

IPARJOGVÉDELMI ÉS SZERZŐI JOGI SZEMLE

Megjelenik kéthavonta

16. (126.) évfolyam, 1. szám

Megjelent: 2021. február

Kiadja a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala

Felelős kiadó:

Pomázi Gyula

Felelős szerkesztő:

Girmann Zsuzsanna

Tervezőszerkesztő:

Plette Péter

Tördelőszerkesztő:

Mányoki Anna

Szerkesztőség:

Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala

1054 Budapest, Zoltán u. 6.

Levélcím: 1438 Budapest, Pf. 415

E-mail: szerkesztoseg@hipo.gov.hu

Telefon: 06 1 474 5767

www.sztnh.gov.hu

Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt.

Postacím: 1900 Budapest

Előfizetésben megrendelhető az ország bármely postáján,

a hírlapot kézbesítőknél, a www.posta.hu WEBSHOP-ban

(<https://eshop.posta.hu/storefront/>),

e-mailen a hirlapelofizetes@posta.hu címen,

telefonon a 06 1 767 8262 számon,

levélben az MP Zrt. 1900 Budapest címen.

Külföldre és külföldön előfizethető a Magyar Posta Zrt.-nél:
www.posta.hu, WEBSHOP-ban (<https://eshop.posta.hu/storefront/>),
1900 Budapest, 06 1 767 8262, hirlapelofizetes@posta.hu

Egy szám ára: 2100 Ft

Egy évre: 12 600 Ft

SZTNH – 2021/1

HU ISSN

1587–5563

Szerkesztőbizottság:

*Dr. Baticz Csaba, Girmann Zsuzsanna, Gyetvainé Virág Dóra,
dr. Lábady Péter, dr. Legeza Dénes, dr. Mikló Katalin,
dr. Tóth Márta, dr. Zábori Zoltán*



16. (126.) ÉVFOLYAM 1. SZÁM

IPARJOGVÉDELMI ÉS SZERZŐI JOGI SZEMLE

IPARJOGVÉDELMI ÉS SZERZŐI JOGI SZEMLE

16. (126.) ÉVFOLYAM 1. SZÁM

2021. február

Dr. Ficsor Mihály

Copyright status of video games

Szöllős Tamás Bence

Bitumenfúvató üzem gázkezelésének vizsgálata szabadalmi szempontból

Karsai Krisztina

Iparjogvédelmi jogok megsértése – egy jobb sorsra érdemes büntetőjogi tényállás
– I. rész

Dr. Palágyi Tivadar

Külföldi hírek az iparjogvédelem területéről

Válogatás a Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleményeiből

Könyv- és folyóiratszemle

Summaries

SZELLEMI TULAJDON NEMZETI HIVATALA

Tájékoztató szerzőinknek

Az Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle szerkesztősége örömmel fogad minden, a szellemi tulajdon védelmével foglalkozó írást. A beérkezett kéziratok a szerkesztőbizottság jóváhagyása esetén nyelvhelyességi és a kiadvány stílusához igazodó stilisztikai javítások után kerülnek publikálásra, amelyek nem érintik a mű tartalmi értékét. A kéziratot – a szerkesztőbizottság döntése alapján, az írás témája és mélysége szerint – a Tanulmányok, a Jogesetek, a Technikatörténet, a Fórum vagy a Hírek, események rovatban tesszük közzé. Az írás terjedelmét nem korlátozzuk, igen hosszú cikket esetleg két vagy több részben, egymást követő lapszámokban teszünk közzé a szerzővel történő egyeztetés után. Az egyes cikkekben kifejeződő állásfoglalásnak nem feltétlenül kell tükröznie a szerkesztőbizottság véleményét.

A Word vagy Rich Text formátumban készült kéziratokat e-mailben kérjük elküldeni az alábbi címek valamelyikére. Kérjük szerzőinket, hogy a szöveget ne formázzák, zárják balra, kiemelésként csak dőlt betűt alkalmazzanak, a címeiket, alcímeiket ne húzzák alá, a címhierarchiát lehetőleg számozással jelezzék. Tanulmányuk magyar és angol nyelvű összefoglalóját szíveskedjenek maximum 10 sorban mellékelni. A szövegben előforduló rövidítéseket, betűszókat első előfordulásukkor fel kell oldani. A hivatkozásokban kérjük az összes bibliográfiai adat (szerző, cím, kiadó, kiadás helye és éve, oldalszám, webcím) feltüntetését.

További kérdéseik esetén a szerkesztőség készséggel áll a rendelkezésükre (Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala, 1054 Budapest, Zoltán u. 6., Girmann Zsuzsanna szerkesztő, szerkesztoseg@hipo.gov.hu, tel.: 06 1 474 5767.

TARTALOM

Copyright status of video games	
DR. FICSOR MIHÁLY	7
Bitumenfúvató üzem gázkezelésének vizsgálata szabadalmi szempontból	
SZÖLLŐS TAMÁS BENCE	45
Iparjogvédelmi jogok megsértése – egy jobb sorsra érdemes büntetőjogi tényállás – I. rész	
KARSAI KRISZTINA	55
Külföldi hírek az iparjogvédelem területéről	
DR. PALÁGYI TIVADAR	69
Válogatás a Szerzői Jogi Szakértő Testület szakvéleményeiből	108
– SZJSZT-01/2019 – Fejlesztési terv pénzügyi fejezetének szerzői jogi védelme	108
– SZJSZT-06/2019 – Egyes zenés színpadi művek szerzői jogi minősítése és a joggyakorlás e művekre	121
Könyv- és folyóiratszemle	130
– Nyilvános nézetek a mesterséges intelligenciáról és a szellemi tulajdon irányairól (Dr. Palágyi Tivadar)	130
– Neil C. Hughes: Inspiráló TED-előadások. Innováció. Nem hivatalos válogatás 100 előadó legfontosabb gondolataiból (Dr. Osman Péter)	133
– Peter H. Diamandis & Steven Kotler: A jövő gyorsabban itt lesz, mint gondolnánk. Hogyan formálják át mindennapi életünket az egymásra ható új technológiák? (Dr. Osman Péter)	144
Summaries	155

A folyóiratban megjelenő tanulmányok a szerzők véleményét tükrözik, amely nem feltétlenül azonos a szerkesztőbizottság álláspontjával.

CONTENTS

Copyright status of video games	
DR MIHÁLY FICSOR	7
Analysis of a bitumen blowing unit's off-gas treatment from an aspect of patents	
TAMÁS BENCE SZÖLLŐS	45
Infringement of industrial property rights – criminal statement of facts worthy of a better fate – Part I	
KRISZTINA KARSAI	55
News in the field of industrial property protection abroad	
DR TIVADAR PALÁGYI	69
Selection of advisory opinions of the Body of Experts on Copyright	108
Review of books and periodicals	130
Summaries	155

CONTENT

Le statut du droit d’auteur des jeux vidéo DR MIHÁLY FICSOR	7
L’examen du traitement du gaz des usines du soufflage de bitume du point de vue des brevets TAMÁS BENEC SZÖLLŐS	45
Violation des droits de propriété industrielle – un état des faits de la loi criminelle qui méritent un sort meilleur – partie I KRISZTINA KARSAI	55
Nouveautés dans le domaine de la protection de propriété industrielle à l’étranger DR TIVADAR PALÁGYI	69
Avis d’expert choisis du corps des experts en droits d’auteur	108
Revue des livres et périodiques	130
Summaries	155

INHALT

Der urheberrechtliche Status der Videospiele	
DR. MIHÁLY FICSOR	7
Prüfung der Gashandlung der Bitumenanblasen Betriebe aus der Sicht der Patente	
TAMÁS BENCE SZÖLLŐS	45
Verletzung der gewerblichen Schutzrechte – eine strafrechtliche Sachlage die ein besseres Schicksal verdient– Teil I	
KRISZTINA KARSAI	55
Neuheiten auf dem Gebiet des gewerblichen Rechtsschutzes im Ausland	
DR. PALÁGYI TIVADAR	69
Ausgewählte Expertisen des Expertenkollegiums für Urheberrecht	108
Übersicht von Büchern und Zeitschriften	130
Summaries	155

COPYRIGHT STATUS OF VIDEO GAMES**

I. Introduction

When one speaks about the birth of video games as an artistic and entertainment genre, it is not possible to refer to a concrete event like Guttenberg's invention of the printing press. Its emergence took place in a way quite similar to cinematography, where there were certain precursors already in the first half of the 19th century, such as Simon von Stampfer's stroboscope in the 1830s or Francis Ronalds' camera in 1845 used for meteorological observations. William Lincoln's "zoopraxiscope" in 1867 and Edward Muybridge's galloping horse in 1878 brought us closer to what then became finally August and Louis Lumière's "Cinématographe", which projected moving pictures for the first time in Paris in December 1895 to a paying audience. That was the real quantum jump, the first step towards the film industry as we know it now, with great cultural values, with enormous entertainment potential and with huge successes of the creations by world famous directors, actors, actresses and film music composers. In 2018, for example, the film industry produced USD 41.7 billion box-office income and, along with other – including digital online – distribution channels, USD 136 billion.

As regards video games, there were also certain precursors before it became the phenomenon the way we know it nowadays. William Higginbotham created in 1958 Tennis for Two by means of an early computer and oscilloscope, but the real beginning took place in 1961 and 1962 when Steve Russell, in collaboration with others, wrote the program of Spacewar!, the first version of space combat video games by using the computer of the Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston. At that time, that was just for non-commercial self-entertainment purposes of the teachers and students at MIT and their friends. The kind of quantum step – similar to the Lumière brothers' in the case of cinematography – was made by Atari's Pong in 1972 created by Allan Alcorn, the first commercially successful arcade video game, and by Ralph Baer's Magnavox Odyssey console, also released in 1972, which made possible also the household use of video games. Pong was a table-tennis-themed game with very simple two-dimensional graphics; two paddles represented by short straight lines were returning the ball – just a blinking point – back and forth by the same

* This paper has been prepared for the Spanish authors' society SGAE. The society only intends to use it in Spanish translation and, thus, it has authorized the author of the paper to publish it if he wishes, and authorize its publication in this journal of the Hungarian Intellectual Property Office.

** Member of the Hungarian Council of Copyright Experts, former Assistant Director General of the World Intellectual Property Organization (WIPO).

player or two different players and the score was kept by numbers at the top of the screen. In view of the success of the product, Atari released several versions of Pong adding new features to the original “gameplay”; then more and more competitors appeared, producing ever more sophisticated games, and finally – like now – appearing on the screen in the same quality as high-definition films.

The market success of the game industry has reached – and is even surpassing – that of the film industry. According to the 2020 edition of the “Global Game Market Report”¹, the forecast is that this year the global market revenue of the industry will be USD 159.3 billion (a 9.6% increase over 2019), within which mobile (smartphone and tablet) gaming will have the largest segment with USD 77.2 billion (with 13.3% growth) and it continues outpacing the PC and console game market (based mainly on Xbox One and PlayStation 4), although its revenue will also grow to USD 45.3 billion (at a 6.8% rate).

The topic of this study is the copyright status of video games. Therefore, it is at least as important question what kinds of qualitative developments and new forms of uses are taking place in the game industry. The video games, while maintaining their game nature – so much that they even take the form of highly popular e-sport events – function ever more as entertainment products in the same markets and exploitation channels as audiovisual works. This is also manifested in certain mergers of the film and game industries; film variants are prepared of video games and *vice versa*, and popular actors appear now in games not only as “voice actors” but also with their own images.

Otherwise the comparison of the game industry to the film industry in a study to be prepared from a copyright angle is justified, at least, for two substantive reasons. First, the game industry is faced with the same kinds of structural issues concerning its copyright status as the film industry did before it became regulated in Articles 14 and 14*bis* of the Berne Convention – in the sense that, although it was easy to recognize that cinematographic works did deserve copyright protection, the questions of under what category and with what sorts of specific rules they should be protected raised uncertainties and led to intensive debates. Second, as it is discussed below, the current dominant position is that video games may enjoy adequate protection on the basis of the existing categories of works without the need for providing them a separate stand-alone status, and one of the categories – in fact the basic one – is audiovisual works, which is suitable (and is becoming ever more relevant) for this purpose.

In the study

- *first*, the definition of video games is outlined;
- *second*, the basic characteristics of video games and the gaming ecosystem are described;

¹ “Global Game Market Report 2020 (Free Edition)” published on July 13, 2020, available at <https://world-businessanalytics.com/2020/07/13/global-game-market-report-2020-free-edition/>. (This website – and all the other websites referred to in the paper – was visited, for the last time on October 15, 2020.)

- *third*, it is presented how the idea of protecting video games as “multimedia productions” emerged and, in that connection, also what similarities they have to electronic databases;
- *fourth*, it is reviewed what are the main trends of legal classification and protection of video games in national copyright laws;
- *fifth*, the typical case law developments in two countries – the United States and France – are described more in detail and conclusions are drawn for the legal consequences of the copyright classification of video games;
- *sixth*, the audiovisual aspects of video games are analyzed more thoroughly;
- *seventh*, the application of the copyright norms to certain new ways of exploiting video games – such as online streaming, live transmissions, interactive making available of recorded “gameplays” and e-sport events – are reviewed;
- *eighth*, the role of music in the creation and use of video games is considered, with special attention to the tasks of collective management organizations;
- *ninth*, the borderline area of permitted uses and infringements is visited with special attention to the issues of “clones”, “mods”, “machinima” versions and gameplay commentaries, along with the related contractual systems and the issues of the use, and circumvention (by “modchips”), of technological protection measures;
- *tenth*, conclusions are offered in which, *inter alia*, the audiovisual-work aspects of video games, the role of music, and the tasks of collective management organizations in the exercise of rights in the non-software-related elements of video games are stressed.

II. Concept and definition of video games

Let us quote some attempts to define video games:

A video game is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.²

A game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons.³

A video game is a computer game that you play by using controls or buttons to move images on a screen.⁴

A video game is an electronic game that involves interaction with a user interface or input device, such as a joystick, controller, keyboard, or motion

² Nicolas Esposito: “A Short and Simple Definition of What a Video Game Is”; available at <https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>, p. 1.

³ Cambridge Dictionary online, at <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>.

⁴ Collins Dictionary online, at <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game>.

sensing devices, to generate visual feedback [...] on a two- or three-dimensional video display device such as a TV set, monitor, touchscreen, or virtual reality headset.⁵

A game played by electronically manipulating images produced by a computer program on a monitor or other display.⁶

These and similar definitions reflect certain elements of video games, but none of them characterizes video games fully and adequately from the viewpoints that are relevant for the copyright status of video games. The first definition only concentrates on the audiovisual aspects and does not mention the software element and the interactive operation of video games; the second one refers to interactivity but does not express – unlike the first one – the narrative aspect of games; in contrast, the third one, only emphasizes the computer-related features. Only the fourth and the fifth definitions pay attention more or less clearly both to the electronic manipulation of the games (and through it, at least indirectly, to the underlying software) and to the visual displays (and through it, at least indirectly, to the audiovisual aspects of the games).

In the international treaties, the EU directives and national copyright laws, there are no specific provisions on video games; consequently, there is no definition either. During the WIPO meetings before and immediately after the adoption of the WIPO Copyright Treaty (WCT) and WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT), when the copyright status of multimedia productions was discussed, reference was made also to video games as an example of such productions (see below), but the discussions did not reach the level of norm-setting; it is the WIPO Glossary of Copyright and Related Rights Terms which contains a definition of multimedia productions, without, however, mentioning video games.

WIPO dealt with the copyright status of video games later in specific studies and in articles published in the WIPO Magazine as discussed below. One of those studies – the most detailed one published in 2013 with rich comparative material – seems to contain quite an adequate definition of video games which expresses their decisive features and complex nature (in a way that it stresses those aspects too which are truly relevant from the viewpoint of copyright). It reads as follows:

Video games are complex works of authorship – containing multiple art forms, such as music, scripts, plots, video, paintings and characters – that involve human interaction while executing the game with a computer program on specific hardware.⁷

⁵ Wikipedia, at https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game.

⁶ Oxford English Thesaurus, at https://www.lexico.com/definition/video_game.

⁷ Andy Ramos, Lura López, Anxo Rodríguez, Tim Meng and Stan Adams: “The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches”, WIPO publication 2013, available at https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf; page 7, point 2.

As mentioned above, the EU copyright directives do not contain any definition of video games but, if the case law of the Court of Justice of the EU (CJEU) is also taken into account, it may be said that, in EU law in a broader sense, there is a definition. In the *Nintendo Co. Ltd v PC Box Srl* case⁸, the question raised by a preliminary reference was how technological protection measures (TPMs) may be applied to video games. To answer this question, the CJEU had to deal also with the copyright status of the games, since the provisions of Article 6 of the InfoSoc Directive (Directive 2001/29/EC) concerning TPMs are applicable for the protection of copyright and related rights. The Court has adopted a definition that is in harmony with the key elements of the definition in the WIPO study quoted above. The CJEU has found that video games “constitute complex matter comprising not only a computer program but also graphic and sound elements, which, although encrypted in computer language, have a unique creative value which cannot be reduced to that encryption”.⁹ In another judgment adopted in the *BSA v. Ministerstvo Kultury* case¹⁰, in principle the issue was the relationship between a computer program and its “graphic interface”, but it was possible to understand it in a way that it also applied to the relationship of the computer program element and “the rest” actually appearing on the screen (and in that way, it stated implicitly the principle of “distributive” (parallel) protection of the two elements):

A graphic user interface is not a form of expression of a computer program within the meaning of Article 1(2) of Council Directive 91/250/EEC of 14 May 1991 on the legal protection of computer programs and cannot be protected by copyright as a computer program under that directive. Nevertheless, such an interface can be protected by copyright as a work by Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society if that interface is its author’s own intellectual creation.¹¹

⁸ Case C-355/12 (23 January 2014).

⁹ *Ibid.*, para. 23. The Court has added: “In so far as the parts of a video game, in this case, the graphic and sound elements, are part of its originality, they are protected, together with the entire work, by copyright in the context of the system established by Directive 2001/29.”

¹⁰ Case C-393/09 (22 December 2010).

¹¹ See point 1 of the operative part of the judgment at the end thereof. It is to be noted, however, that point 2 of the summary, as discussed below in another part of this study may not be fortunate if it is applied to what appears on the screen in the course of playing a video game (the so-called “gameplay”), because it reads as follows: “Television broadcasting of a graphic user interface does not constitute communication to the public of a work protected by copyright within the meaning of Article 3(1) of Directive 2001/29.”

As discussed below more in detail, these definitions in the WIPO study and the CJEU judgments are appropriate. Only one additional remark is justified; namely that the above-mentioned “multiple artistic forms” and the “graphic and sound elements”, in general, merge together and form parts of audiovisual works as one of the two key components of the complex structure of video games (the other being the computer programs to operate them).

I have stated above that national *copyright* laws do not contain any definition of video games (the emphasis is on the word “copyright”). Interestingly enough, it is possible to find a definition in a national law, but it is not a copyright law. It is Article 200terdecies of the French General Tax Code (inserted by Law n° 2007-309 of March 7, 2007 on the modernization of audiovisual diffusion and the future of television). The said provision of the General Tax Code defines video game as follows:

“any entertainment software made available to the public on a physical support or online which integrates elements of artistic and technological creation, allowing to one or several users a series of interactions based on scenario or simulated situations and appearing in the form of animated images, with or without accompanying sounds.”¹²

The definition may be regarded as appropriate, except for the term “entertainment software” which may be misleading (since it mainly refers to the software elements of video games). What is described in it correctly is the complex nature of video games composed of both artistic and technological elements operated interactively (therefore, necessarily by means of a computer program), which, for the users, appear in the form of moving images with or without accompanying sounds (if with sounds, in particular with musical works)¹³. The definition, in substance, corresponds to the classification of video games in the *Cryo* judgment of the French *Cour de cassation* as “complex works”¹⁴; it, however, makes it clear that it is only the technological element of a video game that qualifies as “software” (meaning computer program) and it contains another element or other elements that is not “software”, but a work or works protected in accordance with the general copyright norms (or also with some genre-specific norms, such as those on audiovisual works, but definitely other than the specific norms on computer programs).

¹² The definition, in original French language reads as follows: « tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d’interactions s’appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d’images animées, sonorisées ou non. »

¹³ It is to be noted, that this element of the definition practically corresponds to the definition of “audiovisual work”.

¹⁴ See the discussion of the French situation under title VI below.

The expression used in the definition of the French General Tax Code corresponds to a meaning of the term “software” (in French, “*logiciel*”) that is much broader than computer programs. It seems to refer to all kinds of digital contents. This is the reason for which the use of the expression “entertainment software” (in French: “*logiciel de loisir*”) tends to be misleading and, due to its unclear borders, it is not suitable as a meaningful basis of copyright classification. For example, the definition in Wikipedia reflects this overly general meaning of “software”:

“Computer software is all *information* processed by *computer systems*, *programs* and *data*. Computer software includes *computer programs*, *libraries* and related non-executable *data*, such as *online documentation* or *digital media*.”¹⁵

In view of this, for the definition of the Tax Code to be adequate, it should have used a term such as “any production in digital form” or “any digital media” instead of the term “entertainment software”, since the latter might be understood in the above-mentioned broad sense instead of just as a computer program, and therefore it may be misleading.

III. Basic characteristics of video games and the gaming ecosystem

The statistics quoted above in the Introduction show that the video game industry is now rivaling with the film industry in the field of entertainment productions and services. The times when video games meant just short lines and a point moving on a mono-color computer screen have long been over. The development of processors and the growth of communication and storage capacities have reached ever more breath-taking levels, and digital graphics technologies have become able to produce movie-quality pictures. The publication of a new game of a mainstream developer is awaited now with the same kind of enthusiasm as a new film produced by a big film studio and created by a famous director with the participation of the most popular actors. For example, the game *Call of Duty: Modern Warfare* produced an income of USD 600 million within three days of its release in October 2019. It is worthwhile comparing it with the public reception of a successful film – *Joker* – released somewhat earlier in the same month, which produced a little bit less than USD 100 million¹⁶ worldwide in three days.

However, from the viewpoint of the copyright status of video games, what are truly relevant are the questions of how they are created, what they look like and how they are used.

¹⁵ Wikipedia at <https://en.wikipedia.org/wiki/Software>.

¹⁶ The exact figure was USD 97.1 million.

There are different categories of games (action, adventure, fighting, role-playing, simulation, strategy, sport, puzzle, etc.), but the most typical, most popular and financially the most successful games are those which are similar to the above-mentioned *Call of Duty: Modern Warfare*, which – when played – truly appears like a film on a screen. They have producers (in the game ecosystem referred to as “developers”); they are created by directors, scenario and dialogue writers, composers and even actors to perform at least as “voice actors”; and they have a narrative story line, although offering alternative options in an interactive manner. The distribution of the games usually takes place by publishers through console makers or website platforms. For example, in the case of *Call of Duty: Modern Warfare*, the developer was Infinity Ward, the publisher was Activision, the scenario and dialogue writers were Brian Bloom, Justin Harris, Taylor Kurosaki and Ben Chaney; the music had been created by Sarah Schachner (a BMI member and composer of the music for various successful video games), and the game was made available through *PlayStation 4* and *Xbox One*, as well as online, including for mobile phones, to be used either in a single player or in multiplayer manner.

These are the features of video games which have to be taken into account from the viewpoint of their copyright status. Obviously, they represent a quality completely different from how electronic games used to appear with a blinking point moving left and right between two small lines representing paddles moving up and down.

IV. Video games considered as a category of multimedia productions in the activities of WIPO; relationship of video games with electronic databases

The preparation of the two WIPO “Internet Treaties” took place on the basis of the “digital agenda”. It included the issues of (i) the application of the right of reproduction in the digital online environment; (ii) the right or rights to be applied for interactive making available of works and objects of related rights to the public (resulting in parallel overall regulation of the rights of distribution and communication to the public); (iii) the applicability of exceptions and limitations in the new environment; and (iv) the protection of technological measures and rights management information. It may also be considered that the protection of computer programs as born digital productions and electronic databases of digitized contents were also parts of the “digital agenda” (the only reason for which, in general, they were not mentioned as such was that the copyright issues of those works had been on the agenda of previous WIPO bodies and had also been regulated in the TRIPS Agreement). Therefore, the question may be asked, what was the reason why, although the growing convergence created by digitization and computer technologies between the various categories of works and objects of related rights was also a spectacular trend at that time already and

was discussed quite extensively, the most important phenomena of this kind of convergence, multimedia productions, were not included in the “digital agenda”.

The answer to this question is that, in fact, the issue of the copyright status of multimedia productions (among which also video games were mentioned, although their development had not reached yet the stage of the present perfection and popularity) were discussed in WIPO events which were parts of the preparatory work in a broader sense, but it was decided that it would be too early to include this topic in the agenda of the committees of governmental experts (and later of the Diplomatic Conference). For this, it should be taken into account that important aspects of the preparatory work took place, in addition to the two Committees (the Berne Protocol Committee preparing what became the WCT and the New Instrument Committee working on what were later adopted as the WPPT), at regional consultations and “worldwide” symposiums in which both high governmental officials and outstanding copyright and technical experts participated.¹⁷

The issue of the copyright status of multimedia productions, and in particular the question of whether or not it would be necessary to extend WIPO’s norm-setting activities to such productions were discussed quite in detail, first of all in the excellent introductory presentation by Pierre Sirinelli at the Worldwide Symposium which took place in the big conference room of the Louvre in June 1994 and was organized by WIPO in cooperation with the French Government¹⁸. What Sirinelli said, at that time, as regards the justification of “distributive” (parallel) protection seems to be still valid:

What Does a Multimedia Product Qualify As? This question is important, as it determines the legal regime applicable to the product. Indeed it is the one that has led a number of people to advocate, on the grounds of what they claim to be uncertainties, the adoption of a specific regime.

One thing is sure: [...] the fact of multimedia products being on a digital medium should not on any account be a reason for the application of the special provisions on software. [...] Even though it may be an important element of the product, the software involved must not be allowed to obscure the nature of the other elements. *Here once again we come up against the traditional debate which also surrounded certain complex computer creations like expert systems or video games, and which seems moreover to have been clearly settled in both legal literature and case law: [...] special provisions are applicable to*

¹⁷ For a detailed description of the preparatory works, see *Mihály Ficsor*: “The Law of Copyright and the Internet – the 1996 WIPO Treaties, their Interpretation and Implementation”, Oxford University Press, 2002, pp. 14 – 41.

¹⁸ “WIPO Worldwide Symposium on the Future of Copyright and Neighboring Rights”, WIPO publication No. 731 (E), 1994 (hereinafter: the Louvre Symposium).

*the program part, and ordinary copyright provisions to the rest [...] [which] should be classifiable, as the case may be, in one of the two categories already available, namely collective works, on the one hand, and audiovisual works on the other. Everything depends on the circumstances.*¹⁹

In continuation, he expressed the view that the appropriate classification of “the rest” (that is, the elements of multimedia productions other than the software to operate them), in general appears to be the category of audiovisual works rather than that of “collective works”.²⁰ At the same time, since electronic encyclopedias were also considered to be covered by the concept of multimedia productions, he also referred to a possible classification as databases – or depending on which parts of complex multimedia productions are involved, certain parts thereof as audiovisual works and other parts as electronic databases. In summing up that part of his presentation, he expressed the view that it would not be necessary – and even appropriate – to try to work out special legislative norms for multimedia productions.²¹

The question of the legal classification of multimedia productions was on the agenda in two similar worldwide events with high-level governmental and academic speakers and with the contributions of the key representatives of the various groups of stakeholders, in May 1995 at the WIPO Worldwide Symposium organized in the *Teatro Nacional de las Artes* of the Anthropological Museum in Mexico City in cooperation with the Mexican Government²² and in October 1995 at the WIPO Worldwide Forum in the *Palazzo Reale* in Naples held in cooperation with the Italian Government²³. The position of the participants has not changed since the Louvre Symposium on four issues: first, the multimedia productions do deserve copyright protection (video games were not analyzed separately but were considered to be covered); second, a parallel protection of the software part and “the rest” (literary and artistic works) of such productions is justified; third, the main candidate for the protection of “the rest” should be audiovisual works (although, in the case of certain

¹⁹ Ibid., p. 40.

²⁰ As it is discussed below, he and also other commentators pointed out later that the classification as “collective works” – existing in France and in some other countries – would not be advantageous from the viewpoint of the creators of video games because, in the case of works qualifying as such, they would not be original owners of copyright; therefore, the classification of audiovisual works with co-authorship (in France as a category of “works of collaboration”) is obviously more advantageous to them.

²¹ See, the Louvre Symposium, p. 41.

²² “WIPO Worldwide Symposium on Copyright in the Global Information Infrastructure”, WIPO publication No. 746 (E/S), 1995. For the summary of the discussion, see *Mihály Ficsor: International Harmonization of Copyright and Neighboring Rights* pp. 369 – 380, on multimedia productions, in particular pp. 372 – 374.

²³ “WIPO World Forum on Intellectual Creations in the Information Society”, WIPO publication No. 751 (E), 1996.

specific productions, also the classification as databases might be appropriate), and, fourth that, at least for the time being, there was no need for norm-setting in this respect. In Naples, a very intensive panel debate took place, moderated by the legendary Director General of WIPO, Arpad Bogsch and with the active participation of high-level representatives of the key negotiating parties in the preparation of what became the following year the WCT and the WPPT²⁴.

At the Naples Forum – the last one in that series of high-level worldwide events – as Assistant Director General of WIPO in charge of copyright and of the preparation of the “Internet Treaties” I had the honor to outline the conclusions of the debates in the various panels at the Forum. As regards multimedia productions, after summing up the main points mentioned above, I pronounced the agreement of the representatives of the international copyright community expressed at the Forum in this way: “We may have to further consider this category, certainly not in the Berne Protocol or the ‘New Instrument’ Committees, but at other WIPO forums.”²⁵ Thus, multimedia productions were not dealt with in the two Committees and at the Diplomatic Conference and are not covered by the WCT and the WPPT.

The opportunity to discuss the copyright status of multimedia productions at another WIPO forum after Naples was offered quite soon; as early as in May 1997, in Seville at the WIPO International Forum on the Exercise and Management of Copyright and Neighboring Rights in the Face of Digital Technology²⁶, organized in cooperation with the Spanish Ministry of Education and Sport and with the assistance of the Spanish authors’ society SGAE (from where my distinguished colleague and friend, the late Antonio Delgado Porras was my key partner in the organization of the program). One of the nine panel discussions was devoted exclusively to the copyright issues of multimedia productions.²⁷ It took place on the basis of an extremely high quality and very detailed paper²⁸ prepared – and given as an oral presentation – by Thierry Desurmont, Deputy Director General of SACEM and at that time the President of the Legal and Legislation Committee of CISAC.

The limits of the volume of this study would hardly allow reviewing all the details of Desurmont’s paper. It seems sufficient to mention that he expressed full agreement with Pierre Sirinelli’s above-mentioned opinion that multimedia productions (including video games specifically mentioned in his – Desurmont’s – presentation) should be regarded as complex works composed of two elements: computer programs to operate the games and “something else” protected by copyright, which in fact was to be regarded more important

²⁴ Ibid., pp. 55–62.

²⁵ Ibid., p. 135.

²⁶ “WIPO International Forum on the Exercise and Management of Copyright and Neighboring Rights in the Face of Digital Technology”, WIPO publication 756 (E), 1998.

²⁷ Ibid., pp. 41–53.

²⁸ Ibid., pp. 169–206.

from the viewpoint of the value and use of such productions²⁹. He was also of the view that, in general (and this obviously applied to video games), the “something else” was to be qualified as audiovisual works³⁰, although, in the case of certain categories of multimedia productions – such as digital encyclopedias –, the classification as databases might also be justified.³¹

In the debate, the question of whether or not it would be necessary to include the issues of the legal classification and protection of multimedia productions (including video games) in WIPO’s norm-setting agenda was also raised. Desurmont responded to this question in the negative and expressed the view that, for the time being, the parallel protection of the components of such productions on the basis of the existing categories of works and provisions was satisfactory.³² This was the general opinion at the Forum and it has remained WIPO’s official position since then. The questions of the legal classification and protection of multimedia productions (or any categories thereof) have not been included since then in the agenda of the various sessions of the WIPO Standing Committee on Copyright and Related Rights (SCCR) or of other official WIPO bodies.

In the title above, not only multimedia productions (the broad category of which is regarded to cover video games as a subcategory), but also the relationship of video games with electronic databases is mentioned. It was Desurmont, in his paper presented at the Seville International Forum, who also drew attention to the fact that the basic structural aspect of the above-mentioned Sirinelli principle of “distributive” (parallel) protection of the components of multimedia productions – according to which multimedia productions mean computer programs and “something else” usually protected by copyright – may be interpreted in a way that it also applies to electronic databases.

Desurmont referred to the provision of Article 1(3) of the Database Directive (Directive 96/9/EC), at that time just in the stage of implementation, which provides as follows: “Protection under this Directive shall not apply to computer programs used in the making or operation of databases accessible by electronic means.” This is a highly relevant parallel since what is stated in the provision is practically the principle of “distributive” protection as presented by Sirinelli at the 1994 WIPO Worldwide Forum in the Louvre.

This also shows that although video games may be characterized as “multimedia productions”, this may not pass as a substantive definition because the concept of “multimedia productions” is of a generic nature, referring to the results of a convergence of genres emerging with digitization and the possibility of using the digitized works and objects of related rights by means of computer programs in a flexible – searchable and non-linear – manner. As I

²⁹ Ibid., p. 175.

³⁰ Ibid., pp. 175–177.

³¹ Ibid., pp. 177–179.

³² Ibid., p. 45.

pointed out in 2000 at an ATRIP³³ Congress held in Santorini, in fact, the expression “multimedia” may be misleading; not a “multi” but a single – “mono” – universal “medium” has emerged, where, for appropriate legal classification and protection of a given production, it is the genre of the digitized “something else” for the creation and operation of which a computer program is used is what is really decisive. If it is said about something that it is a “multimedia production”, it is not a sufficient answer yet to the question how it qualifies under copyright and related rights (in addition to only one thing that is necessarily clear; namely that one of its elements is a computer program, which is however not the entire production – far from that):

Multimedia – and, within the phenomenon of multimedia, multimedia productions – are among the most obvious manifestations of the converging trends created by the application of digital technology.

The expression “multimedia productions” is a misnomer. What are truly involved are rather *multi-genre*, *mono-medium* productions, since the essence of such productions is that they usually include various works and contributions belonging to all kinds of different genres in one single, all-embracing medium, the medium of binary digits (accessible and operated by means of built-in computer programs).³⁴

It is in this sense that, in the WIPO Glossary of Copyright and Related Rights Terms, “multimedia” is defined:

“Multimedia production”: 1. A term frequently used with widely differing meanings and sometimes with meanings not sufficiently clear. Nevertheless, a multimedia production seems most generally understood to be a collection in digital format of, typically, more or less all kinds of works, except for three-dimensional works (that is, literary works, graphic works, audiovisual works and musical works, etc.) Phonograms in digital format as well as mere data also may be, and frequently are, parts of such collections. An indispensable feature of any multimedia production is that it may be used in an interactive, non-linear way, which is made possible by the other basic element of multimedia productions – which is always present in such productions – namely a computer program.

³³ ATRIP: International Association for the Advancement of Teaching and Research of Intellectual Property.

³⁴ Mihály Ficsor: “Legal Characterization and Protection of Multimedia Creations”, presented at the Congress of the ATRIP in Santorini, Greece (September 17 to 19, 2000), p. 1.

2. Multimedia productions are to be protected under Article 2(1) and/or (5) of the Berne Convention, irrespective of their legal characterization (most frequently as collections, audiovisual works and/or computer programs) under the various national laws.³⁵

As mentioned in the Introduction above, apart from the way video games were referred to in the course of the preparatory works of the WCT and the WPPT as a subcategory of “multimedia productions”, they have not been included in the agenda of official governmental bodies of WIPO, they have only been covered by studies published by the Organization and in articles in the WIPO Magazine. These publications – in particular one containing a comparative analysis of the copyright status of video games – are referred to under the following title of the paper.

V. Alternatives of legal classification and protection of video games in national copyright laws presented in WIPO publications

As mentioned above, although the legal protection of video games has not been included in the agendas of the governmental bodies of WIPO, the Organization has dealt with this issue (not only with the copyright aspects but also with the industrial property aspects thereof) in the form of studies ordered and published, and also in shorter writings included in the WIPO Magazine. In particular, two studies should be mentioned. A practical-oriented publication covering the various intellectual property issues of video game production and distribution under the title of “Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers”³⁶ and another one of a more analytic nature concentrating on the intellectual property – in particular copyright – protection of video games entitled: “The Legal

³⁵ Mihály Ficsor: “Guide to the Copyright and Related Rights Treaties Administered by WIPO and Glossary of Copyright and Related Rights Terms”, WIPO publication No. 891 (E), 2003, p. 297. The Guide to the Berne Convention included in the book refers to multimedia productions in this way:

Computer programs, databases and multimedia productions are the most important newly identified categories of literary and artistic works; all three relate to the development of information technology. Neither of them appears in the non-exhaustive list in paragraph (1). As mentioned above, computer programs have been recognized as literary works in Article 10.1 of the TRIPS Agreement and in Article 4 of the WCT, and, therefore, are discussed in the commentary to the latter provision. The protection of databases is analyzed under paragraph (5) of this Article of the Berne Convention, and databases also in connection with Article 5 of the WCT which, similarly to Article 10.2 of the TRIPS Agreement, clarified their copyright protection. As regards multimedia productions, it is clear that they are to be protected under paragraph (1) and/or paragraph (5) of the Berne Convention. The issue of their specific legal characterization is not, however, completely settled (for this, see the corresponding title – “multimedia productions” – in the Glossary below). (See page 27 of the Guide).

³⁶ David Greespan, S, Gregory Boyd, Jas Purewal and Matthew Datum: “Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers”, WIPO publication No. 959 (E), 2014, available at https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf.

Protection of Video Games – Comparative Analysis in National Approaches”³⁷. As regards the WIPO Magazine articles, one dealt with video games and was written by one of the co-authors of the just mentioned comparative study published around the time when that study was prepared.³⁸

These studies and the article were published in 2013 and 2014, and probably prepared even before. Since then a lot of new technological, distribution-method and legal developments have taken place. Thus, these publications may not reflect precisely, in all aspects, the current situation. Nevertheless, it is worthwhile referring to the above-mentioned comparative analysis, because it is suitable to present the various alternatives and trends of legal classification and protection of video games.

The 2013 WIPO comparative study analyzed the statutory provisions and case law of 24 countries: Argentina, Belgium, Brazil, Canada, China, Denmark, Egypt, France, Germany, India, Israel, Italy, Japan, Kenya, Republic of Korea, Russian Federation, Rwanda, Senegal, Singapore, South Africa, Spain, Sweden, United States of America and Uruguay.

The study summed up the results of the analysis in this way:

[I]n countries like Argentina, Canada, China, Israel, Italy, the Russian Federation, Singapore, Spain or Uruguay, jurisprudence or scholars consider video games to be, predominantly, computer programs, due to the specific nature of the works and their dependency on software for implementation.

In contrast, other countries, including Belgium, Brazil, Denmark, Egypt, France, Germany, India, Japan, South Africa, Sweden and the United States of America, take into account the tremendous complexity of video games in favoring the hypothesis that video games have a distributive classification. As a consequence, legal protection of the different elements of the game must be found separately, according to the specific nature of each work (i.e., whether it is literary, graphic, audiovisual, etc.).

Finally, a small group of countries, including Kenya and the Republic of Korea, are inclined to think that video games, given their visual elements, are essentially audiovisual works. This does not mean that the software used in

³⁷ Andy Ramos, Ms. Laura López, Mr. Anxo Rodríguez, Mr. Tim Meng and Mr. Stan Abrams: “The Legal Protection of Video Games – Comparative Analysis in National Approaches”, WIPO publication, 2013, available at https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf (hereinafter: the WIPO comparative study).

³⁸ Andy Ramos: “Video Games: Computer Program or Creative Works”, WIPO Magazine, 2014, available at https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf. The title of the article is somewhat strange because it seems to imply that computer programs are not creative works. However, the text of the article itself does not reflect such a position (which if it had been represented, of course, would have been in conflict with Article 10(1) of the TRIPS Agreement, Article 4 of the WCT, the EU Software Directive and a great number of national laws).

a video game is unprotected in these jurisdictions, but that their audiovisual elements must prevail.³⁹

On the basis of the views presented so far in this paper, it is certainly clear that I rather agree with the alternatives adopted in the second and third groups of countries mentioned in the list above. With the position of the countries in second group in that they have opted for “distributive” classification and with the choice of the third group of countries as regards considering the audiovisual-work element of videogames as relevant. There seems to be, however, a quite converging trend to consider video games as complex productions consisting of elements falling into different categories of works – with the underlying computer program (being only one of the components and not being equal to the entire production) and with the creations appearing on the screen qualifying for separate copyright protection (ever more as audiovisual works). The description of the three alternatives above reflects this trend because, although the “distributive” approach is only mentioned specifically concerning the second group, in respect of the first and third groups it is not suggested either that video games necessarily qualify as just computer programs or just as audiovisual works. The WIPO study, concerning the first group of countries, only states that video games are classified “predominantly” (thus, not exclusively) as computer programs, while in the case of the third group, it stresses that, although the “audiovisual elements must prevail”, it does not mean that “the software used in a video game is unprotected”.

It goes without saying that it has a significant impact on the status of video games how they are classified under the copyright law of a country. This is so because, although there are general provisions applicable to all categories of works, in the case of certain categories of works, also special provisions apply regarding the nature and extent of protection, ownership and transfer of rights, as well as the applicable exceptions and limitations, etc. This is quite relevant for video games because, to the categories having emerged as main options of classification – computer programs, audiovisual works, databases, collective works – several such special rules apply.

VI. Development of case law with growing dominance of “distributive” protection of video games as complex productions; legal consequences of classification

Introductory remarks

The above-mentioned WIPO comparative study – although several years have passed since its publication – outlines the various available options for copyright classification of videogames; however, it does not analyze in a sufficiently detailed manner how those options

³⁹ Ibid., p. 11.

have been considered and how the current dominant trend (“distributive” classification and protection) has emerged and strengthened. Therefore, in this part of the study, this is reviewed more thoroughly in the case of two countries: the United States and France. The reason for the choice of these countries is not only that one follows the common law tradition, while the other follows the civil law tradition and that both have played decisive roles in the development of copyright both domestically and at the international level, but also because they seem to be the two countries where particularly intensive debates have taken place on these issues.

After reviewing the various options of the copyright classification of video games in these two countries, it is outlined below what may be the consequences of the way in which video games are classified for the protection and exercise of the rights of the creators and producers of the games.

United States

As it is the case with nearly everything in connection with digital online technology, the United States was among the very first countries where video games appeared and, with that, also the questions of their copyright status emerged.

The very first question was whether video games deserved copyright protection at all. If we consider the current sophisticated games, no doubts might emerge about this; what may not be clear is only the classification of the complex productions. However, at the very beginning with the *Pong*-type simple games (see above), it was an understandable reaction of the courts that they did not find the visual effects appearing on the screen suitable to be protected as works. The judgment in the *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc.*⁴⁰ case adopted in that early period is mentioned quite frequently. It is worthwhile referring to it also because the double nature of the games with technical and artistic aspects – leading later to the ever more general “distributive” classification and protection – emerged in that case already. Atari accused Amusement World that it had plagiarized its *Asteroids* game for the production of its similar *Meteors* game (in both games, the task of the players was to maneuver through the screen without crashing into the symbols of the flying space objects). Atari sought the protection of *Asteroids* as an audiovisual work (instead of as a computer program); thus, the Court dealt with the claim like that and applying the idea-expression dichotomy, rejected copyright protection finding that both productions had been based on the same simple idea, which directly dictated the expressions chosen without any originality.

In the WIPO comparative study only this judgment and another, also with Atari as the plaintiff – namely *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*⁴¹ – is mentioned. The latter is described in this way:

⁴⁰ *Atari, Inc. v. Amusement World, Inc* 547 F. Supp. 222 (D. Md. Nov. 27, 1981).

⁴¹ *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.* (672 F.2d 607, 617 (7th Cir.1982)).

Another landmark case was *Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp.*, in which the plaintiff accused the American branch of the Dutch company of copyright infringement for creating a video game (called *K.C. Munchkin*) very similar to the famous *Pac-Man*. The court granted a preliminary injunction in favor of Atari as it concluded that Atari had a likelihood of success on the merits, because it held that while a game is not protectable by copyright *as such*, this kind of work of authorship is protectable “*at least to a limited extent as long as the particular form in which it is expressed provides something new or additional over the idea*”. The court noted that there were many differences between the visual parts of both games, but confirmed that “*it is enough that substantial parts were lifted*”, concluding that “*no plagiarist can excuse the wrong by showing how much of his work he did not pirate*”.⁴²

Thus, in this second case, the court concentrated also on the visual elements, and contrary to the first one, found that *Atari's Pac-Man* fulfilled the criteria of protection due to those elements which were infringed by *Philips's K.C. Munchkin* game.

However, not these Atari judgments were the first in the United States and, by the time they were rendered, it had already been clarified in earlier cases that, independently from the possible protection of computer programs operating the video games, the visual elements may qualify as audiovisual works and may be protected separately as such. In the first Atari judgment mentioned above, the court itself referred to the earlier judgments; namely to *Stern Electronics*⁴³ and *Midway*⁴⁴.

The *Stern Electronic* court has stated so clearly the principle of “distributive” (parallel) protection of the computer programs operating the video games and the moving images appearing on the screen with or without sound which may qualify as audiovisual works – and due to this, it may be regarded the real landmark decision – that it is worthwhile quoting the relevant part of the judgment in a complete manner:

Defendants point out that Stern has registered the audiovisual material contained in a videotape and has not registered the underlying computer program which dictates and controls the images and sounds contained in the audiovisual display. Defendants argue that the audiovisual material is not original since it is totally dependent upon the memory device and the underlying computer program. The only original work of authorship, they claim, lies in the computer program, and this has not been registered.

⁴² WIPO comparative study, p. 90.

⁴³ *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, et al., 523 F. Supp. 635 (E.D.N.Y., 1981).

⁴⁴ *Midway Mfg. Co. v. Drikschneider*, et al., 543 F. Supp. 466 (D.Neb., 1981).

However, copyright protection exists for original “motion pictures and other audiovisual works.” 17 U.S.C. § 102(a) (6). “‘Audiovisual works’ are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied.” 17 U.S.C. § 101. Stern’s video game, “Scramble,” falls within this definition, and presents on a screen a series of images projected by a cathode ray tube which depicts a spaceship simultaneously trying to navigate a mountainous airspace, destroy enemy fuel depots, evade deadly ground fire, and prevail in an aerial dog-fight, while at the same time watching carefully over a diminishing fuel supply. In essence, the work is a movie in which the viewer participates in the action as the fearless pilot controlling the spaceship.

The popularity of a video game depends on the creativity of its audiovisual display, not on the form of its computer program. Indeed, a potential customer does not care about the computer program except insofar as it affects the audiovisual display.

While the audiovisual display emanates from the computer program, it is senseless to say that therefore the display is not original. An author’s work does not become any less original after he has found a means to replicate it.

An audiovisual display is an appropriate subject for a copyright even if the underlying computer program is not copyrighted. The program and the display are quite separate in form and function. The identical audiovisual display may be created from many different computer programs, and a slightly modified computer program may produce a wholly different audiovisual display.

Without burdening the volume of the paper with the description of the number of disputes about video games, it is sufficient to mention that this approach continues to be applied in the United States in general (that is, the underlying computer program of a video game is protected as such and the artistic elements of the game as such – in general, at least as regards the current popular games, as audiovisual works). A circular of the United States Copyright Office (USCO) describes this form of “distributive” (parallel) protection in this way:

A videogame typically contains two major components: audiovisual material that appears on screen and the computer program that runs the game. You can register the audiovisual material for a videogame and the computer pro-

gram that runs it with one application if the same party owns the copyright in the program and the audiovisual material. If the works have been published, they must have been published together as a single unit. If the program and the audiovisual material were published separately, or if different parties own them, each element is considered a separate work, and you must submit a separate application for each.⁴⁵

France

The WIPO comparative study has characterized the copyright status of video games in France in this way:

French law, specifically the *French Code of Intellectual Property* (*Code de la Propriété Intellectuelle*) (hereinafter, the “CIP”), neither provides a legal classification nor a special regime for video games. Nonetheless, video games can find protection in the CIP as per Article L 112-1, which states that “*the provisions of this Code shall protect the rights of authors in all works of the mind, whatever their kind, form of expression, merit or purpose.*” Accordingly, Article L 112-2 includes an open list of works that can be protectable under the CIP, including books, musical compositions, graphical works and software, among others (as the CIP specifies that these can be, *in particular*, works of the mind).

In this sense, French case law has confirmed that video games can be considered works of the mind (*oeuvre de l'esprit*) and, as such, are protected under the general regime of copyright (*droit d'auteur*). Moreover, jurisprudence recently held that a: “[...] *video game is a complex work that cannot be reduced to its sole software dimension, however significant it may be, so that each of its components is governed by the legal framework applicable to it according to its nature [...].*”⁴⁶

Under this distributive approach, a video game is considered a complex creation which is impossible to categorize in one sole pre-existing category, and for which each component must be subject to the legal status applicable to it (e.g., software, music, script or graphics).⁴⁷

⁴⁵ Circular 61 of the United States Copyright Office; available at <https://www.copyright.gov/circls/circ61.pdf>.

⁴⁶ (Original note 74 in the quoted text): Cass. 1re civ., June 25, 2009, Lefranc c/ Sté SESAM, pourvoi n°07-20387; CA Paris, September 26, 2011, Pôle 5, Chambre 12, SARL AAKRO PURE TRONIC et a. c/ NINTENDO, RG n°10/1053. (The footnotes within the footnote left out.)

⁴⁷ WIPO comparative study, p. 36, point 96.

The description of the French situation is basically correct, except that the distributive nature of the approach is somewhat exaggerated in that not only the difference between the “software” (that is the underlying computer program) and “the rest” (in the sense of the Sirinelli principle mentioned above) is stressed and not only the specific status of music is emphasized (rightly, see below) but the “script” (that is the story line of a game) and the “graphics” are also mentioned separately – suggesting in that way that these elements enjoy copyright protection separately. However, in view of the way the games – in particular those which are typical now as *Call of Duty: Modern Warfare* mentioned above as an example – appear now and are used, it is hardly justified to consider the various creative elements of “the rest” operated by the computer program in such a fragmented way. The “script” is to be understood to mean the scenario and the dialogue, but these creations do not appear separately; they merge together in the production as the scenario and the dialogue are merged together in an audiovisual work and (although their separate use is also conceivable) they enjoy protection as contributions to the entire work. The same may be said about the “graphics” used in the moving pictures appearing on the screens as well as the accompanying music (even if the rights in musical works are traditionally managed separately, as discussed below). This is one of the main reasons why the classification of “the rest” (other than the software) as audiovisual works is justified and, in the case of contemporary video games like the *Call of Duty* series, is in accordance with – follows from – the *Cryo* judgement of the *Cour de cassation* quoted above.

It is worthwhile referring to the findings in *Cryo* in somewhat more in detail for two reasons. First, because the Court dealt specifically with the status of musical works in the repertoire of the French authors’ societies SACEM and SDRM managed by SESAM, a joint society established by them; second, because the *Cour de cassation* rejected two possible classifications both of which would have been disadvantageous from the viewpoint of the interest of authors; namely classifying video games either just as computer programs (“software”) or as “collective works”.

The Court pointed out why *Cryo*’s suggestion according to which video games are just “software” was badly founded: “such a classification appears very restrictive because, although it is exact that the video game includes such a means, it is a complex work appearing by this means with a scenario, images, sounds, musical compositions, etc.”⁴⁸ It then also rejected the idea of qualifying video games as “collective works”: “it is badly founded to oppose the demand of the society SESAM on the basis that collective works are involved [...]; the (mechanical) reproduction right to be applied by SESAM in the musical compositions of the members of SACEM is applicable; [...] it is possible to accord to the composer dis-

⁴⁸ In *Cryo*, in the original French text: “une telle qualification apparaît bien réductrice alors que, s’il est exact que le jeu vidéo comprend un tel outil, il s’agit d’une œuvre de l’esprit complexe élaborée au moyen de cet outil avec un scénario, des images, des sons, des compositions musicales, etc.”

tinct author's rights in his work; a work of collaboration is involved in the sense of articles L. 113-2 and L. 113-3 of the Intellectual Property Code.⁴⁹

However, the French jurisprudence has been more complex than this and the legal literature is also particularly rich. It is worthwhile undertaking a more detailed analysis in order to describe appropriately how the “distributive” approach for the protection of video games has emerged and what it looks like in reality.

The WIPO study has quoted the 2009 judgement of the *Cour de cassation*, which, as the highest court in France, acts as the Supreme Court in the French judicial system. However, when that judgment mentioned in the study was adopted, it was not the first but the third occasion that the court dealt with the question of copyright classification of video games. In 1986, the *Cour de cassation* adopted already a decision on the basic question of whether or not video games deserved copyright protection. The lower court answered the question in the negative based on a mixture of two unjustified reasons; first, that the disputed starwars-type video game was not sufficiently original (it was) and, second, that what appeared on the screen did not have real aesthetic effect (which was wrong too being in conflict with the principle that copyright protection does not depend on the aesthetic level and merit of productions⁵⁰). The *Cour de cassation* rejected these reasons and declared that the video game concerned corresponded to the criteria in Article L 112-1 of the CIP and, thus, it was a “work of the mind” (“œuvre de l'esprit”). However, the court did not go further; it did not try to classify video games more concretely (in particular, it did not classify them to fall in one or more categories of works mentioned in the non-exclusive list of works in Article L 112-2).⁵¹

After the *Cour de cassation*, in that way, opened the gates of copyright for the protection of video games, the lower courts tried to experiment with various classifications in accordance with the existing categories listed in Article L 112-2 of the CIP. In 1997, the Appeal Court of Caen classified a video game as “software work” (“œuvre logicielle”)⁵², while the Appeal Court of Versailles opted for the classification as “collective work” (“œuvre collective”)⁵³. When, in 2000, the question of copyright classification reached the highest judicial level again, the *Cour de cassation* classified the video game in question just as

⁴⁹ In Cryo, the complete original French text is this: “était mal fondé à opposer à la société Sesam le régime de l'œuvre collective puisqu'en l'espèce, les droits de reproduction revendiqués par la société SESAM portent sur des compositions musicales des adhérents de la SACEM en tant qu'elles sont reproduites dans un programme multimédia ; qu'en effet, la musique ne se fonde pas dans l'ensemble que constitue le jeu vidéo, qu'il reste possible d'attribuer au compositeur ses droits d'auteur distincts sur cette œuvre qui, par rapport à ce dernier, est une œuvre de collaboration au sens des articles L. 113-2 et L. 113-3 du Code de la propriété intellectuelle”.

⁵⁰ This was in clear conflict with Article 112-1 of the IP Code quoted above in the WIPO comparative study under which copyright protection does not depend on “form of expression, merit or purpose” of a work.

⁵¹ Judgment adopted on March 7, in the Atari Inc. v. Valadon (n° 84-93.509) and Williams Electronics Inc. v. Claudie T. et Sté Jeutel (n° 85-91.465) cases.

⁵² Judgment of December 19, 1997 in the Annie T. v. Valérie A. case.

⁵³ Judgment of November 18, 1999 in the Havas Interactive Europe case.

“software”⁵⁴. The somewhat nebulous concept of “software”⁵⁵ (rather than the much more unequivocal term of “computer program”) probably had contributed to this kind of unilateral and, therefore, inappropriate classification (and also that the judgment was adopted by the criminal chamber of the Court, which wanted to refer to a category specifically listed in Article L 112-2 of the CIP).

This judgment of the criminal chamber of the *Cour de cassation* was strongly criticized in the French legal literature for various reasons. First of all, because the judges had felt to be constrained to classify video games as falling exclusively in one of the categories of works listed in Article L 112-2 of the CIP, although they had been faced with complex productions. Second, in close connection with this, because they had excluded the classification of one of the elements as audiovisual works. The Court had based its rejection of recognizing the audiovisual work aspect of video games due to their non-linear interactive use and the absence of their uniquely determined nature. The commentators pointed out that these arguments had been badly founded. The absence of interactivity or non-linear use is not an element of the definition of audiovisual works in Article L 112-2 of the CIP which reads as follows: “The following shall be considered in particular as works of the mind under this law:... cinematographic works and other works consisting in a series of animated images with or without sounds, to be referred to together as audiovisual works.”⁵⁶ Furthermore, it is not true that the audiovisual element of a video game is not determined in a way that it could not correspond to the definition just quoted: “animated (moving) images with or without sounds”. The audiovisual part includes an underlying scenario and the users (“players”) cannot choose any variants but only those which are offered by the creators of the non-software elements of the games.⁵⁷

In 2004, the Court of Appeal of Paris, first, classified a video game as a “collective work”⁵⁸ and, then in another case, as an “audiovisual work”⁵⁹ and, in 2007, it reverted again to the classification of “collective work”⁶⁰ (which, however, as discussed below, similarly to “software” is not an advantageous category from the viewpoint of the creators of video games).

⁵⁴ Judgement adopted on June 21, 2000, in the *Pierre T. v. Midway Manufacturing Company* case (n° 99-85.154).

⁵⁵ For the potentially misleading effect of the use of the term “software” instead of the precise term “computer program”, see title II above.

⁵⁶ The original French text of Article L 112-2 reads as follows: “Sont considérées notamment comme oeuvres de l’esprit au sens de la présente loi: [...] Les oeuvres cinématographiques et autres oeuvres consistant dans des séquences animées d’images sonorisées ou non, dénommées ensemble oeuvres audiovisuelles;”

⁵⁷ For a detailed description of the rich French legal literature on these issues, see, for example *Benoît Galopin*: “Jeux Vidéo et droit d’auteur”, publication of the program of droit du multimédia et de l’informatique, Université de Paris 2 Panthéon, 2003; available at <http://www.glose.org/mem022-htm.htm>.

⁵⁸ Judgement of April 2, 2004 in the *SA Cryo Interactive Entertainment v. Revillard* case.

⁵⁹ Judgement of November 10, 2004 in the *Sté Microsoft* case.

⁶⁰ Judgement of September 20, 2007 in the *SESAM v. SELAFA MJA et M. L.* case.

It was, after this that the above-mentioned judgment of the *Cour de cassation* based on a “distributive” approach in the *Cryo* case (parallel protection of the computer program, on the one hand, and “the rest” on the other hand) was adopted.

Since then this “complex work” approach has been consistently applied in the French case law; for example – for the first time after the guidance given by the *Cour de cassation* in *Cryo* – in a judgment of the Court of Appeal of Paris in 2011 in which it was stated – in a case concerning the application of technological protection measures – that “a video game is a complex work which cannot be reduced to its only dimension of software, irrespective of how important role it may have, but its other components are subject to a regime in accordance with their nature; in that way for the software part the special status of software, while for the other aspects of the games, such as the audiovisual, graphic and audio aspects, the general copyright norms apply”.⁶¹

The questions of the classification of “the rest” were further discussed. As I have indicated above, it seems that, in the case of the new generation of high quality games with film-type story lines, audiovisual works are becoming the most obvious choice. This has been confirmed also in the extremely rich French legal literature (to which reference has been made above), including two high-level publications: a report prepared for the National Assembly and published in November 2011⁶² and a study made for the Ministry of Culture and Education published in February 2013.⁶³

Although, in these studies prepared for legislative and administrative bodies, also the idea of including video games explicitly as a new stand-alone category of the non-exhaustive list of works was raised, it became clear on the basis of the analysis made by the experts that (i) video games are complex works for the two elements of which – computer programs operating the games, on the one hand, and the creations appearing on the screens, on the other hand – two different regimes should be applied; and (ii) for the elements other than the computer programs, ever more the application of the category of audiovisual works is justified. The latter aspect was pointed out in the Assembly report in this way:

In the more or less close future, the audiovisual dimension of the video games is becoming decisive in comparison with their software dimension. Therefore, in accordance with the Latin dictum “*accessorium sequitur principale*”, the classification of video games as “audiovisual works” could be more and more justified.⁶⁴

⁶¹ Judgement of September 26, 2011 in the SARL AAKRO PURE TRONIC v. NINTENDO case.

⁶² “Mission parlementaire sur le régime juridique du jeu vidéo en droit d’auteur”, prepared by a working group, ordered by François Fillon, Prime Minister, through Frédéric Mitterand, Minister of Culture and Communication, presented to the National Assembly by Patrice Martin-Lalande, Member of the Assembly, November 2011 (hereinafter: National Assembly report).

⁶³ “Un régime de propriété littéraire et artistique de la création salariée dans le secteur du jeu vidéo - Mission de médiation relative à la propriété littéraire et artistique de la création de jeux vidéo” prepared by Philippe Chantepie, Secretary General of the Strategic Mission of the Ministry of Culture and Education for the Ministry, February 2013 (hereinafter: Cultural Ministry study).

⁶⁴ National Assembly report, p. 5.

The reference to the legal principle of “*accessorium sequitur principale*” was extremely relevant for a correct interpretation of the “complex work” approach according to the *Cryo* judgment of the *Cour de cassation*. The judgment refers to various categories of works to be protected in parallel with the software, such as the “script”, the “graphics” and the music. These, however, in general become parts (the “*accessorium*”) of, and merge together in, the audiovisual work element of video games (in the “*principale*”).

Legal consequences of the possible classifications of video games

Let us begin with the three possible classifications, two of which, however, are hardly applicable (and they would not result in a real classification) and one of which, in fact, would not solve the problem: (i) a possible special category to be introduced; (ii) multimedia work; and (iii) to be covered by the general obligation to protect literary and artistic works. As regards the first option, the idea of its application has emerged but was rejected; practically the same may be said about the second one (which appeared in legal literature and copyright policy materials), while the third option is always available of course as a last resort option. However, there is a common problem with all of the three; namely that if any of them were applied, the classification would be far from being complete; the question would still be there what copyright status the underlying computer programs should enjoy and what rules might be applied for the other aspects of the games.

As discussed above, the category of “multimedia works” is of a generic nature; it means practically all productions composed of computer programs to access and operate those elements of the productions which may qualify as literary and/or artistic works. If video games classified as “multimedia works”, they would find themselves together with such productions as electronic encyclopedias which, as mentioned above, are fundamentally different; they are searchable and available for non-linear access and use, but without predetermined – although alternative – story lines, and either a primitive or a film-quality scenario. Electronic encyclopedias that may be regarded as “multimedia productions” rather show similarities with electronic databases in the sense that, in the case of the latter, also there is an underlying computer program to use the contents of the database in a searchable manner making it possible to get access to any parts in a non-linear way. In fact, in legal literature, it was also considered whether video games might be classified as databases, but it was not found an appropriate option – exactly due to the story lines and “alternative linearity”⁶⁵ of video games. At the same time, it is an important recognition that electronic databases have the above-mentioned similarity to video games as regards their structure composed of two elements: a computer program, on the one hand, and the contents of the database (in the

⁶⁵ The term “alternative linearity” refers to the fact that, although the entire story line is not determined in advance and it depends on the way the user plays the game, the story line still develops and it does still within the limits of the alternatives offered by the creators of the game.

use of which, in fact, the program plays a much more significant role than computer programs do in the case of current film-type videogames). It is important to note, because the existing legal provisions on the protection of electronic databases do offer an example how the double nature of such productions may be duly regulated; namely through “distributive” (parallel) protection as provided, for example, in Article 1(3) of the Database Directive.⁶⁶

In legal literature and judicial case law (however, in the key countries, rather just in the earlier stage of development of video games), the idea of classifying the entirety of video games exclusively just as computer programs (sometimes referred to by the nebulous term “software”) did emerge. However the use of this option is fading away, since the reality of video games (in particular the current movie-quality productions) obviously does not correspond to such unitary classification, and also because the specific provisions on computer programs, in general, are much less advantageous for the creators of video games than the protection of “the rest” of the games in accordance with the general copyright provisions (in respect of original ownership and transfer of rights, the status of employed authors, the coverage of rights – both moral and economic – or the mandatory and optional exceptions and limitations, etc.).

Thus, there is an ever more dominant trend of “distributive” classification with parallel protection of the computer programs (“software”) and “the rest” qualifying as literary and/or artistic works. For “the rest”, two main classifications have emerged: protection as “collective works” or as “audiovisual works” with a growing preference, however, for the latter, in particular as regards the complex games of a narrative nature ever more similar to “traditional movies”. Protection of such video games as audiovisual works is also more preferable for video game creators (usually only with rebuttable presumption of transfer of rights, which may not even extend to musical works, with certain unwaivable rights to remuneration frequently combined with mandatory collective management, longer term of protection, etc.) than protection as collective works (with automatic original ownership of rights of a legal entity or physical person other than the actual authors; not mentioning the fact that the category of “collective works” does not exist in many copyright laws and, where it exists, as a rule it does not cover audiovisual works for which *lex specialis* norms apply). Although the classification of “the rest” (other than the computer program) as audiovisual works is ever more justified, still there are certain types of games where other categories of works are also applicable. Of course, this is the case as regards the protection of musical works where video games include music (they form parts of the sound track of a video game, but in the case of certain types of games – such as, for example, *Guitar hero* or virtual dance games – they play a much more decisive role). Furthermore, there are still certain more “traditional” games where the originality of the “rest” may rather be manifested in

⁶⁶ As quoted above, Article 1(3) of the Directive reads as follows: “Protection under this Directive shall not apply to computer programs used in the making or operation of databases accessible by electronic means.”

the graphic elements; thus, protection as works of art may also be justified. In the following parts of the study, the role and protection of the just mentioned two key categories of works – audiovisual works and musical works forming parts of the protectable “rest” – are discussed somewhat more in detail.

VII. Growing importance of the audiovisual elements of video games

The international treaties on copyright do not contain a definition of cinematographic works or audiovisual works – except a suspended WIPO treaty; namely the Treaty on the International Registration of Audiovisual Works (Film Register Treaty) which was adopted in 1989, entered into force in 1991, but then, due to the resistance of the Hollywood studios, its functioning was suspended.⁶⁷ Article 2 of the Treaty defined “audiovisual work” in this way:

For the purposes of this Treaty, “audiovisual work” means any work that consists of a series of fixed related images, with or without accompanying sound, susceptible of being made visible and, where accompanied by sound, susceptible of being made audible.

One may point to the adjective “fixed” and claim that, since the audiovisual elements of video games are not fixed in a unique manner, they would not pass as audiovisual works. It should be seen, however, that the definition only served the purpose of registration of audiovisual works and the Treaty foresaw the deposit of a fixed copy of such a work. Although Article 2(2) of the Berne Convention allows the determination of fixation of a work as a condition of copyright protection, it is not a general condition under the Convention. Furthermore, even in countries where fixation is a condition, it is not an obstacle to protect the non-computer-program elements of video games as audiovisual works, since the concept of fixation is applied in a flexible way (more strictly only for the purpose of registration in the US Copyright Office) and, for example, the definition in section 101 of the US Copyright Act is suitable for such classification of the visual aspects (accompanied or not by music or other sound):

“Audiovisual works” are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines, or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, such as films or tapes, in which the works are embodied.

⁶⁷ See its text on WIPO’s website at https://www.wipo.int/treaties/en/other_treaties.html.

The same applies to the definition in Article 112-2 of the French IP Code – “a series of animated images with or without sounds” – which, as discussed above, extends without any problem whatsoever to video games, but also to the definition in Article 86(1) of the Spanish IP Law (TRPI):

The provisions enacted under this Title shall be applicable to cinematographic and other audiovisual works, understood as being creations expressed by means of a series of associated images, with or without incorporated sound, that are intended essentially to be shown by means of a projection apparatus or any other means of communication to the public of the images and of the sound, regardless of the nature of the physical media in which the said works are embodied.⁶⁸

The audiovisual parts of the video games do qualify as “a series of related images, with or without incorporated sound”, which is the truly substantive element of the Spanish definition. It is true that “projection” is referred to as one of the “essentially” intended uses, but any other forms of communication to the public are also mentioned (including making available of the works online in digital format, which is the case also as regards many audiovisual works other than the audiovisual parts of videogames; never “projected” in a traditional manner).

There were two reasons for which certain doubts emerged about the classification of the non-computer-program aspects of video games as audiovisual works. The first one was the interactive way of using the games (and, therefore, the not fully determined nature of what appears on the screen as a “gameplay”; that is, the way the sequence of images follow each other on the screen). The second one was the alleged non-linear use of the games. However, neither of the two reasons for doubts has turned out to be well-founded. As discussed above, in the various definitions of “audiovisual works”, the absence of interactivity or the fully predetermined nature of the sequence of images is not a condition. However, it is not true either that video games are not determined at all; the possibility of their interactive use is relative and limited; the users (“gamers”) may choose different directions in the story line, but the various alternatives for the different directions are determined in the production. In close relation with the way a video game may be played, there is definitely linearity in the “gameplay”; it is developed by using the said (alternative but not unlimited) options built in the video game (see the concept of “alternative linearity” above).

⁶⁸ The original Spanish text is this: “Las disposiciones contenidas en el presente Título serán de aplicación a las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales, entendiendo por tales las creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras.”

It should be added – and this is quite relevant – that the similarities between “traditional” audiovisual works and the audiovisual element of video games (the way they appear on the screen in the form of “gameplay”) are ever stronger; so much so that the differences are fading away. According to the saying, if something looks like a duck, walks like a duck and quacks like a duck, there is good reason to consider it a duck. This is true for the “gameplays” of video games too: they look like audiovisual works, they unfold on the screen as audiovisual works and they also look like and sound now ever more as audiovisual works; it is justified to classify those non-computer-program elements of the games – with narratives story lines, expressions of objectives, emotions and feelings – as audiovisual works.

There are manifestations of these converging trends also in the form of a number of popular films transformed into video games with the same figures and features⁶⁹, and *vice versa*, also several successful video games are adapted into “traditional” movies.⁷⁰ Even famous actors play in video games, and now not only as “voice actors”, but appearing in person in the games with performances in the alternative scenario elements.⁷¹ (For example, Kiefer Sutherland, who had become world famous in the 24 series, played the role of *Snake* in the *Metal Gear Solid V* video game; Martin Sheen known from *Apocalypse Now* acted in the role of *Cerberus* in the *Mass Effect* game series; Jeff Goldblum, the actor of *Jurassic Park* and *Independence Day* played in a version of the *Call of Duty* series (*Call of Duty: Black Ops 3*). The developer and publisher of the series (Infinity Ward and Activision) frequently use known actors in their games. The most famous appearance of an actor in their games took place in *Call of Duty: Advanced Warfare* where Oscar-winner Kevin Spacey played the role of *Jonathan Irons*, the head of a private military organization⁷² – until his sex scandal erupted, when he was replaced by another Oscar winner, Tom Hanks⁷³.

It follows from this that the copyright provisions on audiovisual works should be applied for the audiovisual elements of such games (like the provisions on computer programs for the “software” element). That is, all the provisions on original ownership of rights, transfer of rights, the scope of moral and economic rights, the applicability of exceptions and limitations, etc. – both the general copyright provisions and the specific ones applicable just to audiovisual works. The identification of the co-authors of the audiovisual elements of the games may hardly create any problems; there are directors, scenario and dialogue writers,

⁶⁹ See “List of video games based on films” at https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_based_on_films.

⁷⁰ See “List of films based on video games” at https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games.

⁷¹ See Rob Leane: “How Acting and Video Games Are Merging” at <https://www.backstage.com/uk/magazine/article/how-acting-video-games-are-merging-in-the-uk-and-beyond-69242/>.

⁷² See Chris Reed: “15 Celebrities Who Have Appeared in Video Games”, at <https://www.cheatsheet.com/technology/9-memorable-celebrity-appearances-in-video-games.html/>.

⁷³ Jeremy Kaplowitz: “New Patch Replaces Kevin Spacey in Call of Duty: Advanced Warfare with Tom Hanks” at <https://thehardtimes.net/harddrive/new-patch-replaces-kevin-spacey-call-duty-advanced-warfare-tom-hanks/>.

and composers of the accompanying music. It is not a problem that there are also other creators typical for video games (this also happens with certain “traditional” audiovisual works; see, for example, cartoon movies). The provisions on presumption of transfer of rights may and do apply (and the economic rights of the authors are usually transferred to the game developers and publishers) but the special status of musical works, with the “performing” rights (which are usually retained for collective management) is supposed to be applied too, as well as certain unwaivable rights – and not only moral rights but also different rights to remuneration, such as for private copying or residual rights (as provided, for example, for rental in Article 5 of the Rental Directive (Directive 2006/115/EC)).

VIII. New ways of using video games (streaming, making available recorded “gameplays”, e-sport, etc.)

As long as video games were played on specially installed machines or on consoles by one or two players, the identification and exercise of rights were still relatively simple. Much has changed, however, when the distribution and use of video games began migrating first to the Internet and then, ever more, to mobile devices. The classification of certain uses – such as online distribution of games (now also through cloud services) in the sense that it is covered by the right of interactive making available to the public – is still relatively easy, and the application of the rights may not be too problematic. However, new forms of exploitation have also emerged where the use of the games does not take place in the traditional form just playing, but it is the result of the playing – the “gameplay” – is the object of utilization; the gameplays are communicated and made available to the public either through live streaming or on-demand streaming in the form of recorded gameplays. That is, in such a way, the members of the public do not play but rather only watch video games as played by others either live or through fixations. E-sport events attract a huge public where teams play against each other.

There are websites – such as Twitch and Google Play – where gameplays are made available in a way similar to the making available of “traditional” audiovisual works and phonograms (with musical works of authors and performances of performing artists included) through such websites as YouTube. As a result, due to the activities of these platforms, a “value gap” has emerged to the detriment of rightsholders the same way as it has become so obvious in the case of YouTube-type platforms. These video game platforms do qualify as online content-sharing service providers (OCSSPs) under Article 2(6) of the Digital Single Market Directive (Directive (EU) 2019/790); consequently, the provisions of Article 17 on the obligations and liabilities of OCSSPs are supposed to apply to them.

The rights of the authors of the audiovisual elements of the games are usually transferred to the developers (who have the same roles as producers of films). Thus, in general, they are

owners of rights concerning these uses, too. There are, however as mentioned above, cases where authors have unwaivable rights to remuneration and the authors of musical works normally retain their “performing” (public performance and communication to the public) rights to be exercised by their collective management organizations. In the following part of the study, especially the role of music in video games and the application of the rights of authors of musical works are discussed.

IX. The role of music in the creation and use of video games; licensing by collective management organizations

Let me begin with the description of the quickly increasing role of music in video games along with a warning that an appropriate reaction by the creators and the music industry is still missing. They have not recognized yet their potential and that they are losing a big amount of revenues which would be due to them if they exploited their rights properly. Mat Ombler, a journalist and commentator specialized in analyzing the dramatic developments in the video game industry, published an article on these problems earlier this year – in March 2020 – with the telling title and subtitle: “Six ways video game composers are missing out on money - Video game music is more accessible than ever before, but a lack of business knowledge among composers means money is being left on the table”⁷⁴.

At the beginning of the article, the breath-taking developments are summed up briefly in this way:

You don’t need to blow the dust off of your Super Nintendo or PlayStation to revisit your favourite video game soundtracks. The music of that era is more accessible now than ever before, and it has never been in greater demand. The most popular scores reach millions – or even tens of millions – of plays on digital platforms such as Spotify and YouTube, with publishers like Square Enix rushing to meet the demand by making their back catalogues available. Exciting new formats have allowed music to outlive the games it was originally written for – whether that’s digital tracks from old video games such as Final Fantasy 5, The Legend of Zelda: Link’s Awakening being rearranged for performances by the Royal Philharmonic Orchestra, or the soundtracks from Streets of Rage and Shinobi being remastered and released as vinyl records. Some of the world’s biggest music stars – such as Jay-Z, Childish Gambino and Wiz Khalifa -- have sampled video game music in their tracks, while music from Final Fantasy VII is *played in the ad-breaks to millions of people* on the Late Show with Stephen Colbert.

⁷⁴ See at <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-03-02-six-ways-video-game-composers-are-missing-out-on-money>.

Royalties are usually generated in instances such as those mentioned above. However, there are a number of things that video game composers must do if they want to benefit from the usage of their music in the media.

Mat Omber – on the basis of a thorough review of the various problems and the possible solutions and of interviews with key representatives of the interested stakeholders – lists the following six reasons for which “video game composers are missing out on money”: (i) “composers aren’t set up to collect their royalties”; (ii) “education needs to improve – particularly among younger composers”; (iii) “digital platforms make identifying creators difficult”; (iv) “games publishers aren’t working with music publishers”; (v) “composers are not taking legal advice on contracts”; and (vi) “the music industry isn’t paying enough attention”. The problems mentioned under (i), (ii), (v) and (vi) are closely related and, for all of them – directly or indirectly – collective management of copyright seems to be the right solution.

The author quotes the figures of the “Game Audio Industry Survey 2019”⁷⁵ according to which only, at maximum, 33% of the composers of music works specifically for video games are registered with a collective management organization. The situation is better when pre-existent music is used for the games, because the composers of those works are usually members of, or are otherwise represented by, collective management organizations. The problems mentioned by Omber mainly emerge for those who have specialized in creating video game music and among them, in particular, for the younger generation of composers. He points out the main reasons: concluding contracts without being duly informed what rights are transferred and under what conditions; only keeping in mind certain traditional uses (reproduction, offline and download-based online distribution) and obtaining remuneration only mainly for those; at the same time forgetting – or being uninformed about – several other rights, such as communication to the public, public performance, interactive streaming, and the use of music through publishing the soundtracks of the games separately.

The example of Sarah Schachner – a BMI member, the composer of one of the latest successful video games *Call of Duty: Modern Warfare* mentioned in the Introduction above – shows what a great advantage it is to join a collective management organization and to develop due cooperation with the music industry (through which the “performing rights” – in a broader sense – may be duly exploited). She is also the composer of the high-quality music used in the *Assassin’s Creed* video game series, a popular action-adventure *Ubisoft* production, the first version of which was released in 2007 and the last one in 2018. BMI takes care of the management of her rights, which due to the great success of her music, cover not only the use of the music in the form of public performance and communication to the public as a part of gameplays, and not only through distribution of copies of the soundtracks (managed separately as mechanical rights), but also the public performance

⁷⁵ Published on the GameSoundCon’s website at <https://www.gamesoundcon.com/post/2019/09/10/game-audio-industry-survey-2019>.

of her musical works – originally created for the games – in concerts. There is now an *Assassin's Creed Symphony* program for public performance of Schachner's classic *Assassin's Creed* music with the participation of a symphony orchestra, a choir, along with a 3D multimedia backdrop. It was premiered in June 2019 in Los Angeles and in the same month also in Paris; and with that an international tour began. Several concerts were foreseen in the first half of 2020 too to take place in various European countries, which, however, due to the corona virus pandemic, have been cancelled.⁷⁶

The use of musical works created specifically for games or being “synchronized” for them are getting ever more important, but – since new forms of exploitations are involved – their legal classification has not been fully done yet (if at all), the rights involved have not been phased in and, where attempts are made to exercise the rights concerned, the users – who have been accustomed to utilize the works freely and just enjoy the revenue – strongly resist the steps taken in order to try to apply the rights. The rights to be applied for a number of different ways of using video games require clarification; namely that (i) online live streaming of gameplays is communication to the public; (ii) online distribution of recorded gameplays is covered by the right of interactive making available to the public; (iii) playing video games at big e-sport events in the presence of a huge public is public performance; (iv) broadcasting and live streaming of the artistic and musical parts of video games in the form of gameplays at such events or the making available of their recorded versions are covered by the relevant copyright provisions (including, as clarified now in Article 17 of the DSM Directive, when the interactive making available of video games takes place by such OC-SSPs as Twitch or Google Play); (v) there is a big difference between broadcasting or otherwise communicating to the public of a traditional sport event (like a football match) with a running commentator, on the one hand and, on the other, doing the same concerning an e-sport event or the gameplays of some “gamers” as it is happening for example through the “Let's play” platform (because, the movements made by football players are not protected, but the playing of video games does involve the use of works protected by copyright both as regards audiovisual gameplays (or “playthroughs”) and the accompanying music).

Those who have enjoyed so far free use of works protected by copyright receive it as “bad news” that they should respect the right of authors and – *horribile dictu* – pay a modest fee for the use of the musical works embodied the games. Thus, it was not a surprise how big an indignation erupted when the French authors' society SACEM began the application of its members' rights in the music used at big e-sport events.⁷⁷

⁷⁶ See <https://assassinscreedsymphony.com/> and https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Symphony.

⁷⁷ See “La SACEM s'attaque aux musiques de jeux vidéo diffusées dans les tournois e-sport” at <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=La+SACEM+s%27attaque+aux+musiques+de+jeux+vid%C3%A9o+diffus%C3%A9es+dans+les+tournois+e-sport>; and “La SACEM réclame sa part du gâteau sur la musique de jeux vidéo” at <https://www.journaldugeek.com/2017/02/07/sacem-veille-tournois-e-sport/>.

Such waves of uninformed attacks against the rights of creators show that intensive awareness building is needed both among the users of works and the members of the general public – but perhaps even more among the composers and other creators themselves to make it clear that their rights do not cease to apply just because the same kinds of exploitation of their works migrate to other media. The collective management organizations are supposed to play an important role in this, in order to assist the creative community in trying to eliminate the unjustified value gaps existing to their detriment.

X. Borderline area of permitted uses and infringements (“clones”, “mods”, “machinima” versions, etc.); the use of technological protection measures and their circumvention by “modchips”

It goes without saying that the right of adaptation also applies to the creative content of video games. There are, of course, certain exceptions and limitations applicable for some types of transformations of video games; for example, parodies are allowed as now they are also covered by one of obligatorily transposable exceptions under Article 17(7) of the DSM Directive. However, a great number of versions of video games appear in the online environment that are based on existing works both in the form of straight copying of successful games, at maximum with some minor changes (by which the rights of copyright owners are obviously infringed) and of less significant modifications.

The major game developers and publishers use technological measures, including by means of chips built in their proprietary consoles the use of which is only available to their own games and some others where it is guaranteed that they do not infringe copyright. Such hardware-based protection is sometimes circumvented by means of “modchips” removing the proprietary nature of the devices. The excuse for using “modchips” is to make the devices suitable to be used for any video games (in principle also those which may not be infringing). However, through such “modchips”, the technological protection applied by the developers and publishers is completely removed and frequently the objective is just to get access to unauthorized copying of video games. The CJEU dealt with issues of using such “modchips” in the *Nintendo v. PC Box Srl* case⁷⁸ and adopted the following judgment:

Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 [the InfoSoc Directive] must be interpreted as meaning that the concept of an ‘effective technological measure’, for the purposes of Article 6(3) of that directive, is capable of covering technological measures comprising, principally, equipping not only the housing system containing the protected work, such as the videogame, with a recognition device in order to protect it against acts not authorised by the holder of any copyright, but also

⁷⁸ *Nintendo v. PC Box Srl*, Case-355/12 (January 23, 2014).

portable equipment or consoles intended to ensure access to those games and their use.

It is for the national court to determine whether other measures or measures which are not installed in consoles could cause less interference with the activities of third parties or limitations to those activities, while still providing comparable protection of the rightholder's rights. [The Court then offers guidance as to what kind of criteria should be taken into account to establish the right balance between the interests of rightholders using the protection measures and the creators of non-infringing video games.]

The modified versions of video games are often at the borderline of legitimate uses and infringements. Sometimes they are referred to as “clones”, in the case of which, if there is no authorization for their making, the use is quite obviously infringing and sometimes takes the form of “mods” – usually produced by the “gamers” –, which include more or less significant modifications not necessarily with the intention to commit clear-cut infringements. The latter modifications are at the borderline between lawful uses and infringements – in two senses. First, it depends on the nature and extent of the changes whether or not they still may be regarded as a normal way of using the video games. Second, it depends on whether or not rightholders – in respect of the key elements of the games, usually the developers and the publishers – do exercise their rights of adaptation (which they, in general, confirm in the licensing agreements, in particular for the cases where such “mods” are used for commercial purposes).

Quite frequently, the developers and publishers allow free utilization of adapted versions of their video games (although, in principle, they could oppose them on the basis of the right of adaptations), even where it involves a certain level of commercial purposes. This is a matter of business calculation; through this – if it takes place within well-controlled limits – they may increase the popularity of their games and fan enthusiasm. Sometimes they go so far as to tolerate even the production and distribution of “machinima” versions (the term has been coined of “machine”, referring to the originally machine- and technology-based nature of video games and “cinema”, since such versions, in fact, are audiovisual works in which the figures and story elements of video games are used).

However, there may be conflicts between such business interests and the moral and economic interests and rights of the creators. Therefore, the co-authors of the games should pay special attention also to the transformative uses of their works when they conclude contracts with the developers and publishers, and should take care of protecting and exercising their rights that they may succeed to reserve.

XI. Conclusions

- 1) *The economic and cultural importance of video games is spectacularly increasing; it is already on the same level as films and other audiovisual works. Therefore, the importance of the clarification of the copyright status of the video games has also increased.*
- 2) *In the international treaties, EU legislation and national copyright laws, there are no specific provisions on the concept and protection of video games; these issues so far have been addressed mainly in judicial case law and the legal literature.*
- 3) *Certain ideas have emerged to introduce video games as a new category in the non-exclusive list of literary and artistic works or to protect them as “multimedia works”. However, the issues of classification and the basic aspects of the protection of video games would not be settled by either of these solutions, since video games are of a double nature. They contain various artistic elements appearing on the screen when they are played and computer programs operating them, allowing their use in an interactive way.*
- 4) *In principle, it might be justified to consider video games as “multimedia works”, but it should be seen that this is a generic category in which the common structure of multimedia productions is that they include digitized materials suitable for copyright protection, on the one hand, and, on the other hand, computer programs to make the use of those materials possible in an interactive way. In that sense, video games would be in the same category with different other kinds of productions, such as electronic encyclopedias (which are searchable and may be used in a non-linear way). In fact, since the essence of such productions is that they always include an underlying computer program and something else – “the rest” – to be protected, they are in the same family of productions as electronic databases. The example of the protection of such databases shows that it is justified to protect the computer programs and the protectable “rest” in parallel (in a “distributive” rather than unitary manner). At the same time, classifying video games as databases or collections would not be appropriate because the interactivity of databases and video games basically differ; electronic databases are searchable and may be used in a non-linear manner but they do not have any narrative aspects, while video games are of a narrative nature – either at a primitive level or at the same high level as films – and they are normally used in the form of “alternative linearity”, developing a story line through choosing from among the various options built in them by the creators.*
- 5) *In certain stages of case law development, there was an attempt to try to classify video games as “collective works”. This has not turned out to be the right solution because this category (which otherwise does not exist under the national laws of many countries) is too broad and it is based just on the nature of the creative process and the number of contributors acting together under the control of a physical person or (more typically) of a legal entity, such as a publisher. It is not suitable to take into account the genre-specific aspects – and certainly not the double nature – of video games. Such classification would be also*

disadvantageous from the viewpoint of creators due to the specific rules on original ownership, transfer, scope and exercise of rights in “collective works”.

- 6) *It is ever more generally recognized that, at least for the time being (and the time dimension seems to be quite broad), parallel, “distributive” – rather than unitary – protection is justified for video games (in that aspect, similar to the status of electronic databases) through the protection of the computer programs operating the game and the protection of “the rest” according to the rules of protection of these two categories.*
- 7) *There are also video games where, in the protectable “rest” – that is the elements other than the underlying computer programs – musical works or graphic works dominate but, in the case of the modern, popular video games, in general, the classification of the “rest” as audiovisual works seems to be appropriate – the more so because the similarities between such video games and “traditional” films are becoming ever more emphatic.*
- 8) *From the classification of the non-computer-program elements of the video games as audiovisual works, it follows that the specific copyright provisions on such works should be applied; including concerning the original ownership of rights, the transfer of rights (along with the usual special treatment of the “performing rights” in musical works to be exercised through collective management organizations), the scope of rights, along with the permitted exceptions and limitations, and, where they exist, the unwaivable right to remuneration maintained for the authors and performers, etc.*
- 9) *Special attention should be paid to the new ways of using and exploiting video games emerging as a result of the migration of their uses from consoles and PCs to online systems and mobile devices. It should be clarified, for example, that (i) live streaming of “gameplays” is covered by the right of communication to the public, (ii) for the online distribution of recorded “gameplays”, the right of interactive making available to the public applies, and (iii) the use of video games (at least certain elements thereof, in particular musical works) at e-sport events in the presence of a public, the right of public performance is applicable.*
- 10) *Musical works have an ever more significant role in modern video games. Existing works are also synchronized for certain games, but it is quite frequent that music is created specifically for the games. Video game music is often of such a high quality and becomes so popular that the soundtracks are published separately and live concerts take place where game music is played, sometimes even with the participation of symphonic orchestras. However, many video game composers are not aware of their “performing rights” and have not yet joined collective management organizations to take care of the exercise thereof. As a consequence, they do not exploit their rights to the extent to which the great potential of those rights would make it possible. The users of the games and the members of the general public are not aware either of the obligations concerning the “performing rights” in video games. Increased efforts should be made to clarify the applicability of those rights for streaming and other online services and, specifically, for the use of music at e-sport events. This should be coupled with intensive awareness raising campaigns – in which also the*

creators of video game music should be targeted. In all this, collective management organizations should obviously play a decisive role.

- 11) With the migration of video games to the Internet, to the “Cloud” and to mobile devices, their use is becoming ever more popular and the danger of unauthorized uses – directly or in the form of “clones” – is increasing (against which certain developers and publishers try to apply user-friendly technological protection measures). Modifications are also made in the games, frequently by the “gamers” themselves, which may reach such a level that the application of the right of adaptation might be justified. Nevertheless, developers and publishers – as a matter of business strategy calculations – frequently allow “mods” and even “machinima” versions (the latter meaning the use of the characters and other elements of the games for the making of specific traditional-film-type versions). Such business considerations may not be in accordance with the moral and economic interests and rights of the creators. Therefore, they should pay specific attention to trying to reserve for themselves the relevant transformative rights, and to take care of the exercise thereof in the course of the use of the games.*
- 12) The copyright status and protection of video games, at present, are not on the agenda of international or EU bodies. There does not seem to be an urgent need to deal with this topic at that level. If international or EU bodies still intend to deal with these issues, for the time being, it seems to be justified to do so just in the form of offering guidance and outlining best practices.*

BITUMENFÚVATÓ ÜZEM GÁZKEZELÉSÉNEK VIZSGÁLATA SZABADALMI SZEMPONTBÓL*

1. BEVEZETÉS

A dolgozat egy magyarországi vegyipari vállalat telephelyén működő bitumenfúvató üzem gázkezelési rendszerének korszerűsítéséről szól. Az üzemben már az 1970-es évek óta történik bitumenfúvatás, amelynek során a kőolaj desztillációja közben keletkező maradék bitument jobb minőségűvé, útpítésre alkalmasabbá teszik.

1.1. Bitumenfúvatás

A fúvatás során a forró bitument egy reaktorba gyűjtik, a tartály aljába pedig környezeti levegőt nyomnak, amellyel fúvatják a bitument. A kezeletlen bitumen érzékeny az oxidációra, a fúvatás során a bevezetett levegő oxigéntartalma kémiai átalakulást eredményez, a szénhidrogének részlegesen oxidálódnak. A folyamat során víz is keletkezik, amely a forró (200 °C-nál magasabb) hőmérséklet miatt gőzként távozik a rendszerből. A bitumen hidrogéntartalma csökken, közben kis mennyiségű oxigént köt meg. A gyantás részek aszfalténné alakulnak, az anyag állaga így sokkal gélsezerűbb lesz, összességében pedig – kiindulási anyagtól függően – emelkedik a bitumen lágyulási pontja.

1.2. Véggáztisztítás

A művelethez hatalmas mennyiségű levegőre van szükség, amely igen magas hőmérsékleten távozik a rendszerből, miközben különböző szennyezőanyagokat tartalmaz. Ezt a szennyezett fúvatási levegőt nevezzük véggáznak. A telephelyen az 1980-as években helyeztek üzembe az üzemelő fúvatósorok után egy véggáztisztító sort, amely különböző berendezések segítségével tisztítja meg a véggázt.

Olajos és vizes mosót használnak az olajos szennyezők eltávolítására, amelyet egy tartályban gyűjtenek össze, majd csepplévasztó segítségével teszik szárazabbá a véggázt. Ezt követően a bitumen melegítéséhez használt melegítőolaj-kazánban égetik el a levegőt.

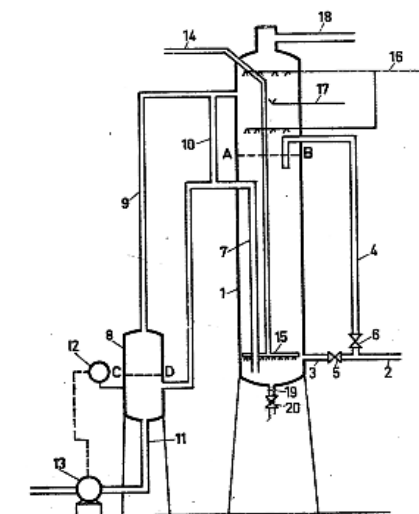
A bemutatott, majd szimulált korszerűsítés ezt a rendszert váltaná le a jövőben, mert jelenleg a véggáztisztítósornak nem elég nagy a kapacitása a lágyabb bitumenek fúvatásához.

* A Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala Ujvári János diplomadíj-pályázatán díjazott dolgozat szerkesztett változata.

A tervek szerint egy olajos mosó marad, amelyből a levegő egy új kazánba kerülne elégetésre, amelynek a kilépő, 900 °C-os füstgáza egy hőcserélőn keresztül adná le hőjét a melegítőolajnak. A füstgáz tisztítása ezt követően kezdődne meg egy kén-dioxid-leválasztó berendezéssel az előzetes tervek szerint. A szimuláció ezen berendezés működését mutatja be.

2. BITUMENFÚVATÁSI SZABADALMAK

Az első bitumenfúvatásra vonatkozó szabadalmak már az 1960-as években megjelentek, amelyeket főleg a ma is jelentősnek számító vegyipari és olajvállalatok jelentettek be.



1. ábra: A fúvatóberendezés felépítése

Az első fellelhető ezzel kapcsolatos ötlet a Shelltől származik 1966-ból (GB1025136A), amely a bitumenfúvatásához alkalmas toronyt, a reaktort írja le. Ez nagyjában hasonlít a vizsgált telephelyen jelenleg is üzemelő fúvatósorok felépítéséhez. A találmány szerint a toronyba alulról táplálják be a technológiai közeget, a bitumet, vagy oldalról, de a normál bitumenszint alatt. A fúvató levegőt, amely általában környezeti levegő, tehát 21%-os oxigéntartalommal rendelkezik, a torony tetején vezetik be egy csőben egészen a torony aljáig, hogy a forró bitumenben vezetett csőben felmelegedjen az anyag. Az alján található egy elosztóberendezés, amely egyenletesen oszlatja szét a levegőt a bitumenben, a levegő pedig a tartály tetején távozik. Annak érdekében, hogy a reaktorban a bitumen

szintje állandó legyen, oldalelvétellel egy közbenső tartály alkalmazandó, amely a reaktorban lévő anyag normál szintjénél egy kicsit lejjebb van. A különböző berendezések csövekkel történő összeköttetése az 1. ábrán látható.

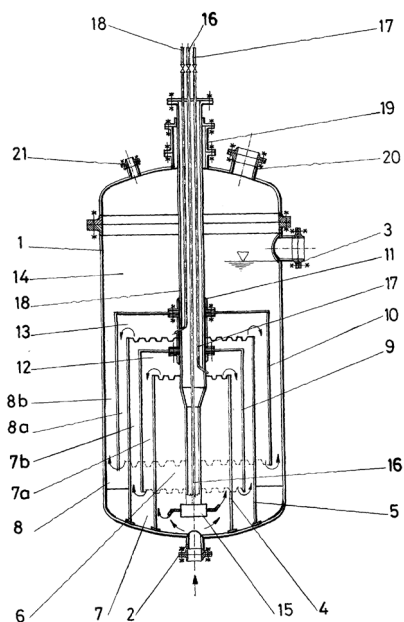
A fúvatás folyamata ebben a berendezésben lehet szakaszos, illetve folyamatos is, azonban a folyamatost érdemes alkalmazni, mert az gazdaságosabb üzemeltetési szempontból.¹

A bitumen fúvatásának terén az osztrák OMV (Österreichischer Mineralölverwaltung Aktiengesellschaft) is komoly fejlesztéseket, illetve ötleteket tudott felmutatni az 1970-es évek elején (GB1300783A). Az előzőekben ismertetett berendezést, illetve eljárást tették hatékonyabbá, különösen a fúvatási levegő betáplálásának finomításával.

¹ Blowing columns for use in the production of blown asphaltic bitumen – GB1025136A.

Az eddig ismertetett eljárás szerint a fűtési levegő betáplálása és oszlatása egyszerű fűvókákon keresztül történt, amely során a levegőnek sokkal nagyobb nyomáson kellett érkeznie, mint a bitumen hidrosztatikus nyomása. Egy újabb eljárás során azonban elegendő a betáplált fűtési levegő nyomásának csak egy kicsit nagyobbak lennie, mint a bitumen hidrosztatikus nyomása. Ehhez a levegő betáplálásának helye fölé keverőberendezést kell beépíteni. A keverő és a levegő betáplálásának szabályozásával könnyen lehet szabályozni azt, hogy a fűtendő bitumen milyen keménységű legyen, mennyi oxigént kapjon, ezáltal egyetlen reaktorban több, különböző bitumentípust lehet fűtatni, természetesen nem egyszerre.²

A bitumenfűtési szabadalmaknak magyar vonatkozása is van, ugyanis a Kőolaj- és Gázipari Tervező vállalat, valamint a Dunai Kőolajipari Vállalat 1978-ban nyújtott be szabadalmi bejelentést egy újfajta bitumenfűtő apparátusra (HU181629B).³ Az azelőtt használatos berendezések és eljárások sok hátránnyal rendelkeztek, a magyar mérnökök fő célja ezek kiküszöbölése volt egy újabb típusú bitumenfűtő berendezés kifejlesztésével.



2. ábra: Az osztott folyadékteres reaktor

Fő hátrányként merült fel mindegyik eljárás esetében, hogy az optimális levegőeloszlás fenntartása mellett sem a fűtőlevegő mennyiségét, sem a betáplálás helyét nem lehetett szabályozni. Továbbá az addig használt berendezések nem tették lehetővé az intenzívebb levegő-bitumen érintkezést, mert a levegőbuborékok túl gyorsan haladnak felfelé a reaktorban. Ez növeli az idő- és levegőszükségletet, közvetve pedig a költségeket is.

Az újabb típusú, recirkulációs, illetve keverőlapátos berendezések esetében pedig üzembiztonsági problémákkal kell szembenézni, illetve a sűrűségkülönbségből adódó recirkuláció mértéke nem ellenőrizhető.

A hátrányok kiküszöbölése érdekében születtek magasság-átmérő viszonzyszámot jelentősen megnövelő megoldások, amelyek ugyan csökkentették a levegőfelhasználást, de a beruházási és üzemeltetési költségek is megnöttek.

² Bitumen blowing – GB1300783A.

³ Bitumen fűtő berendezés – HU181629B.

A fő cél egy olyan találmány megalkotása, amely kiküszöböli a hátrányokat és biztosítja a levegő jobb elosztatását, az érintkeztetési felületek megújulását, ezáltal a diffúziós idő megnövelését, valamint az egyenletesebb minőség érdekében a fúvatólevegő hely és mennyiség szerinti szabályozását.

A találmány sarokpontja, lényege, hogy a reaktor folyadéktere két, egymással sorosan kapcsolt, önálló folyadéktérrel és gáztérrel ellátott reaktorra van felosztva. Tehát a berendezés hengerfelületekkel és az azokat felülről lefedő harangokkal a reaktor munkaterét több, egymással sorosan kapcsolt kaszkádreaktorra osztja.

A fejlesztéssel komolyabb beruházás nélkül lehet a fúvatást pontosan szabályozni, így előre meghatározott minőségű végterméket gyártani.

A 20. század utolsó harmadától kezdve nem születtek újabb ötletek a bitumenfúvatás terén, ebből az látszik, hogy ez a technológia már nem igazán javítható, fejleszthető.

3. A KÉN-DIOXID LEVÁLASZTÁSA

Egészen a hatvanas évekig visszamenőleg rendelkezésre állnak szabadalmi bejelentések, amelyek különböző technológiákat és metódusokat írnak le a kén-dioxid leválasztására füstgázból. A technológia folyamatosan fejlődik, és a globális trendeknek, a klímaválságnak és a kormányok egyre zöldebb politikájának köszönhetően még mindig nagy igény van a füstgáztisztítási eljárások fejlesztésére, ennek megfelelően a mai napig születnek újabb és újabb bejelentések a kén-dioxid-leválasztás folyamatának fejlesztésére, hatékonyabbá tételére.

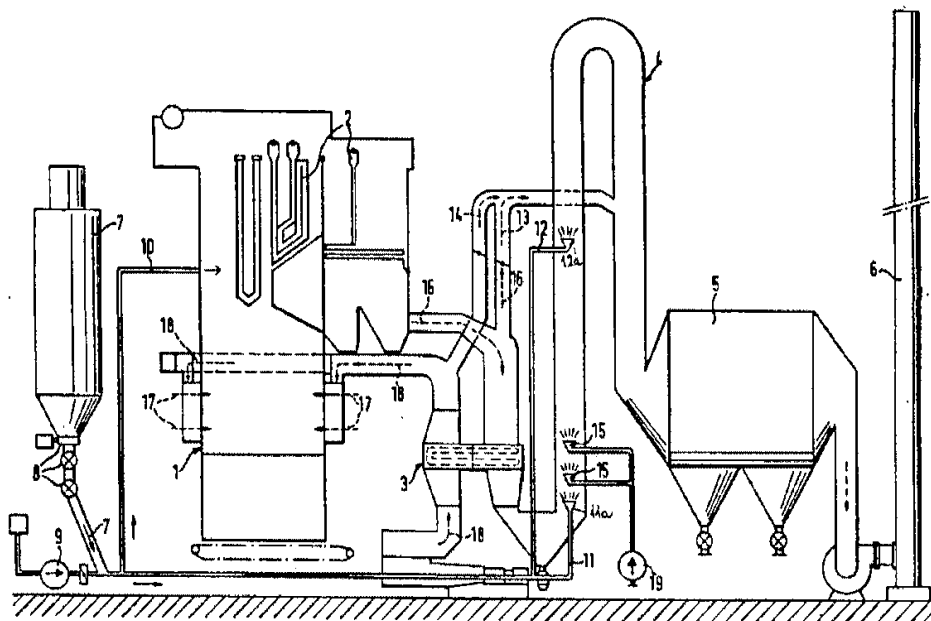
A fúvatási véggáz kezelése során a gáz elégetésre kerül egy kazánban mind az eddigiekben, mind a korszerűsítések után is, ennek kezelése a környezetbe engedés előtt szükséges, így a következő fejezetben feltérképezzük, hogy a kén-dioxid-leválasztás hogyan fejlődött, és milyen lehetőségek állnak rendelkezésre.

3.1. Leválasztás a tüztér után

A kén-dioxid leválasztása esetén főleg kémiai eljárások terén lehet újítani. A legelterjedtebb az US3928537A számú amerikai szabadalmi bejelentésen alapuló eljárás, ennek során a kén-dioxidot gipsz formájában távolítják el a következő folyamatban: a véggázt egy szerves sav alkálisóját tartalmazó vizes oldattal kezelik. Ekkor az abszorbeálódó kén-dioxid alkáli-szulfittá és alkáli-szulfáttá alakul a vizes oldatban abszorbeálódás után. Az így abszorbeálódott kén-dioxidot tartalmazó oldaton oxigéngázt vagy levegőt fúvatnak át, hogy az alkáli-szulfidot alkáli-szulfáttá oxidálják, majd az oldathoz kalcium-karbonátot vagy kalcium-hidroxidot adagolnak, amellyel az alkáli-szulfátot kalcium-szulfáttá (gipsz) alakítják. A kalcium-szulfátot kiszűrik és a szűrletet visszavezetik az abszorberbe. Ezzel a módszerrel

az a probléma, hogy a szeparálás után kapott oldat még mindig tartalmaz oldott állapotban kalcium-szulfátot oldékonyságának megfelelő mértékben. Amennyiben ez az oldat tovább lesz keringtetve, akkor a kén-dioxid abszorbeálódásának következtében képződő alkáli-szulfít és a még oldott kalcium-szulfát reagálnak egymással, aminek következtében nehezen oldható kalcium-szulfát keletkezik és kristályosodik ki, amely komoly működésbeli problémákat is okozhat, az abszorpciós oszlopban nyomáscsökkenést, a különböző vezetékekben pedig elzáródást.

Egy magyar szabadalom (HU175253B)⁴ megoldást javasol erre a problémára, eszerint, ha a véggázokat vizes oldatban kezeljük, amely egy alkánsav vagy egy szulfonált dikarbonsav alkáli sóját tartalmazza, a lerakódások elkerülhetőek. Részletesebben a találmány tárgya olyan eljárás kén-dioxid eltávolítására véggázból, amelynél a véggázt valamely 2–5 szén-atomot tartalmazó alkánsav, vagy láncában 1–4 metilénsoportot tartalmazó és adott esetben szulfonált dikarbonsav alkálisóját tartalmazó vizes oldattal érintkeztetjük, majd a vizes oldatnak legalább egy részén levegőt fúvatunk át, az alkáli-szulfátot tartalmazó oldathoz ezután kalcium-karbonátot vagy kalcium-hidroxidot adunk, a kivált gipszet kiszűrjük és az így kapott szűrletet a véggáz abszorbeálása céljából keringtetjük.



3. ábra: A kén-dioxid füstgázból történő eltávolítására szolgáló apparátus

⁴ Eljárás kén-dioxid eltávolítására véggázokból – HU175253B.

Kén-dioxid-leválasztás esetén persze nemcsak a folyamat fejlesztésére, hanem merőben új berendezések és folyamatok együttes feltalálására van lehetőség. Az 1980-as évek végén finn feltalálók alkottak egy új eljárást és hozzá apparátust is (HU210828B).⁵ A célja az egésznek, hogy a füstgázt alkáliföldfém-oxiddal egy reaktorban reagáltatva a kén-dioxidok szilárd kénvegyületté alakítsák, amelyet ezután porleválasztó-berendezéssel lehet a gázból eltávolítani.

A tisztítandó füstgázt a cső alakú reaktorba vezetik, és a 9-es adagolóval por halmazállapotú alkáliföldfém-oxidot táplálnak a rendszerbe. A füstgázzal elegyítve vagy elkülönítve vizet vezetnek be a 4-es számú reaktorba, majd a szilárd részecskéket tartalmazó füstgázt kivezetik. A korábbi gyakorlattal szemben a szabadalmaztatott berendezés a gáz halmazállapotú kénvegyületeket tartalmazó füstgázok sebességét nem csökkenti le lényegesen a reaktorban, hanem a füstgázok egy cső alakú reakciónán kerülnek átvezetésre, ahol a gázok sebessége körülbelül változatlan marad. A reakció előrehaladtát pedig jól lehet szabályozni a por alakú termékek reakciónába történő beadagolásával. A szükséges anyagokat és a technológiai közeget három különböző halmazállapotban adagolják a rendszerbe, a reagenst szilárd, a vizet folyékony és a technológiai közegként szolgáló füstgázt pedig gáz halmazállapotban. Így a folyékony szuszpenzió előállítása során fellépő problémák jól kiküszöbölhetők, továbbá az így történő betáplálás nagy konstrukciós költséggel sem jár, és egyszerűbb is.

3.2. Leválasztás a tűztérben⁶

A kén-dioxid levegőbe jutását megelőzendő nemcsak az utólagos leválasztás lehet megoldás, hanem a kén-dioxid megkötése rögtön a tűztérben. Erre született egy szabadalmi bejelentés (HU0105370A), egy tüzelőanyag-keverék, amely petrolkoksz és egyéb nagy szénttartalmú kőolajipari melléktermékek energetikai hasznosítására és tűztérben történő kén-dioxid megkötésre alkalmas.

A következők a célok:

- a petrolkoksz nevű olajipari melléktermék éghető illóanyag-tartalmának növelése, hogy széntüzelésű berendezésben elégethető legyen;
- kén-dioxid megkötésére alkalmas adalékkal a petrolkoksz égetésekor keletkező kén-dioxid kibocsátásának csökkentése;
- hasonló módon kénmegkötő tüzelőanyagpor előállítása anionaktív felületaktív anyagot tartalmazó kőolajszármazékok és mészhidrát keverékéből.

⁵ Eljárás és berendezés gáz halmazállapotú kén-dioxid égéstermékek eltávolítására kéntartalmú fűtőanyagot égető kemencéből kiáramló füstgázokból – HU210828B.

⁶ Tüzelőanyag keverék tűztérben történő kén-dioxid megkötésre és eljárás a tüzelőanyag keverék előállítására – HU0105370A.

A célok eléréséhez felismerések vezettek, melyek közül a legjelentősebb az SO_2 megkötésre vonatkozik. Eszerint kén-dioxid-megkötés, valamint gyulladási tulajdonságok és égéshő-javítás érhető el, ha az olajipari melléktermékekhez kalcium-oxid port, majd keverés mellett vizet adagolnak. Ekkor a lejátszódó kémiai reakció ($\text{CaO} + \text{H}_2\text{O} = \text{Ca(OH)}_2$) eredményeképpen egy hidrofób tulajdonságú tüzelőanyagpor keletkezik, ez megnöveli a petrolkoksz illóanyag-tartalmát, javítva az égési tulajdonságokat.

A mész-hidrátot tartalmazó porból a tüztérben $110\text{--}500\text{ }^\circ\text{C}$ közötti hőmérsékleten vízgőz képződik ($\text{Ca(OH)}_2 = \text{CaO} + \text{H}_2\text{O}$), amely mikor-explóziós hatást idéz elő, ez megnöveli a kén-dioxid-megkötés hatásfokát.

A tüzelőanyag-keverék előállításához a késleltetett kokszolóberendezésből darabos, kemény és nagy szilárdságú petrolkoksz érkezik. Ezt maximum 2 mm átmérőjű szemcseméretűre kell őrölni. A többi szükséges kőolajszármazékot fel kell melegíteni, majd hozzáadva az őrölt petrolkokszot és a kalcium-oxid port, az egészet egy masszává kell keverni megfelelő mennyiségű vizet adagolva hozzá. A homogén masszában a kalcium-oxid mennyiségének legalább 30-35%-nak kell lennie. A reakció exoterm, a felmelegedett anyagot le kell hűteni, és így szállításra és felhasználásra kész lesz.

Összefoglalva a tüzelőanyag-keverék előnyei:

- a petrolkoksz gyulladási és égési tulajdonságai javulnak, és alapvetően egy meddő anyag kerül felhasználásra;
- a tüztérben történő mikroexplóziós hatás miatt lényegesen javul a kén-dioxidot megkötő kalciumvegyület kihasználási hatásfoka, nő a tüztérben megkötött kén-dioxid mennyisége és a tüzeléstechnikai mutatók is javulnak, nem melléleg csökken a károsanyag-kibocsátás.

4. TALÁLmányok a leválasztott kén-dioxid hasznosítására

A füstgázból eltávolított kén-dioxid legelterjedtebb felhasználási módja az, ha gipszgyártáshoz használják fel, erre jó példa a Mátrai Erőmű mellett található ipari park, ahol több vállalkozás is ezzel foglalkozik. Ez volt a legelső szabadalmaztatott megoldás az anyag hasznosítására, ez látható a szabadalmi bejelentések számából is.

4.1. A gipsz termelése és felhasználása⁷

A Vértesi Erőmű Rt. 2002-ben tett szabadalmi bejelentést (HU0202392A) a széntüzelésű erőmű füstgáz-kéntelenítéséből származó gipsz építőiparban felhasználható gipsszé történő átalakításáról.

⁷ Eljárás széntüzelésű erőmű füstgáz kéntelenítéséből származó gipsz feldolgozására – HU0202392A.

Alapvetően több fajta füstgáz-kéntelenítési eljárás használatos, az egyik típus a nedves eljárások között a legelterjedtebb, legolcsóbb, amikor a kén-dioxidot tartalmazó füstgázt abszorbertoronyban mészkő vagy méshidráttal-szuszpenzióval érintkeztetik ellenáramú módozóban. A folyamatból úgynevezett REA gipsz kerül ki, amely hasonló mennyiségű kristályvizet tartalmaz a természetben előforduló gipszekkel.

A kalcium-szulfátnak a természetben előforduló két fajtája a gipsz és az anhidrit, amelyek alkalmasak építési kötőanyagoknak. A kalcium-szulfát 30 °C-on vízzel kristályosodik, efelett anhidrit képződik.

Formagipsz állítható elő, ha a finomra őrölt gipszkövet keverővel ellátott edényben hevítik. A melegítés során 120 °C körül a víz távozik, majd az anyagban térfogatcsökkenés figyelhető meg, végül 170 °C-on abbahagyják a folyamatot, a gipszet lehűtik. A kapott termék a formagipsz, amely csak 4 percig önthető, utána rövid időn belül megszilárdul teljesen.

Vakológipsz úgy gyártható, ha a darabos gipszkövet 900 °C-on égetik, ilyenkor anhidrit áll elő, amelyben már kevés kalcium-oxid is van. Lassan köt meg, de a szilárdsága sokkal nagyobb, mint a formagipszé.

A kén-dioxid-leválasztásból származó anyag nagy felvevője még a cementipar. Ez is, mint az előbb felsorolt gipszgyártási eljárások, hatalmas villamos- és hőenergia-igénnyel rendelkezik. Amennyiben a gipsz- és cementgyártás ezen energiaforrásoktól távol esne, úgy még az anyag szállítása is pluszkiöltséggel járna, ha viszont egy erőmű közelében van, akkor szinte minden igényt fedez. Ehhez a telephelynek egy kapcsolt üzemben működő erőmű közelében kell feküdnie. A kapcsolt energiatermelés során a villamosenergia-termelés mellett hőenergiát is termelnek úgy, hogy gőzkazán esetén a gőzturbinán keresztül vezetett közeget megcsapolják, vagy gázturbinával állítanak elő villamosenergiát, a kilépő forró füstgáz hőjét pedig egy hőcserélőn keresztül valamilyen hőhordó közegnek adják át. A Vértesi Erőmű szabadalmi bejelentése lényegében azt írja le, hogy a gipszes építőipari termékeket miként lehet kapcsolt energiatermeléssel előállítani.

4.2. Ammónium-szulfát előállítása⁸

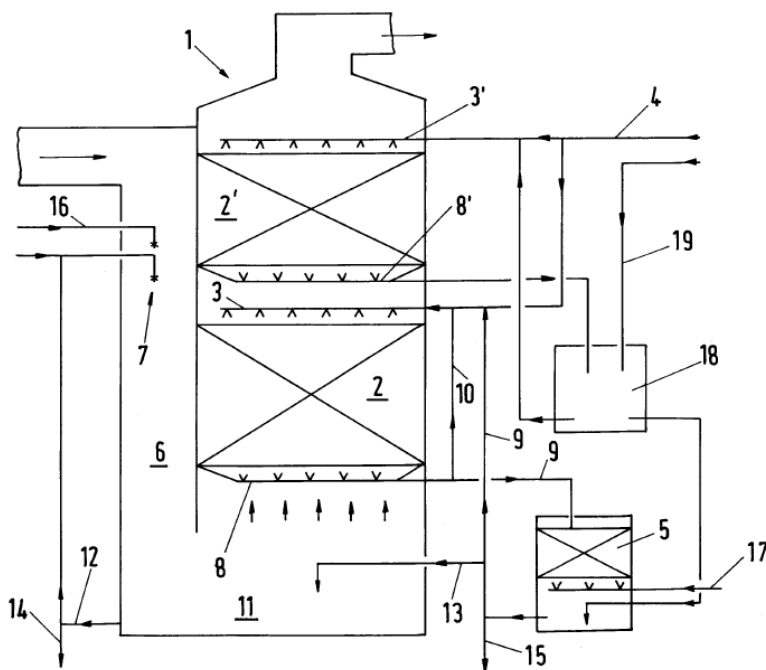
A kén-dioxid eltávolítása során lehetőség van ammónium-szulfát előállítására is, amely nitrogéntartalmának köszönhetően főként műtrágyának használható.

Ehhez a mérnökök olyan berendezést alkottak meg (HU9801541A), amely egyszerre távolítja el a kén-dioxidot a füstgázból és állít elő ammónium-szulfátot hasznosítható anyaggá történő további feldolgozáshoz.

A berendezés alapja az 1-es jelű mosó, amelynek alulról felfelé átáramoltatott mosózónája van (2). Ennek alsó részét gyűjtőtartályként lehet felhasználni az előmosásra használt folyadék számára, ami az ammónium-szulfát. Ez a rész egy folyadékkörbe van kapcsolva, ahol a

⁸ Berendezés füstgázból kén-dioxid eltávolítására és ammónium-szulfát oldat előállítására, amely értékesítés céljából tovább feldolgozható – HU9801541A.

forró füstgázzal van érintkeztetve, ezért a folyadék besűrűsödik. A kén-dioxid leválasztásához alkalmazott abszorpciós folyadékot külön gyűjtik egy, a mosózóna alatt található gyűjtőfenékben (8), innen kerül elvezetésre az oxidációs berendezésbe (5). Itt az abszorpciós folyadékban levő ammónium-szulfid és ammónium-hidrogén-szulfid ammónium-szulfáttá oxidál. A mosó iszapjából egy koncentrált, de tisztítatlan ammónium-szulfát oldat vonható el, viszont az oxidációs berendezésben kisebb koncentrációjú, de szennyeződésmentes ammónium-szulfát oldat keletkezik.



4. ábra: Az ammónium-szulfát előállítására alkalmas berendezés sematikus rajza

Az ábrán látható elrendezés olyan kén-dioxid tartalmú füstgáz kéntelenítésére szolgál, amely szemétegetőből vagy erőműből érkezik. Emiatt igen magas portartalma lehet, így elengedhetetlen a megfelelő porleválasztás, hogy a műtrágyagyártás esetén ne haladja meg a határértékeket.

A bevezetett füstgázt NaOH vagy KOH oldattal permetezik be, ezzel a halogén hidrogéneket leválasztják. Ezenkívül ammónium-szulfátot is juttatnak be, ezzel a füstgáz le is hűl 45-60 °C-os tartományra. Az így kapott lehűtött vízgőzzel telített halogén hidrogénektől mentes füstgáz a mosózónába kerül. Itt a kén-dioxiddal terhelt füstgázt abszorpciós folyadékkal hozzuk érintkeztetésbe. A gázáteresztő gyűjtőfenékben (8) összegyűlt folyadék egy

részét az oxidációs berendezés folyadékkörébe vezetik, ahol oxigéntartalmú gáz hozzáadásával keletkezik az ammónium-szulfát.

5. ÖSSZEFOGLALÁS

A bitumenfúvatáshoz speciális műszaki követelményeket kell kielégíteni, így kevés, nagymértékben eltérő technológia született az idők során. Mivel a bitument főleg aszfaltgyártásra használják fel tartóssága és kedvező tulajdonságai miatt, és aszfaltra még nagyon sokáig szükség lesz, így nem kizárt, hogy születnek még újabb találmányok a témában, amelyek ezen művelet hatásfokát javítják.

A kén-dioxid-termelés kibocsátása már a legnagyobb klímaegyezmények előtt is ismert probléma volt, így látható, hogy ennek fékezésére rengeteg megoldás született már és születik még mindig. Habár a legtöbb módszer az egyszerű abszorpciós műveletre épül, amelynek során folyadékban nyeljük el a nemkívánatos gázokat, ezeken az eljárásokon még mindig lehet javítani kémiai úton és újabb berendezések megalkotásával is. A leválasztott kén-dioxid felhasználása külön üdvözlendő, hiszen ez egyfajta hulladék-újrahasznosítás, aminek a végén nagyon hasznos építőanyagokhoz jutunk.

IPARJOGVÉDELMI JOGOK MEGSÉRTÉSE – EGY JOBB SORSRA ÉRDEMES BÜNTETŐJOGI TÉNYÁLLÁS – I. RÉSZ**

1. BEVEZETÉS ÉS PROBLÉMAFELVETÉS

A szellemi tulajdon büntetőjogi védelme és annak egyes kérdései a rendszerváltozás óta folyamatosan jelen van a szakmai közéletben és a tudományos közleményekben, mind a szerzői jogi, mind az iparjogvédelmi jogsértések büntetőjogi szabályrendszerével kapcsolatos elméleti és joggyakorlati elemzések számos írásban olvashatóak. A helyzet az azonban, hogy nem jutottak nyugvópontra a témakört érintő diskurzusok harminc év jogfejlődése következtében sem (pl. alapelvi, illetve jogbiztonsági kifogások).¹ Miközben a jogtárgy büntetőjogi védelme szükséges és kifejezetten fontos is, sőt, a törvényi tényállás hatályos változtatásban mutatja a jogalkotói igyekezetet egy – a korábbiakhoz képest – „jobb” tényállás megalkotása érdekében, a büntetőjog mindennapjait egy sor ellentmondás feszíti; ez indokolja a címválasztást is. Ahogy *Szathmáry* is megfogalmazza, „a tipikusan előforduló jogesetek egyenként csekély tárgyi súlyúnak tekinthetők, azonban tapasztalható elszaporodottságuk miatt az illetékes hatóságoknak jelentős többletmunkát okozhatnak és a bűnügyi költségek jelentős emelkedését eredményezhetik, a következetlen joggyakorlat elfogadhatatlansága mellett.”²

A témával kapcsolatos tudományos diskurzus is folyamatosan jelen van, a 2000-es évek végétől kezdődően komoly érdeklődés volt látható a téma iránt, így megemlítendő az Országos Kriminológiai Intézet (OKRI) a szellemi tulajdon-jogokat sértő bűncselekményeket érintő kriminálstatistikai vizsgálata,³ *Kardos Andrea* és *Szilágyi Dorottya* büntetőjogi kutá-

* Intézetvezető egyetemi tanár, Szegedi Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar, Bűnügyi Tudományok Intézete, az MTA doktora.

** A kutatást az EFOP-3.6.2-16-2017-00007 azonosítószámú, Az intelligens, fenntartható és inkluzív társadalom fejlesztésének aspektusai: társadalmi, technológiai, innovációs hálózatok a foglalkoztatásban és a digitális gazdaságban című projekt támogatta. A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap és Magyarország költségvetése társfinanszírozásában valósul meg.

¹ Jelen tanulmányhoz nyújtott szakmai segítségéért a szerző köszöntettel tartozik Török Antal iparjogvédelmi igazságügyi szakértőnek.

² *Szathmáry Zoltán*: A hamis termék forgalmazásával elkövetett iparjogvédelmi jogok megsértésének bizonyítási nehézségei. *Ügyészek Lapja*, 22. évf. 2. sz., 2015, p. 5–15.

³ *Kármán Gabriella, Mészáros Ádám, Nagy László Tibor, Szabó Imre*: A szellemi tulajdonjogokat sértő bűncselekmények vizsgálata. Országos Kriminológiai Intézet, 2010. szeptember. Kutatási jelentés. Letölthető: http://www.hamisitasellen.hu/wp-content/uploads/2013/08/HENT_OKRI_empirikus_kutatas.pdf.

tása,⁴ Karsai Krisztina fogyasztók büntetőjogi védelmével kapcsolatos kutatása,⁵ Szathmáry Zoltán munkássága,⁶ újabban Sztoján Krisztina vagyoni hátránnyal kapcsolatos vizsgálata,⁷ illetve Sztoján és Szomora Zsolt elemzése⁸ is.

Az új Btk.-val az iparjogvédelmi jogsértések büntetőjogi relevanciája körében jelentős átrendeződés történt. Korábban az 1978. évi IV. törvény szerinti áru hamis megjelölése volt az a tényállás, ami megállapítást nyert a védjegyekre elkövetett forgalmazói jellegű cselekmények esetén (is), a hatályos Btk. 388. §-ához hasonló korábbi bűncselekmény pedig az előállítói jellegűek esetén. Azonban az új Btk. azzal, hogy a 419. § szerinti versenytárs utánpótlását szubszidiáriussá tette, oltalmazott iparjogvédelmi alkotás esetén a 388. § szerinti bűncselekmény megállapítását követeli, ennek következtében a korábbi elhatárolási és halmazati megoldások, illetve problémák jelentős része⁹ nem is releváns már. Hasonlóképpen elvesztette jelentőségét a BH2007. 398. sz. alatt közzétett eseti döntés, ami – az új Btk. hatálybalépéséig – a tényállási elemeket igyekezett pontosítani és a bizonytalankodó joggyakorlatot egységesíteni (az áru hamis megjelölése kapcsán).

A Hamisítás Elleni Nemzeti Testület (HENT)¹⁰ megrendelésére készült OKRI-kutatás, valamint az ezzel párhuzamosan zajló HENT-egyeztetések ígéretesek voltak, mivel látható volt az, hogy nemcsak a szakmai közélet, hanem a vádhatóság is észlelte az anomáliákat a joggyakorlatban. A később megszülető HENT-ajánlás¹¹ azonban több szempontból is kritizálható, ebben a tanulmányban be is mutatjuk a kritikus pontjait.

⁴ Kardos Andrea, Szilágyi Dorottya: Szellemi alkotások büntetőjogi védelme I. rész. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 6. (116.) évf. 6. sz., 2011. december és Kardos Andrea, Szilágyi Dorottya: Szellemi alkotások büntetőjogi védelme II. rész. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 7. (117.) évf. 1. sz., 2012. február.

⁵ Karsai Krisztina: Fogyasztóvédelem és büntetőjog. HVG-ORAC, Budapest, 2011.

⁶ Például Szathmáry Zoltán: Alkotmányellenes a Btk. 319/A. paragrafusa? Ügyészek Lapja, 19. évf. 3. sz., 2012, p. 25–34.

⁷ Sztoján Krisztina: A vagyoni hátrány megállapításának problematikája a Btk. XXXVII. fejezetébe tartozó bűncselekmények esetén. Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 14. (124.) évf. 1–2. sz., 2019, p. 7–34.

⁸ Szomora Zsolt, Sztoján Krisztina: A Szegedi Ítéltábla ítélete egy építészeti terv jogosulatlan átdolgozása miatt indult büntetőügyben. Kérdőjelek a szerzői jogsértés bűncselekményének elkövetési magatartása és a vagyoni hátrány mint eredmény értelmezésében. Jogesetek Magyarázata, 10. évf. 2–3. sz., 2019, p. 27–36.

⁹ Kardos, Szilágyi: i. m. (4), Karsai: i. m. (5).

¹⁰ A Hamisítás Elleni Nemzeti Testületet 2008-ban a szellemi tulajdon-jogok megsértése elleni fellépés hatékonyabbá tétele érdekében hozták létre, tevékenységét a 287/2010. (XII.16.) Kormányrendelet alapján végzi. Tagjai a szellemi tulajdonnal összefüggő feladat- és hatáskörrel rendelkező állami szervek, valamint a szellemi tulajdon védelmével érintett társadalmi és gazdasági érdekképviseleti szervezetek képviselői. Lásd www.hamisitasellen.hu.

¹¹ A Hamisítás Elleni Nemzeti Testület ajánlása jogalkalmazók, különösen a bűnüldöző és rendészeti szervek munkatársai részére a vagyoni hátrány meghatározására az iparjogvédelmi jogok megsértése bűncselekmény és a szerzői vagy a szerzői joghoz kapcsolódó jogok megsértése bűncselekmények egyes típusaival kapcsolatban. SZTNH-2017.073.

2. KERETTÉNYÁLLÁSI SZABÁLYOZÁS

Az iparjogvédelmi jogok megsértése bűncselekményének központi eleme az iparjogvédelmi oltalom, amelyhez kapcsolódóan annak bizonyos típusait büntetőjogi védelem illeti meg a jogalkotó döntése alapján. A védelemben részesített oltalmi típusokat a (4) bekezdés taxatív módon sorolja fel. Ilyen a szabadalmi oltalom, a növényfajta-oltalom, a kiegészítő oltalmi tanúsítvány, a védjegyoltalom, a földrajziárjelző-oltalom és a formatervezésiminta-oltalom. Az oltalmi formákat nem szükséges részleteznie a büntetőtörvénynek, azok fogalmi ismérveit a mögöttes szakmai jogszabályok¹² határozzák meg, így az 1995. évi XXXIII. törvény a találmányok szabadalmi oltalmáról (a továbbiakban Szt.), az 1997. évi XI. törvény a védjegyek és a földrajzi árjelzők oltalmáról (a továbbiakban Vt.) és a 2001. évi XLVIII. törvény a formatervezési minták (a továbbiakban Ftm.) oltalmáról. A tényállást kerettényállásnak kell tekinteni, mivel a törvényi tényállásban megfogalmazott magatartásoknak az iparjogvédelmi jogok megsértését is ki kell meríteniük. A jogalkotó ugyanis a tényállást akként szerkesztette meg, hogy az iparjogvédelmi jogsértés nem önmagában vagy nem csupán a szándékossággal „kiegészítve” válik büntetendővé,¹³ hanem az iparjogvédelmi jogsértés fennállása az objektív tényállás egy része, amely mellett egyébként a mögöttes iparjogvédelmi normatartalomtól részben eltérő büntetőjogi tartalommal felruházott tényállási elemeket is találunk. A tényállásban megjelenő oltalomtípusok közül a védjegy, a földrajzi árjelző és a formatervezési minta áruk (dolog vagy szolgáltatás) külső megjelenéséhez kötődnek, a forma, a megjelölés a csomagolás (stb.) vizuálisan észlelhető egyes jellemzőit védelmezik. A szabadalom (és a növényfajta-oltalom) a feltaláló (nemesítő) szellemi teljesítményét jelentő iparilag hasznosítható megoldásra vonatkozik, ez persze a külső megjelenéshez is kötődhet (például különleges csomagolóanyag, ami technológiai újítás, és egyébként jellegzetes vizuális jegyekkel bír).

A szellemitulajdon-jog más bűncselekményekkel is érintett lehet, emiatt itt – az *elhatárolás* érdekében – röviden szólni kell a versenytárs utánzásáról (Btk. 419. §) és a bitorlásról (Btk. 384. §) is. A versenytárs utánzása szubszidiárius bűncselekmény a Btk. 384. §-a szerinti szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok megsértéséhez és a Btk. 388. §-ához képest, tehát ha az elkövetés tárgya a szerzői jogi (pl. Star Wars matricával ellátott „hamis” termékek) vagy nevesített iparjogvédelmi (pl. Coca-Cola logóval felcímkézett üdítőital vagy ismert márkájú ruhanemű hamisítása) jogosultságot érint, a Btk. 419. § szerinti bűncselekmény nem állapítható meg.

¹² 2001. évi XLVIII. törvény a formatervezési minták oltalmáról; 1997. évi XI. törvény a védjegyek és a földrajzi árjelzők oltalmáról; 1995. évi XXXIII. törvény a találmányok szabadalmi oltalmáról.

¹³ Szemben a szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok megsértése bűncselekményével (Btk. 385. §), amelynél a szerzői jogi jogsértés szándékossága (vagyonhiány beállása esetén) megalapozza a felelősséget.

Miután 2018-ban a Btk. 388. §-a szerinti védetti körből kikerült a használati minta és a mikroelektronikai félvezető termékek topográfiaja, az ezekhez fűződő jogokra elkövetett cselekmények továbbra is a versenytárs utánzásának minősülhetnek – az egyéb törvényi feltételek fennállása esetén. A bitorlás (Btk. 384. §) megállapíthatósága körében a legfontosabb ismérv az, hogy az oltalom bejelentéséig (lajstromozási igényig) kerülhet erre sor, mivel azt követően már – az oltalom fennállása miatt – a Btk. 388. §-a szerinti cselekmény valósulhat meg még akkor is, ha az oltalom a bejelentésre visszamenőleges hatállyal jön létre.

3. ELKÖVETÉSI MAGATARTÁSOK

A Btk. 388. §-a szerinti bűncselekmény első alapesetének *elkövetési magatartása* az oltalom utánzása vagy átvétele. Ezek a magatartások genuin büntetőjogi elemek, azaz a mögöttes iparjogvédelmi keretrendszer ezek fogalmával a legtöbb esetben nem operál, így ezek jelentését egyfelől a Btk. más tényállásaiban szereplő ugyanilyen elkövetési magatartásokkal való összevetésben, másrészt pedig jogtárgyharmonikus értelmezéssel (amelyben az iparjogvédelmi szabályok is jelentőséggel bírnak) tárhatjuk fel. A tényállásban szereplő forgalomba hozatal, megszerzés és tartás nem jelent nehézséget, mivel jelentésük megegyezik minden más, illegális áruval kapcsolatos hasonló tényállások elkövetési magatartásával.¹⁴ Az utánzás és az átvétel értelmezése azonban nem egyenszilárdságú a joggyakorlatban, különösen azért nem, mert egyes oltalmi formák esetében *eltérő* jelentéssel bírhatnak ezek az elkövetési magatartások. Ezt a Btk. miniszteri indoklása is megerősíti és megfellelteti az ultima ratio fokozatossági teóriájának¹⁵ is, mivel leszögezi, hogy a büntetőjogi felelősség alapjául szolgáló cselekmény szűkebb kategória, mint a polgári jogi bitorlás.

3.1. Utánzás

Az utánzás tévedésbe ejtésre alkalmas magatartás, egyfajta látszatkeltség („az eredeti asszociációt előidézni képes valótlán hivatkozás”¹⁶), amelynek révén a külső szemlélő azt feltéte-

¹⁴ A második alapeset elkövetési magatartásai az utánzással vagy átvétellel előállított áru forgalomba hozatala, az ilyen áru célzatos megszerzése vagy tartása. A forgalomba hozatal a vevői körhöz való eljuttatást célozza. A megszerzés az áru feletti rendelkezési jog kialakítását jelenti, amely tipikusan birtokbavétellel történik. A tartás a dolog birtoklását feltételezi, de az elkövető ebben az esetben a dolgot nem szerzi meg, vagyis a dolog feletti rendelkezési joggal nem rendelkezik. Vö. Gál, 2015 In: Gál Andor, Karsai Krisztina, Molnár Erzsébet, Szomora Zsolt: Az innováció büntetőjogi védelme. Jegyzet. SZTE, 2015, a hivatkozott rész szerzője Gál Andor: <http://eta.bibl.u-szeged.hu/1245/>.

¹⁵ Vö. A fokozható jogtárgysértési láncolatról lásd Karsai Krisztina: Az ultima ratio elvről – másképpen. In: Fantoly Zsanett, Juhász Zsuzsanna, Nagy Ferenc (szerk.): Sapienai sat. Ünnepi kötet Dr. Cséka Ervin professzor 90. születésnapjára. Acta Jur. et Pol. Tom. LXXIV. Szeged, 2012, p. 259–260.

¹⁶ Szomora Zsolt: A Btk. 388. §-ához. In: Nagykomentár a Büntető Törvénykönyhöz (szerk.: Karsai Krisztina), 2020. Forrás: uj.jogtar.hu.

lezheti, hogy a jogsértő áru a jogosulttól vagy annak engedélyével mástól származik.¹⁷ Az utánzás eredménye az oltalom tárgyához – tehát az áru (vagy szolgáltatás) megkülönböztetésére alkalmas megjelöléshez – hasonló megjelenítés (megjelölés), amely az eredeti oltalom tárgyának a látszatát kelti. Ezt a megközelítést a Legfelsőbb Bíróság BH2007.398. számon közzétett egyedi döntése rögzítette a joggyakorlatban. Az utánzás ennek megfelelően olyan tevékenység, amelynek eredményeként az oltalom tárgyához hasonló, azzal összetéveszthető megjelenítés, megjelölés jön létre. A most hatályos Btk. indokolása – miután az elkövetési magatartás (utánzás) szövegszerűen azonos maradt – igyekszik pontosítani az utánzás jelentését, és hangsúlyozni, hogy ilyen esetben az elkövető „célja, hogy azt a látszatot keltse, mintha a jogsértő áru a jogosulttól származna”. Az indokolás szerinti pontosítás üdvözlendő, és amennyiben a joggyakorlat ezt követi, a törvényszövegtől eltérő módon szűkíti a felelősséget, ami nem sérti a törvényesség elvét. Az más kérdés, hogy e rejtett célzat bizonyítása meglehetősen nehéz, így valójában a felelősség megállapítása körében erre nem terjed ki a vizsgálat – a jogalkotó célja ellenére sem.

Az oltalom tárgyának utánzása *védjegyek esetén* tipikusan címkén, felvarrón, csomagolóanyagon, esetleg egyéb vizuálisan is észlelhető módon jelenik meg, az így előállított áru forgalomba hozatala (vagy ilyen célú megszerzése, illetve birtokban tartása) pedig tipikusan hamisítványértékesítés körében (piacon, csomagküldéssel, online kereskedéssel) valósul meg. Az utánzás a védjegy vonatkozásában lényegében a „hamisítást” jelenti. A fenti általánosnak tűnő meghatározás is valójában a védjegyre elkövetett cselekményekre irányadó, a többi iparjogvédelmi szellemi termékre ez nem mindig alkalmazható.

A *formatervezési minta* vonatkozásában is felismerhető a hamisítási komponens mint értelmezhető reális magatartás, ezért az utánzás (bár ezt a magatartást sem tartalmazza a mögöttes Ftm.) mint büntetőjogi elkövetési magatartás a védjegyhez hasonlóan értelmezhető.

A *földrajzi árujelző* vonatkozásában a jogosultaknak kizárólagos joguk van a földrajzi árujelző használatára. A földrajzi árujelzőt csak a jogosultak használhatják, arra másnak használati engedélyt nem adhatnak (Vt. 109. §). A földrajzi árujelzőkre elkövetett utánzás az egyetlen előfordulás, amikor a mögöttes szakjogi norma ezt a jogsértő cselekményt nevesíti, méghozzá a jogsértő magatartások *egyikeként* (ami nem jelenti például az összetéveszthető megnevezést vagy éppen a hamis megjelölést), ezért itt az a kérdés merül fel, hogy a büntetőjogi tényállás szerinti utánzás mennyiben feleltethető meg a mögöttes szakjogi utánzás fogalomnak. Alighanem itt nincs értelme önálló büntetőjogi fogalmat alkotni, a hamisítási

¹⁷ Az utánzás mint elkövetési magatartás a pénzhamisításnál szerepel (Btk. 389.§), lényegét tekintve az újonnan történő létrehozást jelenti, tehát a már meglevő pénzen történő változtatás nem utánzás (az a meghamisítás), továbbá szükséges, hogy megtévesztésre alkalmas legyen.

komponensű, illetve összetéveszthető jellegű megjelöléseket utánzásnak tekinthetjük, így a Vt. 109. § (2) bek. c) és d) pontja¹⁸ szerinti cselekményeket.

A *szabadalom* esetében annak minden részlete ismert az oltalom megszerzésének időpontjától kezdődően, így az utánzás nem jelent eltérést az ismert elemektől, tehát nem értelmezhető – a védjegynél „beleértett” – tárgyi hamisítási komponens. Ez azt is jelenti, hogy a szabadalmi oltalommal összefüggésben a hasznosítási célzat nélküli utánzás mint elkövetési magatartás nem értelmezhető.

Növényfajta-oltalomban részesül a nemesített növényfajta, ha megkülönböztethető, egy-nemű, állandó és új az Szt. 106. § (1) bekezdése értelmében. A növényfajta-oltalmi lajstrom (hasonlóan a szabadalmi lajstromhoz) tartalmazza a fajta minden jellemzőjét, ezen információkhoz bárki hozzáférhet. Sem a növényfajta utánzása, sem pedig annak átvétele nem nevesített magatartás a Szt. szerint, így a büntetőjogi elkövetési magatartáshoz a Szt. további rendelkezései és a növényekkel kapcsolatos reális cselekmények alapulvételével juthatunk el.¹⁹ Ennek megfelelően az utánzás legfeljebb a Szt. 109. § (2) bek. a) pontja szerinti szaporítóanyag-előállítás lehet, az átvétel pedig nem is értelmezhető. Olyan magatartások, amelyek a növényi egyeden eszközölnék változtatást (például védett virágfajta különleges színének utánzása festéssel és ezt követően védett virágként való eladása) utánzásnak lennének tekinthetők, de látni fogjuk majd, hogy nem tekinthetők jogsértőnek a Szt. szerint, így a Btk. 388. §-a szerinti bűncselekmény megállapítására mégsem adhatnak alapot. Ez csalásnak minősülhet.

3.2. Átvétel

Átvétel során az elkövetés az oltalom alatt álló szellemi teljesítmény ismeretét és a kifejezetten abból történő merítést feltételezi, de nem jelent utánzást. Ez a *védjegyekkel* kap-

¹⁸ Vt. 109. § (1) Az oltalom alapján a jogosultaknak kizárólagos joguk van a földrajzi árujelző használatára. A földrajzi árujelzőt csak a jogosultak használhatják, arra másnak használati engedélyt nem adhatnak. (2) A kizárólagos használati jog alapján a jogosultak bármelyike felléphet bárkivel szemben, aki a kereskedelmi forgalomban a) az oltalom alatt álló földrajzi árujelzőt vagy az azzal összetéveszthető megnevezést nem az annak megfelelő földrajzi területről származó termékeken használja; b) az oltalom alatt álló földrajzi árujelzőt a termékjegyzékben nem szereplő, de azokhoz hasonló termékeken használja, és ezáltal sérti vagy kihasználja az oltalom alatt álló földrajzi árujelző hírnevét; c) bármilyen módon utánozza vagy arra utaló módon használja az oltalom alatt álló földrajzi árujelzőt, még akkor is, ha feltünteti a termék valóságos eredetét, vagy ha a megnevezést fordításban vagy különböző kiegészítésekkel használja; d) bármilyen – a termék származásával, eredetével, jellegével és lényeges tulajdonságaival kapcsolatos – egyéb hamis vagy megtévesztő megjelölést használ, bárhol (pl. a csomagoláson, a hirdetésben, a termékre vonatkozó iratban) legyen is az feltüntetve; e) bármely egyéb, a termék valóságos földrajzi származásával kapcsolatban a fogyasztókat megtévesztő cselekményt valósít meg.

¹⁹ Vö. Kókai-Kunné Szabó Ágnes Katalin: A növényfajta-oltalom és a növényfajtak nemesítéséhez, termesztéséhez kapcsolódó aktuális jogi kérdések. Doktori értekezés, Miskolc, 2013; Kurucz Mihály: A szellemi tulajdon védelme az agrárjogban – a növényfajta oltalom agrárjogi specifikumai. In: A Magyar Tudomány Napja a Délvidéken, 2015 (szerk.: Szalma József). Újvidék, 2016, p. 152–191: http://www.vmtt.org.rs/mtn2015/152_191_Kurucz.pdf.

csalatosan a joggyakorlatban a korábban is említett BH nyomán azzal egészült ki, hogy azt is tényállásszerű átvételnek tekintik, amikor az oltalom eredeti tárgyát – tehát az áru vagy a szolgáltatás megkülönböztetésére szolgáló megjelölés eredeti példányát – olyan tárgyon (dolgon) tüntetik fel, amely egyébként nem tárgya az oltalomnak. Valójában az átvétel védjegyjogilag nem értelmezhető, tekintettel a védjegyoltalom áruosztályokhoz való kötöttsége miatt. Ez alól egy kivétel van, a jó hírű védjegy a Vt. 12. § (2) bek. c) pontja szerint áruosztályokon átvélő védelmet biztosít. Az viszont, hogy egy védjegy jó hírűnek tekinthető-e, külön védjegyperben döntendő el, ennek megállapításához nem elegendő az igazságügyi szakértői vélemény (figyelemmel a jogi és ténykérdések összefonódására). Önmagában persze nem kizárt, hogy az átvétel büntetőjogi tartalma a védjegy jogi korlátozás nélkül magában foglalhatja az eltérő árukörökre történő elkövetést, azonban az iparjogvédelmi jogok megsértésének hiányában ilyenkor nem állapítható meg törvényesen felelősség a Btk. 388. §-a szerinti bűncselekmény elkövetése miatt. Megalapozottan lehetne ilyenkor a csalást megállapítani, különös tekintettel arra is, hogy itt a megtévesztés abban is tetten érhető, hogy a védjegyet olyan terméken tüntetik fel, amin az egyébként nem szerepelhetne (például BMW márkajelzés ebédlobútoron²⁰ stb.).

A *szabadalmi oltalom* körében az átvétel ugyan értelmezhető, mivel ilyenkor a szabadalommal oltalmazott megoldás valamelyik elemének átvételéről lehet szó, amely a terhelt saját szellemi teljesítményével együtt lesz működőképes, azonban önmagában egy ilyen termék vagy dolog előállítása – ahogyan később látni fogjuk – nem meríti ki az iparjogvédelmi jogok megsértését.

A *földrajzi árujelző* vonatkozásában az átvétel nem jelenik meg a mögöttes szakjogi szabályozásban, így tartalmát tekintve a büntetőjogi értelmezésnek kevesebb korlátja van. Emiatt a Vt. 109. § (2) bek. a) és b) pontja szerinti magatartások jelentik az átvételt (más földrajzi területről származó terméken vagy bár onnan származó, de oltalomban nem részesített más termékeken használják). A *növényfajta-oltalom* vonatkozásában elkövetett átvételről volt szó az előző pontban.

A *formatervezési mintát* érintően maga az Ftm. is használja az átvétel kifejezést – lényegében a minta bitorlásának ez a magatartása.²¹ A büntetőjogi tartalom a minta egyes elemeinek átvételét jelentheti lényegében az összetéveszthetőségi szintig. A Ftm. 20. § (2) bekezdése értelmében ugyanis a mintaoltalom nem terjed ki azon mintákra, amelyek a tájékozott használóra eltérő összehasonlást tesznek, azaz az összetéveszthetőségi küszöb formatervezési mintára is irányadó (igaz, eltérő nevezéktannal).

²⁰ Ezért sem helyes a Btk. 388. §-a szerinti bűncselekmény miatt folytatni az eljárást az ilyen ügyekben: https://hvg.hu/kkv/20200714_hamis_butor_nav_bmw?fbclid=IwAR3xzEw2o9-3nlrqlfzeznAMibS4vixLCN4-tR6yd1vEPNHCo11c7xYi5ac.

²¹ Ftm. 22. § Ha a mintaoltalmi bejelentésnek vagy a mintaoltalomnak a tárgyat jogosulatlanul másnak a mintájából vették át, a sértett vagy jogutódja követelheti annak megállapítását, hogy a mintaoltalom egészben vagy részben őt illeti meg, valamint kártérítést követelhet a polgári jogi felelősség szabályai szerint.

3.3. Elkövetési magatartások a védjegyekkel összefüggésben

Az utánzás (átvétel) esetén a valós elkövetési körülmények között az látható, hogy van lefoglalt „hamis” árukészlet, de nincs adat (bizonyíték) a forgalomba hozatalról vagy annak célzatáról. Ilyenkor a hamisítványok előállítása körében háromféle eset lehetséges (a mögöttes iparjogvédelmi szabályozásból fakadóan):

- a) olyan hamisítvány előállítása, amelynek eredetijét illetően az előállításra szokott adni szerződésben licenciat a jogosult;
- b) olyan hamisítvány előállítása, aminek eredetijét illetően az előállításra nem ad licenciat a jogosult (azaz maga gyártja); illetve
- c) olyan termékről van szó, amelynek nincs „eredetije” (a hamisítvány termékkörében a jogosult nem használja a védjegyet, pl. Louis Vuitton bútor).

A forgalombahozatali célzatú megszerzés vagy tartás esetén szintén van lefoglalt árukészlet, hasonlóan a forgalomba hozatalhoz. Az árukészletben lehet

- a) más által előállított hamisítvány, aminek eredetijét illetően az előállításra ad licenciat a jogosult, vagy
- b) más által előállított hamisítvány, aminek eredetijét illetően az előállításra nem ad licenciat a jogosult (maga gyártja), vagy
- c) más által előállított olyan termék, amelynek eredetije nem létezik.

3.4. Összefoglalóan az elkövetési magatartásokról

Megállapítható, hogy egyfelől az elkövetési magatartások eltérő tartalommal bírnak a különböző oltalmi formák esetében, másrészt pedig ezen elkövetési magatartásoknak van (lehet) önálló, genuin büntetőjogi tartalma. A jogalkotó valószínűleg a technikai egyszerűsítés okán gyűjtőnévként használja az utánzás és az átvétel kifejezést. Ezzel az egyszerűsítéssel – ugyan a törvényszöveg tisztasága szempontjából éppen kifogásolható módon – markánsabban és egyértelműbben közvetíti az állampolgárok felé a büntetőjogi tilalmat („ne hamisíts!”), mint a Btk. 385. §-ban látott utaló megoldás. Az ebből fakadó diszcrepanciákra majd „az iparjogvédelmi jogok megsértésével” tényállási elem analízisének térünk ki.

A stádiumok vonatkozásában lényeges, hogy az előkészületi cselekményt nem rendeli büntetni a törvény, így például az iparjogvédelmi jogsértést megtestesítő magatartás a büntetőjogi többletelemekek nélkül nem bír relevanciával.

A cselekmények (utánzás, átvétel) kísérleti szakba lépése a kérdéses termék vagy áru előállításának megkezdésével történik meg, s értelemszerűen olyan cselekmény is lehet, ami a termék alkotórészét hozza csak létre. Ezzel szemben például a találmány tárgyát képező eljárás más általi használatra ajánlásával, illetve az oltalom tárgyának jogosulatlan megszerzésével és birtoklásával vagy védjegy esetén a jelölőcímkék előállításával (a termékek nélkül) még nem kezdődik meg a kísérleti szak, akkor sem, ha van forgalombahozatali célzat és így

vagyoni hátrány előidézésére irányuló szándék. A szabadalmi oltalommal védett találmány értéke ilyen esetben a jogtulajdonos számára nem vész el, „a vagyoni hátrány a szabadalmi oltalom által biztosított mesterséges monopóliumhelyzet elvesztéséből ered, ami ténylegesen abban a pillanatban következik be, amikor a találmány ... termék vagy nyújtott szolgáltatás formájában megjelenik a piacon”.²²

A kísérleti szak idővonalának másik végén a vagyoni hátrány bekövetkezése áll, így tehát a kísérleti szak időben elhúzódóként is megvalósulhat. Ebben a tekintetben a károkozás időpontja az, amely – ha van ilyen – egyértelműen megállapítható lenne, ha pedig elmaradt vagyoni előnyben áll a vagyoni hátrány, akkor az az időpont lesz, amikor vagy amikorra a várt vagyoni előny bekövetkezését várhatta vagy várta a sértett (jogosult).

4. IPARJOGVÉDELMI JOGOK MEGSÉRTÉSE MINT TÉNYÁLLÁSI ELEM

A *jogok megsértésére való kifejezett hivatkozás* azt a célt szolgálja, hogy csakis olyan cselekmények illeszkedjenek a tényállásba, amelyek jogsértőek a mögöttes, ágazati jogi szabályok szerint, és amelyekhez a Btk. tényállása a büntetőjogi felelősségre vonáshoz szükséges további elemeket foglalja magában. Ilyenkor a másik jogág – amelyre a kerettényállás hivatkozik – szerinti jogsértés fennállása kulcskérdés. Ez azt is jelenti egyébként, hogy az elkövetési magatartások során az oltalmat sértő termék létrejön, vagy ilyen termékre követnek el további cselekményeket (értelemszerűen a kísérleti szak ennek megfelelően elég tág marad). Az iparjogvédelmi jogsértés fennállása tehát – lásd a szerző alábbi álláspontját – tényállási elem, igaz, beazonosítása során két, egymással szemben álló eredményre is juthatunk: egyfelől felfogható az objektív tényállás nem nevesített szituációs elemének, másrészt pedig objektív büntethetőségi feltételnek is. Elméleti és alapvető megközelítésben az elsőnek említett eredmény fogadható el, azonban látható, hogy a bírói gyakorlat a második értelmezés felé hajlik. A két értelmezés közötti alapvető és döntő különbség, hogy a szándékosságnak ki kell-e terjednie az iparjogvédelmi jogsértés felismerésére, s mivel a bírói gyakorlat sokszor nem vizsgálja kifejezetten az ezzel kapcsolatos szándékosságot, valamint nem feltételezzük, hogy rendszerszinten törvénysértőek az ítéletek, ekként csak arra a következtetésre juthatunk, hogy – kimondatlanul – objektív büntethetőségi feltételnek tekintik ezt a tényállási elemet.

A jogellenességhez való kapcsolódást a kontrafaktuális hipotézis módszerével lehet kizárni. Amennyiben a törvényi tényállás nem tartalmazná ezt a kitétel, a jogalkalmazónak egy-egy konkrét büntetőügyben csupán arra lenne lehetősége és persze kötelezettsége, hogy a jogellenesség körében a jogszabály engedélye (Btk. 24. §) kapcsán az iparjogvédelmi szabályozás által nevesített „megengedő” normákat bevonja, és azok felelősséget kizáró hatását figyelembe vegye. Lényeges azonban látni, hogy a diszpozitív polgári jogi szabályok nem fog-

²² Sztoján: i. m. (7), p. 30.

hatnának helyt közvetlen módon a büntetőjogi jogellenesség kizárásában – arra akkor lenne ebben a hipotetikus esetben törvényes lehetőség, ha és amennyiben a magánjogi norma kógens módon „engedne” valamely magatartást. Ahogy Molnár is megfogalmazza „a magánjogi jogellenességet kizáró okok felelősségelimináló hatással bírnak a büntetőjogban is, ott azonban dogmatikailag nem feltétlenül jogellenességet kizáró okként hatályosulnak”.²³ Például a védjegy kapcsán a védjegy eltérő árukörre való használata (egyéb feltételek hiányában) nem minősül iparjogvédelmi jogsértésnek, ilyen cselekménnyel szemben nem léphet fel a jogosult (Vt. 12. §), de ez a rendelkezés nem tekinthető a jogszabály engedélyének büntetőjogi értelemben, és a felelősséget meg kellene állapítani mögöttes iparjogvédelmi jogsértés nélkül is. A büntetőjog tehát olyasmit védelmezne, amit a magánjogi keretrendszer nem, ahogy láttuk, ez nem célkitűzés ezen jogtárgyak vonatkozásában, ez sértené a fokozatos jogtárgysértési teóriát is. Emiatt – a kontrafaktuális hipotézis eredményeképpen – látható, hogy nem tolható a jogellenesség vizsgálati szintjére az, hogy az iparjogvédelmi szabályok mit engednek meg, tehát már a tényállás szintjén kell ezt a vizsgálatot lefolytatni.

Az elkövetési magatartásként értékelt – és akár önálló büntetőjogi tartalommal bíró – cselekménnyel tehát meg kell állapítani, hogy megtestesít-e iparjogvédelmi jogsértést (utóbbi önmagában objektív felelősségi jogintézmény). A büntetőjogilag védelmezett oltalmi formák esetében a mögöttes törvények definiálják az oltalom jogosultjának kizárólagos jogait, amelyek megsértése esetén a jogosult felléphet különböző igényekkel a megsértővel szemben, illetve a bitorlás konkrét eseteit is külön nevesítik. A büntetőbíróság számára tehát a váddal érintett oltalmi forma mögöttes törvényi szabályozásának ismerete és alkalmazása kulcsfontosságú, a magánjogi joggyakorlat törvényértelmező eredményei is lényegesek lehetnek, de nem egyértelmű, hogy mennyiben várható el a büntetőbírótól ezek ismerete és magabiztos alkalmazása.

A *védjegy törvény* 12. §-a szerint a védjegyjogosult kizárólagos használati joga miatt jogsértő az azonos védjegy vagy az olyan megjelölés használata, amelyet a fogyasztók a védjeggyel összetéveszthetnek a megjelölés és a védjegy azonossága vagy hasonlósága, valamint az érintett áruk, illetve szolgáltatások azonossága vagy hasonlósága miatt. Továbbá az azonos vagy a hasonló megjelölések is jogsértőek lehetnek nem azonos termékkör esetén, amennyiben például a jó hírű védjegyet e feltüntetés tisztességtelenül kihasználná. A védjegyjogosult felléphet a kizárólagos használati joga alapján a fenti cselekményekkel szemben, és a védjegybitorlási perben a Vt. 27. §-a szerinti igényeket támaszthatja a bitorlóval szemben.

A büntetőügyben lényeges kérdés tehát, hogy van-e védjegybitorlás, azonban ennek megállapítását nem a védjegybíróság végzi külön eljárásban, hanem a bevett gyakorlat szerint igazságügyi szakértő válaszol arra a kérdésre, hogy van-e oltalom az adott védjegyre nézve, és ha igen, mi a vagyoni hátrány összege. Amennyiben egy konkrét esetben rendelkezésre áll korábbi védjegybíróági döntés a bitorlás tényéről, az elősegítheti a büntetőbíróság

²³ Molnár Erzsébet: Magánjogi jogellenességet kizáró okok hatása a büntetőjogi felelősségre az üzleti titok megsértése bűncselekmény körében. Jogtudományi Közlöny, 75. évf. 6. sz., 2020, p. 265.

döntését, mivel az iparjogvédelmi jogok megsértése mint tényállási elem ezáltal – főszabály szerint – megállapítható. Ha azonban a vádlott a kérdéses szellemi tulajdon érvénytelenségére hivatkozik, a büntetőeljárásban az igazságügyi szakértő erre nem készíthet szakvéleményt, azaz például ha a vádlott a védjegyoltalom megszűnése, megállapítása, a védjegy törlése, átruházása iránt pert indít,²⁴ és az még folyamatban van a büntetőeljárás során. Ilyen esetben a büntetőjogi felelősség kérdésében nem dönthetne a büntetőbíró, amennyiben viszont a vitatott kérdés eldöntése nélkül megállapítja a bűncselekmény elkövetését, törvénysértő ítéletet hozna, mivel a védjegyoltalmi jogok megsértése nem megállapított. Ezen az sem változtat, hogy elképzelhető lehet olyan vádlotti védekezés, aminek része a fenti eljárás (alaptalan) megindítása, ezt a terhet a büntetőeljárásnak viselnie kell, tehát az eljárást fel kell(ene) függeszteni más hatóság előzetes döntésének meghozataláig²⁵ (Be. 394.§; Be. 488.§). A jelen eljárásjogi keretrendszer azonban nem tekinti ezt „függő kérdésnek”, mivel a tényállást a büntetőbíró védjegyjogi szempontból maga is minősítheti, és mondhatja azt, hogy a feltételként megkövetelt védjegyoltalmi jogsértés fennáll. A Be. 7. § (5) bekezdése értelmében pedig abban a kérdésben, hogy a terhelt követett-e el bűncselekményt, a bíróságot, az ügyességet és a nyomozó hatóságot nem köti a polgári, a közigazgatási, a szabálysértési, a fegyelmi vagy más eljárásban hozott határozat, illetve az abban megállapított tényállás. Mi több, a Pp. 264. § (1) bekezdése szerint ha jogerősen elbírált bűncselekmény vagyoni jogi következményeiről polgári perben kell határozni, a bíróság a határozatában nem állapíthatja meg, hogy az elítélt nem követte el a terhére rótt bűncselekményt. Mindez azt is jelenti, hogy a büntetőbíró az iparjogvédelmi jogok megsértését *mint tényállási elem megvalósulását megállapító döntése* köti egyébként a polgári bíróságot, amennyiben a polgári jogi igény érvényesítését egyéb törvényes útra utasította a büntetőbíró. Ha azonban az iparjogvédelmi szabályok nem kellő és mélységes szakismerete következtében a büntetőbíró – a polgári bíró által felismerve – nem helyesen állapítja meg az iparjogvédelmi jogok megsértését, akkor a polgári pernek nincs igényérvényesítési alapja, mivel az így megállapított tényállásra nem lehet kártérítési igényt alapozni.²⁶

A *szabadalmi oltalom* esetében fennálló kizárólagos hasznosítási jog (Szt. 19. §) megsértésének büntetőjogi relevanciája is részben hasonló mintázatot mutat, így a kérdéses szabadalomra jogosultság tárgyában pert lehet indítani (szabadalombitorlás fennáll-e) és ennek eldöntéséig a büntetőjogi felelősség megállapításához szükséges lényeges elem hiányzik. A bírósági gyakorlat ezzel szemben foglal állást (például Fővárosi Ítéltábla Bf.245/2012/18),

²⁴ Lásd *Lendvai Zsófia*: A védjegyek büntetőjogi védelme. In: *Faludi Gábor, Lukácsi Péter* (szerk.): A védjegy törvény magyarázata. HVG-ORAC, Budapest, 2014. p. 536–548, p. 540.

²⁵ Ez felelne meg a nemzetközi gyakorlatnak és soft law elvárásoknak is. Lásd *Lendvai*: i. m. (24), p. 541.

²⁶ Szükséges megemlíteni, hogy a 2020. évi LXX. tv. alapján a megállapított bűncselekményből eredő kár megtérítése iránti igény a 2020. július 10-ét követően indult ügyekben gyorsított perben érvényesíthető. A védjegybitorlás megállapítására a Pp. speciális hatásköri szabályokat rögzít, ugyanakkor a 2020. évi LXX. tv. éppen a Pp.-hez képest állapít meg speciális szabályokat és enged tőle eltérést. Mindezek alapján a büntetőeljárás befejezését követő igényérvényesítés esetében a védjegybíró a 2020. évi LXX. tv. szerint, gyorsított eljárásban bírálhatja el a védjegyjogosult igényét.

amikor kimondja, hogy amíg nem születik döntés a szabadalmi kérdésben, addig a fennálló oltalmat adottnak kell tekinteni. A szabadalmat a szabadalmi per eljárás jogerős befejezése esetén visszaható hatállyal kell megsemmisíteni, tehát amíg ez nem történik meg, addig azt fennállónak kell tekinteni. Ez az érvelés nem alkalmazható a büntetőeljárásban. A jog megengedi a szabadalmi oltalom (vagy akár a védjegyoltalom) perrel történő megdöntését, ami ebben a kontextusban azt jelenti, hogy a büntetőjogi felelősség alapját képező egyik tényt egy másik eljárásban kétségbevontak, így amíg ez a kérdés nem tisztázódik, a felelősséget nem lehetne törvényesen megállapítani.²⁷ Ha az utólagos megdöntés fennáll, a perújítás azonban nem kizárt.

Az iparjogvédelmi jogsértés megvalósulásának megállapításához szükség lehet további tények megállapítására a büntetőeljárásban, olyanokra, amelyek az önálló büntetőjogi tartalommal bíró elkövetési magatartás megállapítását tekintve nem relevánsak [magánjogi jogellenességet kizáró okot jelentő körülmények²⁸ – pl. szabadalom esetében a gazdasági tevékenység körén kívül eső használat (Szt. 19. § (6) bek.)].

5. SZÁNDÉKOSSÁG ÉS EGYÉB TUDATI TÉNYEZŐK

A bűncselekmény *szándékossága* körében az alábbi megállapításokat kell tenni. Az elkövető akkor követi el szándékosan a bűncselekményét, ha a tények tudata körében felismeri az objektív tényálláshoz tartozó ismérveket, azok ténybeli kereteit. Az elkövetési magatartás vonatkozásában (utánzás, átvétel; illetve forgalomba hozatal vagy ilyen célú megszerzés, tartás) esetén a „hamisítási” (összetéveszthetőségi) komponens felismerése mindenképpen szükséges (a védjegy, a szabadalom stb. „nem az övé”, azaz felismeri, hogy másnak lehet rajta joga). Ha az iparjogvédelmi jogok megsértése objektív tényállási elem lenne, akkor ennél több ismeretet kellene megkövetelni a szándékossághoz – ez nem életszerű. Emiatt is objektív büntethetőségi feltételként került beazonosításra az említett tényállási elem.

A védjegyek esetén izgalmas kérdésnek tekinthető az olyan termékek előállítása és forgalmazása, amelyek valamilyen társadalmi mondanivalót kapcsolnak ismert védjegyekhez (humor, érzékenyítés stb.); ilyenkor – egy esetleges büntetőeljárásban – a társadalomra veszélyesség hiányának vizsgálata felmerülhet. Az más kérdés, hogy ettől még magánjogi úton a védjegybitorlásból eredő igények érvényesíthetők lesznek.

A védjegyekre elkövetett cselekmények esetén a büntetőjogi védelem az oltalom fennállásához kapcsolódik, ez azt is jelenti – ahogy a korábbiakban is szó volt róla –, hogy az elkövetőnek ismernie kell a márkát (a védjegyet). Az erre vonatkozó ténybeli tudást bizonyítani kell, önmagában a kereskedelmi tevékenység végzése nem közvetíti ezt a tudást. Ez különösen olyan esetekben válik döntő jelentőségűvé, amikor az elkövető úgy szerez meg árut (pl. a nagybani ruhapiacra), hogy a termékekre írt jelzéssel, márkával kapcsolatosan

²⁷ A további oltalmi formákkal kapcsolatos részletes vizsgálatot ehelyütt mellőzzük.

²⁸ Részletesen Molnár: i. m. (23).

semmilyen információja nincs, nem tűnik fel neki a hamisítás esetleges ténye. Ebben az esetben a szándékosság megállapítását nem helyettesítheti a kereskedői minőség, a márka ismeretére a konkrét elkövetőnél bizonyítást kell lefolytatni. Ennek hiányában törvénytértő a felelősség megállapítása.

További kérdés az is, hogy mennyiben várható el a később eljárás alá vont személytől, hogy felismerje a nem közismert márkák védjegyét, mi több, azt el tudja dönteni, hogy védjegybitorlás és az oltalmi jogok megsértése húzódik a háttérben. A védjegybitorlás tényének megállapítása sok esetben a bíróság számára is nehézséget okoz, mi több, ez szakkérdésnek minősül, így miért kell felelősségre vonni a kereskedőt, ha nem rendelkezik szakértő szaktudással (például Szegedi Városi Bíróság 10.B.275/2009). Itt is hangsúlyozandó, hogy a magánjogi igényérvényesítést egy esetleges felmentés nem zárja ki.

Amennyiben az a gyanúja támad a kereskedőnek, hogy a termékre nézve lehetséges a védjegybitorlás fennállása (mert ismeri a márkát), értelemszerűen az eshetőleges szándék körében ez már értékelést nyerhet, hiszen ez azt jelenti, hogy *belenyugszik* annak lehetőségébe, hogy esetleg hamis a termék, és ennek tudatában fejtí ki az elkövetési magatartásokat.

6. SZAKÉRTŐ IGÉNYBEVÉTELE

A szakértő igénybevételére a speciális szaktudás hiánya miatt van szükség, amely ezekben az ügyekben tipikusan az alábbi kérdésekre terjed ki:

- a lefoglalt áruk és csomagolásaik külső megjelenési formája és/vagy az azokon megtalálható megjelölések oltalom alatt állnak-e;
- fennáll-e az oltalommal való egyezőség;
- az iparjogvédelmi joggyakorlat szerint a fogyasztók megtévesztésére alkalmas utánzás esete az oltalom tárgyai alapján;
- az átlagfogyasztó a jogosult termékeit ismerheti-e fel, és hogy fennáll-e az összetévesztés veszélye;
- vagyoni hátrány összege.

Sajátos konstelláció látszik kirajzolódni az iparjogvédelmi ügyekben, méghozzá az, hogy az igazságügyi szakértőtől a *büntetőbíró olyan kérdésekre is várja a választ*, amelyek nem szakkérdések, hanem jogkérdések. Így például jogkérdésnek tekinthető az összetévesztetőség kérdése, az, hogy valami „hamis” áru-e, de az is, hogy „történt-e iparjogvédelmi jogsértés”. A büntetőügyekben eljáró hatóságok a kirendelés során ilyen kérdéseket is feltesznek, ami nyilvánvalóan jogkérdés, és az amelyekre adott válaszok elfogadhatósága vitatott. A magyar eljárásjogi gyakorlat ugyanis a jogi kérdéseket nem tekinti szakkérdésnek (*iura novit curia*), emiatt visszatérő kritikája az ilyen jellegű szakértői véleményeknek a túlterjeszkedés és annak elbírálása. Szathmáry foglalja össze, hogy „az egyik álláspont szerint a jogkérdésben is állást foglaló szakvélemény nem felel meg a Be.-ben előírt feltételeknek, ezért szakvéleményként nem vehető figyelembe, és mivel legtöbbször a büntetőeljárás fő

kérdésekben formál véleményt, elfogultság miatt ténymegállapításra szorítókozó okirati bizonyítékként sem alkalmazható, azaz ki kell zárni a bizonyítékok közül. A másik álláspont szerint a szakvélemény jogkérdésekre vonatkozó részét figyelmen kívül kell hagyni, egyebekben bizonyítékként felhasználható.²⁹ A Kardos – Szilágyi szerzőpáros is amellett teszi le a voksát, hogy a jogkérdés megválaszolása önmagában nem teszi a szakvélemény egészét elfogulttá.³⁰

Az iparjogvédelmi jogsértés bíróság általi jogerős megállapítása nem szükséges a Btk. 388. §-a miatti felelősség megállapításához, azonban a büntetőbíróságnak a *mögöttes magánjogi normarendszert* ismernie és alkalmaznia kell ahhoz, hogy törvényesen állapítson meg büntetőjogi felelősséget. Ha van korábbi döntés például a védjegybitorlásról, ez lényeges lehet a büntetőügyben is, de nem lép a genuin büntetőjogi tényállási elemek vizsgálata helyébe (elkövetési magatartás, szándékosság). Ha olyan iparjogvédelmi jogkérdés merül fel a konkrét büntetőügyben, ami a magánjogi jogviszonyokban is általában vita tárgya (például jó hírű-e a védjegy), a büntetőbíróság akkor jár el helyesen, ha nem maga foglalkozik a magánjogi kérdés megválaszolásával, hanem arra a büntetőjogi felelősség megállapításának előkérdéseként tekint, és megvárja, amíg más hatóság ebben döntést hoz. Ha nincs vagy nem várható a jogosult igényérvényesítése a magánjogi keretek között, illetve általában véve az iparjogvédelmi *jogi szaktudás* hiányának jellemző mivolta miatt el lehetne fogadni (be lehetne vezetni) az iparjogvédelmi jogkérdésben jogi szakértő kirendelését.³¹

²⁹ Szathmáry Zoltán: A szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok megsértése nyomozásának jogalkalmazási anomáliái. Magyar Jog, 57. évf. 3. sz., 2010, p. 154.

³⁰ Kardos, Szilágyi: i. m. (4), II. rész, p. 12.

³¹ A Kardos, Szilágyi szerzőpáros ennél tovább megy, kimondják, hogy a fenti anomáliák orvoslására több intézkedést kellene tenni, így „oktatások, továbbképzések szervezése; az ügyeknek a speciális szaktudással rendelkező kollégákra történő kiszignálása; a szakkérdések és a jogkérdések közötti határok egyértelmű kimondása, akár az igazságügyi szakértői kamarák bevonásával. A kamarák módszertani levelekben foglalkozhatnának a kérdéssel, így az eljáró szakértők is jelezhetnék a kirendelő hatóságok felé, hogy a kérdés megválaszolása nem szakkérdés; a speciális szakértői testületek megkeresése akkor, ha bonyolult jogkérdés merül fel.” Kardos, Szilágyi: i. m. (4), II. rész, p. 14.

KÜLFÖLDI HÍREK AZ IPARJOGVÉDELEM TERÜLETÉRŐL

Amerikai Egyesült Államok

A) Az Egyesült Államok Szabadalmi és Védjegyhivatala (US Patent and Trademark Office, USPTO) 2020. augusztus 3-án közzétette új díjszabását a szabadalmakkal és az ipari mintákkal kapcsolatban. Az általános díjemelések mértéke 5-25%. A díjemeléssel a hivatal célja, hogy a következő néhány év folyamán elegendő pénzt biztosítson a hivatal működési költségeinek fedezésére, és lehetővé tegye a hivatali stratégia megvalósítását. Az új hivatali díjszabás 2020. október 2-án lépett hatályba.

Az alábbiakban a szabadalmak és az ipari minták régi és új bejelentési, vizsgálati és megadási díját adjuk meg nagyvállalatok (Nagyváll.), kisvállalatok (Kisváll.) és mikro vállalatok (Mikrováll.) számára.

Szabadalmak

	Régi díjak (USD)			Új díjak (USD)		
	Nagyváll.	Kisváll.	Mikrováll.	Nagyváll.	Kisváll.	Mikrováll.
Bejelentési díj (7%-os növekedés)	300	150	75	320	160	80
Vizsgálati díj (5%-os növekedés)	760	380	190	800	400	200
Megadási díj (20%-os növekedés)	1000	500	250	1200	600	300

Ipari minták

	Régi díjak (USD)			Új díjak (USD)		
	Nagyváll.	Kisváll.	Mikrováll.	Nagyváll.	Kisváll.	Mikrováll.
Bejelentési díj (10%-os növekedés)	200	100	50	220	110	55
Vizsgálati díj (7%-os növekedés)	600	300	150	640	320	160
Megadási díj (6%-os növekedés)	700	350	175	740	370	185

* DANUBIA Szabadalmi és Jogi Iroda.

B) Korábban ahhoz, hogy egy márkatulajdonos védeni tudjon egy színt mint egy termék csomagolásának jellemzőjét, bizonyítania kellett, hogy a színelrendezés a piacon való széles körű használat révén megkülönböztetőképessegre tett szert. Ez gyakran nehéz és költséges akadály volt, amely az USPTO által jelentős mértékű bizonyítást kívánt. 2020. áprilisban azonban a Szövetségi Kerületi Fellebbezési Bíróság (Court of Appeals for the Federal Circuit, CAFC) másképp döntött, a márkatulajdonosok számára új lehetőségeket teremtve csomagolásuk általános megjelenésének oltalmához és szellemi tulajdoni eszközkészletük megerősítéséhez.

Az *In re Forney Industries, Inc.* - (Forney) ügyben a Forney kérte az alábbi védjegy lajstromozását:



A védjegyet különböző hegesztési és megmunkálási áruk csomagolására használták, és a következőképpen írták le: „A sárgába átmenő piros szín felül egy fekete szalaggal áruk csomagolására alkalmazva. A szaggatott vonalak csupán a védjegy elhelyezését mutatják a csomag jelzőkártyáján”.

Az elővizsgáló elutasította a lajstromozási kérelmet azon az alapon, hogy a védjegy nélküli az inherens megkülönböztetőképesseget.

A legfelsőbb bíróság (Supreme Court, SC) irányadó esetére támaszkodva a Védjegyfellebbezési Tanács (Trademark Trial and Appeal Board, TTAB) megerősítette az USPTO döntését a védjegy lajstromozásának elutasításáról, megállapítva, hogy „színből álló védjegyek vizsgálatakor nincs megkülönböztetés termékekre alkalmazott és termékcsomagolásra alkalmazott színek között”. A TTAB megjegyezte továbbá, hogy egy terméken alkalmazott szín csak másodlagos jelentés bizonyításakor szolgálhat védjegyként – más szavakkal: szín-védjegy önmagukban nem lehetnek inherensen disztinktívek.

2020. április 8-i döntésében azonban a CAFC arra a következtetésre jutott, hogy a TTAB tévedett amikor úgy döntött, hogy termékcsomagolásra alkalmazott színes védjegy nem lehet inherensen disztinktív.

Ennek a következtetésnek a levonásakor a CAFC arra összpontosított, hogy különbséget tegyen egy termék jellemzőjeként igényelt és termékcsomagolás jellemzőjeként igényelt szín között. A bíróság konkrétan meghatározta, hogy „egy világosan megkülönböztethető, színelrendezésű termékcsomagolási védjegy fogyasztó számára jelezheti az áruk forrását, és ezért inherensen disztinktív lehet”. A bíróság úgy indokolt, hogy a vezető esetjogként tekintett

és színvédjegyek lajstromozhatóságával is foglalkozó, *Qualitex v. Jacobson*-ügyben az SC csupán utalt arra, hogy másodlagos jelentés bemutatása kívánható, mielőtt egy színvédjegy önmagában oltalmazható lehet, és „ezt nem kimondottan így gondolta”. A bíróság továbbmenve, a *Wal-Mart Stores, Inc v Samara Brothers, Inc*-ügyben hozott döntést alkalmazva azokra a különbségekre utalt, amelyeket a fogyasztók tesznek termékminták észlelésekor, szemben a termékcsomagolás forrásazonosítóként való észlelésével. A bíróság végül arra a következtetésre jutott, hogy a termékcsomagolás színe lehet inherensen disztinktív.

Minthogy a CAFC döntése befolyásolni fogja azt a módot, ahogyan az USPTO a továbbiakban a színvédjegyeket szemléli, ez a döntés megváltoztatja a színvédjegyek lajstromozhatóságának elemzését. Más szavakkal: ez a döntés nem csupán a védjegyszakember számára szolgáltató témát akadémiai vitákhoz, hanem – és ez még fontosabb – a vállalatok számára is mintát nyújt színvédjegyek lajstromozásához anélkül, hogy másodlagos jelentést kellene bizonyítani.

Tekintettel a változó jogi környezetre ezen a területen, érdemes nyomon követni az USPTO ügyeit, különösen azt, hogy a továbbiak során hogyan fogja kezelni a színvédjegyek lajstromozására irányuló kérelmeket. Közben a védjegytulajdonosoknak, különösen azoknak, akik hamisított áruk ellen harcolnak, célszerű figyelemmel kísérniük a szövetségi védjegy-lajstromot csomagolási színmintáik szempontjából, mert így segítséget kaphatnak védjegyoltalmuk megerősítéséhez.

C) Egy szellemi tulajdon sokféle változata között a szoftver bizonyára egyike a legtöbbet vitatottaknak. Ez számos országban érvényes, de különösen az Egyesült Államokban. A szoftver védelme megadott szabadalommal gyakran bonyolult, kivéve ha nélkülözhetetlen eleme egy többrészes rendszernek. A szerzői jog a pontos forráskódra csupán részleges oltalmat nyújt, míg a szellemi tulajdon oltalmának egyéb típusai egyszerűen nem alkalmazhatók.

A szoftverfejlesztők és -mérnökök azonban a bonyodalmak ellenére sem nyugszanak. Az elmúlt néhány évben jelentős amerikai nekilendülést lehetett tapasztalni szoftver tárgyú vagy szoftver vonatkozású szabadalmi bejelentések benyújtásában. Úgy tűnik, hogy ennek az irányzatnak a jelzése szerint az amerikai jogalkotók kénytelenek lehetnek a műszaki fejlődéssel párhuzamosan elfogadni ezeket a változásokat, és azokhoz alkalmazkodni, ellenkező gyakorlatnak lemaradás lehet a következménye.

Ezen a területen a szellemi tulajdoni törvény szempontjából a legfontosabbnak tekinthető az SC 2014. évi döntése az *Alice Corporation Pty. Ltd. v. CLS Bank Int'l*-ügyben, amelyben a felperes egy számítógép alapú betéti rendszert hozott létre, amely lehetővé tette azok számára, akik érdekeltek voltak két fél által végzett ügyletekben, a kockázat miatti aggályaik csökkentését és olyan oltalom szerzését, amely nem különbözött egyéb ügyek szellemi tulajdoni oltalmától. Egy hasonló rendszer kialakítása után az alperes azt állította, hogy az Alice Corp. által támasztott bármilyen szabadalmi igény érvénytelen vagy érvényesíthetetlen. Az SC végül a felperes ellen döntött, megállapítva, hogy az *Alice* eredeti szabadalma egy nem

sajátosan különös „elvont ötlet” a rendszer létrehozóinak részéről annak ellenére, hogy az ötlet végrehajtásának elektronikus módszerét eredetinek mondták.

Az SC az Alice-ügy előtt és után is hasonló módon döntött egyéb ügyekben is, különösen a gyógyszeriparban és az élettudományokban érdekelt felek pereiben. Az SC hivatkozása a jogilag létrehozott „elvont ötlet” és „természeti törvény” tanokra azt jelezte, hogy nem egészen érti olyan rendszerek műszaki szempontjait, amelyek a mai világban teljesen általánosak.

A felmerülő technológiák, miként a mesterséges intelligencia, a gépi tanulás vagy a robotok segítségével végzett automatizálás egyre jelentősebb változásokat hoznak létre. A bonyolult Alice-döntés ellenére semmi sem lassítja az Egyesült Államokban a műszaki innováció ütemét.

Az SC szabadalom vonatkozású döntései értelmezésének és érvényesítésének terhére az USPTO viseli. Sajnos, a hivatal ilyen tárgyú irányelvei, mint például a 2019. évi felülvizsgált szabadalmazhatósági irányelv (Revised Patent Subject Matter Eligibility Guidance, 2019 PEG) és annak különböző függelékei azonban, bármilyen jó szándékúak is, nem szükségszerűen segítik az alkotókat annak megértésében, hogy az SC kivételei, miként az Alice-döntés, hol alkalmazhatók. Emellett az SC és a szövetségi polgári bíróságok tovább súlyosbítják a helyzetet azzal a megállapítással, hogy ők nem kötelesek követni az USPTO iránymutatását, amikor a jövőben ezekhez hasonló ügyekben döntenek.

Lehetetlen visszautasítani a technika állását tükröző szoftver fontosságát, vagy tagadni az új technológiák, így a mesterséges intelligencia (AI), a növelt és virtuális valóság (AR és VR), a robotos eljárások automatizálása (RPA) és hasonlóké igéretét. Az Egyesült Államokban a műszaki innováció lázas ütemű fejlődése tükrözi ezt. Újabb kutatás megállapította, hogy az USPTO által 2019-ben engedélyezett valamennyi hasznossági szabadalom 61,8%-a valamilyen módon „szoftver vonatkozású” volt. Ez 2018-hoz képest jelentős – 21,64%-os – ugrást jelent a szoftver tárgyú hasznossági szabadalmak engedélyezésében.

Ez azt jelzi, hogy az Alice-döntés és az általa okozott zavar ellenére a bonyolult „elvont ötlet” döntés nem állítja meg az amerikaiakat a szoftver tárgyú és a szoftver vonatkozású találmányok vagy módszerek fejlesztésében. Ez sem gátolja meg, hogy a kormánytól jóváhagyást kapjanak.

Még ha az Alice-döntés és annak következményei nem gátolják is jelenleg az amerikaiakat a szoftverfejlesztésben és a szabadalmi oltalom megszerzésében, ezek a döntések nem lehetnek kritikamentesek. Az a tény, hogy a szabadalmi bejelentőknek ilyen körülmények között kell dolgozniuk, már önmagában is gondot okoz.

Éppen most a Kongresszuson múlhat fontosabb szabadalmi irányelvek elfogadása. Az SC majdnem ennyit mondott az Alice-hoz hasonló döntésekkel, valamint az olyan ügyek meghallgatásának elutasításával, mint pl. az *Athena Diagnostics v. Mayo Collaborative Services*-ügy. Képviselők dolgoztak azon, hogy hatálytalanítsák törvénymódosítással az Alice-döntés következményeit, amit 2019 végén a törvény szerzői az innovációt gátló tevékenységnek

tekintettek, de erőfeszítéseik kudarcba fulladtak. Műszaki újítók lobbizhatnak az ilyen törvénymódosító viták újbóli felvételéért, azonban a jelenlegi koronavírus világiárvány mellett okosabb dolog várni ezzel a tevékenységgel.

Benelux Bíróság

A Benelux Bíróság nemrég abban a kérdésben hozott döntést, hogy a Benelux Szellemi Tulajdoni Hivatal jogosan utasította-e el a PET'S BUDGET védjegybejelentést arra hivatkozva, hogy a lajstromoztatni kívánt védjegy deszkriptív.

Az ügyben a központi kérdés annak megállapítása volt, hogy egy jelzés mikor deszkriptív. Az ügy következményei úttörő jelentőségűek, mert valószínűleg ahhoz fognak vezetni, hogy

- gyorsabban tudják majd megállapítani, hogy egy jelzés vagy védjegy leíró jellegű-e, és
- a Benelux Szellemi Tulajdoni Hivatal több bejelentést fog elutasítani.

a) Tények és a hivatal eljárása

Az Aniserco vállalat kérelmet nyújtott be az a PET'S BUDGET szóvédjegy lajstromozása iránt állatokra a 3., 5., 18., 20., 21. és 31. áruosztályban. A védjegy összegezve olyan árukra vonatkozott, amelyeket jellegzetesen kisállat-kereskedésekben árusítanak (az áruk tehát állatsamponoktól nyakörveken át állatkedvencek ruházataig és élő állatok ketrecéig terjednek).

A hivatal az egész bejelentést elutasította arra hivatkozva, hogy a fogyasztók a PET'S BUDGET kifejezést kedvenc háziállatok költségvetésének gondolnák, nem pedig állatoknak szánt termékek leírásának. Amellett a „budget” angol szónak egy másik jelentése az „olcsó” vagy „előnyös”, ami azt jelenti, hogy egyesek a jelzést úgy értelmezhetnék, hogy kedvenc állatoknak szánt olcsó és előnyös termékekre vonatkozik.

Az Aniserco nem tudta meggyőzni a Benelux Szellemi Tulajdoni Hivatalt arról, hogy a jelzés nem deszkriptív, és azt sem tudta bizonyítani, hogy a védjegy használat útján megkülönböztetőképességre tett szert. Ilyen vonatkozásban a bejelentő csupán annak bizonyítására volt képes, hogy a jelzést Belgiumban használták.

Az Aniserco azt állította, hogy a PET'S BUDGET jelzés nem deszkriptív a lajstromozott árukra nézve, és nem nélkülözi a megkülönböztetőképességet. Ezt az állítását az EU Törvényszékének (General Court of the EU, GC) esetjogára alapozta, amely szerint egy jelzés csak akkor deszkriptív, ha „kedvező és sajátos kapcsolatot mutat, amely a vonatkozó közönséget képessé tenné arra, hogy a jelzésben további gondolkodás nélkül a kérdéses áruk leírását vagy azok egyik jellemzőjét lássa” (a GC 2017. július 12-i döntése az *Ecolab USA*-ügyben).

Ugyanakkor a hivatal azzal érvelt, hogy a fenti GC-döntésben használt kritérium nem helyes. A leíró jelleg alapján történő elutasítás helyes kritériuma, hogy a jelzés „a lehetséges jelentések legalább egyikében a vonatkozó áruk vagy szolgáltatások egy jellemzőjére utaljon”.

Ilyen vonatkozásban a hivatal az Európai Bíróság (Court of Justice of the European Union CJEU) döntéseinek (például *Doublemint*- és *Biomild*-döntés) értelmezésére utalt.

Minthogy a szerzett megkülönböztetőképességet valamennyi Benelux államban kellett volna bizonyítani, a hivatal könnyen el tudta utasítani a szerzett megkülönböztetőképességre vonatkozó érvet.

b) Fellebbezési eljárás

Az Anisercó a Benelux Szellemi Tulajdoni Hivatal döntése ellen a Benelux Bíróságnál nyújtott be fellebbezést. Új jogi változás következtében a hivatal döntése elleni fellebbezéseket már nem kell Hollandia, Belgium vagy Luxembourg Fellebbezési Bíróságánál benyújtani, hanem egységesen a Benelux Bíróságnál.

A fellebbezés központi kérdése a leíró jelleg meghatározásának a kritériuma volt.

A bíróság arra a következtetésre jutott, hogy a hivatal jogosan utasította el a bejelentést, és megerősítette azt a kritériumot, amelyet az alkalmazott. A bíróság azt állította, hogy a jelzések és jelölések arra szolgálhatnak, hogy a vonatkozó közönség azonosítsa (vagy közvetlenül, vagy pedig jelezve azok egyéb lényeges jellemzőjét) azokat az árukat és szolgáltatásokat, amelyekre a lajstromozást kéri.

Továbbá azon a véleményen volt, hogy a hivaalnak ahhoz, hogy elutasítson egy bejelentést, nincs szüksége arra, hogy egy lajstromoztatni kívánt védjegy jelzéseit és jelöléseit használják az áruk és szolgáltatások leírására. Elegendő, ha ezek a jelzések erre a célra szolgálhatnak. A bíróság megállapította, hogy egy szójelzés lajstromozását az említett rendelkezés alapján el kell utasítani, ha lehetséges jelentései közül legalább egyben leírja a vonatkozó áruk vagy szolgáltatások egy jellemzőjét.

A Benelux Bíróság döntése egyértelműen megállapította, hogy nincs szükség „közvetlen és közeli kapcsolatra” a jelzés és a vonatkozó áruk és szolgáltatások között – amit az Anisercó állított – annak érdekében, hogy a vonatkozó közönség képes legyen felismerni „azonnal és további gondolkodás nélkül” ezen áruk és szolgáltatások bármelyik jellemzőjének leírását.

A bíróság fenti döntése úttörő jellegű, mert érvényesíti a leíró jelleg Benelux Szellemi Tulajdoni Hivatal által használt kritériumát, és határozottan elutasítja azt a követelményt, hogy közvetlen kapcsolatra van szükség a jelzések, valamint az áruk és szolgáltatások között.

Dél-Korea

A Koreai Legfelsőbb Bíróság 2020. július 9-én hozott döntést abban a kérdésben, hogy az 1. ábrán bemutatott táská gyártási és eladási tevékenységei a tisztességtelen versenyt tiltó törvény vagy a kereskedelmi titok oltalmára vonatkozó törvény rendelkezéseibe ütköznek-e, figyelembe véve a jól ismert *Hermès* luxuscég 2. ábrán bemutatott táskáját. (A továbbiakban csak a tisztességtelen versenyt tiltó törvényre fogunk hivatkozni.)



1. ábra



2. ábra

A Hermès nem lajstromoztatott (Birkin/Kelly)-táskájára minta- vagy védjegyjogokat, ezért keresetét a tisztességtelen versenyt tiltó törvényre alapozta, amelynek 2-1 cikke szerint:

„Más személyek gazdasági érdekeinek bitorlását jelenti bármilyen cselekedet, amely engedély nélkül saját üzleti céljára használja azok lényeges beruházási erőfeszítéssel elért eredményeit, a tisztességes kereskedelmi gyakorlattal vagy versenyrendelettel ellentétes módon.”

A bíróság döntése szerint a tisztességtelen verseny 2-1(a) cikke szerinti forrászavarás és a 2-1(c) szerinti megkülönböztetőképesség/hírnév elhalványítása nem alkalmazható az ügyben, de – ellentétben az elsőfokú felsőbbbíróság döntéseivel – alkalmazható a 2-1(j) cikk szerint a mások erőfeszítései eredményeinek tisztességtelen eltulajdonítása.

A felsőbbbíróság döntése a Birkin/Kelly táskák ügyben megállapította, hogy az alperesek táskája, amelyet „Tréfás hamisítvány” néven forgalmaztak, magában foglalta az alperesek eredeti elképzelését a táska elülső részének legnagyobb részéről, kreativitást kifejező olyan képek szokatlan kombinációjával, amelyek új esztétikumot hoztak létre. A felsőbbbíróság megállapította, hogy az alperesek tevékenysége nem jelent potyautasságot, és nem sértett kereskedelmi gyakorlatot vagy versenyrendet. Azt is figyelembe vette, hogy az alperesek termékei olcsó, fényes műbőrből készültek, és ezért csekély volt annak az esélye, hogy termékeiket a fogyasztók összetévesztik a Hermès termékeivel. Mindennek következtében kevéssé volt valószínű, hogy az alperesek gyártási és eladási tevékenysége a legkisebb kárt is okozná a Hermèsnek vagy csökkentené a Hermès előnyeit, és így az alperesek nem sértették más személyek gazdasági érdekeit, és nem ütköztek a tisztességtelen versenyt tiltó törvény 2-1(j) cikkébe.

A Koreai Legfelsőbb Bíróság azonban eltérő következtetésre jutott, megállapítva, hogy a „Tréfás hamisítványok” szlogen ellenére az alperesek táskája hasonlított a Hermès táskáihoz, és nyilvánvaló az alperesek potyautas szándéka, amikor kihasználták a Hermès táskáinak hírnevét, olyan terméket adva el, amelyre egy új képet vittek fel.

A Koreai Legfelsőbb Bíróság szerint az alperesek termékeinek elülső része, oldala, logója, bőrhevedere és kapcsa megjelenésben a ráfestett rajzfilm stílusú szemek ellenére hasonló volt a Hermès 2. ábrán bemutatott, jól ismert luxustáskáinak elemeihez.

A legfelsőbb bíróság arra is rámutatott, hogy a Hermès korlátozta táskáinak eladását, de az alperesek hasonló termékeinek eladása megakadályozhatja, hogy fenntartsa a táskák ritkaságát, ami a Hermès számára jelentős gazdasági hátrányt eredményezhet, csökkentve a táskái iránti keresletet.

A fentiek alapján a Koreai Legfelsőbb Bíróság hatálytalanította a felsőbbbíróság korábbi döntését, és az ügyet visszaküldte a felsőbbbíróságnak, megállapítva, hogy helytelenül alkalmazta a törvényt, amikor azt állapította meg, hogy az alperesek cselekedetei nem esnek a tisztességtelen versenyt tiltó törvény hatálya alá.

Egyesült Királyság

A) Az Egyesült Királyság (United Kingdom, UK) Legfelsőbb Bírósága (Supreme Court, SC) 2020. augusztus végén egy FRAND- (fair, reasonable and non-discriminative = tisztességes, észszerű és hátrányos megkülönböztetéstől mentes) döntést hozott a *Huawei v. Unwired Planet* (UP)-ügyben. A Huawei fellebbezését elutasították, és az UK bíróságai felelősek a vitatott szabadalmak – ideértve külföldi szabadalmakat is – SEP- (Standard Essential Patents = szabványokhoz elengedhetetlen szabadalmak) ügyeinek licencmegállapodásaiért.

Az UKSC-nek kellett meghallgatnia ebben az ügyben a Huawei által benyújtott fellebbezést. A bíróságnak azt kellett vizsgálnia, hogy az UK bírósága rendelkezhet-e egy angol szabadalom alapján egy licencüggyben a royalty mértékének meghatározásáról. Az UK bíróság elnöke *Lord Colin Birss* bíró volt.

Ezt megelőzte a nagyvállalatok hagyományos taktikája a mobil telekommunikációban lényeges szabadalmakkal kapcsolatban. 2013-ban az UP az *Ericssontól* vásárolt egy szabadalmakból és szabadalmi bejelentésekből álló portfóliót, amelyből néhány szabadalomra korábban licenciat adtak a Huaweinek; az Ericsson által a Huaweinek engedélyezett licenc azonban 2012-ben lejárt. A Huawei ezután is folytatta a szabadalmak által védett technológia használatát. A két fél tárgyalásokat kezdett, azonban nem jutottak végső megállapodásra.

2014. márciusban az UP Angliában eljárást indított a Huawei és mások ellen ezeknek a szabadalmaknak a bitorlásáért. Az ezt követő eljárásban a szabadalmak közül kettőről megállapították, hogy érvényesek és lényegesek, vagyis szabványokhoz elengedhetetlen szabadalmaknak (SEP) minősülnek, a Huawei azonban nem akart ezekkel a szabadalmakkal kapcsolatban elfogadni licenckötelezettséget. Igen fontos, hogy az ez utáni eljárásban Birss bíró úgy döntött, hogy a szabadalomtulajdonos FRAND-feltételekkel való kötelezettségét a SEP-jeire angol bíróságok előtt lehet érvényesíteni. Ez ellen a Huawei az UKSC-nél nyújtott be fellebbezést.

Az UKSC-nek ezért tisztáznia kellett, hogy egy UK-beli bíróság kiadhat-e olyan végzést, amely leállítja egy angol szabadalom bitorlását, ha a találmány lényeges része egy telekommunikációs készülékre vonatkozó nemzetközi szabványnak.

2020. augusztus 26-án az UKSC döntést hozott arról, hogy az UK bíróságai milyen hatáskörrel rendelkeznek. E döntés szerint az angol bíróságok jogosultak meghatározni egy olyan licencmegállapodás feltételeit, amely vitatott vagy vitatható külföldi szabadalmakkal kapcsolatos. Bár hatáskörükön kívül esne, ha az angol bíróságok döntései egy külföldi szabadalom érvényességére vagy bitorlására vonatkoznának – magyarázta a bíróság -, itt azonban nem ez volt az eset. Birss bíró és a fellebbezési bíróság inkább a kereskedelmi telekommunikációs gyakorlatot vette szemügyre. Ez a gyakorlat – fejtette ki a bíróság – abban állt, hogy jóvá kellett hagyni szabadalmak portfóliójára vonatkozó licencmegállapodásokat tekintet nélkül arra, hogy ezek a szabadalmak érvényesek voltak, vagy bitorolták őket a szabványban levő megfelelő technológia használata által. A bíróság véleménye szerint ez kötelezettséget jelentett egyetlen egységes licencmegállapodás kidolgozására is.

Igaznak tekinthető az, hogy a FRAND-kötelezettség a szellemi tulajdon-jogi gyakorlatban kiterjed annak az eljárásnak a tisztességére, amellyel a felek megtagyálnak egy licencmegállapodást – fejtette ki a bíróság. A Huawei azzal érvelt azonban, hogy egy angol bíróság részéről értelmetlen lenne meghatározni egy globális licencszerződés feltételeit. A Huawei jelezte, hogy különben az angol bíróságok egyedülálló módon önmagukból *de facto* globális licencbíróként hoznának létre.

A bíróság elutasította ezt az érvet. Úgy tűnik, hogy a Huawei nem kereste a tisztességes megállapodást egy globális licencügynében – állapították meg az UK bírái. Az UP készen mutatkozott arra, hogy a Huawei-nek licencet adjon olyan feltételek mellett, amelyeket a bíróság a FRAND-feltételeket kielégítőnek ítélt. A Huawei ezzel szemben csupán arra volt hajlandó, hogy saját maga által meghatározott licencfeltételeket fogadjon el.

Bár Birss bíró tovább ment, mint mostanáig más bíróságok azzal, hogy kész volt lefektetni egy FRAND-licenc konkrét feltételeit, amelyekről a felek nem tudtak megállapodni, a bíróság hozzátette, hogy javaslata összhangban van a bíróság egyéb döntéseivel.

Végül Birss bíró megközelítése két igényt támasztott: nevezetesen a vonatkozó ipar gyakorlatának figyelembevételét egy FRAND-követelmény földrajzi hatáskörének meghatározásakor, továbbá licenc engedélyezését és egy nemzeti szabadalom bitorlása elleni intézkedés elrendelését, ha a licencvevők nem hajlandók elfogadni egy FRAND-ajánlatot, vagy késlekednek az elfogadással.

Az UKSC a fentiek alapján elutasította a Huawei fellebbezését Birss bíró döntése ellen.

B) A *Merck KGaA* (Merck) az Egyesült Királyság Szellemi tulajdon-védelmi Hivatalnál (United Kingdom Intellectual Property Office, UKIPO) kérelmet nyújtott be az 1. ábrán bemutatott védjegy lajstromozása iránt az 1., 2., 3., 5., 7., 9., 10., 11., 16., 17., 29., 30., 32., 35., 40., 41., 42. és 44. áruosztályban.



1. ábra

A bejelentés ellen részleges felszólalást nyújtott be a *Monster Energy Company* (Monster) a 29., 30. és 32. áruosztályban azon az alapon, hogy korábban lajstromozott és lajstromozatlan jogai vannak a 2. ábrán látható M-logójára.

A Monster azt állította, hogy a védjegyek vizuálisan, hangzásilag és fogalmilag azonosak, és a 29., 30. és 32. áruosztályban azonos árukat fednek. Ennek következtében azzal érvelt, hogy a védjegybejelentést az UK 1994. évi védjegy törvényének 5(1) cikke alapján el kell utasítani.

A védjegy-elővizsgáló a bejelentést a felszólalás alapján nagyon hamar elutasította, mert a védjegyek sem vizuálisan, sem fogalmilag nem mondhatók azonosnak annak következtében, hogy a bejelentés szerinti M betűből hiányzik a karmos stilizálás, és a védjegyek témája is eltérő.



2. ábra

A Monster azt állította, hogy összetévesztési valószínűség áll fenn a korábbi jogok és a bejelentés között, és az utóbbit a törvény 5(2)(a) cikke alapján el kell utasítani.

A védjegy-elővizsgáló elfogadta a Monster legtöbb érvét a vonatkozó áruk azonosságával és hasonlóságával kapcsolatban. A Monster ügye azonban ismét megbukott a védjegyek hasonlóságának hiánya miatt.

A védjegy-elővizsgáló döntő érvként megállapította, hogy bár a Monster korábbi védjegye „egyes fogyasztók számára M betűt jelenthet, a túlnyomó benyomás azonban három karomból álló védjegy képzetét kelti. A fogyasztók felismerhetik, hogy mindkét védjegy utal egy 'M' betűre, azonban a vonatkozó védjegyek bemutatása és stilizálása minden egyéb vizuális szempontból jelentősen eltérő”. Ezért az elővizsgáló arra következtetett, hogy „a védjegyek csupán csekély mértékű vizuális hasonlóságot mutatnak”.

A védjegy-elővizsgáló az átlagos fogyasztó vizuális szemponton alapuló vásárlási döntésére helyezte a súlyt, és megállapította, hogy a Monster védjegyének fokozott mértékű megkülönböztetőképesége ellenére nem forgott fenn a lajstromoztatni kívánt védjegy összetévesztésének valószínűsége. Az elővizsgáló erős meggyőződését a következő módon fejezte ki: „A két védjegy közötti ellentét olyan erős, hogy az egyik védjegy még csak nem is emlékeztet a másikra, ami arról tanúskodik, hogy még akkor sem forog fenn az összetévesztés valószínűsége, ha azonos áruk esetén végzik a vizsgálatot.”

Egységes Szabadalmi Bíróság

Az Egységes Szabadalmi Bíróság (Unified Patent Court, UPC) Előkészítő Bizottságának 2020. szeptember 10-i ülésén – amelyet videokonferencián tartottak meg többek között annak megtárgyalására, hogy az Egyesült Királyság visszavonta a bíróságot alapító egyezményeinek ratifikálását – Olaszország bejelentette azt a szándékát, hogy Milánót nevezi meg London helyett az UPC új központja helyszínéül. További pályázók még Amsterdam és Koppenhága.

A konferenciáról készített jelentés nem említi kimondottan az UPC-központokat, és általánosan kifejti, hogy „megtárgyalták az UK visszavonásával kapcsolatos hatásokat, valamint a megfelelő utakat a továbbhaladásra”, és hogy „jó haladást értek el, és a Bizottság bízik abban, hogy gyakorlatias és jogilag egészséges megoldást fognak találni, amely lehetővé teszi, hogy az egységes szabadalmi rendszer a közeljövőben működőképes lehessen”.

Másrészről az olasz külügyminisztérium egy részletesebb nyilatkozatot tett közzé, amelyben feltárta, hogy az Előkészítő Bizottság „megerősítette a részt vevő államok hajlandóságát annak biztosítására, hogy az UPC hatályba léphessen, mielőtt a ratifikálási eljárás befejeződött, remélhetőleg 2021 kezdetéig”. Ennek megvalósítása érdekében a Bizottság hozzájárult a londoni hivatal illetékességeinek ideiglenes újbóli elosztásához a meglevő párizsi és müncheni hivatal között, feltéve azonban, hogy ez egy rövidtávú megoldás, amely az egyezmény hatálybalépésétől és attól függ, hogy Olaszország, összhangban a többi aláíró állammal, képes-e megindítani egy, az egyezményt úgy módosító eljárást, hogy Milánó lesz a központi bírósági divízió harmadik székhelye.

Az egyezmény 7.2 cikke megállapítja, hogy az UPC gondoskodik arról, miszerint „a központi divízió székhelye Párizs lesz, szekciókkal Londonban és Münchenben. A központi divízió előtti ügyeket a II. Csatolmány szerint kell elosztani, amely az egyezmény lényeges

részét képezi.” Az egyezmény azt is megállapítja, hogy a londoni szekció elsősorban gyógy-szerészeti és élettudomány tárgyú szabadalmi ügyekkel fog foglalkozni.

A brexit eredményeként a szerződés fenntartásának elve, amely levezethető a szerződés törvényére vonatkozó, 1969. évi Bécsi Egyezményből is, azt kívánja, hogy ezt a szabályt úgy értelmezzék, miszerint az Egyesült Királyság visszavonása következtében a központi hivatalnak továbbra is két szekciója legyen, és a londoni hivatalt át kell helyezni. Ennek következtében az UPC funkcióit időlegesen meg kell osztani Párizs és München között, amíg a londoni hivatalt egy meghatározott időpontig át nem helyezik.

Ez azt jelenti, hogy magában az alapegyezményben le van fektetve a központi hivatal két elágazással, és hogy ha e két hivatal közül az egyik elérhetetlen, egy másik hivatali elágazással kell pótolni. Ilyen szövegösszefüggésben Milánó választása bizonyára nem kötelező, azonban számos okból komolyan kell figyelembe venni.

Először: London kijelölésénél követett kritérium az volt, hogy az Egyesült Királyság a szabadalmak száma tekintetében a harmadik volt, és a negyedik helyen Olaszország követte.

Másodszor: Olaszország az Európai Unióban eladott gyógyszerek 52%-áért felelős, így ideális jelölt az UPC gyógyszer tárgyú szabadalmi ágazatának helyszínéül.

Harmadszor: Olaszország az életminőség globális szimbóluma, mert kiváló az életstílus, a konyhai és borkultúrája, kiválóak a divat- és mintatervezési hagyományai, továbbá az innovatív szektorai (pl. a biogógyszerek, gépek, mechatronika és mesterséges intelligencia területén), valamint az ilyen tevékenységeket létrehozó új vállalatok.

Milánó Olaszország legegypaibb városa, amely egy olyan terület központjában helyezkedik el, amely a COVID-19 járvány kitörése ellenére egyike maradt Európa legfontosabb kutatási és innovációs központjainak, különösen az innovatív vállalatok és a kutatás területén, ideértve az egyetemi kutatást. Továbbá Milánó az otthona különböző kiválósági központoknak, így a Milánói Műegyetemnek, a San Raffaele Egyetemnek és a Humanitas Kórháznak, amelyek valamennyien aktívak a gyógyszer- és élettudomány szektorban.

Milánó olyan erősség, amely az egész Európai Uniónak segíthet a globális versenyben, és az UPC egyik központjaként való kiválasztása hozzájárulna az Európai Unió hírnevének növeléséhez.

Az UPC három székhelye közül egyikként Milánó kijelölése sokkal többet jelentene, mint egy EU-intézmény Olaszországba helyezését. Fontos része lenne annak a tervnek, hogy a COVID-19 világjárvány miatti szükséghelyzet következtében át kell alakítani és új szintre kell emelni az EU gazdaságát, ahol a jövő világos víziójából kiindulva a különböző EU-tagállamok erősségei alapján olyan utak választhatók, amelyeken haladva az EU gazdasága továbbfejleszhető – fejeződik be az olasz külügyminisztérium nyilatkozata.

B) 2020. november 26-án a Bundestag az Egységes Szabadalmi Bíróságra vonatkozó egyezmény ratifikálása mellett döntött. Ez az utolsó kívánt lépés ahhoz, hogy az egységes európai

szabadalom (unitary patent) és az UPC működőképes legyen, aminek viszont észszerűen 2022 első felében meg kell történnie.

Az egységes európai szabadalom a jelenleg 27 EU-tagállam közül 24-ben lesz hatályos, mert Lengyelország, Magyarország és Spanyolország még nem csatlakozott az egyezményhez, de azt a jövőben bármikor megteheti.

Az egységes európai szabadalom engedélyezése után nem lesz szükség további fordításokra, mert az egységes szabadalomjogi oltalmat fog nyújtani a 24 EU tagállamban az Európai Szabadalmi Hivatal (European Patent Office, EPO, ESZH) előtti eljárás nyelvén.

Az egységes európai szabadalmi rendszerben az ESZH fogja központilag adminisztrálni a megújítási díjak beszedését és elosztását a részt vevő tagállamok között.

Az egységes európai szabadalmat egyetlen szabadalomként fogják kezelni, mert nem lesz szükség érvényesítésre és nemzeti adminisztrálásra. Ez jelentős idő- és munka-megtakarításhoz fog vezetni.

Európai Szabadalmi Hivatal

A most tárgyalt ügyben az Európai Szabadalmi Hivatal azzal a kérdéssel foglalkozott, hogy műszaki jellegű-e egy többszintű tárolórendszer jövőbeli munkaterhelésének megjóslása a felhasználó korábbi kereséseinek alapuló történeti adatok alapján. A döntést az ESZH 2020. június 25-én hozta (T 0943/16).

Az ügy alapját képező európai szabadalmi bejelentés azzal a kérdéssel foglalkozott, hogyan lehet kiosztani kereshető digitális tételeket egy olyan többszintű tárolórendszer szintjeire, amely keresőmotor-indexként szolgál, ahol a magasabb szintek gyorsabb előkeresést nyújtanak, azonban kisebb a kapacitásuk.

A bejelentés szerint a felhasználó történeti adatait (vagyis keresési vagy böngészési eredményeit) használják egy szintkijelölés minőségi jelzésének létrehozására, ahol egy szintkijelölés azt jelzi, hogy keresési digitális tételek számára több szint közül melyeket jelölnek ki. A felhasználó történeti adatait úgy lehet megkapni, hogy nyomon követik a felhasználó cselekvéseit, például a felhasználók által feltett kérdéseket, a felhasználók számára szolgáltatott keresési eredményeket, vagy a felhasználók által kiválasztott keresési eredményeket.

A találmányt az 1. igénypont szerint a következő módon határozzák meg:

Számítógéppel megvalósított eljárás, azzal jellemezve, hogy

- megkapjuk a felhasználó történeti adatait, ideértve a felhasználók által feltett kérdéseket és a felhasználók számára a kérdésekre válaszként szolgáltatott keresési eredményeket; és
- létrehozunk egy minőségjelzést egy többszintes tárolórendszerben, amelyet kereshető digitális tételek tárolására használunk, ahol a magasabb szinteknek rövidebb a hozzáférési és előkeresési idejük az alacsonyabb szintekéihez viszonyítva;

- ahol a szintkijelölés mutatja, hogy a kereshető digitális tételek a több szint közül melyikhez vannak hozzárendelve;
- ahol a többszintű tárolórendszer egy keresőmotor-index; és
- ahol az eljárásra jellemző továbbá, hogy legalább részben a minőségjelzés alapján javított szintkijelölést hozunk létre, és a digitális tételeket a többszintű tárolórendszerben legalább részben a megjavult szintkijelölés alapján osztjuk el.

Az elővizsgálati osztály a szabadalmi bejelentést feltalálói tevékenység hiánya miatt elutasította.

A fellebbezési tanács vizsgálatát a technika állásához tartozó olyan dokumentumból kiindulva végezték, amely szerint a forrásokat számítási rendszerek alakjában osztották ki többszintes elrendezésű számítógépes alkalmazásoknak. A tanács arra a következtetésre jutott, hogy a találmányt ez az anterioritás nem tette kézenfekvővé, azonban más következtetésre jutott egy olyan anterioritással kapcsolatban, amelyre magában a bejelentésben is hivatkoztak.

Ez az anterioritás olyan eljárást ismertet, amelyben megjavult szintkijelölést hoznak létre kereshető digitális tételek tárolásához egy többszintes tárolórendszerben, ahol a magasabb szinteknek gyorsabb a hozzáférési és előhívási idejük az alsó szintekéihez képest, és a szintkijelölés jelzi, hogy a kereshető digitális tételek több szint közül melyikhez vannak utalva, és a többszintes tárolórendszer egy keresőmotor-index. Az ismertként feltüntetett anterioritás szerinti eljárás tartalmaz továbbá egy olyan lépést, amelyben digitális tételeket a többszintű tárolórendszerbe utalnak legalább részben a megjavult szintkijelölés alapján.

A fellebbezési tanács megállapította, hogy az 1. igénypont három szempontból különbözik a hivatkozott anterioritástól:

- a) olyan felhasználói történeti adatokat kapnak, amelyek magukban foglalják a felhasználók által feltett kérdéseket, továbbá olyan keresési eredményeket, amelyeket a kérdésekre válaszként adtak a felhasználóknak;
- b) létrehozza egy szintkiutalás minőségének jelzését legalább részben a felhasználó történeti adatainak egy alrovata alapján; és
- c) a javított szintkiutalást legalább részben a minőségjelzés alapján hozza létre.

Az elsőfokú elővizsgálati osztály lényegileg azt az álláspontot képviselte, hogy a megkülönböztető jellemzők nem alapultak műszaki megfontolásokon, és nem járultak hozzá egy műszaki hatáshoz. Ennek megfelelően a feltalálói tevékenységhez sem járulhattak hozzá.

A tanács ezzel nem értett egyet, mert az igényelt eljárásban a történeti adatokat felhasználják a rendszer munkaterhelése jövőbeli felhasználásának megjóslására. A tanács elfogadja, hogy a jelenlegi szövegösszefüggésben a történeti adatok elemzése lehetővé teszi a rendszer működésének statisztikailag megbízható megjóslását, és nem vezet csupán spekulatív eredményekhez. Minthogy az igénypont világosan és egyértelműen megadja, hogy a magasabb szintek gyorsabb hozzáférési és előkeresési időket adnak, mint az alsóbb szintek, a megjavult szintkijelölés megjavult átlagos hozzáférési időket jelent. Emellett, minthogy a

történeti adatokat célzatosan arra használják, hogy megjavítsák a hozzáférési időket, ez a javulás nem csupán fizikai következménye egy nem műszaki döntésnek, hanem egy olyan műszaki hatás, amelyet figyelembe kell venni a feltalálói tevékenység meghatározásakor.

Minthogy még meg kellett határozni, hogy az *a)*–*c)* megkülönböztető jellemzők hozzáadása az ismert technika állásához tartozó eljáráshoz feltalálói tevékenységet foglal-e magában, a tanács az ügyet visszaküldte az elővizsgálati osztálynak további vizsgálat céljából.

A fenti ügyből kihámozható fő tanulság, hogy a történeti adatok célszerű felhasználása a hozzáférési idők javítására nem csupán a fizikai következménye egy nem műszaki döntésnek, hanem olyan műszaki hatással is jár, amelyet figyelembe kell venni a feltalálói tevékenység megítélésekor.

Európai Unió

India és Pakisztán ismét civakodik, azonban a csatátér ezúttal az Európai Unió. Egy EU-jelentés beszámol arról, hogy India 2020. szeptemberben földrajzi árujelző lajstromozására irányuló kérelmet nyújtott be az ábrán bemutatott basmati rizsre, a következő megállapítással: „A basmati rizs India különböző részein terem mint különlegesen hosszú szemű aromatis rizs Az India szubkontinens egy sajátos földrajzi régiójában növesztik és termesztik, a Himalája lábainál, a Gangesz lapályain (Indo-Gangetic Plains).”



Minthogy India már kérelmezte a földrajzi árujelző bejegyzését a basmati rizsre, ezért Pakisztán jelentések szerint elhatározta, hogy az Európai Uniónál tiltakozik India igénye ellen. Ezt a döntést egy olyan összejegyzetelen hozták, amelyen részt vettek az EU Szellemi Tulajdoni Hivatala vezetőjén kívül a Rizsexportálók Pakisztáni Szövetségének képviselői és a jogászok szövetsége is. Az ülésen *Razak Dawood* miniszteri tanácsadó elnökölt. A kereskedelmi minisztérium az összejegyzetelt követően nyilatkozatot tett közzé, amely megállapította, hogy „Pakisztán az EU-nál határozottan tiltakozni fog, hogy megakadályozza India számára a basmati rizsre kizárólagos földrajzi árujelző elnyerését”.

A Mezőgazdasági és Feldolgozott Élelmiszer Exportját Fejlesztő Hatóság adatai szerint India mintegy 7,5 millió tonna basmati rizst vet évente. Az előző évben India ennek mintegy

60%-át, vagyis 4,45 millió tonna basmati rizst exportált 4,33 milliárd USD értékben. Ezzel szemben a Pakisztáni Statisztikai Iroda szerint Pakisztán az elmúlt évben 790,8 millió USD értékben exportált basmati rizst. Pakisztánban ez a rizsfajta főleg a Punjab-tartományban terem.

Az Európai Parlament 1151/2012 sz., 2012. november 21-i rendelete a mezőgazdasági termékek és élelmiszerek minőségét szabályozza, és az államok számára az EU hivatalos lapjában megjelenő publikáció időpontjától számított három hónapot engedélyez arra, hogy felszólaljanak egy földrajziárjelző-bejelentés ellen.

Pakisztán 2020. márciusban hagyta jóvá a földrajzi árjelzők (lajstromozási és oltalmazási) törvényét, de az még nem lépett hatályba, jöllehet csak hatálybalépése után jogosítja fel Pakisztánt arra, hogy felszólaljon India földrajziárjelző-lajstromozási kérelme ellen. E záros határidőn belül kellett Pakisztánnak meggyőznie az EU-t arról, hogy Pakisztán tiltakozott a basmati rizst termelő területek kizárólagossága ellen. Lapzártáig nem vált ismertté, hogy Pakisztánnak sikerült-e időben benyújtania felszólalását.

Az Európai Unió Bírósága

Lionel Messi híres labdarúgónak kilencévi harc után sikerült vezetéknévét védjegyként lajstromoztatnia az Európai Unióban.

Messi a Barcelona FC játékosa, akit a Forbes 2019-ben a világ legjobban fizetett sportolójaként rangsorolt, 2011. augusztusban az EU Szellemi Tulajdoni Hivatalánál (European Union Intellectual Property Office, EUIPO) kérelmet nyújtott be vezetéknévének az ábrán bemutatott MESSI védjegyként való lajstromozása iránt egybeként sport- és tornaruházatokra, lábbelikre és felszerelésekre.



A védjegybejelentés ellen felszólalt a spanyol *Massi* kerékpárvállalat azon az alapon, hogy az EU-ban korábban lajstromoztatta a MASSI szóvédjegyet szintén ruházatra, lábbelikre és sportfelszerelésre.

Az EUIPO eredetileg a spanyol vállalat javára döntött, és 2014-ben a Messi által benyújtott fellebbezést is elutasította, megállapítva, hogy a kérdéses védjegyek megtévesztően hasonlóak.

Messi a GC-hez nyújtott be fellebbezést. Ez a bíróság megállapította, hogy Messi egy nemzetközileg jól ismert személyiség, és valószínűtlen, hogy az általános közönség összetévesztené a két védjegyet. Ehelyett a közönség a MESSI szót a híres labdarúgóval fogja társítani, és ezért a MASSI védjegyet fogalmilag eltérőnek fogja tartani.

Ekkor a Massi cég a GC döntése ellen a CJEU-hoz, vagyis az EU-törvényekkel kapcsolatos ügyekben az EU legfőbb bíróságához nyújtott be fellebbezést. A CJEU egyetértett a GC döntésével, és elutasította a Massi fellebbezését, megerősítve, hogy Lionel Messi logóvédjegye lajstromozható az EU-ban a kérdéses árukra.

Messinek már számos létező védjegylajstromozása van az EU-ban különböző árukra és szolgáltatásokra, ideértve a LIONEL MESSI, a LEO MESSI és az aláírásából álló védjegyeket.

Mind a GC, mind a CJEU érdekes döntést hozott, amely megállapítja, hogy a játékos nemzetközi híre és hírneve nagyobb súllyal esik latba, mint a védjegyek közötti vizuális és hangzási hasonlóság, bár a döntés kivételesnek is tűnik a Lionel Messi által élvezett egyedülálló világhírnév eredményeként.

Az Európai Unió Törvényszéke

A) Louis Vuitton (Vuitton) 2020. júniusban kedvező döntést kapott a GC-től, amely segítséget nyújthat azoknak a márkatulajdonosoknak, akik szellemi tulajdoni oltalmat kívánnak szerezni díszítőmintáik számára. A döntés megerősíti, hogy egy EU-védjegynek díszítő jelleggel kell rendelkeznie ahhoz, hogy oltalmat élvezhessen az EU-ban, és rávilágít, hogyan kell mintákat védjegyként lajstromoztatni anélkül, hogy a szellemi tulajdon más alakjaihoz, így szerzői joghoz vagy mintaoltalomhoz folyamodnának. A döntés azonban újra megerősíti az EU általi szigorú megközelítést az EU-védjegyek egységes jellegének és megkülönböztetőképességének vizsgálatakor, ami rendszerint erős korlátokat állít a bejelentők elé.

a) Az ügy háttere

Vuitton 2008-ban kapott az EU-ban védjegyohtalmat az ábrán bemutatott DAMIER AZUR védjegyre a 18. áruosztályban bőröndökre, táskákra és bőrárukra.



2015-ben a lengyel *Norbert Wisniewski* az EUIPO-nál benyújtott törlési keresettel megtámadta a védjegy érvényességét.

2016-ban az EUIPO törlési osztálya az EU védjegyrendeletének 59(1)(a) cikke alapján érvénytelennek nyilvánította Vuitton védjegyét azon az alapon, hogy a védjegyrendelet 7(b) cikke szerint nem rendelkezett semmilyen megkülönböztető jelleggel. A törlési osztály nem értett egyet Vuitton igényével, amely szerint a védjegy használat útján megkülönböztetőképeségre tett szert. Ezután Vuitton az EUIPO-nál nyújtott be fellebbezést, de siker nélkül. Ezért az EUIPO Második Fellebbezési Tanácsánál kért jogorvoslatot. Az azonban szintén elutasította a kérelmet, mert egyetértett a törlési osztállyal.

b) Az EU Törvényszékének döntése

Vuitton 2019-ben a GC-hez fordult jogorvoslatért, és fellebbezésében két fő érvre hivatkozott:

1. A fellebbezési tanács helytelenül értékelte a DAMIER AZUR védjegy inherens megkülönböztetőképességét, mert „jól ismert tényekre” támaszkodott a Wisniewski által előadott érvek kiegészítések, minthogy a lengyel kérelmező semmiféle konkrét és lényeges bizonyítékot nem csatolt törlési keresetéhez.
2. A tanács elmulasztotta elvégezni a DAMIER AZUR védjegy általános értékelését, és ezért tévedett a védjegy használata által szerzett megkülönböztetőképesség megítélésében.

Az első ponttal kapcsolatban a GC figyelembe vette, hogy a tanács döntésében számos jól ismert tényre támaszkodott, így arra, hogy a védjegy sakktáblamintája mindennapos volt, ami megengedhető. A GC megállapította, hogy a fellebbezési tanács helyesen állította indoklásában, hogy a védjegy olyan alapvető és mindennapos minta volt, amely nem tért el jelentősen a terület normáitól, és hogy ez jól ismert ténynek tekinthető az esetjog értelmében. A GC tehát elutasította az első érvet.

A második érveléssel kapcsolatban a GC arra utalt, hogy a tanács olyan bizonyítékokra összpontosított, amely kimondottan a tagállamok egy konkrét sorára utalt, és kizárt egy másik bizonyítékot anélkül, hogy azzal kapcsolatban további elemzést végzett volna. A GC megállapította, hogy a kizárt bizonyíték hozzájárult a Vuitton által a védjegy szerzett megkülönböztetőképességével kapcsolatban előadott érvekhez, ideértve a védjegy általános használatát az EU teljes területén és az EU egyes tagállamaiban szerzett piaci részesedéseket. Ezért a GC megállapította, hogy a tanács elmulasztotta kellő mértékben figyelembe venni a védjegy megkülönböztető jellegét azokkal az árukkal és szolgáltatásokkal kapcsolatban, amelyekre lajstromozták.

A GC döntése tehát megerősítette, hogy a szellemi tulajdoni bíróságok és adminisztratív szervezetek által széles körű bizonyítékok alapján végzett szigorú vizsgálattal kell számolni egy EU-védjegy megkülönböztetőképességével kapcsolatban.

B) A védjegylajstrom vizsgálatokor gyakran lehet találkozni olyan egyértelmű deskriptív – rendszerint valamilyen csekély stilizálás vagy jelentéktelen szóképmiatt lajstromozott –

védjegyekkel, amelyeket más védjegyek elleni (gyakran eredményes) felszólalások alkalmánként használtak fel.

Az ilyen „védjegyfajtákat” hosszú időn keresztül „tömegpusztító védjegyeknek” (Trademarks of Mass Destruction, TMD) nevezték, minthogy tévesen majdnem felülmúlhatatlan akadályt képeztek későbbi védjegyek elfogadása és lajstromozása ellen. Deszkriptív jellegük elméletileg nagyobb szerepet játszhatott, mert a korábbi védjegy disztinktív jellege egyike azoknak a tényezőknek, amelyeket figyelembe kell venni az összetévesztés valószínűségének megítélésakor.

Ezért kedvezőnek tekinthető a CJEU 2020. június 18-i döntése a C-702/18 P sz. ügyben, mert talán a deszkriptív védjegyek szerepének ismételt megfontolását jelzi, és mindenképpen vitát indíthat el, hogy a korábban benyújtott TMD-et elavultnak lehet-e tekinteni.

A *Bolton Cile España*, az ábrán bemutatott spanyol PRIMA szóvédjegy tulajdonosa felszólalást nyújtott be az EUIPO-nál benyújtott PRIMART védjegy 30. áruosztálybeli lajstromozása ellen.



Az EUIPO elutasította a felszólalást. Az EUIPO Negyedik Fellebbezési Tanácsa megváltoztatta az EUIPO döntését (ami azért tűnhet különösnek, mert ez a tanács arról híres, hogy korábbi gyenge védjegyek ellenére engedélyezni szokta a lajstromozást). Ezt a döntést elutasította a GC, kinyilvánítva, hogy elfogadhatatlanok a korábbi védjegy gyengeségére vonatkozó érvek, mert azokat első ízben a GC előtt terjesztették elő.

A bejelentő a CJEU-nál keresett jogorvoslatot, azzal érvelve, hogy a „prima” szó leíró/dicsérő jellegű (mert a legkitűnőbb minőség fogalmát idézi fel spanyolul is, amit különböző szótárak bizonyítanak). Ezt jól ismert ténynek kellett volna tekinteni, és a fellebbezési tanácsnak és a GC-nek saját kezdeményezésből figyelembe kellett volna vennie. Így a bejelentő szerint ha figyelembe vették volna a PRIMA védjegy csekély megkülönböztető jellegét, a fellebbezési tanács és a GC eltérő következtetésre juthatott volna az összetévesztés valószínűségét illetően.

A CJEU megerősítette, hogy viszonylagos okokon alapuló eljárásokban az EUIPO-nak csupán a felek által szolgáltatott tények, bizonyítékok és érvek alapján kell döntenie. Mindazonáltal az EUIPO-nak figyelembe kell venni minden olyan tény, amely a törvény helyes alkalmazását biztosítja – ideértve a korábbi jog megkülönböztetőképességének a megítélését – még akkor is, ha a felek ilyen érvet nem terjesztettek elő. Ezért a CJEU megállapította,

hogy a GC tévedett, amikor a PRIMART-ra vonatkozó érveket ilyen vonatkozásban megengedhetetlennek minősítette.

Érdekes az EUIPO-nak az az érvelése, hogy még ha a GC „elfogadhatónak és jól megalapozottnak nyilvánította is a korábbi védjegy gyenge megkülönböztető jellegére vonatkozó érveket, ez a körülmény nem befolyásolta volna a fellebbezés tárgyát képező ítéletben az összetévesztés valószínűségére vonatkozó következtetést”, olyan esetjogra hivatkozva, amely nem zárta ki az összetévesztés valószínűségét, amikor gyenge volt a korábbi védjegy megkülönböztetőképesége (ugyanaz az esetjog, amely a TDM miatt jött létre első helyen).

Ez alkalommal azonban a CJEU nem fogadta el az EUIPO állításait, és szokatlanul magvas, de egyértelmű megfogalmazásban kifejtette, hogy „amikor a korábbi védjegy és a lajstromoztatni kívánt jelzés egy olyan elemben egyezik, amely a szóban forgó áruk vonatkozásában gyenge megkülönböztetőképeséggel rendelkezik, az összetévesztés valószínűségének globális megítélése ... nem gyakran vezet olyan megállapításhoz, hogy létezik ilyen valószínűség”.

Bár a CJEU nem változtatta meg korábbi esetjogát, világos üzenetet küldött ezeknek a védjegyeknek az „értékéről” a védjegy hivatalok és a bíróságok számára, és remélni lehet, hogy a gyenge védjegyek az EU védjegy törvény alapján nem lesznek TMD-ek az összetévesztési valószínűség jövőbeli mérlegelésekor.

C) A *GlaxoSmithKline* (Glaxo) kérelmet nyújtott be az EUIPO-nál a bordó szín (Pantone 2587C) védjegyként való lajstromozása iránt. A védjegyet a Glaxo asztma elleni inhalálókészülékének márkajelzéséként használta.

A bejelentést az EUIPO elutasította, és hasonló módon járt el az EUIPO fellebbezési tanácsa is. Ezután a Glaxo a GC-nél nyújtott be fellebbezést. A GC azonban szintén fenntartotta a korábbi döntéseket, mert megállapította, hogy nem áll a közönség érdekében színek monopolizálása, ha azokra védjegylajstromozást kérnek. A GC szerint a lajstromoztatni kívánt védjegy nélkülözte az „inherens megkülönböztetőképeséget”. Emellett a GC megállapította, hogy a Glaxo által szerzett megkülönböztetőképeség alátámasztására benyújtott bizonyítékok nem voltak elegendők annak alátámasztására, hogy a védjegy használat útján megkülönböztetőképeségre tett szert.

a) Inherens megkülönböztetőképeség

A GC elismerte egyrészt azt, hogy nem közérdek megakadályozni más kereskedőket, akik azonos típusú árukat vagy szolgáltatásokat adnak el, abban, hogy különleges színeket használnak, másrészt a színeket és színekombinációkat nem fogják inherens megkülönböztetőképeséggel rendelkezőknek tekinteni, kivéve „kivételes körülmények esetén”.

Ennek fényében a GC megállapította, hogy a gyógyszeriparban, különösen az inhalálókészülékek vonatkozásában gyakran használnak színeket arra, hogy információt közöljenek ezeknek az áruknak a tulajdonságairól a nagyközönség számára. Ezért közérdekelles len-

ne, ha egy szín hozzáférhetőségét más versenytársak számára korlátoznák, mert ez jogtalan versenylőnyt eredményezhetne egy kereskedő számára.

A GC elutasította a Glaxónak azt az érvét, hogy a bíbor színt sajátos és emlékezetes jellege miatt választották, és mert más versenytárs nem használta. A GC rávilágított arra, hogy az újdonság és az eredetiség nem szükséges tényezők a megkülönböztető jelleg felméréséhez.

b) Szerzett megkülönböztetőképesség

Az EU védjegyrendeletének 7(3) cikke megengedi, hogy egy védjegyet lajstromozzanak annak ellenére, hogy nélküli az inherens megkülönböztető jelleget. Ez az eset csak akkor fordul elő, ha ki lehet mutatni, hogy a védjegy akkor tett szert megkülönböztetőképességre, amikor azokon az árukon vagy szolgáltatásokon alkalmazták, amelyekre a lajstromozást kéri, annak a használatnak eredményeként, amelyet a védjeggyel folytattak. Más szavakkal: a védjegy idővel nyert megkülönböztetőképességet.

A szerzett megkülönböztetőképesség bizonyítéka, amelyet a Glaxo ebben az ügyben előterjesztett, közvélemény-kutatási adatokból, orvosok és gyógyszerészek szociális sajtóban és weboldalakon megjelentetett bejegyzéseiből, valamint eladási adatokból állt. A GC megállapította, hogy a használat útján szerzett megkülönböztetőképességet az Európai Unióban és a végfelhasználók, vagyis páciensek szempontjából kell bizonyítani, nem pedig egészségügyi szakemberek szempontjából.

A GC a Glaxo által benyújtott bizonyítékokat számos okból nem találta kielégítőnek:

- Az egészségügyi szakemberek állításai a bíbor színre csak általánosságban utaltak, és nem hivatkoztak konkrétan a Pantone árnyalatra.
- Hirdetési anyagokat és eladási számokat csak másodlagos alátámasztó bizonyítéknak kell tekinteni a közvetlen bizonyíték (például közvélemény-kutatási eredmények) helyett.
- A Glaxo által végzett közvélemény-kutatási eredményeket a bíróság azért találta hiányosnak, mert nem voltak elég széles körűek a vizsgált tagállamok száma, a vizsgált személyek mennyisége, a bemutatott bíbor árnyalatok és a konkrét Pantone árnyalat összehasonlítása tekintetében

Minthogy a Glaxo által benyújtott bizonyítékok nem támasztották alá a szerzett megkülönböztetőképességet, a GC elutasította a fellebbezést.

Japán

2020. szeptember 10-én tartották a Japán Szabadalmi Hivatal és az ASEAN-tagországok szellemi tulajdoni hivatalai vezetőinek 10. különleges összejövetelét videokonferencia formájában. Ilyen összejöveteleket 2011. óta évenként tartottak, kivéve a 2020. évet, amikor a jelzett hivatalok vezetői már másodszor találkoztak a július 8-án tartott első összejövetelt követően.

Az ASEAN-tagországok egy 2016–2025-re kidolgozott ASEAN szellemi tulajdoni működési terv alapján végzik szellemi tulajdoni környezetük javítását. Ezt a tervet a Szellemi Tulajdoni Együtműködés ASEAN munkacsoportja dolgozta ki. A Japán Szabadalmi Hivatal és az ASEAN-tagországok szellemi tulajdoni hivatalainak vezetői a világjárvány miatt 2020. évi második találkozójukat is videokonferencián folytatták le annak érdekében, hogy tovább javítsák az együttműködést Japán és az ASEAN-tagországok között.

A 2020. szeptemberi találkozó megbeszélései az alábbi két fő témára összpontosultak:

- a szellemi tulajdon megfelelő védelmének fontossága az új koronavírus-járvány leküzdését szolgáló innováció elősegítése érdekében;
- Japán és az ASEAN-tagországok szakértőinek találkozóját lehet felhasználni az egyes országok szellemi tulajdoni rendszereinek javítására.

Továbbá az ASEAN-tagországok és Kelet-Ázsia Gazdasági Kutató Intézete egy közbenső jelentést adott ki újabb kutatásokról, amelyek elemezték, hogy milyen vizsgálati eredményeket lehetne kapni, ha a Japán Szabadalmi Hivatal vizsgálati kézikönyvében leírt, mesterséges intelligencia vonatkozású találmányok ügyeit az ASEAN-tagországok törvényei szerint vizsgálnák. Ennek a vizsgálatnak az a célja, hogy kiderüljön, hogyan végzik a mesterséges intelligencia vonatkozású találmányok vizsgálatát az ASEAN-országokban.

A közbenső jelentés tartalmát a japán és az ASEAN-tagállami szakértők 2020 végén tartott összeövetelén tárgyalták meg. Azt várják, hogy a mesterséges intelligencia vonatkozású találmányok szabadalmi vizsgálatára vonatkozó kézikönyveket az ASEAN-tagállamokban ki fogják egészíteni az ezen a szakértői találkozón folytatott viták alapján.

A japán hivatal stratégiát ismertetett arról, hogy hogyan kell tovább javítani a kölcsönös együttműködést közte és az ASEAN-tagországok szellemi tulajdoni hivatalai között legfelső szintű összeövetelek és szakértői találkozók útján, valamint hatékonyan előmozdítani és fejleszteni az ASEAN-tagországokban a szellemi tulajdoni rendszereket.

Ennek megfelelően lehetőség volt, illetve van arra, hogy 2021-ben és a következő években a Japán Szabadalmi Hivatal és az ASEAN-tagországok szellemi tulajdoni hivatalainak vezetői évente két különleges összeövetelt tartsanak, miként az előző évben is.

Kanada

A) A *Choueifaty v. Canada (Attorney General)*-ügyben 2020. augusztus 21-én a Kanadai Szövetségi Bíróság (Federal Court of Canada, FC) jelentős döntést hozott, amelyben elutasította a Kanadai Szellemi Tulajdoni Hivatal (Canadian Intellectual Property Office, CIPO) által alkalmazott vizsgálat módját számítógéppel megvalósított találmányok esetében. A Choueifaty-döntés jelentős hatást gyakorolhat arra a módra, ahogy a CIPO megítéli a szabadalmazható tárgyat, és fontos következményekkel jár a diagnosztikai módszerek szabadalmazhatóságának megítélésével kapcsolatban.

A CIPO a „probléma-megoldás megközelítést” alkalmazza a szabadalmi igénypontok lényeges elemeinek meghatározására. Ez a megközelítés magában foglalja:

1. a szabadalmi bejelentésben kinyilvánított probléma azonosítását, és
2. egy igénypont lényeges elemeiként olyan elemeket értelmezését, amelyek „szükségek egy azonosított probléma kinyilvánított megoldásának eléréséhez”.

Ez a megközelítés különösen nehéz olyan bejelentők számára, akik számítógéppel megvalósított találmányokra kívánnak szabadalmat szerezni, mert lehetővé teszi, hogy a CIPO az igénypontokban nem fontosakként figyelmen kívül hagyjon számítógépelemeket azon az alapon, hogy azok „nem szükségesek” egy konkrét megoldás eléréséhez. A számítógépelemek nélkül az ilyen találmányokat gyakran elutasítják nem szabadalmazhatóként, mert az igénypontok megmaradó elemei nélkülözik a fizikai jelleget.

Bejelentésének elutasítása ellen a *Choueifaty* az FC-nél nyújtott be fellebbezést. Az megállapította, hogy a „probléma-megoldás megközelítés” ellentétes a célszerű igénypontoszerkesztéssel, amit a kanadai törvény megkíván, miként ez ki van fejtve a legfelsőbb bíróság (Supreme Court of Canada, SC) döntéseiben (lásd a *Free World Trust v. Électro Santé Inc*-döntést és a *Whirlpool Corp v Camco Inc*-döntést), amelyek megállapítják, hogy bár a CIPO „azt állítja, hogy a szabadalmi igénypontokat célszerű módon kell megszerkeszteni, a szabadalmi elővizsgálókat nem utasítja arra, hogy kövessék a *Free World Trust*- és a *Whirlpool*-döntést”.

Az FC arra utasította a CIPO-t, hogy a megfelelő célszerű igénypontoszerkesztési próbát alkalmazza, amely a *Free World Trust*-döntésben és a *Whirlpool*-döntésben van ismertetve.

Röviden: a megfelelő célszerű igénypontoszerkesztés magában foglalja a fontosság feltételezését, aminek következtében minden igényelt elemről feltételezik, hogy lényeges, kivéve azt az esetet, amikor az alábbi két kérdés közül mindkettőt teljesíti, és ez megerősíti azt a megállapítást, hogy az igénypontelem nem lényeges.

1. Egy gyakorlott olvasó számára kézenfekvő lenne, hogy egy konkrét elem változtatása nem befolyásolná azt a módot, ahogyan a találmány működik? Ha az elem módosítása vagy helyettesítése megváltoztatja a találmány működési módját, akkor ez az elem lényeges.
2. Figyelembe véve a pontos igénypontoszövegezést, a feltalálónak az a szándéka, hogy az elem lényeges legyen? Igenlő esetben ez az elem lényeges.

Az FC hangsúlyozta, hogy *mindkét ágot ki kell elégíteni* a lényegesség megállapításakor. A CIPO által használt „probléma-megoldás megközelítés” csak azt veszi figyelembe, hogy egy szakember megértené-e, hogy egy konkrét igénypontelemet változtatni (vagy elhagyni) lehetne a találmány működési módjának befolyásolása nélkül (lásd a fenti 1. kérdést), figyelmen kívül hagyva a feltaláló szándékát (lásd a fenti 2. kérdést). Ezt tenni helytelen volt, és hasonló ahhoz, amikor az SC által a *Free World Trust*-döntésben elutasított „a találmány lényege” megközelítést használják.

A CIPO 2013-ban fogadta el a „probléma-megoldás megközelítést” az igénypontoszerkesztésben. Azóta számos szabadalmi bejelentést (különösen számítógéppel megvalósított találmányokra irányuló bejelentéseket) utasítottak el nem szabadalmazhatóként, mert a CIPO ezt a megközelítést használta ahhoz, hogy bizonyos igénypontelemeket nem-lényegesnek tekintsen.

Az FC most elutasította a CIPO megközelítését, és hangsúlyozta annak fontosságát, hogy a feltaláló szándéka megfelelően célszerű igénypontoszerkesztés legyen. Ez megnyitotta az utat a számítógép alkalmazásán alapuló találmányok szabadalmazása felé, és egyúttal a CIPO számára sokkal nehezebbé tette, hogy nem lényegesként elutasítson világosan előadott igénypontelemeket.

Az igazságügy-miniszter 30 napon belül fellebbezhet a döntés ellen a Szövetségi Fellebbezési Bíróságnál (Federal Court of Appeal, FCA). Az FC ezen jelenlegi döntésére tekintettel azonban a bejelentőknek a következő lehetőségeket kell megfontolniuk:

1. A tárgy szabadalmazhatóságának hiánya miatt ejtett bejelentések újbóli érvénybe helyezése. Egy bejelentést általában az ejtés időpontjától számított 12 hónapon belül lehet újból érvénybe helyezni.
2. A Szabadalmi Fellebbezési Tanács (Patent Appeal Board) által a Choueifaty előtt hozott bármilyen kedvezőtlen döntés megfellebbezése, ha ezt a döntést a tárgy szabadalmazhatóságának hiánya miatt hozták. A döntéseket az FC-nél az elutasító végzés keltétől számított hat hónapon belül lehet megfellebbezni.

B) a) Bevezetés

Az FC 2017. évi két döntésében elrendelte, hogy a *Nova Chemicals Corporation* (Nova) fizessen a *Dow Chemical Company*-nak (Dow) kártérítést annak következtében, hogy bitorlta a Dow új polietilén-elegyekre vonatkozó szabadalmát.

A Nova e döntés ellen az FCA-nál nyújtott be fellebbezést. *Stratas* bíró a többség nevében megerősítette az alább ismertetendő döntést, teljes mértékben elutasítva a Nova fellebbezését, amely lényegileg az alábbi tényekre vonatkozott:

- elvek, amelyek alapján számítani kell egy felperes számára fizetendő kártérítés összegét a bitorló haszna fejében;
- „ugródeszkahaszon” a szabadalom lejárt utáni eladásokért; és
- a kártérítési összeg kanadai dollárrá való átalakításának időpontja.

A felelősségi szakaszban, amely 2010-ben kezdődött, az FC megállapította, hogy a Nova *SURPASS* polimerjei bitorolták a Dow 2 160 705 sz. ('705-ös) kanadai szabadalmát, amely megtartotta érvényességét. A polimerek polietilén-kompozíciók voltak, amelyeket csomagolási célokra használtak, ideértve a nagy igénybevételre tervezett raklapbevonatokat és az élelmiszer-csomagolást. A Dow az ilyen kompozíciókat *ELITE* néven forgalmazza.

A bitorlás megállapításának eredményeként az FC kárpótlási javaslatokat tett a Dow-nak, ideértve:

- választás kártérítés és haszonszámítás között;
- észszerű kárpótlás a bitorlásért, amely a '705-ös szabadalom publikálása és engedélyezése közötti időben történt;
- kamatok és
- költségek.

Ezt követően a Dow a Nova haszna alapján kért kártérítést.

b) Az FC döntése a jóvátételekről

Az eljárás számszerűsítő szakaszában az FC elrendelte, hogy a Nova fizesse vissza hasznát és egyéb összegeket közelítőleg 650 millió kanadai dollár összegben a Dow szabadalmának bitorlásáért. Ez volt a Kanadában bitorlásért eddig megítélt legmagasabb összeg. A Nova az FCA-nál nyújtott be fellebbezést, amelyről a bíróság 2020. szeptember 18-án hozott döntést.

c) Az FCA döntése

Az FCA fenntartotta az FC döntését a bitorlásról. A Novától megtagadták a fellebbezés lehetőségét Kanada Legfelsőbb Bíróságához.

Az FCA döntése azoknak az elveknek az összefoglalásával kezdődik, amelyek alapján kiszámítják a szabadalombitorlás hasznát. Ellentétben a kártalanító kártérítéssel, amelynek célja a felperest visszahelyezni abba a helyzetbe, amelyben lenne, ha nem történt volna bitorlás, a haszon kiszámításának célja nem a kártalanítás a jogsérelemért, hanem azoknak az előnyöknek a megszüntetése, amelyekre a kártevő a bitorlás eredményeként tett szert. A haszonról való elszámolás elsődleges célja:

- az alperest arra kényszeríteni, hogy visszaszolgáltassa a bitorló magatartásból származó valamennyi hasznát; és
- a lehetséges bitorlók elrettentése arra való figyelmeztetéssel, hogy legjobban teszik, ha nagy ívben kerülnek mások szabadalmi kizárólagossági jogait, és ehelyett idejüket hasznosan, törvényes cselekvéssel töltik.

A haszonnal való elszámolásnak kényes vonalon kell haladnia a bitorlástól való elrettenés és a büntető jelleg elkerülése között. Ennek alapján a bíróságok két alapszabályt dolgoztak ki a haszonnal való elszámoltatásnál:

- csak a tényleges hasznót, vagyis a tényleges bevételből levonva a tényleges költségeket, fizettetik vissza; és
- csupán a szabadalombitorlásból származó hasznót fizettetik vissza.

A fellebbezésében a Nova azzal érvelt, hogy hasznának egy része, amelyet a bitorló eladásokból nyert, nem csupán a szabadalmazott találmánynak volt tulajdonítható, hanem az általa használt etilénhez kapcsolódott, ezért a haszonnak ezt a részét nem lenne méltányos visszafizettetni.

Az FCA egyetértett az FC azon megállapításával, hogy a Nova állított piaci etilénára elméleti volt, amelyet a Nova nem fizetett meg. Ennek az érvek az elismerése a Novát és másokat is bitorlásra ösztönözne.

A Nova második érve az volt, hogy az etilént a piaci árnál lényegesen olcsóbban tudta előállítani. Ezért az ilyen haszon okozatilag nem tulajdonítható a szabadalomnak.

Az FCA ezt az érvet is elutasította arra hivatkozva, hogy ez az előny csak a bitorlás révén volt érvényesíthető.

Az FC bírja arra következtetett, hogy a szabadalom bitorlása a Novának ugródeszkát biztosított a piachoz a szabadalom lejártá után, aminek következtében a Nova folytatta a haszonszerzést bitorló tevékenységéből a '705-ös szabadalom oltalmi idejének lejártá után is. Az FC szerint ha a Nova várt volna a piacra lépéssel a Dow szabadalmának lejártáig, időt nyert volna ahhoz, hogy a bitorló termékek eladásának ugyanarra a szintjére juthasson, mint amelyet a valós világban élvezett a szabadalom lejártakor, és ezért a Nova lejárt utáni hasznának azt a részét, amely a Nova lejárt előtti bitorló tevékenységéből származik, be kell vonni a hasznok kiszámításába. Az ugródeszka-hasznok közelítőleg a lejárt utáni 20 hónapra vonatkoztak.

A Nova fellebbezésében azzal érvelt, hogy az ugródeszka-hasznok a törvény szerint nem vehetők tekintetbe. Az FCA elutasította ezt az érvet, megállapítva, hogy az ilyen típusú haszon nem volt több, mint a Nova bitorló tevékenységéből származó, másmilyen típusú törvénytelen nyereség.

A haszonszámításnak többféle módja van:

- a hozadéki költségterítés, és
- a teljes költség szerinti (vagy abszorpciós) megközelítés, amely szerint az elvonandó hasznokat az alkalmazható jövedelmek képezik, levonva lényegileg minden olyan alkalmazható költséget, amelyet az alperes általános üzleti költségeinek alapjával arányosan számítanak.

A Dow fellebbezési ellenkérelmet nyújtott be az FCA által alkalmazott, teljes költség szerinti megközelítés ellen. Az FCA elutasította ezt a fellebbezést, megállapítva, hogy a teljes költség alapulvétele elvszerű és egészséges.

Az FCA foglalkozott a pénzváltás időpontjával is. Bár a Nova haszna a bitorló SURPASS termékekből többnyire amerikai dollárt eredményezett, a devizatörvény szerint egy bírósági ítéletben kanadai dollárt kell feltüntetni. Az FC arra következtetett, hogy a tények alapján, figyelembe véve azt is, hogy a Nova amerikai dollárban kapta meg a hasznát, az árfolyamváltást a bírósági döntés időpontjában kell elvégezni. Ez ellen a Nova fellebbezett, azzal érvelve, hogy hasznát abban az időpontban kell kanadai dollárrá átváltani, amikor a pénzeket átutalták számára. Az FCA megerősítette az FC álláspontját, hozzátéve, hogy az ügy sajátos körülményei alapján is ez az egyetlen helyes megoldás.

Kína

A Guangzhou-i Szellemi Tulajdoni Bíróság 2020. május 6-án jóváhagyta a Guangzhou-i Népbíróság elsőfokú döntését, elutasítva egy párhuzamosan importált termékek miatti védjegybitorlási keresetet.

A fellebbezési bíróság a következőket állapította meg:

- Az állítólag bitorló termékek a német OBO vállalat által előállított eredeti termékek voltak. A párhuzamos import ellenére az ilyen termékek vizuális megjelenése, termékjellemzői és minősége nem mutattak lényeges különbséget a kínai piacon engedéllyel forgalmazott termékekhez viszonyítva.
- Kínában nincs törvényes rendelet, amely tiltaná a párhuzamos importot. Változtatás nélkül az állítólagos bitorló termékek nem ártottak sem a védjegy garanciát nyújtó funkciójának, sem a termékek minőségének. Ennek következtében nem lehetett védjegybitorlást megállapítani.

Ez a döntés megerősíti azt a bírósági gyakorlatot, amely szerint Kínában nem törvénytelen nem hamisított áruk importja a védjegytulajdonos kimondott engedélye nélkül, feltéve, hogy az importált áruk megfelelnek a Kínában kötelező igazolási követelményeknek, és az importáló semmiképpen nem módosítja az importált terméket.

Lengyelország

A lengyel szakemberek régóta várnak különleges szellemi tulajdoni bíróságok létrehozására. Ez a kívánság 2020. július 1-jén teljesült, mert ezen a napon Lengyelországban négy területi bíróságon (Varsóban, Poznanban, Gdanskban és Lublinban) különleges szellemi-tulajdon-jogi bírósági tanácsot, továbbá két városban, Varsóban és Poznanban másodfokú fellebbezési tanácsot hoztak létre.

Korábban a Lengyel Szabadalmi Hivatal kizárólagos hatáskörébe tartozott minden iparjogvédelmi ügy, kivéve az európai unós védjegy- és ipariminta-megsemmisítési ügyeket, amelyeket korábban a Varsói Kerületi Bíróság intézett.

Az új bíróságok hatáskörrel rendelkeznek eljárni szabadalmak, védjegyek, minták, szerzői jogok, kereskedelmi titkok és a tisztességtelen versenyt tiltó jogszabályok körébe tartozó ügyekben. A Varsói Szellemi-tulajdon-jogi Bíróság kizárólagos hatáskörrel bír minden műszaki ügyben, amelyek közül a legfontosabbak a szabadalmi perek.

A négy új bíróság hatáskörébe tartoznak az európai uniós védjegyügyek és a közösségiminta-ügyek, amelyek az új bíróság között oszlanak meg.

A reform fontos új eljárásokat vezetett be. Különleges rendszabályok biztosítják a szellemi-tulajdon-jogok érvényesítéséhez szükséges bizonyítást és információátadást.

Új rendelkezés, hogy az állítólagos bitorlónak joga van ellenintézkedésként kérni a felperes védjegyének vagy mintájának törlését, és olyan nyilatkozatot tenni, hogy nem bitorol.

A reform szabályozza a szellemi tulajdon-jogi bíróságok és a Lengyel Szabadalmi Hivatal együttműködését, különösen az információcserét.

A reform által bevezetett új intézkedés, hogy egy felet egy szellemi tulajdonra vonatkozó bírósági eljárásban hivatásos jogásznak kell képviselnie. Ez a rendelkezés nem vonatkozik az olyan ügyekre, ahol a vita értéke nem haladja meg a 20 000 PLN-t (kb. 5000 EUR), különösen, ha az ügy nem bonyolult.

A szellemi tulajdon-jogi bíróság létrehozása valószínűleg növelni fogja a szellemi tulajdon-jogi ügyek biztonsági szintjét.

Itt érdemes megjegyezni, hogy lengyel szakmai körökben vita folyik kisebb értékű ügyek online platformon történő megoldásáról, mert nő az igény a szellemi tulajdon-jogi viták alternatív megoldásai iránt. A Lengyel Szabadalmi Hivatal 2019-ben közös programot indított a Szellemi Tulajdon Világszervezetével (World Intellectual Property Organization, WIPO) arról, hogy a WIPO a Lengyel Szabadalmi Hivatalnál folyó védjegyfelszólalási eljárásokban közvetítői (mediatori) szolgáltatást nyújthasson.

Németország

A) A Szövetségi Legfelsőbb Bíróság (Bundesgerichtshof, BGH) 2020. május 5-én hozott döntést a *Sisvel v. Haier*-ügyben, amely az első FRAND-vonatkozású eset azóta, hogy a CJEU 2015-ben a *Huawei v. ZTE*-ügyben fontos döntést hozott. Bár a BGH a *Sisvel* javára döntött, és ezzel hatálytalanította a Düsseldorf Fellebbezési Bíróság döntését, nem közölte ítéletének indokolását. Most azonban ezt részletesen közölte a felekkel, és a teljes indoklás világos útmutatást tartalmaz régóta vitatott sok döntéshez a szabványok szempontjából elengedhetetlen szabadalmak (standard essential patents, SEPs) technológiai licenctárgyalásaival kapcsolatban.

A bíróság által tárgyalt kulcselemek egyike a technológia megvalósításához szükséges kötelezettségvállalás azon szintje volt, amelyet licencvétel szempontjából „hajlandónak” kell tekinteni. A bíróság foglalkozott a sok megvalósító által alkalmazott időhúzási stratégiával, amelyet a jelen ügyben a Haier is alkalmazott. A bíróság rámutatott, hogy a megvalósítónak tevőlegesen részt kell vállalnia a licenctárgyalásokban a licenc elnyerésének egyértelmű, határozott és feltétel nélküli szándékával. Csupán említeni nem elég a „hajlandóságot” az elkötelezettség valódi bizonyítéka nélkül. Még inkább ez a helyzet, ha a megvalósító hónapokon keresztül nem reagál a hozzá intézett licenccajánlatra.

Összhangban a többek között az Európai Bizottság által publikált korábbi megállapításokkal és irányelvekkel, a bíróság elismeri, hogy a portfólióra vonatkozó licenccajánlatok – vagy egyéb olyan ajánlatok, amelyek a megvalósító által szükségesnek tartott számos SEP-re vonatkoznak – pozitív hatásúak, és nem ütköznek trösztellenes szabályokba. A szabadalomtulajdonos nem köteles licencet adni egy az ajánlatához viszonyítva kisebb SEP-alcsoportra; az ilyen ajánlatok csupán a megvalósító saját érdekeit szolgálják azzal, hogy hatékony hoz-

záférést tesznek lehetővé egy nagyobb szakportfólióhoz. Ilyen vonatkozásban a bíróság megerősíti továbbá, hogy a világméretű licenciák szokásosak és gyakorlatilag elfogadottak.

A SEP tulajdonosának jeleznie kell a megvalósító számára, hogy egy szabadalmat hogyan bitorolnak. A bíróság egyértelművé tette, hogy a megvalósító nem támaszthat túlzott igényeket részletes műszaki magyarázatok iránt, és ezt nem használhatja időhúzási taktikaként, csupán állítva, hogy érdekelt az alkotó megállapodásában. A bíróság szerint a megvalósítónak közölnie kell, hogy mi a véleménye egy szabadalomtulajdonos szabadalmainak állítólagos bitorlásáról, és nem állíthatja egyszerűen azt, hogy a fogadó oldalon van. Amikor a megvalósító saját maga nem képes a helyzet felmérésére, külső szakértő támogatását kell igénybe vennie. Nem jelent mentséget, ha ehhez nincsenek belső anyagi forrásai.

A szabadalomtulajdonosok nem kötelesek azonos feltételeket ajánlani valamilyen egységes tarifaként valamennyi megvalósító számára. A bíróság nem hagy kétséget afelől, hogy nincs a szabadalomtulajdonos FRAND-kötelezettségéből származó ilyen kötelesség. Már az Európai Bizottság is elismerte, hogy az ilyen nyilatkozatok annak garantálására szolgálnak, hogy valamennyi megvalósító hozzáférhet egy adott szabványosított technológiához, feltéve, hogy FRAND-feltételek mellett készek licenccdíjat fizetni.

A licencadás szabványokhoz elengedhetetlen szabadalmakra hátrányos megkülönböztéstől mentes ajánlatot kíván a lehetséges licencvevő számára. A bíróság azonban elismeri, hogy a szabadalmi licenszszereződés szilárdan a valóság talaján áll; egy szabadalomtulajdonos által korábban kötött licenszszereződések nem mindegyike szolgál mintaként az azonos szabadalmakra vonatkozó következő licenccajánlat számára. Egy már megkötött licenszszereződés, amely „a legjobb, amit egy szabadalomtulajdonos megszerezhet” sajátos körülmények között, nem köti a szabadalomtulajdonost a jövőbeli esetekben. A feltételek különbözhetnek, amennyiben a licencvevők versenye nem torzul hasonló feltételek mellett.

B) Egy ismert svájci csokoládégyáros évek óta próbál védjegyvoltalmat szerezni Németországban arany húsvéti nyulára, mostanáig eredmény nélkül. Minthogy egy 3D védjegyre vonatkozó lajstromozási kérelmét már évekkel ezelőtt elutasították, most a Münchener Kerületi Fellebbezési Bíróság 2020. július 30-i ítéletében az absztrakt színvédjegy oltalmát is megtagadta arany színre.

A svájci csokoládégyáros az elsőfokú bíróságon (Münchener Kerületi Bíróság) azzal érvelt, hogy a csokoládényúl arany színe sok éven át tartó széles körű hirdetés és használat révén olyan mértékben ismertté vált, hogy a színt általánosan a svájci csokoládékészítővel és annak vállalatával hozzák kapcsolatba. Az elsőfokú bíróság egyetértett ezzel az érveléssel, és az arany szín „CIELAB 86.17, L56, 41.82” színárnyalatát az elért forgalmi eredményesség alapján ún. használati védjegyként ismerte el.

Az alperes, akit a svájci csokoládégyáros arany csokoládényulak forgalmazása miatt vont perbe, az elsőfokú ítélet ellen fellebbezést nyújtott be a Münchener Kerületi Fellebbezési Bírósághoz.

rósnál. Az alperes nézete szerint a csokoládéníul számára igényelt arany szín nem védhető védjegyként.

A bíróság helyt adott a fellebbezésnek, véleménye szerint absztrakt színvédjegyek is igénybe vehetők forgalmi érvényességgel védjegyjogi oltalmat nyújtó használati védjegyekként, a csokoládéníul arany színárnyalata azonban ezt a forgalmi érvényességet nem szerezte meg. Abból a forgalmi szakvéleményből sem derült ki semmi más, amelyet a svájci csokoládégártó az elsőfokú bíróságnál nyújtott be érveinek alátámasztására.

A bíróság kifejtette, hogy mostanáig absztrakt színvédjegyek forgalmi érvényesítését csak akkor fogadták el, ha a vállalat bizonyos színeket mint a vállalat „házi színét” használta különböző árukkal és szolgáltatásokkal kapcsolatban. A svájci csokoládégártó azonban az arany színárnyalatot csupán a jelenlegi formában ismert „aranyíul” esetében használta. Ezért a forgalom az arany színárnyalatot csak akkor kötné össze a felperes vállalati eredetével, ha az kapcsolatban lenne a jelen formájában ismert arany színű íullal. A bíróság nézete szerint azonban az arany színárnyalat önmagában általában nem tekinthető eredetjelzőnek, mert a felperes nem forgalmaz saját maga által előállított más csokoládéníulakat is ugyanebben a színárnyalatban, hanem csupán alakjában jellemző „aranyíulakat”. Ebben rejlik a lényeges különbség egyéb absztrakt színárnyalatokhoz viszonyítva, mint amilyenek a Sparkassen-Rot (takarékpénztár-piros, a német Sparkassen bank védjegye) vagy a Nivea-Blau (Nivea-kék), amelyeket különböző termékekkel kapcsolatban használnak.

C) a) Az ügy háttere

A Gilead TRUVADA nevű HIV-gyógyszerére vonatkozó kiegészítő oltalmi tanúsítványát (Supplementary Protection Certificate, SPC) 2020. szeptember 22-én megsemmisítették. A BGH ítélete fenntartja a Szövetségi Szabadalmi Bíróság (Bundespatentgericht, BPG) 2018. évi döntését, amely első fokon megsemmisítette az SPC-t. A BGH döntése összhangban van a CJEU ítéletével, amelyet az Egyesült Királyságban egy párhuzamos eljárásban a német SPC-nek megfelelő SPC-ügyben hozzá felterjesztett kérdésre 2018. július 25-én a *Teva UK Ltd v. Gilead Sciences Inc.*-ügyben hozott. A német ügy idei fejleménye nem meglepő, mert a BPG már figyelembe vette a CJEU 2018. évi ítéletét. A BGH döntése az Egyesült Királyság Fellebbezési Bíróságának végső döntésével is összhangban van, ami ismét azt bizonyítja, hogy a különböző európai törvények alkalmazása – vitatható különbségeik ellenére is – végül hasonló. Az alábbiakban a német ügyet részletesebben ismertetjük.

b) Az SPC összetétele

A TRUVADA jóváhagyott gyógyszer a HIV-fertőzés kezelésére és megelőzésére felnőttekben és gyermekekben. Ez a kombinációs gyógyszer két hatóanyagot tartalmaz, amelyek egyesített hatást fejtenek ki ennél a kezelésnél: ezek a tenofovir-disoproxil és az emtricitabin. A gyógyszer 2005-ben kapott forgalmazási engedélyt. A Gilead Németországban egy SPC-t is kapott rá 2005-ben. Ennek az SPC-nek az érvényességét alátámasztó „egyéb gyógyászati

hatóanyagok” kifejezés mindazonáltal elegendő funkcionális formula ahhoz, hogy fedje a második hatóanyagot, az emtricitabint. Az SPC-rendelet 3(a) cikke szerinti követelményt elvileg akkor is ki lehet elégíteni, ha a konkrét kombináció nincs ugyan kimondottan említve az alapszabadalomban, de a szabadalom egy olyan funkcionális képletet tartalmaz, amely fedi az emtricitabin hatóanyagot. Ehhez azonban még arra is szükség lenne, hogy az igénypontok közvetve, de szükségszerűen és sajátosan vonatkozzanak a kérdéses hatóanyagra (lásd a CJEU Harmadik Tanácsának 2013. december 12-i ítéletét az *Eli Lilly and Company*-ügyben).

A jogi kérdés az volt, hogy a szabadalmi igénypontok milyen körülmények között elégítik ki ténylegesen a kérdéses konkrét kombináció által megkívánt viszonyt.

c) A BPG döntése

Első fokon a BPG megállapította, hogy csak akkor állna fenn egy szükséges és konkrét viszony az emtricitabinhoz, ha a funkcionális leírás kizárná, hogy egyéb olyan hatóanyagok, amelyek nem rendelkeznek a sajátos gyógyászati tulajdonságokkal, olvashatók legyenek a funkcionális leírásban.

Ennek a próbának az alkalmazása alapján a BPG arra következtetett, hogy nem ez volt az eset az SPC alapját képező szabadalom esetében, és ezért érvénytelenítette az SPC-t. A BPG döntése megjegyzi, hogy a bíróság látta, miszerint a CJEU ítélete, amelyet az elsőfokú meghallgatás után, de a BGH döntésének bejelentése előtt hoztak, érvényesítette az ő jogi véleményét.

A BPG előzetes véleménye alapján a Münchener Kerületi Bíróság már a Gilead hét ideiglenes intézkedésre vonatkozó kérelmét utasította el 2017. augusztusban, amelyeket számos generikus vállalat ellen nyújtott be.

d) A CJEU ítélete

A CJEU hatáskörrel rendelkezik ahhoz, hogy előzetes döntéseket hozzon az SPC-rendelet értelmezésével kapcsolatban. Minthogy az SPC egy gazdasági szempontból fontos és gyakran megtámadott szellemi tulajdon-jog, az SPC-rendelet értelmezésére vonatkozó kérdéseket gyakran utalnak a CJEU elé. 2018-ban a CJEU egy olyan ügyben döntött, amelyet England & Wales Felsőbírósága utalt hozzá a párhuzamos angol SPC-ügyben, egy érvényben levő alapszabadalom általi termékoltalom követelményével kapcsolatban, tisztázást kérve számos tagállam eltérő döntései miatt. Az UK-beli párhuzamos SPC érvényességét ilyen vonatkozásban megtámadták. Jogi egység céljából és annak érdekében, hogy összekapcsolják a kizárólagosság további időszakának célját az alapszabadalom lejártakor az ugyanazon szabadalom által nyújtott oltalom mértékének korlátozásával, a CJEU-nak tisztáznia kellett a vonatkozó szabványt.

A CJEU a fenti jogi kérdéssel kapcsolatban megállapította, hogy az alapszabadalom általi oltalom fennáll, ha egyik igénypontja szükségszerűen és sajátosan erre a kombinációra utal.

A CJEU egy kétágú próbát alapozott meg, amely szerint az igénypontok szükségszerű és konkrét viszonyt hoznak létre, ha

- (1) ezeknek az alkotórészeknek a kombinációja, ennek a szabadalomnak a leírása és rajzai fényében, az ezen szabadalom által védett találmány oltalmi köre alá esik, és
- (2) ezeknek a hatóanyagoknak mindegyike kifejezetten azonosítható az ezen szabadalom által kinyilvánított valamennyi információ fényében.

Mindkét ágat egy szakember nézőpontjából és az alapszabadalom benyújtási vagy elsőbbségi időpontja szerinti technika állása alapján kell megítélni.

A CJEU által nyújtott iránymutatás alapján a tagállamoknak kell meghatározniuk, hogy az SPC-rendelet 3(a) cikke szerinti kétágú próba kielégítést nyer-e. Nem esik a CJEU hatásköre alá a tagállamok szabadalmi törvénye és az Európai Szabadalmi Egyezmény 69. cikkének értelmezésére vonatkozó jegyzőkönyv első bekezdése. A CJEU azonban megjegyezte, hogy a TRUVADA védjegy esetében a próba első ágát nem találta teljesítettnek. Az 1996. évi elsőbbségi időpontú alapszabadalom nem tartalmaz semmiféle információt a két hatóanyag HIV-kezelésre vonatkozó együttes alkalmazásáról. A CJEU tisztázta, hogy a próbát az illetékes bíróságnak, vagyis England & Wales Felsőbíróságának kell alkalmaznia. Ez a bíróság 2018. szeptember 18-i döntésében arra a következtetésre jutott, hogy a kétágú próbát nem teljesítették. Ezt megerősítette az Egyesült Királyság Fellebbezési Bíróságának 2019. december 19-i döntése.

e) A BGH döntése

A BGH most a CJEU ítéletére támaszkodva szintén érvénytelenítette az SPC-t, miközben egyidejűleg megerősítette a BPG döntését.

Az SPC oltalmi ideje 2020. augusztusban járt le. A BGH döntése *ex tunc* megerősítette az SPC érvénytelenítését.

A CJEU kétágú próbájának alkalmazásával a német és az angol bíróságok a nemzeti szabadalmi törvények különbségei ellenére hasonló következtetésekre jutottak. Ez egyértelmű iránymutatást nyújt a gyógyszergyártó vállalatok számára egész Európában, ami fontosnak tekinthető az SPC-rendelet gyakorlati alkalmazásakor.

D) A védjegy törvény korszerűsítése, amit 2019-ben főleg az Európai Unió tagállamai végeztek, kikövezte az utat új és innovatív, praktikus nem ábrázolható védjegyek elfogadásához. A nem hagyományos „másféle” védjegyek felbukkanása lehetőséget nyújt a vállalat-azonosság nagymértékű befolyásolására. Az alább ismertetett ügy jó példa nemzeti szinten egy „másféle védjegyre”, amely nem szóvédjegy, ábrás védjegy, háromdimenziós védjegy, helyzeti védjegy, hangvédjegy vagy illatvédjegy.

A Német Szabadalmi és Védjegyhivatal 2020. március 31-én lajstromozott egy nem hagyományos „másféle védjegyet” árukra a 12. áruosztályban és szolgáltatásokra a 35. és 39. áruosztályban.

A lajstromozás által fedett áruk a következők:

12. áruosztály: járművek, különösen lakókocsik, készülékek a mozgatáshoz földön, levegőben vagy vízben;

35. áruosztály: szolgáltatások lakókocsikkal kapcsolatban;

39. áruosztály: lakókocsik és utánfutók kölcsönzése.

A védjegy leírása a következő: „A védjegy piros cipők használatából áll, amelyeket a védjegytulajdonos alkalmazottai járművekkel, különösen lakókocsikkal és utánfutókkal kapcsolatban végzett eladási, kölcsönszerződési és tanácsadási tárgyalások alatt viselnek.”

A DPMA nem kifogásolta a lajstromoztatni kívánt védjegyet, és nem kívánt semmiféle bizonyítékot szerzett megkülönböztetőképességre. Ez érdekes jelzése annak, hogy a DPMA az ilyen típusú védjegyek lajstromozásával megerősíti készségét a korszerű üzlet követelményeinek kielégítésére. Sokan azt várták volna, hogy a DPMA szigorúbban kezeli az ügyet, így például azt követeli, hogy egyértelműen határozzák meg a konkrét piros színt, vagy hogy egy bizonyos típusú cipőre korlátozzák a bejelentést. Az ilyen irányzat hiánya némileg meglepő, mert az EUIPO eredetileg azt gondolta, hogy üzleti körökben sokkal nagyobb érdeklődés fog mutatkozni „másféle védjegyek” iránt. Természetesen nem könnyű úttörőnek lenni ezen a téren, még ha az EUIPO előkészítő dokumentumai jelezték is, hogy az ilyen típusú új megközelítést melegen üdvözlőnek, és észszerűek lennének az eredményes lajstromozás esélyei.

A „másféle védjegy” kategóriába tartozó német védjegy lajstromozása egy kreatív módját mutatja annak, hogy a tevékeny védjegytulajdonos hogyan tudja lakókocsik eladását és kölcsönzését népszerűsíteni azzal, hogy alkalmazottai piros cipőik révén azonosíthatók, amelyeket az üzleti órák alatt az eladási helyszíneken és az üzleti vásárokon viselnek.

Ez azonban felveti azt a kérdést, hogy itt hogyan valósul meg egy védjegy legfontosabb funkciója, vagyis az áruk és szolgáltatások eredetének jelzése. Hol lehet meghúzni a határt harmadik felek általi bitorló használat esetén? Ezen a ponton hasznos lehet emlékeztetni arra az iránymutatásra, amelyet a „BMW-ügy” (C-63/97) szolgáltat, amelyben egy védjegytulajdonos nem volt jogosult egy harmadik félnek megtiltani védjegye használatát abból a célból, hogy a közönséget tájékoztassa a védjegy által fedett áruk javítását és karbantartását végző tevékenységéről. Egy harmadik fél nem használhatja a védjegyet olyan módon, amely által olyan benyomást kelt, hogy kereskedelmi kapcsolat áll fenn a harmadik fél vállalata és a védjegytulajdonos elosztóhálózata között.

Összegezve megállapítható, hogy a másféle védjegy németországi lajstromozása szívesen vett kreatív lépés, amely kreatív üzleti védjegyek használatával elősegíti a hagyományos gondolkodás megváltozását.

OAPI

Az OAPI (Organisation Africaine de la Propriété Intellectuelle) rendszert a Bangui Egyezményen 1977-ben hozták létre. A rendszernek Afrika franciául beszélő 17 állama a tagja. (Az OAPI-rendszerről rövid tájékoztatás található e folyóirat 2020. júniusi számának 204. oldalán.)

A rendszert 2019-ben módosították. A főbb változások a szabadalmak és a védjegyek engedélyezési és peres eljárásait, valamint az adminisztrációt érintik.

A módosítások azt követően lépnek hatályba, hogy azokat legalább 12 OAPI-tagállam ratifikálta. 2019-ben 7 tagállam ratifikált, és ez a szám 2020-ban 11-re emelkedett. A 12. ratifikáló állam valószínűleg Kamerun lesz.

A 12. állam ratifikálása után az új rendszer hatályba lép, bár valószínű, hogy a védjegy-vonatkozású rendelkezések 2021-ben, míg a szabadalomra vonatkozók 2022-ben lépnek hatályba.

Alapvető változás az érdemi vizsgálat bevezetése, amihez további források bevonására van szükség. Ezt követően elutasítás esetén két hónap fellebbezési időszak következik, majd alternatív vitamegoldó eljárások (pl. mediálás és arbitráls) fognak rendelkezésre állni.

Jelentős javulás fog bekövetkezni a hamisítás büntetésében, a jogszabályok érvényesítésében és a hatályos rendszabályokban. A módosítási törvény szabályozza a jelenlegi eljárást, amelyben a szellemi tulajdon birtokosának hamis áruk lefoglalása előtti eljárásban bizonylatot kell szereznie arról, hogy védjegyjogát nem törölték.

További új intézkedések vonatkoznak a halasztási illetékekre, valamint különböző rendszerek, ideértve az online bejelentést, digitalizálásának a folytatására. Az új rendszer megerősíti, hogy a tagállamok polgári bíróságának joga van szellemi tulajdon-jogok birtoklása és érvényessége felett dönteni.

A legjelentősebb változások a védjegyekkel kapcsolatban következtek be. Kiterjesztették a védjegy meghatározását olyan módon, hogy felölelje a nem hagyományos védjegyeket, így a hang-, audiovizuális, sorozat- és bizonylati védjegyeket. Lehetőség lesz áruk és szolgáltatások nemzetközi lajstromozására egyetlen bejelentésben, valamint harmadik felek általi felszólalásra és annak publikálására. Ötéves elévülési határidőt is bevezetnek abszolút okok vizsgálatával, amely ki fog terjedni az eredettel és a generikussággal kapcsolatos csalásokra.

Érvényesíteni lehet majd a tulajdonosi jogokat. Ha egy fél egy védjegyet korábban használt, a publikálás időpontjától számított három hónapon belül tulajdonjogot igényelhet abban az esetben, ha a másik félnek tudnia kellene vagy kellett volna a korábbi jogokról. A védjegytulajdonos kérelme alapján a vámhatóság lefoglalhat hamisított gyanított árukat; a védjegytulajdonosnak 10 napon (romló áruk esetén három napon) belül meg kell indítania a polgári vagy büntetőjogi eljárást.

A szabadalomjog területén a legfontosabb változás az érdemi vizsgálat bevezetése és az, hogy a publikált szabadalmi bejelentés ellen 3 hónapon belül felszólalást lehet benyújtani.

A földrajzi árujelzők mezőgazdasági, természeti és kézműipari termékek vonatkozásában széles körű oltalmat fognak élvezni.

Három évig tartó vita után az OAPI elhatározta, hogy javítja működési eljárásainak minőségét. Mindazonáltal még várakozási időszak van, mert először a tagállamoknak ezt is jóvá kell hagyniuk. Így ez a rendelkezés 2021-ben vagy 2022-ben fog hatályba lépni.

Oroszország

A) Az Orosz Polgári Törvénykönyvet 2020. július 20-án módosító új törvény lehetővé teszi 3D modellek benyújtását, továbbá találmányi szabadalmak és használati minták elektronikus alakban való engedélyezését. Az új törvénynek a publikálástól számított 180 napon belül kell hatályba lépnie. Ennek megfelelően legkésőbb 2021. január 20-tól kezdve lehetséges lesz a bejelentési eljárásban a rajzokkal együtt 3D modelleket is benyújtani, és a szabadalmakat elektronikus alakban fogják engedélyezni.

Az Orosz Szellemi Tulajdoni Hivatal (Rospatent) szerint ezekből a módosításokból elsősorban nagyvállalatok húzhatnak hasznot, amelyek 3D modellrendszereket, így CAD-(Computer-Aided Design) rendszert használnak üzleti megoldásaik kifejlesztésére. A mintaszabadalmi bejelentések kidolgozási eljárása könnyebb lesz, mert rendszerint sok hibát követnek el, amikor a 3D mintákat rajzokká alakítják, és 3D modell benyújtása esetén általában nem lesz szükség rajz benyújtására. A törvénymódosítás segíteni fog az elővizsgálati eljárások javításában is, mert egy 3D modellként benyújtott műszaki megoldás az elővizsgáló számára egyértelműbbé válik. Ennek következtében a vizsgálat időtartama is rövidülni fog.

Néhány fontosabb kérdés:

- 3D modell benyújtása nem lesz kötelező.
- A 3D modelleket nem fogják publikálni,
- A 3D modellek meg fogják könnyíteni a szabadalmak és használati minták igénypontjainak értelmezését, ami lehetővé teszi a szabadalomtulajdonosok számára, hogy hatékonyabban tudják megvédeni kizárólagos jogaikat.
- A szabadalmak elektronikus engedélyezése nem zárja ki, hogy a szabadalmas papír alapon is megkapja a szabadalmi okiratot, ha megfizeti a vonatkozó hivatali díjat.

B) A Rospatent szellemi tulajdoni intézkedéseinek adminisztratív felülvizsgálatára vonatkozó új szabályok 2020. szeptember 6-án léptek hatályba.

Az új szabályok a Rospatent Szabadalmi Vitákat Eldöntő Tanácsának adminisztratív eljárását szabályozzák a következő ügyekben:

- a Rospatent döntéseinek kifogásolása szabadalmak, használati minták, ipari minták, védjegyek, földrajzi árujelzők és eredetmegjelölések kapcsán;
- kifogások lajstromozott szellemi tulajdoni jogokkal kapcsolatban;
- keresetek lajstromozott szellemi tulajdon-jogok törlése iránt.

Az új szabályok bevezetik a bejelentések online benyújtását, az elektronikus kommunikáció használatát, és a tárgyalásokon való online részvételt. Egyúttal csökkentik az eljárási határidőket.

Az új szabályok szerint minden kifogást és kérelmet most a Rospatentnél lehet benyújtani küldeményként vagy a Rospatent irodájában. Papírforma alkalmazása esetén minden dokumentumot párhuzamosan elektronikus formában is be kell nyújtani. A Rospatent úgy véli, hogy ez hozzá fog járulni a hivatali munkateher csökkentéséhez a digitalizálási eljárásban.

A Rospatentnek a kifogásokat vagy a bejelentéseket öt munkanapon belül kell lajstromoznia. A hivatalnak a következő öt napon belül el kell végeznie a benyújtott dokumentumok teljes alaki vizsgálatát, és a kérelmező számára értesítést kell küldenie az átvételről, valamint arról is, hogy az illetékes tanács az ügyben mikor tervez meghallgatást.

Ha a kérelem vagy kifogás olyan hibát tartalmaz, amely gátolja az alaki elfogadást, a Rospatent értesíti erről a kérelmezőt. Ha a hibát két hónapon belül helyrehozzák, a kérelmet vagy kifogást elfogadják.

A tanács döntése tájékoztatást nyújt az ügy körülményeiről, a felek bizonyítékairól és érveiről, a tanács következtetéseiről és azok okairól. A tanács döntése képezi a Rospatent döntésének alapját. A döntést a meghallgatást követő két hónapon belül meg kell hozni.

A Rospatent reméli, hogy az új szabályozás csökkenteni fogja a kérelmek és kifogások elintézési idejét és javítani a döntések minőségét.

Svájc

A Svájci Szövetségi Legfelsőbb Bíróság 2020. május 11-i döntésében követte az Európai Szabadalmi Hivatal fellebbezési tanácsának gyakorlatát, mert megállapította, hogy jellemzők két különálló listájából egy-egy jellemző kiválasztása és ennek a két sajátos jellemzőnek a kombinálása a szabadalmi bejelentés tárgyának bővítését jelenti, ami a szabadalom megsemmisítéséhez vezet.

a) Az ügy háttere

A *MundiPharma Medical Company* (MundiPharma) számos európai szabadalmat birtokol, amelyek tárgya egy oxikodont és naloxont tartalmazó opioid fájdalomcsillapító; e szabadalmak közé tartozik a vitatott 2 425 821 sz. európai szabadalom. A *Develco Pharma Schweiz AG* (Develco) az eredetileg kinyilvánított tárgy bővítése alapján e szabadalom ellen megsemmisítési eljárást indított a Svájci Szövetségi Szabadalmi Bíróságnál. A vitatott szabadalom olyan európai szabadalmi bejelentésen alapszik, amely az 1 492 505 sz. európai szabadalmi bejelentés megosztása révén jött létre. A MundiPharma ehhez az alapbejelentéshez viszonyítva módosította a megosztott európai bejelentés 1. igénypontját, konkrétan említve az oxikodon és a naloxon 2:1 arányát, aminek révén csökken az opioid által okozott székrekedés. Ez a módosítás jellemzők kettős kiválasztását kívánta két független listáról,

nevezetesen az első választást az oxikodon és a naloxon több előnyös súlyarányának listájáról, és egy második választást legalább három lehetséges hátrányos opioid-mellékhatás (székrekedés, nehézlégzés és hányás) listájáról, amelyeket a vitatott szabadalom egyaránt elnyom (vagy megszüntet) vagy legalább jelentősen csökkent. A kérdés az volt, hogy a kiválasztás a megadott európai bejelentés tárgyának bővítéséhez vezetett-e az alapbejelentés tárgyához viszonyítva. A bővítés ugyanis a svájci szabadalmi törvény 26(1)(c) cikke [amely majdnem azonos az Európai Szabadalmi Egyezmény (ESZE, European Patent Convention, EPC) 138(1)(c) cikkével] alapján a szabadalom megsemmisítését eredményezné.

A Svájci Szövetségi Szabadalmi Bíróság ezt a kérdést igenlően válaszolta meg, és 2019. november 7-én megsemmisítette a MundiPharma 2 425 825 sz. megosztott európai szabadalmát. E döntés ellen a MundiPharma az legfelsőbb bíróságnál nyújtott be fellebbezést.

b) A legfelsőbb bíróság döntése

Döntésében a bíróság arra a következtetésre jutott, hogy az oxikodon és a naloxon 2:1 súlyarányának a kiválasztása és az opioid által okozott székrekedés csökkentése a megosztott európai szabadalmi bejelentés elővizsgálati eljárásában az alapbejelentés tárgyának bővítését képezte. Ennek következtében fenntartotta a szabadalmi bíróság döntését a vitatott szabadalom megsemmisítéséről.

A legfelsőbb bíróság döntését ún. „arany szabványra” alapozta, amelyet az Európai Szabadalmi Hivatal állított fel az ESZE 123. cikkével (módosítások) kapcsolatban, és a 76. cikkre (megosztott bejelentések) is alkalmazott. Az ESZE 76(1) cikkének második mondata szerint egy európai megosztott bejelentést „csupán olyan tárgy vonatkozásában lehet benyújtani, amely nem bővíti a benyújtott korábbi bejelentés tartalmát”. Az ESZH ugyanezeket az elveket alkalmazza annak meghatározására, hogy egy megosztott bejelentés megfelel-e az ESZE 76(1) cikke szerinti követelménynek a benyújtott korábbi bejelentés vonatkozásában, mint annak vizsgálatakor, hogy egy bejelentés módosításai megfelelnek-e az ESZE 123(2) cikke szerinti követelménynek. Az ESZH megalapozott esetjoga szerint a kritérium annak megállapításához, hogy a módosítások megfelelnek-e az ESZE 123. cikke szerinti követelménynek, a fentebb említett „arany szabvány”. Ennek akkor felelnek meg, ha a módosított tárgy közvetlenül és egyértelműen levezethető egy szakember által a benyújtott bejelentés teljes műszaki tartalma által meghatározott eredeti kinyilvánításból (igénypontok, leírás, rajzok). Ahhoz, hogy egy megosztott bejelentés megfeleljen ezeknek a követelményeknek, az szükséges, de elegendő is, ha mindaz, ami ki van nyilvánítva a megosztott bejelentésben, közvetlenül és egyértelműen levezethető a benyújtott előző bejelentés(ek)ből.

Az ESZH fellebbezési tanácsainak megalapozott esetjogát követve, a legfelsőbb bíróság a jelen esetben az „arany szabályt” alkalmazta azt vizsgálva, hogy a vitatott szabadalom igényelt tárgya egy szakember által közvetlenül és egyértelműen levezethető-e abból, ami a benyújtott szabadalmi bejelentésben ki volt nyilvánítva. Megállapította, hogy egyetlen jellemző kiválasztása a jellemzők egyetlen listájáról vagy a korlátozás szubsztituensek példáinak

(teljes) listájáról úgy, hogy a megmaradott tárgyat vegyületek olyan általános csoportjaként tartja meg, amely az eredeti csoporttól csupán kisebb méretével különbözik, engedélyezhető lenne. A bíróság azonban arra következtetett, hogy a tárgy bővítését jelenti, ha a bejelentést úgy módosítják, hogy jellemzők több listájából korlátozzák az igénypontot egyes jellemzőkre. Az ilyen korlátozást jellemzők olyan mesterséges kombinációjának tekintenék, amely az eredetileg kinyilvánított tárgy műszaki bővítését jelenti, és nincs alapja az eredeti bejelentésben, más szavakkal: egy másik találmányt hoz létre.

Ennek eredményeként megállapította, hogy az oxikodon és a naloxon 2:1 súlyarányú jellemzőnek és az opioid által előidézett székrekedéscsökkentés jellemzőnek jellemzők két listájáról való kiválasztása azt jelenti, hogy ennek a két jellemzőnek a kombinálása egy szakember által nem vezethető le közvetlenül és egyértelműen az alapszabadalmi bejelentésben kinyilvánítottakból. Ezért fenntartotta a szabadalmi bíróság döntését, amely megsemmisítette a vitatott szabadalom svájci részét, és elutasított a MundiPharma fellebbezését.

A legfelsőbb bíróságnak ez a döntése kötelező érvényű, és nem lehet ellene fellebbezni egyetlen bíróság előtt sem. Európai szinten még vannak függő eljárások. Az ESZH felszólalási osztálya megsemmisítette a 2 425 821 sz. teljes megosztott európai szabadalmat az említett „arany szabvány”-próbát alkalmazva. A döntést a MundiPharma megfellebbezte az ESZH fellebbezési tanácsánál.

A koronavírus-járvány által okozott szabadalmi változások néhány országban

a) Amerikai Egyesült Államok

A legfelsőbb bíróság (Supreme Court) minden szóbeli tárgyalást 2020. novemberben és decemberben 10 órai kezdettel telefonkonferencia útján tartott meg. Olyan napokon, amikor több ügy került sorra, a tárgyalások között három perc szünetet tartottak. Az élő audioadást továbbították az ABC Newsnak, az Associated Pressnek és a C-Span-nek.

A Szövetségi Kerületi Fellebbezési Bíróság (Court of Appeals for the Federal Circuit) 2020. november 22-ig engedélyezte a belépést a nemzeti bíróság épületébe (National Courts Building). A közönség tagjainak belépési kérelmeit esetenként bíralták el, és a kérelmeket írásban kellett benyújtani a kért időpont előtt legalább 24 órával.

Az USPTO egy új eszköz bevezetését jelentette be szellemi tulajdon oltalmának megszerzésére más országokban. Az erre vonatkozó információ a weboldalán található.

b) Európai Szabadalmi Hivatal

Az Európai Szabadalmi Hivatal fellebbezési tanácsai felülvizsgálták a biztonsági rendszabályokat a tanácsok előtti eljárások lefolytatásában. Az új rendszabályok közé tartozik, hogy a résztvevők számát két személyre korlátozták; a tárgyalási időket, ha szükséges, lépcsőzetesen osztják be; és videokonferencia-technológiát alkalmaznak.

c) Japán

A Japán Szabadalmi és Védjegyhivatal megerősítette, hogy hivatali épületeinek egyikében egy alkalmazott koronavírusszal fertőzöttnek bizonyult. Az alkalmazott eredetileg szeptember 22-én lett lázas, utolsó munkanapja szeptember 29. volt, és fertőzöttségét október 6-án erősítették meg.

d) Németország

A Német Szabadalmi Hivatal (Deutsches Patent- und Markenamt, DPMA) 2020. október 19-én bejelentette, hogy a COVID-19-es megbetegedések számának növekedése miatt szellemi tulajdoni eljárásokban nem tartanak tárgyalásokat vagy szóbeli meghallgatásokat. Azokat a tárgyalásokat vagy meghallgatásokat azonban, amelyekben a hivatal már kiküldte az értesítéseket, szóbeli eljárásként meg fogják tartani, ha ehhez valamennyi fél hozzájárul. A hivatal az épületbe való belépésre engedélyt ad kivéve „akut légzési tünetekkel”.

Nobel-díjas feltalálók szabadalmi ügyei

A 2020. évi kémiai Nobel-díjat *Jennifer A. Doudna* és *Emmanuelle Charpentier* kapta úttörő kutatásukért, amelyet a gyakran génollóként említett Crispr-Cas 9 technológia kifejlesztése terén végeztek. Ezt a technológiát először 2012-ben ez a két kutató publikálta, amit nem-sokára a *Broad Institute*-hoz tartozó *Feng Zhang* kutatócsoportjának publikációja követett. Doudna és Charpentier dolgozata a Crispr-Cas 9 technológiát írta le prokarióta sejtekben, Zhang dolgozata a technológia alkalmazását ismertette eukarióta sejtekben.

Ezeknek az úttörő tudományos dolgozatoknak a publikálása előtt mind a Berkeley Egyetemen dolgozó Doudna és Charpentier, mind a Broad Institute szabadalmi bejelentést nyújtott be technológiájuk védelme érdekében.

A Berkeley Egyetem és a Broad Institute által benyújtott kezdeti szabadalmi bejelentések, valamint az azokon alapuló szabadalmak és újabb szabadalmi bejelentések a két fél között heves harchoz vezettek, amelyet szorosan követtek az érdekelt szabadalmi ügyvivők és olyan felek, akik használni és továbbfejleszteni kívánták a Crispr-Cas 9 technológiát.

Ennek a harcnak érdekes módon mostanáig az a következménye, hogy a Berkeley Egyetem Európában rendelkezik látszólag erősebb helyzettel, míg a Broad Institute az Egyesült Államokban tűnik erősebb félnek, legalábbis ha az ügyet a technológia kulcselemeire bontjuk. Ez a különbség a két szabadalmi törvény és joggyakorlat eltéréseire vezethető vissza. Ma már azonban nem elég csupán a Berkeley Egyetem és a Broad Institute szabadalmait nyomon követni, mert a Crispr-Cas 9 technológia szabadalmi helyzetének képe folyamatosan változik a színre lépő új felek javított technológiai folytán.

VÁLOGATÁS A SZERZŐI JOGI SZAKÉRTŐ TESTÜLET SZAKVÉLEMÉNYEIBŐL

FEJLESZTÉSI TERV PÉNZÜGYI FEJEZETÉNEK SZERZŐI JOGI VÉDELME

SZJSZT-01/2019

A megkereső törvényszék által feltett kérdések

- 1. A Szerzői Jogi Szakértő Testület vizsgálja meg az egészségügyi központ, illetőleg a kórház által készített fejlesztési tervek pénzügyi fejezetét, és nyilatkozzon arra vonatkozóan, hogy a két anyag szerzői műnek minősül-e, figyelemmel arra, hogy annak elkészítése minisztériumi utasításon alapult, elkészítése során formai és tartalmi előírásokat kellett figyelembe venni, egy adott kórház gazdasági helyzetét kellett leírni! Nyilatkozzon e körben arról, hogy a két pénzügyi terv mennyiben alapszik a módszertani útmutatón, illetőleg a gyakori kérdéseken (10/A/16. szám alatt csatolva), milyen átfedések mutathatók ki a módszertani útmutató, a pénzügyi tervek, illetőleg a gyakori kérdések között!*
- 2. Nyilatkozzon a testület arról a kérdésről, hogy amennyiben a két pénzügyi terv szerzői műnek minősül, akkor azok lényegét tekintve megegyeznek-e egymással: az egyezés a két szöveg tekintetében milyen, és mekkora terjedelmű részletek vonatkozásában áll fenn?*
- 3. Nyilatkozzon a Szerzői Jogi Szakértői Testület abban a vonatkozásban, hogy a két pénzügyi terv ügyiratnak minősül-e! Ügyirati felhasználásnak minősül-e az az eset, ha egy adott pályázatra készített tervvel azonos vagy lényegileg azonos tervet egy másik kórház pályázatához használnak fel? E körben vegye figyelembe a testület, hogy a pénzügyi tervek felhasználására kizárólag a pályázat keretein belül került sor, azt követően tudományos folyóiratban vagy egyéb iratban sem az alperes, sem más nem használta azt fel!*
- 4. Nyilatkozzon a testület arra vonatkozóan, hogy jogosulatlan felhasználásnak minősül-e, ha az adott pénzügyi tervet egy másik személy pályázatához használják fel ugyanazon pályázati rendszerben a szerző hozzájárulása nélkül!*
- 5. Figyelemmel arra, hogy a fejlesztési terv több különböző részből áll, amelyek egymással összekapcsolódnak, a pénzügyi fejlesztési terv a fejlesztési terv egyéb részeinek (építészeti, orvosszakmai, projektmenedzseri részek) adataira épülve alakul ki, nyilatkozzon arról, hogy ha fejlesztési terv szerzői műnek tekinthető, akkor gyűjteményes vagy közös műként értelmezhető-e, lehetséges-e szerzői jogi értelemben a fejlesztési terven dolgozó személyek által készített anyagok szétválasztása egymástól, az anyag többi részétől, a pályázati, a módszertani útmutató, illetőleg a gyakran ismételt kérdések szövegétől!*

Az eljáró tanács szakértői véleménye

Előzetes megállapítások

Az eljáró tanács az ügyben rendelkezésre álló, a törvényszék által rendelkezésre bocsátott periratokat egyenként áttekintette, és az abból levont következtetések alapján hozta meg alábbi véleményét.

Mivel a Szerzői Jogi Szakértő Testület (SZJSZT) szervezetéről és működéséről szóló 156/1999. (XI. 3.) Korm. rendelet 8. § (1) bekezdése szerint „a Szakértő Testület nevében az eljáró tanács a feltett kérdések és a benyújtott iratok alapján alakítja ki a szakértői véleményt, a tények megállapítására nem végez külön bizonyítást ...”, az eljáró tanács a megkeresés és az ahhoz mellékelte dokumentumok alapján hozta meg szakvéleményét.

Az eljáró tanács a jelen kérdések megválaszolása érdekében megvizsgálta és összevetette

- az intézet által kiadott, a „Fejlesztési terv részletes leírása” című dokumentum IV. Pénzügyi munkarészek és V. Pénzügyi tervezés című fejezetét (a továbbiakban: módszer),
- a kórház fejlesztési terveinek pénzügyi fejezetét,
- az egészségügyi központ fejlesztési terveinek pénzügyi fejezetét
- „Gyakran Ismételt Kérdéseket” (a továbbiakban: GYIK).

Az eljáró tanács jelen szakvéleményében a feltett kérdések megválaszolása a kérdéses dokumentumok tartalmának egyszerű szövegértelmezés útján történő vizsgálatán alapszik. A dokumentumok pénzügyi és közgazdasági háttértudást igénylő értelmezését – kompetencia hiányában – értelemszerűen nem végezte el.

A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény (a továbbiakban: Szt.) 1. § (2)–(3) bekezdése értelmében a szerzői jogi védelem az irodalom, a tudomány és a művészet minden alkotását – annak megnevezésétől függetlenül – megilleti.

Az Szt. 1. § (2) bekezdése példálózó jelleggel sorolja fel a szerzői jogi védelem alá tartozó műfajokat, mely felsorolás azonban nem kimerítő vagy megszorító jellegű, így szerző jogi védelem tárgyai lehetnek abban konkrétan nem nevesített műfajok is.¹

Erre figyelemmel egy meghatározott műfajba nehezen vagy egyáltalán be sem sorolható művek is állhatnak szerzői jogi védelem alatt.

Az Szt. szerint a szerzői jogi védelem fennálltának további pozitív feltétele a mű egyéni eredeti jellege [Szt. 1. § (3) bekezdés], amely a szerző szellemi tevékenységéből kell fakadjon; egyebekben az nem függ sem mennyiségi vagy minőségi, sem esztétikai jellemzőktől, sem pedig a mű színvonalára vonatkozó értékítéllettől.²

¹ Gyertyánfy Péter (szerk.): Nagykomentár a szerzői jogi törvényhez. Wolters Kluwer, Budapest, 2014, p. 83–91, az Szt. 1. §-ához fűzött magyarázat.

² Lásd Szt. 1. § (3) bekezdés, valamint Gyertyánfy: i. m. (1), p. 83–91, az Szt. 1. §-ához fűzött magyarázat.

Az Szjt. 9. § (1) bekezdése alapján a szerzői jogok – a személyhez fűződő és a vagyoni jogok – összessége a szerzőt a mű létrejöttétől kezdve megilleti. Ilyen vagyoni jog többek között a szerzői mű többszörözése (Szjt. 18. § és 19. §) és terjesztése (Szjt. 23. §), illetőleg a mű átdolgozása (Szjt. 29. §).

A tényállás rövid összefoglalása

A felperes okleveles közgazdász és egészségügyi menedzser végzettséggel rendelkezik, egészségügyi pénzügyi vonalon folytat szakmai tevékenységet. Az intézet irányításával 2013. október 31-ig fejlesztési tervet kellett készítenie. Az országban számos kórház elkészítette fejlesztési tervét, amelynek elkészítéséhez az intézet módszertani útmutatót adott ki.

Az egyes kórházak fejlesztési terveinek a kidolgozását egyebek mellett az intézet által alkalmazott szakértői csapatok segítették, a felperes, állítása szerint pénzügyi szakértőként, egyike volt az intézet által alkalmazott szakértőknek. A felperes előadása szerint az intézettel kötött megállapodás nem zárta ki, hogy egy adott kórház megbízásából a fejlesztési terv pénzügyi részét is elkészíthesse, ezért a felperes részt vett az egészségügyi központ és ezen kívül még legalább kilenc másik kórház pénzügyi tervének elkészítésében.

A felperes állítása szerint a kórház részére 2016-ban elvállalt pénzügyi tanácsadás kapcsán értesült arról, hogy a kórház fejlesztési terveit képező pénzügyi terv gyakorlatilag megegyezik az egészségügyi központ részére beadott pénzügyi tervvel. Keresetében kérte, hogy a bíróság állapítsa meg, hogy az alperes azzal, hogy a felperes szerzői művét képező, az egészségügyi központ fejlesztési tervének részeként megalkotott pénzügyi tervet jogszerűtlenül többszörözte és azt átdolgozta az általa benyújtott, a kórház fejlesztési terv részét képező pénzügyi tervben, megsértette a felperes szerzői vagyoni jogait.

Vitatta az alperes, hogy a felperes által csatolt pénzügyi terv szerzői mű lenne az egyéni, eredeti jelleg hiánya és a szöveg ügyirat jellege okán.

Az eljáró tanács a megkeresésben feltett kérdésekre az alábbi válaszokat adja

Ad 1. A Szerzői Jogi Szakértő Testület vizsgálja meg az egészségügyi központ, illetőleg a kórház által készített fejlesztési tervek pénzügyi fejezetét, és nyilatkozzon arra vonatkozóan, hogy a két anyag szerzői műnek minősül-e, figyelemmel arra, hogy annak elkészítése minisztériumi utasításon alapult, elkészítése során formai és tartalmi előírásokat kellett figyelembe venni, egy adott kórház gazdasági helyzetét kellett leírni! Nyilatkozzon e körben arról, hogy a két pénzügyi terv mennyiben alapszik a módszertani útmutatón, illetőleg a gyakori kérdéseken (10/A/16. szám alatt csatolva), milyen átfedések mutathatók ki a módszertani útmutató, a pénzügyi tervek, illetőleg a gyakori kérdések között!

A kérdést az eljáró tanács az alábbi hármas bontásban válaszolja meg: 1.1. a pénzügyi tervek mint szerzői művek; 1.2. a módszertan és a két pénzügyi fejezet összevetése és 1.3. a módszertan és a GYIK összevetése.

1.1. A pénzügyi tervek mint szerzői művek

Az eljáró tanács korábban kiemelte, az Szjt. 1. § (3) bekezdése alapján az alkotást kizárólag a szerző szellemi tevékenységéből fakadó egyéni-eredeti jellege alapján illeti meg a szerzői jogi védelem. Egy mű egyéni-eredeti jellegét tehát alapvetően az alapozhatja meg, hogy mekkora tere marad a szerzői alkotómunkának. Ez azt jelenti a jogirodalomban, hogy a védelemnek a mű egyéni, eredeti jellegén kívül más feltétele nincs, nem is lehet, az cenzúrárt jelentene.

A szerzői mű és az egyéni-eredeti jelleg kérdését az SZJSZT számos szakvéleményében elemezte. A testület 38/2003 számú szakértői véleménye tükrözi az SZJSZT vonatkozó gyakorlatát, rámutatva arra, hogy milyen szellemi alkotás minősülhet szerzői műnek: *„Olyan szellemi alkotás, amely egyéni abban az értelemben, hogy az adott körülmények között lehetőség van többféle kifejezési módra, s ezek közül a szerző egyéni módon valósítja meg azok egyikét vagy másikat, s amely eredeti abban az értelemben, hogy az nem csupán valamely már meglévő alkotás szolgai másolata.”*³

Az SZJSZT 19/2005 számú szakvéleményében az egyéni-eredeti jelleg mibenléte kapcsán kiemelte, hogy *„elegendő az, hogy a műben az egyéni jelleg valamilyen minimuma megnyilvánuljon, azaz ne legyen teljesen meghatározva a körülmények vagy az alkalmazott eszközök által; legyen legalább minimális tere a különböző megoldások közötti emberi választásnak, továbbá, hogy ne egy meglévő alkotásnak szolgai másolásáról legyen szó”*. Az egyéni-eredeti jelleg megállapíthatóságának minimálisan tehát az a feltétele, hogy a mű ne legyen más mű szolgai másolása (SZJSZT-08/2011).

Visszaautalva az SZJSZT korábbi, 7/2015 sz. szakvéleményére, az eljáró tanács e helyütt szükségesnek látja rámutatni arra, hogy az Szjt. 1. § (6) bekezdése⁴ egyértelműen kizárja a szerzői jogi védelemből a műbe foglalt ötletet, elvet, elgondolást, eljárást, működési módszert vagy matematikai műveletet – annak ellenére, hogy adott esetben magas színvonalú, kreatív szellemi munkát tükröz, mivel hogy egy ötlet vagy eljárás természeténél fogva több szerzői műben is felhasználható.⁵ Ugyanezen okból nem lehet jogosulatlan átvételt megállapítani hasonló témájú műben pusztán azon az alapon, hogy az ugyanazon gondolati rendszeren, illetve ugyanazon ismeretek közlésén alapul (SZJSZT-2009/3).⁶ Ebből követ-

³ https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakv_2003_038.pdf.

⁴ Szjt. 1. § (6) bek.: „Valamely ötlet, elv, elgondolás, eljárás, működési módszer vagy matematikai művelet nem lehet tárgya a szerzői jogi védelemnek”

⁵ Gyertyánfy: i. m. (1), p. 83–91, az Szjt. 1. § (6) bekezdéséhez fűzött magyarázat.

⁶ L. SZJSZT-7/2015. sz. szakvélemény: https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakvelemenyn_7_2015.pdf.

kezően amennyiben például egy adott módszert követve két, a szakma szabályaiban jártas szakember ugyanarra a következtetésre jut egy adott kérdés vonatkozásában, önmagában az még nem minősül szerzői jogi jogsértésnek. Azonban ha azt felhasználva, annak eredményeképpen más szerző művével külsőleg megegyező megjelenésű művet hoz létre, az egyéb feltételek fennállása mellett megalapozhat szerzői jogi jogsértést.⁷

Az eljáró tanács általános jelleggel megállapítja, hogy a módszertan a fejlesztési tervek formai és tartalmi előírásait általános, ám kötelező jelleggel írja elő annak érdekében, hogy a fejlesztési tervek központilag egységesen határozza meg. A formai felépítésén felül a módszertan a pénzügyi terv vonatkozásában előír egy kötelezően követendő logikát, sorrendszerűen meghatározva annak felépítését, megadva az abban használatos pénzügyi módszereket és táblázatokat. Bár ezáltal egy relatíve kötött formai és tartalmi kényszert határoz meg, ugyanakkor az eljáró tanács megítélése szerint mind a benne található pénzügyi információk felkutatása és prezentálása, mind az írásba foglalás terén kellően széles alkotói mozgásteret biztosít ahhoz, hogy a szerzői jogi védelem megállapítható legyen szakirodalmi műként [Szt. 1. § (2) a) és (3) bekezdés].⁸ Kiemelendő azonban, hogy ez esetben nem a leírt pénzügyi tények, következtetések (mint információk) szolgálnak a szerzői jogi védelem tárgyául,⁹ hanem azok szövegben foglalt, egyéni-eredeti módon történő megjelenítése.

Azon körülmények, hogy a pénzügyi terv – egy fejlesztési terv részeként való – elkészítése minisztériumi utasításon alapult, hogy tartalmára és formájára nézve előírásokat kell követnie, valamint hogy tartalmát szükségszerűen meghatározzák az adott kórház gazdasági helyzetének specifikumai, önmagukban szintén nem zárják ki a szerzői jogi védelem megállapíthatóságát.

Az a körülmény, hogy egy pénzügyi tervdokumentáció – egy fejlesztési tervben található összes egyéb tervdokumentációhoz hasonlóan – alapvetően funkcionális alkotás, azaz végső soron az adott fejlesztési terv illetékes hivatalhoz történő beadására és ott történő esetleges felhasználásra készült, további feltételek teljesülése esetén nem zárja ki a szerzői jogi védelem lehetőségét.¹⁰ Az SZJSZT egy informatikai stratégiai terv szerzői jogi védelme kapcsán 11/2015. sz. szakvéleményében leírta, hogy „... *sem az nem zárja ki egy produktum szerzői jogi mű jellegét, hogy valamely konkrét intézmény gyakorlati céljaira szolgál, sem pedig az, hogy szabályokat, instrukciókat tartalmaz, eljárási rendet vagy működési módszert ír le.*”¹¹

⁷ L. SZJSZT-7/2015. sz. szakvélemény.

⁸ SZJSZT-15/2007/1. sz. szakvéleménye: https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakv_2007_015.pdf.

⁹ Vö. Szt. 1. § (5) bek.: „A szerzői jogi védelem nem terjed ki a sajtótermékek közleményeinek alapjául szolgáló tényekre vagy napi hírekre.”

¹⁰ SZJSZT-25/2003/1-2. sz. szakvélemény: https://www.sztnh.gov.hu/hu/szjszt/kereses?title=25%2F2003%2F1-2&field_sakterulet_value=All&field_megkereso_value=All&field_targy_value=&field_szoveg_value=&field_birosagi_hatarozat_value=All.

¹¹ https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakv_2005_011.pdf.

A szerzői jogi védelem fennállásához szükséges azt is megvizsgálni, hogy a pénzügyi terv rendeltetése mennyiben határozza meg, szűkíti le annak tartalmát és formai megjelenítését.

Mindezekre figyelemmel az eljáró tanács véleménye szerint a módszertan által meghatározott tartalom- és formakényszer nem kizárólag annyiban hagy teret a szerző szellemi tevékenységének, hogy az adott kórházak egyedi körülményeiből következő eltérő adatok és következtetések szerepeljenek a tervekben, hanem ezen egyéniesítésen túlmenően is a pénzügyi terv – szűk körben ugyan – mutathat egyéni-eredeti jelleget. E jelleg megmutatkozik tartalmának megfogalmazásában, a módszertanon felül egyéb tartalommal való kiegészítésében (a módszertanban előírtak tudniillik csak minimális követelmények).

A fentiekre, valamint a dokumentumok elkészítésének kérdésben megfogalmazott körülményeire figyelemmel az eljáró tanács megállapítja, hogy mind a kórház, mind az egészségügyi központ fejlesztési tervének pénzügyi fejezete szerzői műnek tekinthető.

E helyütt megjegyzendő, hogy – a szerzői jogi védelemtől függetlenül – az azonosításra alkalmas módon rögzített, vagyoni értéket képviselő műszaki, gazdasági vagy szervezési ismeret, tapasztalat vagy ezek összeállítása a Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény 2:47. § (2) bekezdése alapján ún. *know-how-oltalomban* (azaz védett ismeretként) is jogi védelemben részesülhet. Mivel a know how-oltalom polgári jogi védelmet keletkeztet, fennállásának megítélésében a Szerzői Jogi Szakértő Testület nem rendelkezik szakvélemény adására hatáskörrel.

1.2. A módszertan és a két pénzügyi fejezet összevetése

A módszertan és a két fejlesztési terv pénzügyi fejezetének *tartalmi* összevetése után az eljáró tanács az alábbi aspektusok tekintetében állapít meg átfedéseket a fejlesztési tervek pénzügyi tervezésre vonatkozó részei és a módszertan IV–V. fejezete között:

- a „Fejlesztési terv részletes leírása” részhez meghatározott fő szempontok figyelembevétele,
- a módszertanban található táblázatok felhasználása, valamint az azok kitöltéséhez kapcsolódó előírások betartása,
- a fejlesztések megtérülésének módszertana (ENPV és ERR mutatók és az arra meghatározott pénzügyi képletek használata, a megtérülési idő meghatározásának módjai), a fejlesztés társadalmi hatásainak számszerűsítése és a fejlesztés pénzügyi fenntarthatósága leírásának előírányozott módja.

Ezek alapján kijelenthető, hogy *mindkét kórház szövegszerű pénzügyi tervezetében szerepelnek a módszertan előírásai, azok tartalmilag alapjaiban a módszertanban előírtakat vették alapul.*

Az eljáró tanács általános jelleggel megállapítja, hogy a vizsgált pénzügyi fejlesztési tervek a módszertanban előírtakhoz képest tágabb tartalmúak. A dokumentumok szövegének össze-

vetése alapján – példálózó jelleggel – különösen az alábbi, a módszertanban véleménye szerint *expressis verbis* nem szereplő tartalmakat és egyéb különbségeket emeli ki:

- a tervek „Pénzügyi munkarészek” című első fejezete a módszertanban elő nem írt több-lettartalom,
- a módszertanban szereplő első táblázat tartalmát tervezett fejlesztési kiadásokként, a pénzügyi tervek beruházási költségeket adó tételekként említi,
- a módszertan tartalmi előírásaihoz képest novumként szerepel a tervekben „A projekt pénzügyi teljesítménymutatói” című fejezet, illetőleg az abban szereplő megtérülési mutatók (FNPV és FRR) nevesítése/használata és az ahhoz tartozó leírások.

Ugyanakkor az eljáró tanács szükségesnek tartja rámutatni arra is, hogy értelmezése szerint a módszertan csak támpontokat ír elő a pénzügyi tervezetek összeállításához, amelyeknek – minimálkövetelményként – kötelezően meg kell jelenniük a pénzügyi tervezetekben. Nem ad azonban olyan komplett, vázlat szintű sorvezetőt, amely sablonként lenne használható (azaz pontjainak egyedi adatokkal történő mintegy mechanikus kiegészítéséből automatikusan összeállhatna a tervezet szövege). A pénzügyi tervek létrehozásához a módszertanban megadott, kötelezően követendő aspektusokon felül számos, hozzáadott szakmai input szükséges és lehetséges, amelynek leírásában alkotói mozgástere nyílik a szerzőnek.

Összességében az eljáró tanács megállapítja, hogy az egészségügyi központ és a kórház pénzügyi terveinek létrehozása nem kizárólag a módszertanban megadott támpontok mechanikus követésének eredménye.

Az eljáró tanács a formai szempontú vizsgálat alapján ezen aspektusból is megállapítja az átfedést a módszertan és a két pénzügyi tervezet között. A pénzügyi tervezetek megfelelnek a módszertanban megjelölt szerkezeti követelményeknek is – különösen az abban előírt címek használata, a fejezetek egymásutánisága szempontjából. Az eljáró tanács a módszertan V. fejezetében előírt formai követelményeket külön nem vizsgálta.

1.3. A módszertan és a „Gyakran Ismételt Kérdések” összevetése

A GYIK-dokumentumról az eljáró tanács általános jelleggel megállapítja, hogy az a módszertanban szereplő előírásokat egészíti ki, illetőleg korrigálja, magyarázza és szükség szerint számszerűsíti. A pályázatírás bevett gyakorlata, hogy a kiíró a potenciálisan felmerülő, kulcsfontosságú aspektusokat kérdés-válasz („Gyakran Ismételt Kérdések”) formájában is külön kiemelve nyújt segítséget a pályázati kiírás tartalmának és feltételeinek értelmezésében, vagy esetlegesen ebben a formában a pályázatíráskor felmerült kérdéseket a résztvevők is feltehetik a kiírónak. Tekintettel arra, hogy a GYIK-ben feltett kérdések a módszertan előírásainak magyarázatát, illetőleg pontosítását tartalmazzák, az eljáró tanács a GYIK és a pénzügyi fejlesztési terv szövegének tételes összehasonlítását a pénzügyi tervek szerzői jogi vizsgálata szempontjából nem tartja relevánsnak.

A dokumentumban feltett kérdések és a pénzügyi tervek tartalmának megfeleltetése szempontjából az alábbiakat jegyzi meg:

- 1–6. kérdés: irreleváns kérdések,
- 7–8. kérdés: szerepelnek mindkét pénzügyi terv „Pénzügyi munkarészek” c. első fejezetében, a 2. és a 7. pontban,
- 9. és 11. kérdés: magyarázó jellegű, irreleváns kérdések,
- 12. kérdés: pénzügyi vonatkozásai okán az eljáró tanács nem nyilatkozik.

Ad 2. Nyilatkozzon a testület arról a kérdésről, hogy amennyiben a két pénzügyi terv szerzői műnek minősül, akkor azok lényegét tekintve megegyeznek-e egymással: az egyezés a két szöveg tekintetében milyen, és mekkora terjedelmű részletek vonatkozásában áll fenn?

Az eljáró tanács az egészségügyi központ és a kórház pénzügyi terveinek összevetése nyomán megállapítja, hogy a két dokumentum egymással nagymértékű – majdhogynem teljes – azonosságot mutat.

Kiemeli, hogy a dokumentumokban található szám- és egyéb adatok (különösen a táblázatok kitöltéséhez használt adatok és azok magyarázata, valamint az ezekből levont következtetések) – az intézmények eltérő sajátosságaiból következően – szükségszerűen különböznek. Ennek okán a fenti megállapításánál a táblázatok összevetését értelemszerűen figyelmen kívül hagyta. Ilyen szükségszerű eltérésként azonosította továbbá a tervek pozitív externáliákról, a „Pénzben nehezen kifejezhető hasznokról” szóló részeit, valamint a tervek végén található „Megállapítások” c. részt.

Az eljáró tanács a két pénzügyi terv szövege esetében az alábbi, minimális mértékű eltéréseket észlelte:

- az egészségügyi központ terve 5.1. részének 5. mondata nem szerepel a kórház tervében;
- a kórház terve (csak szerkesztési szempontból releváns visszautalást tartalmazó) 5.5.2. pontja nem szerepel az egészségügyi központ tervében (megjegyzés: az egészségügyi központ tervéből hiányzik az 5.5.2. pont);
- az egészségügyi központ terve „Fejlesztések pénzügyi fenntarthatósága” c. 5.5.4. fejezetében a kórház ugyanezen részéhez képest van egy pluszmondat.

Egyebekben a két pénzügyi terv alábbi részei egymással teljes, szó szerinti hasonlóságot mutatnak:

- egészségügyi központ terve 5.1. fejezet – kórház terve 5.5.1. fejezet A. és B. pontja (151–152. o.);
- egészségügyi központ terve 5.5.3. fejezet – kórház terve 5.5.3. fejezet (158. o.);
- egészségügyi központ terve 5.5.3.1. fejezet – kórház terve 5.5.3.1. fejezet (159–160. o.);
- egészségügyi központ terve 5.5.3.2. fejezet – kórház terve 5.5.3.2. fejezet (162–166. o.);

- egészségügyi központ terve 5.5.4. fejezet bevezető része – kórház terve 5.5.4. fejezet bevezető része;
- a fejlesztési terv tevékenységeinek pénzügyi fenntarthatósága c. táblázathoz fűzött megállapítások 1.2. és 6. pontja.

Megjegyzendő továbbá, hogy – bár a módszertan előírja – egyik tervben sem tértek ki a fejlesztés forrásainak felsorolására.

További észrevétel, hogy mindkét tervben egy helyen ugyanazon (feltehetőleg) elírás szerepel („Pénzben nehezen fejezhető hasznok” cím).

Ad 3. Nyilatkozzon a Szerzői Jogi Szakértői Testület abban a vonatkozásban, hogy a két pénzügyi terv ügyiratnak minősül-e! Ügyirati felhasználásnak minősül-e az az eset, ha egy adott pályázatra készített tervvel azonos vagy lényegileg azonos tervet egy másik kórház pályázatához használnak fel? E körben vegye figyelembe a testület, hogy a pénzügyi tervek felhasználására kizárólag a pályázat keretein belül került sor, azt követően tudományos folyóiratban vagy egyéb iratban sem az alperes, sem más nem használta azt fel!

Az Sztj. 1. § (4) bekezdése¹² egyértelműen kizárja a szerzői jogi védelem köréből az ügyiratokat.

A feltett kérdés megválaszolása érdekében először is azt szükséges meghatározni, hogy a fenti szerzői jogi kivétel milyen dokumentumok és milyen jellegű felhasználások esetében áll fenn.

Az 1999. augusztus 31-ig hatályos korábbi szerzői jogi törvényben szintén szerepelt e kivétel [1969. évi III. törvény 1. § (3) bekezdés], mely rendelkezéséhez fűzött miniszteri indokolás az alábbiakat tartalmazta az ügyirati jelleg vonatkozásában: „A törvény védelmi köréből... – gyakorlati szempontokból – ki kellett venni a szellemi munkának azokat az eredményeit, amelyek bármely ügyintézői tevékenység során készülnek (pl. jogszabályok, határozatok, ügyrendek, közlemények, szabványok, ügyiratok, beadványok, stb.).” A korábbi szerzői jogi törvény végrehajtási rendelete [9/1969. (XII. 29.) MM. számú rendelet 1. § (3) bekezdése] oly módon magyarázta a fogalmat, hogy „[a] szerzői jogi védelem nem terjed ki az államhatalmi, államigazgatási, a gazdálkodó és a társadalmi szervek, továbbá az egyesületek és szervezetek feladatszerű működése keretében az ügyintéző tevékenységük során keletkezett és bármely formában rögzített intézkedésekre, valamint azok tervezetére.”¹³

Az ügyirati funkció szerzői jogi értelmezésére a korábbi szerzői jogi törvény ítélkezési gyakorlata tett napjainkban is érvényes megállapításokat. Egy doktori értekezés elvileg szerzői mű, így harmadik személlyel szemben védelmet élvez, de a doktori cím elérésére

¹² Sztj. 1. § (4) bek.: „Nem tartoznak e törvény védelme alá a jogszabályok, az állami irányítás egyéb jogi eszközei, a bírósági vagy hatósági határozatok, a hatósági vagy más hivatalos közlemények és az ügyiratok, valamint a jogszabállyal kötelezővé tett szabványok és más hasonló rendelkezések.”

¹³ SZJSZT-34/2000. sz. szakvélemény: https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenek_pdf/szjszt_szakv_2000_034.pdf.

írányuló eljárásban (nem közigazgatási, hanem belső igazgatási) ügyiratnak (mellékletnek) minősül, ezért – a bíróság megítélése szerint (Legf. Bir. Pf. III. 21.117/1978) a cím odaitélése vagy visszavonása tárgyában hozott határozat, még ha a mű eredetisége tekintetében támadt aggályokra is épül – a bíróság által nem felülbírálható.¹⁴

Az Szjt. Nagykomentárja szerint: „A hivatalos iratok körébe az iratot kibocsátón kívüli címzetteknek szóló iratok és az ezek előkészítésére szolgáló ügyiratok tartoznak. A mű funkcionális, ügyiratként való felhasználási célja, létrejöttének sajátos mechanizmusa, nem egy esetben kollektív döntés és tevékenység alapján történő keletkezése, és főként a megismeréséhez, terjesztéséhez fűződő közérdeknek a szerző kizárólagos jogban megtestesülő magánérdekét meghaladó súlya indokolja a kizárást. ... A szerzői jogi védelem kizárásának a feltétele a közérdekű, kifelé ható felhasználási mód, ezért ha egy, a kizárás körébe eső művet nem külső célú ügyiratként használnak fel, a védelem fennáll.”

Az SZJSZT is számos szerzői jogi védelem alatt álló műfaj és azok különféle felhasználása kapcsán kísérelte meg egyértelműsíteni a hivatalos irat vagy ügyirati jelleg körülírását. SZJSZT-18/2009.sz. szakvéleményében¹⁵ kimondta, hogy az Szjt 1. § (4) bekezdés csak a közhatalom birtokában kibocsátott normatív és egyedi aktusokat és az ezekhez kapcsolódó iratokat (ügyiratokat) tekinti hivatalos iratnak.

A fentiek alapján tehát, amennyiben egy szerzői mű hivatalos irathoz kötődik, úgy az a hivatalos irat ügyiratává válik, és az Szjt. 1. § (4) bekezdésének hatálya alá tartozik.

Ahogy a Nagykomentár is rámutatott, az ügyirati jelleg szigorúan funkcióhoz kötött jellemző. Ugyanakkor nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a körülményt sem, hogy amikor a szerzői mű elkészült, akkor még nem volt ügyirat – a szerzői jogi védelem pedig a mű keletkezésétől kezdve áll fenn. Az SZJSZT 15/2010. sz. szakvéleményében építészeti tervek felhasználása kapcsán mondta ki, hogy „... az a tény, hogy ügyirattá váltak az eljárásban a tervek, a szerzői jogi védelem fennállását nem érinti, azonban ez a funkció – adott esetben – azzal a következménnyel jár, hogy az említett alkotások – noha művek – az adott szerep betöltésétől kezdve az adott ügyirati funkcióban ki vannak véve a szerzői jogi védelem alól. Hangsúlyozandó, hogy csak az ügyben való felhasználás során nem érvényesül a szerzői jogi védelem. E felhasználás jogát azonban előzetesen a szerzői jogi jogosulttól meg kell szerezni (lásd: SZJSZT-25/2003/1-2.).”¹⁶

Az SZJSZT számos ügyben született döntése következetesen úgy rendelkezett, hogy az egyébként egyéni-eredeti jellegű művek szerzői jogi védelme az adott eljáráson belül nem áll fenn. Ez ugyanakkor nem jelenti azt, hogy ugyanazon mű eljáráson kívüli felhasználása ne állna szerzői jogi védelem alatt.¹⁷

¹⁴ Idézi: Lontai Endre, Faludi Gábor, Gyertyánfy Péter, Vékás Gusztáv: Szerzői jog és iparjogvédelem. Eötvös József Könyvkiadó, 2012, p. 48.

¹⁵ https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakv_2009_18_01.pdf.

¹⁶ https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakv_2010_15.pdf.

¹⁷ SZJSZT-12/14. sz. szakvélemény: https://www.sztnh.gov.hu/sites/default/files/SZJSZT_szakvelemenyek_pdf/szjszt_szakv_2014_12.pdf.

A módszertan szerint „a létesítmény fejlesztési terv célja, hogy átfogó képet adjon a kórház jelenlegi infrastrukturális állapotáról (épületállomány, eszköz), valamint meghatározza a 2014–2020-as időszakban tervezett fejlesztési igényeket és ennek megvalósításához szükséges pénzügyi forrást.” Bár ezek alapján a tervek kétséget kizáróan funkcionális művek, nem feltétlenül köthetőek szűken véve egy konkrét eljáráshoz (azaz hogy valamilyen ügy intézése során került sor elkészítésükre és felhasználásukra¹⁸), valamint nem zárható ki egyértelműen eljáráson kívüli felhasználásuk sem.

Az eljáró tanács meglátása szerint a rendelkezésre álló periratok alapján nem rekonstruálható egyértelműen az eljárás, amelynek keretében a tervek hivatalos iratként funkcionálhatnak. Nem rekonstruálható teljes mértékben továbbá az sem, hogy a pénzügyi terv valóban hivatalos feladat ellátása körében született volna, és csak az abban (feladatkörükben) részt vevő személyek által volt hozzáférhető, ezáltal nem látja megalapozottságát az ügyirati jelleg, illetve az ügyirati felhasználás megállapításának. Az a körülmény, hogy az intézet a fejlesztési terveket utóbb döntéselőkészítés céljára használhatja, önmagában nem alapozza meg az Szjt. 1. § (4) bekezdésére hivatkozva a pénzügyi terv szerzői jog alóli kivételét.

Az eljáró tanács megjegyzi továbbá, hogy az intézetről szóló Korm. rendeletben és az intézet szervezeti és működési szabályzatáról szóló NEFMI-utasításban foglaltak alapján az intézet e feladatkörében nem rendelkezik hatósági jogkörrel.¹⁹ Az egészségügyi intézményeket érintő döntéselőkészítési feladatköre²⁰ nem feltétlenül alapozza meg, hogy az intézethez beadott dokumentumok automatikusan ügyirattá váljanak. Így az a körülmény, hogy az intézet a fejlesztési terveket utóbb döntéselőkészítés céljára használhatja, önmagában nem alapozza meg az Szjt. 1. § (4) bekezdésére hivatkozva a pénzügyi tervnek – mint kórházfejlesztési tervdokumentáció részének – szerzői jog alóli kivételét.

Erre figyelemmel az eljáró tanács által tett megállapítások a kérdések vonatkozásában általános jellegűek.

A második kérdés kapcsán (hogy ti. egy adott pályázatra készített tervvel azonos vagy lényegileg azonos tervnek egy másik kórház pályázatához történő felhasználása ügyirati felhasználásnak minősül-e) az eljáró tanács rámutat arra a körülményre, hogy az ügyirati jelleg szerzői jogi kivételt mindig egy adott eljárás vonatkozásában és keretei között alkot. Vagyis egy szerzői mű egy adott eljárásban – annak dokumentációjához ügyiratként csatolva – kikerül a szerzői jogi védelem alól, de ez nem jelenti azt, hogy más, attól elkülöníthető

¹⁸ SZJSZT-25-2003/1-2. sz. szakvélemény.

¹⁹ Vö. Az általános közigazgatási rendtartásról szóló 2016. évi CL. törvény 9. §:

[A hatóság] E törvény alkalmazásában hatóság az a szerv, szervezet vagy személy, amelyet (akit) törvény, kormányrendelet vagy önkormányzati hatósági ügyben önkormányzati rendelet hatósági hatáskör gyakorlására jogosít fel vagy jogszabály hatósági hatáskör gyakorlására jelöl ki. A hatóságtól a hatáskörébe tartozó ügy nem vonható el.

²⁰ A Gyógyszerészeti és Egészségügyi Minőség- és Szervezetfejlesztési Intézet szervezeti és működési szabályzatáról szóló 1/2012. (I.6.) NEFMI-utasítás III./3.2.6. j) pontja.

eljárásban is szabadon felhasználható – függetlenül attól, hogy más eljáráson kívüli felhasználásra (pl. tanulmányként publikálásra) nem kerül sor.

Ad 4. Nyilatkozzon a testület arra vonatkozóan, hogy jogosulatlan felhasználásnak minősül-e, ha az adott pénzügyi tervet egy másik személy pályázatához használják fel ugyanazon pályázati rendszerben a szerző hozzájárulása nélkül!

Az Szjt. 16. § (1) bekezdése alapján a szerzői jogi védelem alapján a szerzőnek kizárólagos joga van a mű egészének vagy valamely azonosítható részének anyagi formában és nem anyagi formában történő bármilyen felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére. Egy szerzői mű felhasználása főszabályként engedélyköteles tevékenység, amelynek útja a szerzővel kötött felhasználási szerződés.²¹

Nem kizárt ugyanakkor, hogy egy – alapvetően szerzői jog által védett – művet alapul véve új, önálló szerzői mű jöjjön létre. Az Szjt. 4. § (2) bekezdése szerint szerzői jogi védelem alatt áll származékos műként²² továbbá más szerző művének átdolgozása is, ha annak egyéni-eredeti jellege van. Az átdolgozás engedélyköteles tevékenység, az kizárólag az eredeti mű szerzőjét megillető jogok sérelme nélkül történhet. Az Szjt. Nagykommentárja szerint az átdolgozással létrejött mű és az átdolgozott művet illető szerzői jogi védelem származékos jellege azt jelenti, hogy az alapul fekvő alkotásnak szerzői műnek kell lennie, az átdolgozás eredményeképpen pedig az eredeti műtől eltérő egyéni, eredeti jellegzetességgel bíró műnek kell létrejönnie, valamint az átdolgozásnak jogszerűnek kell lennie, vagyis az nem járhat az átdolgozott mű szerzője jogainak sérelmével.²³

Az Szjt. 16. § (6) bekezdésében foglaltaknak megfelelően jogosulatlan a felhasználás különösen akkor, ha arra törvény vagy az arra jogosult szerződéssel engedélyt nem ad, vagy ha a felhasználó jogosultságának határait túllépve használja fel a művet.

Az eljáró tanács megjegyzi, hogy amennyiben egy szerzői mű megrendelésre készül, a mű felett gyakorolható szerzői jogokat a felek célszerűen a mű létrehozására irányuló szerződésben rendezhetik. A polgári jogban irányadó szerződéses szabadság adta lehetőségekkel élve a felek ilyenkor akár kiköthetik azt is, hogy a megrendelő kizárólagos felhasználási jogot kap, amely harmadik személynek is átengedhető – ez esetben pedig a szerzői mű további felhasználásához nem feltétlenül szükséges a szerző engedélye.

Tekintettel arra, hogy a periratokban rendelkezésre álló, a pénzügyi tervek (különösen a egészségügyi központ terve) létrehozására irányuló vállalkozási szerződések nem tartalmaznak szerzői jogi kikötéseket, a egészségügyi központ és a kórház terveinek felhasználása vonatkozásában az Szjt. rendelkezéseit kell irányadónak tekinteni.

A fentiek alapján az eljáró tanács megállapítja, hogy egy szerzői műnek minősülő pénzügyi terv más pályázati anyagában történő felhasználása – külön engedély vagy felhaszná-

²¹ A felhasználási szerződésre vonatkozó szabályokat az Szjt. V. fejezete szabályozza.

²² Lásd: Gyertyánfy: i. m. (1), p. 101–103, az Szjt. 4. § (2) bekezdéséhez fűzött magyarázat.

²³ Gyertyánfy: i. m. (1), p. 224–227, az Szjt. 29. §-hoz fűzött magyarázat.

lasi szerződés hiányában – szerzői jogi jósértést valósít meg. E kérdés szempontjából nem releváns az a körülmény, hogy a pénzügyi terv ugyanazon pályázati rendszer keretében kerül felhasználásra.

Ad 5. Figyelemmel arra, hogy a fejlesztési terv több különböző részből áll, amelyek egymással összekapcsolódnak, a pénzügyi fejlesztési terv a fejlesztési terv egyéb részeinek (építészeti, orvosszakmai, projektmenedzseri részek) adataira épülve alakul ki, nyilatkozzon arról, hogy ha fejlesztési terv szerzői műnek tekinthető, akkor gyűjteményes vagy közös műként értelmezhető-e, lehetséges-e szerzői jogi értelemben a fejlesztési terven dolgozó személyek által készített anyagok szétválasztása egymástól, az anyag többi részétől, a pályázati, a módszertani útmutató, illetőleg a gyakran ismételt kérdések szövegétől!

E ponthoz kapcsolódóan feltett kérdések vonatkozásában az eljáró tanács elöljáróban leszögezi, hogy jelen szakvélemény 1–4. kérdésére adott válaszában a fejlesztési tervek pénzügyi fejezetét vizsgálta, és ezeknek tulajdonított szerzői jogi védelmet. Az egyes fejlesztési tervek teljességének szerzői mű jellegét nem mondta ki (főleg, hogy a peranyagban csak a kórház teljes tervdokumentációja áll rendelkezésre).

Ha feltesszük, hogy a fejlesztési terv szerzői műnek minősül, úgy amennyiben

- elválaszthatók és önállóan is felhasználhatók az egyes alkotók által létrehozott részanyagok, valamint minden szerző önállóan is jogosultja lehet szerzői jogi védelemnek – az összekapcsolt művekre [Sztj. 5. § (1)–(2) bekezdése];
- nem választhatók el az egyes szerzők által alkotott részek, így azok nem lehetnek önálló szerzői jogi védelem tárgyai – az együttesen létrehozott művekre vonatkozó szabályok hatálya alá esnek szerzői jogi értelemben [Sztj. 6. § (2) bekezdése].

A többszerzős közös művek szerzői jogi megítélése aszerint választható el, hogy a létrehozásában közreműködő szerzők hozzájárulása elkülöníthetően megállapítható-e, hogy a (közös) mű egyes részei önállóan felhasználhatók-e, valamint önmagukban szerzői jogi védelem alá esnek-e. A feltett kérdés megválaszolásához ezen előkérdések tisztázása szükséges.

Az, hogy a fejlesztési terv elkészítésében részt vevő egyes szerzők pontosan milyen módon és mértékben járultak hozzá a teljes mű létrehozásához, illetőleg hogy az általuk létrehozott részanyagok elválaszthatók-e (és ha igen, mennyiben elválaszthatók) a mű egészétől, az bizonyítási kérdés (ténykérdés), szerzői jogilag jelen formájában nem értelmezhető.

Dr. Munkácsi Péter, a tanács elnöke
Dr. Zugh Kinga, a tanács előadó tagja
Dr. Tóth Éva, a tanács szavazó tagja

EGYES ZENÉS SZÍNPADI MŰVEK SZERZŐI JOGI MINŐSÍTÉSE ÉS A JOGGYAKORLÁS E MŰVEKRE

SZJSZT-06/2019

A kirendelő közjegyzői iroda által feltett kérdések

1. *Határozza meg a szakértő, hogy az opera Zeneszerző_1) és Szövegíró együttesen alkotott közös művének minősül-e az Szjt. 5. § (2) bekezdés második mondata értelmében!*
2. *Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű az opera átdolgozásának minősül-e!*
3. *Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű megalkotásához, illetve átdolgozásához Zeneszerző_2)-nek szükséges lett volna-e engedélyt kérnie Zeneszerző_1) jogutódjától!*
4. *Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű nyilvános előadásához a helyszínnak szükséges lett volna-e engedélyt kérnie Zeneszerző_1) jogutódjától!*
5. *Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű sérti-e az operával kapcsolatos, a mű integritásához fűződő jogokat az Szjt. 13. §-a értelmében!*

I. Felhatalmazások, adatok

1. A Szerzői Jogi Szakértő Testület szervezetéről és működéséről szóló 156/1999. (XI. 3.) Korm. rendelet 1. §-a szerint a Szerzői Jogi Szakértő Testület az 1999. évi LXXVI. törvény (a továbbiakban: Szjt.) 101. § (1) és (3) bekezdésében megjelölt ügyekben szakértői véleményt ad bírósági vagy hatósági megkeresés vagy megbízás alapján. Peren kívüli megbízás alapján a testület a felhasználási jog – a kormányrendelet szerint általában a vagyoni jogok – gyakorlásával kapcsolatos kérdésekben jár el. Ez a kirendelés annak tisztázására irányul, hogy egy bizonyos zenés színpadi mű a szerzői jogi szempontból a közös művek melyik fajtájához, típusához tartozik, hogyan viszonyul ehhez egy másik zenés színpadi mű, és bizonyos felhasználásokhoz az adott esetben kellett-e szerzői jogi engedélyt kérni (és kitől). A válaszadás egymással összefüggő – az alkotás körülményeire vonatkozó – tények és másrészt jogszabályok és azok értelmezése figyelembe vételét igényli. A szakértő testület nevében a szakvéleményt a kormányrendelet 6. §. (1a) bekezdése alapján kijelölt egyesszakértő alakította ki.

2. A testület tények bizonyításra nem végez külön bizonyítást, véleményét a közölt tényállás, a jogszabályok és az irányadó magyar és európai uniós bírói gyakorlat alapján alakítja ki. A nyilvános forrásokban található adatokat természetesen figyelembe vesszük.

A megkeresésben említett művek és szerzőik:

Zeneszerző_1) – Szövegíró: opera
(az opera megalkotásának története)

A mű egy verses, szöveges résszel, prologussal kezdődik, ez a mű integráns része. A zene az utolsó előtti strófa előtt indul, s ilyen módon a prologus vége már a megzenésített mű közben – a zenemű részeként – kell, hogy elhangozzék.

Zeneszerző_2): zenemű

Zeneszerző_2) műve a helyszín felkérésére készült 2018-ban. A zeneszerző az opera prologusának szövegét zenésítette meg. A zeneműben számos, több esetben módosított zenei részlet van az operából, és van benne egy-egy szereplő is az operából.

A művek szóban forgó előadásai:

A helyszínen mutatták be a zeneművet, és ugyanazon az estén, azt követően az operát. Az opera-előadásban az eredeti prologust nem adták elő.

II. A válaszok jogi alapjai

A közös művekről, átdolgozásokról

1. Ebben a részben fenntartjuk az SZJSZT-40/2015 sz. szakvéleményben foglaltakat, ennek alapján: az Sztj. hatályos, a megkeresés tárgyára, a több szerző (szerzőtárs, társszerző) által alkotott közös művekre vonatkozó szabálya így szól:

„Közös művek

5. § (1) Több szerző közös művére, ha annak részei nem használhatók fel önállóan, a szerzői jog együttesen és – kétség esetén – egyenlő arányban illeti meg a szerzőtársakat; a szerzői jog megsértése ellen azonban bármelyik szerzőtárs önállóan is felléphet.

(2) Ha a közös mű részei önállóan is felhasználhatók (összekapcsolt művek), a saját rész tekintetében a szerzői jogok önállóan gyakorolhatók. Az összekapcsolt művekből álló, együtt alkotott közös mű valamely részének más művel való összekapcsolásához az eredeti közös mű valamennyi szerzőjének hozzájárulása szükséges.”

2. Több szerző közös műve (Sztj. 5. §) az új, eredeti mű létrehozatalára irányuló egyetértő, közös szerzői szándék eredménye. (Az Sztj. indokolása: „közös döntés”.) A részek egymást kiegészítik, erősítik, értelmezik.

3. Szjt. 4. § (2): „Szerzői jogi védelem alatt áll – az eredeti mű szerzőjét megillető jogok sérelme nélkül – más szerző művének átdolgozása, feldolgozása vagy fordítása is, ha annak egyéni, eredeti jellege van.”

29. § „A szerző kizárólagos joga, hogy a művét átdolgozza, illetve hogy erre másnak engedélyt adjon. Átdolgozás a mű fordítása, színpadi, zenei feldolgozása, filmre való átdolgozása, a filmalkotás átdolgozása és a mű minden más olyan megváltoztatása is, amelynek eredményeképpen az eredeti műből származó más mű jön létre.”

Az átdolgozásnak is több szerzője van, de az átdolgozásnál a származékos mű szerzője egy előzetesen már meglévő műre úgy épít rá egy másik művet, hogy annak létrehozása eredményeképpen ahhoz nemcsak újabb egyéni, eredeti vonásokat ad, hanem az előzetesen meglévő mű jellemzői is szükségszerűen módosulnak. Az ilyen „ráépítéshez” az előzetesen meglévő mű szerzőjének engedélye szükséges. Amennyiben csak megváltoztatják a művet, de ahhoz új egyéni, eredeti vonásokat nem tesznek hozzá, nem átdolgozásról van szó, hanem a mű jogosulatlan megváltoztatásáról, ami – ha a mű lényegi (egyéni, eredeti) vonásait érinti – a mű integritásának megsértése (Szjt. 13. §).

A közös mű és az átdolgozás közötti fő különbség tehát abban áll, hogy egyrészt az utóbbinál az előzetesen meglévő mű jellemzői is szükségszerűen módosulnak, míg a közös műnél az előzetesen meglévő elemeknél nem; másrészt „közös mű csak maguknak az élő szerzőknek a döntése alapján születhet. Így aztán ha a szerző már nem él, az első elkülönítő ismerv hiányában is csak átdolgozásról, nem pedig közös műről van szó. Például vers megzenésítése, regény színre vitele, zenéhez koreográfia írása.

Az átdolgozott mű felhasználásához (például előadásához) az eredeti mű védettségének fennálltaig az eredeti szerző, illetve jogutódja és az átdolgozó, illetve jogutódja engedélye is szükséges; ennek lejártá után csak az átdolgozóé, illetve az ő jogutódjájé. Ezt fejezi ki az Szjt. azon fordulata, hogy az átdolgozást a szerzői jogi védelem az eredeti mű szerzőjét megillető jog sérelme nélkül illeti meg.

4. Az Szjt. 5. §-a mindkét bekezdésének szabályait egy, azonos cím alatt állapítja meg. Az első bekezdés egyetlen és a második bekezdés mindkét mondatában a „mű”-nek a „közös” szó a jelzője. Ezután a (2) bekezdés mindkét mondatában a „közös” mű mellett további jelzőként ez szerepel: „összekapcsolt”. Végül a (2) bekezdés második mondatában a „közös” és „összekapcsolt” jelzőkhöz társul az „együtt alkotott” kifejezés is.

Mindebből nyelvtani – logikai alapon (lásd: főszabály – kivétel viszony, az általánostól a különös felé haladás) az következik, hogy a „közös” műveknek két típusa van: az (1), illetve a (2) bekezdésben leírtak. A (2) bekezdésben leírt művek is közös művek, ezek az „összekapcsolt közös művek” altípusába tartoznak. Ezen belül van egy al-csoport, az „együtt alkotott összekapcsolt közös mű”.

5. A tartalmi elemzés is azt mutatja, hogy a közös, vagyis a létrehozatalra irányuló egyetértő, közös alkotói szándék eredményeként született műnek két típusa van (és a második típuson belül létezik egy altípus).

Az 5. § (1) bekezdésében leírt közös mű külön-külön fel nem használható műrészekből áll, egységbe forr. Tipikusan, de nem feltétlenül azonos műfajban születik (zene, próza, vers, tudományos közlemény). Előfordulhat az is, hogy a zenét és a szöveget is többen jegyzik – például a mai könnyűzenében. Általában nem azonosítható, hogy szerzői közül ki melyik részletet alkotta. A zenés színpadi művek soha nem esnek ebbe a kategóriába, hiszen ennek kizárásához elég a részek önálló felhasználhatóságának elvi lehetősége.

6. Az 5. § (2) bekezdésében leírt közös művek részei külön-külön is felhasználhatók – „összekapcsolt közös művek”. Ezeknél a műveknél nem az alkotás folyamata együttes, hanem az alkotóknak az egyébként önállóan létező és felhasználható művek alkotói összekapcsolására, és ezúton közös értékesítésre irányuló szándéka közös. Ez arra irányul, hogy már kész műüket (ez készülhetett más célra vagy eleve arra, hogy majd egy közös mű része legyen, akár párhuzamosan is az összekapcsolt mű többi részével) egy más kész műhöz – esetleg utóbb e célból készülő műhöz – egy más műfajú művé kapcsolják össze (például: megzenésített vers). A külön felhasználhatóságból ered, hogy e művek részei külön-külön felhasználását, előadását a szerzők külön-külön engedélyezhetik.
7. Az összekapcsolt mű alapesetként a törvény az 5. § (2) bekezdésében az *első mondatban* olyan művekről beszél, amelyeknél a részek általában nem egyszerre készülnek, de ha mégis, akkor párhuzamosan, de nem egymásra tekintettel, nem közös ihlettel. Ilyen a már említett példa, amikor az előzetesen meglévő vers szerzője saját elhatározásból engedélyezi annak megzenésítését. De tipikusan ilyen művek a librettó, dalszöveg és zene összekapcsolásával születő zenés színpadi művek is. Ilyenek a hagyományos könnyűzenei slágerek is.

A (2) bekezdésben a *második mondatban* a törvény meghatároz egy speciális, összekapcsolt közösmű-altípust is: ennél a mű részei *egyszerre, egymásra tekintettel készülnek*. (Együtt alkotott összekapcsolt közös mű.) Az ilyen módon való alkotás gyakori a mai könnyűzenében. E művek részei (tehát az összekapcsolás tárgyát képező művek) külön-külön felhasználását, előadását, átdolgozását a szerzők ugyanúgy, mint az alapesetben, külön-külön engedélyezhetik, de a részeket újabb más művel csak az eredeti szerzőtárs hozzájárulásával lehet összekapcsolni.

A közös műveknél sem lehet szem elől téveszteni, hogy szerzőnek csak valamely gondolat sor egyéni kifejezőjét lehet tekinteni.

8. Az összekapcsolt közös mű (akár az altípusba, akár a főtípusba tartozik) *egésze* újabb előadásához, más felhasználásához mindenféle összekapcsolt közös mű esetén minden rész minden szerzője (jogutódja) engedélye szükséges. Jogsértés esetén viszont a mű bármelyik szerzője önállóan is felléphet (ez érvényes általában is minden közös műre).

A mű *egyes részeinek* más közös mű céljára más művel való összekapcsolásához (a szerző halála után: az átdolgozás jogutód általi engedélyezéséhez) csak akkor van szük-

ség minden rész minden szerzője (jogutódja) engedélyére, ha az 5. § (2) bek. 2. mondatban meghatározott, együtt alkotott közös műről van szó.

A mű egységének védelméről

9. Sztj. 9. § (2) bek.: „A szerző személyhez fűződő jogait nem ruházhatja át, azok másként sem szállhatnak át és a szerző nem mondhat le róluk.”

Sztj. 13. §: „A szerző személyhez fűződő jogát sérti művének mindenfajta eltorzítása, megcsonkítása, vagy a mű más olyan megváltoztatása vagy a művel kapcsolatos más olyan visszaélés, amely a szerző becsületére vagy hírnevére sérelmes.

Sztj. 14. § (1) bek.: „A szerző halála után az e törvényben szabályozott személyhez fűződő jog megsértése miatt a védelmi időn (31. §) belül az léphet fel, akit a szerző irodalmi, tudományos vagy művészi hagyatékának gondozásával megbízott – ilyennek hiányában pedig vagy ha a megbízott nem intézkedik, az, aki a szerzői vagyoni jogokat öröklési jogcímen megszerezte.

10. A személyhez fűződő, más személyek jogaival szemben elsőbbséget élvező szerzői jogok egyike a mű sértetlenségéhez való jog. Ez élők között elidegeníthetetlen, a szerző halála után pedig az itt idézett 14. § (1) bekezdésében meghatározott személy gyakorolhatja. Ez az abszolút jog sem érvényesülhet minden feltételtől függetlenül. A mű minden hasznosítása valamilyen gazdasági-műszaki környezetben, annak követelményei szerint történik, s a mű ennek során ritkán maradhat teljesen érintetlen. A felhasználó és esetenként a műpéldány-tulajdonos hasznosítási gyakorlati érdekeit az említett abszolút jog gyakorlásánál ezért – érdekösszeméréssel – szintén figyelembe kell venni.

A 13. § mondatának első része a műbe való közvetlen beavatkozásra, annak módosítására vonatkoztatható (itt a védelem szigorúbb, feltétlen), a második része a közvetett beavatkozásokra, mint például a mű méltatlan környezetbe helyezése jellegével összeférhetetlen előadása (például magasztos zenemű bizonyos reklámkörnyezetben sugárzása), ahol is a védelem a becsület és hírnév sérelmétől függ.

A jogsérelem egyik esetköre a mű eltorzítása, megcsonkítása. Megítélésénél – már csak e szavak nyelvtani értelmezéséből is – nyilvánvaló, hogy csak a mű lényeges vonásait érintő beavatkozás jogsértés. A bírói gyakorlat igazolja, hogy apró formai változtatások nem érik el a szóban forgó jogsértés küszöbét.

Az irodalom és a zene körében az olyan rövidítés, kihagyás, hozzáadás, amely megváltoztatja a műről alkotható összbemomást, a személyhez fűződő jog sértése lehet. Jogsértő lehet a szó szerinti idézés, ha olyan önkényesen kiragadott részlet, amely az összefüggő részek elhagyása folytán alkalmas a mű lényeges vonásának meghamisítására.

A másik esetscsoport, „a becsületre vagy hírnévre sérelmes megváltoztatás vagy más ilyen visszaélés” mindenekelőtt a mű szellemi változatlanságát a mű szövegeinek, formájának tényleges változtatása nélkül sértő esetkörök. Lényegében arról van szó, hogy

az elfogulatlan, átlagos néző, hallgató számára ilyenkor leértékelődik a mű. 2013-ban a szóban forgó törvényhelyen a „visszaélés” szó 2013-ban váltotta fel az eredeti „megcsorbítása” kifejezést. Kérdés, hogy ez milyen változást jelent? A „visszaélés” fogalom szerzői jogunkban körvonalak és minden előzmény nélküli. Az is biztos, hogy a „visszaélés” nyitott, alapjogi fogalom, kérdés, hogy mit jelent a konkrét tényállást magában foglaló szerzői jogi normában.

11. Módosítások gyakran előfordulnak a jogosított felhasználás során is. A felhasználónak a mű változatlanóságára is kiható mozgásterét egyrészt a mögöttes Ptk. jóhiszemű, tisztességes szerződéses joggyakorlásra vonatkozó általános szabályai alkotják. Másrészt az Szjt. általában a jogosított felhasználónak is csak „a lényegét nem érintő”, „elengedhetetlen”, „nyilvánvalóan szükséges” változtatásokat engedi, és ezek végrehajtását is elsődlegesen a szerzőnek kell felajánlani (Szjt. 50. §).

A felhasználás engedélyezésének jogáról

12. Az Szjt. 16. § (1) bekezdése szerint „A szerzői jogi védelem alapján a szerzőnek kizárólagos joga van a mű egészének vagy valamely azonosítható részének anyagi formában és nem anyagi formában történő bármilyen felhasználására és minden egyes felhasználás engedélyezésére. E törvény eltérő rendelkezése hiányában a felhasználásra engedély felhasználási szerződéssel szerezhető.”

A 17. § szerint „A mű felhasználásának minősül különösen:

...

c) a nyilvános előadás (24–25. §),

...

f) az átdolgozás (29. §),

...”

13. Az Szjt. 5. § szerinti közös mű *egészére* fennálló jogok tekintetében a szerzők, illetve jogutódjaik csak valamennyien együtt rendelkezhetnek, nem elég tehát a felhasználásról csak egyikükkel szerződést kötni [Szjt. 5. § (1) bek.]. Annak ellenére, hogy a felhasználás engedélyezése csakis együttesen történhet, az Szjt. 5. § (1) bekezdés utolsó fordulata szerint a szerzői jog megsértése ellen a mű bármelyik szerzője önállóan is felléphet. Ez vonatkozik az összekapcsolt művek [Szjt. 5. § (2) bek.] szerzőire is. Az így fellépő szerző az eddigi bírói gyakorlat szerint csak a saját szerzőségének arányában követelhet kártérítést (BH1991. 146.).

A közös mű egészére vonatkozó jogsérelem miatt a személyhez fűződő jogok alapján is önállóan felléphet bármelyik szerző.

14. A részeiben összeolvadó közös mű [Szjt. 5. § (1) bek.] *részeinek* felhasználásához valamennyi műrész szerzőjének a hozzájárulása szükséges. Az *összekapcsolt mű részeire* (az önállóan is felhasználható műrészekre) az Szjt. 5. § (2) bekezdése megállapítja, hogy

azok tekintetében a szerzői jogok önállóan is gyakorolhatók. Így például egy versnek a költő engedélyével való megzenésítésénél nem lehet elzárni a szerzőt attól, hogy saját részét egy újabb vagy nagyobb siker reményében másik, újabb művel összekapcsolja akár azonos műfajban, azonos felhasználási síkon is, feltéve, hogy szerződésben nem biztosított a másik műrész szerzőjének kizárólagosságot. Ha viszont a műrész alkotása a másik részre tekintettel, a közös cél elérésére lényegében *együttesen történt* [Szjt. 5. § (2) bek. 2. mondat], a más szerző művével való összekapcsolás károsítaná a közös mű hasznosítását, az eredeti alkotó szövetkezés, szerződés elleni jogsértő eljárásnak minősülne – csak együttes joggyakorlás lehetséges.

Az idézésről

15. Szjt. 34. § (1) bek.: „A mű részletét – az átvevő mű jellege és célja által indokolt terjedelemben és az eredetihez híven – a forrás, valamint az ott megjelölt szerző megnevezésével bárki idézheti.”

Az idézésnek mint szabad felhasználásnak tehát többek között feltétele, hogy az az eredeti, kiemelt műrészlettel teljesen azonos legyen.

A védelmi időről

16. Az Szjt. szabálya a több szerző, szerzőtárs, társszerző¹ által alkotott közös művek védelmi idejére:

„31. § (1) A szerzői jogok a szerző életében és halálától számított hetven éven át részesülnek védelemben.

(2) A hetvenéves védelmi időt a szerző halálát követő év első napjától, közös művek esetében az utoljára elhunyt szerzőtárs halálát követő év első napjától kell számítani.”

A miniszteri indokolás az 1999. évi LXXVI. tv. 31. § (2) bekezdéséhez: „A szerzőtársak által alkotott mű védelmi idejének szabályozását a törvény 5. §-a tölti ki – megváltozott – tartalommal.”

A 2013-as módosítás miniszteri indokolása: „Egyértelmű, hogy az Szjt. 5. § (2) bekezdése alá tartozó esetekben is – ahol az Szjt. nem használja a szerzőtársak meghatározást – az Szjt. 31. § (2) bekezdése szerint kell számítani a védelmi időt, azaz az Szjt. 5. § (1) és (2) bekezdése alá eső esetekben egyaránt az utoljára elhunyt szerző halálát követő hetven évig tart a védelmi idő. A törvény ennek érdekében az Szjt. védelmiidő-számítással kapcsolatos 31. § (2) bekezdésében a 'szerzőtársak' kifejezést a 'közös művek' kifejezéssel váltja fel.”

¹ A kifejezés használatát az indokolja, hogy a közös mű olyan időben keletkezhetett, amikor a régi Szjt. még használta a társszerző fogalmát.

III. Szakértői válaszok a megkeresés kérdéseire

Az 1. kérdésre: [„Határozza meg a szakértő, hogy az opera Zeneszerző_1) és Szövegíró együttesen alkotott közös művének minősül-e az Szjt. 5. § (2) bekezdés második mondata értelmében!”]

Az a körülmény, hogy az opera szövegkönyvének írója újabb sorokat küldött a Zeneszerző_1)-nek, és ő ebből az opera utolsó soraként egy további sort is beillesztett az opera szövegébe, még nem minősül az opera egésze tekintetében egymásra tekintettel történő együttes alkotásnak, vagyis az Szjt. 5. § (2) bek. második mondata szerinti mű létrejöttének. (L. I. és II. 6. pont.)

A 2. kérdésre: [„Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű az opera átdolgozásának minősül-e!”]

Az, hogy a zeneműbe a szerzője több zenei részletet átvett, és e részletek több esetben megváltoztatott formában hangzanak el, egyértelműen igazolja, hogy a zenemű az opera átdolgozása. Az opera szereplőinek átvétele is az átdolgozás egy fajtája. Az átvett részletek megváltoztatása azt is kizárja, hogy itt idézés szabad felhasználás történt volna. (L. 3. és 15. pont.)

A 3. kérdésre: [„Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű megalkotásához, illetve átdolgozásához Zeneszerző_2)-nek szükséges lett volna-e engedélyt kérnie Zeneszerző_1) jogutódjától!”]

Igen, Zeneszerző_2)-nek felhasználási (átdolgozási) engedélyt kellett volna kérnie. Az átdolgozás – lásd előző válaszungkat – a mű egyik felhasználási módja; engedélyezése a szerző, illetve jogutódja kizárólagos joga. A zenemű megalkotásához és nyilvánosságra hozatalához a benne lévő átdolgozások miatt 2019. december 31-ig a Zeneszerző_1) jogutódjának engedélye lett volna szükséges. (L. II. 13. és 16. pont.)

A 4. kérdésre: [„Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű nyilvános előadásához a helyszínek szükséges lett volna engedélyt kérnie Zeneszerző_1) jogutódjától!”]

Minthogy az átdolgozott mű felhasználásához (például előadásához) az eredeti mű védettségének fennálltaig az eredeti szerző, illetve jogutódja és az átdolgozó, illetve jogutódja engedélye is szükséges (lásd II.3. pont utolsó bek.), a válasz igenlő. A zenemű nyilvános előadásához a helyszínek szükséges lett volna engedélyt kérnie Zeneszerző_1) jogutódjától.

Az 5. kérdésre: [„Határozza meg a szakértő, hogy a zenemű sérti-e az operával kapcsolatos, a mű integritásához fűződő jogokat az Szjt. 13. §-a értelmében!”]

A zenemű elsősorban az átdolgozás engedélyezéséhez fűződő vagyoni jogot sérti (l. az előző válaszokat). Azok az eredetihez hű, illetve esetenként módosított idézetek, amelyek a zeneműben az operából szerepelnek, nem változtatják meg az operáról alkotható összbemomást, nem tekinthetők a mű eltorzításának, megcsonkításának. Nem beszélhetünk arról sem, hogy

ugyanezek az átvételek olyan visszaélések lennének, amelyekkel sérülne az eredeti opera szellemisége.

Megjegyezzük, bár erre nem volt kérdés, hogy viszont a mű integritásához fűződő jog sérelme megeshetett az opera előadásával. Ez ugyanis nem vitásan annak egy része, a prólógus nélkül történt. Lehetne azzal érvelni, hogy ez a módosítás az egyébként jogosított előadás során egyrészt szükségszerű volt, mivel előtte egy más műben elhangzott a prólógus szövege, továbbá hogy ez a kihagyás a mű lényegtelen vonásának mellőzése. Ezzel szemben áll, hogy az estén elhangzott előző mű is jogsértő volt és az a helyszín megrendelésére és bemutatójaként hangzott el. A saját felróható magatartására nem hivatkozhat mentségül a helyszín. Továbbá a megkereső által 5. sz. alatt csatolt zenei magánszakvélemény szerint „a szöveg elhangzása a mű eredeti elképzelése szerint annak szerves része”, így az a mű lényeges része. Így a prólógus nélküli előadással a helyszín megsértette az operához fűződő integritási jogokat – *hacsak a helyszínnek nem volt engedélye a Zeneszerző_1)-től vagy jogutódjától az ily módon való előadáshoz.*

Dr. Gyertyánfy Péter egyesszakértő

Összeállította: Barsvári Tímea

KÖNYV- ÉS FOLYÓIRATSZEMLE

Nyilvános nézetek a mesterséges intelligenciáról és a szellemi tulajdon irányairól. USPTO report entitled „PUBLIC NEWS ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE and IP POLICY”, published by Eleonora Rosati in IPKAT, October 12, 2020.

A fenti című jelentést az Egyesült Államok Szabadalmi és Védjegyhivatala (USPTO) tette közzé, és a mesterséges intelligencia (artificial intelligence, AI) és a szellemi tulajdon (intellectual property, IP) különböző szempontjait tárgyalja benne egy 2019. januárban tartott konferencia, majd a 2019. augusztusban szétküldött, megjegyzéseket kérő körlevél és közel kétszáz hozzászólás kézhezvétele és tanulmányozása alapján.

Az USPTO jelentése kiegyensúlyozott összefoglalást kíván adni a hozzászólásokban kifejezett nézetekről, egyúttal megerősíti az amerikai törvény jelenlegi állását.

A hivatal a jelentés összeállításakor szabadalmi szempontból számos AI- és IP-vonatkozású kérdést tárgyal, ideértve az AI hatását a szabadalmazásra, a feltalálóra, a szabadalom tulajdonlására, a szabadalmazhatóságra, a kinyilvánításra és a szakember tudásszintjére. Az alábbiakban a jelentésről a legvitatottabb pontok alapján adunk rövid összefoglalást.

Mi képez egy AI-találmányt? Az AI-találmányok meghatározása körül zavar tapasztalható. Bár az USPTO által kezdetben feltett kérdés a dolog meghatározását célozta, sajnálatos módon két különálló eszmét együtt kell figyelembe venni: egyrészt olyan találmányokat, amelyek az AI területén haladást nyújtanak, másrészt olyanokat, amelyeket közvetlenül AI alkalmazásával hoznak létre tekintet nélkül magának a találmánynak a területére. Más szavakkal: különbség van aközött, amikor az AI a találmányban rögzített output, és aközött, amikor az AI a találmányt létrehozó input.

Ez több, mint rendszertani kérdés, és világosan meg kell különböztetni azt az esetet, amikor magát az AI-t védik szabadalommal, és azt, amikor olyan találmányt védenek, amelyet AI hoz létre vagy AI felhasználásával hoznak létre, így elkerülhetővé válnak a közvetlenül felmerülő kihívások.

A feltaláló meghatározása, amikor a találmány AI-elemeket foglal magában. A válaszadók nagy része arra a következtetésre jutott, hogy a jelenlegi amerikai törvény alkalmas arra, hogy a találmány létrejöttéhez hozzájárulók bármilyen típusával foglalkozzon. Az irányító követelmény annak meghatározása, hogy ki tekinthető feltalálónak. Ezért ahhoz, hogy például egy modellépítőt feltalálónak lehessen tekinteni, bizonyítani kell, hogy hozzájárul a találmány fogantatásához, és nem elég csupán annyi, hogy a találmányt a gyakorlatban megvalósította.

A feltalálói kapcsolatos kérdések. Az USPTO megállapítja, hogy az Egyesült Államok törvénye számos olyan szövegrészt tartalmaz, amely jelzi, hogy egy szabadalmi bejelentés

feltalálójának természetes személynek kell lennie. Ez összhangban van egyéb szellemi tulajdoni hivatalok nézeteivel, amelyek kifejtették véleményüket azzal a párhuzamos bejelentéssel kapcsolatban, amelynek a DABUS nevű AI a megnevezett feltalálója.

A legtöbb válaszadó véleménye szerint az AI-technológia jelenlegi és közeljövőbeli állapota nem enged arra következtetni, hogy az AI képes önállóan feltalálni. Azonban, az USPTO megjegyzi, ezt a véleményt nem osztják egyértelműen, mert (többek között) számos nagyvállalat már hangot adott annak a véleményének, hogy az AI önműködően képes találmányokat létrehozni.

AI által létrehozott szabadalmak tulajdonlása. Nincs szükség a törvény megváltoztatására. Itt nincs meglepetés: csupán egy természetes személy vagy vállalat maradhat tulajdonra jogosult. Érvek hangzanak el azonban az adatközlők vagy az olyan személy javára, aki ellenőrzi/birtokolja azt az AI-rendszert, amely mulasztás folytán birtokosa lesz az AI által létrehozott találmánynak.

AI-technológián alapuló találmányok kinyilvánítása. A jelenlegi amerikai törvény három kinyilvánítási követelményt tartalmaz: írott leírás, megvalósíthatóság és legjobb megvalósítási mód. A legtöbb válaszadó szerint az AI területén a kinyilvánítási követelményeket nem kell másmilyennek tekinteni, mint a számítógéppel megvalósított találmányok esetében, amivel kapcsolatban az USPTO nemrég tett közzé vizsgálati irányelveket. A kinyilvánításnak elég részletesnek kell lennie ahhoz, hogy egy szakember észszerűen következtetni tudjon arra, hogy a feltaláló birtokolja az igényelt tárgyat.

AI-technológián alapuló találmányok esetén azonban nehezebb lehet teljesíteni a megvalósíthatósági követelményt. A *Wands-tényezők* alapján ez a követelmény azt az iránymutatást képviseli, amelyet a szabadalmi leírás nyújt a szakembernek az igényelt találmány teljes körének megvalósításához és használatához túlzott kísérletezés nélkül. AI-rendszerek megjósolhatóságának változatossága vita tárgyát képezte, és egyesek azt állították, hogy nehezen lehet teljesíteni a megvalósíthatósági tényezők és az írott leírás követelményeit.

Az AI-technológián alapuló találmányok szakemberének tudásszintje. Amikor a nem kézenfekvőség követelménye és a szakember tudásszintje kerül szóba, a válaszadók azzal érvelnek, hogy az AI-nak logikusan befolyásolnia kell ezt az elképzelt tudásszintet, amennyiben az szükségszerűen ütközik széles körben hozzáférhető különböző technológiákkal, ideértve AI-rendszereket is.

A legtöbb válaszadó arra is rámutat, hogy nincs különleges technika állása, amikor AI-technológia által létrehozott találmányokat vizsgálnak. Egyesek úgy vélik, hogy az AI-által létrehozott technika állása is számításba jöhet valamennyi szabadalmazási területen (lásd itt például a 2016-ban indult, önműködő technika állását létrehozó rendszert).

AI által létrehozott munka szerzői joga. Hasonló vitában, mint amelyet a feltalálósággal kapcsolatban folytattak, de már mindenképpen egyetértő alapon, mint az AI által létrehozott találmányok esetében, a hivatal újra megerősíti, hogy egy szerzőnek természetes

személynek kell lennie ahhoz, hogy szerzői jogi oltalmat kaphasson. Egy nem humán nem lehet szerző. Ezt a nézetet osztja a legtöbb válaszadó. Itt ismét azok, akik egy AI által létrehozott munka szerzői jogi oltalma mellett érvelnek, rendszerint fenntartják azt a véleményüket, hogy az AI ellenőrzőjének/tulajdonosának tulajdonjogot kell kapnia a létrehozott mű felett.

Érdekes lesz látni, hogy elvi ajánlások születnek-e ezekből a világméretű együttműködési erőfeszítésekből, és hogy azok követik-e az AI által előidézett változásokat más területeken, amilyen az adótörvény, a szociális törvény vagy a magánjogi büntetőtörvény. Bizonyára lesz számos alkalom olvasni sok további jelentést és valódi életrajzelemzést – fejeződik be az USPTO jelentése.

Dr. Palágyi Tivadar

* * *

Neil C. Hughes: Inspiráló TED-előadások. Innováció. Nem hivatalos válogatás 100 előadó legfontosabb gondolataiból. HVG Könyvek, 2020; ISBN: 9789633049532

A TED-ről az *Encyclopaedia Britannica Ultimate Edition* szócikkéből (2015-ös kiadás, újabbat nem hoztak ki):

„TED = Technology, Entertainment, Design. Konferenciasorozat, rendeltetése előmozdítani új eszméket és munkát az emberi erőfeszítések széles körében. Kezdetben a konferenciák középpontjában három kulcsterület, a technológia, a szórakoztatás és a dizájn állt, valamint az átjárások (ötvözetek – Osman P.) közöttük, majd az átfogott terület rendkívüli mértékben kibővült.

A TED évente három konferenciát tart: a főrendezvényt – TEDActive – Long Beachen (Kalifornia), azt párhuzamosan megjelenítve Palm Springsben is (Kalifornia), és a TEDGlobalt Edinburgh-ban. Az előadások időlimitje max. 18 perc (ami kőkemény hatékonyságot adhat és ilyen fegyelmet követel – Osman P.).

A TED továbbá világszerte megengedi a szervezőknek, hogy TEDx konferenciákat szervezzenek (egyfajta franchiserendszer – Osman P.), ezek független események, amelyek helyi előadásoknak és főkonferenciák előadásai videóinak ötvözetéből állnak.”

Mára a TED intézménye korunk egyik legnagyobb hatású szakmai rendezvénysorozata, maga is kiemelkedően sikeres innováció, élvonalbeli szakmai ismeretek közreadására. Ezeket ötvözik nagyhatású prezentációjával, a hatékonyságot optimálisan szolgáló technikával. A világot átfogó rendszerré vált, amely a TED koncepciója és technológiája szerint szerepelteti a különféle szakterületek legjobb előadóit és témáikat. Az előadások az interneten ingyenesen elérhetők.

Az Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2017/3. számában szoltunk Chris Anderson Így készülnek a TED-előadások c. könyvéről (HVG Könyvek, 2016), amelynek alcíme: „Hivatalos TED-útmutató a nyilvános beszédhez”. „Ma már teret kap a TED-en minden, ami közérdeklődésre tarthat számot. Ez különleges hely, ahol minden tudományág képviselői megoszthatják a gondolataikat másokkal. A TED előadói arra törekcszenek, hogy gondolataik a laikusok számára is érthetőek legyenek, ezért rövid, ám alaposan kidolgozott előadásokat tartanak. És a mi legnagyobb örömrünkre ez az előadás-formátum igazi netes sikernek bizonyult, olyannyira, hogy 2015 óta a TED-előadások nézettsége éves szinten meghaladja az egymilliárdot” – írja Anderson.

S bár a számok nem teljesen stimmelnek, Carmine Gallo TED-előadások – Az inspiráló nyilvános beszéd 9 titka c. könyvében (HVG Könyvek, 2014) ezt írja: „2012. november 13-án a TED.com-on közzétett előadások nézettsége elérte az 1 milliárdot, a napi oldalletöltések száma pedig már 1,5 millió körül mozog. Az előadásokat közel 100 nyelvre fordítják.”

Inspiráló TED-előadások

A HVG könyvek most *remek válogatást* jelentetett meg TED-előadásokból. *Közös ajánlójuk*: „Szeretnénk megváltoztatni a gondolkodásmódunkat, megismerni új nézőpontokat, és kiteljesedni a munkánkban vagy a magánéletünkben? Merüljünk el a TED-előadások világában! Útmutatónk lehet ez a *három tematikus kötet* (*Kreativitás, Innováció, Vezetés*), valamint gondolatébresztő, önismeretet mélyítő gyakorlataival a hozzájuk kapcsolódó *Motivációs napló*. (Ez egyfajta munkafüzet az olvasottak kreatív feldolgozására – Osman P.) Az inspiráló idézetek, frappáns grafikák és interaktív gyakorlatok mellett, hogy cselekvésre ösztönöznek, elősegítik készségeink fejlesztését, alkotóerőnk kiteljesedését, gondolkodásmódunk meghaladását, hogy maximálisan kihasználhassuk a bennünk rejlő határtalan lehetőségeket. (Trükkös szó ez a 'határtalan', marketingfogás: tény, hogy mindig tudunk többet-kevesebbet fejleszteni a képességeinken és a teljesítményeinken, ám az is, hogy kevesen jutnak így a következőkben sorolt óriások szintje közelébe. Tanulni viszont valóban nagyon sokat lehet a négykötetes összeállításból. Ha pedig hozzávesszük, hogy mennyit tanulhatunk az olvasottak végiggondolásából, ez a kútfő sohasem fogy ki – Osman P.) *E gyűjteménynek köszönhetően olyan mesterektől tanulhatunk*, mint Bill Gates, Steve Wozniak, Jeff Bezos, Jane Goodall, Elon Musk, Sting, Elizabeth Gilbert, Barabási Albert-László, J. J. Abrams vagy Simon Sinek.”

Innováció

A szerzőről a honlapjáról: „2015 decemberében a LinkedIn főszerkesztője közzétette a 10 szerző névsorát, akik a felmérések szerint leginkább ösztönöztek új gondolatokat, és eszmecseréket technológiáról, pénzügyekről, vállalkozásról, médiáról, s ezeken túl is. Neil ebben az év #2 technológiai szakírójaként szerepelt.”

A *LinkedIn-en olvasható bemutatkozásában* Hughes elmondja, hogy az Egyesült Királyságból és öt kontinensről vannak ügyfelei. Ugyanitt az Amazon #1 best selling szerzőjének mondja magát (bizonyára alappal, mert az ilyesfajta szélhámoskodás könnyen lebukik, és itt sokat árthat az embernek), és megkapta a „LinkedIn Top Voice Award”-ot, mint az év #2 technológia szakírója a teljes LinkedIn rendszerben.

Könyve indítása: a Bevezetés indító kérdése „Mi az innováció, és hogyan válhatunk innovatívabbá?” Hughes itt követi Joseph A. Schumpeter bölcsességét, aki korszakalkotó művében – A gazdasági fejlődés elmélete – Vizsgálódás a vállalkozói profitról, a tőkéről, a hitelről, a kamatról és a konjunktúraciklusról (Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1980) – bevezette a szakirodalomba az innováció fogalmát, ám dicséretes óvatossággal nem adott rá zárt, teljes definíciót. Definíció ugyan igencsak sok született azóta, ám általánosan elfogadott egy sem, s Hughes is ezt idézi fel. Remekül jellemzi viszont a gazdasági erőteret, amelyben az innovációk eszközül szolgálnak:

„Mindannyian igyekszünk a felszínen maradni, miközben soha nem látott mértékben változik körülöttünk a világ. Már több év is eltelt azóta, hogy az IBM rangidős alelnöke,

Bridget van Kralingen így fogalmazott: *'Ami legutóbb a legjobb élménye volt valahol valakinek, az lesz a minimális elvárása mindenhol mindenkinek.'* Údv az élményalapú gazdaság korában! Digitális világban élünk, amelyben a vállalkozásoknak folyamatosan alkalmazkodniuk és fejlődniük kell, hogy megfeleljenek az ügyfelek egyre növekvő igényeinek. *Amivel a múltban sikereket értünk el, az a jövőben a bukásunkhoz vezethet.*" (Forrásmegadás nélküli idézetek innentől a könyvből, kiemelések a recenzió szerzőjétől.) S miközben az „élményalapú gazdaság” koncepciója annak első igazi megvalósítóját, Steve Jobsot és vállalatait idézi, a múlt és jelen összevetéséről szóló mondata gr. Széchenyi István csaknem kétszáz éve leírt alapigazságát: „A mi eddig jó volt, az éppen azért, mert a múlt időben volt jó, ma tán csak meg lehetős s utóbb még káros is lehet” – gr. Széchenyi István: Hitel.

Hughes így folytatja: „Az innováció révén az ötleteinkből, sőt még a gyengeségeinkből is értéktérmető megoldások születhetnek.” Itt máris felmerül a fogalom jelentéstartalmának kérdése, jelesül az innováció mint eredmény, és a hozzá vezető fejlesztőmunka világos szétválasztása. Ha ezt követjük, az arra az értelmezésre vezet, hogy a sikerre vitt értéktérmető megoldásokban születik meg az innováció, míg annak és a hozzá vezető fejlesztőmunkának az egybemosása inkább csak zavarokhoz vezet. Néminemű következetlenséggel Hughes is leírja, hogy „[s]oha ne feledjük: az innováció nem a cél, hanem az út maga!”, s ez nagyon nem áll meg. A fejlesztés olyan, mint a versenysport: nem az erőlködés, mégcsak nem is a befektetett munka, hanem kizárólag az eredmény számít. Más kérdés, hogy az innovációs munkában nagyon is követendő alapszabály, hogy „más kárán tanul az okos”, azaz lehetőleg felhasználja az előtte jártak kudarcait, és tanul belőlük, nem pedig róluk nem tudva megismétli azokat. Ezt hangsúlyozza a gondolatmenet folytatása, amely a TED-hez is elvezet: „Ez tippeket felvonultató könyv”, hiszen a TED-előadások a hasznos tippek forrásai is.

Erről szól a könyv: „Az innovációs vakfoltok felkutatása és a csapattagjaink kreativitásának felélesztése korántsem egyszerű. Nem kell azonban magányosan nekivágnunk az ismeretlennek: más innovátorok nyomdokain is haladhatunk, tanulva a sikereikből és a kudarcaikból. A TED-előadások a történetmesélésen keresztül hatnak, tanítanak és ösztönöznek. A megosztott történetek egyesítik az embereket és az eszméket, miközben új megközelítéseket tárnak elénk. *Ebben a könyvben több mint 100 TED-előadó innovációval kapcsolatos tapasztalatait ismerhetjük meg.*”

„Történetmesélés” – a hetvenes évek közepétől „ökörszabály” (sic! – Osman P.) volt, hogy a közéletben innovációról beszélt az is, aki nem igazán tudta, mi az, viszont roppant haladónak akart mutatkozni. Pár évtizeddel később a történetmesélést (storytelling) kiáltották ki az új csodafegyvernek. A fentebb már említett Carmine Gallo, aki több jó könyvet is írt az innováció témakörében – köztük Steve Jobs az innováció mestere (HVG Könyvek, 2012. – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2012/6. sz.) – könyvet szentelt e témának: *Storytelling – A történetmesélés ereje* (HVG Könyvek, 2016). Könyve maga is egy nagyívű

történetmesélés, e művészet lényegéről és erejéről, a tanulságokért kiválasztott főszereplők történeteinek füzérével.

Vissza Hughes művéhez – *annak ígérete*: „Ismerjük meg az innovációs folyamat egyes állomásait az út során, és *lássuk, hogyan arattak sikert korunk legkiválóbb innovátorai!* A könyv elolvasását követően mi is készen állunk majd arra, hogy a saját utunkat járva megírjuk a magunk történetét.” – Ügyes: nem azt mondja, hogy megtanulunk innovációkat alkotni – ilyen ígéret szédelgő feldicsérés lenne!

Hughes itt egy-egy TED-előadásról szólva tömör összegzést ad annak fő mondandójáról, kiemelve különösen fontos gondolatokat, annak címe vagy előadójának neve alapján pedig az interneten megtalálható a teljes előadás. Száz témáról száz részben, összesen 177 oldalon, és a hely nem kis részét képek, ábrák foglalják el. Részletes kifejtéseket tehát senki se várjon, inkább rövid, gondolatébresztő, figyelemfelhívó szövegeket, történetvázlatokat, s kulcsemberek felvillantását. *A kötet a benne felsorakoztatott előadások és előadók adatbázisául is szolgál*: tárgymutatót tartalmaz a témákról és névmutatót az előadókról. Utóbbi tartalmazza a könyvben szereplő beszédek linkjét is. S amint Hughes is kiemeli, *névre, címre rákeresni* a TED oldalán – www.ted.com – és a YouTube-on is lehet.

A mondandó íve a fejezetcímekből:

1. *Nehezen megfogható, innovatív ötletek*
2. *A kreatív szikra* (Mottója: „Hogyan alakítsuk az innováció kultúráját?”)
3. *Küzdjünk meg a változástól való félelemmel!* (Az egyik legnehezebb feladat)
4. *Az ügyfelek az innováció mozgatórugói*
5. *Ne féljünk megszegni a szabályokat!* (A borotvaél, amelyen az innovációhoz oly gyakran végig kell menni!)
6. *Jósoljuk meg a jövőt úgy, hogy megteremtjük!* (Steve Jobs törvénye)
7. *Ne feledjük: soha nem hibázunk, hanem tanulunk*
8. *Éljen a gondolkodás sokszínűsége!*
9. *Az innováció nem sprint, hanem maraton*
10. *Nagy hatású innovátorok*

Tallózzunk egy kicsit a témákból:

Az első fejezet felvezetőjében áll: „A legjobb innovációk némelyike csak a szerencsés véletlennek köszönhető.” – Csak el ne higgye valaki! Tény, hogy a szerencsés véletlen innovációhoz segíthet, ám önmagában soha: ez csak akkor működik, ha a véletlen teremtette felismerés elegendő tudással találkozik. Már ahhoz is tudás kell, hogy valaki felismerje a véletlen ajándékát, s messze sokkal több és összetettebb tudás ahhoz, hogy képes legyen azt innovációvá fejleszteni. E nélkül egy csillagszórónyi isteni szikra is csak hamvába hal. A fejezet ígérete: „A fejezet annak jár utána, hogyan támogathatjuk az innovációt a vállalatunknál azáltal, hogy másképp gondolkozunk, és kihasználjuk a szerencsés véletleneket.”

A „Szerencsés véletlenek” c. rész már jól tanít: „Az innováció és a vállalkozás arról szól, hogy miként tudjuk szándékosan kiaknázni a szerencsés véletleneket.” „Számos példát hozhatunk arra, amikor váratlan találkozások vezettek egy új munkalehetőséghez. De miért ne próbálnánk szándékosan kiaknázni a véletleneket? Amikor az innováció a cél, tanuljuk meg szélesíteni a látókörünket, és legyünk nyitottak az új ötletekre, gondolkodásmódokra!” Hasonlóképp fontos, hogy igyekezzünk minél szélesebb körben feltérképezni azokat a lehetőségeket, amelyek az új megoldásban, találmányban, kellő szakmai alappal bíró ötletben rejlenek, annak segítségével kifejleszthetők és kiaknázhatók. Egy innovációs fejlesztés menedzserének egyik legfőbb kérdése: és még mi mindenre lehet jó? Két sokat ígérő TED-előadásra is rávezet ez a rész: „Intentional Serendipity” (A szerencsés véletlenek tudatos kiaknázása) és „Everyday Serendipity” (Szerencsés véletlenek a mindennapokban).

„Ismerjük meg a vakfoltunkat!” Létfonosságú cél, amelyet teljesen sohasem érhetünk el, de minden ilyen felismerésünk segít. Rendszertechnikai kis abszurd elménk segítségével tárni fel elménk működési hibáit, de a „spontán innováció” egyik csúcspankušmuma, a kutyü a fejünkben sokban még erre is képes. „Az elménk határozottan úgy gondolja, hogy mindent jobban tud. Ezért vakok leszünk a valóságra, és makacsul ragaszkodunk az elképzeléseinkhez” – idézi Hughes, és „[I]együnk tisztában azzal, hogy az elménk megtréfálhat minket, és ismerjük fel az esetleges előítéleteinket”. Hozzá a TED-előadás: „Where Are Your Blind Spots?” (Hol vannak a vakfoltjaid?)

„Újragondolás, újradefiniálás, újraalkotás”: „Fedezzük fel az innováció művészetét Guy Kawasakival!” szól az alcím, s ő korunkban az innovációs munka egyik kimagasló alakja: saját szóalkotásával a Macintosh diadalmenetében az Apple evangélistája, amúgy marketingspecialista és szilícium-völgyi kockázati tőké. *Elbűvölés – Az érzések, a gondolkodásmód és a tettek befolyásolásának művészete* c. könyvről (HVG Könyvek, 2011.) írta Steve Wozniak, az Apple társalapítója: „Olvassa el ezt a könyvet, hogy olyan elbűvölő céget csináljon, mint az Apple!” – S ne feledjük: Gyakran mégcsak nem is kell valamilyen téves szakmai előítélet legyőzése – elég pusztán az, hogy a sikeres megoldás a megszokottakon kívül rejtőzik. A TED-előadás Guy Kawasakie: „The Art of Innovation” (Az innováció művészete).

„Az elkalandozó elme” mottója első olvasásra kissé meghökkentő: „Ne feledkezzünk meg az álmodozásról, és emlékezzünk rá, hogy az unalom ragyogó eredményekhez vezethet!” A modern kognitív pszichológia felismeréseire hivatkozva Hughes összegzése: „Ne féljünk szünetet tartani, kibámulni az ablakon, és legyünk tisztában azzal, hogy *semmittevés közben valójában a legproduktívabb és legkreatívabb éünk bukkan elő.*” – Amihez azonban megfelelően felkészült és tudással nagyon is feltöltött elme kell, másként az édes semmittevés nem lesz több, mint amiről a neve szól. Csatolt TED-előadások: „How Boredom Can Lead to Your Most Brilliant Ideas” (Hogyan vezet az unalom a legjobb ötleteinkhez?) és „The Magic Behind Daydreaming” (Az álmodozás titka) (a címek fordítása is a könyvből).

„*Halogassunk!*” (Kedves tanács, ebben a legtöbbben jók vagyunk – csak sajnos nem ilyen egyszerű.) Kissé meredek alcíme: „*A halogatás, a félelem és a kétség valójában a sikerhez vezető leghatékonyabb út.*” Hughes itt Adam Grantot idézi (Adam Grant: Eredetik – Hogyan mozdítják előrébb a világot a nonkonformisták? HVG Könyvek, 2016 – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2017/4.): „Grant hamar rájött, hogy az innovátorokat az különbözteti meg másoktól, hogy sokkal gyakrabban hibáznak. Ők azok, akik folyton próbálkoznak, tanulnak hibáikból, és továbblépnek.” Ez akár figyelmeztető jel is lehet arra, hogy az innovációs pályán is kevés dolog az, aminek látszik, s ez a jobbakat is becsaphatja. Igazából az innovátorokat sem az elkövetett hibáik gyakorisága különbözteti meg más halandóktól, hanem hogy igen sok alkotómunkát végeznek, ami szükségképpen sok hibával is jár. Gondoljunk bele: attól, hogy valaki hibát hibára halmoz, még nem lesz innovátor. Az itt szereplő Grant-idézet viszont telitalálat: „*Nem kell elsőnek lenni ahhoz, hogy eredeti legyen az ember, csak másnak és jobbnak.*” – S a „kreatív halogatás” bölcs módja, hogy mielőtt belevágunk egy fejlesztésbe, az észszerűség engedte legalaposabban utánanézőnk, kik jártak már ezen a pályán, mit tettek, és főként mibe buktak bele. Nemcsak „óriások”, hanem egyszerű alkotók vállán is lehet így gyorsabban, jobban magasra kapaszkodni, s nemcsak az eredményeik, hanem a kudarcaik hasznosításával is. TED-előadás: Adam Grant: „The Surprising Habits of Original Thinkers” (Az eredeti gondolkodók meglepő szokásai”).

A második fejezet felvezetőjének kissé sajátos tétele: „A közvélekedéssel ellentétben a korszakalkotó ötletek nem a kreatív elmékből álló elitcsapatok tagjainak fejéből pattannak ki. Mindannyiunkban ott szunnyad az innovatív szemlélet és a kreativitás szikrája, csak éppen az ötletelést gyakran ráhagyjuk a vezéregyenységekre.” – Mondjuk, hogy az a szikra a megfelelő felkészültség és motiváltság nélkül általában túl mélyen alszik. A fejezet ígérete: „Ez a fejezet azt kutatja, vezetőként miként segíthetjük a kreativitás kibontakozását. Az innováció kultúrájának megteremtésével a legjobb ötletek fognak érvényesülni, nem pedig azok, amelyeket a legnagyobb hangerővel adnak elő.” – A vezető dolga az is, ne engedje, hogy a hangerő, a bömbölés megzavarja az innovációs munkát. Gyakran ez nagyon nem egyszerű feladat, hacsak nem sikerül elérni, hogy a szervezet működése azt eleve kivesse magából.

„*Hallgassunk a tömegek szavára!*” Nem problémamentes tanács, különösen, hogy mit jelent itt a „tömegek”. A folytatás segít értelmezni, s jó útmutatással szolgál: „Az innováció nem csak annyi, hogy a vezetőnek van egy víziója, és másokat ennek megvalósítására ösztönöz.” – Márcsak azért sem, mert e vízió is lehet hibás, téves. A krónikások is megírták: Steve Jobs kíméletlenül hajszolta seregeit vízióinak megvalósítására, többnyire igen rosszul tűrte az ellenkezést, ám ha valaki meggyőzően tudott rámutatni elképzelésének valamely hibájára, Jobs ezt értékelte és megfogadta. És „[a]z innováció – utazás, egyfajta együttes problémamegoldás, általában különböző dolgokhoz értő és eltérő szemléletű szakemberek részvételével – Linda Hill”. És „miután Hill a világ 12 különböző ágazatot képviselő vezetőjét tanulmányozta, meglepő következtetésre jutott. 'Ha innovációs szervezetet akarunk

létrehozni, sürgősen ki kell vernünk a fejünkből a vezetésről szóló hagyományos elképzeléseket. Az *innováció a kollektív zsenialitásról szól.*” A csatolt TED-előadás is Hillé: „How to Manage for Collective Creativity” (Hogyan vezessünk vállalatot, hogy megvalósulhasson a kollektív alkotókészség).

„A kollaboratív közösség” „Tudjuk, hogy az *innováció paradox dolog*: lelkesíteni kell az embereket, és segíteni a tehetségük kibontakoztatásában, ugyanakkor kordában kell tartani őket, hogy mindezt hasznos tevékenységekre fordítsák. Már csak ezért is teljesen másféle vezetésre van szükség az innovációs stratégia terén – olyanra, amely a ’kollaboratív közösségre’ épít” – írja Hughes. Idézi Claire Maddent, aki honlapja szerint társadalomkutató, a Z generáció nemzetközileg elismert szakértője: „A hagyományos vezetői stílusok a linearitás, valamint a pozíció és hierarchián alapultak. A fiatalabb generációk azonban jobban reagálnak az együttműködésen és a hozzájáruláson alapuló vezetői stílusokra, amelyek lehetővé teszik a részvételüket, és hogy hallassák a hangjukat.”

Madden itt a TED-ről: „Mitől is lett a TED ilyen erős márka? Nyilvánvaló, hogy a TED az innováció, a kommunikáció és a gondolatok közvetítésének ötvözete. De Madden szerint ezen túl ’a kollaboratív közösségnek és a helyi közösségnek is lehetőséget biztosít arra, hogy részt vegyen a rendezvények alakításában. Mindez pedig a technológia révén terjeszthető. És ’[v]alami történik, amikor szemtől szemben találkozunk egymással: ilyenkor úgy tudunk ötleteket és eszmét cserélni, ahogyan más körülmények között semmiképp, az együttműködés a lételemünk.” A csatolt TED-előadás: Claire Madden „Creating a Culture of Collaborative Innovation” (A kollaboratív innováció kultúrájának kialakítása).

„Nem kudarc, hanem tanulás” mottója: „A legnagyobb frusztrációink és kudarcaink is hozzájárulhatnak az innovációhoz.” Igen, részben – amint már utaltunk rá – azzal, hogy valaki tanul belőlük, vagy épp mert valami igazán innovatív megoldásra jutunk, hogy ki-vergődjünk belőlük. Említést érdemel: az amerikai cégek kultúra fontos jellemzőjeként tartják számon, hogy ott, ha egy vállalatvezető nagyot bukik, ezért nem írják le mindörökre – ellenkezőleg: úgy tartják, hogy mások jó sok pénzen szerzett tudást, és vált azzal jobb, tapasztaltabb vezetővé. Hughes egy karakteres példát idéz: „Tim Harford gazdasági szakíró elmesél egy történetet, amelyben Keith Jarrett zenész a telt házас Kölni Operaház színpadán azzal szembesült, hogy a zongora szinte használhatatlan: minden fekete billentyű beragad. Jarrett kénytelen volt úgy játszani, hogy a magas hangokat kihagyta, és csak a középső billentyűket használta. Ez más hanghatást és energikusabb előadásmódot eredményezett a közönség legnagyobb tetszésére. Végül a The Köln Concert lett minden idők legnagyobb példányszámában eladott zongoraalbuma és szóló dzsesszalbuma.” A történet megjelenik Harford Alkotó rendetlenség – Hogyan legyünk kreatívak és rugalmasak túlszabályozott világunkban? c. könyvében is (HVG Könyvek, 2017 – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2018/2.). Tim Harford csatolt TED-előadása: „How Frustration Can Make Us More Creative” (Hogyan tesz a frusztráció kreatívabbá?)

„Találjuk meg a megfelelő alapanyagokat!” Alcíme: Hogyan alakította át Joachim Horn úgy a technológiai tervezést, hogy bárkiből vidáman és könnyedén újíto lehessen? – Nem, nem áruljuk el! A TED-előadások: Joachim Horn: „An Easy Way to Cook Up Innovation” (Hogyan főzzünk ki egyszerűen egy innovációt?) és Pietro Carnevale: „A Tasty Corporate Innovation Pizza” (Egy finom vállalati innovációs pizza).

A harmadik fejezet mottója: „A jutalom a félelem túloldalán vár.” – Ez nagyon igaz, csak hogyan jussunk el odáig?! Ígérete: „Ez a fejezet arra biztat, hogy nézzünk szembe a legsötétebb félelmeinkkel, mert ezek árulják el, hogyan lehetünk sikeresek az innováció terén.” – Bölcs, de csak nagy gyakorlással megvalósítható útmutatást ad ehhez Frank Herbert a világhírű *Dűne* c. regényében: „A félelem az elme gyilkosa. A félelem a kis halál, mely teljes megsemmisüléshez vezet. Szembenézek félelmemmel. Hagyom, hogy áthaladjon rajtam, fölöttem. És amikor mögöttem van, utána fordítom belső tekintetemet, követem az útját. Amikor a félelem elment, nem marad semmi, csak én magam.” (<http://gooks.gauf.hu/index.php?page=13&id=111&db=>)

Támogassuk a kreativitást! Alcíme: „Ha újra összebarátkozunk a bennünk rejlő gyermekkel, kibontakoztathatjuk a kreativitásunkat.” „Picasso szerint minden gyerek művész. Az a kihívás, hogy felnőttként is művészek maradjunk. Catherine Courage vezető dizájnern arra biztatja a vezetőket, hogy ébresszék fel magukban a gyermeki kreativitást, így támogatva az innovációt a cégükönél. Mire felnövünk, a kivitelezés, a folyamat és a hatékonyság megszálottjaivá válunk. Eközben elhanyagoljuk az innovációt.” Érdemes ugyanakkor elgondolkodni az itt mondottak más olvasatán is. A gyermek, ellentétben a felnőttekkel, még nem ismeri a korlátokat, így azok nem is fojtják le a kreativitását. Így teljes természetességgel, bátran alkot. A felelősséget sem ismeri, s végképp nem a másokért – a vezetettekért viselt felkelősséget – tehát ezek nyomása sem akadályozza. Az innovátor a munkájában természetesen nem térhet ugyan vissza e paradicsomi állapotokhoz, de próbálkozhat bátrabban lenyomni e korlátozó tényezőket – persze mindig a kellő körülményekkel. Örültségeket csak józanul mérlegelve szabad elkövetni! Kritikus jelentőségű ebben a vállalati kultúra minősége. Ha a vezetés vagy akár az egész légkör bünteti a kreatív munka során elkövetett hibákat, tévedéseket, az emberek nem mernek kockáztatni a fejlesztés érdekében.

Hughes idézi Courage-tól: „Ne feledjük: a kreativitás veszélyes képességünk. Mindenkivel rendelkeznek vele, de csak kevesen használják.” Ez ön- és közveszélyes állítás. Való igaz, hogy a kreativitás bizonyos tényezői, jelesül a kíváncsiság és a megoldás keresésének hajlama többé-kevésbé ott van mindenkiben, míg a kudarcok és büntetések ki nem ölik, ám sajnos genetikailag nem öröklődik a kreativitás legfontosabb tényezője: az alkotáshoz szükséges tudás. Leonardo da Vinci minden idők egyik legnagyobb alkotó zsenije volt, de ehhez egész életében tanult, kutatott, kísérletezett. Steve Jobs egyik nagy alkotása az Apple termékek korszakalkotóan letisztult dizájnya – amihez nem jut el, ha korábban nem tanulmányoz-

za a Zen-buddhizmust. Csatolt TED előadás: Catherine Courage: „Igniting Creativity to Transform Corporate Culture” (A vállalati kultúra átalakítása a kreativitás felélénkítésével).

„Megújulunk, tehát vagyunk” „A nagyvállalatok könnyen a saját struktúrájuk, folyamataik és kultúrájuk rabjaivá válhatnak. Mantrájuk szerint, 'ami működik, azt ne bolygassuk', így éveken keresztül semmin nem változtatnak. *Az üzleti modellek életciklusa azonban sokkal rövidebb, mint régen, feltétlenül fel kell készülnünk a bizonytalan jövőre is.* Előadásában Joshua Lavra ezt az állítást azzal az adattal támasztja alá, hogy *a Fortune 500-as listán 50 évvel ezelőtt szereplő cégek 88%-a már nincs sehol.* Igazából az a „mantra” kényszerűen pragmatikus megfontolásokból áll össze. Mindenekelőtt: a nagyvállalat nem kockáztathatja a napi nyereségtermelő működését valami, a jövőben talán termőre forduló fejlesztésért. A vezetése is a fejével játszik, de legalább is a jövedelme nagy hányadát – bónuszok –, netán még az állását is kockáztatja. A részvényes, szintúgy a hitelező türelmetlen és követelőző fajta: ha a cég nem hozza a várt számokat, fejeket követel. Ezért is van, hogy a nagy cégek gyakran inkább kihelyezik az innovációs munkát: részét-egészét erre szakosodott kicsikre bízzák, vagy épp felvásárolnak számukra szükséges fejlesztési eredményeket birtoklókat. Megoldást jelent az is, ha a cégen belül is támogatják az innovációs fejlesztéseken dolgozó belső vállalkozásokat. Joshua Lavra csatolt TED-előadása: „Can You Innovate Within Large Organizations?” (Létezik innováció a nagyvállalatoknál?)

„Találjuk meg a szupererőnket!” Alcíme: „Ha lelkesítően hatunk a munkatársainkra, azal elosztatjuk a félelmeiket.” „A cég méretétől függetlenül minden vállalat elsődleges feladata kéne hogy legyen az olyan kultúra megteremtése, amelyben kibontakozik a kreativitás. Ashley Haynes-Gaspar az előadását a kreatív stratégiai, innovációs és transzformációs szupererőre hegyezi ki. 'Azért vagyok itt ma, hogy arról a szupererőről beszéljek, amely mindannyiunkban ott szunnyad. *Ez a szupererő a kreativitás és a képzelőerő. Ha fel tudjuk ébreszteni ezt a szupererőt, akkor képesek leszünk innovációs folyamatokat elindítani a vállalatunknál az ágazatunkban.*' Amikor innovatív folyamatokat menedzselünk a vállalatunknál, kulcsfontosságú, hogy ne pazaroljunk sok időt és energiát annak kiszámítására, vajon megéri-e a kockázatot. Ehelyett gondoljunk egy merészre, és vágjunk bele a dologba, bízva abban, hogy jobb lesz. Ha az innováció nemcsak rólunk, hanem a vállalat minden munkatársáról szól, miért is ne használnánk a szupererőnket az ösztönzésükre?” A TED-előadások dolga természetesen, hogy buzdítsanak, lelkesítsenek. Ady Endre sorai kitűnő mottójuk lehetne: „Csak akkor születtek nagy dolgok, / Ha bátrak voltak, akik mertek / S ha százszor tudtak bátrak lenni, / Százszor bátrak és viharverték.” Felettébb figyelemre méltó ugyanakkor, milyen erős túlzásokkal találkozunk ezeken a lapokon is. „A mindannyiunkban szunnyadó szupererő felébresztése azt kellőképp irányító, nagyon is jól kidolgozott rendszert kíván, másként könnyen káoszt eredményezhet. Ilyen rendszert alkottak a híres japán minőségi körök, s egy ilyet ír le Mike Rother Toyota-kata – Hogyan ösztönözzük munkatársainkat fejlődésre, alkalmazkodásra és kiváló eredményekre? c. könyve (HVG Könyvek, 2014 – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2015/5. sz.). Ne feledjük a híres tételt: „A teve

egy olyan arabs telivér, amelyet egy rosszul összefogott team tervezett.” A fentebb említett Joshua Lavrától idézi Hughes: „Mindenki képes kreativitásra és innovációra, akár kis-, akár nagyvállalatnál dolgozik” – ám tegyük hozzá: még ha így is lenne, az Ég és főként a jó vezetés óvja a céget attól, hogy ezt össze-vissza műveljék! Ashley Haynes-Gaspar csatolt TED-előadása: „Inspiring Innovation in Organizations” (A vállalati innováció ösztönzése).

Már csak annyi helyünk maradt, hogy ide idézzük a további fejezetek ígérését.

4. *fejezet* – alcíme: „Meg kell tanulnunk tájékozódni az ügyfélközpontú világban.”

„Olyan korban élünk, amikor az okostelefon egyetlen érintésével elérhetjük a kedvenc könyvünket, lemezünket vagy filmünket. *Ezeket a változásokat nem a nagy technológiai vállalatok gerjesztik, hanem a felhasználók fokozódó elvárásai.* (Ez így manapság legfeljebb kisebb-nagyobb részben igaz. Ne feledjük Steve Jobs és seregei sikerét sem: Jobs koncepciója az volt, hogy a fogyasztó nem tudja, mi is kell neki igazán, de ők majd megtanítják rá. Más koncepció, de ehhez is remekül kell ismerni a célközönség világát! Kimagasló példákat találunk a közlekedésben is: aligha a felhasználók ötlötték ki, hogy elektromos meghajtású, közös használatú járművekkel, autókkal, kerékpárokkal, rollekkel közlekednének a városokban, sőt, az egész e-mobilitást inkább kívülről táplálják a gondolkodásukba. Azt sem épp a fogyasztók igénylik, hogy az okoseszközök operációs rendszereit 'fejlesztés' ürügyével rendre megváltoztassák, ami nekik inkább bosszúságokat hoz, a gyártóknak viszont az erőltetett avulás hasznait. Mindez persze nincs ellentétben azzal, hogy a piac igényeit gyakran érdemesebb kielégíteni, mintsem csellel vagy erővel átformálni – Osman P.) Most, hogy a hagyományos akadályokat elhárítottuk, egészen másképp fest a világ. A Facebook nem hoz létre tartalmat, az Alibábanak nincs árukészlete, az Airbnb több szobát kínál, mint bármelyik szállodalánc. *Ez a fejezet azt mutatja be, mit kell megtanulnunk az ügyfelektől, ha komolyan akarjuk venni az innovációt.*”

5. *fejezet* – alcíme: „A túl sok szabály az innováció kerékkötője.” Az igazság kedvéért: az innováció nem ritkán épp a szabályok gyümölcsöző megkerülésére szolgál.

„1997-ben, amikor az Apple volt az innováció élvárosa, egy reklámban, amelynek Steve Jobs volt a narrátora, a cég üdvözölte azokat, akik másképp látják a világot, és nem túlságosan szabálykövetők – rájuk szokták azt mondani, hogy csak a baj van velük. A hirdetés rámutatott, hogy általában azok változtatják meg a világot, akik elhiszik magukról, hogy erre képesek. *Ebből a fejezetből megtudhatjuk, miként használhatjuk az 'agitátorainkat' és a 'bajkeverőinket' titkos fegyverként.*”

6. *fejezet* – alcíme: „Fedezzünk fel új módszereket az innováció felpörgetésére!”

„Szeretnénk átalakítani a céges kultúránkat és szárnyakat adni mindazoknak, akik fel tudják pörgetni az innovációt a vállalatunknál? *Ez a fejezet segítséget nyújt abban, hogy megfeleljünk a kreatív kihívásnak, és tanuljunk azok hibáiból és sikereiből, akik már előttünk nekivágtak a feltérképezetlen digitális tájnak. Kérdőjelezzük meg az előfeltevésein-*

ket, és tanuljuk meg, hogyan lehet az innováció kultúráját és a stratégiát úgy kialakítani, hogy a legjobb ötleteink kerüljenek előtérbe.”

7. *fejezet* – alcíme: „A hibázás az innováció fontos része.” – Ezt azért bölcs mértéktartással kell kezelni – és bárcsak menne nélküle is! Eleve sokkal jobb, ha mások hibáiból tanulhatunk, s így más fizeti okulásunk árát! A kulcs, az itt következő első téma címét idézve: Hibázzunk okosan!

„Mindannyian hajlamosak vagyunk eldicsekedni a sikereinkkel online: büszkén osztjuk meg életünk fénypontjait a LinkedIn-, az Instagram- és a Facebook-oldalunkon, például amikor díjakat veszünk át, vagy az eredményeinket ünnepeljük. Pedig nem a sikereinkből, hanem a hibáinkból, ballépéseinkből és kudarcainkból tanulunk. Akkor miért félünk annyira a kudarcától? *Ez a fejezet azt mutatja be, hogyan vezet a kudarc az innovációhoz.*”

8. *fejezet* – alcíme: „Új gondolkodással megváltoztathatjuk a világot” – Valójában az új megközelítések segíthetnek, de az újdonság önmagában még sohasem érték, még kevésbé a győzelem záloga. És sose feledjük: ehhez szükséges, bár még mindig nem elégséges feltétel, hogy a világ vagy legalábbis annak döntő része elfogadja az új gondolkodást! A *fejezet* a többféle megközelítések ötvözéséről, a vállalati „multikultúra” előnyeiről szól.

9. *fejezet* – alcíme: „Váljunk követők helyett vezetőkké!” – Sajnos ez inkább kivételes vezetők esetében elhatározás kérdése. És vigyázat: a jó vezető hosszú távon gondolkodik, de tudja, hogy nem minden lemaradás hozható be utóbb!

10. *fejezet* – alcíme az egész könyv mottója is lehet: „*Használjuk ki, hogy a világ legkiválóbb innovátoraitól tanulhatunk!*”

„Mostanra minden eszköz a rendelkezésünkre áll, hogy elindulhassunk az innováció útján. Járjunk nyitott szemmel, nézzünk más és több szempontból a világra! Rajtunk áll, hogy miként kombináljuk a képességeinket és merítünk a lelkesedésünkből annak érdekében, hogy létrehozzunk valami új dolgot a valós problémák megoldására. Bár első pillanatban ijesztőnek tűnhet a feladat, nincs mitől félnünk. *Korunk legkiválóbb innovátorainak nyomdokaiba léphetünk. Tanuljunk a hibáinkból, és ne féljünk magunk is hibázni. Lehet, hogy a ballépéseink vezetnek a legnagyobb innovációkhoz.*” – Ballépéseink révén? Legfeljebb, ha általuk új távlatokra találunk.

Dr. Osman Péter

* * *

Peter H. Diamandis & Steven Kotler: A jövő gyorsabban itt lesz, mint gondolnánk. Hogyan formálják át mindennapi életünket az egymásra ható új technológiák? HVG Könyvek, 2020; ISBN: 9789633049747

„Jósolni nagyon nehéz – különösen ami a jövőt illeti.” – Niels Bohr

Kezdjük két ijesztő ténnyel: a jövő már nagyon is itt van, és a helyzet exponenciális gyorsulással fokozódik. Nézzük, mi mindent – és egyre többet – tudunk megtenni egy mobiltelefonnal/okosórával és az internettel, s hány eszközünket működteti már számítógép! Csak ötven évvel ezelőtt is ki gondolta volna, hogy egy számítógéppel – amelyet a háztartások igen nagy része már meg tud venni – szöveget írok és szerkesztek, a könyvet hozzá interneten kaptam és képernyőn olvasom, idézeteket tudok kimásolni és a szövegembe illeszteni, közben pár kattintással megnézhetem annak eredeti angol nyelvű kiadását is; emellett pár kattintással egész szótárrendszert tudok használni, adatbázisokban kutakodni, akár igen bonyolult számításokat is végezni, interneten keresni, térképrendszereket nézni, másokkal kommunikálni, s a kész szöveget interneten küldöm a szerkesztőnek? Ki gondolta volna, hogy ezen a gépen olyan háttértároló van, amelynek a kapacitása jóval felülmúlja egy átlagos közkönyvtár állományának méretét? S még inkább ki álmodott volna az ezen elérhető multimédiás lehetőségekről: filmnézés, zenehallgatás vagy épp nézelődés a nagyvilág számtalan helyszínén és egyre több más is. Alkalmazások robbanásszerűen növekvő univerzuma növekszik a mobiljainkon/táblagépeinken, a sarkon túl pedig már a dolgok internete vár, és ha részben kényszerből is, dolgaink, munkánk, tanulásunk és szórakozásunk mind nagyobb részét, de még társas életünkét is, már a hálózatokon intézzük. Ha 1970 táján valaki arról beszélt volna, hogy a zsebünkben tartható, netán karóráként viselhető kicsi küttyű tudja mindezt, komolyan aggódtunk volna az egészségeért. És íme: gyorsulva fejlődő technológiák gyorsuló konvergenciájával itt vagyunk. A robotok pedig „már a spájzban vannak”, és mind többen a munkahelyeken is (jó kérdés, ha ez is gyorsulva folytatódik, mi akkor hol leszünk?). Ezt a gyorsulva kiteljesedő fejlődést elemzi e könyv. Kulcsszó a gyorsulás.

A témakör irodalma, ahogy a szerzők is utalnak rá, az ókorig nyúlik vissza, s manapság hevesen bővül. Szóltunk már itt is pl. Max Tegmark: Élet 3.0 – Embernek lenni a mesterséges intelligencia korában c. művéről (HVG Könyvek – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2018/5.), Martin Ford: Robotok kora – Milyen lesz a világ munkahelyek nélkül? (HVG Könyvek – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2017/3.), Walter Isaacson: Innovátorok – Hogyan indította el egy csapat hacker, zseni és geek a digitális forradalmat (HVG Könyvek – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2016/2.) és sorolhatnánk.

A HVG ajánlójából: „Miképpen formálják át az egymást erősítő technológiák napjaink vezető iparágait? A technológia minden elképzelést felülmúló sebességgel fejlődik, és ennek köszönhetően a következő évtizedben soha nem tapasztalt átalakulás várható. A szerzőpáros

a technológiai konvergencia tudományát kutatva a legkülönbébb területek – kereskedelem, oktatás, egészségügy és pénzügy – újjászületését vázolja fel. A jövő gyorsabban itt lesz, mint gondolnánk – lebilincselő olvasmány, amely a küszöbön álló fantasztikus jövőnkbe enged bepillantást.” (Kiemelések a recenzió szerzőjétől.)

Erről szól: „[E könyvünk] a The Exponential Mindset Trilogy (Az exponenciális szemlélet trilógia) harmadik kötete. A sorozat ebből és két korábbi munkánkból, az Abundance – The Future is Better than You Think (Bőség – A jövő jobb, mint gondolnánk) és a BOLD – How to Go Big, Create Wealth, and Impact the World (Merészség – Hogyan nőjünk nagyra, teremtsünk jólétet és hassunk a világra?) című könyvekből áll. Utóbbiak ismerete nem szükséges e mostani megértéséhez, ám a kontextus vázolása segítheti az olvasót. *Ebben a kötetben szemügyre vesszük, mi történik, amikor egy gyorsuló technológia (pl. a mesterséges intelligencia, MI) konvergál egy ettől független, úgyszintén gyorsuló technológiával (pl. a kiterjesztett valósággal).* Az MI komoly potenciált rejt – ahogyan a kiterjesztett valóság is. De csak a konvergenciájuk fogja teljesen újraformálni a kiskereskedelmet, a hirdetéseket, a szórakoztatást és az oktatást – hogy a ránk váró jelentős átalakulások némelyikét kiemeljük. *Ahogy az a következő oldalakon látni fogjuk, ezek a konvergenciák egyre nagyobb ütemben valósulnak meg, mindez pedig a világban zajló változás tempóját és léptékét egyaránt felturbózza.*” (Idézetek inntől a könyvből.)

Konvergencia – a szerzők gondolatmenetében ez a jövő alakulásának egyik legfőbb kulcstényezője, mozgatója. Gondoljunk bele: beláthatatlan lehetőségeket hordoz pl. a dolgok internete, ám megvalósíthatatlan lenne az adatátviteli technológiák exponenciális fejlődése nélkül. Határtalan távlatokat nyit a mesterséges intelligencia fejlődése, ám megvalósíthatatlan a processzorok gyártástechnológiájának megfelelő fejlődése nélkül. Ugyanakkor, a mesterséges intelligencia alkalmazása nagyban előmozdíthatja a fejlesztéseket a pozitív visszacsatolás exponenciálisan gyorsító hatásával, olyan technológiai képességekkel, amelyekkel az ember nélküle nem rendelkezik.

A szerzők kompetenciájáról: „A könyvet személyes tapasztalataink ihlették, hiszen saját vállalkozásainkban és a világban is megélhettük a változások – szinte a bőrünkön érezhető – felgyorsulását. *Peter* a huszonkettedik startupján dolgozik, amely a hosszú élet és az egészségügy területén szerveződik. Mivel vezető szerepet tölt be a Szingularitás Egyetemen, az XPRIZE-nál, a Bold Capital Partnersnél és az Abundance 360-nál, *a mindennapos nyughatatlan pörgés biztosítja, hogy folyamatosan nyomon követhesse a konvergáló technológiák világát.* *Steven* munkájában és szerzőként is szembesült ezzel a gyorsulással. Ez a könyv a hatodik munkája, amelyet a technológia kérdéskörének szentel, a Flow Research Collective alapítójaként és ügyvezető igazgatójaként pedig *a kiemelkedő teljesítmény kutatására és az ehhez kapcsolódó képzésekre összpontosít – azokra a pszichológiai eszközökre tehát, amelyekre szükségünk van, hogy boldogulhassunk az intenzív gyorsulás világában.*

„A következő oldalakon a legmodernebb kutatásokat és az ezekre épített vállalatokat vesszük sorra. A változás ütemével azonban nem volt könnyű lépést tartani. Cégek, amelyek a munka kezdetekor, 2018-ban még a leghaladóbbnak számítottak, sokszor a partvonalra szorultak más vállalatok miatt, mire 2019-ben befejeztük a kéziratot. (Tehát mindössze egy év alatt! – Osman P.) A könyv gerincét a konvergencia mindenén átívelő trendjei adják, és a formáló erejű hatások, amelyeket *ezek a trendek a cégekre, iparágakra és az életünkre gyakorolnak*.” – A 20. század második fele minden korábbinál messze brutálisabban igazolta a nagy innovációk felforgató hatását. Korábban erős, akár piacvezető cégek, sőt egész iparágak is szorultak hátra, vagy veszítették el a pozícióikat. Az új technológiákkal fellépők taroltak – a szó legszorosabb értelmében is, s a fogyasztói szokásokat és keresletet épp úgy felforgatták, mint az elődeik megélhetését adó piacokat. S látszólag kisebb innovációk válhattak élet s halál kérdésévé – kiváló példa, hogy Steve Jobs és csapata a Xerox-tól hozta el számítógépük diadalmenete két meghatározó pillérének alapját, az egérét és a grafikus felhasználói interfészét. (L. Walter Isaacson: Steve Jobs – HVG Könyvek, Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2012/1.)

Semmi kétség, hogy az előttünk álló évtized számos radikális áttörést és világot megváltoztató meglepetést hoz. *A következő fejezetekből kiderül, hogy bolygónk minden jelentős iparága teljes átalakuláson megy majd keresztül. Hihetetlen lehetőségek várnak a vállalkozókra, az újtókra, a vezetőkre, és igazából bárkire, aki elég rugalmas és kalandvágyó. Ez lesz hát a jövő, amely gyorsabban itt lesz, mint gondolnánk, és vitathatatlanul a valóra váltott képzelet eddigi legnagyobb szabású megnyilvánulását fogja jelenteni.*”

Így, egymás között: „Az Egyesült Államokban több mint száz különböző szabványt nyújtottak be ’útképes légi járműre’” írja a szöveg, amely bizonyára szakfordító munkája. Természetesen nem azt, hanem szabadalmi bejelentést – az eredeti szövegben az is áll. Jól mutatja ez, hogy még mindig sok a tennivaló az iparjogvédelem és általában a szellemi tulajdon védelme széles körű megismertetése terén.

Konvergenciában a jövő ereje: „A repülő autók már itt vannak, és az infrastruktúra is sebesen közeledik. Miközben a latténkat szürcsölgettük és az Instagramot pörgettük, a tudományos fantasztikum tudományos tényné vált. Ez pedig visszavezet a kiinduló kérdésünkhöz: miért pont most? A válasz egyetlen szó: *a konvergencia*.”

A szerzők a konvergenciát az integrált áramkörök és az azokra támaszkodó számítástechnika példáján mutatják be. „A Moore-törvény az oka, hogy a zsebünkben lapuló okostelefon ezerszer kisebb, ezerszer olcsóbb, és milliószor nagyobb a kapacitása, mint az 1970-es évek szuperszámítógépeinek. És az iram nem lassul.” Természetesen nem Moore törvénye az ok, hanem az azzal leírt jelenség! Nem a kutya biológiája csahol a ház előtt, hanem az eb. Ez a továbbiakban is így értendő. „Ennél is fontosabb, hogy nem csak az integrált áramkörök fejlődnek ebben a szédítő tempóban. Az 1990-es években Ray Kurzweil, a Google fejlesztési

igazgatója felfedezte, hogy *amint egy technológia digitálissá válik, felpattan a Moore-törvény hátára, és exponenciálisan gyorsulni kezd.*"

Gyorsulás pozitív visszacsatolásban: „Egyszerűbben fogalmazva: új számítógépeinket arra használjuk, hogy még gyorsabb számítógépeket tervezzenek, ami pozitív visszacsatolást hoz létre, ez pedig tovább fokozza a gyorsulást. Kurzweil ezt nevezi a *gyorsuló megtérülések törvényének*. (Még fontosabb, hogy a mind nagyobb teljesítményű számítógépek olyan fejlesztéseket tesznek lehetővé a gyártástechnológiában, amelyekkel még nagyobb teljesítményű gépeket gyárthatunk, amilyenekre nélkülük nem lennénk képesek, s ezek majd még fejlettebbeket hoznak létre – Osman P.) Azon technológiák között, amelyek jelenleg ilyen sebességgel gyorsulnak, jó pár szerepel a valaha megálmodott legígéretesebb innovációk sorában: kvantumszámítógépek, mesterséges intelligencia, robotika, nanotechnológia, biotechnológia, anyagtudomány, hálózatok, szenzorok, 3D nyomtatás, kiterjesztett valóság, virtuális valóság, blokklánc és még sok egyéb.” – Érdeemes megjegyezni, hogy: „Steven Kotler a Forbes magazinban úgy fogalmazott, hogy a VR-ből *legális heroin válhat; a következő kemény drog. Minden okunk megvan rá, hogy higgyünk neki*. Ha a VR valóban felnő, akkor a segítségével bárhol, bárkivel eltölthetjük az időnket, bármit tehetünk, amit csak akarunk, ameddig csak akarjuk. Ez a korlátlan élvezet csodálatosan hangzik, de sajnos megvan benne a lehetőség, hogy elavulttá tegye a személyes interakciókat. Miért élnénk a való világban igazi, tökéletes emberekkel, ha egy tökéletes világban is létezhetünk, amelyet éppen olyan valódinak érzünk?” (Adam Alter: *Ellenállhatatlan – Hogyan okoz függőséget a technológia?* HVG Könyvek – Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle 2018/6. sz.) S valóban, miért ne élnénk inkább olyan, jöllehet virtuális világban, amelynek örömeit magunk választhatjuk?

Konvergáló technológiák, szinergikus többletek: „Az újdonság az, hogy ezeknek az *exponenciálisan gyorsuló technológiáknak korábban egymástól független hullámai konvergálni kezdenek más exponenciálisan gyorsuló technológiák független hullámaival*. (Ebből születnek a szinergikus többletek – Osman P.) A gyógyszerfejlesztés sebessége például nemcsak azért növekszik, mert a biotechnológia exponenciális tempóban halad előre, hanem azért is, mert a mesterséges intelligencia, a kvantum-számítástechnika és néhány egyéb exponenciális technológia konvergál ezen a területen. Más szóval: *ezek a hullámok kezdenek átfedésbe kerülni egymással, így szökőárszerű óriásokat hoznak létre, és félő, hogy mindent elsodornak, ami csak az útjukba akad.*” – Félő vagy ígéretes? Annak kérdése, kiket, mit szolgálnak az így létrejövő eredmények. Már Machiavelli is rámutatott, hogy akiket érdekeik a meglévőhöz kötnek, nagyon is védik azt a helyébe lépő újjal szemben. A fejlődésben érdekeltnek számára viszont biztató, hogy a vázolt trendet emberi erő már aligha állíthatja meg, még a legnagyobb cégek ereje sem. Más kérdés, hogy hová visz.

„Nem csupán arról van szó, hogy tucatnyi exponenciális technológia kezd konvergálni egymással, hanem arról is, hogy *hatásuk egy sor másodlagos hatást is eredményez. Újabb változások szökőárját zúdítják ránk, felgyorsítják a gyorsulásunkat, hatásukra fokozott sebességgel és léptékben száguld felénk a közelgő felbolydulás. A különálló exponenciális*

technológiák a már létező termékek, szolgáltatások és piacok körében okoznak felbolydulást – ahogy a Netflix megette a Blockbustert reggelire –, ezzel szemben *a konvergáló exponenciális technológiák egyszerűen elsodorják a termékeket, szolgáltatásokat és piacokat, és az ezeket megtartó struktúrákat is. A könyv hátralevő részében ezekről az erőkről, továbbá gyors és forradalmi hatásukról olvashatunk.*

Szédítő gyorsulás, szegény, szédülő agyunk: Érdemes azzal kezdenünk, hogy agyunk „hardvere”, ahogy a szerzők is írják, sok tízezer éve változatlan, a magatartásunk, gondolkodásunk, reagálásaink „szoftverének” alapjaiból pedig meglehetősen sokat a törzsfejlődés alakított ki, s ezek többé-kevésbé még ma is hatnak. A civilizáció vékony hámja ezt igyekszik felülrni, olyan, amilyen sikerrel. Láthatjuk azt is, hogy a technikai újdonságokhoz az emberek nagy hányada viszonylag gyorsan képes alkalmazkodni, azokat használatba venni, a társadalmi környezet változásaival viszont már messze nem ez a helyzet.

„A szédítő gyorsulás, amelynek ma tanúi lehetünk – és amely választ ad a ’miért pont most?’ kérdésre –, tucatnyi különféle technológia konvergálásának eredménye. *Ilyen tempójú haladást eddig még sosem tapasztaltunk.* (Valóban: gondoljunk bele, mit tett a világunkkal az utóbbi kb. hatvan évben az elektronika, a számítástechnika és informatika gyorsuló fejlődése, s az ezekből született termékek és technológiák – Osman P.) Ez pedig problémát jelent számunkra.

Az emberi agy lokális és lineáris környezetben fejlődött ki. A lokális azt jelenti, hogy szinten minden, amivel kapcsolatba kerültünk, kevesebb mint egy napi járóföldre volt. Lineáris, mert a változás tempója kifejezetten lassú volt. Szépapánk élete jobbra ugyanúgy telt, mint az ükunokája élete. *Ma azonban olyan világban élünk, amely globális és exponenciális.* Globális, mert ha történik valami a bolygó túlsó felén, másodpercekkel később már értesülhetünk felőle (sőt a számítógépünk már pár milliszekundummal később hall róla). Emellett exponenciális is a fejlődés villámsebességének köszönhetően. *Hol van már az, hogy generációról generációra kellett új jelenségeket megszoknunk! Manapság hónapok alatt végbemehetnek forradalmi változások.* Agyunkat azonban – amely nem igazán esett át hardveres frissítésen az utóbbi 200 ezer évben – nem erre a léptékre és sebességre tervezték. (Valójában a „tervezés” csodája, hogy egyáltalán képes alkalmazkodni olyasmikhez, amire a törzsfejlődés egyáltalán nem készítette fel. A magyarázat nyilvánvalóan az óriási többletkapacitásában rejlik, ám vajon az miként és miért jött létre? Másrészt viszont mi lesz velünk, ha a kiteljesedett mesterséges intelligencia veszi át a további fejlesztést, a mostaninál is sokkal nagyobb tempót diktálva? Gondoljunk bele: más most is olyan rendszereket hoztunk létre – számítógépeink operációs rendszereitől a teljes internetig mint rendszerig –, amelyek teljes, részletes, belső elemek minden lehetséges kölcsönhatását is kézben tartó ismeretével talán senki sem rendelkezik. S a jövőt illetően ez még legfeljebb csak a digitális vaskor – Osman P.)

Ha pedig a különálló innovációk gyarapodását is alig tudjuk követni, akkor gyakorlatilag esélytelenek vagyunk a konvergálókkal szemben. Ahogy Ray Kurzweil ki is számolta a

gyorsuló megtérülések törvényében: *a következő száz évben 20 ezer évre való technológiai változást fogunk megtapasztalni*, gyakorlatilag kétszer akkora utat teszünk majd meg, mint amekkorát az emberiség a mezőgazdaság születésétől az internet elterjedéséig megjárt. Ez azt jelenti, hogy a paradigmaváltások, vagyis a szabályokat újraíró, mindent megváltoztató áttörések mindennaposak lesznek.”

Szép új világ a túloldalon? „Nem az rossz, ami közeleg – a negatív oldal sokkal inkább azzal függ össze, hogy mennyire vagyunk képesek (vagy épp képtelenek) alkalmazkodni a változásokhoz. Számos tanulmány jutott arra, hogy az MI és a robotika konvergenciája a következő évtizedekben az Egyesült Államok munkaerejének jelentős hányadát fenyegetheti. Az embereket tízmilliószámra kell majd átképezni, ha tartani akarjuk a tempót. *A jó hír az átképzés másik oldalán van.* Valahányszor egy technológia exponenciálissá válik, kiderül, hogy egy internetméretű lehetőség rejlik benne. (Ez azért erős túlzásnak tűnik, különösen, hogy az internet lehetőségei már ma is szinte végtelenek, és még exponenciálisan növekszenek is – Osman P.) Gondoljunk magára az internetre! Míg látszólag egész iparágakat tizedel meg – a zene, a média, a kiskereskedelem, az utazás és a taxizás ágazatait –, a McKinsey Global Research azt találta, hogy az internet minden egyes eltüntetett állás helyett 2,6 új állást teremtet. *A következő évtizedben több tucat iparágban lehetünk tanúi hasonló lehetőségeknek.* Ennek eredményeként – ha úgy megy minden, ahogy az internettel történt – nagyobb jólét érhető el a következő tíz évben, mint az előző évszázadban. A vállalkozók – köztük szerencsére a környezettudatos és szociálisan érzékeny vállalkozók is – még sosem álltak ilyen jól. Ma már a korábbi évek helyett percekben belül lehet indulótőkét szerezni. Az unikornisok létrejötté – vagyis az idő, mire a ’van egy klassz ötletem’ eljut a ’milliárddolláros cégem van’ szakaszába – hajdanán két évtizedes menetelés volt. Ma bizonyos esetekben nem több egy-éves kalandnál.” – Erősen valószínű, hogy ez a kép úgy szépít, mint hajdan a koronás főeknek, illetve fiaiknak ajánlott arajelöltről készült festmény. Vigyázat: még nem lépett igazán porondra a munkaerőpiaci nagy ellenfél, az MI! Környezettudatos és szociálisan érzékeny vállalkozók? Még ha egy részüktől ez nem is marketingfogás, hanem valódi elkötelezettség, csak igen korlátosan engedhetik meg maguknak – semmiképp sem a cégük verseny- és jövedelemtermelő képességének kárára. Indulótőke percekben belül? Tündérmesékben. A legtöbbekre továbbra is áll a 3F törvénye, azaz „Founder, family and friends”, kajánabb értelmezésben „Family, friends and fools”, és csak a kiemelkedően ígéretesek jutnak így e körön kívüli pénzhez, többnyire igen alapos gazdasági és technológiai átvilágítás után.

Erről szól: „A lényeg, hogy soha nem volt még ennyire fontos látni, mit hoz a holnap, és tudatosan alkalmazkodni hozzá. Ez a könyv három részen át pontosan erről fog szólni.

Az első részben áttekintünk kilenc exponenciálisan növekvő technológiát: megvizsgáljuk, most hol állnak, és merre tartanak. Egy sor másodlagos erőhatást is görcső alá veszünk – ne-

vezzük ezeket technológiai hullámoknak –, és megnézzük, hogyan fokozzák a világ változásának ütemét, illetve miképpen növelik hatásának léptékét.

A második részben nyolc iparágra koncentrálnak, és megvizsgáljuk, hogyan formálják újra a világunkat a konvergáló technológiák. Az oktatás és a szórakoztatóipar jövőjétől kezdve az egészségügy és az üzleti élet átalakulásáig ez a rész felvázolja a holnapot, térképet készít a társadalomra váró nagy változásokról, és használati utasítást ad azok kezébe, akik meg szeretnék lovagolni e hullámokat.

A harmadik részben összeáll a kép. Egy sor környezeti, gazdasági és egzisztenciális kockázatot veszünk szemügyre, amelyek a ránk váró haladást fenyegetik. Ezek után túltekintünk a következő évtizeden, és megnézzük, mit hoz az évszázad. Öt nagy elmozdulásra fogunk összpontosítani: a gazdasági relokációra, a klímaváltozáshoz köthető zavarokra, a virtuális világ feltárására, az űr meghódítására és a kollektív tudatra épülő együttműködések jelenségre. Ezek szinte mindent új perspektívába helyeznek.

Villanások a várható jövőből: „Egy számítástechnikából kölcsönzött kifejezéssel élve a 'csomagkapcsolt' emberek jövője érkezik el, ahol csak meg kell választanunk a prioritásainkat – a sebességet, a kényelmi fokozatot vagy a költséget –, a rendszer pedig elvégzi a többi. Semmi céco, semmi kimaradt apróság, és a pótopciók is mindig elérhetők.” – De micsoda kitettség ez a technológiának, és a technológia sérülékenysége, az esetleges támadóknak!

És: „Az eddig tárgyalt technológiák megtizedelik ugyan a hagyományos közlekedési ágazatot, de a látóhatáron már felbukkant egy magát az utazást fenekestül felforgató tényező. (Az utazás, közlekedés a mai civilizáció különösen kritikus eleme, egyik legfőbb gyengesége. Személyautóinkban 1300-2500 kilós gép szállít sokszor csak 50-150 kiló embert, ami volta-képp abszurd. A nagy repülőgépek súlyaránya sem jobb. A városi közlekedés egyre inkább befulladás, működni képtelen, a város napi életét tönkretenni igen, és roppant eszköz- és erőforrás-igényes. A hosszú távú közlekedés szintűgy. Másrészt, az idegenforgalmi iparágak, amelyek 'közlekedő', utazó emberek fogadásából élnek, egyre nagyobb jelentőségre tesznek szert mind több ország megélhetésében – Osman P.) Mi lenne, ha A pontból B-be úgy is eljuthatnánk, hogy egy tapodtat sem teszünk? Mi lenne, ha Kirk kapitányt idézve csak annyit mondanánk: Sugározz fel, Scotty! Nos, mivel nincs Star Trek-es teleportunk, avatárokkal kell beérnünk. (Valójában már ebben a jövőben is megvetettük a lábunkat. Internetes telekonferenciák, társasági események, immáron – e vírusverte időkben – baráti és családi találkozók, s ha tartósan fennmaradnak a járvány elleni védekezést szolgáló megszorítások, a színházak, zenei előadások és a társzművészetek, szintűgy a vallási összejövetelek is át kell költözzenek a virtuális térbe – Osman P.)

Az avatár a második énünk, és jellemzően két formája lehet. A digitális változat pár évtizede már itt van köztünk. A videójáték-iparból indult hódító útjára, és a Second Life-féle virtuális világok vagy a Ready Player One-hoz hasonló, könyvekből lett sikerfilmek ihlették. A VR headset a szemünket és a fülünket egy másik helyre teleportálja, miközben egy sor haptikus szenzor megváltoztatja a tapintással kapcsolatos érzékelésünket. Hirtelen bent

vagyunk egy virtuális világban egy avatárba zárva. Ahogy a való világban mozgunk, úgy mozog az avatárunk is a virtuálisban. Ezzel a technológiával a nappalink kényelméből is tarthatunk előadást, így nem kell elmennünk a reptérre, átrepülni a fél országot, majd elautóznai a konferenciaközpontba

A robotok jelentik az avatárok másik formáját. Képzeljünk el egy humanoid robotot, amelyet kedvünkre irányíthatunk! Tegyük fel, hogy percalapon kibéreltünk egyet egy otthonunktól távol eső városban – egy másfajta eszközmegosztó vállalat révén –, vagy esetleg az ország több részén is tartunk robotokat készenlétben. Bárhogy legyen is, *ha felvesszük a VR-szemüveget, és belebújunk a haptikus öltözékbe, az érzékeinket átteleportálhatjuk a robotba.* Így körbesétálhatunk, kezet rázhatunk az ismerősökkel, tevékenykedhetünk – mégsem kell elmennünk otthonról.”

Hipergyorsulással nyomul a jövő: „Nézzük más szemszögből! Az egyéni autótulajdonlás több mint egy évszázados múltra tekint vissza. Az első fenyegetés, amellyel szembesült – a mai telekocsimodell –, csak az utóbbi évtizedben jelent meg. Ám a *telekocsimodell* már nem élvezhet tízévnnyi dominanciát. Küszöbön áll az áttérés az önvezető autókra, amelyet alig valamivel később követ majd a repülő autók jelentette felforgató változás, ezeket a járműveket pedig hamarosan megtizedeli a Hyperloop és a bárhová eljutó rakéták elterjedése. És persze jönnek az avatárok. A legfontosabb: *mindez a sok változás a következő tíz évben fog bekövetkezni.*”

S tudnunk kell, hogy *a jövőt és annak nyomulását még csak nem is a lánglelkű feltalálók és fejlesztők, sőt, nem a Steve Jobsok teremtik meg, hanem maga a lehetőség,* legalábbis világunk mai paradigmájában. Ha lehetőség van valamilyen gazdaságilag is elegendően sikeres innováció létrehozására, ahhoz a gazdasági érdek létre is hozza azt.

A következő gondolatmenet bevezetőjéből megtudjuk, hogy *az ember már képes túltenni a természetén:* nagyobb hideget tud előállítani, mint ami ismereteink szerint az Univerzumban található. Ez kell a „[t]öbb dolgok vannak földön és egen....” egyik mai megtestesülése, a kvantum-számítástechnika egy fontos eleméhez – kapunk is erről egy tömör összefoglalást. *S a szédítő fejlődés felvázolása folytatódik:*

„A következő két fejezetben megvizsgálunk kilenc konvergáló exponenciális technológiát. Mindegyik a Moore-törvény – a számítási kapacitás hat éve (apró elírás: valójában „hat évtizede” áll az eredetiben – Osman P.) emelkedő – hullámát lovagolja meg. Az utóbbi években azonban a Moore-törvény lassulni kezdett. Ennek okát a fizikában kereshetjük.” A magyarázat lényege, hogy *az ember a fejlesztéseivel már ezen a téren is ott jár, ahol beleütközik a természet szabta határokba:* „Az integrált áramkörök fejlesztését a tranzisztorok közötti tér csökkentésével érték el. A tranzisztorok közötti távolság 2000-re alig 100 nanométerre zsugorodott, ma pedig már közelítünk az öthöz – és itt kezdődnek a gondok. Ebben a mikroszkopikus léptékben az elektronok elkezdnek ide-oda ugrálni, és a csip elveszíti számítási képességét. Elértük tehát a tranzisztorok növekedésének elkerülhetetlen fizikai határát – és ezzel együtt elkezdődött a Moore-törvény hatyúdala. Vagy talán mégsem? A

The Law of Accelerating Returns (A gyorsuló megtérülések törvénye) című értekezésében Ray Kurzweil arra utal, hogy *valahányszor egy exponenciális technológia eléri a határait, egy másik veszi át a helyét.*

A gondolatmenet pedig itt ma még beláthatatlan távlatokra tér át: „2002-ben Geordie Rose, az egyik első kvantumszámítógép-vállalat, a D-Wave alapítója előállt a *Moore-törvény kvantummegfelelőjével, amelyet ma Rose-törvény* néven ismerünk. Az elgondolás hasonló: a kvantumszámítógépben levő qubitek száma évente megduplázódik. A Rose-törvényt sokan 'felturbózott Moore-törvénynek' is nevezik, mert a szuperpozícióban levő qubitek kapacitása sokkal nagyobb, mint a tranzistorokban levő bináris biteké. Nézzük egy példán keresztül: egy ötvenqubites számítógép 16 petabyte memóriával rendelkezik. Ez rengeteg memória. Ha iPod lenne, 50 millió dalt tárolna. Ám növeljük ezt meg mindössze 30 qubittel, és valami egészen mást kapunk. *Ha a világegyetem minden atomja egyetlen bit információ tárolására lenne képes, egy 80 qubites számítógépnek nagyobb tárolókapacitása lenne, mint az univerzum összes atomjának együttvéve.*” – Üdvözlét a tényleg felfoghatatlan jövőben!

„Nincs pontos elképzelésünk arról, milyen újítások fognak megjelenni, amint a kvantumszámítástechnika valóban elkezd beérni. Amit azonban tudunk, az egészen elképesztő. Mivel a kémia és a fizika kvantumfolyamatok, a qubitben számítás előmozdítja, amit az Oxfordon oktató Simon Benjamin így nevez: 'az új anyagok, új vegyületek és új gyógyszerek felfedezésének aranykora.' *Kitágítja a mesterséges intelligencia lehetőségeit, átalakítja a kiberbiztonságot, és hihetetlenül komplex rendszerek szimulálását teszi lehetővé.*” – A szimulálás pedig nyilvánvalóan korábban sohasem látott lehetőségeket nyitó fejlesztési platformként és eszközként is szolgál majd.

És eljőve a fordulóponthoz? „A kvantum-számítástechnika immár széles tömegek számára elérhető. A Rigetti Computing weboldalára látogatva letölthetjük a cég Forest nevű kvantumfejlesztő készletét, amely felhasználóbarát interfészt biztosít a kvantumvilághoz. Ezzel szinte bárki írhat olyan programokat, amelyeket futtatni lehet a Rigetti 32 qubites számítógépén – eddig több mint 120 millió program futott már rajta. A kvantum-számítástechnika céljára kifejlesztett felhasználóbarát interfész az egyik kritikus fontosságú fordulóponthoz vezet. Sőt talán ez maga a kritikus fordulóponthoz – nézzük meg, miért!

BOLD című könyvünkben bevezettük 'az exponenciális fejlődés hat D-jét', azaz az exponenciális technológiák fejlődési ciklusát: digitalizáció, deceptio, disrupció, demonetizáció, dematerializáció és demokratizáció. Mindegyik az exponenciális technológiák fejlődésének egy-egy kulcsfontosságú szakaszát képviseli, amelyek mindig hatalmas felbolyduláshoz és nagyszerű lehetőségekhez vezetnek. Mivel e szakaszok megértése elengedhetetlen a kvantum-számítástechnika (és az egyéb tárgyalt technológiák) fejlődésének megértéséhez, tekintsük át ezeket röviden:

Digitalizáció. Amint egy technológia digitálissá válik, vagyis lefordítható a bináris kód egyeseire és nulláira, azonnal felpattan a Moore-törvény hátára, és exponenciálisan gyorsul-

ni kezd. (Ezt korábban Ray Kurtzwelltől idézték, itt viszont már folytatódik – Osman P.) *A kvantum esetében hamarosan átnyergel a Rose-törvény hátára, és az eddiginél is vadabb vágta veszi kezdetét.* (A 'kvantum esetében': az eredetiben is így áll, és nyilvánvalóan a kvantum-számítástechnika alapú új eszközökre vonatkozik – Osman P.)

Decepció (kiábrándulás). Az exponenciális technológia jellemzően hatalmas érdeklődést kelt, amikor bevezetik. Mivel azonban a korai haladás lassú (ha görbére helyezzük, az első néhány duplázódás mind 1,0 alatt marad), ezek a technológiák hosszú ideig nem teljesítenek elvárások szerint. Gondoljunk csak a bitcoin hajnalára! Akkoriban a legtöbben azt hitték, a kriptopénz az überkockák új játékszere, vagy az illegális drogok online beszerzésének eszköze. Manapság a pénzpiacok újraformálódását jelzi. (Igazából attól még nagyon messze van. Teljesen más minőség, mint a modern világ *fiat pénze*, amibe beletartozik a számlapénz is, és ennek megfelelően legfeljebb csak további, mélyreható fejlesztések segítségével szerezhetné meg magának, részben-egészben, annak hagyományos szerepét. Különösen fontos ebben, hogy a mai kriptopénz a maga vad volatilitásával túlnyomórészt alkalmatlan a pénz funkcióinak betöltésére – Osman P.) A folyamat a decepció, azaz a kiábrándulás szakaszának klasszikus példája.”

„*Diszrupció* (felforgatás). Amikor az exponenciális technológia valóban hatást kezd gyakorolni a világra, felforgatja a meglevő termékeket, szolgáltatásokat, piacokat és iparágakat. Egyik példája a 3D nyomtatás: egyetlen exponenciális technológia egy teljes, 10 billió dolláros gyártószektort fenyeget. (A nagy innovációk felforgató hatását már a szakterület elmélete atyjának tekintett J.A. Schumpeter is kiemelte. A modern techvállalatoknak a 20. sz. második felében indult diadalmenete pedig addig erős és hatalmas cégek, és egész ágazatok romjain emelkedett. Korlátlan ambíciók, kimagasló növekedési képességű technológiák térhódítása a mindenképp korlátos piacokon ezt szükségképp hozza magával – Osman P.)

Demonetizáció. Korábban egy terméknek vagy szolgáltatásnak költsége volt, most a pénz eltűnik az egyenletből. Régen a fényképezés drága mulatságnak számított. Az ember korlátozott számú képet készített, mert a film és előhívása sokba került. Amint azonban digitálissá váltak a fotók, ezek a költségek eltűntek. Ma már gondolkodás nélkül fényképezünk, az igazi nehézséget pedig a sokféle lehetőség áttekintése jelenti. ('A pénz eltűnik az egyenletből'? Ez valóban többé-kevésbé igaz lehet bizonyos termékekre és szolgáltatásokra, azonban ahhoz, hogy piacosítsák azokat, hatalmas tőkebefektetések kellenek, amit végső soron a felhasználók fizetnek meg valamiképp. A példánál maradva, a fényképezés közvetlen önköltsége valóban lenullázódott, viszont a hozzá szükséges eszköz ára, különösen, ha nem olcsó és vacak, igencsak számottevő lehet – ráadásul különféle, itt most nem fejtegethető kényszerek ezen eszközök viszonylag gyakori cseréjére késztetnek. Ahhoz pedig, hogy a képet másnak elküldhessük, internet kell vagy mobilhálózat, aminek a kiépítése és fenntartása igencsak nem olcsó – s ezt természetesen a felhasználók fizetik meg, legfeljebb másként, gyakran úgy, hogy nem is tudnak erről. Jó közelítés azt mondani, hogy piacképes cég és annak piacképes

árucikke/szolgáltatása létrehozásához és fenntartásához mind nagyobb tőkeerő kell – ennyire tűnt el a pénz az egyenletből – Osman P.)

Dematerializáció. Dematerializációról akkor beszélünk, amikor maguk a termékek tűnnek el – a fényképezőgép, a sztereó magnó, a videójáték-konzol, a televízió, a GPS-rendszerek, a számítógép, a papír, a hagyományos társkereső szolgáltatás stb. Ezek a korábban független termékek most már bármely okostelefonon megtalálhatók. A Wikipédia dematerializálta az enciklopédiát, az iTunes pedig a zeneboltot. És így tovább.” – De jó példa: „A Wikipédia dematerializálta az enciklopédiát”. Az e-könyvre ez még igaz is – félig-meddig, mert a könyvszerető embernek igenis hiányzik a valódi könyv élménye, a vele való „meghitt kettesben” olvasás. A Wikipédia viszont felettébb fontos tényezőben elmarad az igazán jó enciklopédiáktól: ez a minőségbiztosítás, ami legfeljebb csak korlátozottan van meg benne. A jó enciklopédiák szócikkei ebben jól teljesítenek. Bizonyára segít majd rajta az ilyen rendszerek konvergenciája a mesterséges intelligenciával.

„Demokratizáció. Ezen a ponton az exponenciális technológia elterjed, és hódító útra indul. A mobiltelefonok régen tégl méretű készülékek voltak, amelyeket csak maroknyi gazdag ember engedhetett meg magának. Ma már majdnem mindenkinek van, és szinte lehetetlen olyan helyet találni a világban, ahová még egyáltalán nem ért el.” – Demokratizáció? Ha ezt úgy vesszük, hogy mindinkább mindenki számára megnyitják a hozzáférést, ez igaz. A józan valóság viszont, ezt is gazdasági érdekek hajtják, s a technológiai fejlődés teszi lehetővé.

S ez még csak a felfedezőút kezdete.

Dr. Osman Péter

SUMMARIES

COPYRIGHT STATUS OF VIDEO GAMES

Dr MihályFicsor

The comprehensive and thorough analysis of the former Assistant Director General of WIPO explores all the important aspects of the copyright status of video games. Among other important questions it deals with their basic characteristics, their features considered as multimedia products, the alternatives of their legal classification in different countries, the importance of audiovisual elements, their streaming, the role of music in video games.

A VIDEÓJÁTÉKOK SZERZŐI JOGI STÁTUSA

Dr. Ficsor Mihály

A Szellemi Tulajdon Világszervezetének korábbi főigazgató-helyettese tanulmányában a videójátékok szerzői jogi státusának aspektusairól ír átfogó elemzést. A téma fontosságát az adja, hogy a játékiparnak ez az ága folyamatosan fejlődik, napjainkra a filmgyártásával vetekszik. Ebben – egyéb fontos kérdések mellett – a videójátékok definiálása után a szerző kitér alapvető jellemzőikre, multimédiás termékként szerzett tulajdonságaikra, jogi osztályozásuk alternatíváira egyes országokban, az audiovizuális elemek növekvő jelentőségére, a streaming lehetőségeire, a háttérzene szerepére.

ANALYSIS OF A BITUMEN BLOWING UNIT'S OFF-GAS TREATMENT FROM AN ASPECT OF PATENTS

Tamás Bence Szöllős

This study is based on a thesis about a bitumen blowing unit's off-gas treatment in a refinery in Hungary. This off-gas treatment is going to be modernized in the nearly future to have a larger capacity and lower emission. The study presents the used equipment and bitumen blowing patents, sulphur-dioxide separation patents, and inventions for the utilization of the sulphur-dioxide.

INFRINGEMENT OF INDUSTRIAL PROPERTY RIGHTS – CRIMINAL STATEMENT OF FACTS WORTHY OF A BETTER FATE – PART I

Krisztina Karsai

Infringement of industrial property rights as a criminal statement of facts has a very important role in the legal framework of action against counterfeiting. The interpretation and application of the different elements of infringement of industrial property rights as a criminal statement needs a thorough analysis. Criminal liability in the serious cases of infringement may be able to push back the number of such crimes.