

C-159/23. sz. ügy**Az előzetes döntéshozatal iránti kérelemről a Bíróság eljárási szabályzata
98. cikkének (1) bekezdése alapján készített összefoglalás****A benyújtás napja:**

2023. március 15.

A kérdést előterjesztő bíróság:

Bundesgerichtshof (Németország)

Az előzetes döntéshozatalra utaló határozat kelte:

2023. február 23.

Felperes és felülvizsgálati kérelmet előterjesztő fél:

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Alperes és ellenérdekű fél a felülvizsgálati eljárásban:

Datel Design and Development Ltd.

Datel Direct Ltd.

JS

Az alapeljárás tárgya

Szellemi tulajdon – 2009/24/EK irányelv – Számítógépi programok jogi védelme – Terjedelem – Videójáték-konzolok alapfelszereltségének bővítése – A „módosítás” fogalma – Védett számítógépi program futtatása során használt változók tartalmát módosító szoftver

Az előzetes döntéshozatal iránti kérelem tárgya és jogalapja

Az uniós jog értelmezése, EUMSZ 267. cikk

Az előzetes döntéshozatalra előterjesztett kérdések

1. Sérül-e a számítógépi programnak a 2009/24/EK irányelv 1. cikkének (1)–(3) bekezdése szerinti védelme, ha nem a számítógépi program tárgy- vagy forráskódját vagy annak többszörözését módosítják, hanem a védett számítógépi programmal egyidejűleg futtatott másik program módosítja a védett számítógépi program által az operatív memóriában tárolt és a program futtatása során használt változók tartalmát?

2. A 2009/24/EK irányelv 4. cikke (1) bekezdésének b) pontja szerinti módosításnak minősül-e, ha nem a számítógépi program tárgy- vagy forráskódját vagy annak többszörözését módosítják, hanem a védett számítógépi programmal egyidejűleg futtatott másik program módosítja a védett számítógépi program által az operatív memóriában tárolt és a program futtatása során használt változók tartalmát?

A hivatkozott uniós jogi rendelkezések

A számítógépi programok jogi védelméről szóló, 2009. április 23-i 2009/24/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv, különösen az 1. cikk (1)–(3) bekezdése és a 4. cikk b) pontja

A hivatkozott nemzeti rendelkezések

Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (a szerzői jogról és szomszédos jogokról szóló törvény; a továbbiakban: UrhG), különösen a 69a. § és a 69c. §

A tényállás és az eljárás rövid bemutatása

- 1 A felperes kizárólagos európai hasznosítóként PlayStation videójáték-konzolokat, különösen a 2014-ig forgalmazott PlayStationPortable (PSP) konzolokat, valamint ezekre a konzolokra készült játékokat (a továbbiakban: a felperes játécai, szoftverei vagy számítógépes programjai), köztük a „MotorStorm: Arctic Edge” játékot forgalmazza. A Dattel Design and Development Ltd. (a továbbiakban: elsőrendű alperes) és a Dattel Direct Ltd. (a továbbiakban: másodrendű alperes) a szoftvereket – különösen a felperes videójáték-konzoljához való kiegészítőket, köztük az „Action Replay PSP” szoftvert, valamint „Tilt FX” néven a PSP videójáték-konzolhoz egy kiegészítő (input) beviteli eszközt és a hozzá tartozó szoftvert – fejlesztő, gyártó és forgalmazó Dattel Holdings Group vállalatcsoporthoz tartozik. A „Tilt FX” eszköz lehetővé teszi a videójáték-konzol térbeli mozgatóssal történő vezérlését. Az elsőrendű alperes fejlesztette ki az „Action Replay PSP” és a „Tilt FX” szoftvereket. A másodrendű alperes forgalmazta ezt a szoftvert. JS (a továbbiakban: harmadrendű alperes) a másodrendű alperes ügyvezetője.

- 2 Az alperes szoftvertermékei kizárólag a felperes eredeti játékaival működnek. Ehhez a PSP-t egy számítógéphez kell csatlakoztatni és a PSP-be egy memóriakártyát helyezni, amelyre felkerül az alperes szoftvere. A PSP újraindítása után a felhasználó a videójáték-konzolon előhívhat egy további menüpontot, az „Action Replay”-t, amelyen keresztül módosíthatók a felperes egyes játécai. A „MotorStorm: Arctic Edge” játékban például ezek az „Infinite Turbo” és az „All Drivers Available” opciók, amelyek azt eredményezik, hogy a „Turbo” („Booster”) használatára vonatkozó korlátozások megszűnnek, vagy elérhető válnak olyan pilóták, akik egyébként csak bizonyos pontszámok elérésekor válnak hozzáférhetővé.
- 3 A „Tilt FX” szoftverrel a megrendelő olyan érzékelőt kap, amelyet a PSP fejhallgató-csatlakozójához kell csatlakoztatni, és lehetővé teszi, hogy a PSP-t a videójáték-konzol térbeli mozgásával irányítsa. A mozgásérzékelő használatához szintén egy memóriakártyát kell behelyezni a PSP-be, így elérhetővé válik egy további menüpont, a „Tilt FX” és a játékok listája. Az említett szoftver itt is lehetővé teszi, hogy a játék során egy billentyűkombinációval előhívható legyen egy további – az eredeti játékban nem szereplő – menü. Az „FX” opció kiválasztásakor megszűnnek bizonyos korlátozások. Így például a „MotorStorm: Arctic Edge” játékban a „Turbo” funkció korlátlanul használható.
- 4 A felperes azt állítja, hogy a felhasználók az alperes kifogásolt szoftvertermékei segítségével a szerzői jog alapján jogellenes módon módosítják a játékok alapjául szolgáló szoftvert. Ezért az alperesek felelősek. A felperes másodlagosan a versenyjogon alapuló követeléseket érvényesít, harmadlagosan pedig a deliktuális felelősségre hivatkozik abból a szempontból, hogy a vállalkozás alapításához és működtetéséhez fűződő alapvető joga sérült.
- 5 A felperes az elsőfokú eljárásban utoljára azt kérte, hogy a bíróság
 - I. kötelezze az alpereseket kényszerítő eszközök alkalmazásának terhe mellett a Németországi Szövetségi Köztársaságban az alábbi tevékenységek abbahagyására:
 - a. a PSP 1000, PSP 2000, PSP 3000 és PSP Go hardverváltozatokon való használatra alkalmas, a PSP videójáték-konzolokon futtatott játékokba való felhasználói beavatkozást – és ezáltal a játékszoftver módosításával a játékok módosítását lehetővé tevő vagy megkönnyítő – Action Replay PSP szoftver kínálása, értékesítése, terjesztése és/vagy a kínálásra, értékesítésre vagy terjesztésre való megbízás adása,
 - b. a PSP 1000, PSP 2000 és PSP 3000 való használatra alkalmas, a PSP videójáték-konzolokon futtatott játékokba való felhasználói beavatkozást – és ezáltal a játékszoftver módosításával a játékok módosítását lehetővé tevő vagy megkönnyítő – „Tilt FX” szoftver

kínálása, értékesítése, terjesztése és/vagy a kínálásra, értékesítésre vagy terjesztésre való megbízás adása,

- c. valamint az a. és b. pontban leírt szoftverek és/vagy az ilyen szoftverekhez szükséges licenciák és/vagy frissítések letöltésre való kínálása;
- II. kötelezze az alpereseket, hogy 2008 januárjától kezdődően adjanak tájékoztatást a felperesnek a Németországban forgalmazott termékek eredetéről és forgalmazási csatornáiról az I. pontban meghatározottak szerint, a gyártók, a beszállítók és más korábbi birtokosok, a közületi vevők és megbízók nevének és címének, valamint a gyártott, leszállított, átvett és megrendelt áruk mennyiségének és árának feltüntetésével, és a vonatkozó igazoló dokumentumok (ajánlatok, számlák, szállítólevelek és vámokmányok) időrendbe szedett jegyzékben történő benyújtásával;
- III. állapítsa meg, hogy az alperesek egyetemlegesen kötelesek megtéríteni a felperesnek minden olyan kárt, amely abból keletkezett és keletkezik, hogy az alperesek a fenti I. pontban leírt cselekményeket elkövetik és már elkövetették.
- 6 Másodlagosan a felperes azt kérte, hogy a bíróság tiltsa el az elsőrendű alperest az I. elsődleges kérelemben megjelölt cselekmények támogatásától. Harmadlagosan kötelezze a bíróság az alpereseket a videójáték-konzol másolásvédelmi intézkedéseinek megkerülését lehetővé tevő vagy elősegítő intézkedések alkalmazásának abbahagyására.
- 7 Az elsőfokú eljárásban a Landgericht Hamburg (hamburgi regionális bíróság, Németország, 2012. január 24-i ítélet – 310 O 199/10, juris) a másodrendű és harmadrendű alperest az elsődleges keresetnek megfelelően marasztalta el, az elsőrendű alperest azonban csak a másodlagos kérelemnek megfelelően abbahagyásra kötelezte, és egyebekben elutasította a keresetet.
- 8 A felek fellebbeztek az ítélet ellen. A fellebbviteli eljárásban a felperes a másodrendű és a harmadrendű alperessel szemben továbbra is fenntartotta az I. és III. pont szerinti kereseti kérelmeit, és ezen túlmenően kérte, hogy a bíróság
- I. kötelezze az elsőrendű alperest kényszerítő eszközök alkalmazásának terhe mellett a Németországi Szövetségi Köztársaságban az alábbi tevékenységek abbahagyására:
- a PSP 1000, 2000, 3000 és PSP GO hardverváltozatokon való használatra alkalmas, a PSP videójáték-konzolokon futtatott játékokba való felhasználói beavatkozást – és ezáltal a játékszoftver módosításával a játékok módosítását lehetővé tevő vagy megkönnyítő – „Action Replay PSP” valamint a mozgásérzékelőhöz tartozó „Tilt FX” szoftver kínálása, értékesítése és terjesztése;

- II. kötelezze az elsőrendű, a másodrendű és a harmadrendű alperest, hogy az I. pontban említett cselekmények elkövetésének mértékéről adjanak tájékoztatást a felperesnek, méghozzá az alábbi adatokat tartalmazó jegyzék benyújtásával:
- a) a gyártók, beszállítók és más korábbi birtokosok neve és címe,
 - b) szállítási mennyiségek, típusmegjelölések, cikkszámok, szállítási idők és szállítási árak,
 - c) önköltség, beleértve az összes költségtényezőt, valamint az elért nyereséget,
 - d) az egyes ajánlatok, feltüntetve a felajánlott mennyiségeket, a típusmegjelöléseket, a cikkszámokat, az ajánlattételi időpontokat és az ajánlati árakat,
 - e) a reklámozás jellege és mértéke, reklámhordozó, példányszám, megjelenési időszak és terjesztési terület szerinti bontásban; és
 - f) a közületi vevők és az ajánlatok közületi címzettjeinek neve és címe;
- III. állapítsa meg, hogy az elsőrendű alperes a másod- és harmadrendű alperessel egyetemlegesen köteles megtéríteni a felperesnek minden olyan kárt, amely abból keletkezett és keletkezik, hogy az elsőrendű alperes a fenti I. pontban leírt cselekményeket elköveti és már elkövetette.
- 9 A fellebbviteli bíróság (Oberlandesgericht Hamburg [hamburgi regionális felsőbíróság, Németország], GRUR 2022, 483) elutasította a felperes fellebbezését, az alperes fellebbezése nyomán pedig megváltoztatta az elsőfokú ítéletet és teljes egészében elutasította a keresetet.
- 10 A fellebbviteli bíróság a szerzői jogok megsértésére alapított keresetet elfogadhatónak, de megalapozatlannak találta. A felperes nem volt jogosult az UrhG 97. §-a (1) bekezdésének első mondata és a 69c. § 2. pontja alapján érvényesített abbaahagyás követelésére. Az alperes szoftverének alkalmazása nem vezet a felperes eredeti játékainak alapjául szolgáló számítógépi programok módosításához. Kétségtelen, hogy a felperes játékaik megfeleltek az UrhG 69a. §-a szerinti számítógépi programmal szemben támasztott követelményeknek. Az UrhG 69a. §-a és 69c. §-a szerinti számítógépi program szerzői jogi oltalmának tárgya azonban a tárgykódból és a forráskódból álló programadatok, valamint a számítógépi program belső szerkezete és szervezete, nem pedig a programnak megfelelő futtatása. Az alperes szoftvere nem módosítja sem magukat a programokat, sem a PSP memóriájába feltöltött programmásolatokat. Párhuzamos parancsai csak a számítógépes játék által az operatív memóriában tárolt változókat módosították, megváltoztatva így a játék eredményét. A felperes által képviselt funkcionális megközelítés, miszerint a programkód befolyásolásától vagy annak módosított többszörözésétől függetlenül módosítást kell feltételezni akkor is, ha a

program futtatásába való beavatkozás más módon történik, nem egyeztethető össze az UrhG 69a. §-a szerinti számítógépi program oltalom tárgyával. A számítógépi programnak a programnak megfelelő futtatására nem terjed ki az UrhG 69c. §-ának 2. pontja szerinti kizárólagos módosítási jog. A számítógépi program szerzője nem rendelkezik az UrhG 69a. §-ából és 69c §-ából levezethető joggal arra, hogy programját csak az általa eredetileg tervezett időrendi sorrendben futtassák, ameddig a játék – mint a perbeli esetben is – harmadik személyek beavatkozása mellett is a programnak megfelelően fut, és az egyes játékhelyzeteket maga a játékszoftver biztosítja.

- 11 A fellebbviteli bíróság által elfogadott felülvizsgálati kérelmével, amelynek az elutasítását kérik az alperesek, a felperes fenntartja a fellebbezési fokon előterjesztett kereseti kérelmeit.

Az előzetes döntéshozatal iránti kérelem indokolásának rövid bemutatása

- 12 A felperes elsődleges kérelmeit illetően a felülvizsgálati kérelem sikere attól függ, hogy az alperes szoftverének telepítése sérti-e a felperes által az UrhG 69c. §-ának 2. pontja alapján érvényesített, a számítógépi program módosítására vonatkozó kizárólagos jogát. E rendelkezés alkalmazása során kérdések merülnek fel a 2009/24/EK irányelv 1. cikke (1)–(3) bekezdésének és 4. cikke (1) bekezdése b) pontjának értelmezésével kapcsolatban.
- 13 A felperes az UrhG 69c. §-ának 2. pontja alapján a számítógépi program módosítására vonatkozó kizárólagos jogának megsértésére hivatkozik.
- 14 Az első kérdésről: kérdéses, hogy úgy kell-e értelmezni a 2009/24/EK irányelv 1. cikkének (1) és (2) bekezdését, hogy sérül a számítógépi programnak a 2009/24/EK irányelv 1. cikkének (1)–(3) bekezdése szerinti védelme, ha nem a számítógépi program tárgykódját vagy forráskódját vagy annak többszörözését módosítják, hanem a védett számítógépi programmal egyidejűleg futtatott másik program módosítja a védett számítógépi program által az operatív memóriában tárolt és a program futtatása során használt változók tartalmát.
- 15 A fellebbviteli bíróságnak a felülvizsgálati kérelemmel meg nem támadott megállapításai szerint az alperes szoftvertermékei úgy fejtik ki hatásukat, hogy a programnak az operatív memóriába való betöltését érintetlenül hagyják, a programok menetét azonban a – alapvetően a játékhoz tartozó – változók módosításával befolyásolják. Nem magában az operatív memóriában tárolt parancsok módosulnak, hanem csak azok a (változó) adatok, amelyeket a játékszoftver a végrehajtás során az operatív memóriában tárol. A felperes játékszoftverének programparancsai is aktívak maradnak, és belső szerkezetük sem változik. Csak az operatív memóriában lévő, a futtatott játékból generált adatok módosulnak. Ezáltal a játék parancsai más értékek alapján kerülnek végrehajtásra, mint a játék szabályos futtatása esetén az adott időpontban. A játékok – még az alperes szoftverét használva is – mindig a programozás szerint futnak. A játékban keletkező bizonyos adatokat (pl. a „Turbo” elhasználása)

azonban az alperes szoftvertermékei felülírják az operatív memóriában olyan értékekkel, amelyeket maga a játék is ismer és értelmezni tud. Ily módon a program számára egy olyan állapotot szimulálnak, amely előfordulhat ugyan a normál játék során is, és hozzátartozik a programhoz, de amely a játék konkrét állásánál nem fordulna elő. Az alperes szoftvere például nem ad hozzá a játékhoz egy „szalagkorlátnak ütközés” parancsot, csupán azt befolyásolja, hogy a játék milyen időzítéssel és milyen gyakorisággal hajtja végre ezt a parancsot, amely eredetileg is szerepel a programban.

- 16 A jelen ügyben tehát az a döntő, hogy a számítógépi program által a videójáték-konzol operatív memóriájában létrehozott és használt változók tartalma még a számítógépi programhoz fűződő jog védelmének hatálya alá tartozik-e. Itt figyelembe kell venni, hogy a változók megfelelő kategóriáját mindenképpen a felperes játékszoftvere biztosítja, és csak a változók tartalmát változtatja meg az alperes szoftverének beavatkozása a játék során, ami révén például egy változó értékétől függő parancs végrehajtásának ideje vagy gyakorisága változik. Kétséges, hogy a játék során az operatív memóriában keletkező változó adatok ilyen jellegű befolyásolása önmagában a szerzői jogi értelemben avatkozik-e be számítógépi programba.
- 17 A 2009/24/EK irányelv 1. cikke (1) bekezdésének első mondata szerint (vö. az UrhG 69a. §-ának (4) bekezdésével) a tagállamok a számítógépi programokat az irodalmi és művészeti művek védelméről szóló Berni Egyezmény (RBÜ) szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelemben részesítik. A 2009/24/EK irányelv 1. cikke (1) bekezdésének második mondata és az UrhG 69a. §-ának (1) bekezdése szerint a „számítógépi programok” fogalma magában foglalja azok előkészítő dokumentációját is. A 2009/24/EK irányelv 1. cikke (2) bekezdésének első mondata és az UrhG 69a. §-a (2) bekezdésének első mondata szerint nyújtott védelem a számítógépi program minden kifejezési formájára vonatkozik. A 2009/24/EK irányelv 1. cikke (2) bekezdésének második mondata és az UrhG 69a. cikke (2) bekezdésének második mondata szerint a számítógépi program bármely elemének – köztük az interfészek – alapjául szolgáló ötletek és elvek nem részesülnek szerzői jogi védelemben. A 2009/24/EK irányelv 1. cikke (3) bekezdésének első mondata és az UrhG 69a. § (3) bekezdésének első mondata szerint a számítógépi program akkor részesül védelemben, ha eredeti, abban az értelemben, hogy a szerző saját szellemi alkotása. Annak megállapításához, hogy részesülhet-e ilyen védelemben, a 2009/24/EK irányelv 1. cikke (3) bekezdésének második mondata és az UrhG 69a. §-a (3) bekezdésének második mondata szerint más feltétel nem alkalmazható.
- 18 Mind a 2009/24/EK irányelvben megállapított szabályok megfogalmazása, mind a szabályozási kontextus és a jogalkotás története valószínűsíthetően a számítógépi program fogalmának olyan értelmezése mellett szól, amely a forráskódra és a tárgykódra, mint a programfejlesztő (szerző) által létrehozott személyes alkotás kifejezési formájára irányul, és ezért nem terjed ki a játék során a számítógép operatív memóriájában keletkező változó adatok pusztán befolyásolására.

- 19 A 2009/24/EK irányelv 1. cikke (1) bekezdése első mondatának a szövege szerint a számítógépi programok az RBÜ szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelemben részesülnek. A számítógépi programot kezdetben „forráskód” formájában írják meg egy érthető programozási nyelven, mielőtt egy erre a célra szolgáló, „fordítónak” nevezett program segítségével a számítógép által végrehajtható formába, azaz „tárgykód” formájába írják át (lásd: a Bíróság 2021. október 6-i Top System ítélete, C-13/20, EU:C:2021:811, 35. pont). A TRIPS-egyezmény 10. cikkének (1) bekezdése előírja, hogy a számítógépi programok az RBÜ alapján irodalmi művekként akár forráskód, akár tárgykód formájában védettek. A számítógépi program forráskódja és tárgykódja tehát a program kifejezési formája, következésképpen a számítógépi programok szerzői jogi védelme alá tartozik. A 2009/24/EK irányelv által biztosított védelem tárgya magában foglalja a számítógépi program bármely formában történő kifejezéseit, amelyek lehetővé teszik annak a különböző programozási nyelveken, úgymint forráskód és tárgykód, történő többszörözését (a Bíróság 2010. december 22-i Bezpečnostní softwarová asociace ítélete, C-393/09, EU:C:2010:816, 33–35. pont, és 2021. október 6-i Top System ítélete, C-13/20, EU:C:2021:811, 36. pont). Ezt támasztja alá a 2009/24/EK irányelv (15) preambulumbekkezdése is, amely szerint a számítógépi program másolatát megjelenítő „kód” jogosulatlan többszörözése, fordítása, feldolgozása vagy megváltoztatása a szerző kizárólagos jogának megsértését jelenti.
- 20 A számítógépi programok szerzői jogi védelmére vonatkozó uniós rendelkezések jogalkotási előzményei szintén a programozási eredmény anyagi formába foglalására irányuló felfogás mellett szólnak. Így a 2009/24/EK irányelvvel felváltott 91/250/EGK irányelv előkészítésekor az Európai Bizottság abból indult ki, hogy a számítógépi program olyan parancsok sorozata, amelynek célja egy meghatározott funkció vagy feladat végrehajtása (A számítógépi programok jogi védelméről szóló tanácsi irányelvre irányuló javaslat (COM(1988) 816. végleges, HL 1989. C 91., 5. és 9. o.; lásd még: a 2004. március 24-i európai bizottsági határozat – COMP/C-3/37.792 – C(2004)900 végleges, 21. pont – Microsoft). Ez megfelel a Szellemi Tulajdon Világszervezetének (WIPO) a számítógépes szoftverek oltalmára vonatkozó mintaszabályzata 1. § (1) bekezdésének (GRUR Int. 1978, 286). E meghatározás szerint a számítógépi program olyan parancsok sorozata, amelyek, amennyiben a számítógép számára feldolgozható adathordozóra helyezik azokat, alkalmasak arra, hogy egy feldolgozó kapacitással rendelkező számítógépet egy meghatározott funkció, feladat vagy eredmény jelzésére, megvalósítására vagy végrehajtására készítsenek.
- 21 Ezen elvek alapján a jelen ügyben nem sérült a 2009/24/EK irányelv 1. cikke szerinti védelem. A fellebbviteli bíróság tehát a felek ellenvetése nélkül megállapította, hogy a felperes által a PSP-ben használt szoftver teljesítette a számítógépi programmal szemben támasztott követelményeket, de az alperes szoftvere nem változtatta meg a tárgykód és a forráskód programadatait, illetve a felperes által forgalmazott játékok játékszoftverének belső szerkezetét és szerkezetét, illetve az operációs rendszer szoftverét.

- 22 Ezzel szemben a felperes úgy véli a felülvizsgálati kérelmében, hogy a 2009/24/EK irányelv szövege és keletkezéstörténete is amellel szól, hogy a 2009/24/EK irányelv 1. cikke értelmében az operatív memóriába betöltött, szóban forgó változók tartalmának a számítógépi program védelmének hatálya alá kell tartoznia. Azt állítja, hogy a számítógépi programnak a WIPO mintaszabályzat 1. §-ának 1. pontjában szereplő meghatározásából – miszerint az olyan parancsok sorozata, amelyek, amennyiben a számítógép számára feldolgozható adathordozóra helyezik azokat, alkalmasak arra, hogy egy feldolgozó kapacitással rendelkező számítógépet egy meghatározott funkció, feladat vagy eredmény jelzésére, megvalósítására vagy végrehajtására késztesse – következik, hogy a vezérlő programstruktúrák célra irányulása releváns. Ezért a „számítógépi program” kifejezés magában foglalja a parancssorozat minden olyan részét is, amely hozzájárul a tervezett eredmények eléréséhez vagy bizonyos funkciók lehetővé tételéhez. A per tárgyát képező számítógépes játékok feladata az volt, hogy a dinamikus játékmenet segítségével szórakoztató és kihívást jelentő játékelményt nyújtsanak. A dinamikus játékmenet a programparancsok és a programparancsokat befolyásoló változó adatok kölcsönhatásának az eredménye volt. A játékok menete az operatív memóriában tárolt változó adatoktól függött, amelyeket a játékok szoftverei a játék menetétől függően folyamatosan változtattak. A program menete tehát attól függ, hogy a játék során bizonyos paraméterek generálódnak, amelyeket a program később újra felhasznál. Ahhoz, hogy e dinamikus programfolyamat termékeként egy, a szerző által konkrétan meghatározott eredményt (például a „Turbo” használatának a kimerítését) érjünk el, elengedhetetlen volt, hogy éppen ehhez a folyamathoz a szerző akarata szerint az operatív memóriában tárolt változókra támaszkodjunk. Az operatív memóriában tárolt értékek tehát nem csupán véletlenszerű, technikailag elkerülhetetlen termékei a játékmenetnek. A programnak adott cél – egy bizonyos játékelmény – feltétele, hogy bizonyos változó adatok előhívhatók legyenek az operatív memóriából. Ha a játékszabállyal ellentétben más adatokat táplálnánk be a program többi részébe, megváltozna a játékelmény. A program által kitűzött cél nem valósulna meg.
- 23 A kérdést előterjesztő bíróság álláspontja szerint kétséges, hogy a számítógépi program védelmének meghatározásakor figyelembe vehető-e a programfejlesztőnek a szórakoztató játék megtervezésére irányuló azon szándéka, hogy a program parancsainak alapjául csak a programjáték során a játék szabályainak megfelelően keletkező változó adatokat vegye alapul. A 2009/24/EK irányelv 1. cikkének (2) bekezdése szerint az irányelv által biztosított védelem a számítógépi programok bármely formában történő kifejezésére vonatkozik (első mondat); a számítógépi program bármely elemének – beleértve a csatlakozási felületeket – alapjául szolgáló ötletek és elvek ezen irányelv alkalmazásában nem részesülnek szerzői jogi védelemben (második mondat; lásd még a 2009/24/EK irányelv (11) preambulumbekendését). A nemzetközi jogban mind a WIPO Szerzői Jogi Szerződésének a 2. cikke, mind a TRIPS-egyezmény 9. cikkének (2) bekezdése úgy rendelkezik, hogy a szerzői jogi védelem a kifejezési formákra terjed ki, és nem vonatkozik az önmagukban vett ötletekre, eljárásokra, működési módszerekre, illetve a matematikai műveletekre. Sem a számítógépi program

funkcionalitása, sem a számítógépi program keretében, a program bizonyos funkcióinak a használata céljából alkalmazott programnyelv és adatfájlformátum nem minősül e program kifejezési formájának a 91/250/EKG irányelv 1. cikkének (2) bekezdése értelmében. Ha elfogadnánk egy számítógépi program önmagában vett funkcionalitásának védelmét, ezzel felkínálnánk az ötletek kisajátításának lehetőségét, a műszaki előrehaladás és ipari fejlődés rovására (a Bíróság 2012. május 2-i SAS Institute ítélete, C-406/10, EU:C:2012:259, 35–40. pont). Eszerint a számítógépi program használatának a program futtatása során keletkezett eredménye nem tartozhat a számítógépi program védelmének hatálya alá.

- 24 A felülvizsgálati kérelem arra hivatkozik, hogy a 2009/24/EK irányelv 1. cikke (1) bekezdése első mondata szerint a tagállamok a számítógépi programokat az RBÜ szerinti szerzői jogi védelemben részesítik. Nemcsak a konkrét szövegváltozat és így a gondolat közvetlen megformálása részesülhet szerzői jogi védelemben, hanem a mű személyesen megformált részei és alakító elemei is, amelyek például a cselekmény menetében és a jelenetek megformálásában rejlenek. A számítógépi programok esetében ebből következik, hogy a géppel olvasható kód mellett a program koncepciója mint a program sajátosan megformált alkotóeleme is védelmet élvez, azaz az operatív memóriában tárolt változó adatok is.
- 25 Úgy tűnik, hogy ezen álláspontot nem szabad elfogadni. A cselekmény menete és a jelenetek alakítása a tárgykód és a forráskód programadataiban fejezhető ki. Ennek a fejlesztő által kategóriaként megadott változókra is vonatkoznia kell, amelyek segítenek meghatározni a cselekvés menetét. A fellebbviteli bíróság megállapításai szerint azonban az alperes szoftvere nem avatkozik be a fejlesztő által létrehozott program ezen cselekvésmeghatározó elemeibe, hanem csak a felhasználó által a játék során generált változók tartalmát változtatja meg. Ezek a tartalmak azonban önmagukban nem a szerző általi személyes kialakítás kifejeződései, hanem a program konkrét futtatására vonatkoznak, amely a felhasználó viselkedésétől függ. Az alperes szoftvere nem változtatja meg a cselekvés menetét vagy a jelenetek kialakítását, hanem csak a cselekvéssorozatok vagy jelenetek lejátszásának sorrendjét vagy gyakoriságát. A cselekmény menetének és a jelenetek elrendezésének a felülvizsgálati kérelemben hivatkozott szerzői jogi védelme tehát a program ötletének, a program menetének és a program funkcionalitásának védelmére irányul, amelyet a 2009/24/EK irányelv nem részesít védelemben.
- 26 A második kérdésről: tisztásra szorul továbbá, hogy 2009/24/EK irányelv 4. cikke (1) bekezdésének b) pontja szerinti módosításnak minősül-e, ha nem a számítógépi program tárgykódját vagy forráskódját vagy annak többszörözését módosítják, hanem a védett számítógépi programmal egyidejűleg futtatott másik program módosítja a védett számítógépi program által az operatív memóriában tárolt és a program futtatása során használt változók tartalmát.
- 27 A fellebbviteli bíróság – azon értékeléséből kiindulva, hogy a perbeli esetben az alperes szoftvere nem avatkozott be az UrhG 69a. § szerinti számítógépi program

oltalom tárgyába, mivel nem történt módosítás a felperes számítógépi programjának tárgykódjában vagy forráskódjában, illetve belső szerkezetében – abból indult ki, hogy nem történt az UrhG 69c. § 2. pontja szerinti módosítás. Az a funkcionális megközelítés, amely szerint a programkódra gyakorolt hatástól, illetve a programkód módosított többszörözésétől függetlenül, a program futtatásába más módon történő beavatkozás esetén is módosítás feltételezhető, nem összeegyeztethető az UrhG 69a. § szerinti védelem tárgyával. A programnak megfelelő futtatás nem része a számítógépi program védelme tárgyának, és ezért nem védi az UrhG 69c. §-a szerinti kizárólagos jog a külső befolyással szemben. Sem a számítógépi program védelme nem terjed ki a program funkcionalitására, sem pedig a mű pusztá használata mint felhasználási forma – a technikai használati jogokkal ellentétben – nem tartozik a szerzői jog hatálya alá. A számítógépi program szerzője ezért nem rendelkezik az UrhG 69a. §-ából és 69c §-ából levezethető joggal arra, hogy programját csak az általa eredetileg tervezett módon futtassák, ameddig a játék harmadik személyek beavatkozása mellett is a programnak megfelelően fut, és az egyes játékhelyzeteket maga a játékszoftver biztosítja.

- 28 A felülvizsgálati kérelem viszont azt feltételezi, hogy a módosításnak nem feltétele a program lényegi alkotóelemébe való beavatkozás. Ebben a tekintetben döntő, hogy a program futtatása egy bizonyos játékhelyzetben pontosan meghatározott változó tartalmak tárolását és későbbi előhívását írja elő, és hogy más változó tartalmakat csak más feltételek mellett szabad tárolni. Már a változók hamis tartalmának használata is beavatkozásnak minősül.
- 29 Vitatott, hogy a 2009/24/EK irányelv 4. cikke (1) bekezdésének b) pontja és az UrhG 69c. § 2. pontja szerinti módosítás feltevéséhez szükséges-e a számítógépi program lényegi alkotóelemének a forráskód vagy a tárgykód formájában történő módosítása. Az egyik vélemény szerint a módosítás feltevéséhez elegendő, ha a számítógépi program sorrendjébe avatkoznak be anélkül, hogy a program lényegi alkotóelemébe beavatkoznának (OLG Hamburg [hamburgi regionális felsőbb bíróság], GRUR-RR 2013, 13 [juris, 62. pont]). Egy másik álláspont szerint a módosításhoz mindig a forráskódra vagy a tárgykódra, és ebben az értelemben a számítógépi program lényegi alkotóelemére gyakorolt hatás szükséges (LG München I [müncheni I. regionális bíróság, Németország], MMR 2015, 660 [juris 288. és következő pont]; LG Hamburg [hamburgi regionális bíróság], CR 2016, 782 [juris 28. pont]; LG Hamburg [hamburgi regionális bíróság], 2016. július 22-i határozat – 308 O 244/16, BeckRS 2016, 137325 [juris 11. pont]; LG Hamburg [hamburgi regionális bíróság], GRUR-RR 2022, 253 [juris 52. pont]). A kérdést előterjesztő bíróság az utóbbi álláspont felé hajlik. Már a „módosítás” megfogalmazás – ugyanúgy, mint az irányelv angol nyelvű változatában használt „alteration” kifejezés – is amellet szól, hogy a forráskód vagy tárgykód befolyásolása szükséges, és nem elegendő a program futtatása során keletkező változó funkcionális eredmények pusztá befolyásolása. Más lehet azonban a helyzet, ha a Bíróság az előzetes döntéshozatalra előterjesztett első kérdésre tekintettel úgy ítéli meg, hogy az ilyen funkcionális eredmények a számítógépi program szerzői jogi védelmének részét képezik. Ebben az esetben a változók

tartalmának a jogvita tárgyát képező befolyásolása szintén a számítógépi programba történő módosító beavatkozásnak minősülne.

MUNKADOKUMENTUM