

## ÚJ ÜZLETI MODELLEK AZ AUDIOVIZUÁLIS MŰVEK NYILVÁNOSSÁGHOZ KÖZVETÍTÉSÉBEN\*\* – II. RÉSZ

### 4. AZ ONLINE AUDIOVIZUÁLIS TARTALOMSZOLGÁLTATÁSOK

A digitális tartalmak nyilvánosságához juttatása új piacteret teremtett. Ha ezen a piacon valami nem vagy csak aránytalan költséggel volt megvásárolható, a fogyasztók továbbálltak olyan szolgáltatóhoz, amelyik a lehető legkisebb ellenértékért vagy akár ingyen kínálta a keresett tartalmat. Vagyis, egyetértve Jessica Wanggal, mind a fájlcsere, mind pedig az új online disztribúciós platformok megjelenése valójában piaci, közgazdaságtani, nem pedig szerzői jogi kérdés. Ennek megfelelően nem is lehet pusztán a szerzői jog megszorító értelmezésével, szigorításával kezelni azt, hanem a szerzői jog által védett művek és más teljesítmények kínálatát kell a kereslethez igazítani.<sup>175</sup>

A televíziós műsorgyártók, úgy látszik, ezt időben felismerték. Hogy miért ők, és miért nem a zeneipar dolgozott ki olyan streamingszolgáltatásokat filmek nyilvánosságához juttatására, amelyek hatékony alternatívát jelenthetnek a torrentdalakkal és illegális streamingszolgáltatásokkal szemben, az minden bizonnyal azzal magyarázható, hogy a televíziószervezetek mint tartalomkészítők üzleti modellje eleve a művek és más teljesítmények nyilvánosságához közvetítésére épült,<sup>176</sup> ami a rádiós, illetve televíziós zenei csatornák tekintetében igaz a zeneiparra is.

Igaz ugyanakkor, hogy a különbségek a két rendszer között szintén jelentősek. Az internet végpontból végpontba (*end-to-end*) kommunikációt tesz lehetővé, amely megköveteli, hogy a végponton lévő, a kommunikációt vevő és érzékelhetővé tevő alkalmazások technológiásan legyenek.<sup>177</sup> Ez megmagyarázza, hogy a végfelhasználók miért nem tesz-

\* Tanársegéd, Szegedi Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar, Összehasonlító Jogi és Jogelméleti Intézet.

\*\* A tanulmány az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-19-3-IV kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának szakmai támogatásával készült.



<sup>175</sup> Jessica Wang: A Brave New Step: Why the Music Industry Should Follow the Hulu Model. IDEA – The Intellectual Property Law Review, 51. évf. 3. sz., 2011, p. 514.

<sup>176</sup> A televíziószervezetek hagyományosan mindig is tartalom-előállítók voltak. Az általuk készített tartalmakat vagy ők, vagy az általuk arra feljogosított, sugárzást végző szervezetek (broadcast affiliates) és kábeltársaságok (cable companies) juttatták el a nyilvánossághoz vezeték nélküli sugárással vagy vezetékes továbbközvetítéssel, illetve műholddal. Lásd: Henry Pruitt: Hulu's Impact on Television and Copyright Law. Virginia Sports and Entertainment Law Journal, 10. évf. 1. sz., 2010, p. 222.

<sup>177</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 225.

nek különbséget a fogyasztott tartalmak beszerzési útja között. Pedig szignifikáns az eltérés a Spotify, a Netflix és a Steam platformok között. A végpontban lévő szempontjából ezek a különbségek azonban nem relevánsak, mert mindegyik tartalom az interneten keresztül érkezik, néhány kattintásnyira van. A televíziós közvetítés ugyan hasonlóan immateriális, a közönséget célzó felhasználási forma, mégis szignifikáns a különbség az internethez képest, ezt pedig a végfelhasználó pozíciójában lévő fogyasztók is érzékelik. Pruitt szerint a televíziós rendszerek eredendően zártak. A sugárzást végző, illetve kábeltársaságok birtokolják azt a hálózatot, amelyen keresztül a tartalmat eljuttatják a végpontba, a cselekményhez pedig engedélyt kérnek a jogosultaktól. A hálózat ugyan hasonlít az internethez, amelynek szintén jól behatárolható csomópontjai vannak, már ha az internethozzáférés-szolgáltatókra gondolunk. Viszont az internet alapvetően decentralizált struktúra, amely sokkal rugalmasabban képes változni, mint egy kiépített kábeltelvízió-hálózat.<sup>178</sup>

További különbség a hagyományos közvetítési láncokhoz<sup>179</sup> képest maga a hirdetés, amely mindkét üzleti modellben szignifikáns szeletét adta a bevételeknek. Az online térben a hirdetések funkciója megváltozott. Korábban a hirdetőknak „adták el” a nyilvánosságot, az interneten viszont a hirdetés az eladott tartalomhoz kapcsolódik, ráadásul célzott, ami azt jelenti, hogy reagál a fogyasztói szokásokra, azokat méri. Vagyis valóban megfordult a hirdetések funkciója. Továbbra is a nyilvánosság a célközönség, viszont a nyilvánosság

<sup>178</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 226.

<sup>179</sup> A televíziózás hagyományosan kétféle modellt követ az Egyesült Államokban. A kábeles továbbközvetítést megelőzően a tartalmat a televíziószervezetek a helyi leányvállalatokon keresztül közvetítették a nyilvánossághoz. A leányvállalatok hálózata (network) volt lényegében a közvetítő (intermediary) a nyilvánosság és a televíziószervezet között, amely felhasználási engedélyt kapott a műsorok továbbközvetítésére. A rendszer 1980-ig jól működött, ám akkor néhány tőkeerős vállalkozás (pl. a Group W., Gannet, Cox) elkezdte felvásárolni a helyi fiókvállalatokat, hogy saját hálózatot hozzon létre, amely versenytársa lett a nagy televíziószervezeteknek. Az új hálózatok mellőzni kezdték a korábbi tartalmak sugárzását, helyette független tartalomgyártók showműsorait sugározták. A második korszak a televíziózás történetében a kábeltévével köszöntött be, amely a korábbi üzleti modellt is kihívás elé állította. Sőt, bizonyos idő elteltével maga is tartalom-előállítóvá vált. A kábeles továbbközvetítés lehetővé tette a besugárzott terület megnövelését. Mivel ez a felhasználási mód a sugárzás potenciális versenytársa volt, a jogosultak küzdöttek eleinte ellene. Meglátásuk szerint a kábeltársaságok egyáltalán nem járultak hozzá a kreatív alkotás folyamatához, ellenben hasznot húztak a kreatív tartalmak nyilvánosságához közvetítéséből. A *Fortnightly v. Teleprompter-ügy* (a Szövetségi Legfelsőbb Bíróság kimondta, hogy a kábelszolgáltatók nem felelnek a szerzői jogok megsértéséért, mivel nem végeznek engedély nélküli nyilvános előadási tevékenységet; lásd: *Fortnightly Corp. v. United Artists Television, Inc.* 392 U.S., 1968) folyományaként a Kongresszus 1976-ban törvényi kényszerengedélyt vezetett be a sugárzott jelek kábeles továbbközvetítésére, amelyért a kábeltársaságoknak törvény által meghatározott jogdíjat kellett fizetniük. Ez az intézkedés egy oldalra állította Pruitt szerint a televíziószervezeteket és a kábeltársaságokat, sőt, az előbbieket gyakran részesedést is szereztek bizonyos kábeltársaságokban. Már csak azért is, mert végre megoldódott a költségek nyilvánosságra való áthárítása, hiszen a kábeltévé lehetővé tette a nyilvánosság tagjainak konkrét előfizetővé konvertálását. Lásd: Pruitt: i. m. (176), p. 232–233, 236–238. Vö: Daniela Cassorla: Copyright Cowboys: Bringing Online Television to the Digital Frontier. *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal*, 24. évf. 3. sz., 2015, p. 792–796.

fogyasztási szokásai sokkal inkább befolyásolják a hirdetések formáját, mint korábban, amikor a hirdetőik maguk határozták meg, hogy milyen reklámokat láthatnak a nyilvánosság tagjai.<sup>180</sup> És mire kellettek a hirdetések? A korai rádió- és televíziószervezetek, illetve kábeltársaságok azért fogadtak be hirdetéseket, hogy fedezzék a hálózat fenntartásának veszteségeit. Ezeket a költségeket nem lehetett ugyanis hatékonyan áthárítani a nyilvánosságra. Hirdetési időt, felületet viszont annál egyszerűbb és jövedelmezőbb volt értékesíteni. Ezzel látszólag mindenki jól járt. A hirdető potenciális vevőköréhez juthatott, a rádió- és televíziószervezetek befektetőket találtak, a fogyasztók pedig ingyen férhettek hozzá a tartalmakhoz.<sup>181</sup> Ez az ingyenesség mára relativizálódott, hiszen a legtöbb háztartás valamilyen kábeles vagy műholdas hálózaton keresztül fogja a televíziós műsorok adásait, miközben a reklámok egyre hosszabb és sűrűbben elhelyezett blokkjai teljesen lerombolják a fogyasztói élményt, nézhetetlenné téve a kereskedelmi tévék műsorait.

Az egyik első, legális, internetes streamingszolgáltatás is a televíziós iparágból indult. A Hulut 2007-ben a négy legnagyobb amerikai televíziós társaság közül három, az ABC,<sup>182</sup> az NBC<sup>183</sup> és a Fox<sup>184</sup> indította. A CBS<sup>185</sup> nem vett részt a közös vállalkozásban. A cél egy olyan online streamingszolgáltatás felépítése volt, amely ingyenes hozzáférést nyújt bizonyos audiovizuális tartalmakhoz, amelyek főként a három részt vevő társaság repertoárjába tartoznak. Az üzleti modellben ezúttal is nagy szerepet szántak a reklámok által történő finanszírozásnak.<sup>186</sup> A Hulu modellje kínálta az első igazi lehetőséget arra, hogy a tartalmat kizárólag olyan platformon juttassák el a nyilvánossághoz, amelyet a tartalomgyártó maga hozott létre,<sup>187</sup> vagyis platform lényegében az azt létrehozó és működtető televíziószervezetek harmadik csatornája, amelyen a nyilvánosságot elérhetik.<sup>188</sup> Pruitt szerint a Hulu a televíziós tartalomipar egyébként egymás versenytársainak számító szereplőinek azon közös vállalkozása, amely igyekezett tanulni a zeneipar hanyattatott sorsából.<sup>189</sup>

Ez fontos megállapítás, hiszen egyértelműen jelzi, hogy a szerzői jogra támaszkodva a tartalomkészítők a legtöbb technológiát és üzleti modellt, amely a művek nyilvánossághoz juttatására tőlük függetlenül jött létre, a szerzői jogra támaszkodva sikerrel támadták, vagy

<sup>180</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 226.

<sup>181</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 230.

<sup>182</sup> American Broadcasting Company.

<sup>183</sup> National Broadcasting Company.

<sup>184</sup> Fox Broadcasting Company.

<sup>185</sup> Columbia Broadcasting Systems.

<sup>186</sup> Wang: i. m. (175), p. 514–515. Vö. Pruitt: i. m. (176), p. 222.

<sup>187</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 222.

<sup>188</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 242.

<sup>189</sup> Pruitt: i. m. (176), p. 242–243.

legalább sikerült a maguk részére valamiféle kompenzációt kikötni,<sup>190</sup> ahogy történt az a kábeles továbbközvetítésre megállapított kényszerengedély és jogdíj esetében. Az internetes tartalomszolgáltatás esetében szintén elindult ez a tendencia. A jogellenesen működő torrent- és streamingoldalak üzleti modelljei a szerzői jogra támaszkodva sikerrel támadhatók, a jogszerűen működő, eredetileg a jogosultaktól függetlenül létrejött szolgáltatások pedig szépen lassan a tartalomipar befolyása alá kerülhetnek. Ezt bizonyítja a Spotify esete a részvényeivel, erre bizonyíték a Hulu is, valamint ezt jelzi az alább tárgyalt, videojátékok nyilvánosságához juttatására létrejött online tartalomszolgáltatások modellje is.

További példa arra, hogy a televíziós tartalomipar hogyan tudja hatékonyan kezében tartani az online disztribúció gyepelőjét, az HBO<sup>191</sup> online platformja, az HBO Go. A WarnerMedia által kontrollált HBO a világ egyik, ha nem a legsikeresebb fizetős kábeltelevízió-szolgáltatása, egyben az egyik legsikeresebb tartalomgyártó. Olyan kasszasikerek fűződnek a nevéhez, mint a Trónok harca, a Maffiózók, az Elit alakulat, a Csernobil vagy magyarországi leányvállalatának a sikerei, az Aranyélet, a Terápia és még sorolhatnánk. Tartalmiért csak 2017-ben például huszonkilenc Emmy-díjat söpört be. A szolgáltatás elérhető Észak- és Latin-Amerikában, Ázsiában, Európában és a karibi térségben.<sup>192</sup> Az HBO Go 2010-ben indult.<sup>193</sup> A szolgáltatás magát online videotárként definiálja, amely tartalmazza

<sup>190</sup> A teljesség igénye nélkül az alábbi ügyekben léptek fel a jogosultak a tőlük függetlenül létrejött és működő üzleti modellekkel és technológiákkal szemben: Európa: C-5/08. Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening ECLI:EU:C:2009:465.; C-403/08. és C-429/08. sz. egyesített ügyek. Football Association Premier League Ltd, NetMed Hellas SA, Multichoice Hellas SA v QC Leisure, David Richardson, AV Station plc, Malcolm Chamberlain, Michael Madden, SR Leisure Ltd, Philip George Charles Houghton, Derek Owen (C-403/08), valamint Karen Murphy, Media Protection Services Ltd. (C-429/08) ECLI:EU:C:2011:631.; C-70/10. Scarlet Extended SA vs Société belge des auteurs, compositeurs et éditeurs SCRL (SABAM) ECLI:EU:C:2011:771.; C-302/10. Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening ECLI:EU:C:2012:16.; C-360/10. Belgische Vereniging van Auteurs, Componisten en Uitgevers CVBA (SABAM) vs Netlog NV, ECLI:EU:C:2012:85.; C-607/11. ITV Broadcasting Ltd, ITV 2 Ltd, ITV Digital Channels Ltd, Channel 4 Television Corporation, 4 Ventures Ltd, Channel 5 Broadcasting Ltd, ITV Studios Ltd v. TVCatchup Ltd. ECLI:EU:C:2013:147.; C-314/12. UPC Telekabel Wien GmbH vs Constantin Film Verleih GmbH, Wega Filmproduktionsgesellschaft mbH ECLI:EU:C:2014:192.; C-610/15. Stichting Brein v. Ziggo BV, XS4ALL Internet BV. ECLI:EU:C:2017:456. Egyesült Államok: White Smith Music Publishing Co. v. Apollo Co., 209 U.S. 1 (1908).; Sony Corporation of America, et al. v. Universal City Studios, Inc., et al., 464 U.S. 417 (1984); A&M v. Napster, 239 F.3d 1004 (9th Cir. 2001).; Twentieth Century Fox Film Corp. v. Cablevision Systems Corporation, 478 F. Supp. 2d 607 (S.D.N.Y. 2007); Cartoon Network LP v. CSC Holdings, Inc., 536 F.3d 121 (2d Cir. 2008); Authors Guild, Inc. v. Google, Inc., 954 F. Supp. 2d 282 (S.D.N.Y.2013); Capitol Records v. ReDigi 934 F.Supp.2d 640 (2013); WNET, Thirteen v. Aereo, Inc., 712 F.3d (2nd Cir. 2013); Associated Press v. Meltwater U.S. Holdings, Inc. 931 F. Supp. 2d (S.D.N.Y. 2013); American Broadcasting Cos. v. Aereo, Inc., 134 S.Ct. 2498 (2014); Authors Guild, Inc., et al. v. Google Inc. 804 F.3d 202 (2nd Circuit 2015).

<sup>191</sup> Home Box Office.

<sup>192</sup> WarnerMedia: Home Bokszt Office (<https://www.warnermediagroup.com/home-box-office?q=our-content/home-box-office/> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).

<sup>193</sup> Erik Gregersen: HBO – American Company (<https://www.britannica.com/topic/HBO> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).

a csatorna saját gyártású tartalmait, azonkívül pedig más gyártók filmjeit, dokumentumfilmeket, sorozatokat.<sup>194</sup>

Ha a Hulusról és az HBO Go-ról azt állítottuk, hogy a tartalomipar saját „gyermeke”, egy új pillér, amelynek segítségével az eddig sugárzott, illetve vezetéken tovább közvetített műsorokat a nyilvánossághoz lehet juttatni, akkor a Netflixről sokkal inkább a független tartalomszolgáltatás juthat eszünkbe.<sup>195</sup> A Netflix DVD-kölcsönzőként kezdte pályafutását 1998-ban. A DVD-k kölcsönzése iránti piaci igényt jól mutatja, hogy 2002-ben még csak 700 ezer ember kölcsönzött filmeket a Netflixtől, 2005-ben már 3,6 millió. Két évvel később, 2007-ben elindult az online „kölcsönző”, az on-demand streamingszolgáltatás. A korábbi internetes indulást késleltette a megfelelő sávszélesség kifejlesztése, amely a filmek jó minőségben történő nyilvánosságához közvetítéséhez elengedhetetlen. 2020-ban a Netflix elérhető bármilyen eszközön, legyen az okostelefon, számítógép, laptop, tablet, játékkonzol, amely képes az internethez csatlakozni. A szolgáltatás először 2010-ben lépte át az Egyesült Államok határait, amikor megkezdte tevékenységét Kanadában, majd Latin-Amerikában és a karibi országokban. Ugyanebben az időszakban kezdett bele a saját tartalomgyártásba, a House of Cards-ba.<sup>196</sup> 2017-ben a The White Helmetsért begyűjtötte az első Oscar-díjat a legjobb rövid dokumentumfilm kategóriában.<sup>197</sup> 2018-ban már több mint ezer film volt elérhető a szolgáltatásban.<sup>198</sup>

A Netflix-féle független tartalomszolgáltató és egyben -gyártó internetes platformok konkurenciát jelentenek a régi nagy szereplőknek, mindenekelött a Disneynek. Az óriás már régóta próbálkozik azzal, hogy betörjön a streamingpiacra, amely az utóbbi években tényleg olyan volt, mint egy erdő aljnövényzete eső után; gombamód szaporodtak az audiovizuális és zenei tartalmakat kínáló szolgáltatások. 2016-ban meg is vásárolták a BamTech streamingtechnológiával foglalkozó cég részvényeinek 33%-át.<sup>199</sup> 2019 tavaszán lezárult

<sup>194</sup> „Fizess elő közvetlenül nálunk az HBO Go-ra” (<https://www.hbo.hu/subscribe> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).

<sup>195</sup> Dekom a tartalomipartól független szolgáltatásokat „OTT – Over-the-top content”-szolgáltatásnak nevezi. A terminus arra utal, hogy az audio- és videotartalmak, valamint más médiumok az interneten keresztül jutnak el a végfelhasználókhoz. Ebben a folyamatban nincs szükség a vezetékes továbbközvetítést, műholdas sugárzást végző közvetítőszervezetekre. Fentebb már utaltunk rá, hogy az internethozzáférés-szolgáltatók, akiknek a hálózatát használva jut el a tartalom a végfelhasználókhoz, hasonlíthatók egy kábeltelevíziós hálózathoz, viszont lényegi különbség, hogy az internethozzáférés-szolgáltató maga nem kezdeményezi az adatátvitelt, és a hálózaton zajló adatáramlás esetleges jogsértő jellege miatt is csak másodlagos felelősség terheli. Lásd: Peter J. Dekom: The Television Wars (the first installment of many parts... too many, we fear). Entertainment and Sports Lawyer, 31. évf. 4. sz., 2015, p. 9.

<sup>196</sup> Netflix's history: From DVD rentals to streaming success (<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/42787047/netflixs-history-from-dvd-rentals-to-streaming-success> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).

<sup>197</sup> About Netflix (<https://media.netflix.com/en/about-netflix> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).

<sup>198</sup> William L. Hosch: Netflix – American Company (<https://www.britannica.com/topic/Netflix-Inc> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).

<sup>199</sup> Mezei Péter: Big and hot: robbanás előtt a streaming piac? Médiapiac, 2017. 11–12.sz., p. 44–45.

a 21st Century Fox megvásárlása is. Ennek jelentőségét a 71,3 milliárd dolláros vételár önmagában is szemlélteti. A Disney így már valóban a streamingpiac megkerülhetetlen szereplője, a Netflix legnagyobb vetélytársa lehet.<sup>200</sup> 2019. november 12-én el is indult a Disney+ online szolgáltatás, amely a Disney saját és a 20th Century Fox tartalmait fedi le. Ezzel egy időben a Netflixről kivonta a saját tartalmakat. Ez Mezei adatai szerint legalább 500 millió dollár jogdíjtól fosztotta meg egyidejűleg a Disneyt. Vagyis, egyelőre még csak az Egyesült Államokban, megindult a valódi verseny a streamingszolgáltatók között, ami újabb lökést ad a már egyébként is tartó jelenségnek, amely a tartalomgyártást a kábeltársaságoktól áthelyezi az online platformok területére.<sup>201</sup> Mezei a streamingpiacon történő változásoktól többek között azt várja, hogy a kínálat fragmentálttá válik, a fogyasztóknak nem lesz lehetőségük *à-la-carte* élvezni a filmeket és sorozatokat, mert a tartalmak más és más szolgáltatónál lesznek elérhetők. Ha pedig mégis szeretnének jogszerűen fogyasztani, akkor elő kell fizetniük egyszerre több szolgáltatásra is, ami összességében azért drága mulatság. Ennek következménye lehet a fájlcserre és jogellenes streamingszolgáltatások újabb virágkora, esetleg újabb jogellenes csatornák és technológiák megjelenése.<sup>202</sup> Vagyis a kör bezárulhat, és visszajuthatunk oda, ahonnan a streaming hajnalán elindultunk: a tartalomipar dominálja a tartalomfogyasztást és annak csatornáit, elfojtva vagy éppen költséges versenyre kényszerítve vetélytársait.

## 5. „OFF-THE-SHELF”<sup>203</sup> – VIDEOJÁTÉKOK ONLINE DISZTRIBÚCIÓJA

Az online tartalomszolgáltatás a szórakoztatóipar harmadik, egyben legtöbb bevételt termelő szegmensében is megjelent. A szolgáltatások két csoportba sorolhatók. Az egyikben azok találhatók, amelyek nem teszik lehetővé a teljes játék személyi számítógépre való másolását, csak annak streamelését (Google Stadia), a másikban pedig azok, amelyek letöltésre kínálják a videojátékokat (Steam, Ubisoft Club, EA Origin).

A *Stadia* multiplatformnak ígérkezik, vagyis elérhető lesz PC-n, tableten, televízión és telefonon. Működését tekintve felhőalapú tárhelyről közvetíti a játékokat a Chrome böngészőre, a Chromecastrára és a Pixelre. A szolgáltatás arra is lehetőséget biztosít, hogy az adott játék YouTube-ra feltöltött videóján keresztül, egy gombot lenyomva lehessen a játékot valóban elindítani, anélkül, hogy a szoftvert a felhasználó a saját számítógépére töltené le, majd telepítené. A Google továbbá külön kontrollert is fejleszt a szolgáltatáshoz, amely wi-fi

<sup>200</sup> Mezei Péter: A streaming háború kapujában? (<http://copy21.com/2019/03/a-streaming-haboru-kapujaban/>) – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>201</sup> Mezei Péter: Streaming háború: 1. nap (<http://copy21.com/2019/11/streaming-haboru-1-nap/>) – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>202</sup> Mezei: i. m. (201).

<sup>203</sup> Sven Jöckel, Andreas Will, Florian Schwarzer: Participation Media Culture and Digital Online Distribution – Reconfiguring the Value Chain in the Computer Game Industry. *The International Journal on Media Management*, 2008. 10. sz., p. 102–111. p. 104.

hálózaton keresztül lesz az adott platformhoz kapcsolható, amelyen a műélvezet történik. A játékok streameléséhez 30 Mbps sebességű internetkapcsolat szükséges. A Stadia segítségével arra is lehetőség nyílt, hogy a játékok interneten zajló többjátékos módjainak közönségét kiszélesítse a különféle platformok összekapcsolásával. A Stadiában rejlő potenciális lehetőségeket a Google úgy is igyekszik kiaknázni, hogy saját játékefejlesztő stúdiót hoz létre, amely kifejezetten a Stadiára fejleszt majd játékokat.<sup>204</sup>

A videojátékokat streamingelő piac tortája olyan tekintélyesnek ígérkezik, hogy az Amazon is megkezdte a fejlesztését egy olyan streamingszolgáltatásnak, amely képes lehet majd konkurrálni a Microsofttal és a Google-lal, főleg mivel ma az Amazon a világ legnagyobb felhőalapú számítástechnikai szolgáltatója, amelyben történetesen megelőzi az imént említett két óriást. A játékok felhőalapú nyilvánosságához közvetítése újabb szöveget fog minden bizonnyal ütni a hagyományos, dobozos értékesítési modell koporsójába.<sup>205</sup>

Nem a Microsoft, a Google és az Amazon volt az első, amely felismerte az internet előnyeit a szórakoztató szoftverek nyilvánosságához juttatásában. A gyártók, a fejlesztők és a kiadók olyan új értékesítési modelleket munkáltak ki, amelyek segítségével a tartalmakat teljes egészében digitális formában juttatják el a végfelhasználóknak, kizárva ezzel az értékesítési láncból a viszonteladókat és más közvetítőket.<sup>206</sup>

A hagyományos értékesítési láncban a konzol- és hardvergyártók, játékefejlesztők, kiadók, viszonteladók szolgálják ki a vevőközönséget. A digitális átállás jelen esetben az első szereplőket nem érinti, hiszen a játékot futtató platform fizikai léte szükségessé teszi a viszonteladók közreműködését. Bár a streamingről fent elmondottak itt is könnyűszerrel változást hozhatnak, mivel a felhőalapú játékelmény immár nem teszi szükségessé, hogy a felhasználók költséges hardvereket vásároljanak. A videojátékok esetében ez a lánc a kiadóval kezdődik, amely ún. „platformjogdíjat” (*platform royalty*) fizet a konzol- és hardvergyártóknak, a fejlesztők pedig részesedést kapnak a nettó árbevételből. A viszonteladó a játékokat vagy a kiadótól, vagy egy másik, közbeékelődő közvetítőtől szerzi be. A kiadó a kiskereskedelmi vételár meghatározott részét kapja meg, amely elérheti akár a 80%-ot is, de általában ennél jóval kevesebb. A végfelhasználók a terméket viszonteladóknál vásárolhatják meg (576 Kbyte, CD Galaxis, Mediamarkt).<sup>207</sup>

<sup>204</sup> Tom Warren: Google unveils Stadia cloud gaming service, launches in 2019 (<https://www.theverge.com/2019/3/19/18271702/google-stadia-cloud-gaming-service-announcement-gdc-2019> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>205</sup> Abhimanyu Ghoshal: Amazon is reportedly building a game streaming service to rival Google and Microsoft (<https://thenextweb.com/gaming/2019/01/11/amazon-is-reportedly-building-a-game-streaming-service-to-rival-google-and-microsoft/> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>206</sup> Michael Berman-Grutzky, Alexej Cederholm: The Obstacles and Opportunities for Digital Distribution in the Video Game Industry, Today and Tomorrow. KTH Computer Science and Communication. Master of Science Thesis, Stockholm, 2010, p. 2. (Elektronikus változat elérhető: [https://www.nada.kth.se/utbildning/grukth/exjobb/rapportlistor/2010/rapporter10/berman-grutzky\\_michael\\_OCH\\_cederholm\\_alexej\\_10124.pdf](https://www.nada.kth.se/utbildning/grukth/exjobb/rapportlistor/2010/rapporter10/berman-grutzky_michael_OCH_cederholm_alexej_10124.pdf) – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>207</sup> Berman-Grutzky, Cederholm: i. m. (2006), p. 9.

A hagyományos módszer hátránya, hogy a fizikai megjelenés jelentős többletköltséget igényel, a kiskereskedelmi üzletek pedig csak a nyitvatartási időben látogathatók, többnyire belvárosi ingatlant bérelnek. Ezzel szemben a digitális piac állandóan nyitva tart, nem kell költséget fordítani az üzlet béreltére – bár kétségtelen, hogy a szerverpark üzemeltetése jelentős költségeket igényel –, az eladók bérére, és bárki számára könnyen elérhető. További jelentős különbség, hogy a hordozók és a csomagolás költségeinek kiiktatásával nemcsak az előállítási költségek csökkenthetők, hanem a termék is olcsóbban kerülhet piacra. Ez az érv főként a kelet-európai országokban releváns, ahol a játékok az első megjelenéskor az átlagkeresethez viszonyítva meglehetősen drágák.<sup>208</sup>

Az új modell nemcsak a hagyományos terjesztést reformálja meg, hanem új szintre emeli a közösségi játékelményt is (*social gaming*). A felhasználókat – akik az egyes játékokba épített multiplayer módokkal eddig is interakcióba léptek egymással – ugyanis beilleszti az értékesítési láncba. A részvételi médiának (*participator media*) köszönhetően a játékosokból tartalomkészítők (modderek) válnak, akik új pályákat, karaktereket, egységeket, zenéket stb. készítenek a játékokhoz, amelyeket aztán a közösségi oldalakon megoszthatnak egymással.<sup>209</sup>

A videojátékipar több digitális disztribúciós csatornát kiépített. A Valve tartalomplatformja és letöltőszolgáltatása, a Steam, napjaink egyik legsikeresebb online disztribúciós csatornája.<sup>210</sup> A 2002-es indulást követő korai időkben arra használták, hogy rajta keresztül juttassák el a felhasználóknak a játékokhoz készített javításokat (*patch*) és modokat.<sup>211</sup> Ezt a tulajdonságát máig megőrizte. A Valve és a Steam nemcsak a fejlesztők világában, hanem az értékesítési lánc több pontján is érdekeltté vált. A kínálatban a saját készítésű játékokon kívül számos más fejlesztő és kiadó terméke megtalálható.<sup>212</sup> A digitális tartalmak mellett integrált számlázási és fizetési rendszert, szerverparkot is üzemeltet, amelyeket különféle biztonsági mechanizmusokkal igyekszik még vonzóbbá tenni.<sup>213</sup> Az idegen kiadók steam-es eladásaiából a Valve nagyjából 30%-nyi részesedést kér.<sup>214</sup> A Steamen nemcsak digitális tartalmakat vásárolhatunk, hanem dobozos játékainkat is aktiválhatjuk.

A Steam sikerét látva a világ egyik legnagyobb játékfejlesztő és -kiadó cége, az EA 2011-ben elindította saját digitális disztribúciós rendszerét és kliensszoftverét, amelyen főként

<sup>208</sup> A hagyományos értékesítési lánc reformjának szükségességét más iparágak, például az IKEA is felismerte. A költséghatékonyság és a termékek árának csökkentése érdekében az összeszerelést egyszerűen rábízták a vásárlókra. Lásd: *Berman-Grutzky, Cederholm*: i. m. (206), p. 7.

<sup>209</sup> *Jöckel, Will, Schwarzer*: i. m. (203), p. 104.

<sup>210</sup> *Jöckel, Will, Schwarzer*: i. m. (203), p. 106.

<sup>211</sup> *Andrew W. Eichner*: Game over, insert coin to continue: Entertaining a new era of video game intellectual property enforcement, *IDEA – The Intellectual Property Law Review*, 53. évf. 1. sz., 2013, p. 122.

<sup>212</sup> *Jöckel, Will, Schwarzer*: i. m. (203), p. 108.

<sup>213</sup> *Jöckel, Will, Schwarzer*: i. m. (203), p. 109.

<sup>214</sup> *Chris Dixon*: Lessons from the PC video game industry (<https://medium.com/software-is-eating-the-world/lessons-from-the-pc-video-game-industry-3350bb7713de#50quhmk6> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).



saját készítésű és kiadású játékokat (FIFA, Battlefield, Star Wars Battlefront, Sims, Sim City, Need for Speed) kínál.<sup>215</sup> A repertoárban megtalálhatók a Ubisoft és más kiadók szoftverei is.<sup>216</sup> Az Origin nem a semmiből indult útjára. Az EA már 2005-ben a birtokában volt egy online letöltőszolgáltatásnak, amelyen a Battlefield 2: Special Forces-t kínálták letöltésre.<sup>217</sup>

A Ubisoft szintén elindította a saját maga digitális szolgáltatását, amelyhez a felhasználók rendelkezésére bocsátotta a UPlay kliensszoftvert. Az online áruházban elsősorban a kiadó saját játécai – Assassain's Creed, Watch Dog, Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon –, illetve más szoftverek kaphatók.<sup>218</sup>

A közvetítők kizárása a fejlesztők és a kiadók szempontjából mindenképpen előnyös, a felhasználók pedig egyelőre úgy tűnik, hogy értékelik az olcsóbbá váló tartalmak gyors és egyszerű beszerzését. A változás ellen a kizárni kívánt viszonteladók és a használt játékokat értékesítők a kiadókra való nyomásgyakorlással próbálnak védekezni. Megpróbálják elérni, hogy a digitális tartalmak is ugyanannyi pénzért kerüljenek forgalomba, mint a csomagolt változatuk.<sup>219</sup> A fizikai hordozók kizárásával ugyanakkor a használt szoftverek forgalma, a jó minőségű digitális tartalmak szolgáltatásával pedig az illegális fájlcserelés szorítható ellenőrizhető határok közé.

## 6. FELEMÁS FELHASZNÁLÓBARÁTSÁG

Az információhoz és tartalmakhoz való gyors hozzáférés lehetősége a felhasználók részéről mára elvárásává vált.<sup>220</sup> Ezt Európában maga a 2019/789-es irányelv<sup>221</sup> is elismeri, rögtön a

<sup>215</sup> *Andy Katkin*: Electronic Arts launches Origin (<http://www.ea.com/news/electronic-arts-launches-origin> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>216</sup> Az Electronic Arts Origin nevű szolgáltatását továbbfejlesztve 2018-ban havi vagy éves előfizetési díjért (14,99, illetve 99,99 dollár) kínál korlátlan hozzáférést játékokhoz, köztük olyan franchise-okhoz, mint a FIFA vagy az NFL, amelyek minden évben új epizóddal jelentkeznek. Lásd: *Sam Byford*: EA's unlimited PC games subscription service launches next week (<https://www.theverge.com/2018/7/27/17620808/ea-origin-access-premier-launch-date-price> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>217</sup> *Nich Maragos*: EA Launches PC Digital Delivery Service ([http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=7163](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=7163) – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>218</sup> *Kate Cox*: Ubisoft Launches Their Own PC Gaming Client, and Is Selling Some Games For 1\$ to Get You To Try It (<http://kotaku.com/5935427/ubisoft-launches-their-own-pc-gaming-client-and-is-selling-some-games-for-1-to-get-you-to-try-it> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>219</sup> *Eric Kain*: Why Digital Distribution Is The Future And GameStop is Not: Taking The Long View On Used Games (<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/05/30/why-digital-distribution-is-the-future-and-gamestop-is-not-taking-the-long-view-on-used-games> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

<sup>220</sup> *Sabrina Earle*: The battle against geo-blocking: The consumer strikes back. *Richmond Journal of Global Law & Business*, 15. évf. 1. sz., 2016, p. 1.

<sup>221</sup> Az Európai Parlament és a Tanács 2019/789 irányelve a műsorszolgáltató szervezetek egyes online közvetítéseire, valamint televíziós és rádiós műsorok továbbközvetítésére alkalmazandó szerzői jogok és szerzői joggal szomszédos jogok gyakorlására vonatkozó szabályok megállapításáról valamint a 93/83/EGK tanácsi irányelv módosításáról. Vö: Az Európai Parlament és a Tanács 2017/1128 rendelete az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról (a továbbiakban hordozhatósági rendelet), (2) preambulumbekzdés.

(2) preambulumbekzdésben<sup>222</sup> és az 1. cikkben.<sup>223</sup> Az irányelvet 2019-ben fogadták el az-  
 zal a célkitűzéssel, hogy a belső piac működéséhez hozzájáruljanak.<sup>224</sup> Ahogy a zeneművek  
 esetében láthattuk, az uniós piac töredezettsége a televízió- és rádióműsorok tekintetében is  
 hátrányos. Az online szolgáltatások határokon átnyúló hozzáférhetővé tételéhez valameny-  
 nyi területre engedélyt kell szerezni a szükséges jogok gyakorlásához.<sup>225</sup> Ennek megköny-  
 nyítése érdekében szükséges a származási ország elvének megállapításáról rendelkezni,<sup>226</sup>  
 amelynek ki kell terjednie minden szükséges jog engedélyeztetésére. Ezt az elvet csak a jo-  
 gosultak vagy a jogosultakat képviselő szervezetek és a műsorszolgáltató szervezetek közötti  
 jogviszonyra kell alkalmazni, kizárólag a kiegészítő online szolgáltatások<sup>227</sup> tekintetében.  
 Nem alkalmazható bármilyen későbbi nyilvánossághoz közvetítésre vagy nyilvánosság szá-  
 mára interaktív hozzáférhetővé tételre, sem pedig többszörözésre.<sup>228</sup>

A végfelhasználókat, ha gyorsan és költséghatékonyan hozzá tudnak férni a digitális tar-  
 talmakhoz, kevésbé érdekli, hogy a háttérben milyen jogosítási mechanizmusok zajlanak, és  
 azok hogyan befolyásolják a digitális egységes piac működését. Az ingerküszöböt viszont  
 biztosan átlépi, ha előfizetésüket nem tudják ugyanazokkal a feltételekkel használni egy  
 másik uniós tagállamban, mint amilyen feltételekkel azt a lakóhelyük szerinti tagállamban  
 igénybe vették. A jogosultak pedig előszeretettel használnak olyan technikai megoldásokat  
 saját szellemi tulajdon-jogaik hatékony érvényesítése érdekében, amelyek akadályozhatják  
 az információhoz való gyors hozzáférést.<sup>229</sup> A *geoblokkolásként* (*geo-blocking*) ismert jelen-

<sup>222</sup> „A digitális technológiák és az internet fejlődése átalakította a televízió- és rádióműsorok terjesztését és az azokhoz való hozzáférést. A felhasználók egyre inkább elvárják, hogy a televízió- és rádióműsorokhoz mind a hagyományos csatornákon, úgymint a műholdas és vezetékes szolgáltatásokon, mind az online szolgáltatásokon keresztül élőben és lehívás útján is hozzáférhessenek. A műsorszolgáltató szervezetek ezért saját televízió- és rádióműsorai sugárzásán túl egyre inkább kínálnak a műsorszolgáltatásukat kiegészítő online szolgáltatásokat, például párhuzamos közvetítést (simulcasting) és utólagos megtekintési szolgáltatást (catch-up szolgáltatás). ... A felhasználók részéről növekszik az igény a nem csupán a saját tagállamukból, hanem más tagállamokból származó televízió- és rádióműsorokhoz való hozzáférés iránt. Ilyen felhasználók például az Európai Unió nyelvi kisebbségeinek tagjai, valamint a származási tagállamuktól eltérő tagállamban élő személyek.”

<sup>223</sup> „Ez az irányelv olyan szabályokat állapít meg, amelyek célja, hogy nagyobb számú televízió- és rádióműsorhoz lehessen határokon átnyúló módon hozzáférni, azáltal, hogy megkönnyíti a szükséges jogok engedélyezését a televízió- és rádióműsorok egyes típusainak közvetítéseit kiegészítő online szolgáltatások nyújtására, valamint a televízió- és rádióműsorok továbbközvetítésére vonatkozóan. ...”

<sup>224</sup> 2019/789-es irányelv, (1) preambulumbekzdés.

<sup>225</sup> 2019/789-es irányelv, (3) preambulumbekzdés.

<sup>226</sup> 2019/789-es irányelv, 3. cikk.

<sup>227</sup> A 2. cikk 1. pontja a kiegészítő online szolgáltatást ekként definiálja: olyan online szolgáltatás, amely a műsorszolgáltató szervezet által vagy annak ellenőrzése és felelőssége mellett a nyilvánosság számára televízió- vagy rádióműsornak a műsorszolgáltató szervezet általi közvetítéssel egyidejűleg vagy azt követően meghatározott ideig történő hozzáférhetővé tételéből, valamint bármilyen, az említett közvetítést kiegészítő anyagnak a hozzáférhetővé tételéből áll.

<sup>228</sup> 2019/789-es irányelv, (9) preambulumbekzdés.

<sup>229</sup> Earle: i. m. (220), p. 1.

ség csak egy azon hatásos műszaki intézkedések sorában, amelyek negatívan befolyásolják az európai egységes piac működését is, hiszen akadályt gördítenek az áruk és szolgáltatások szabad áramlásának útjába. A tartalmakhoz való hozzáférés korlátozása nemcsak itt, Európában, hanem a tengerentúlon is jelen van. A geoblokkolás azt jelenti, hogy amennyiben a végfelhasználó tartózkodási helye IP-címe alapján nem a kijelölt földrajzi egységen belül található, a tartalmat nem tudja megtekinteni. A földrajzi jellegű korlátozás nem új, már a DVD-k esetében is megfigyelhető volt, most pedig az online tartalomszolgáltatások tekintetében okoznak nehéz pillanatokat a végfelhasználóknak.<sup>230</sup>

A nemzetközi, az amerikai és az uniós szerzői jogi rezsím a hatásos műszaki intézkedések tekintetében a lehető legnagyobb védelmet biztosítja a jogosultak részére. A WCT 11. cikke a műszaki intézkedésekkel kapcsolatban kimondja, hogy a szerződő feleknek az intézkedések megkerülésével szemben megfelelő jogi védelmet és hatékony jogorvoslatot kell biztosítaniuk. Ugyanilyen kötelezettséget ír elő a WPPT 18. cikke is. Az Egyesült Államokban a DMCA<sup>231</sup> vezetett be előírásokat a hatásos műszaki intézkedések és megkerülésük tekintetében. A USCA 102. § részletesen rendelkezik arról, hogy mit kell a műszaki intézkedések és azok megkerülése alatt érteni.<sup>232</sup> Az (a) (1) (A) bekezdés meghatározza azokat a tevékenységeket, amelyek kimerítik a megkerülés fogalmát. Eszerint „*senki sem kerülheti meg azokat a technológiai intézkedéseket, amelyek hatékonyan korlátozzák a műhöz való hozzáférést ....*” A (a)(2) bekezdés eltilt mindenkit attól, hogy „*... előállítson, az országba behozzon, a nyilvánosságnak felajánljon, szolgáltatson vagy egyéb módon forgalmazzon olyan megkerülésre alkalmas technológiai eszközt, amelyet elsődlegesen arra terveztek, hogy technológiai záratok kerüljön meg; vagy amelynek a kereskedelmi jelentősége abban áll, hogy ilyen technológiai intézkedéseket kerüljön meg; vagy amelyet a célból hoztak forgalomba, hogy technikai intézkedések megkerüléséhez használják.*”

Európában a szoftverirányelv 7. cikk (1) bekezdés a)–c) pontja előírja a tagállamok számára, hogy rendelkezzenek a megfelelő intézkedésekről az olyan cselekmények elkövetőivel szemben, akiknek tevékenysége a) a számítógépi program olyan példányának forgalomba hozatalára irányul, amelyről az érintett személy tudta, vagy kellő gondosság mellett tudnia kellett volna, hogy jogsértő; b) a számítógépi program olyan példányát birtokolja kereskedelmi célból, amelyről az érintett személy tudta vagy a kellő gondosság mellett tudnia kellett volna, hogy jogsértő; c) bármely olyan eszközt hoz forgalomba vagy birtokol kereskedelmi célból, amelynek kizárólagos szándékolt célja a számítógépi program védelmére alkalmazott műszaki intézkedések eltávolítása vagy megkerülése.

<sup>230</sup> Earle: i. m. (220), p. 3. Vö: *Alain Strowel*: From content portability to data portability: when regulation overlaps with competition law and restrictions can be justified by intellectual property. *Competition Law & Policy Debate*, 2. évf. 2. sz., 2016, p. 63.

<sup>231</sup> Digital Millennium Copyright Act 17 USC 1001 112 Stat. 2860 (1998).

<sup>232</sup> 17 U.S. Code § 1201 – Circumvention of copyright protection systems.

Az Infosoc-irányelv 6. cikk (1) bekezdése kötelezettségként rója a tagállamokra olyan jogvédelem kialakítását, amely a hatásos műszaki intézkedések megkerülése ellen véd, amennyiben az ilyen cselekményt elkövető személy „tudja, vagy kellő gondosság mellett tudnia kellene, hogy cselekményének célja a műszaki intézkedés megkerülése.”

A 6. cikk (2) bekezdés a)–c) pontja alapján ugyancsak tilos olyan eszközök, termékek vagy alkatrészek, illetve ilyen tartalmú szolgáltatások „előállítása, behozatala, terjesztése, eladása, bérbeadása, értékesítési vagy bérbeadási célú reklámozása, valamint kereskedelmi célú birtoklása”, amelyek hatásos műszaki intézkedés megkerülésére vagy az elkövetés megkönnyítésére irányulnak. Vagyis a (2) bekezdés igyekszik megakadályozni bizonyos jövőbeni, jogsértőnek vélt cselekményeket.

A nemzetközi és partikuláris szerzői jogi rezsimek tehát teret engednek a különféle hatásos műszaki intézkedések alkalmazása előtt, és széles körű védelmet biztosítanak azok kijátszása ellen. Ami a témánk szempontjából fontos online tartalomszolgáltatásokat illeti, a felhasználók tartózkodási helye szerinti földrajzi korlátozások<sup>233</sup> különösen fontosak. Akik a geoblokkolás mellett érvelnek, azok hangsúlyozzák, hogy a jogosultak így eldönthetik, hogy melyik területen melyik közvetítővel juttatják el a tartalmakat a végfelhasználókhoz, és mekkora ellenszolgáltatásért cserébe, vagyis teret kap az árdiszkrimináció.<sup>234</sup> Ha fentebb azt állítottuk, hogy az internet nem ismer határokat, akkor ezt a kijelentést árnyalni kell azzal, hogy a jogosultak viszont ismernek, akik a területi alapú logikát igyekeznek az online térben is megvalósítani. Ezt Kra-Oz az internet *de facto* territorializálódásának nevezi.<sup>235</sup> Ennek logikája szerinte abban rejlik, hogy az „oszd meg és uralkodj” módszerrel ki lehet zárni a versenytársakat is. Ha egy termék egy jól behatárolt piacon limitált számban érhető el, azzal az ára is tetszés szerint szabható meg. Ennek az ellentéte is igaz. Ha egy piacon nincs elég fizetőképes kereslet az adott termék iránt, ott nem érdemes árulni azt, hiszen még a piacra jutás költségeit sem hozza vissza.<sup>236</sup>

Az egyes streamingszolgáltatókkal kötött felhasználási szerződésekben a jogosultak kikötik azt a földrajzilag behatárolt területet, amelyre a felhasználási engedélyt adják. Earle

<sup>233</sup> Tal Kra-Oz: Geoblocking and the Legality of Circumvention. IDEA – The Intellectual Property Law Review, 57. évf. 3. sz., 2017, p. 387.

<sup>234</sup> Earle: i. m. (220), p. 13. Vö: Strowel: I. m. (231) p. 63.

<sup>235</sup> Kra-Oz: i. m. (233), p. 387.

<sup>236</sup> Kra-Oz: i. m. (233), p. 403.

szerint a Sonyval kötött megállapodás alapján a Netflix<sup>237</sup> köteles szabványos geolokációs szolgáltatásokat (*standard geolocation services*)<sup>238</sup> igénybe venni annak érdekében, hogy ellenőrizze az egyébként előfizető, a tartalmakhoz jogszerűen hozzáférő felhasználók földrajzi helyzetét. Ezenfelül a Netflix köteles olyan szoftvereket is használni, amelyek kiszűrrik a geoblokkolás esetleges megkerülését célzó eljárásokat. Ha nem így tenne, hanem szemet hunyna a hatásos műszaki intézkedések megkerülése felett, akkor egyrészt szerződést szeg-

<sup>237</sup> A Netflix felhasználási feltételeinek 4.3. pontja kimondja, hogy az előfizető felhasználó a Netflix tartalmait elsődlegesen abban az országban tekintheti meg, amelyben az előfizetői fiókját létesítette, és csak azon a földrajzi területen, ahol a Netflix szolgáltatása elérhető, és a tartalmak hozzáférhetővé tételére a felhasználási engedélyt a szolgáltatás megszerezte. A tartalom, amely megtekintésre hozzáférhető, földrajzi területenként és időszakonként változik. Igen érdekes rendelkezéseket tartalmaz a 4.5. pont, amely kimondja, hogy azok a tartalmak, amelyek offline módban, az eszközre letöltve hozzáférhetők, ha egy másik országban ugyanazon tartalom nem elérhető, akkor az internetre való csatlakozást követően a már letöltött offline tartalom is elérhetetlenné válik. A 4.6. pont kifejezetten megtiltja a felhasználóknak, hogy megkerüljön, eltávolítson, megváltoztasson, deaktiváljon, lerontson vagy kijátsszon bármilyen intézkedést, amely a Netflix által hozzáférhetővé tett tartalmakat hivatott védeni. A 4.7. pont azt is kimondja, hogy a tartalom minősége változhat – többek között – a földrajzi elhelyezkedés függvényében. Az HBO Go általános szerződési feltételeinek 2. pontja a terület vonatkozásában úgy rendelkezik, hogy „A Szolgáltatás elsősorban Magyarország területén ... lehet igénybe venni. A Felhasználók akkor is igénybe vehetik a Szolgáltatást, amikor az Európai Gazdasági Térség (EGT) tagállamaiban ideiglenesen tartózkodnak, összhangban az Európai Parlament és a Tanács 2017/1128 számú ... rendeletével. Az EGT tagállamai magába foglalják az EU tagállamait, valamint Izlandot, Norvégiát és Liechtensteint. Amikor egy felhasználó felkeresi a Weboldalt vagy tartalmat kíván ott lejátszani, az HBO ellenőrzi, hogy a Felhasználó EGT tagállambeli IP címet használ-e vagy sem. Amennyiben a Felhasználó IP címe beazonosíthatatlan országbeli vagy EGT tagállamon kívüli, a Felhasználó számára nem lesz hozzáférhető a Weboldal és ott nem fog tudni tartalmat lejátszani.” A 7. pont a tiltott felhasználások körében kimondja, hogy a felhasználó számára tilos „A Szolgáltatás részét képező bármely biztonsági, titkosítási vagy egyéb technológia vagy szoftver megkerülése, módosítása, eltávolítása, megváltoztatása vagy bármely egyéb módon történő manipulálása” (d. pont). A 7.2 pont lényegében megismétli a 2. pont korlátozásait, kimondva, hogy „A Szolgáltatást csak a Területen belül, illetve a jelen Felhasználási feltételek 2.1 pontja szerint az EGT-n belül lehet igénybe venni. A Felhasználó nem használhatja vagy kísérheti meg használni a Szolgáltatást a Területen kívül vagy ... az EGT-n kívül, illetve harmadik felet sem ösztönözhet, segíthet vagy kérhet fel ilyen használatra.” A Spotify felhasználási feltételei ugyan igen hosszúak, elég szűkszavúak az esetleges területi korlátozások tekintetében. A „9 Felhasználói irányelvek” 7. pontja úgy szól, hogy nem engedélyezett „a Spotify vagy annak licencadói által alkalmazott területi korlátozások megkerülése.”

<sup>238</sup> Kra-Oz többféle geolokációs szolgáltatást említ. Igen egyszerű formája az ún. self-reporting, amikor a felhasználó maga adja meg az adott weboldalon a saját tartózkodási helyét. Ez meglehetősen megbízhatatlan módszer, hiszen bármelyik ország beállítható, ha megáltható a legördülő menüben. Szofisztikáltabb módszer az olyan hadver alkalmazása, amely képes műholdas helymeghatározásra (GPS capabilities). Ebbe a körbe tartoznak az okostelefonok. Ennél is sokkal elterjedtebb az IP-cím alapú helymeghatározás. Az IP-címet földrajzi egységként vannak meghatározva, amely durva becslést tesz lehetővé a földrajzi helyzetet illetően. A geolokációs eszközök eredetileg azért lettek kifejlesztve, hogy a hirdetések könnyebben a fogyasztókra tudják szabni, illetve az adott szolgáltatás az adott földrajzi egység sajátosságaihoz idomuljon. Jó példa erre a Google országonként változó kezdőképernyője vagy a különféle időjárás-előrejelző alkalmazások. A technológia jogérvényesítésben való alkalmazása először az online szerencsejáték akadályozása körében merült fel. A földrajzi alapú tartalomkorlátozásra korai példa a DVD-k régiókódolása, a lépcsőzetes nyilvánosságra hozatal (staggered release date), az árdiszkrimináció és a párhuzamos import korlátozása. Lásd: Kra-Oz: i. m. (233), p. 389, 394–398.

ne, másrészt pedig másodlagos felelősség terhelné a szerzői jogi jogsértésekért.<sup>239</sup> A Netflix kínálata persze nem csak azért differenciált földrajzi szempontból, mert a jogosultak erre kötelezik. Mivel maga is tartalom-előállító, ezért a földrajzi különbségtételben rejlő gazdasági lehetőségeket maga is kihasználja. Fentebb már utaltunk rá, hogy a Netflix magyarországi kínálatában nem ugyanazok a tartalmak érhetőek el, mint más országokban. A Hulu pedig nem is elérhető az Egyesült Államok határain kívül, legfeljebb virtuális magánhálózattal (*virtual private network* – VPN).<sup>240</sup>

Giuseppe Mazziotti a fenti szerződéses gyakorlatot abszolút területi kizárólagosságnak (*absolute territorial exclusivity*) nevezi. Ebben a gyakorlatban a geoblokkolás technikai eszközei a szerződésben foglaltak érvényesítésére szolgálnak, megakadályozva a művek és más teljesítmények adott területen kívül történő felhasználását.<sup>241</sup>

A földrajzi különbségtétellel az az ellentmondásos helyzet áll elő, hogy a felhasználók, akik egyébként hajlandóak lennének fizetni is a tartalmakhoz való hozzáférést, kénytelenek jogsértő módon kijátszani a különböző műszaki intézkedéseket. Ez a „kalózkodás” egy korábban nem látott formájához vezet, a VPN-kalózkodáshoz. Erre példa az új-zélandi Slingshot szolgáltatás, amely a böngészőjébe beépítette a Global Mode opciót, amellyel lehetővé tette új-zélandi és ausztrál internetezőknél, hogy hozzáférjenek a Netflix kínálatához, amely 2013-ban Ausztráliában és Óceániában még nem volt elérhető, pedig több milliós, ráadásul angolul beszélő, az angolszász kultúrkörhöz tartozó potenciális vevőkörrel állunk szemben.<sup>242</sup>

A hordozhatóság kérdését hivatott rendezni az Európai Unió hordozhatósági rendelete,<sup>243</sup> amely már rögtön az (1) preambulumbekkezdésben kimondja, hogy „A fogyasztók számára a lakóhelyük szerinti tagállamban jogszerűen nyújtott online tartalomszolgáltatásokhoz való, az egész Unióra kiterjedő akadálymentes hozzáférés fontos a belső piac zökkenőmentes működése és a személyek és szolgáltatások szabad mozgása elvének tényleges alkalmazása szempontjából. A belső piac olyan belső határok nélküli térség, amely többek között a személyek és a szolgáltatások szabad mozgásán alapul, ezért biztosítani kell, hogy a fogyasztók a tartalmakhoz, például zenéhez, játékokhoz, filmekhez, szórakoztató programokhoz vagy sporteseményekhez hozzáférést adathordozó online tartalomszolgáltatásokat ne csak a lakóhelyük szerinti tagállamban vehessék igénybe, hanem akkor is, amikor ideiglenesen ...

<sup>239</sup> Earle: i. m. (220), p. 7.

<sup>240</sup> Earle: i. m. (220), p. 10.

<sup>241</sup> Giuseppe Mazziotti: Allowing online content to cross borders: is Europe really paving the way for a Digital Single Market? In: *Taina Pihlajarinne, Juha Vesala, Olli Honkkila*: Online Distribution of Content in the EU. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2019, p. 188–189.

<sup>242</sup> Earle: i. m. (220), p. 11–12.

<sup>243</sup> Ez az első olyan jogalkotási eszköz az európai uniós szerzői jog történetében, amely nem irányelvként, hanem rendeletként próbálja meg egy adott kérdésben a tagállamok szerzői jogát egymáshoz közelíteni. Mazziotti a „föderális” európai szerzői jog legelső példjaként” említi, hiszen kötelező előírásokat tartalmaz a felhasználók által előfizetett tartalmak határokon átnyúló hordozhatósága tekintetében. Lásd: Mazziotti: i. m. (241), p. 190.

*egy másik tagállamban tartózkodnak. Ezért fel kell számolni az ilyen esetekben az online tartalomszolgáltatásokhoz való hozzáférés és az azok igénybevétele előtt álló akadályokat.”*

A tartalmak jogszerű, de akadálymentes felhasználása nemcsak a végfelhasználók, hanem az online tartalomszolgáltatók érdeke is. Ezt a rendelet (8) preambulumbekzdése is megemlíti: „*Lényeges, hogy az online tartalomszolgáltatást nyújtóknak ... joguk legyen e tartalmak felhasználására az érintett területek vonatkozásában.*” A rendelet (9) preambulumbekzdése nem hagy továbbá kétséget afelől sem, hogy a védett tartalom online tartalomszolgáltató általi közvetítéséhez a megfelelő jogosultak engedélye szükséges, amely vonatkozik nemcsak a tartalom nyilvánosságához közvetítésére, hanem interaktív hozzáférhetővé tétel esetén a többszörözésre is.

A (10) preambulumbekzdés megerősíti azt a már fentebb leírt gyakorlatot, miszerint a tartalomszolgáltatók gyakran szerződésben vállalják annak megakadályozását, hogy előfizetők a felhasználási engedély hatálya alá tartozó területen kívül is hozzáférhessenek a szolgáltatáshoz vagy azt igénybe vegyék. A szerződéses korlátozások megkövetelik a szolgáltatóktól olyan intézkedések meghozatalát, mint például az engedélyezett területen kívüli IP-címről való hozzáférés blokkolása. A szerződések területi korlátozó záradékai az egyik legfőbb akadályát képezik a tartalmak határokon átnyúló hordozhatóságának.

A (18) preambulumbekzdés a rendelet rendelkezéseit azokra az online tartalomszolgáltatókra rendeli alkalmazni, amelyeket díjfizetés ellenében nyújtanak. Az előfizetői díj ugyanis olyan helyzetbe hozza a szolgáltatást, amelynél fogva azonosítani tudja az előfizetők lakóhelye szerinti tagállamot.

A (19) preambulumbekzdés szerint határokon átnyúló hordozhatóság biztosításáért nem kérhető további díj az előfizetőktől. A (21) preambulumbekzdés alapján az online tartalomszolgáltatásoknak ugyanolyan módon kell lehetővé tenni előfizetőik számára a szolgáltatásoknak az ideiglenes tartózkodási helyük szerinti tagállamban való igénybevételét, mint a lakóhelyük szerinti tagállamban. Az előfizetők számára ugyanazzal a tartalommal, ugyanolyan típusú és számú eszközökkel, ugyanannyi felhasználó számára, ugyanolyan funkcionalitások mellett kell hozzáférést biztosítani a szolgáltatásokhoz, mint a lakóhelyük szerinti tagállamban. Ezen kötelezettségeknek kötelező erővel kell bírniuk, ezért a felek e rendelkezések alkalmazását nem zárhatják ki, nem térhetnek el tőlük és nem változtathatják meg tartalmukat.

A (26) preambulumbekzdés alapján az előfizetők csak akkor lehetnek jogosultak az online tartalomszolgáltatások határokon átnyúló hordozhatóságára, ha lakóhelyük az Unió valamelyik tagállamában van. A szolgáltatóknak e rendelet alapján kötelezettségük, hogy észszerű, arányos és hatékony eszközöket vegyenek igénybe az előfizetők lakóhelye szerinti tagállam ellenőrzése céljából.

A (29) preambulumbekzdés előírja, hogy az érintett szerzői és kapcsolódó jogi jogosultak számára lehetővé kell tenni, hogy továbbra is gyakorolhassák szerződési szabadságukat,

és engedélyezhessék a tartalmak e rendelet szerinti nyújtását, az ahhoz való hozzáférést és annak igénybevételét akkor is, ha nem került sor a lakóhely szerinti tagállam ellenőrzésére.

Az 2. cikk 1. pontja meghatározza az *előfizető* fogalmát, amely alatt bármely fogyasztót érteni kell, aki szolgáltatóval kötött, online tartalomszolgáltatás nyújtására irányuló szerződés alapján, díjfizetés ellenében vagy díjfizetés nélkül hozzáférhet ilyen szolgáltatáshoz, vagy azt igénybe veheti a lakóhelye szerinti tagállamban. A 3. pont szerint *lakóhely szerinti állam* alatt azt a tagállamot kell érteni, amelyben az előfizető tényleges és állandó tartózkodási hellyel rendelkezik. Az *ideiglenes tartózkodás egy tagállamban* a 4. pont alapján korlátozott idejű tartózkodást jelent egy, a lakóhely szerinti tagállamtól eltérő tagállamban.

Az 5. pont meghatározásában *online tartalomszolgáltatásnak* kell tekinteni az olyan, az EUMSZ 56. és 57. cikkében meghatározott szolgáltatást, amelyet a szolgáltató kölcsönösen elfogadott feltételek alapján jogszerűen biztosít online, hordozható formában az előfizető számára az annak lakóhelye szerinti tagállamban, és amely i.) a 2010/13/EU irányelv 1. cikk (1) bekezdésének a) pontjában meghatározott audiovizuális médiaszolgáltatás, vagy ii.) olyan szolgáltatás, amelynek elsődleges jellemzője a művekhez és egyéb, védelem alatt álló teljesítményekhez vagy műsorszolgáltató szervezetek közvetítéseikhez való hozzáférés nyújtása, és ezek igénybevétele lineáris vagy on-demand alapon.

A 6. pont tekintetében *hordozható* alatt azt a tulajdonságot kell érteni, amely lehetővé teszi, hogy az előfizető ténylegesen hozzáférjen az online tartalomszolgáltatáshoz, és azt igénybe vegye a lakóhelye szerinti tagállamban, anélkül, hogy a szolgáltatás egy adott helyre korlátozódna.

A 3. cikk a határokon átnyúló hordozhatóság lehetővé tételére vonatkozó kötelezettségről rendelkezik. Az (1) bekezdés szerint a „... *szolgáltatónak lehetővé kell tennie, hogy az az előfizető, aki ideiglenesen tartózkodik egy tagállamban, ugyanúgy hozzáférjen az online tartalomszolgáltatáshoz, és azt ugyanúgy igénybe vehesse, mint a lakóhely szerinti tagállamban, többek között azáltal, hogy hozzáférést biztosít ugyanahhoz a tartalomhoz, ugyanolyan típusú és számú eszközökkel, ugyanannyi felhasználó számára és ugyanolyan funkcionalitások mellett.*”

A (2) bekezdés kimondja, hogy nem lehet felszámítani további díjakat az (1) bekezdésben említett szolgáltatáshoz való hozzáférésért és annak igénybevételéért. A (3) bekezdés szerint a szolgáltató nem tehet semmilyen intézkedést a tartalomszolgáltatás teljesítése minőségének csökkentésére.

Az 5. cikk részletesen taglalja a lakóhely szerinti tagállam ellenőrzésének szabályait, ami a szolgáltató feladata. A 6. cikk a díjfizetés nélkül nyújtott online tartalomszolgáltatás határokon átnyúló hordozhatósága tekintetében a szolgáltatóra bízta, hogy lehetővé teszi-e a hozzáférést más tagállam területén. A 7. cikk kimondja, hogy nem érvényesíthető olyan szerződéses rendelkezés, amely ellentétes a rendelet célkitűzéseivel. Ilyen rendelkezés lehet például, ami megtiltja a szolgáltatás hordozhatóságát vagy azt meghatározott időtartamra



korlátozza. A 8. cikk a szolgáltató ellenőrzési kötelezettségének teljesítése közben előírja a személyes adatok védelmének szükségességét, illetve kibontja ennek részletszabályait.

Mazziotti szerint a hordozhatósági rendelet alkalmazási hatóköre szűk, fő célkitűzése a fogyasztók védelmében ragadható meg.<sup>244</sup> Semmi esetre sem kíván a jogalkotó a rendelet útján hatást gyakorolni a szerzői jogi jogosultak szerződéskötési szabadságára, ami továbbra is lehetőséget ad a jogosultaknak a felhasználás területi alapú engedélyezésére. Ehelyett a rendelet időleges kivételt hoz létre a territorialitás elve tekintetében, amely a fogyasztók oldalán egy időben korlátozott hozzáférési jogot biztosít azon tartalmak tekintetében, amelyre a lakóhelyük szerinti országban előfizettek. E szabály alkalmazása semmilyen hatást nem gyakorol az online tartalmak határokon átnyúló kereskedelmére.<sup>245</sup> Utóbbi akkor valósulhatna meg, ha például egy magyar állampolgárnak valóban lehetősége lenne arra, hogy a Netflix írországi kínálatára fizessen elő, amelyhez aztán anélkül férne hozzá magyarországi tartózkodási helyéről, hogy életében akár csak egyszer is Írország földjére lépett volna. Tehát más szóval a rendelet célja annak biztosítása, hogy a tartalomszolgáltató a rövid távú utazások során tartózkodjon olyan hatásos műszaki intézkedések alkalmazásától, amelyek előfizetőik olyan tartalmakhoz való hozzáférését gátolnák, amelyek az előfizetés helye szerinti államban elérhetőek.<sup>246</sup> Vesala szerint a jogosultak ilyen kikötéseket az online tartalomszolgáltatóval kötött felhasználási szerződésükben érvényesen nem tehetnének.<sup>247</sup>

A fenti szabályok betartatása úgy tűnik, hogy valóban komoly célkitűzése az Európai Unió döntéshozóinak. Erre példa az Európai Bizottság Steammel szembeni fellépése. A Valve és öt másik játékkidő<sup>248</sup> megállapodást kötött, hogy megakadályozzák a fogyasztókat abban, hogy olyan PC-játékokat vásároljanak és használjanak, amelyeket nem a lakóhelyük szerinti államban vásároltak meg. A háttérben a Steam üzemeltetőinek az a szándéka húzódozott meg, hogy a játékok árát csökkenteni tudják azon országokban, ahol a fogyasztók átlagjövendeleme alacsonyabb. Ezen országok állampolgárai tekintetében a játékok aktivációs kódja csak a meghatározott országban alkalmazható. A Steam által célzott országcsoportba jellemzően kelet-európai államok, Csehország, Észtország, Magyarország, Litvánia, Lettország, Lengyelország, Szlovákia és Románia tartozott.<sup>249</sup>

<sup>244</sup> Mazziotti: i. m. (241), p. 193.

<sup>245</sup> Mazziotti: i. m. (241), p. 193–194. Vö: *Juha Vesala*: Achieving a Digital Single Market for online distribution of content: when would extending the Geo-blocking Regulation be justified? In: *Taina Pihlajarinne, Juha Vesala, Olli Honkkila*: Online Distribution of Content in the EU. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2019, p. 209, 212–213.

<sup>246</sup> Mazziotti: i. m. (241), p. 195.

<sup>247</sup> Vesala: i. m. (245), p. 211.

<sup>248</sup> Bandai namco, Capcom, Focus Home, Koch Media és ZeniMax. Lásd: *Kyle Kucharski*: European Commission to Steam: Stop Geo-Blocking Games (<https://www.pcmag.com/news/367645/european-commission-to-steam-stop-geo-blocking-games> – a letöltés ideje: 2020. január 7.).

<sup>249</sup> *Kucharski*: i. m. (248).

Az Európai Bizottság tiltakozott a Steam gyakorlata ellen,<sup>250</sup> mert úgy látta, hogy a Valve és a többi szóban forgó kiadó gyakorlata az Európai Unió trösztellenes szabályaival nincs összhangban, mivel „geoblokkolt aktiválókulcsokkal akadályozza a határokon átnyúló adás-vételt.” Ez a piaci magatartás kedvezőtlen azon tagországok állampolgárai tekintetében, akik nem az érintett országokban vásárolják meg a játékokat. A Valve-val megállapodó kiadók ezenfelül szintén megsértették a trösztellenes versenyjogi szabályokat azzal, hogy a Valve-on kívül más terjesztőkkel kötött megállapodásaikba szerződéses exportkorlátozásokat határoztak meg, amelyek alapján az érintett terjesztők nem terjeszthették a játékokat a meghatározott földrajzi területen kívül, amely magában foglalt egy vagy több európai uniós tagállamot. A Bizottság álláspontja szerint ezek a megállapodások hozzájárultak a belső piac felosztásához, földrajzi elkülönítéséhez, egyben pedig megakadályozták, hogy a fogyasztók kiválaszthassák a belső piacon rendelkezésre álló legjobb árat. Ebből következik, hogy helye lehet az EUMSZ 101. cikk sérelme megállapításának, amely tiltja a versenyellenes megállapodások kötését.<sup>251</sup> A Steam közleményben mondott ellent. Szerintük a játékoknak mindössze három százaléka volt a geoblokkolás által érintett 2013-ban, amikor a Bizottság először vizsgálódott a kérdésben, amelynek hatására 2015-ben az európai piacon felfüggesztették a regionális záruk (*region locks*) alkalmazását. Annak ellenére, hogy a záruk szükségessé voltak bizonyos tagállami jogok érvényesítésében, emellett pedig a Valve-val szerződött terjesztők az adott földrajzi egységen belül nem értékesíthettek. A záruk feloldása a Steamet üzemeltető kiadó szerint oda vezethet, hogy a kiadók árat emelnek az alacsonyabb jövedelmű államokban.<sup>252</sup>

## 7. A KÖR BEZÁRUL

A fent bemutatott online tartalomszolgáltatások modelljeiből leszűrhető néhány alapvető következtetés. A jogosultaktól független szolgáltatások a legtisztábban a zeneiparban jöttek létre, viszont azok is kénytelenek tetemes költségeket ölni tevékenységükbe, gyakran veszteségesen működnek.<sup>253</sup> A filmgyártásban már sokkal inkább azt láttuk, hogy az internetes

<sup>250</sup> Antitrust: Commission sends Statements of Objections to Valve and five videogame publishers on “geo-blocking” of PC video games. Press release, 5 April 2019, Brussels. ([https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP\\_19\\_2010](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_19_2010) – a letöltés ideje: 2020. január 7.).

<sup>251</sup> A fentebb nevezett kiadókkal szembeni eljárásokról bővebben lásd: AT.40413 (Focus Home), AT.40414 (Koch Media), AT. 40420 (ZeniMax), AT.40422 (Bandai Namco), AT. 40424 (Capcom).

<sup>252</sup> Kucharski: i. m. (248).

<sup>253</sup> A Spotify például csak 13 év folyamatos működés és piaci jelenlét után tudott először profitot termelni 2018-ban, amely mintegy 107 millió dollár volt. Lásd: Sean Hollister: Spotify, the leading music streaming app, is finally profitable (<https://www.theverge.com/2019/2/6/18214331/spotify-earnings-financial-announcement-profits-music-streaming-podcast> – a letöltés ideje: 2020. január 4.). A Netflix 2 milliárd dollár értékben bocsátott ki kötvényt annak érdekében, hogy befektetőket találjon saját tartalmi gyártásához. Lásd: Sarah Perez: Netflix to raise \$2 billion in debt to fund more content spending (<https://techcrunch.com/2019/10/21/netflix-offers-2-billion-in-debt-to-fund-more-content-spending/> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

csatornák előnyeit és a tartalomfogyasztási szokások változását maguk a jogosultak is felismerték, elindítva azokat az internetes felületeket, ahol saját tartalmaikat a nyilvánosság-hoz juttathatják. A filmek tekintetében is megjelent a nagy gyártóktól független modell, a Netflix, amely viszont maga is állít elő tartalmakat. A digitális disztribúció a videojátékok tekintetében nem tudott kitermelni olyan csatornát, amely az immateriális példányokat a jogosultak ellenőrzéséről függetlenül tudná a nyilvánosság-hoz juttatni. A videojáték-ipar szereplői a használt szoftverek piacát is támadják, amely komoly konkurenciát jelent számukra.<sup>254</sup>

2020-ra a legtöbb védett szellemi termék elérhető az online térben, a *felhőben*. Sőt, nem csak a szórakoztatóipar termékeit találhatjuk meg ott. Lehetőségünk van internetbankunkon keresztül a pénzügyeinket intézni és nyomon követni, fájlokat tárolni a Dropboxban, képeket osztani meg a Picasában, videókat tölteni fel a YouTube tárhelyére. A közösségi média is gyakorlatilag felhőként funkcionál, mert a személyes profilunkra feltöltött információkat, képeket, linkeket egy központi szerveren, adatok formájában tárolja.<sup>255</sup>

A felhővel Daniel Gervais szerint könnyen visszajuthatunk azokhoz az érvekhez, amelyek az online tartalomszolgáltatás üzleti modelljeinek felbukkanását indukálták. Vajon az internet tényleg megnyitotta a szabadság kapuit a tartalomfogyasztás korában? A „big data” korában az online elérhető kreatív tartalmakat fogyasztó végfelhasználók fogyasztási szokásai, adatai is a szolgáltatók és a tartalomipar rendelkezésére állnak. Ez lehetőséget biztosít arra, hogy a tartalomgyártás még inkább kontroll alatt tartsa a tartalmakhoz való hozzáférést, optimalizálva és személyre szabva azt.<sup>256</sup>

Gervais a felhő fogalmát a következőképpen foglalja össze. *„A felhőalapú számítástechnika fogalma egy olyan globális technológiai infrastruktúrát ír le, amelyben a számítógépet használó olyan szoftverekhez és adatokhoz fér hozzá, amelyek a személyi számítógépén vagy más digitális eszközén kívül vannak tárolva. Ezekhez a külső eszközökhöz a felhasználó az internet segítségével csatlakozik, de jellemzően nincs tudomása az adatokat és szoftvereket tároló szerver természetéről, elhelyezkedéséről.”*<sup>257</sup> Ugyanő emlékeztet rá, hogy a felhő csak széles sávú internetkapcsolattal működőképes. Így mára eljutottunk az emailektől és a hozzájuk csatolt kisméretű csatolmányoktól odáig, hogy realitássá vált nagy felbontású videók és videojáté-

<sup>254</sup> Ebben segítségükre van a bírósági gyakorlat mind az Egyesült Államokban, mind az Európai Unióban. Mindkét piacon több esetben kimondták az eljáró fórumok, hogy a digitális műpéldányok viszonteladására nem vonatkozik a jogkimerülés intézménye. A digitális jogkimerülés kérdéseiről részletesen lásd: *Mezei Péter: Jogkimerülés a szerzői jogban. Médiatudományi Könyvtár, Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság, Médiatanács, Médiatudományi Intézet, Budapest, 2016.*

<sup>255</sup> *Daniel J. Gervais: Copyright, Culture and the Cloud. In: Sean A. Pager, Adam Candeub (szerk.): Transnational Culture in the Internet Age. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2012, p. 31.*

<sup>256</sup> *Gervais: i. m. (255), p. 33.*

<sup>257</sup> *Gervais: i. m. (255), p. 33.*

kok streamelése is, akár több eszközön egyszerre. A technológiai haladásnak köszönhetően ugyanis a mobileszközök is robbanásszerű fejlődésen mentek keresztül.<sup>258</sup>

Peter Mell és Timothy Grance szerint a felhőt jellemzi az on-demand, önkiszolgáló jelleg (*on-demand self-service*), a széles körű hozzáférés a hálózathoz (*broad network access*), az erőforrások összeadódása (*resource pooling*), a gyors rugalmasság (*rapid elasticity*), az egyenletes szolgáltatás (*measured service*). A felhőalapú szolgáltatások lehetnek magáncélú felhő (*private cloud*), közösségi felhő (*community cloud*), közfelhő (*public cloud*) és ezek elegye (*hybrid cloud*).<sup>259</sup>

A felhő és vele együtt a digitális tartalomdisztribúció hangosan jelzi a tartalomfogyasztaban beállott paradigmaváltást. A felhasználók eszközalapú hozzáférése a nyílt interneten elérhető tartalmakhoz átforgalmazta a hagyományos értékesítési láncot, és ellentétes azzal az értékesítési modellel, amely egy szerzői mű hasznát az egyes eladott, műpéldányokban, jogosított felhasználásokban méri.<sup>260</sup> Pedig, amint arra Gervais rámutat, az interneten az értékmaximalizálás nem az egyéni hozzáférések kontrollálásán, az eladott, hozzáférhetővé tett tartalmak darabszámán múlik, hanem azon a milliányi kapcsolaton, amely a hozzáférhetővé tett tartalom és az ahhoz hozzáférni szándékozó, azt értékelni kívánó felhasználók között jön létre. Ez ugyanakkor könnyen elvezethet egy olyan, hatásos műszaki eszközök által kontrollált, előfizetői alapú árazási modellhez, amely mikrofizetéshez (*micro-payment*) van kapcsolva.<sup>261</sup> Ennek hátránya, hogy hiába tűnik úgy, hogy az interneten bármi hozzáférhető, a szaporodó legális, előfizetésen vagy egyéb fizetési módokon alapuló streamingszolgáltatások nem jelentenek korlátlan hozzáférést, mert általában a fejlett, magas jövedelmű államok polgárait célozzák, akiknek nem okoz gondot az előfizetési díj megfizetése. Ez ugyanakkor nem mondható el a fejlődő világ internetfelhasználóiról, akiknél a hozzáférés is korlátozott, vagy az lehet.

A szabályozás szempontjából is előnyös a jogosultaknak, ha az online piacon a szolgáltatók száma behatárolható, mert így rájuk lehet szabni a jogszabályi környezetet. Lásd például az Elker-irányelv internethozzáférés-szolgáltatókra vonatkozó szabályait vagy a digitális egységes piacra vonatkozó irányelv szabályait. Az internet igenis igényli a tiszta, szabályozott viszonyokat. Ez különösen igaz a felhő szereplőire, hiszen a felhőalapú szolgáltatások nyújtása rendkívül költséges, az ide befektetők pedig joggal várhatják el, hogy a jogszabályi környezet biztosítsa befektetések megtérülését.<sup>262</sup>

Az internetes tartalomszolgáltatás evolúcióját látva kirajzolható tehát egy fejlődési ív. A világháló decentralizáltságából fakadóan újabb és újabb disztribúciós modellek és ezeket

<sup>258</sup> Gervais: i. m. (255), p. 33–34.

<sup>259</sup> Peter Mell, Timothy Grance: The NIST Definition of Cloud Computing. National Institute of Standard and Technology, U.S. Department of Commerce, Special Publication 800-145. (<https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/legacy/sp/nistspecialpublication800-145.pdf> – a letöltés ideje, 2020. január 4.).

<sup>260</sup> Gervais: i. m. (255), p. 40.

<sup>261</sup> Gervais: i. m. (255), p. 50–51.

<sup>262</sup> Gervais: i. m. (255), p. 42–44.

segítő technikai megoldások születtek. Ezek között vannak, amelyek teljesen kívül esnek a jogosultak hatókörén, tőlük a védett tartalmak felhasználására engedélyt sem kértek az üzemeltetők, a végfelhasználók pedig jellemzően ingyen férnek hozzá. Ezek a szolgáltatások a gazdaság szürke zónájában működnek. Példájuk és az internet felhasználóinak szüntelen és folyton növvő kereslete olyan üzleti modellekhez vezetett, amelyek már jogszerűen működnek, viszont jellemzően kívül esnek a tartalomipar gazdasági érdekszféráján. Az online tartalomszolgáltatás már régen átlépte a tartalomipar ingerküszöbét is, amit a fenti példák is jeleznek.

Vagyis valóban könnyen lehet, hogy a kör az internet decentralizáltságának ellenére<sup>263</sup> végül tényleg bezárul, és a tartalomipar a létszámában behatárolható, ezáltal könnyebben szabályozható, legálisan működő streaming- és felhőalapú szolgáltatások irányába mozdul el. Ez abból a szempontból üdvöztető, hogy felhasználók egyre nagyobb csoportjának igényeit képes kielégíteni. Viszont egy újabb, ezúttal sokkal erősebb, a felhasználói szokásokat pontosan ismerő monopólium van születőben, amely „erdőkerülő módjára akar mindenkit a kijelölt ösvényen tartani, amelyen mindenkit ismer.”<sup>264</sup> Ez pedig ellentétes a szerzői jog eredeti célkitűzésével, a monopólium megtörésével, a szerzők befektetett munkájának honorálásával és a nyilvánosság művekhez, információkhoz való hozzáféréseinek jogával. Ezt alátámasztani látszik Patry álláspontja is: „A szerzői jog elhagyta eredeti létének okát: hogy ösztönözze a tanulást és új művek alkotását. Ehelyett most a fő funkciója az, hogy megőrizzen létező sikertelen üzleti modelleket, hogy elfojtsa új üzleti modelleket és technológiákat, és hogy, amennyiben lehetséges, hozzájusson hatalmas, váratlan nyereséghez olyan tevékenységből, amely nem csak, hogy nem okoz sérelmet, hanem amely magának a szerzői jogi jogosultnak is előnyös.”<sup>265</sup>

### Irodalomjegyzék

Békés Gergely: A magáncélú másolás néhány kérdése – Szomszédos jogi szemmel. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 6. (107.) évfolyam 2. szám, 2011. április ([http://www.sztnh.gov.hu/hu/kiadv/ipsz/200204/a\\_magancelu.htm](http://www.sztnh.gov.hu/hu/kiadv/ipsz/200204/a_magancelu.htm) – a letöltés ideje: 2018. május 10.).

Blomqvist, Jørgen: Primer on International Copyright and Related Rights. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2014.

Cassorla, Daniela: Copyright Cowboys: Bringing Online Television to the Digital Frontier. Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal, Vol. 24, No. 3, 2015. p. 783–822.

<sup>263</sup> Kra-Oz arra figyelmeztet, hogy a valóságban ez a decentralizáltság csalóka. Az internet egyre inkább különböző részekre tagolódik. Az egyes részek fokozatosan kormányok, vállalatok felügyelete, befolyása alá kerülnek. Lásd: Kra-Oz: i. m. (233), p. 412.

<sup>264</sup> Gervais: i. m. (255), p. 46.

<sup>265</sup> William Patry: End of the Blog (<http://williampatry.blogspot.com/2008/08/end-of-blog.html> – a letöltés ideje: 2019. január 3.).

- Danaher, Brett - Danasobhon, Samita - Smith, Michale D. - Telang, Rahul: *Converting Pirates without Cannibalizing Purchasers: The Impact of Digital Distribution on Physical Sales and Internet Piracy*, Working Paper, 2010. p. 1–39. (<http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1056&context=heinzworks> – a letöltés ideje: 2019. december 21.).
- Dekom, Peter J.: *The Television Wars (the first installment of many parts... too many, we fear)*. *Entertainment and Sports Lawyer*, Vol. 31, No. 4, 2015. p. 9–15.
- Depreeuw, Sari: *The Viarable Scope of the Exclusive Economic Rights in Copyright*. Kluwer Law International BV, Alphen aan den Rijn, 2014.
- Dreier, Thomas: *Satellite and Cable Directive*. In: M Walter, Michel – von Lewinski, Silke (szerk.): *European Copyright Law – A Commentary*. Oxford University Press, Oxford, 2013. p. 391–498.
- Earle, Sabrina: *The battle against geo-blocking: The consumer strikes back*. *Richmond Journal of Global Law & Business*, Vol. 15, No. 1, 2016. p. 1–20.
- Eichner, Andrew W.: *Game over, insert coin to continue: Entertaining a new era of video game intellectual property enforcement*, *IDEA: The Intellectual Property Law Review*, Vol. 53, No. 1, 2013. p. 101–130. o.
- Faludi Gábor – Kabai Eszter: *A lényegtelenné vált CISAC-ügy margójára*. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 9. (119.) évfolyam 1. szám, 2014. február. p. 71–104.
- Foley, Steven: *Buffering and the Reproduction Right: When is a Copy a Copy?* *Cybaris Intellectual Property Law Reivew*, 2010. p. 99–125.
- Gervais, Daniel J.: *Copyright, culture and the Cloud*. In: Pager, Sean A. – Candeub, Adam (szerk.): *Transnational Culture in the Internet Age*, Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2012. p. 31–54.
- Ginsburg, Jane C. – Budiardjo, Luke Ali: *Liability for Providing Hyperlinks to Copyright-Infringing Content: International and Comparative Law Perspective*, *Columbia Journal of Law & the Arts*, 41:2, 2018. p. 153–224.
- Goldrich, Alyssa: *Streaming Moguls are Biting the Hand that Feeds Them: Artists Beg for a Change in Intellectual Property Laws*. *The Journal of International Business & Law*, Vol. 15, Issue 2, 2016. p. 287–311.
- Goldstein, Paul – Hugenholtz, Bernt: *International Copyright – Principles, Law, and Practice*. Oxford University Press, 2010.
- Hogan, Molly: *The Upstream Effects of the Streaming Revolution: A Look into the Law and Economic of a Spotify-Dominated Music Industry*. *Colorado Technology Law Journal*, Vol. 14, No. 1, 2015. p. 131–152.
- Hugenholtz, P. Bernt – van Velze, Sam C.: *Communication to a New Public? Three Reasons Why EU Copyright Law Can Do Without a New Public*. *International Review of Intellectual Property and Competition Law*. Vol. 47, No. 7, p. 797–816.
- Hviid, Morten – Izquierdo-Sanchez, Sofia – Jacques, Sabine: *Digitalisation and Intermediaries in the Music Industry: The Rise of the Entrepreneur?* *SCRIPTed – A Journal of Law, Technology & Society*, Vol. 15, Issue 2, 2018, p. 242–276.

- Jöckel, Sven – Will, Andreas – Schwarzer, Florian: Participation Media Culture and Digital Online Distribution – Reconfiguring the Value Chain in the Computer Game Industry, *The International Journal on Media Management*, 10. szám, 2008. p. 102–111.
- Kárpáti Zsuzsanna: A közös jogkezelés rendszerének átalakulása a független jogkezelés megjelenésére tekintettel. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 13. (123.) évfolyam 2. szám, 2018. p. 25–47.
- Kozma Ferenc: *Külgazdasági stratégia*. Aula Kiadó, Budapest, 2001.
- Kowalke, Caitlin: How Spotify Killed the Radio Star: An Analysis on How the Songwriter Equity Act Could Aid the Current Online Music Distribution Market in Failing Artists. *Cybaris, an Intellectual Property Law Review*, Vol. 6, Issue 1, 2015. p. 193–248.
- Kra-Oz, Tal: Geoblocking and the Legality of Circumvention. *IDEA – The Intellectual Property Law Review*, Vol. 57, No. 3, 2017. p. 385–430.
- Larkin, Megan: The Demise of the Copyright Act in the Digital Realm: Re-Engineering Digital Delivery Models to Circumvent Copyright Liability after Aereo. *Columbia Journal of Law & the Arts*, 37:3 2014, p. 405–441.
- von Lewinski, Silke – M. Walter, Michel: Information Society Directive. In: M. Walter, Michel – von Lewinski, Silke (szerk.): *European Copyright Law – A Commentary*. Oxford University Press, Oxford, 2013. p. 920–990.
- Lu, Thomas Y.: Understanding Streaming and Copyright: A comparison of the United States and European Regimes. *Journal of Business & Technology Law*, Vol. 13. No. 2. 2018. p. 185–216.
- Mazziotti, Giuseppe: Managing online music rights in the European Digital Single Market: current scenarios and future prospects. In: Rosén, Jan: *Intellectual Property at the Crossroads of Trade - ATRIP Intellectual Property series*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2012. p. 142–164.
- Mazziotti, Giuseppe: Allowing online content to cross borders: is Europe really paving the way for a Digital Singel Market? In: Pihlajarinne, Taina – Vesala, Juha – Honkkila, Olli: *Online Distribution of Content in the EU*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2019. p. 188–203.
- Mezei Péter: Elképzeltém: nem lenne jó – Kritikai észrevételek egy szerzői jogi abolicionista tanulmány kapcsán. In: Pogácsás Anett (szerk): *Quaerendo et Creando – Ünnepi kötet Tattay Levente 70. születésnapja alkalmából*. Szent István Társulat, Budapest, 2014. p. 407–423.
- Mezei Péter: *Jogkimerülés a szerzői jogban*. Médiatudományi Könyvtár, Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság, Médiatanács, Médiatudományi Intézet, Budapest, 2016.
- Perzanowski, Aaron: Fixing Ram Copies. *Northwestern University Law Review*, Vol. 104, No. 3, p. 1067–1108.
- Pruitt, Henry: Hulu’s Impact on Television and Copyright Law. *Virginia Sports and Entertainment Law Journal*, Vol. 10, No. 1, 2010. p. 221–247.
- Reinbothe, Jörg – von Lewinski, Silke: *The WIPO Treaties on Copyright – A Commentary ont he WCT, the WPPT, and the BTAP*, Second Edition, Oxford University Press, Oxford, 2015.
- Richardson, Megan: Downloading Music off the Internet: Copyright and Privacy in Conflict? *Journal of Law and Information Science*, Vol. 13, No. 1, 2002. p. 91–106.

- Ritala, Sofia: Pandora & Spotify: Legal Issues and Licensing Requirements for Interactive and Non-Interactive Internet Radio Broadcasters. *IDEA – The Intellectual Property Law Review*, Vol. 54, No. 1, p. 23–53.
- Saw, Cheng Lim: Linking on the Internet and Copyright Liability: A Clarion Call for Doctrinal Clarity and Legal Certainty. *International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 2018 June, Vol. 49, Issue 5, p. 536–564.
- Schwemer, Sebastian Felix: The licensing of online music streaming services in Europe. In: Watt, Richard (szerk.): *Handbook on the Economics of Copyright – A Guide for Students and Teachers*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2014. p. 141–164.
- Seville, Cathrine: *EU Intellectual Property Law and Policy – Second Edition*. Edward Elgar, Cheltenham UK – Northampton, MA, USA, 2016.
- Spoor, Jaap H.: The Copyright Approach to Copying on the Internet: (Over)Stretching the Reproduction Right? In: Hugenholtz, P. Bernt: *The Future of Copyright in a Digital Environment*. Kluwer Law International, The Hague, London, Boston, 1996. p. 67–79.
- Strowel, Alain: From content portability to data portability: when regulation overlaps with competition law and restrictions can be justified by intellectual property. *Competition Law & Policy Debate*, Vol. 2, Issue 2, 2016. p. 63–70.
- Vesala, Juha: Achieving a Digital Single Market for online distribution of content: when would extending the Geo-blocking Regulation be justified? In: Pihlajarinne, Taina – Vesala, Juha – Honkkila, Olli: *Online Distribution of Content in the EU*. Edward Elgar, Cheltenham, UK – Northampton, MA, USA, 2019. p. 204–222.
- von Weigandt, David: Spotify: Incitizing Album Creation Through “The Facebook” of Music. *Berkeley Journal of Entertainment & Sports Law*, Vol. 2, No. 1, 2013, p. 180–199.
- Wang, Jessica: A Brave New Step: Why the Music Industry Should Follow the Hulu Model. *IDEA – The Intellectual Property Law Review*, Vol. 51, No. 3, 2011. p. 511–558.
- Williams, Sharonda: The Digital Millennium Copyright Act and the European Copyright Directive: Legislative Attempts to Control Digital Music Distribution, Comment. *Loyola Intellectual Property & High Tech Journal*, Vol. 3:2, 2001, p. 35–50.
- Yu, Peter K.: How copyright law may affect pop music without our knowing it. *UMKC Law Review*, Vol. 83, No. 2, 2014. p. 363–401.

### *Internetes források*

- About Netflix (<https://media.netflix.com/en/about-netflix> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).
- Antitrust: Commission sends Statements of Objections to Valve and five videogame publishers on “geo-blocking” of PC video games. Press release, 5 April 2019, Brussels. ([https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP\\_19\\_2010](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_19_2010) – a letöltés ideje: 2020. január 7.).
- „Fizess elő közvetlenül nálunk az HBO Go-ra” (<https://www.hbo.hu/subscribe> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).



- Netflix's history: From DVD rentals to streaming success (<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/42787047/netflixs-history-from-dvd-rentals-to-streaming-success> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).
- Number of Apple Music Subscribers worldwide from October 2015 to June 2019. (<https://www.statista.com/statistics/604959/number-of-apple-music-subscribers/> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- Number of Netflix paying streaming subscribers worldwide from 3rd quarter 2011 to 3rd quarter 2019. (<https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/> – a letöltés ideje: 2019. december 22.).
- Number of Spotify monthly active users (MAUs) worldwide from 1st quarter 2015 to 3rd quarter 2019. (<https://www.statista.com/statistics/367739/spotify-global-mau/> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- The global video streaming market size is anticipated to reach USD 124.57 billion by 2025. (<https://www.marketwatch.com/press-release/the-global-video-streaming-market-size-is-anticipated-to-reach-usd12457-billion-by-2025-2018-11-27> – a letöltés ideje: 2019. december 22.).
- WarnerMedia: Home Boks Office (<https://www.warnermediagroup.com/home-box-office?q=our-content/home-box-office/> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).
- YouTube by the Numbers: Stats, Demographics & Fun Facts (<https://www.omnicoreagency.com/youtube-statistics/> – a letöltés ideje: 2019. december 29.).
- 110 Key Streaming Statistics You Must Know: 2019 & 2020 Data Analysis & Market Share. (<https://financesonline.com/streaming-statistics/#video> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- 2020 Gaming Industry Statistics, Trends & Data. (<https://www.gamingscan.com/gaming-statistics/> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- Berman-Grutzky, Michael, Cederholm, Alexej: The Obstacles and Opportunities for Digital Distribution in the Video Game Industry, Today and Tomorrow. KTH Computer Science and Communication, Master of Science Thesis Stockholm, 2010. (Elektronikus változat elérhető: [https://www.nada.kth.se/utbildning/grukth/exjobb/rapportlistor/2010/rapporter10/berman-grutzky\\_michael\\_OCH\\_cederholm\\_alexej\\_10124.pdf](https://www.nada.kth.se/utbildning/grukth/exjobb/rapportlistor/2010/rapporter10/berman-grutzky_michael_OCH_cederholm_alexej_10124.pdf) – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- Byford, Sam: EA's unlimited PC games subscription service launches next week (<https://www.theverge.com/2018/7/27/17620808/ea-origin-access-premier-launch-date-price> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- Cook, Sam: 60+ video and music streaming statistics [2019 edition]. (<https://www.comparitech.com/tv-streaming/streaming-statistics/> – a letöltés ideje: 2019. december 22.).
- Cox, Kate: Ubisoft Launches Their Own PC Gaming Client, and Is Selling Some Games For 1\$ to Get You To Try It (<http://kotaku.com/5935427/ubisoft-launches-their-own-pc-gaming-client-and-is-selling-some-games-for-1-to-get-you-to-try-it> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- „Deyan, G.”: 33 Out Of This World Video Games Industry Statistics In 2019. (<https://techjury.net/stats-about/video-games-industry/#gref> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- Dixon, Chris: Lessons from the PC video game industry (<https://medium.com/software-is-eating-the-world/lessons-from-the-pc-video-game-industry-3350bb7713de#.50quhmk6> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

- Ghoshal, Abhimanyu: Amazon is reportedly building a game streaming service to rival Google and Microsoft (<https://thenextweb.com/gaming/2019/01/11/amazon-is-reportedly-building-a-game-streaming-service-to-rival-google-and-microsoft/> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- Gregersen, Erik: HBO – American Company (<https://www.britannica.com/topic/HBO> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).
- Hollister, Sean: Spotify, the leading music streaming app, is finally profitable (<https://www.theverge.com/2019/2/6/18214331/spotify-earnings-financial-announcement-profits-music-streaming-podcast> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- Hern, Alex: Is Spotify really worth \$20bn? (<https://www.theguardian.com/technology/2018/mar/02/is-spotify-really-worth-20bn> – a letöltés ideje: 2019. december 30.).
- Hosch, William L.: Netflix – American Company (<https://www.britannica.com/topic/Netflix-Inc> – a letöltés ideje: 2020. január 3.).
- How Spotify came to be worth billions (<https://www.bbc.com/news/newsbeat-43240886> – a letöltés ideje: 2019. december 30.).
- Iqbal, Mansoor: Spotify Usage and Revenue Statistics (2019) (<https://www.businessofapps.com/data/spotify-statistics/> – a letöltés ideje: 2019. december 30.).
- Katkin, Andy: Electronic Arts launches Origin (<http://www.ea.com/news/electronic-arts-launches-origin> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- Kain, Eric: Why Digital Distribution Is The Future And GameStop is Not: Taking The Long View On Used Games (<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/05/30/why-digital-distribution-is-the-future-and-gamestop-is-not-takint-the-long-view-on-used-games> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- Kemp, Simon: Digital in 2019: Global Internet Use Accelerates. (<https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates> – a letöltés ideje: 2019. december 22.).
- Kucharski, Kyle: European Commission to Steam: Stop Geo-Blocking Games (<https://www.pcmag.com/news/367645/european-commission-to-steam-stop-geo-blocking-games> – a letöltés ideje: 2020. január 7.).
- Kurowski, Damon: Making Cents (<https://pitchfork.com/features/article/8993-the-cloud/> – a letöltés ideje: 2019. december 31.).
- Lamb, Bill: Top Three Major Pop Record Labels (<https://www.liveabout.com/top-major-pop-record-labels-3246997> – a letöltés ideje: 2020. január 1.).
- Maragos, Nich: EA Launces PC Digital Delivery Service ([http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=7163](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=7163) – a letöltés ideje: 2020. január 4.).
- McDonald, Heather: How the Big Four Record Labels Became the Big Three (<https://www.thebalancecareers.com/big-three-record-labels-2460743> – a letöltés ideje: 2020. január 1.).
- Meeker, Mary: Internet Trends 2017. (<https://www.bondcap.com/report/it17/#view/title> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- Meeker, Mary: Internet Trends 2018. (<https://www.bondcap.com/report/it18/#view/29> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).
- Meeker, Mary: Internet Trends 2019. p. 22 (<https://www.bondcap.com/report/itr19/#view/22> – a letöltés ideje: 2019. december 23.).

Mell, Peter – Grance, Timothy: The NIST Definition of Cloud Computing. National Institute of Standard and Technology, U.S. Department of Commerce, Special Publication 800–145. (<https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/legacy/sp/nistspecialpublication800-145.pdf> Letöltés ideje, 2020. január 4.).

Mezei Péter: Big and hot: robbanás előtt a streaming piac? Médiapiac, 2017/11–12. p. 44–45.

Mezei Péter: A streaming háború kapujában? (<http://copy21.com/2019/03/a-streaming-haboru-kapujaban/> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

Mezei Péter: Streaming háború: 1. nap (<http://copy21.com/2019/11/streaming-haboru-1-nap/> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

Patry, William: End of the Blog (<http://williampatry.blogspot.com/2008/08/end-of-blog.html> – a letöltés ideje: 2019. január 3.).

Perez, Sarah: Netflix to raise \$2 billion in debt to fund more content spending (<https://techcrunch.com/2019/10/21/netflix-offers-2-billion-in-debt-to-fund-more-content-spending/> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

Warren, Tom: Google unveils Stadia cloud gaming service, launches in 2019 (<https://www.theverge.com/2019/3/19/18271702/google-stadia-cloud-gaming-service-announcement-gdc-2019> – a letöltés ideje: 2020. január 4.).

### *Nemzetközi egyezmények*

Az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény. Kihirdetve az 1975. évi 4. törvényerejű rendelettel.

Az előadóművészek, a hangfelvétel-előállítók és a műsorsugárzó szervezetek védelméről szóló, 1961-ben Rómában létrejött nemzetközi egyezmény.

Megállapodás a szellemi tulajdon-jogok kereskedelmi vonatkozásairól. Magába foglalja: Általános Vám- és Kereskedelmi Egyezmény (GATT) keretében kialakított, a Kereskedelmi Világszervezetet létrehozó Marrakesh-i Egyezmény és mellékletei.

A Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) 1996. december 20-án, Genfben aláírt Szerzői Jogi Szerződése (WCT).

A Szellemi Tulajdon Világszervezete (WIPO) 1996. december 20-án, Genfben aláírt Előadásokról és a Hangfelvételekről szóló Szerződése (WPPT).

### *Az Európai Unió jogforrásai*

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

A Tanács 93/83/EGK irányelve a műholdas műsorsugárzásra és a vezetékös továbbközvetítésre alkalmazandó egyes szerzői és szomszédos jogi szabályok összehangolásáról

Az Európai Parlament és a Tanács 96/9/EK irányelve az adatbázisok jogi védelméről.

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

Az Európai Parlament és a Tanács 2006/115/EK irányelve a bérleti jogról és a haszonkölcsönzési jogról, valamint a szellemi tulajdon területén a szerzői joggal szomszédos bizonyos jogokról.

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

Az Európai Parlament és a Tanács 2014/26/EU irányelve a szerzői és szomszédos jogokra vonatkozó közös jogkezelésről és a zeneművek belső piacon történő online felhasználásának több területre kiterjedő hatályú engedélyezéséről.

Az Európai Parlament és a Tanács 2019/789 irányelve a műsorszolgáltató szervezetek egyes online közvetítéseire, valamint televíziós és rádiós műsorok továbbközvetítésére alkalmazandó szerzői jogok és szerzői joggal szomszédos jogok gyakorlására vonatkozó szabályok megállapításáról valamint a 93/83/EGK tanácsi irányelv módosításáról.

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

### *Egyéb jogforrások*

United States Code Title 17—Copyrights (Copyright Law of 1976 (Public Law 94-553 of October 19, 1976), as last amended by Public Law 104-39 of November 1, 1995).

Digital Millennium Copyright Act 17 USC 1001 112 Stat. 2860 (1998).

Library of Congress Copyright Royalty Board 37 CFR Part 385 [Docket No. 16-CRB-0003-PR (2018–2022)] (<https://www.govinfo.gov/content/pkg/FR-2019-02-05/pdf/2019-00249.pdf> – a letöltés ideje: 2019. december 29.).

### *Bírósági és más döntések*

C(2008) 3435 (Case COMP/C2/38.698 – CISAC).

T442/08 CISAC vs. Európai Bizottság ECLI:EU:T:2013:188.

T-411/08 Artisjus vs. Bizottság ECLI:EU:T:2013:172

C-5/08. Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening ECLI:EU:C:2009:465.

C-403/08. és C-429/08. sz. egyesített ügyek. Football Association Premier League Ltd, NetMed Hellas SA, Multichoice Hellas SA v QC Leisure, David Richardson, AV Station plc, Malcolm Chamberlain, Michael Madden, SR Leisure Ltd, Philip George Charles Houghton, Derek Owen (C-403/08), valamint Karen Murphy, Media Protection Services Ltd. (C-429/08) ECLI:EU:C:2011:631.

C-70/10. Scarlet Extended SA vs Société belge des auteurs, compositeurs et éditeurs SCRL (SABAM) ECLI:EU:C:2011:771.

C-302/10. Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening ECLI:EU:C:2012:16.

- C-360/10. Belgische Vereniging van Auteurs, Componisten en Uitgevers CVBA (SABAM) vs Netlog NV, ECLI:EU:C:2012:85.
- C-607/11. ITV Broadcasting Ltd, ITV 2 Ltd, ITV Digital Channels Ltd, Channel 4 Television Corporation, 4 Ventures Ltd, Channel 5 Broadcasting Ltd, ITV Studios Ltd v. TVCatchup Ltd. ECLI:EU:C:2013:147.
- C-314/12. UPC Telekabel Wien GmbH vs Constantin Film Verleih GmbH, Wega Filmproduktionsgesellschaft mbH ECLI:EU:C:2014:192.
- C-610/15. Stichting Brein v. Ziggo BV, XS4ALL Internet BV. ECLI:EU:C:2017:456.
- White Smith Music Publishing Co. v. Apollo Co. 209 U.S. 1 (1908).
- Fortnightly Corp. v. United Artists Television, Inc. 392 U.S. (1968).
- Sony Corporation of America, et al. v. Universal City Studios, Inc., et al., 464 U.S. 417 (1984)
- A&M v. Napster 239 F.3d 1004 (9th Cir. 2001).
- Twentieth Century Fox Film Corp. v. Cablevision Systems Corporation 06 Civ. 3990 (DC) 478 F. Supp. 2d 607 (S.D.N.Y. 2007).
- Cartoon Network LP v. CSC Holdings, Inc., 536 F.3d 121 (2d Cir. 2008).
- Authors Guild, Inc. v. Google, Inc., 954 F. Supp. 2d 282, 291 (S.D.N.Y.2013).
- Capitol Records v. ReDigi 934 F.Supp.2d 640 (2013).
- WNET, Thirteen v. Aereo, Inc., 712 F.3d (2nd Cir. 2013.).
- Associated Press v. Meltwater U.S. Holdings, Inc. 931 F. Supp. 2d (S.D.N.Y. 2013.).
- American Broadcasting Cos. v. Aereo, Inc., 134 S.Ct. 2498 (2014.).
- Authors Guild, Inc., et al. v. Google Inc. 804 F.3d 202 (2nd Circuit 2015).