében, hogy a kulturálisörökség-védelmi intézmények a gyűjteményük állandó részét képező művekről és más, védelem alatt álló teljesítményekről megőrzési céllal, a megőrzéshez szükséges mértékben, bármilyen formátumban vagy hordozóanyagon másolatot készítsenek. A kivételek és korlátozások átültetésekor a (6) preambulumbekkezdésben foglaltaknak megfelelően figyelemmel kell lenni a háromlépcsős tesztre, a (7) preambulumbekkezdés szerint pedig egyrészt fenn kell tartani az Infosoc-irányelvben nevesített hatásos műszaki intézkedések

⁷⁵ Eleonora Rosati: Copyright in the Digital Single Market – Article-by-Article Commentary to the Provisions of Directive 2019/790. Oxford University Press, 2021, p. 132–133.

⁷⁶ CDSM-irányelv, (27) preambulumbekkezdés.

⁷⁷ Rosati: i. m. (75), p. 136–137. Vö.: Irimi Stamatoudi, Paul Torremans: EU Copyright Law – A Commentary, Second Edition. Edward Elgar Publishing, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2021, p. 696.

⁷⁸ CDSM-irányelv, (28) preambulumbekkezdés.

megfelelő védelmét, de gondoskodni kell arról is, hogy a CDSM-irányelvben meghatározott kivételek és korlátozások maradéktalanul érvényesüljenek. A konkrét műszaki intézkedések megválasztásának szabadságát a jogosultak számára továbbra is biztosítani szükséges.

A CDSM-irányelv 6. cikke tehát egy jóval szélesebb körben meghatározott kivételt jelent az Infosoc-irányelv igen szűkre szabott, megőrzést lehetővé tevő kivételéhez képest, amelyet a tagállamok úgy ültettek át, hogy nem mindig voltak tekintettel a digitális formátumok kérdésére.⁷⁹ A tagállamoknak biztosított mozgástér eredménye egy meglehetősen töredezett és terjedelmében korlátozott kivétel lett.⁸⁰ A tagállamoknak biztosított mozgástér és a kivétel nem kötelező jellege kitűnik az Infosoc-irányelv szóhasználatából is: „*kivételeket és korlátozásokat állapíthatnak meg*”. Vagyis az uniós jogalkotó eddig a tagállamok mérlegelésére bízta, hogy milyen terjedelmű, milyen konkrét kivételt vezetnek be a kulturális örökség megőrzésének céljából.⁸¹ Ehhez képest a CDSM-irányelv 6. cikkében foglalt, „*a tagállamok kivételt biztosítanak*” a kivétel kötelezően átültetendő voltára utal. A formátum és a másolat terjedelme tekintetében is jóval tágabb kivétellel operál a CDSM-irányelv. A másolatkészítés terjedelme a megőrzéshez szükséges mértékhez igazodik, miközben az irányelv lehetővé teszi, hogy az eredetihez képest más formátumban (*format shifting*), más hordozóanyagon is készüljenek másolatok. Az Infosoc-irányelv szűkszavú „*egyes többszörözési cselekmények*” szóhasználatára nem utal arra, hogy a kivételt szélesebb körben lehetett volna értelmezni.⁸² A 6. cikk mindenesetre változtat ezen, és kibővíti a kivétel hatókörét. Rosati utal rá, hogy az új szabály átültetése során a tagállamnak, amennyiben még nem tette meg, át kell ültetnie az Infosoc-irányelv 5. cikk (2) bekezdés *c*) és 6. cikk (2) bekezdés *b*) pontját.⁸³ A CDSM-irányelv 6. cikkben foglalt szabály természetét tekintve kivétel, vagyis a tagállamoknak tartózkodniuk kell az olyan szabályok elfogadásától, amelyek bármiféle jogosulti kompenzációt keletkeztetnének.⁸⁴

A CDSM-irányelv kulturális örökség megőrzése érdekében bevezetett többszörözési kivételének az adatbázis-, a szoftver-, és az Infosoc-irányelvhez való viszonyát az alábbi két táblázat szemlélteti, amelyből a videójátékok tekintetében elsősorban az Infosoc-irányelv 2. cikke és a szoftverirányelv 4. cikk (1) bekezdése veendő figyelembe.

⁷⁹ Rosati: i. m. (75), p. 131.

⁸⁰ Rosati: i. m. (75), p. 132.

⁸¹ Torremans: i. m. (62), p. 116. Vö.: Michel M. Walter, *Silke von Lewinski*: Information Society Directive. In: Michel M. Walter, *Silke von Lewinski* (szerk.): *European Copyright Law – A Commentary*. Oxford University Press, 2013, p. 1035–1038.

⁸² Torremans: i. m. (62), p. 117. Vö.: Rosati: i. m. (75), p. 133.

⁸³ Rosati: i. m. (75), p. 133.

⁸⁴ Rosati: i. m. (75), p. 134.

Adatbázis-irányelv 5. cikk a) pont	Adatbázis-irányelv 7. cikk (1) bekezdés	Infosoc-irányelv 2. cikk	Szoftverirányelv 4. cikk (1) bekezdés a) pont	CDSM-irányelv 15. cikk (1) bekezdés
<p>Az adatbázis szerzőjének kizárólagos joga, hogy az adatbázis egy részét vagy egészét időlegesen vagy véglegesen bármilyen eszközzel és bármilyen formában többszörözze. (Szerzői jog.)</p>	<p>Azon adatbázisok előállítói számára, amelyek tartalmának megszerzése, ellenőrzése, ill. előállítása minőségileg vagy mennyiségileg jelentős ráfordítással járt, a tagállamok biztosítják a jogot arra, hogy az adatbázis egész tartalmának vagy minőségi és/vagy mennyiségi szempontból jelentős részének kimásolását és/vagy újrahasonosítását megakadályozzák. (Sui generis jog.)</p>	<p>A tagállamok biztosítják a közvetett vagy közvetlen, ideiglenes vagy tartós, bármely eszközzel vagy formában, egészben vagy részben történő többszörözés engedélyezésének, illetve megtiltásának kizárólagos jogát:</p> <p>a) a szerzők számára műveik tekintetében,</p> <p>b) az előadóművészek számára előadásaik rögzítése tekintetében,</p> <p>c) a hangfelvétel-előállítók számára hangfelvételeik tekintetében,</p> <p>d) a filmek első rögzítése előállítói számára filmjeik eredeti és többszörözött példányai tekintetében,</p> <p>e) a műsorsugárzó szervezetek számára műsoraik rögzítése tekintetében ...</p> <p>3. cikk (1) A tagállamok a szerzők számára kizárólagos jogot biztosítanak műveik vezetékes vagy vezeték nélküli nyilvánossághoz közvetítésének engedélyezésére, illetve megtiltására, beleértve az oly módon történő hozzáférhetővé tételt is, hogy a nyilvánosság tagjai a hozzáférés helyét és idejét egyénileg választhatják meg.</p>	<p>A számítógépi programok szerzőjének kizárólagos jogai magukban foglalják ... a számítógépi program bármely eszközzel és bármely formában, részben vagy egészben történő tartós vagy időleges többszörözését. Amennyiben a számítógépi program betáplálása, megjelenítése, futtatása, továbbítása vagy tárolása szükségessé teszi az ilyen többszörözést, ... szükséges a jogosult engedélye.</p>	<p>A tagállamok biztosítják a többszörözés és a nyilvánosság számára lehívásra hozzáférhetővé tétel jogát a sajtókiadványok valamely tagállamban letelepedett kiadói számára a sajtókiadványaiknak az információs társadalommal összefüggő szolgáltatást nyújtó szolgáltatók általi online felhasználásához azzal, hogy e jogok nem alkalmazandók az egyéni felhasználók általi magáncélú vagy nem kereskedelmi célú felhasználásra és a sajtókiadványok egyes szavainak vagy nagyon rövid részleteinek felhasználására.</p>

CDSM-irányelv többszörözesi kivétele a kulturális örökség megőrzése céljából	Infosoc-irányelv többszörözesi kivétele a kulturális örökség megőrzése céljából	Árvamű-irányelv
6. cikk A tagállamok kivételt biztosítanak a 96/9/EK irányelv 5. cikkének a) pontjában és 7. cikkének (1) bekezdésében, a 2001/29/EK irányelv 2. cikkében, a 2009/24/EK irányelv 4. cikke (1) bekezdésének a) pontjában, valamint az ezen irányelv 15. cikkének (1) bekezdésében meghatározott jogok alól, ezzel lehetővé téve, hogy a kulturális örökségvédelmi intézmények a gyűjteményük állandó részét képező művekről és más védelem alatt álló teljesítményekről azok megőrzésének céljára, a megőrzéséhez szükséges mértékben, bármilyen formátumban vagy hordozóanyagon másolatokat készítsenek.	5. cikk (2) bekezdés c) A tagállamok a 2. cikkben szabályozott többszörözesi jog alól kivételeket, illetve korlátozásokat állapíthatnak meg a nyilvánosan hozzáférhető könyvtárak, oktatási intézmények vagy múzeumok, valamint az archívumok által végzett egyes többszörözesi cselekmények tekintetében, amelyek közvetlenül vagy közvetve sem irányulnak kereskedelmi vagy gazdasági célra. 5. cikk (3) bekezdés n) az adásvételi vagy felhasználási feltételek alá nem eső ... intézmények gyűjteményeiben nem szereplő műveknek, illetve más, védelem alatt álló teljesítményeknek a nyilvánosság egyes tagjai számára közvetítéssel, illetve hozzáférhetővé tétellel, kutatás vagy egyéni tanulás céljából történő felhasználás, az említett intézmény helyiségeiben e célra kijelölt terminálokon.	6. cikk (1) A tagállamok rendelkeznek az InfoSoc-irányelv 2., illetve 3. cikkében biztosított többszörözesi és a nyilvánosság számára történő hozzáférhetővé tételi jogokra vonatkozó kivételről vagy korlátozásról, annak biztosítása érdekében, hogy az 1. cikk (1) bekezdésében említett szervezetek (nyilvánosan hozzáférhető könyvtárak, oktatási intézmények, illetve múzeumok, valamint archívumok, mozgókép-örökség-védelmi vagy hangzóörökség-védelmi intézmények és közszolgálati műsorszolgáltatók) a gyűjteményükben megtalálható árva műveket a következő módokon felhasználhassák: a) az árva mű InfoSoc-irányelv 3. cikke szerinti nyilvánosság számára történő hozzáférhetővé tétel révén, b) az InfoSoc-irányelv 2. cikke szerinti többszörözesi cselekmények révén, amelynek célja a digitalizálás, hozzáférhetővé tétel, indexelés, katalogizálás, megőrzés vagy helyreállítás.

A CDSM-irányelvet másodikként Magyarország ültette át.⁸⁵ A kulturálisörökség-védelmi intézmény fogalma tartalmát tekintve lényegében megfelel a CDSM-irányelv 2. cikk 3. pontjának. A kötelezően átültetendő kivétel a szabad felhasználás esetei között nyert elhelyezést a 35. § (4) bekezdésében. A CDSM-irányelv és a magyar átültetést követően a 2021. évi XXXVII. törvénnyel módosított Sztj. releváns szabályhelyeinek összevetését az alábbi táblázat tartalmazza.

Sztj. 33/A. § (1) bekezdés 2. pont	CDSM-irányelv 2. cikk 3. pont
Kulturális örökségvédelmi intézmény: a nyilvánosan hozzáférhető könyvtár vagy muzeális intézmény, illetve levéltár, vagy közgyűjteménynek minősülő kép-, illetve hangarchívum.	Kulturális örökségvédelmi intézmény: nyilvánosan hozzáférhető könyvtár vagy múzeum, illetve levéltár, vagy mozgóképörökség-védelmi vagy hangzóörökség-védelmi intézmény.

⁸⁵ DSM Directive Implementation Tracker (<https://www.notion.so/DSM-Directive-Implementation-Tracker-361cf4e48e814440b353b32692bba879> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 16.).

35. § (4) bekezdés – A szabad felhasználás esetei	CDSM-irányelv 6. cikk
<p>Kulturális örökségvédelmi intézmény ... a műről másolatot készíthet, ha az jövedelemszerzés vagy jövedelemfokozás célját közvetve sem szolgálja, és</p> <p><i>a)</i> a tudományos kutatáshoz vagy archiváláshoz szükséges,</p> <p><i>b)</i> nyilvános könyvtári ellátás vagy a 38. (5) bekezdésében meghatározott felhasználás céljára készül,</p> <p><i>c)</i> megjelent mű kisebb részéről, továbbá újság- vagy folyóiratcikkekről belső intézményi célra készül</p> <p>(4a) A kulturálisörökség-védelmi intézmény az általa</p> <p><i>a)</i> a (4) bekezdés <i>a)</i> pontja szerinti felhasználás céljára előállított másolatot kutatóhely és más kulturálisörökség-védelmi intézmény részére,</p> <p><i>b)</i> a (4) bekezdés <i>d)</i> pontja szerinti felhasználás céljára előállított másolatot oktatási intézmény részére jövedelemszerzés vagy jövedelemfokozás célját közvetve sem szolgáló módon szabadon terjesztheti.</p> <p>[A 38. § (5) bekezdése szerint a kulturálisörökségvédelmi intézmények ... gyűjteményeinek részét képező művek az intézmény helyiségeiben ezzel a céllal üzembe állított számítógépes terminálok képernyőjén tudományos kutatás vagy egyéni tanulás céljára a nyilvánosság egyes tagjai számára szabadon megjeleníthetők, és ennek érdekében ... a nyilvánosság tagjához szabadon közvetíthetők, ideértve a lehívásra hozzáférhetővé tételt, feltéve, ha a felhasználás jövedelemszerzés vagy jövedelemfokozás célját közvetve sem szolgálja.]</p>	<p>A tagállamok kivételt biztosítanak a 96/9/EK irányelv 5. cikkének <i>a)</i> pontjában és 7. cikkének (1) bekezdésében, a 2001/29/EK irányelv 2. cikkében, a 2009/24/EK irányelv 4. cikke (1) bekezdésének <i>a)</i> pontjában, valamint az ezen irányelv 15. cikkének (1) bekezdésében meghatározott jogok alól, ezzel lehetővé téve, hogy a kulturálisörökség-védelmi intézmények a gyűjteményük állandó részét képező művekről és más, védelem alatt álló teljesítményekről azok megőrzésének céljára, a megőrzéshez szükséges mértékben, bármilyen formátumban vagy hordozóanyagon másolatokat készítsenek.</p>

A CDSM-irányelv 6. cikkében foglalt kivétel megfelelő lehet annak biztosítására, hogy a kulturálisörökség-védelmi intézmények a gyűjteményükben található videójátékokat megfelelő módon tudják megőrizni. Ez nemcsak magának a forráskódnak és a kapcsolódó dokumentációnak, illetve az adathordozónak a megőrzését jelenti, hanem a játék játszhatóságának a biztosítását is. Mivel a játszhatóság nagyban függ az adott hardveres környezettől, amely régebbi játékok esetében megnehezítheti a megőrzést, ezért szükséges, hogy a játékokat szabadon másolhassák a kedvezményezett intézmények újabb digitális adathordozókra, biztosítva legalább az olvashatóságot. A futtatáshoz továbbá elengedhetetlen lehet a fentebb már említett emulálás, vagyis az eredeti hardveres környezet mesterséges megteremtése. E cél elérése a CDSM-irányelv 6. cikkében foglaltak szerint kétségesnek tűnhet, ám a szoftver-irányelv 5. cikk (1)–(3) bekezdése lehetőséget biztosíthat a szoftvert jogszerűen megszerző intézménynek. Az (1) bekezdés *a)* pontja ugyanis lehetőséget biztosít a szoftvert jogszerűen megszerző személynek arra, hogy a jogosult engedélye nélkül, a rendeltetési célnak megfelelő használat érdekében a számítógépi programot bármely eszközzel és bármely formá-

ban, részben vagy egészben, tartósan vagy időlegesen, a betáplálás, megjelenítés, futtatás, továbbítás vagy tárolás céljából többszörözze. A játszhatóság megőrzése szempontjából további relevanciája van az (1) bekezdés *b*) pontjában biztosított, a számítógépi program lefordítása, átdolgozása, feldolgozása és bármely más módon történő módosítása lehetőségének, amennyiben az ilyen cselekmény végzésére azért van szükség, hogy a programot az azt jogszerűen megszerző személy a rendeltetési célnak megfelelően használja, ideértve a hibajavítást is. Amennyiben a rendeltetési célnak a szoftver megfelelő futtatását, illetve a kulturális örökség megőrzését tekintjük, a szoftverirányelv és a CDSM-irányelv megfelelő környezetet biztosíthat a játékszoftverek intézményi szintű megőrzéséhez.

4. A kulturális örökség megőrzése a videojátékok által

A videojátékok nemcsak mint megőrzendő kulturális örökség vehetők számításba, hanem olyan eszközként is, amely a kulturális örökség megőrzésének célját önmagában is szolgálja.⁸⁶ Számos olyan játék látott napvilágot, amely különféle történelmi témák mentén vezeti a játékosokat.⁸⁷ A Total War és az Europa Universalis franchise (kereskedelmi forgalomban kapható történelmi játékok – *commercial historical games* vagy dokumentumjátékok – *documentary games*)⁸⁸ stratégiai játékaik különböző történelmi korok hadi eseményeit, gazdasági és társadalmi összefüggéseit modellezik, egyre részletesebb összetettséggel. A Total War-játékok a rajongók körében híresek a modolhatóságukról,⁸⁹ vagyis a játékot fejlesztő Creative Assembly és a kiadó Sega lehetővé tették, hogy a minél valóságosabb virtuális környezet megteremtése érdekében a végfelhasználók a játékkeret kedvük szerint alakíthassák. Az így készített modok egyik ékes hazai példája a Medieval II Total War játékhoz készített ún. *Magyar Mod*, A kereszténység pajzsa című UGC, amely hihetetlen mélységben tartalmaz

⁸⁶ *Boyan Bontchev: Serious Games for and as Cultural Heritage. Digital Preservation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage*, 5. évf., 2015, p. 44.

⁸⁷ *Eike Falk Anderson, Leigh McLoughlin, Fotis Liarokapis, Christopher Peters, Panagiotis Petridis, Sara de Freitas: Developing serious games for cultural heritage: a state-of-the-art review. Virtual Reality*, 14. évf. 4. sz., 2010, p. 255.

⁸⁸ *Anderson et al.: i. m. (87)*, p. 259–260. Vö.: *Bontchev: i. m. (86)*, p. 50.

⁸⁹ Egyre több játékfejlesztő adja közre a játék forráskódját, amelyet felhasználva a játékosok saját képükre formálhatják az alapjátékot. A modok maguk is szerzői művek lehetnek, a bennük rejlő gazdasági haszon kiaknázásához pedig az alapjáték fejlesztőstúdiójának alapvető érdeke fűződhet. Vannak olyan modok, amelyek maguk is önálló játékká váltak. Erre példa a Counter Strike FPS (First-person Shooter) játék, amely eredetileg a Half Life nevű kultikus játék modjaként készült, majd később a felhasználási jogokat megszerezte a Half Life-ot készítő Valve. Lásd: *Groffe-Charrier: i. m. (26)*, p. 59. Nagyon hasonló utat járt be a Defense of the Ancients (Dota) nevű mod is, amelyet a Warcraft 3 című játékhoz készítettek. A mod akkora sikert ért el a rajongók körében, hogy a jogait megszerezte a Valve a Dota tekintetében, az alapjátékot kiadó Blizzard pedig a Dota, Dota Allstars modok felett. A Valve később mindkét mod felhasználási jogait megszerezte, a Blizzard pedig fenntarthatta magának a jogot arra, hogy használja a Dota brandet azokra a játékbeli térképekre, amelyeket a játékosok a Warcraft 3-hoz és a Starcraft 2-höz készítettek. Lásd: *Groffe-Charrier: i. m. (26)*, p. 77.

kiegészítő módosításokat az alapjátékhoz képest, középkori magyar zenéket, történelmi eseményeket, fegyver- és egyenruhamodelleket kölcsönözve a játékba.⁹⁰

Az Assassin's Creed franchise kalandjátékai pedig élethű részletességgel teszik játszhatóvá az ókori görög poliszokat, a 15. századi Firenzét, Velencét és Milánót, a 18. századi Párizst, vagy éppenséggel a 19. századi Londont. A kulturális örökség megőrzése szempontjából ezek a játékok különös relevanciával bírnak, hiszen a kitalált történet fiktív karakterei a feldolgozott korszak valós történelmi eseményeibe csöppennek, például éppen a francia forradalom forgatagába (Assassin's Creed Unity), ahol az alkotók nemcsak rengeteg utalást rejtettek el a korszak eseménysorozatáról, az ismert történelmi személyiségek cselekedeteiről,⁹¹ hanem megdöbbentő részletességgel készítették el a feldolgozott város építészeti alkotásainak digitális másolatait, köztük például a Notre Dame pontos mását. Ez kiváltképp hasznosnak bizonyult azt követően, hogy 2019-ben a francia gótika ikonikus épületének tötőszerkezete egy kiterjedt tűz martaléka lett. A videójátékon dolgozó Caroline Miousse több mint egy év munkájával elkészítette a katedrális digitális másolatát. A modell ugyan fényképeken alapul, inkább művészi, semmint építészeti szempontból bír relevanciával, ám mégis tökéletesen szemlélteti, hogy egy videójáték hogyan válhat egyszerre a valóságban létező kulturális örökség megőrzésének egyik formája. Szakértők szerint egyébként az Assassin's Creed Unity-ben bejárható katedrális a tűzvészét követő újjáépítéshez nem alkalmazható, építészeti alkotások háromdimenziós, fotogeometriai vagy lézerszkenneres digitális modellezése mégis a templomot újjáépítő szakemberek segítségére sietett.⁹²

A kulturális örökséget a virtuális térben vizualizáló játékokkal szemben kritikaként említhető, hogy sokszor a játékok a valóságban létező helyszíneket, tárgyakat a játék funkciói által indokolt mértékben megváltoztatva ábrázolják. Majed S. Balela és Darren Mundy az Assassin's Creed franchise első részét vizsgálták történelmi hűség szempontjából, és arra jutottak, hogy a játékban modellezett minaretek (Jeruzsálem és Damaszkusz) nem az eredetiek pontos másai, hanem a készítőik a modellek elkészítése során nagyban támaszkodtak az egyiptomi minaretekre jellemző architektúrára, a díszítés tekintetében pedig olyan kalligráfiákat jelenítettek meg, amelyek az északnyugat-afrikai Magreb-régióra jellemzők. Az eredetitől való eltérések egyik kétségtelen oka a játék egyik alapvető funkciójának való megfelelés. Nevezetesen, hogy a játékosok képesek legyenek felmászni a kilátópontként

⁹⁰ TheFurgeur: A kereszténység pajzsa – Total War magyar mod (<https://www.pcguru.hu/hirek/a-keresztenyseg-pajzsa-total-war-magyar-mod/25004> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 09.).

⁹¹ Az Assassin's Creed sorozatot fejlesztő Ubisoft munkáját teljes munkaidőben alkalmazott történész szakértők segítik. Lásd: *Aris Politopoulos, Angus A. A. Mol, Krijn H. J. Boom, Csilla E. Ariese*: „History Is Our Playground”: Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archeological Practice, A Journal of the Society for American Archeology*, 7. évf. 3. sz., 2019, p. 319.

⁹² *Naomi Rea*: Can 'Assassin's Creed' Help Rebuild Notre Dame? How Restoring the Cathedral Will Rely on Both New Tech and Ancient Knowhow (<https://news.artnet.com/market/how-technologies-old-and-new-will-be-needed-to-rebuild-notre-dame-1520689> – utolsó megtekintés ideje: 2022. március 09.). *Vö. Pittman*: i. m. (48), p. 1206–1207.

funkcionáló magaslatokra. Ha az eredeti architektúrát jelenítették volna meg, azon egészen egyszerűen nem lett volna elég kiszögellés, amelyen a digitális karakter felmászhat.⁹³ Egy másik nagyon érdekes jelenség az ún. „hollywoodizáció”. A nyugati fogyasztói társadalomban értékesített videójátékok döntő többsége ugyanis jellemzően észak-amerikai és európai fejlesztőstúdiókban készül. Ezekben a karaktereket és a feldolgozott virtuális világot igyekeznek e társadalmak izlésvilágához illeszteni. Balela és Mundy kimutatták, hogy az első Assassin's Creed játékok levantei lakóinak kinézete és beszéde nem tükrözi a régióra jellemző öltözködési szokásokat és nyelvjárásokat. A játékban főszerepet játszó karaktereket alakító valódi színészek játéka, amelyet ún. *motion capture* technológiával rögzítettek, majd illesztettek a játékba, szintén a nyugati gesztikulációt, testtartást és beszédstílust tükrözi.⁹⁴ Vagyis amíg kétségtelenül igaz, hogy a játékok alkalmasak arra, hogy a virtuális, digitális térben megjelenítsék a kulturális örökséget, a készítőik tudatosan is töreksenek arra, hogy kisajátítsák, és a saját törekvéseiknek megfelelően módosítsák a kulturális örökség bizonyos elemeit (*cultural appropriation, Hollywoodisation, Westernisation, selectivity*).⁹⁵

A szórakoztató játékokon túl is léteznek olyan, alapvetően videójátékok grafikus motorjait használó ún. *komoly játékok (serious games)*, amelyeknek célja, hogy oktatási, szemléltetési jelleggel a végfelhasználókat virtuálisan elrepítsék egy kiválasztott történelmi korba, részletesen modellezett épített környezetbe.⁹⁶ Ilyen komoly játéknak tekinthető a *Roma Nova* projekt, amely az ókori Róma digitalizációjával és bejárhatóvá tételével foglalkozott, a legpontosabb történelmi hitelességre törekedve.⁹⁷ Az *Ancient Pompeii* projektben a készítőik a 79-ben elpusztult történelmi romvárost rekonstruálták virtuálisan, majd népesítették be avatarokkal, valós időben szimulálva ezzel a korabeli Pompeji mindennapjait. A rekonstruált városban több épületet digitálisan bejárhatóvá tettek, sőt a környezettel interakcióba is lehet lépni.⁹⁸

ÖSSZEGZÉS

A videójátékok napjaink úttörő digitális szórakoztató termékei. Piacuk gyors bővülése, az újabb generációs játéklatformok és hardverek időszakonként visszatérő felbukkanása, a fogyasztói igények gyors kielégítésére való törekvés ezeket az összetett szerzői műveket és kapcsolódó jogi teljesítményeket magukba foglaló, interaktív audiovizuális játékokat különös kihívás elé állítja. A kulturális örökség végtelen tárházából merítő játékok maguk is e

⁹³ Majed S. Balela, Darren Mundy: Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. DiGRA '15 – Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference. Digital Games Research Association, May, 2015, Vol. 12, p. 9.

⁹⁴ Balela, Mundy: i. m. (93), p. 10.

⁹⁵ Balela, Mundy: i. m. (93), p. 13.

⁹⁶ Anderson et al.: i. m. (87), p. 256. Vö.: Bontchev: i. m. (86), p. 48.

⁹⁷ Anderson et al.: i. m. (87), p. 257.

⁹⁸ Anderson et al.: i. m. (87), p. 258.

kulturális örökség részeivé válnak, ám megőrzésük éppen a gyors technológiai fejlődés, az újabb és újabb játékszoftverek gyors egymásutánisága miatt akadályokba ütközik. A megőrzendő elemek köre nem szorítkozik pusztán a szoftverre magára, hanem ideértendők mindazok az előkészítő dokumentumok, a marketing- és arculati elemek, amelyek az adott műpéldányhoz kapcsolódnak. Külön fejtörést okoznak a többjátékos, interneten keresztül játszható játékok, ahol a játékelmény megőrzéséhez nem elegendő a szoftver és a kapcsolódó arculati elemek megőrzése. Szükséges lenne a virtuális teret benépesítő játékosok játékbeli teljesítményének, a végfelhasználók által előállított tartalmaknak a megőrzése is. A videójátékok megőrzésének szükségességét nemcsak a rajongók, hanem az azokat előállító iparág és a kulturálisörökség-védelmi intézmények – könyvtárak, múzeumok – szintén felismerték, amit bizonyítanak azok a kezdeményezések, amelyekre fentebb kitértünk. A videójátékok európai megőrzését elősegítheti a CDSM-irányelv 6. cikkében foglalt kivétel, amely a korábbi, Infosoc-irányelvben foglaltnál szélesebb körben biztosítja a többszörösítés lehetőségét a kulturálisörökség-védelmi intézmények részére. A videójátékok kulturális célú megőrzése és hozzáférhetővé tétele az erre hivatott intézmények által közérdek, hiszen elvesztésük a digitális kulturális örökség történetének elpazarolásával járna együtt.