

In Medias Res

ANDOK MÓNIKA

A videójátékok vallási vonatkozásai:
tartalmak, hatások, egyházi reakciók

GOSZTONYI GERGELY

Az internet-hozzáférés korlátozásának gyakorlata
az Emberi Jogok Európai Bírósága előtt

LÁBODY PÉTER

Szerzői jogi „user-szabadságok”
a globális tartalommosztó platformokon

NAGY KRISZTINA

Játékfüggőség

SÁPI EDIT – HALÁSZ CSENGE

Mephisto hamarosan ötvenéves

2021/1

In Medias Res

FOLYÓIRAT A SAJTÓSZABADSÁGRÓL ÉS A TÁRSADALMI NYILVÁNOSSÁG SZABÁLYAIRÓL

X. évfolyam, 1. szám

2021

Főszerkesztő

KOLTAY ANDRÁS (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

Szerkesztőség

BARTÓKI-GÖNCZY BALÁZS (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

HULKÓ GÁBOR (Széchenyi István Egyetem)

LAPSÁNSZKY ANDRÁS (Széchenyi István Egyetem)

RAB ÁRPÁD (Budapesti Corvinus Egyetem)

SMUK PÉTER (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

TÖRÖK BERNÁT (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

ZÓDI ZSOLT (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

Szerkesztőségi titkár

SORBÁN KINGA (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

SZIKORA TAMÁS (Nemzeti Közszerkesztési Egyetem)

Szerkesztőbizottság

GELLÉN KLÁRA (Szegedi Tudományegyetem)

GOSZTONYI GERGELY (Eötvös Loránd Tudományegyetem)

GRAD-GYENGE ANIKÓ (Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem)

LÁNCOS PETRA (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)

NYAKAS LEVENTE (NMHH Médiatanács Médiatudományi Intézete)

POGÁCSÁS ANETT (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)

PÁZMÁNDI KINGA (Neumann János Egyetem)

TÓTH ANDRÁS (Károli Gáspár Református Egyetem)

International Editorial Committee

- PETER COE (Senior Lecturer in Law, University of Reading)
JAMES CURRAN (Professor of Communications, Media, Communications
and Cultural Studies, Goldsmiths University of London)
AMY GAJDA (Professor of Law, Tulane University Law School)
JOANNA KULESZA (Professor at Law Faculty at the University of Łódź)
RONALD J. KROTOSZYNSKI, JR. (John S. Stone Chair, and Professor of Law,
University of Alabama School of Law, Tuscaloosa, Alabama)
ANDREJ SKOLKAY (Professor of Media and Communication Studies,
School of Communication and Media, Bratislava)
RUSSELL WEAVER (Professor of Law, University of Louisville, Louis D. Brandeis School of Law)
PAUL WRAGG (Professor, School of Law, University of Leeds)
KYU HO YOUM (Professor and the Jonathan Marshall First Amendment Chair,
University of Oregon School of Journalism and Communication)
VINCENZO ZENO-ZENCOVICH (Professor of Law, University Roma Tre)

Tanácsadó testület

- BAKA ANDRÁS (Kúria)
BARNA ATTILA (Széchenyi István Egyetem)
BIHARI MIHÁLY (Széchenyi István Egyetem)
CSEHI ZOLTÁN (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)
HORVÁTH ATTILA (Nemzeti Közszolgálati Egyetem)
KARÁCSONY ANDRÁS (Eötvös Loránd Tudományegyetem)
KECSKÉS LÁSZLÓ (Pécsi Tudományegyetem)
KUKORELLI ISTVÁN (Eötvös Loránd Tudományegyetem)
LÁBADY TAMÁS † (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)
LENKOVICS BARNABÁS (Széchenyi István Egyetem)
POKOL BÉLA (Szegedi Tudományegyetem)
RÉVÉSZ T. MIHÁLY (Eötvös Loránd Tudományegyetem)
SCHANDA BALÁZS (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)
SZALAY PÉTER (Alkotmánybíróság)
SZÉKELY LÁSZLÓ (Eötvös Loránd Tudományegyetem)
TAKÁCS PÉTER (Széchenyi István Egyetem)
TRÓCSÁNYI LÁSZLÓ (Szegedi Tudományegyetem)
VARGA ZS. ANDRÁS (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)
ZLINSZKY JÁNOS † (Pázmány Péter Katolikus Egyetem)

TARTALOM

A videójátékok megjelenése a társadalomban

Konferencia-előadások

„Játék az élet” – videójátékok a társadalomban és a tudományban <i>Bevezető a konferencia előadásai alapján készült tanulmányokhoz</i>	1
ANDOK MÓNIKA A videójátékok vallási vonatkozásai: tartalmak, hatások, egyházi reakciók	3
BALOGH ANDREA Gaming és nyelvészet: a videójátékok nyelvi környezetének vizsgálata	13
GYÓRI TAMÁS – JAGODICS BALÁZS Az identitás és a társas normák szerepe, a videójáték-felhasználók motivációi <i>Az identitás és a társas normák szerepe a videójáték-felhasználók motivációinak hátterében</i>	27
HARTYÁNDI MÁTYÁS Videójátékok, szimulációk és a tapasztalati tanulás kapcsolata <i>Avagy lehetséges Minecraftot játszva tanulni?</i>	39
NAGY KRISZTINA Játékfüggőség <i>Gyermekvédelmi szempontok az addiktív elemeket tartalmazó videójátékok szabályozásához</i>	56
SORBÁN KINGA A játék joga <i>A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban</i>	71

Tanulmányok

GOSZTONYI GERGELY Az internet-hozzáférés korlátozásának gyakorlata az Emberi Jogok Európai Bírósága előtt	91
LÁBODY PÉTER Szerzői jogi „user-szabadságok” a globális tartalommosztó platformokon	102
SÁPI EDIT – HALÁSZ CSENGE Mephisto hamarosan ötvenéves <i>Az alkotás és a véleménynyilvánítás szabadságának szerzői és személyiségi jogi ütközéspontjai</i>	128

Fórum

SZIKORA TAMÁS

A közösségi oldalak algoritmusának véleménybefolyásoló ereje

Fókuszban egy közép-kelet-európai kutatás eredményei 143

VARGA ÁRPÁD

Kriminológiai elméletek és informatikai bűnözés 155

Absztraktok – Abstracts

Absztraktok – Abstracts 197

A VIDEÓJÁTÉKOK MEGJELENÉSE A TÁRSADALOMBAN

KONFERENCIA-ELŐADÁSOK

„Játék az élet” – videójátékok a társadalomban és a tudományban

Bevezető a konferencia előadásai alapján készült tanulmányokhoz

A videójátékok tagadhatatlanul a 21. századi digitális kultúra meghatározó elemei, amelyekre napjainkban komoly gazdasági húzóerővel bíró szórakoztatóipari ágazat épül. Ma már nem ritkaság, hogy a régóta várt A-listás játékok megjelenése vezető hír a hírportálokon, mint ahogy az sem, hogy a kiadókkal, esetleg a játékaikkal kapcsolatos problémás eseteknek jelentős sajtóvisszhangja van. A videójátékok nemcsak a szórakozásra vágyó közönséget és a gazdaságot mobilizálják, hanem a társadalomtudósok számára is számos kutatásra érdemes témát kínálnak. A Nemzeti Közszolgálati Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézete ezen témák feltérképezése érdekében szervezte meg 2021. február 18-án a „Játék az élet” – videójátékok a társadalomban és a tudományban című konferenciáját.

A tanácskozáson számos tudományterület képviselői vettek részt, tanúsítva, hogy valóban széles palettán mozognak azok a kérdések, amelyekről a videójátékok egyéni, társadalmi, gazdasági hatásait illetően fontos tudományos diskurzust folytatni. A konferenciát az Eötvös József Kutatóközpont igazgatója, Török Bernát nyitotta meg, aki kifejtette, hogy komoly egyéni és társadalmi lehetőségek rejlenek a videójátékok használatában, azonban az online világ kockázatainak és veszélyeinek ismeretében felelősen és tudatosan kell használni a virtuális játszóteret.

A rendezvény alkalmával tizenhat előadást, valamint egy kerekasztal-beszélgetést hallgathattak meg a résztvevők. A játékoknak az egyénre, illetve a társadalomra gyakorolt kedvezőtlen hatásait több előadó is érintette. A videójátékok, amelyek addiktív elemeket tartalmaznak, hozzájárulhatnak a függőségek kialakulásához, egyes online játékok pedig teret engednek a bántó és agresszív közléseknek, a cyberbullyingnak. Az egész társadalomra káros lehet, hogy egyes játékokat terrorista célú kommunikációra, kiképzésre használnak fel, illetve néhány videójátékban előfordul blaszfémia.

Igazságtalan lenne azonban csak káros tulajdonságokat tulajdonítani a videójátékoknak – több előadás szólt arról, hogy milyen területeken válhatnak előnyünkre a játékszoftverek. A videójátékok tanulásban, oktatásban elfoglalt szerepét több előadás is érintette, esett szó arról, hogy felveheti-e a versenyt az oktatás a videójátékokkal, a játékosítás (gamifikáció) módszeréről, kaptunk példákat arra, hogyan lehet játékos elemeket csempészni a *curriculum*ba, de a hallgatóság a szimulációk és a tapasztalti tanulás kapcsolatával is megismerkedhetett. A játékok természeti, társadalmi problémákra is érzékenyíthetnek, egyes interaktív digitális narratívák például a klímaváltozást szimulálják, alkalmasak arra, hogy tudományos tényeket és vízió-

kat közvetítsenek a jövő klímataársadalmairól. Külön előadás szólt az online játékok a nyelvre gyakorolt hatásairól, hiszen a határok nélküli online ‘beszédmód’ számos új kifejezéssel színesítette a felhasználók szókincsét.

A konferencia külön szekciót szentelt a napjainkban szintén népszerű e-sport témakörének. A résztvevők megismerkedhettek az e-sport globális és hazai helyzetével, valamint azzal, hogy milyen hatással volt a Covid-19-világjárvány az e-sport iparágra. Az Esport Universum közreműködésével létrejött kerekasztal-beszélgetés során pedig sportolók és marketingszakemberek beszélgettek a kompetitív videójátékokban rejlő lehetőségekről és kihívásokról.

SORBÁN KINGA

A videójátékok vallási vonatkozásai: tartalmak, hatások, egyházi reakciók

ANDOK MÓNIKA*

1. Vallás – populáris kultúra – videójátékok

A videójátékokat a médiaelméleti szakirodalom a populáris kultúra kérdéskörében tárgyalja.¹ Ennek megállapítása azért fontos, mert segíti a vallási tartalmak és a videójátékok kapcsolatának kontextualizálását, ugyanis a populáris kultúrában széles körben és régóta jelentek meg vallásos tartalmak. Mind a mozi, mind a televízió vonatkozásában megjelentek bibliai témák népszerű filmekben vagy televíziós sorozatokban. A populáris kultúrában megjelenő vallásos elemek kutatásának meghatározó alakja az amerikai médiaprofesszor Stewart Hoover, aki az 1970-es évektől empirikus kutatások sorát szentelte a témának. A történetbeli merítéseken túlmenően úgy véli, hogy a populáris média történeteiben a transzcendencia igénye fogalmazódik meg egy vallásos transzcendencia nélküli világban. S ezen folyamat során a populáris kultúra reszakralizációs rítusai képesek lesznek közösséget teremteni, illetve egyfajta szubjektív hitet megerősíteni.² A magyar kutató, Császi Lajos szerint ebben egyszerre van benne a mindennapi élet, annak kritikája, sőt meghaladási lehetőségei is.

„A rituális kommunikáció neodurkheimi elmélete éppen erre a sokáig figyelmen kívül hagyott összefüggésre hívja fel a figyelmet, amikor azt hangsúlyozza, hogy a társadalom és a kultúra nem egyszerűen a kommunikáción keresztül, az üzenetek továbbítása révén létezik, hanem ugyanennyire az üzenetekben, a kommunikációban magában is.”³

* Habilitált egyetemi docens, tanszékvezető, Pázmány Péter Katolikus Egyetem Kommunikáció Tanszék.
E-mail: andok.monika@btk.ppke.hu.

¹ DUNAI Tamás: A videójáték mint médium. *Szépirodalmi Figyelő*, 2016/4. 23.

² MÓNKA ANDOK: Media, Religion and Public Sphere: International Trends and Hungarian Researches. *KOME – 6(1) An International Journal of Pure Communication Inquiry* (2018) 16–31.; ANDOK MÓNKA: Hálózati kommunikáció és egyház. In: Máté-Tóth András (szerk.): *Intézmény és karizma az egyházban 2.0: Ünnepi kötet Tomka Ferenc tiszteletére 75. születésnapja alkalmából*. Budapest, Szent István Társulat, 2017. 102–124.

³ CSÁSZI Lajos: *A média rítusai. A kommunikáció neodurkheimi elmélete*. Budapest, Osiris – MTA – ELTE Kommunikációelméleti Kutatócsoport, 2002. 85.

A vallásos gondolkodás és a populáris médiatartalmak közti kapcsolat feltárására fókuszáló vezető nemzetközi folyóirat a több mint 30 éve megjelenő *Journal of Religion and Popular Culture*. A lap jubileumi számában 2018-ban a két főszerkesztő, Marcus Moberg és Martin Rademacher leszögezik, hogy a kultúra fogalmát rendkívül széles körűen értelmezik, s távol tartják a folyóirat szellemiségét azoktól a dichotómiáktól, esetleges hierarchizáltságot implikáló megközelítésektől, melyek a tömeg- és magaskultúra vagy elitkultúra megkülönböztetésére építenek.⁴ Témánk szempontjából ez azért fontos, mert a videójátékokra is sokan úgy tekintenek, mint gyerekes, alacsony színvonalú szórakozásra.

A populáris kultúra elemzése a kultúrakutatáson (*cultural studies*) belül szorosan kapcsolódik a befogadásvizsgálatokhoz is. Igaz ez a brit hagyományra, elsősorban a Birminghami Iskola működésére, de az amerikai megközelítésekre is. Tulajdonképpen az 1960-as évektől kezdve megy végbe a médiakutatásban az a fordulat, melynek nyomán a médiaszövegek poliszemikus voltára fókuszálnak a vizsgálatok; s azt próbálják feltárni, hogy a különböző befogadók milyen eltérő jelentéseket hoznak létre ugyanazon tartalomhoz kötötten.⁵ Vagyis a kutatók megpróbálják azonosítani azon kulturális, társas, gazdasági, illetve pszichológiai tényezőket, melyek befolyásolhatják a jelentés létrehozását a különböző befogadói csoportokban. Például milyen jelentést hordoz egy akciófilm néhány amerikai hajléktalan számára, egy szappanopera feminista nézők számára?⁶ Ezen eltérő „olvasatok” azonosításakor a hangsúly a média *hatásáról* átkerült a médiatartalmak *befogadására*. Ezt nevezik a médiakutatás kulturális vagy értelmező fordulatának. Már az 1980-as évektől találkozunk olyan elemzésekkel, melyek a vallásos befogadók jelentés-létrehozását vizsgálják egy-egy televízióműsor kapcsán. Ugyanis a befogadásvizsgálatok elsődleges médiuma a televízió volt, s a televíziós műsorokhoz kapcsolódó befogadással kapcsolatos kutatásokat. Az amerikai szakirodalomban itt is Hoover munkásságához köthetjük a legtöbb feltáró vizsgálatot.⁷ Számos alkalommal elemezte, hogy egy-egy populáris műsor milyen értelmezéssel bír a vallásos, illetve nem vallásos befogadók esetében. Természetesen komoly módszertani kidolgozottság jellemezte ezeket a kutatásokat.⁸ A befogadás vizsgálatokban jelentős különbség mutatkozott a brit és az amerikai megközelítés között, míg az európai porondon meghatározó Birminghami Iskola marxista alapokon nyugvó médiaelméletre alapozta kutatásait. Míg az amerikai inkább antropológiai vagy liberális pragmatista szemléletű.⁹ Ez utóbbihoz sorolhatjuk

⁴ Markus MOBERG – Martin RADEMACHER: Mainline Churches and Popular Culture: An Introduction to a Special Issue. 30(1) *Journal of Religion and Popular Culture* (2018) 1.

⁵ Stuart HALL: *Encoding/Decoding. Culture, media, language*, http://www.hu.mtu.edu/~jdslack/readings/CSReadings/Hall_Encoding-n-Decoding.pdf, 128–138.

⁶ Ien ANG: *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. London, Methuen, 1985. Magyarul: *A Dallas és a tömegkultúra ideológiája. Replika*, 1995/17–18. 201–214.

⁷ Stewart M. HOOVER: *Mass Media Religion: The social sources of the electronic church*. London, Sage, 1988.

⁸ Alf LINDERMAN: Making Sense of Religion in Television. In: Stuart M. HOOVER – Knut LUNDBY (szerk.): *Rethinking Media, Religion and Culture*. Thousand Oaks – London – New Delhi, Sage Publications, 1997. 263–282.; Stewart M. HOOVER – Jin Kyu PARK: The Anthropology of Religions Meaning Making in the Digital Age. In: Eric W. ROTHENBUHLER – Mihai COMAN (szerk.): *Media Anthropology*. Thousand Oaks – London – New Delhi, Sage Publications, 2005. 247–259.; Daniel A. STOUT: *Media and Religion. Foundations of an Emerging Field*. New York – London, Routledge, 2012.

⁹ Clark L. SCHOFIELD – Stewart M. HOOVER: At the Intersection of Media, Culture and Religion. A Bibliographic Essay. In: HOOVER–LUNDBY i. m. (7. lj.) 15–36.

James Careyt, a kommunikáció rituális modelljének kidolgozóját.¹⁰ A brit hagyomány is él vallás és média kapcsolatának kritikai elemzéseiben. Fontos megemlítenünk azon folyóiratokat, melyek ezen irányzat zászlóshajói, a *Critical Research on Religion*, illetve a *Journal of Feminist Studies in Religion* kiadványokat. A populáris kultúrakutatás befogadásvizsgálati hagyományának említése a videójátékokkal kapcsolatban azért lényeges, mert a *game studies* égisze alatt zajló vizsgálatoknak is egyik kiemelt fókusza a játékosok vizsgálata, természetesen a játékipar és a játékvilág, játéknarratíva mellett.¹¹ Ha a populáris kultúra részeként tekintünk a videójátékok világára, akkor nem meglepő, hogy a játékokban is megjelennek vallási, spirituális elemek.¹²

2. Vallási témák a videójáték-kutatásban

2.1. Kutatástörténet

A játékok kutatása jóval a videójátékok megjelenése előtt elkezdődött, egyrészt a szociológia, szociálpszichológia, illetve a pedagógia irányából. Az 1960–70-es években több szervezet is létrejött a videójátékok tartalmának és hatásának elemzésére, például az *International Simulation and Gaming Association* (ISAGA), a *Cultural Anthropology of Play Reprint Society*, melyek elősegítették olyan rendezvények megtartását, melyeken az akadémiai és az iparági résztvevők eszmét cserélhettek. Ezt követően az 1970-es években jelent meg az első folyóirat, a *Simulation and Gaming*. Majd az ezredforduló táján már külön tudományágként, *game studies*ként utalt a kutatásokra Gonzalo Frasca, akinek nevéhez a tudományág megszületését kötik.¹³ A vallás és média egymásra hatását elemző kutatók érdeklődése a kétezres évek elejétől fordult a vallási tartalmak és a videójátékok kapcsolata felé. A játékkutatás periferikusságának okaira (gyerekes, felszínes, erőszakos) a fősodorbeli szakirodalom is kitér.¹⁴ Ám ezen kulturális előítéleteket – témánk kapcsán – ki kell egészítenünk a videójátékok hangsúlyosan szekuláris voltahoz köthetőkkel is.¹⁵ Annak hangsúlyozásával, hogy bizonyos játékok – a *Diablo*, a *Darksiders* és a *Blasphemous* – esetében a vallás profán keretben jelenik meg. Az egyházak, vallási szervezetek videójátékokkal szembeni ellenérzéseinek okaként utalnunk kell a játékokban megvalósuló normaszegésekre is. Dunai így ír erről. „A játékok konstruált alaptermészetének köszönhető az is, hogy sokkal több társadalmi normaszegés, határátlépés történhet bennük anélkül, hogy ez a já-

¹⁰ James W. CAREY: *Communication as Culture. Essays on Media and Society*. New York – London, Routledge, 2009.

¹¹ DUNAI i. m. (1. lj.) 26.

¹² Heidi RAUTALAHTI: Video games Facilitating Disassions of good and bad religion. 13 *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (2018) 57.

¹³ Simone HEIDBRINK – Tobias KNOLL – Jan WYSOCKI: Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches. 5 *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (2014) 10.

¹⁴ KISS Gábor Zoltán: A játszott képek láttatása. *Médiakutató*, 2010. tél. 97–106.

¹⁵ Gregory Price GRIEVE – Heidi A. CAMPBELL: Studying Religion in Digital Gaming. A Critical Review of an Emerging Field. 5 *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (2014) 53–54.; HEIDBRINK–KNOLL–WYSOCKI i. m. (13. lj.) 9.

tékosokat különösebben zavarná”¹⁶. Ugyanakkor az is nyilvánvaló volt a tudósok számára, hogy a játékmenet során meghozott döntések, azok motivációi, a videójátékok társas és etikai dimenziói értelmezhetőek egyfajta implicit vallásosságként is.¹⁷ Hiszen játék közben a gamerek betartják a játékvilág szabályait, normáit, használják a rendelkezésükre álló szimbólumokat. Vagyis ebből a szempontból viselkedésük összevethető egy-egy vallás követőinek viselkedésével, akik ugyancsak követni fogják egyházuk előírásait, szabályait, és használják, viselik annak főbb szimbólumait.

Az első tudományos konferenciát vallás és videójátékok kapcsolatáról 2007-ben tartották *Born Digital and Born Again Digital: Religion in Virtual Gaming Worlds* címmel, ahol három téma köré csoportosították az előadásokat. Az első a vallási tematikájú játékokkal foglalkozott, a másik a vallásos játékokban megjelenő erőszakos narratívák problematikájával, a harmadik pedig a keresztény játékipar erősödésével. Az első tudományos igényű szerkesztett kötet 2010-ben jelent meg *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* címmel.¹⁸ Majd a 2010-es években az *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* folyóirat több tematikus számot is szentelt a témának.

2.2. Elemzési területek

A videójátékok vallási kapcsolatának kutatásában nagy hangsúlyt fektettek annak feltárására, hogy narratívaépítő eszközként miként használnak vallásokhoz kapcsolódó elemeket a játékok. Illetve ezen esetekben a vallási tartalom miként telítődik jelentéssel a játékosokban. De mi mindenre tértek még ki a 2010-es évek óta egyre szaporodó vizsgálatok? A kutatók különböző szinteken elemezték a videójátékok vallási tartalmait. Hiszen a narratíva tematikus makroszintje mellett mikroszinten is megjelentek vallási elemek a különböző szimbólumok használatában, egyes karakterek elnevezéseiben, helyszínekben, zenében, vagy akár a bemutatott rítusokban is. Vegyük sorra a kutatási irányokat:

- A játék narratívája interaktív és procedurális, melynek végigvitele során az élmény, a történet játékos központú újraalkotásából fakad. A történetmesélés transzmediális környezetében a videójátékoknak kiemelt jelentőségük van.¹⁹ Tartalmi szempontból rendkívül gyakori a jó és rossz küzdelmének ábrázolása, ahol a moralitás, a helyes–helytelen megítélése fontos eleme a döntéshozatalnak. A kutatók leggyakrabban a *Left Behind* játék vallásos értelmezését említik ebből a szempontból.²⁰
- A játékok vizuális elemei között gyakori a valláshoz köthető szimbólumok, ikonográfia megjelenítése. Ilyenek például a kereszt, az oltár.

¹⁶ DUNAI i. m. (1. lj.) 28.

¹⁷ GRIEVE–CAMPBELL i. m. (15 lj.) 54.

¹⁸ Uo., 56.

¹⁹ Henry JENKINS: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York – London, New York University Press, 2006.

²⁰ Rachel WAGNER: *Video Games and Religion*. Oxford Handbooks Online. Religion, Culture, Sociology of Religion. 2015. <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-8>.

- Találkozhatunk olyan esetekkel is, amikor karakterek, elnevezések emelődnek át vallási történetekből. Például a Prédikátor a *Preacher Witting*, *BioShock Infinite* játékban, a Zarándok, Lilith, vagy a 7 főbűn megszemélyesítése, illetve az *El Shaddai: Ascent of the Metatron* játékban az ószövetségi Enoch karaktere.²¹
- Helyszínek is kaphatják nevüket vallási területekről, s számos esetben apokaliptikus a megjelenés. Gyakori helyszín a katakomba, egy-egy templom vagy katedrális (Diablo-Zakarum), Sodoma, New Eden (*BioShock Infinite*).²²
- Hanghatásokban és zenei elemekben is megjelenik vallási utalás. A *BioShock Infinite OST* játékban egy ismert amerikai egyházi ének hangzik el, melynek címe *Will The Circle Be Unbroken*.²³
- A történetvezetés során bemutatott rítusok vagy rituális funkciójú cselekvések, melyek például a gyászhoz, a halálhoz, egy küldetés kezdetéhez vagy befejezéséhez tartoznak vagy éppen a meditáció rítusai, mind-mind rendelkeznek vallási előképekkel. Idesorolhatjuk például a *BioShock Infinite* keresztelési jelenetét.²⁴

Azt, hogy a játékvilágok gyakran építkeznek vallási elemekből, Tanya Krzywinska a *World of Warcraft* elemzése során úgy értelmezi, hogy az intertextuális kapcsolódások révén a játékok mitológiai elemekkel való „berendezése” sűrűvé teszi a játék jelentését, s elősegíti a játékosok számára a mély elköteleződést és a mitologikus létbe való beleélést is.²⁵

A videójátékok nagy száma lehetőséget ad a játékok tipologizálására. A szakirodalom megkülönböztet szerencsejátékot, versengésen alapuló játékot, akció- és kalandjátékot, léteznek emellett szerepjátékok, szimulációs, stratégiai, sport-, puzzle- és edukációs játékok is. Ez a tipológia nemcsak a 'profán', de a vallási értelemben is érdekes videójátékokra is alkalmazható. Ezen a területen is találkozunk stratégiai játékokkal, mint a *Sons of Abraham*, vagy kalandjátékokkal, mint az *Adam's Adventure*. De szép számmal találunk edukációs játékokat is. Ezekben az esetekben bibliai történetek elevenedtek meg a játék világában. Ilyenek voltak a *Noah's Ark*, a *Baby Moses*, a *David and Goliath*,²⁶ de akár magyar oldalt is említhetünk, a punya.hu-t. Ez utóbbi a Nyolc Boldogság Közösség által létrehozott oktató célú játékelület, melyről így írnak bemutatkozásukban: „A »Punya – egy falat kenyér« című mese egy Jézus korában élő cigány családról szól. Az ő történetükön keresztül találkozunk Jézussal, megpróbáltatásaik összekapcsolódnak az evangélium eseményeivel.”²⁷ Ez utóbbi esetben nemcsak arról van szó, hogy a játék narratívája megismerteti a játékost egy-egy újszövetségi történettel, hanem a történetvezetés elágazási pontjainál hozott választások morálisan helyes vagy helytelen döntésekként értelmeződnek és jutalmazódnak a játékok végén.

²¹ Uo.

²² HEIDBRINK–KNOLL–WYSOCKI i. m. (13. lj.) 22.

²³ L. <https://www.youtube.com/watch?v=9F1l6xXLSI0> említi: uo., 29.

²⁴ Uo., 16.

²⁵ Tanya KRZYWINSKA: Blood Scythes, Festivals, *Quests*, and Backstories World Creation and Rhetorics of Myth in *World of Warcraft*. 1(4) *Games and Culture* (2006) 383–396.

²⁶ L. <https://www.imdb.com/title/tt0208000/>.

²⁷ L. https://gms.hu/fileservice/gamesEditor/v2.12/player.php?content_id=1297.

2.3. Játékvilág: reprezentáció – szimuláció – kreáció

A videójátékok különféle mértékű interaktivitást biztosítanak felhasználóiknak a játékvilág belső alakítására. Ebben a fejezetben három lehetséges megjelenítési formának – a reprezentációnak, a szimulációnak és a kreációnak – fogom bemutatni a vallási vonatkozásait. A három forma abban más, hogy a reprezentáció olyan világot teremt meg a játék digitális terében, melynek van külső referencialitása. A szimuláció esetében nincs olyan külső valóság, melynek digitális lenyomatát adná a játék, szimulált szcénáról van szó. Ám ez a világ is megteremti a játékosban a belemerülés élményét. Míg a harmadik forma, a kreáció esetében a játékosoknak a játékvilág belső kialakítására, megteremtésére is döntő hatásuk van. Mindhárom formához tudunk vallási vonatkozású példákat hozni.

A reprezentációra a legjobb példa a *Second Life* játékban található Anglican Cathedral említése, melyet számos tanulmány elemzett a vallásosság kérdését felvetve.²⁸ A *Second Life* játékot a Linden Research Lab fejlesztett ki 2003-ban. Ebben a virtuális világban a felhasználók hasonlóan élhetik mindennapjaikat, mint az offline életükben. Így amikor 2006-ban az új-zélandi Mark Brown csatlakozott a játékhoz, észrevette, hogy nincs még tere a vallásgyakorlásnak a *Second Life* világában. Ezért alapított egy független anglikán közösséget, s létrehozott egy virtuális templomot. Mivel független közösségként jöttek létre, az anglikán egyház nem „hitelesítette”, bár egy rövid ideig egy felszentelt anglikán lelkész is segítette a játékvilág katedrálisának vallási életét. Mára gyakorlatilag az összes világvallás megjelent a *Second Life*-ban olyan vallási csoportok mellett, melyek kizárólag a játékban, online módon léteznek.

A videójátékok esetében a szimuláció alapvető élménynek tekinthető. „A szimuláció nem zárja ki sem a reprezentációt, sem a narratívát, de nincs is feltétlenül szükség ezekre. A szimulációs jelleg egyaránt hat a médium elbeszélésmódjára, működési mechanizmusára, valamint befogadására.”²⁹ A szimuláció oldaláról, vallási kérdéseket érintve megemlíthetjük a már tárgyalt játékok közül például a *Left Behind*-ot vagy a *BioShock Infinite*-et.

A videójátékok arra is lehetőséget biztosítanak, hogy a játékos megalkosson egy általa elgondolt vallást. A játék szabályain túlmenően erre azért is nyílnak lehetőségek, mert a vallások – Clifford Geertz³⁰ nyomán kulturális entitásként elgondolva – normák, értékek, hiedelmek és szimbólumok összességéből állnak. S a játékok technikai értelemben képesek arra, hogy ezen dimenziók mentén felkínáljanak opcionális lehetőségeket a játékosoknak. A játék mint médium és a vallások ez irányú hasonlóságára Wagner hívta fel a figyelmet.³¹ Egyébként a videójátékok különálló médiumként való azonosítása mellett mind a nemzetközi, mind a magyar szakirodalomban találunk érveket. Ez utóbbi esetben Dunai sorra veszi azon mediális sajátosságokat, melyekkel a videójátékok jellemezhetőek: a modellezés megjelenése a reprezen-

²⁸ Tim HUTCHINGS: Christianity and Digital Media. In: Stanley D. BRUNN (szerk.): *The Changing World Religion Map. Sacred Places, Identities, Practices and Politics*. Berlin, Springer, 2015. 3811–3830.

²⁹ DUNAI i. m. (1. lj.) 30.

³⁰ Clifford GEERTZ: A vallás mint kulturális rendszer. In: Clifford GEERTZ: *Az értelmezés hatalma. Antropológiai írások*. Budapest, Osiris, 2001. 72–118.

³¹ WAGNER i. m. (20. lj.).

tációs funkció mellett, a szimuláció, s az ehhez kapcsolódó belemerülés élmény, az interakció magas foka.³² A mediális önállóság hangsúlyozása a vallással való kapcsolat szempontjából is kiemelkedő jelentőségű. Ugyanis Walter Ong, a torontói iskola képviselője, jezsuita szerzetes, érveket sorakoztatott fel amellet, hogy minden egyes, egymástól különböző, egymástól eltérő médium egymástól eltérő vallásosságot tesz lehetővé. Vagyis más típusú vallásossággal találkozik az, aki lelkeségi irodalmat olvas, aki televízióban televangelizációs műsorokat néz, és az is, aki videójátékokon keresztül találkozik a vallással.³³ S ezen mediális tapasztalatok befolyásolni fogják a médiahasználó saját vallásosságának megélését. Kiterjesztve ezt a videójátékok területére, azt mondhatjuk tehát, hogy a videójáték mint médium alkalmas arra, hogy személyesen átélts vallási tapasztalatot nyújtson.³⁴ Ám ez a vallási tapasztalat nem az intézményes egyház által ajánlott vagy preferált vallási élmény, hanem olyasféle, amely kívül esik az egyházi kontroll területén. A vallási kreációra a legjobb példa a *Civilization IV* by Firaxis elnevezésű játék, melyben a játékosok hét, előre meghatározott vallás (buddhizmus, kereszténység, konfucianizmus, hinduizmus, iszlám, judaizmus és a tao) elemeiből állíthatják össze a saját civilizációjuk vallását. Míg a *Gods & Kings for Civilization V* címűben teljesen szabadon kreálhatnak egy kvázi vallást, hiedelemrendszert.³⁵ S ez a szintje az aktivitásnak már messze túlhalad az implicit vallásosságon, s a vallás létrehozásának ágensi pozíciójába helyezi a játékost.

3. Egyházi állásfoglalások

Az egyház viszonya a játékhoz mint a társas szórakozás egyik fajtájához nem volt teljességgel elítélő a történelem során. A gyermekek játékaik mellett többnyire a felnőttek versengő játékaik is jó szemmel nézték. Érdekesebb terület már a kártya-, illetve a szerencsejáték kérdése. A protestáns egyház mind a szerencse-, mind a kártyajátékokat tiltotta hívei számára. Kálvin János 1540-es évekbeli genfi tartózkodása alatt többször ostromozta a város lakóit a kártya- és a kockajátékok miatt, melyeket egyébként be is tiltottak.³⁶ A katolikus egyház megengedőbb volt ebben a tekintetében. Például a lottót, vagy akkori nevén a „genuai lutrit” a katolikus uralkodó, Mária Terézia honosította meg Magyarországon 1770-ben. Ekkor az osztrák lottó bérlője, Cataldi gróf Magyarország területére is koncessziót kapott. Az első sorsolást 1770. szeptember 2-án tartották, s a bevételek egyharmada az államkincstárt illette.

A Katolikus Egyház médiumokkal kapcsolatos iránymutatásai a II. Vatikáni Zsinatot követően korszerűen, az egyház társadalmi tanítását, normáit figyelembe vevő módon írtak egy-

³² DUNAI i. m. (1. lj.) 30–31.

³³ Walter ONG: *The Presence of the Word: Some Prolegomena for Cultural and Religious History*. London, Yale University Press, 1967.

³⁴ HEIDBRINK–KNOLL–WYSOCKI i. m. (13. lj.) 35.

³⁵ Uo., 33.

³⁶ MAGYAR Balázs Dávid: „Genf városának világító lámpásként kellene ragyognia”. A keresztény házasság és gyermeknevelés társadalomformáló szerepe Kálvin Efézus kommentárjában és igehirdetéseiben. In: GÁBORJÁN SZABÓ Botond (szerk.): *Tanulmányok Kálvinról és magyarországi jelenlétéről*. Debrecen, Tiszántúli Református Egyházkerület Nagykönyvtára, 2011. 20–37.

részt a klasszikus tömegkommunikációs eszközökről (*Inter mirifica, Communio et progressio, Aetatis Novae*),³⁷ másrészt a hálózati kommunikációról (*Az egyház és az internet*,³⁸ *Az internet etikája*).³⁹

Az egyházak iránymutatásukban a 20. század végétől a videójátékokra is reflektáltak, elsősorban tartalmi vonatkozásaikra, másodsorban az általuk előidézhető függőség kockázatára irányítva a figyelmet. XVI. Benedek pápa 2007-ben a tömegtájékoztató 41. világnapjára írt üzenetében foglalkozott a videójátékok kérdésével. A játékok káros tartalmi elemeit emelte ki, az erőszakot, az antiszociális viselkedést és a szexualitást.

„Minden olyan törekvés, és program – beleértve az animációs filmeket és videó játékokat –, amelyek a szórakozás jegyében felmagasztalják az erőszakot és antiszociális viselkedést tükröznek vagy közönségesse teszik az emberi szexualitást, perverzióknak minősül, főleg, ha ezek a műsorok gyerekeknek vagy serdülőkorúaknak szólnak.”⁴⁰

S egyben kiemeli a médiaipar felelősségét is, amikor a gyártókat a közjó megóvására, az igazság megerősítésére, az egyéni emberi méltóság védelmére és a család szükségleteinek tiszteletben tartására biztatja.

2018-as vilniusi látogatása során Ferenc pápa is érintette a videójátékok kérdését, amikor litván fiatalokkal találkozott.⁴¹ Beszédben az emberi élet és a videójátékok különbségeire utalva mondta:

„Ha az élet színpadi mű vagy videójáték lenne, pontos időkeretek közé lenne szorítva, kezdettel és véggel, amikor legördül a függöny vagy valaki megnyeri a játékot. Az életet azonban más idővel méri, nem a színház vagy a videójáték idejével; az életet Isten szívéhez kapcsolódó idővel játsszuk; időnként előrelépünk, máskor visszafelé haladunk, próbálkozunk ezzel-azzal az úttal, változtatunk... A legveszélyesebb az, ha az utat összekeverjük egy labirintussal: csak kerülgetjük az életet, önmagunk körül forgunk anélkül, hogy rálépnénk az előrevivő útra.”

A videójátékok történetében találkozunk olyan esettel is, amikor konkrét perekre került sor egy egyház és a játék gyártója között, egyházi tér virtuális megszenteltetése miatt. Az anglikán egyház 2007-ben perelte be a Sonyt a *Resistance: Fall of Man* játék miatt. A cselekmény egyik erőszakos jelenete ugyanis olyan környezetben játszódik, mely a Manchesteri Katedrális fotorealistikus digitális megfelelőjének látszik. Az egyházkerület püspöke úgy fogalmazott, hogy megdöbbentő volt látni a templomot, mely a tanulás, az ima, a hagyományok helyszíne, fegyveres erőszak színtereként bemutatva. Az anglikán egyház vezetői úgy vélték,

³⁷ *Egyházi megnyilatkozások a médiáról. Inter mirifica, Communio et progressio, Aetatis novae.* Budapest, Magyar Katolikus Püspöki Kar Tömegkommunikációs Irodája, Magyar Katolikus Újságírók Szövetsége, 1997.

³⁸ *Az egyház és az internet*, <http://uj.katolikus.hu/konyvtar.php?h=131>.

³⁹ *Az internet etikája*, <http://uj.katolikus.hu/konyvtar.php?h=130>.

⁴⁰ XVI. Benedek: *Üzenete a tömegtájékoztató 41. világnapjára*, http://www.vatican.va/content/benedict-xvi/hu/messages/communications/documents/hf_ben-xvi_mes_20070124_41st-world-communications-day.html.

⁴¹ L. <https://www.magyarokurir.hu/hirek/ferenc-papa-fiataloknak-vilniusban-az-élet-nem-videojatek-es-nem-labirintus>.

hogy a játék alássa az egyház munkáját, különösen a fiatalok körében végzett tevékenységét, akik innentől kezdve az erőszakkal fogják összekötni a katedrális.⁴² S ugyancsak nagy port kavart 2020-ban két szimulációs játék, melyekben Jézus, illetve a pápa karakterébe „bújhatnak” a játékosok, ezek az *I Am Jesus Christ* és a *Pope Simulator* játékok.

A problémák mellett azonban számos példát találunk a jó szándékú együttműködésre, iránymutatásra is. A GameChurch⁴³ oldal azért jött létre, hogy egyfajta hidat építsen a játékok világa és az egyház, az evangélium közé, s ezzel orientálja a hívő gamereket. Találunk számos egyházi személyt, papot, aki maga is játékos, s konkrét tapasztalatai révén ad tanácsokat a játékhasználatnál kapcsolatban. A leghíresebb gamer pap Matt Souza, aki streamel a Twitchen is GodSquadChurch⁴⁴ csatornájával, melynek 6700 követője van, míg a YouTube-on lévő Pastor-SouZy⁴⁵ csatornájának 3500 feliratkozója van. Miközben élőben közvetíti saját gamer tapasztalatait, megoldásait, közben olyasmire tanítja követőit, hogy ne káromkodjanak játék közben, ne viselkedjenek agresszíven játékos társaikkal. Egy magyar gamer papokkal, lelkészekkel készített virtuális kerekasztal-beszélgetésen a résztvevők kiemelték, hogy azok a stratégiai játékok, melyekben az összefogás, a játékos társakkal való együttműködés vezethet sikerhez, különösen alkalmasak arra, hogy megerősítsék a játékosokban a keresztény értéketeket, viselkedést, normákat.⁴⁶

4. Összegzés

A tanulmány arra vállalkozott, hogy ismertesse vallás és videójátékok kapcsolatának kutatástörténetét a populáris kultúrához kapcsolódó médiakutatásba ágyazottan. Felhívja a figyelmet arra is a cikk, hogy milyen területeken kutatható ez a fajta sajátos konvergencia. A narratívában, a szereplők vagy helyszínek elnevezésében rejlő hasonlóságok mellett bemutattuk azokat a további lehetőségeket, melyek megteremtették az implicit vallásosság lehetőségét a játékvilágon belül. A játékok által biztosított interaktivitási szintek alapján három lehetőséget jártunk körül, a reprezentáció, a szimuláció és a kreáció eltérő interaktivitási potenciáljait bemutatva. Végezetül pedig kitértünk a videójátékokkal kapcsolatos egyházi állásfoglalásokra is. Az egyházak tanításukból következően határozottan elítélik az erőszakos médiatartalmakat, illetve azokat is, melyekben öncélú szexualitás látható. Ezen médiatartalmakba nemcsak a klasszikus tömegkommunikációs eszközök műsorait kell beleértenuünk, de a videójátékokat is. Hiszen a virtuális világ, a videójátékok világa sem értéksemleges, s az egyházak nem támogatnak olyan (szabadidős) tevékenységet, mely saját értékrendjükkel szemben álló normákat ír elő. Emellett az egyházak fellépnek azon gyártókkal szemben, akik az általuk virtuális megszenteltelenítésként értelmezett játékok gyártásáért felelnek. Virtuális megszenteltelenítés alatt azt érve, hogy fizikailag azonosítható szakrális terek jelennek meg olyan kontextusban (játéktérben), melyek összeegyeztethetetlenek az egyház értékeivel. De arra is találunk példát, hogy a kiterjesztett

⁴² L. http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/manchester/6736809.stm.

⁴³ L. <https://gamechurch.com/>.

⁴⁴ L. <https://www.twitch.tv/godsquadchurch>.

⁴⁵ L. https://www.youtube.com/channel/UCeYRJ2fwUNrFlfg_BYKOHEg.

⁴⁶ L. https://www.evangelikus.hu/tudtad_hogy_vannak_gamer_papok.

valóság elgondolásán alapuló *Pokemon Go* játék sértett vallási érzékenységet, amikor zsidó emlékhelyeken bukkant fel.⁴⁷ Arra a kérdésre, hogy a videójátékok fejlesztőinek, gyártóinak tekintettel kell lenniük (többek között) a vallási meggyőződésre, az Európa Tanács Emberi Jogok és Jogi Ügyek Főigazgatósága is felhívta a figyelmet 2008-ban.⁴⁸ Az érem másik oldalán viszont azt találjuk, hogy az egyes vallások kifejezetten felhasználják a videójátékokat a vallási edukációjukban. Ezek között találunk didaktikusabbakat és ötletesebbeket is, mint például a már említett *Pokemon Go* vallási változata, a *Follow JC Go*. Ez utóbbiban katolikus szentek nyomában lehet járni, kidolgozásában e-játék-dizájner, teológus, vallástörténész és Biblia-kutató vett részt 2016-tól. A játék célja, hogy valós életbeli imádkozásra buzdítsa a felhasználókat, ha elhaladnak egy-egy templom mellett. Az applikációt a 2019-es panamai Világifjúsági Találkozó előkészítőjének szánták, s 2018-as megjelenését maga Ferenc pápa is üdvözlölte.⁴⁹

⁴⁷ Jews blast Pokémon GO, The Jewish Advocate. *ADL New England*, 2016. augusztus 5., <https://newengland.adl.org/news/jews-blast-pokemon-go-the-jewish-advocate/>; Auschwitz Museum says no to „Pokemon Go”. *CBS News*, 2016. július 13., <https://www.cbsnews.com/news/auschwitz-museum-no-pokemon-go/>.

⁴⁸ *Human rights guidelines for online games providers*. Developed by the Council of Europe in co-operation with the Interactive Software Federation of Europe, 2008. 8.

⁴⁹ Catholic saint-finding game ‘Follow JC Go!’ wants to rival Pokemon Go. *BBC News*, 2018. október, <https://www.bbc.com/news/world-europe-45965025>.

Gaming és nyelvészet: a videójátékok nyelvi környezetének vizsgálata

BALOGH ANDREA*

1. A videójátékokról általában

1.1. A játékosok

Játszva tanulni – sokszor halljuk ezt a kifejezést, bár nem mindig a videójátékokra gondolnak ezzel kapcsolatban. Ennek egyik oka az, hogy a videójátékos szubkultúra az internet és a mobil-eszközök elterjedésével kezdett csak el zárt közösségből nyitottabbá válni, és ez a folyamat ma is tart. A zártság egyik jele, hogy a szubkultúrán kívül több, általánosan elismertnek vélt sztereotípiá is kapcsolódik a játékosokhoz mint személyekhez (például keveset mozog, csak a játék érdekli, kamaszkorú, fiú). Ezeket több kutatás megcáfolta és korrigálta már napjainkra, az eredmények disszeminációja azonban még folyamatban van.

Egy, a 2020-as év digitális trendjeire vonatkozó és a videójátékosokat is vizsgáló statisztika alapján az látható, hogy nagyon széles korosztályt megmozgatnak a játékok: a teljes vizsgált korosztály, 14–64 éves korig szokta használni őket.¹ Az Eurostat 2018-as statisztikái² alapján a videójáték vagy a játékok letöltése az EU-ban jellemzően az alacsonyabb iskolázottsággal rendelkezőkre jellemző, azonban az országos adatokat megnézve látható, hogy a magyar internet-használók 40%-a foglalkozik ezzel a hobbival, amivel az európai eredmények élvonalába tartozunk. A 2020-as elérhető adatok³ alapján az európaiak nagyon nagy mértékben kezdtek el videójátékokkal játszani, itthon viszont csökkent a játékosok száma.

A 2020-as digitális trendeket vizsgáló kutatás eredményei részben rávilágítanak arra, hogy miért lehet ilyen nagy létszámú a játékosok köre. Arra a kérdésre, hogy milyen platformon játszik valaki, 74,9% jelölte meg az okostelefont, 44,4% a számítógépet, 26,1% a konzolt és 19,6% a tabletet (az érintettek 86,9%-a azt, hogy bármin, amihez hozzáfér). Ebből is látszik, hogy a széles sávú internet és az okostelefonok elterjedése mennyire befolyásolta a videójátékosok körének bővülését és ezzel nyitottabbá válását. A játékkfejlesztési trendekben is látszik, hogy az

* Doktori hallgató, ELTE BTK Alkalmazott nyelvészeti doktori program. E-mail: balogh.andrea.elte@gmail.com.

¹ L. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report?>

² L. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_use_of_ICT_for_cultural_purposes.

³ L. https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_AC_I__custom_746625/default/bar?lang=en.

utóbbi években nagy hangsúlyt fektettek a mobilos játékokra vagy portokra (más platformon elérhető játékok adaptálására okostelefonos környezetben), mivel nagy közönséget érhetnek el ezen keresztül.

A hol játszik kérdés mellett az idézett eredmények a nemek korosztályos megoszlásában is megcáfolják a sztereotípiákat: 16–24 éves kor között a lányok 92%-a, a fiúk 95,4%-a játszik valamilyen videójátékkal, tehát nem igaz, hogy csak a fiúk, férfiak lennének érintettek ebben a hobbitban. A többi korcsoportban is van különbség, és az idő előrehaladtával a gamingre szánt idő csökken a nemeken belül is (a kevesebb és változatosabban eltöltött szabadidő miatt valószínűleg), azonban a legidősebb vizsgált korosztályban (55–64 évesek) mindkét nem 67,2%-a szokott gamelni saját bevallása alapján. Ennek a hátterében két ok lehet: egyrészt olyan játékosokról van szó, akik régóta üzik ezt a hobbit, másrészt olyan idősebbekről, akik nyitottak az új lehetőségekre, és szívesen fordulnak a digitális szórakozási formák irányába a szabadidejük megnövekedésével. Ezt támasztja alá a korosztályokhoz kapcsolódó játéktípusok vizsgálata is, ahol az 55–64 éves korosztályban a puzzle platformerek voltak a legnépszerűbbek. Ezek olyan játékok, amelyekben különböző platformokon kell keresztüljutnia a játékosnak a karakter képességeit (például ugrás, gurulás) használva, és közben szakaszonként fejtörőket megoldania, amivel például az útjában álló akadályokat tudja elhárítani. Ezek a játékok könnyen tanulhatóak, régóta jelen vannak, és adaptálhatóak mobil környezetbe is, ez is hozzájárulhat az idősebb korosztályban való elismertségükhöz. A különböző korcsoportokban jól követhetőek a játéktípusok idővel változó trendjei: amíg a legfiatalabbaknál megjelenik az utóbbi évek sikere, a battle royal játéktípus (mindenki mindenki ellen, és csak egy játékos marad a végén), addig a következő korosztályban a MOBA-k (sok szereplős online csataterék) és az MMO-k (sok szereplős online világok) helyezése mutatja a népszerűségük időbeli eltolódását néhány évvel korábbra. Vannak természetesen olyan játéktípusok is, amelyek minden korcsoportban benne vannak a statisztikában közölt első tízben, például a szimulációk, a stratégiai és a sportjátékok, a kalandjátékok. Ezek alapján az adatok alapján látható, hogy egy nagyon sokszínű, korban és érdeklődésben is széles társadalmi csoportot lehet elérni a videójátékokon keresztül, akik különböző mértékben tartják fontosnak ezt az időtöltést (hétköznapi, ún. *kazuár* játékosok – *casual gamer*, komoly játékosok, ún. *hardcore gamer*; és külön említendőek a professzionális e-sportolók).

1.2. A nyelv a videójátékokban

A videójátékok olyan, elsősorban szórakoztató jellegű szoftverek, amelyek különböző digitális platformokon futnak. Ahogyan a játékok leírásánál általában, ezekkel kapcsolatban is a Huizinga által megfogalmazott kritériumok használhatóak:⁴ a játék szabad, megvan a saját keret- és szabályrendszere, amelyet el kell sajátítani, hogy valaki sikeres legyen benne, megvan a maga helye és ideje. A jó játék a flow-ra⁵ épít: olyan kihívásokat ad, amelyeket még tud teljesíteni a játékos, és így a sikerélmények sorozatával folyamatosan halad előre egyre nehezebb feladatokon ke-

⁴ Johan HUIZINGA: *Homo Ludens*. Szeged, Universum, 1990.

⁵ CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály: *Flow – Az áramlat – A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest, Akadémiai, 2015.

resztül, megőrizve közben a motivációját. A nyelvészet nézőpontjából azt kell figyelembe venni, hogy a játékon belül vagy azzal kapcsolatban hol találkozik a játékos szöveggel, hol és hogyan vesz részt kommunikációban.

A hétköznapi szemlélő számára a videójátékok elsősorban vizuális alkotások: a játékosok különböző technikai eszközökön irányítják a karaktereiket (avatárokat), hogy változatos célokat érjenek el a virtuális világokban. Ennek ellenére a háttérben a játékoknak nagyon sok olyan szöveges elemük van, amelyek befolyásol(hat)ják a játékelményt is (például a karakterek megszólalásai, a leírások, a menük és a súgó szövege). Általában a különböző hirdetésekben is erre a kettősségre szoktak építeni a marketingesek: egy játékot az élethű grafikájával és/vagy az összetett történetével, szereplőivel igyekeznek eladni.

A videójátékok korhatár-besorolását végző rendszerek szintén tekintettel vannak mind a grafikai (például erőszak, drogok megjelenítése), mind a szöveges (például trágár beszéd, rasszizmus) tartalmakra. Magyarországon a PEGI (Pan European Game Information, Egységes Európai Játékinformációs Rendszer⁶) van érvényben, ami azt jelenti, hogy minden kiadott játékon szerepelnie kell értékelés után a két típusú jelölésnek: életkori és tematikai (piktogramok, leírószavak). Az életkori besorolásnál nem a játék nehézségi szintjét és a játék használatához szükséges készségeket veszik figyelembe, hanem hogy az adott korosztálynak megfelelő-e a játék tartalma.⁷ A tematikai besorolásnál a nyelvhasználatot a trágár beszéd kifejezéssel foglalták össze. Ezt a nyelvi szempontot kiemelve az amerikai ESRB tartalomleíró kifejezései részletesebbek, kitérnek különböző területekre: nyers és/vagy felnőtteknek szóló humor, (durva) nyelvhasználat és durva dalszövegek.

Ahogy korábban már említettem, a videójátékok is különböző játéktípusokba sorolhatóak, és ez a játéktervezői döntés a játék szöveges elemeire is hatással van. A játékon belüli szöveg és interakció aránya is fontos tényező abból a szempontból, hogy milyen játéktípust igényel a játék céljainak sikeres megvalósítása: elsősorban a játékos cselekedetei vannak középpontban, vagy a kommunikáció, olvasás. Ebből a szempontból négy kategóriát lehet elkülöníteni, skálázva haladva a történetközpontúságtól a cselekvésközpontúságig.⁸

A grafikai elemekkel szemben a játékosok látszólag sokszor kisebb figyelmet szentelnek a szövegeknek, amelyeket a program felvillant vagy huzamosabb ideig kiír a számukra, bár a legtöbb esetben olyan információt szerezhetnek belőle, ami nélkülözhetetlen a sikeres játékhoz. A megjelenő szöveg mellett a játékon belüli kommunikációhoz tartozik az ennek során zajló kommunikáció (chaten vagy külső program beépülésével, például Discord), ez utóbbi szókészletében támaszkodik a játékon belüli szókincsre (például a játék világához, menetéhez kapcsolódó kifejezések), valamint kiegészül a digitális kommunikációra jellemző elemekkel. Ennek az opciónak a letiltása nagyon komoly büntetésnek számít, a kutatások alapján azok a játékosok, akiket ezzel szankcionálnak, jobban törekednek arra, hogy többet ne kerüljenek ebbe a helyzetbe.⁹

⁶ L. <https://pegi.info/>.

⁷ L. <https://pegi.info/hu/page/how-we-rate-games>.

⁸ Erről lásd bővebben: <http://www.filologia.hu/kisebb-kozlemenyek/the-invisibility-of-text-in-video-games.html>.

⁹ Jeffrey LIN: *More science behind shaping player behavior in online games*. Game Developers Conference 2015. <https://www.gdcvault.com/play/1022160/More-Science-Behind-Shaping-Player>.

A játék nyelvi környezete meghatározza azt az alapszókincset, amelyet a játékosközösség el-sajátít és használat közben specifikussá tesz (játék-, szerver- és egyéni szinten is). Ennek a közös szókincsnek a részei a játék világához kapcsolódó kifejezések (*Valoran* ‘a League of Legends [LoL] játék világának a neve’, *Ashe* ‘választható karakter a LoL-ban’, *Varatha* ‘a lándzsa fegyver el-nevezése a Hades című játékban’), a játék mechanikáját leíró szavak (*stun* ‘kábitás, az elszenvedője rövid ideig semmit nem tud tenni’), és ezeken felül a digilektus¹⁰ más területeiről származó kifejezések (rövidítések, mémek), valamint a közösség által referenciaként elfogadott szavak (csapat- vagy játékosnevek, márkanevek, nevezetes események). Ezek közül a jogvédett tartalmakat csak speciális esetben fordítják le hivatalosan (például kulturális okokból nem érthetőek a referenciák, más a betűkészlet távol-keleti játékok esetén), viszont a játékosok gyakran élnek a kreatív szóalkotással, szóalakítással. A játékmechanikai elemek (a játék során végezhető cselekvések, például a már említett *stun*) szóátvétellel gyakran megtartották az angol szóalakat magyar környezetben is, ahhoz alkalmazkodva; egyedi esetekben a hivatalos magyar fordításhoz alkalmazkodnak.

A kutatás szempontjából az egyik legfontosabb fejlesztői és gazdasági kérdés, hogy milyen nyelven érhető el az adott játék, és készül-e hozzá támogatás egyéb nyelveken. Ehhez kapcsolódik, hogy a játék rendelkezik-e szinkronnal, opcionálisan olvasható-e valahol az elhangzott szöveg is (mindkettőre igaz, hogy amennyiben igen, akkor egy vagy több nyelven hozzáférhető-e). Ezekről az esetektől külön kell kezelni azt, amikor a játék hivatalos kiadója készített fordítást a játék szövegéről, ilyenkor kiadói döntés, hogy mit és mennyire fordítanak le a célnyelvre (például League of Legends, Witcher-sorozat).

Mivel a kutatásom során a játéknyelvi szókincset vizsgáltam részletesebben, a továbbiakban az ehhez kapcsolódó szempontokra térek ki: az angol nyelv megjelenésére a magyar szövegekben, és a szókincset befolyásoló tényezőkre.

1.3. Az angol szavak megjelenése a videójátékokban

A videójátékok legelterjedtebb nyelve az angol, általában ezen a nyelven készül el a szöveges tartalom, a szinkron és a felirat is. A fejlesztők dönthetnek úgy, hogy ezen kívül más nyelven nem teszik elérhetővé a játékot, ilyenkor az idegen nyelvet beszélő és a játékot kedvelők összefogása szokta a legtöbbször áthidalni ezt a problémát: léteznek rajongói feliratok és rajongói szinkron is. A játékosok a megadott lehetőségek alapján választhatják meg, hogy angolul vagy esetleg valamelyik más nyelven használják-e a programot. Az idegen nyelvi kompetenciát nagymértékben fejleszti, ha a játékos nem az anyanyelvén vonódik be a játék világába, hanem változatos, sokszor egymást megerősítő inputok során gyakorolja a nyelvet (hallás alapján, olvasva, a környezet reakcióiból, a kommunikációs helyzetből).

Az angol szavak több formában is előfordulhatnak a gaming korpuszban: egyrészt állhatnak magukban, ez ritka, másrészt kaphatnak magyar toldalékot, ez elég gyakori, harmadrészt lehet olyan eset is, amikor egy vegyes nyelvű szöösszetételt alkotnak a játékosok, de előfordulhat az is, hogy fonetikus átírást használnak. Ahogy azt korábban is jeleztem, vannak olyan tartalmak, amelyeket nem szoktak, vagy csak nagyon ritkán lefordítani (például játékhoz kapcsó-

¹⁰ VESZELSZKI Ágnes: *Netnyelvészet. Bevezetés az internet nyelvhasználatába*. Budapest, L'Harmattan, 2017.

lódó nevek, csapatnevek, térképelvezések), mivel ezek egyrészt jogvédett tartalmak, másrészt nem minden esetben lehet őket az eredeti elnevezés szándéka szerint ugyanúgy lefordítani. A játékon belüli területek neveit se szokás alapvetően lefordítani (lásd kivétel alább), itt inkább az angol és a magyar nyelvű kifejezések összekapcsolódására van példa a játékosok szóhasználatában: *fenti lane*, vagy a két kifejezés egymás mellett élésére: *erdő – jungle, erdős – jungles*.¹¹

Olyan esettel is lehet találkozni, hogy az angol kifejezést fordítás helyett inkább a játékban használt jelentés értelmében illesztik be a játékosok a magyar mondat szerkezetbe, és így a magyar helyesírás szabályait kezdik el alkalmazni rajta (*Mekkora damja van már!* ‘Milyen irreálisan sokat tud sebezni másokon.’). Azért fontos kiemelni, hogy a játékban lévő jelentése szerint, mert van olyan eset, amikor ez az értelmezés átvitt vagy szűkített a szó eredeti jelentéséhez képest, például *damage* ‘sebzés’ az eredeti ‘kár’ helyett.

Egy korábbi kutatás során¹² a Defense of the Ancients (DOTA) című játék csetbeszélésein belül vizsgáltam a játéknyelvi szavak megjelenését. A kutatás során négy területet tudtam elkülöníteni, ahol vizsgálható a játékosok nyelvválasztása egyéb szempontokkal együtt: a játéktípusok elnevezése (*FPS, MOBA*), a játékosok tudásszintje (*pro, noob*), a játékon belüli parancsok (*iddqd, -afk*), a játék világához tartozó elemek (tárgyak: *tp, doran shield*; képességek: *fireball, Abri Q*; cselekvések, irányítás: *jump, go ahead*; játékon belüli szerepek: *adc, elf, hunter*). Arra a következtetésre jutottam, hogy a játéktípusok, a tudásszint és a parancsok döntően angol nyelvűek, a játék világához kapcsolódó kifejezések pedig döntően angol nyelvűek, de már sokszor előfordult a egyes szóalak (angol tő magyar toldalékkal).

A játékokon belüli kommunikációval szemben, amikor a játékokról szóló szövegekről beszélünk, akkor az angol szavak magyar fordítása kerül előtérbe, ezt igénylik az olvasók is, akik időnként részletes kommentekben fordítják le a szerintük magyarul alkalmazandó szavakat úgy, hogy közben jelzik, hogy játékon belül az angol változatot használják.¹³

1.4. A videójátékok szókincset befolyásoló tényezők

A játéknyelvi szókincset befolyásoló tényezők között beszélhetünk külső, belső és blended tényezőkről. Egy korábbi tanulmányomban¹⁴ kifejezetten a külső tényezőket vizsgáltam meg, ezek olyan elemek, amelyeket a játékosok nem tudnak befolyásolni. Idetartozik, hogy milyen

¹¹ L. még például: Carola ÁLVAREZ-BOLADO – Inmaculada ÁLVAREZ DE MON: Videogames. A lexical approach. In: Astrid ENSSLIN – Isabel BALTEIRO (szerk.): *Approaches to videogame discourse. Lexis, interaction, textuality*. New York – London, Bloomsbury Academic, 2019. 13–38.

¹² BALOGH Andrea: Kazuárók és hardcore-ok: Angol szavak a számítógépes játékokban. In: HATTYÁR Helga – HUGYECZ Enikő – KREPSZ Valéria – VLADÁR Zsuzsa (szerk.): *A sokszínű alkalmazott nyelvészet: Tanulmányok az alkalmazott nyelvészet területeiről*. Budapest, Tinta, 2012. 39–43.

¹³ BALOGH Andrea: Videójátékokról szóló online diskurzusok vizsgálata. In: FAZEKAS Boglárka – KAPOSI Diána – P. KOCSIS Réka (szerk.): *Csomópontok – Újabb kérdések a Félúton műhelyéből. Az Eötvös Loránd Tudományegyetem Nyelvtudományi Doktori Iskolájának 12. Félúton konferenciáján elhangzott előadások tanulmánykötete*. Budapest, Kalota Művészeti Alapítvány, 2018. 203–214.

¹⁴ BALOGH Andrea: A játéknyelvi szókincset befolyásoló tényezők. In: LUDÁNYI Zsófia – GRÁCZI Tekla Etelka (szerk.): *Doktoranduszok tanulmányai az alkalmazott nyelvészet köréből 2019. XIII. Alkalmazott Nyelvészeti Doktoranduszkonferencia*. Budapest, MTA Nyelvtudományi Intézet, 2019. 21–33.

nyelven érhető el a játék (milyen nyelveken, mire lehet állítani, szinkron vagy felirat vagy mindkettő), mi maga a játék, mi a játék lore-ja, milyen platformon tudnak vele játszani. A belső tényezők azok az elemek, amelyek kifejezetten a játékoson múlnak, ilyen például az ő szociolingvisztikai háttere, az általa választott beállítások a játékban, a szerver nyelvhasználata, ezek mind nagyon specifikus tényezők. A kettő közötti metszetben vannak azok az elemek, amelyek mindkét oldal tulajdonságaiból rendelkeznek valamennyivel, de egyikhez se kapcsolódnak igazán. Ilyenek például a közvetítések nyelve és szóhasználata (ezt egyrészt befolyásolja a játék és a játék nyelve, szókincse, másrészt a hazai játékosközösség nyelvhasználata is, amivel egymásra ható erőként vannak kölcsönhatásban), és a különböző médiamegjelenések (cikkek, közösségi médiában megjelenő tartalmak).

Az idegen nyelvi hatás, vagyis hogy milyen nyelvű a játék szókincse a hazai környezetben kiemelkedő külső tényező. Ezt olyan elemek vizsgálatán keresztül lehet kutatni, mint például hogy mióta elérhető a játék Magyarországon, van-e hivatalos magyar fordítása, az szinkron-e vagy felirat vagy mindkettő, van-e külön dedikált oldala magyar nyelven, vagy elsősorban különböző vegyes gamer híroldalakon foglalkoznak vele, van-e külön magyar szerver a játékon belül, vannak-e meghatározó online közösségek a játékosok összefogására, vagy nemzetközi szerveren mindenki legfeljebb a barátaival, ismerőseivel játszik, akiknek tudja is az anyanyelvét. Ezek különböző módokon tudják befolyásolni a szókincset. Egyrészt minél régebben van jelen Magyarországon egy játék folyamatosan, annál valószínűbb, hogy kialakult egy játékon belüli szóhasználat, egy szleng a játék szövegéből a magyar szervereken akkor is, ha nincs eredeti fordítás, vagy nincs rá szükség. Ha van dedikált magyar fordítás és/vagy szinkron, akkor a játékosok választása, hogy melyiket használják, de a szerverek eredendően a területhez kötődő legközelebbi nyelvet szokták felajánlani. Így ha van magyar fordítás, akkor nagyobb valószínűséggel találkozunk ezzel a játékon belül, és használják a játékról szóló közvetítésekben és cikkekben is.

2. Hipotézisek és kutatási kérdések

A tanulmány célja a különböző játékok és játéktípusok nyelvválasztásának szókincsből nyilvánuló vizsgálata két kommunikációs szintéren, kommentekben és a játékokról szóló cikkekben. A kutatás során a hasonlóságok és különbségek vizsgálatán keresztül az alábbi kérdéseket emeltem ki.

A játékon belüli szövegeket reprezentáló szógyűjtés korpuszában megjelenő angol nyelvű kifejezések témaköreinek meghatározása során feltételezem, hogy a korábbi¹⁵ kutatás során azonosított csoportok jelen vannak ebben a körben is. Kérdésként merül fel ezzel kapcsolatban az is, hogy a különböző témákon belül milyen a nyelvi megoszlás.

¹⁵ BALOGH i. m. (12. lj.).

A játékról szóló szövegekben (cikkekben, kommentekben) a korábbi eredmények alapján a vizsgált kifejezések közül a magyar nyelvűek dominanciájára számítok. Emellett fontosnak tartom a megjelenő angol nyelvű kifejezések tematikájának vizsgálatát: milyen témakörben nem fordítják le a szavakat ebben a közegben sem? Kérdésként merül fel az is, hogy a játéktípus vagy maga a játék lehet-e befolyásoló tényező.

A cikkek és a kommentek eredményeinek összehasonlításánál azt várom, hogy a cikkekben a vegyes kifejezések nem fognak megjelenni, mivel ezek olyan kanonizált felületek, ahol a magyar változatot használják többször, viszont ezzel szemben a játékmenehez jobban kapcsolódó, játékon belüli kommunikációra hasonlító kommentek között nagyobb arányban találok majd ilyen kifejezéseket is. Hipotézisem szerint ez azért is lehet így, mert egy folyamat részei ezek a területek, aminek során a zárt csoportnyelv nyitottabbá és elérhetőbbé válik a fordítás által is szélesebb beszélőközösség számára.

A tanulmányban kitérek a korábbi kutatásokban már problémaként felmerülő azonos alakúságra és a leet nyelvre (alternatív írásmód, amikor a latin betűket más ASCII karakterekkel helyettesítik) is.

3. Kutatási módszer, korpusz

A vizsgálat a doktori kutatásom részét képezi, amelynek jelen fázisában a játéknyelvi szókinccs tanulmányozásához szükséges korpusz építését és tesztelését végzem. A most elemzett adatbázis 9216 online cikket tartalmaz egy többszerzős, tematikus videójátékos újságból (a 2016. július 6. és a 2019. január 29. közötti időszakból), 2067 cikket két, elsősorban retró játékos témákkal foglalkozó blogról, ezekhez kapcsolódva 60 246 kommentet, valamint 53 170, a vizsgált cikkekben is érintett játékok alapján szűrt, gamer tematikájú YouTube-videók alá érkezett kommentet (2016–2019). Az adatbázis építésekor a cél az volt, hogy magyar tartalomkészítőktől magyar játékosoknak szóló online szövegekből épüljön fel. A gyűjtést még nem fejeztem be, a korpusz folyamatosan bővül.

A korpuszon való szűrést egy dinamikusan bővülő szólista alapján végeztem, amely korábbi, önbevalláson alapuló gyűjtések eredményeiből állt össze (921 szó a duplikátumok nélkül). Az első a 2012-ben megjelent *Netszótár*¹⁶ című kiadvány, amelynek alapjául egy országos szópályázat szolgált. Veszelszki Ágnes, a kötet szerkesztője arra kérte a pályázókat, hogy küldjenek netes kommunikáció során használt kifejezéseket, példamondatokkal és magyarázatokkal, így egyértelműsítve a használat helyét és módját. Ebből kiemeltem a kifejezeten videójátékokkal kapcsolatos szavakat. A projekt folytatásaként 2015 őszén új gyűjtés indult, ezúttal viszont csak játéknyelvi kifejezéseket vártunk a pályázóktól, ennek az eredménye is része a vizsgált korpusznak. A harmadik elem az Egymillióan a magyar e-sportért egyesület honlapján megtalálható szótár,¹⁷ valamint az annak bővítésére kiírt gyűjtés eredménye. A szólistát a kutatásaim alapján bővíttem dinamikusan.

¹⁶ VESZELSZKI Ágnes (szerk.): *Netszótár. @-tól a Zuckerbergig*. Budapest, ELTE Eötvös, 2012.

¹⁷ L. <https://esportmilla.hu/2015/02/esport-szotar>.

Mivel a nyelvválasztás háttérének kutatása is szerepel a kitűzött célok között, a szókincs-vizsgálat kiegészítéseként megvizsgáltam az érintett játékok nyelvi körülményeit befolyásoló tényezőket is. A League of Legends (LoL)¹⁸ egy 2009-ben kiadott MOBA, amely 2014 óta elérhető az angol mellett hivatalosan magyar szinkronnal is. A játék során két csapat igyekszik elpusztítani az ellenfél legvédehetőbb épületét, ehhez minden játékos választ egy hőst a játék idejére. A Counter Strike (CS)¹⁹ egy 1999-ben indult FPS (first person shooter, 'belső nézetű lövöldözős játék'), amelynek 2012-ben kiadott Global Offensive változata a legfrissebb. A játékban szintén két csapat vesz részt, akik az adott pályára jellemző feladatot hajtják végre. A játék angol nyelvű, de a megjelenése óta erős hazai játékosközössége van, sajátos szókinccsel. Az eddig említett két játék hagyományosan az elektronikus sportok közé tartozik, rendszeresen szerveznek magas összdíjazású versenyeket, bajnokságokat belőlük. A harmadik játék, a 2017-ben indult Fortnite Battle Royal²⁰ a nevében viseli a játéktípusát (battle royal, 'olyan játéktípus, amelyben az utolsónak talpon maradó nyer'). Egy meccs alatt 100 játékos igyekszik az utolsó túlélő lenni az egyre kisebbedő térképen, egyedül, párban vagy hármas csapatokban harcolva. A játék angolul érhető el, nagyon népszerű a különböző streamerek ('élő videót, jelen esetben játékot közvetítő személy') között, ami hozzájárult a gyors elterjedéséhez. A játékok választásánál szempont volt, hogy különböző játéktípusokba tartoznak, és ahogy a 2020-as digitális trendekre vonatkozó statisztikában is olvasható, elsősorban különböző korosztályokban népszerűek.

A kutatás során olyan online felületek szókincsét vizsgáltam meg, amelyek célközönsége egyértelműen a játékosok, valamint a tartalmat előállítók is magyar anyanyelvű gamerek.

A YouTube elsődleges tartalomgyártó felület, külön oldala foglalkozik videójáték-közvetítéssel, amelyen a regisztrált felhasználóknak lehetőségük van élőben közvetíteni saját játékmeneteiket és e-sport-mérkőzéseket, versenyeket a szabályok betartásával. Ingyenesen használható, de a játékosok komoly támogatást is kaphatnak a reklámbevételekből. Közösségi jellegét a videó mellett futó chatablak adja, amit a streamer mellett a közvetítés összes nézője lát, és regisztráció után használni is tud. Az élő közvetítés után, ha felkerül a videó a streamer oldalára, lehetőség van visszaneézni, és a kommentekben további megjegyzéseket tenni, kérdezni.

Az Esport1 nevű tematikus online gamer magazin több e-sport játékkal foglalkozik, hazai és nemzetközi bajnokságok követésével, újdonságok és stratégiák bemutatásával, interjúkkal és véleménycikkekkel. A cikkek alatt nem lehet kommentelni, ehhez a Facebook-oldalra csatornázzák be a megjelenéseket. Az IDDD és a Retro.Land oldalak elsősorban retró videójátékos témákkal foglalkozó blogfelületek, az előbbin rövidebb, az utóbbin hosszabb, kidolgozottabb cikkek szerepelnek, és létezik egy podcastjuk is ebben a témában (Checkpoint). Mindegyik felületre igaz, hogy a cikkírók mind játékosok, a célközönségük is elsősorban a különböző játékok iránt érdeklődő gamerek.

¹⁸ L. <https://na.leagueoflegends.com/en-gb/>.

¹⁹ L. https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/.

²⁰ L. <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/home>.

4. Eredmények

4.1. A játéknyelvi kifejezések szólistájának eredményei

A játékosoktól önbevallás alapján gyűjtött játéknyelvi kifejezések szólistáját megvizsgáltam a nyelvválasztás és a tematika szerint. 921 különböző kifejezést tartalmazott a kutatás kezdetén a gyűjtés, az eltérő szóalakok duplikálódása miatt ez 954 szóalakot jelent. A kifejezések 68,51%-a angol nyelvű, 17,26%-a magyar, 14,22%-a pedig valamilyen mértékben mindkét nyelv jellegzetességeit magán hordozza. Tematikailag a játékmenethez kapcsolódó kifejezések dominálják a korpuszt: 711 kifejezés tartozik ebbe a kategóriába (77,20%). A tematikai felosztásnál a korábban alkalmazott csoportokra támaszkodtam (a játéktípusok elnevezése, a játékosok tudásszintje, a játékon belüli parancsok, a játék világához tartozó elemek: tárgyak; képességek; cselekvések, irányítás; játékon belüli szerepek), és vezettem be új csoportot is. A részletes tematikai és nyelvi megoszlás az 1. táblázatban olvasható.

1. táblázat: A játéknyelvi szógyűjtemény adatai a nyelvi és tematikus vizsgálatokban

Tematika	Angol	Vegyes	Magyar	Összesen	Összes %
Játékmenet	502	108	101	711	77,20%
Játéktípus	16	6	8	30	3,26%
Tudás	29	4	5	38	4,13%
e-sport	6	1	24	31	3,37%
Márka	17	5	3	25	2,71%
Szleng	56	5	5	66	7,17%
Egyéb	5	2	13	20	2,17%
Összesen	631	131	159	921	

Megvizsgáltam emellett több olyan jelenséget is, amely a korábbi kutatások során felmerült nehézségként vagy jellemző csetnyelvi jelenségként mutatkozott, így például a szavak fonetikus átírását, a leet-nyelv megjelenését, a tipográfiai változásokat és az azonos alakú szavakat. Ezek a kifejezések a gyűjtemény 13,57%-ra voltak jellemzőek (125 szó esetében), a részletes számokat a 2. táblázat mutatja.

2. táblázat: A játéknyelvi szógyűjteményben vizsgált jelenségek adatai

Jelenség	Angol	Vegyes	Magyar	Összesen
Fonetikus átírás	7	21	4	32
Leet	20	1	0	21
Tipográfiai eltérés	29	5	2	36
Azonos alakú szó	21	2	4	27
Szleng	1	0	3	4
Szinonima	5	0	0	5
Összesen	83	29	13	125

A szólista korpuszokon való futtatása során 316 olyan kifejezés volt, ami nem szerepelt egyik részkorpuszban sem. 25 647 szóelőfordulással az *ez* ('könyví') kifejezés szerepelt a legtöbbször, és 244 olyan szót tartalmaz a jelenlegi felsorolás, amelyek 100-nál többször fordultak elő a korpuszokban.

4.2. A játékokra fókuszáló felületek eredményei

A kifejezetten egy-egy játékra fókuszáló felületek között YouTube-kommenteket és újságcikket vizsgáltam. A kommentek korpusza 33 536 szóból áll, ebben a szólista alapján azonosított játéknyelvi kifejezések 83,62%-a angol nyelvű kifejezés, 1,09%-a angol és magyar nyelvből is rendelkezik valamilyen jellegzetességgel, 15,29%-a pedig magyar szó. A legnagyobb alkorpusz a LoL-é 23 262 szóval, a CS 733, a Fortnite 9541 kifejezést tartalmaz.

A cikkek esetében is ugyanígy alakul az alkorpuszok mérete egymáshoz viszonyítva: a LoL 131 782 szót, a CS 93 814-et, a Fortnite pedig 19 356 kifejezést tartalmaz. Az eredmények 69,7%-a a cikkek esetében is angol nyelvű kifejezés volt a 244 952 szóból, a vegyes kifejezések is a kommentekhez hasonlóan alig jelentek meg a vizsgált alkorpuszban (0,82%), a magyar szavak aránya pedig magasabb a kommentekhez képest (29,38%). A részletes eredmények a 3. táblázatban olvashatók.

3. táblázat: A speciálisan egy játékra koncentráló kommentek és cikkek adatai

Nyelv	Komment (LoL)	Komment (CS)	Komment (Fortnite)	Cikk (LoL)	Cikk (CS)	Cikk (Fortnite)
Angol	19 518	617	7 908	94 630	61 766	14 343
Vegyes	287	2	78	1 181	1 042	35
Magyar	3 457	114	1 555	35 971	31 006	4 978
Összesen	23 262	733	9 541	131 782	93 814	19 356

4.3. Az átfogó gamer tematikájú oldalak eredményei

Az átfogó, nem játéktípus-centrikus oldalak esetében is cikkeket és kommenteket vizsgáltam. A cikkek korpusza 19 830 szót tartalmaz, a kommenteké 33 724 kifejezést. A mostani vizsgálatban csak az egyik címhez tartozó kommenteket dolgoztam fel, de mivel a két oldal látogatói között nagy az átfedés, így hasonló eredményekre számítok majd a következő alkorpusz feldolgozása során is. A cikkekben található kifejezések 56,66%-a magyar kifejezésekből állt össze, ezt követték az angol eredetűek 43,27%-kal, és 1% alatt volt a vegyes szavak száma. A kommenteknél is ezt a sorrendet látjuk, de a magyar és az angol kifejezések értékei sokkal közelebb vannak egymáshoz (50,45% és 49,26%).

4. táblázat: Az átfogó tematikájú oldalak részletes adatai

Nyelv	Cikk (IDDQD)	Komment (IDDQD)	Cikk (Retro_land)
Angol	6 154	16 613	2 426
Vegyes	12	97	2
Magyar	6 538	17 014	4 698
Összesen	12 704	33 724	7 126

4.4. A cikkek adatainak összehasonlítása

Ha csak a cikkeket hasonlítom össze, akkor a két alkorpusz értékein a felületek témaválasztása a százalékokban is meglátszik. Az egy játékkal foglalkozó cikkek angoldominánsak, a szélesebb gaming témakört lefedő cikkekben viszont a szógyűjtemény magyar nyelvű játékkifejezései a gyakoribbak (5. táblázat). A három játékspecifikus oldal esetén 82–84% között mozog az angol szavak aránya, az IDDQD esetén ez 48%, a Retro_landnél pedig 34%, úgy, hogy a vegyes kifejezések mindkét esetben 0,1% alatt maradnak.

5. táblázat: A cikkek adatainak összehasonlítása

Nyelv	Cikk (LoL)	Cikk (CS)	Cikk (Fortnite)	Cikk (IDDQD)	Cikk (Retro_land)
Angol	94 630	61 766	14 343	6 154	2 426
Vegyes	1 181	1 042	35	12	2
Magyar	35 971	31 006	4 978	6 538	4 698
Összesen	131 782	93 814	19 356	12 704	7 126

4.5. A kommentek adatainak összehasonlítása

A kommentek vizsgálata során is hasonló eredményeket kaptam, mint a cikkekben lévő szólófordulások esetében, miszerint az egy játékra fókuszáló alkorpuszban 80% felett volt az angol szavak aránya, az IDDQD kommentjeinek esetében pedig ez egy kiegyensúlyozottabb képet mutatott. A vegyes kifejezések százalékos aránya a CS és az IDDQD szövegeiben volt hasonló (0,25% és 0,29%).

6. táblázat: A kommentek adatainak összehasonlítása

Nyelv	Komment (LoL)	Komment (CS)	Komment (Fortnite)	Komment (IDDQD)
Angol	19 518	617	7 908	16 613
Vegyes	287	2	78	97
Magyar	3 457	114	1 555	17 014
Összesen	23 262	733	9 541	33 724

5. Következtetések

A szólista korpuszokon való futtatása során 316 olyan kifejezés volt, amely nem szerepelt egyik részkorpuszban sem. Ennek hátterében egyrészt a vizsgálati módszer, másrészt a lista felépítése állhat. A korpuszokon való futtatás során csak a pontos szóalakokat vette figyelembe az algoritmus, így amennyiben ragozott vagy másképpen toldalékolt formában szerepelt egy kifejezés a szövegekben, azt nem adatolta. Ennek kiküszöböléséhez a következő algoritmusnál figyelembe kell venni ezt a nézőpontot is. Amennyiben ezután is lesznek olyan kifejezések, amelyek nem adatolhatóak játéknyelvi szövegekben, azokat archiválni kell a szólistából, mivel már nincsenek használatban, vagy a személyes nyelvhasználat szintjén specializálódtak.

Az előzetesen megfogalmazott hipotéziseim különböző mértékben igazolódtak. A játékon belüli szövegeket reprezentáló szógyűjtés korpuszában megjelenő angol nyelvű kifejezések témaköreinek meghatározása során feltételeztem, hogy a korábbi kutatás során azonosított csoportok jelen vannak ebben a körben is. A témakörök egy kivételével megjelentek a szógyűjtésben lévő angol szavaknál is. A parancsokra nem volt példa a korpuszban, ennek oka az lehet, hogy ez a szócsoporthoz szorosan kötődik a játékmenethez, és így a játékon belüli csetfelületen jelenik csak meg. Ezzel szemben új kategóriák bevezetésére volt szükség, ezek az e-sport (a közvetítésekkel és a kompetitív világgal kapcsolatos kifejezések, például *bo1*), a márka (a különböző márkanevek, például *riot*), a szleng (a digilektusra jellemző szlengkifejezések, és mémesedett, játék- vagy játéktípus-specifikus kifejezések, például *kappa*). Ezekre azért volt szükség, mivel a szógyűjtés egyrészt több játékot, játéktípust fed le, másrészt nem egy zárt játékszituációban történt az adatfelvétel. Az, hogy voltak olyan kategóriák, amelyek a csetnyelvi és a szógyűjtési korpuszban is megtalálhatók, valamint hasonló arányokkal megjelennek a cikkek korpuszában is, alátámasztja, hogy a játéktípusok elnevezései, a játékosok tudásszintje és a játék világához kapcsolódó kifejezések mind olyan szócsoporthoz tartoznak, amelyek elég stabil jelentéssel és alakkal rendelkeznek ahhoz, hogy a gamernyelv különböző kommunikációs szintjei között összekötő kapcsolatot láthassanak el.

A játékról szóló szövegekben (cikkekben, kommentekben) a korábbi eredmények alapján a vizsgált kifejezések közül a magyar nyelvűek dominanciájára számítottam. A korábbi eredmények cáfolataként ebben a vizsgálatban a korpuszon futtatott szólista angol elemei voltak dominánsabbak, ha az összesített eredményt nézzük. Ennek az ellentmondásnak a hátterében a korábbi kutatástól eltérő korpusz és a szólista angol nyelvű elemeinek nagy száma lehet, de ennek bizonyítására további kutatásokra lesz szükség. Az eredmény felvetheti annak a kérdését is,

hogyan a különböző célú szövegtípusok is befolyásolják-e a nyelv választást (például egy hír vagy egy játék bemutató eltérő nyelvű játékszókincset indikál), és azt is, hogy a gyűjtésen alapuló szólistának milyen korlátai vannak. A kapott adatokat több részletre bontva látszik, hogy nem teljesen egyértelmű az eredmény. A YouTube-kommentekben az angol kifejezések voltak többségben, a blog kommentjeiben viszont már kiegyenlítettebb az arány. Ez magyarázható azzal, hogy a két blog esetében a szólista alapján is a magyar nyelvű kifejezésekből található meg több a korpuszban, és ez visszahat a kommentelők szóhasználatára is. A kifejezetten egy-egy játékkal foglalkozó cikkek esetében az angol nyelvű kifejezések voltak többségben. A cikkek alkorpuszán belüli összehasonlítás alapján a tematikai különbség mutatkozik döntő tényezőnek a nyelv választással kapcsolatban. A blogok széles spektrumon mozognak a különböző játéktípusok, és elsősorban retró játékok között, így nem specializálódnak egy játékhoz kapcsolódó közösség szóhasználatára, a másik alkorpusz szövegei pedig egy-egy specifikus játék köré szerveződő szövegek. Ez az eltérés a játék és a játéktípus befolyását mutatja a játéknyelvi szókincsben történő nyelv választásban, de ezt még további kutatásokkal szükséges alátámasztani. Az egyes játékok háttere nem érződött igazán befolyásosnak, inkább az a tény, hogy egy oldal elköteleződött az adott játék mellett. Más metodológia mellett vagy a szólista átdolgozásának esetén érdemes lenne ezt újból tesztelni. Az angol szavak tematikái közül mindegyik megjelent a cikkekben, erről lásd a fentebbi bekezdést.

A cikkek és a kommentek eredményeinek összehasonlításánál azt vártam, hogy a cikkekben a vegyes kifejezések nem fognak megjelenni, mivel ezek olyan kanonizált felületek, ahol a magyar változatot használják többször, viszont ezzel szemben a játékmenehez jobban kapcsolódó, játékon belüli kommunikációra hasonlító kommentek között nagyobb arányban találunk majd ilyen kifejezéseket is. A teljes korpusz adatait cikkek és kommentek szerint rendezve a korábbi feltevéssel ellentétes eredményt kaptam, mivel épp a cikkekben jelent meg több vegyes szóelőfordulás. Ennél a hipotézisnél is a részletesebb adatokat szükséges megvizsgálni a helyzet pontosabb megértéséhez. A teljes vizsgált korpusz 0,82%-át teszik csak ki az angol és magyar nyelvű vegyes kifejezések, viszont ennek a 82%-a a specifikusan egy játékhoz kötődő cikkekből származik, míg a blogokban mindössze 14 szóelőfordulás adatolható az algoritmus alapján. A cikkek arányait tükrözik a kommentek is, az egy játékra koncentráló YouTube-kommentekben találunk több vegyes kifejezést. Ennek alapján a korábbi hipotézis nem állja meg a helyét, miszerint a kommenteken keresztül a tematikus cikkeken át halad a különböző játéknyelvi kifejezések honosodása. Ennek hátterében ismét a cikkek tematikus bontása feltételezhető (specifikus játék – szélesebb témakör), a további kutatások során más metodológiával is meg kell vizsgálni ezt a kérdést. A blog kommentjeinél a magyar és az angol kifejezések közeli értékei ugyanakkor mutathatnak egy olyan tendenciát, ahol két kommunikációs szokás találkozik. Egyrészt az oldal szóhasználatához való idomulás, másrészt a játékkörnyezetben gyakrabban használt angol vagy vegyes kifejezések. Ezt a hipotézist ellenőrizni kell majd, viszont az, hogy a CS kommentek korpuszának is hasonló arányai voltak a vegyes kifejezések tekintetében, támogatja ezt a teóriát, hiszen az a beszélőközösség már hosszú ideje alakítja a saját játékhoz kapcsolódó szlengkifejezéseit, viszont a játék maga angol nyelvű, így a két irányú megfelelés közti bizonytalanságot jelezhetik ott is a vegyes alakú szavak.

A korábbi kutatásokban már felmerült problémaként az azonos alakúság, a fonetikus és leet alakú szavak jelenléte a korpuszban és a szólistában is. Az *ez* gyakoriságát is a mutató névmással való azonos alakja okozza, ez egy kiemelt példa arra, hogy az azonos alakú szavak ho-

gyan nehezítik meg és befolyásolják a kifejezetten játéknyelvi szavak előfordulásainak vizsgálatát a szövegekben. Ugyanakkor a különböző névadásokkal a fejlesztők és marketingesek is használják ezt a lehetőséget, például a League of Legends – LoL, World of Warcraft – wow rövidítések esetében.

6. Kitekintés

A tanulmányban a különböző játékok és játéktípusok nyelvválasztásának szókinszben megnyilvánuló vizsgálatát folytattam le két kommunikációs szintéren, kommentekben és játékokról szóló cikkekben. A korábbi eredményeket részben megcáfoló eredményekre jutottam, hiszen a játékokról szóló szövegek esetében nem egyértelmű, hogy a magyar kifejezéseket használják többször, mivel a mostani eredmények alapján a nyelvválasztást befolyásolja a játék és a játéktípus, valamint a szövegtípus célja.

A megíúsuló hipotézisek is több további kutatási irányt jelölnek ki, de az adatfeldolgozás közben kerültek előtérbe olyan kérdések is, hogy a különböző szinonimák hogyan változnak szövegek és játékok között. Például a *játékos* kifejezés részletes vizsgálata nagyon hasznos és előremutató lenne, mivel csak a gamernyelvi környezetben a játékon belüli és a játékról szóló szövegekben is több szinonimájával lehet találkozni, tanulságos lenne megvizsgálni, hogy ezeknek a kifejezéseknek van-e bármilyen tematikai vagy egyéb megkötése (például játék- vagy szövegtípushoz köthető-e). Nemcsak a kifejezetten játéknyelvi szövegekre, hanem a marketing területére is érdemes lenne a kutatást kiterjeszteni, elsősorban a *játékos* kifejezéshez kapcsolódó kifejezésekre (például milyen jelzőket használnak a reklámban a játékosokra). Izgalmas kutatás lenne az eddigi írott szövegeken tesztelt kritériumokat megvizsgálni szóbeli műfajokon is, például közvetítések hanganyagán.

Ahogy a tanulmány elején írtam, a játékosok egy nagyon sokszínű, korban és érdeklődésben is széles társadalmi csoport, akiknek a nyelvhasználata fokozatosan változik, és veszít a zárt-ságából. Ezt bizonyítja az is, hogy azok a vizsgált oldalak alkalmaztak több magyar kifejezést, amelyek szélesebb tematikát ölelnek fel. A hosszú távú célom egy olyan alap kutatás összeállítása, amely segít bemutatni és előkészíteni a további nyelvi kutatásokhoz ezt a nyelvileg izgalmas és sokszínű szubkultúrát.

Az identitás és a társas normák szerepe a videójáték-felhasználók motivációinak háttérében

GYŐRI TAMÁS* – JAGODICS BALÁZS**

1. A videójátékok és napjaink tendenciái

A technológiai eszközök folyamatos fejlődése számos területen változtatja meg az emberek életét a mindennapokban. Az internet-hozzáférést biztosító eszközök egyre inkább elterjednek, ami módosítja a kommunikációs szokásokat és a munkavégzés jellemzőit, emellett új módokat biztosít a szabadidő eltöltésére. Ezekkel a változásokkal egy időben a társas környezet is formálódik, ami hatással van az emberi kapcsolatokra, a csoporttagságokra és az egyéni viselkedésre. A pszichológiai jellegű kutatásoknak fontos reflektálnia e változásokra, ezért célul tűztük ki, hogy feltárjuk a videójáték-felhasználókat érő társas hatásokat, elsősorban a csoportnormák, a versengés és az identitásban betöltött szerepük mentén.

1.1. A videójátékos közösség mint a társas identitás meghatározó tényezője

A videójátékok esetében a közösségi és társas hatások fontos tényezőt jelentenek. A videójátékok jelentős része támogatja a többjátékos módokat, ahol a felhasználóknak lehetőségük van interakcióba lépni egymással. Egy felmérés szerint a *Fortnite* nevű, népszerű videójáték felhasználóinak például csak 10%-a számolt be arról, hogy egyedül játszik a játékkal, a döntő többség baráti társaságával vagy valamilyen közösséghez kapcsolódva használja az alkalmazást.¹ Világszerte több száz millió ember játszik videójátékokkal,² emiatt méretét tekintve jelentős közösségről beszélhetünk még akkor is, ha a videójátékok műfaji sokszínűségénél fogva nem kezelhetjük homogén csoportként a felhasználókat. Emiatt a videójátékok pszichológiai megközelítésű elemzésében nem elhanyagolhatók a szociálpszichológiai szempontok, amelyek alkalmasak a komplex társas környezet hatásainak vizsgálatára.

* Pszichológia MA, Szegedi Tudományegyetem BTK Pszichológiai Intézet. E-mail: gallor14@gmail.com.

** Pszichológia MA, Szegedi Tudományegyetem BTK Pszichológiai Intézet. E-mail: balazs.jagodics@psy.u-szeged.hu.

¹ Daniel L. KING – Alex M. T. RUSSELL – Paul H. DELFABBRO – Dean POLISENA: Fortnite microtransaction spending was associated with peers' purchasing behaviors but not gaming disorder symptoms. *Addictive Behaviors* (2020) 106311.

² L. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/2020-ESA_Essential_facts_070820_Final_lowres.pdf.

A valahová tartozás érzelmi szükséglete miatt az emberek motiváltak arra, hogy egy közösség tagjai legyenek.³ Az így létrejövő kapcsolatok és csoporttagságok nagymértékben határozzák meg az emberi viselkedést, az érzelmeket és a gondolatokat. Ezt a megfigyelést a Henri Tajfel lengyel származású pszichológus nevéhez köthető társas identitás elmélete foglalja össze,⁴ amely leírja azt is, hogy az emberek törekszenek a pozitív társas identitás kialakítására. Ennek érdekében igyekeznek olyan csoportokhoz csatlakozni, amelyek számukra pozitív értékeket közvetítenek és sikeresek, mert ezzel növelhetik saját önbecsülésük szintjét is. A kutatások szerint azonban a csoporthoz tartozás ténye önmagában is jelentős hatást gyakorol a viselkedésre. Tajfel minimális csoportközi helyzetekkel kapcsolatban végzett kutatásai rámutatnak arra, hogy a saját és a külső csoport megkülönböztetése a társakkal kialakított kapcsolat nélkül is létrehozza a csoportközi viselkedést.⁴ Ennél még erősebb hatása lehet az egyén számára kiemelt fontosságú csoportoknak, amelyek elvárásokat is közvetítenek, így a viselkedés irányítóiként szolgálnak. A csoporthoz tartozás érzését külső ingerek is aktiválhatják, ezt nevezhetjük szelf-kategorizációnak – ilyen például az interakció a többi csoporttaggal, vagy a találkozás a rivális csoportokkal.

Fontos tisztázni, hogy kit nevezünk videójátékosnak. Ha maga a tevékenység, vagyis a játékszoftverek használata a csoportosítás alapja, akkor minden személy *gamer*nek tekinthető, aki rendszeresen játszik videójátékokkal. Ugyanakkor az e témában végzett tanulmányok egyetértenek abban, hogy ez a besorolás félrevezető, mert a társas identitás szempontjából sokkal inkább az egyén értékelése, önbesorolása a fontos.⁵ Ebben a megközelítésben azok a személyek tekinthetők *gamer*nek, akik saját magukat annak tartják. Tehát akár az is videójátékosként tekinthet magára, aki például az élethelyzetének megváltozása miatt hónapok óta nem játszott, ugyanakkor az is előfordulhat, hogy valaki rendszeresen játszik, de saját magára nem a videójátékosok csoportjának tagjaként gondol, vagyis nem használja önmaga leírására a *gamer* címkét. Habár kizárólagos különbségtételt nem alapozhatunk más változókra, bizonyos tényezők előrevetítik, hogy valaki *gamer*nek tartja-e saját magát: egy kutatás eredményei szerint a fiatalabb, játékkal több időt töltő, több videójáték-műfajt is kedvelő résztvevőknél erősebb az identitás, emellett a férfiakra gyakrabban jellemző a *gamer*-identitás kifejezése, mint a nőkre.⁶ Kutatásunkban a Shaw-féle⁶ megközelítést alkalmazva az önbesorolás alapján hoztunk döntést a *gamerek* csoportjának meghatározásáról.

A felvázolt különbségek miatt érdekes megvizsgálni, hogy milyen területen találunk különbségeket a magukat nem *gamer*ként azonosító felhasználók és a videójátékos identitást erősebben megélt személyek között. A különbségek feltárása a társas identitással kapcsolatos tudás mélyítésén kívül hozzájárul a videójátékos szubkultúra megismeréséhez, információval szolgál

³ Susan T. FISKE: *Social beings: Core motives in social psychology*. Hoboken, Wiley, 2004.

⁴ Henri TAJFEL: *Human groups and social categories: Studies in social psychology*. Cambridge, Cambridge University Press, 1981. Henri TAJFEL – Michael G. BILLIG – R. P. BUNDY – Claude FLAMENT: Social categorization and intergroup behaviour. *European Journal of Social Psychology* (1971) 160.

⁵ Adrienne SHAW: Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society* (2012) 35.

⁶ Frederik DE GROVE – Cedric COURTOIS – Jan VAN LOOY: How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication* (2015) 352.

az emberek virtuális térben megjelenő társas viselkedéséről. Emellett a videójáték-használat során mutatott viselkedésben található különbségek megértését is segítheti, ha többet tudunk a felhasználók identitásélményéről, ugyanis a csoportnak tulajdonított elvárások alakíthatják a viselkedést, vagyis a normák hatása is érezhető lehet az egyén magatartásában.

1.2. A csoportnormák szerepe az egyéni viselkedés kialakításában

A normák magukba foglalják azokat a vélt vagy valós szabályokat, amelyek a csoport életének releváns magatartásait irányítják.⁷ Elsősorban a valahová tartozás szükségletével magyarázható,⁸ hogy az emberek igyekeznek megfelelni a csoportjaik feltételezett elvárásainak, mert így elkerülhetik a kiközösítést. A csoportnormákat osztályozhatjuk leíró, személyes és előíró normákként.⁹ A leíró normák a viselkedések gyakoriságára utalnak, vagyis arra, hogy a különböző magatartásformák előfordulása mennyire jellemző a csoportra. A személyes normák az egyének viszonyát fejezik ki a különböző viselkedésekhez. Általában a csoport számára fontos viselkedések esetében ez a viszony pozitív, hiszen a személyes és a csoportértékek illeszkedése jelenti a csoporttal való azonosulást egyik alapját. Végül az előíró normák a többi csoporttagnak tulajdonított vélekedésekre vonatkoznak, vagyis azokra az elképzelésekre, amelyeket az egyén kialakít arról, hogy a csoport többi tagja mennyire elfogadó egy-egy viselkedéssel kapcsolatban. Videójátékos környezetben például a leíró normákról kapunk képet, ha megkérdezzük, hogy a játékosok közötti kommunikáció során milyen gyakran fordulnak elő dicsérő vagy szidalmazó kifejezések, a személyes normákra utal, ha feltárjuk az egyes felhasználók véleményét ezekről a viselkedésekről. Az előíró normák pedig arra utalnak, hogy az egyénnek mi az elképzelése arról, hogy a többi játékos egyetért-e a dicsérő vagy a szidalmazó megnyilvánulásokkal.

Az előíró normák forrása változatos lehet – támaszkodhatnak a kimondott szabályokra, a többi csoporttag viselkedésének megfigyelésére, az egyes magatartásformákra érkező reakciókra, illetve a társakkal folytatott interakciókra. Ennek következtében az előíró normák észlelése nem teljesen pontos.¹⁰ Többszörös tudatlanságnak hívjuk azt a jelenséget, amikor egy adott viselkedéssel kapcsolatban a csoporttagok attitűdjei, vagyis a személyes normák eltérnek attól, amit az előíró normák alapján a társaknak tulajdonítanak.¹¹ Egy többszereplős videójátékban előfordulhat, hogy a játékosok sokszor találkoznak szidalmazó *chat*-üzenetekkel. Habár a személyes attitűd a zaklatással kapcsolatban lehet negatív, előfordulhat, hogy a viselkedés ismételt

⁷ Daniel C. FELDMAN: The development and enforcement of group norms. *Academy of Management Review* (1984) 50.

⁸ FISKE i. m. (3. lj.).

⁹ Robert B. CIALDINI – Raymond R. RENO – Carl A. KALLGREN: A focus theory of normative conduct: Recycling the concept of norms to reduce littering in public places. *Journal of Personality and Social Psychology* (1990) 1020.

¹⁰ Daniel KATZ – Floyd H. ALLPORT – Margaret B. JENNESS: *Students' attitudes; A report of the Syracuse University reaction study*. Craftsman, 1931.; Hubert J. O'GORMAN: The discovery of pluralistic ignorance: An ironic lesson. *Journal of the History of the Behavioral Sciences* (1986) 340.

¹¹ Jens C. BJERRING – Jens U. HANSEN – Nikolaj J. L. L. PEDERSEN: On the rationality of pluralistic ignorance. *Synthese* (2014) 2460.; KATZ–ALLPORT–JENNESS i. m. (10. lj.); O'GORMAN i. m. (10. lj.).

és gyakori előfordulása miatt az a kép alakul ki az egyénben, hogy a többiek helyeslik, vagy legalábbis nem ellenzik ezeket az interakciókat. A többszörös tudatlanság számos környezetben megfigyelhető, például egyetemisták között az alkoholfogyasztás¹² vagy az alkalmi romantikus kapcsolatok kialakítása kapcsán.¹³ A jelenségre bizonyítékot találtak továbbá szervezetpszichológiai¹⁴, iskolai viselkedéssel¹⁵ és zaklatással kapcsolatos tanulmányok is.¹⁶ Az internetes közösségi oldalakon végzett vizsgálatok szintén megerősítették, hogy a felhasználók hajlamosak tévesen észlelni a többiek egyetértését bizonyos viselkedésekkel.¹⁷

A többszörös tudatlanság vizsgálata azért fontos, mert az emberek hajlamosak saját viselkedésüket azokhoz az elvárásokhoz igazítani, amelyeket a számukra fontos csoportok tagjainak tulajdonítanak. A konformitás jelenségét olyan klasszikus példák demonstrálják, mint Muzafer Sherif autokinetikus illúziót vizsgáló kutatása, vagy a Solomon Asch-féle vonalbecslési kísérlet. Mások viselkedése az online térben is fontos referenciapontot jelenthet a megfelelő viselkedés kiválasztásakor. Egy, a *Fortnite* videójátékot használó felnőtt felhasználó adatait elemző tanulmány szerint a játékon belüli mikrotranzakciós vásárlások gyakorisága összefüggést mutat a barátok és az ismerősök pénzköltési szokásaival.¹⁸ Ugyanakkor a többszörös tudatlanságot kifejezetten videójátékosok közösségében vizsgáló eredmények szerint a *World of Warcraft* felhasználói között ritkábban fordul elő a normák téves észlelése, mint a való életben.¹⁹

1.3. A kutatás célkitűzései

Tekintettel arra, hogy a szociálpszichológiai jelenségek azonosítása a videójátékokban viszonylag ritka vizsgálat, kutatásunk egyik célkitűzése volt, hogy feltárjuk az online játékmódok felhasználóinak körében a játékkal kapcsolatos normákat, illetve a videójátékos közösség szerepét

¹² Deborah A. PRENTICE – Dale T. MILLER: Pluralistic Ignorance and the Perpetuation of Social Norms by Unwitting Actors. In: Mark P. ZANNA: *Advances in Experimental Social Psychology*. Vol. 28. Elsevier, 1996. 186.; Christine M. SCHROEDER – Deborah A. PRENTICE: Exposing Pluralistic Ignorance to Reduce Alcohol Use Among College Students I. *Journal of Applied Social Psychology* (1998) 2172.

¹³ Tracy A. LAMBERT – Arnold S. KAHN – Kevin J. APPLE: Pluralistic ignorance and Hooking up. *The Journal of Sex Research* (2003) 131.

¹⁴ Jonathon R. B. HALBESLEBEN – Anthony R. WHEELER – M. Ronald BUCKLEY: Understanding pluralistic ignorance in organizations: Application and theory. *Journal of Managerial Psychology* (2007) 74.

¹⁵ JAGODICS Balázs – SZABÓ Éva: Tipikus viselkedésformák és megítélésük feltárása középiskolás osztályközösségekben a normavizsgálat módszerével. *Iskolakultúra*, 2019. augusztus. 77.; SZABÓ Éva – LABANCS Ágnes: „Én nem helyeslem, de a többiek biztosan” – Normák és vélt-normák működése és mérése az iskolai osztályokban. In: KOVÁCS Judit (szerk.): *Szociálpszichológiai tanulmányok a Szociál- és Munkapszichológiai Tanszék fennállásának 25. évfordulójára*. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó, 2015. 89.

¹⁶ KÓRÓDI Kitti – FÜRDÖK Fruzsina – SZABÓ Éva: Iskolában előforduló proszociális és agresszív viselkedések normavizsgálata. *Iskolakultúra*, 2020. március. 57.

¹⁷ HEGYI Ágnes – JAGODICS Balázs: Az okostelefon- és YouTube-használat, valamint a serdülők attitűd- és normarendszerének összefüggései az önértékeléssel és a diákok kiegészével. *Iskolakultúra*, 2020. december. 74.

¹⁸ KING–RUSSELL–DELFABBRO–POLISENA i. m. (1. lj.).

¹⁹ Margaret DE LARIOS – John T. LANG: Pluralistic Ignorance in Virtually Assembled Peers: The Case of *World of Warcraft*. *Games and Culture* (2014) 116.

az identitás formálásában. Első hipotézisünk a videojátékos identitás és a játékidő kapcsolatára vonatkozott. Feltételeztük, hogy a játékkal több időt töltő személyek gyakrabban számolnak be arról, hogy *gamer*ként tekintenek saját magukra (H1).²⁰ Feltételeztük továbbá, hogy a férfiak gyakrabban tekintenek magukra *gamer*ként, mint a nők (H2).²¹ Végül a csoportnormák tekintetében azt feltételeztük, hogy a pozitív, proszociális viselkedések elfogadottsága lesz a legmagasabb (H3), és hogy a normák esetében megjelenik a többszörös tudatlanság jelensége, vagyis a személyes és az előíró normák különbsége (H4).²²

2. Módszerek és résztvevők

A vizsgálat online kérdőív segítségével valósult meg. A kitöltésre való felhívást több videojátékos tematikájú közösségi oldalon osztottuk meg. A vizsgálatban való részvétel feltétele volt, hogy a kitöltő legalább évente játsszon videojátékokkal, továbbá, hogy 18 év feletti legyen. A kitöltés lehetőségének lezárása és a kritériumoknak nem megfelelő vizsgálati személyek adatainak törlése után mintánkat 449 személy alkotta. A mintában szereplők 19,4%-a nő (N = 87), 80%-a férfi volt (N = 359), további három személy pedig nem kívánt nyilatkozni a nemi hovatartozásáról. A vizsgálati személyek közel egyharmada házas vagy élettársi kapcsolatban élő (N = 149), kétharmaduk pedig egyedülálló vagy párkapcsolatban élő (N = 291). Az iskolai végzettséget tekintve a kitöltők közel kétharmada érettségivel vagy alapfokú diplomával rendelkező személy volt (N = 281).

A videojátékozási szokások a mintánkban a következőképp alakultak: a kitöltők saját bevallásuk szerint az elmúlt egy hétben átlagosan 17,51 órát játszottak videojátékokkal (SD = 19,36), amelyből 10,55 órát töltöttek online játékkal (SD = 13,58). A mintában szereplő személyek 80%-a hetente többször vagy naponta játszik videojátékokkal, továbbá a kitöltők több mint fele naponta 1, 2 vagy 3 órát is játszik valamilyen platformon. Ezek az adatok azt bizonyítják, hogy a vizsgálatunkhoz szükséges speciális minta felmérése sikeres volt, főként olyan emberek töltötték ki a kérdőívünket, akik gyakran játszanak videojátékokkal. Az egyes videojátékplatformokat tekintve megállapítható, hogy a válaszadók körében a legnépszerűbb platform a PC és a laptop volt, majd ezután sorrendben a mobiltelefon, a Playstation, valamint az Xbox-konzolok. A vizsgálati személyek által leggyakrabban játszott játéktípusok a különböző lövöldözős játékok (belső és külső nézetes egyaránt), a szerepjátékok (online és offline), az akciókalandjátékok, valamint a stratégiai játékok.

²⁰ DE GROVE–COURTOIS–VAN LOOY i. m. (6. lj.) 352.

²¹ Uo., 352.

²² BJERRING–HANSEN–PEDERSEN i. m. (11. lj.) 2460.; KATZ–ALLPORT–JENNESS i. m. (10. lj.); O’GORMAN i. m. (10. lj.).

2.1. Méréőszközök

2.1.1. Normavizsgálat

Az online játékra vonatkozó társas normákat saját készítésű kérdőívvel vizsgáltuk Szabó és Labancz munkája alapján.²³ A kérdőívben nyolc tétellel mértük fel a pozitív (pl. „egy játékos segíti a csapattársait/kezdő játékosokat jó tanácsokkal”) és a negatív viselkedéseket („valaki bántó üzeneteket/hangüzeneteket küld egy másik játékosnak”). A viselkedéseket három szempont alapján értékelték a válaszadók. A leíró normák megállapításához egy négyfokozatú Likert-skálán jelölték be, hogy az adott viselkedést mennyire gyakorinak érzik (1 – soha nem fordul elő; 4 – mindig előfordul). A személyes normák felméréséhez a válaszadók bejelölték, hogy személy szerint mennyire helyeslik az egyes magatartásokat (1 – egyáltalán nem helyeslem; 4 – teljes mértékben helyeslem). Végül az előíró normák megismeréséhez a résztvevők arról nyilatkoztak, hogy mit gondolnak arról, hogy a videójátékosok többsége hogyan értékeli az egyes viselkedéseket (1 – egyáltalán nem helyesli; 4 – teljes mértékben helyesli).

2.1.2. Gamer-identitás

Azt, hogy a kitöltő *gamer*nek tekinti-e magát, egyetlen kérdéssel mértük Shaw megközelítése nyomán, amelyre igennel vagy nemmel válaszolhattak a kitöltők.

2.1.3. Demográfiai változók

A kérdőívben szerepeltek kérdések a háttéradatakra vonatkozóan (nem, életkor, családi állapot, iskolai végzettség), a preferált videójáték-platformokra, -műfajokra és -játékmódokra, valamint a játékkal töltött időre és a játékon belüli vásárlási szokásokra vonatkozóan is.

2.3. Vizsgálati eljárás

A vizsgálat online történt, ennek során a vizsgálati személyek egy 20-30 perces kérdőívcsomagot tölthettek ki. A vizsgálati személyek a kérdőív első oldalán előzetes tájékoztatást olvashattak a vizsgálatról, majd a belegeyező nyilatkozatot. A belegeyezés a kérdőív online volta miatt egy ehhez kapcsolt „igen” feliratú gomb megnyomásával történt. A kitöltők a vizsgálatban való részvételért nem részesültek semmilyen jutásban, továbbá a kitöltést bármikor félbeszakíthatták.

²³ SZABÓ–LABAN CZ i. m. (15. l.) 89.

3. Eredmények

3.1. Leíró statisztika és előzetes elemzések

Az elemzésekhez IBM SPSS 24.0 és Jamovi 1.6.15²⁴ szoftvereket használtunk. Az elemzés első lépéseként megvizsgáltuk, hogy a változók esetében teljesül-e a normáloszlás. A csúcosság és a ferdeség mutatók alapján a $\pm 2,58$ -as határértéken belüli változókat fogadtuk el normál eloszlásúnak.²⁵ Mivel nem minden normavizsgálati tétel esetében teljesült a normáloszlás követelménye, e változók elemzéséhez nemparametrikus próbákat használtunk.

A résztvevők az adatok szerint a kitöltést megelőző egy hétben átlagosan 10,55 órát játszottak videójátékkal (Medián = 5 óra; szórás = 13,57 óra). Huszonketten jelölték be, hogy egyetlen órát sem játszottak az előző egy hétben, míg a válaszadók 9,8%-a úgy nyilatkozott, hogy több mint negyven órát játszottak ebben az időtartamban. Az online játékmódokra vonatkozóan elmondható, hogy a minta bő negyede, 27,8%-a nem játszott a kitöltést megelőző egy hétben online játékokkal. A játékon belüli fizetésre vonatkozó kérdésnél a résztvevők 59%-a jelölte be, hogy korábban már szánt pénzt a játékon belül elérhető fizetős tartalmakra, míg 38,8%-uk nem élt a mikrotranzakciók lehetőségével. Tíz személy, a minta 2,2%-a, nem válaszolt e kérdésre.

3.2. A gamer-identitás megjelenése

A *gamer*-identitásra vonatkozó kérdésnél a válaszadók többsége, 57,1%-a jelölte be, hogy *gamer*nek tartja magát, 40,7% nyilatkozott úgy, hogy nem sorolja magát e kategóriába, tíz főtől (2,2%) pedig nem érkezett válasz e kérdésre. Ezt követően megvizsgáltuk, hogy a játékidő, a nem, illetve a játékon belüli vásárlások összefüggésbe hozhatók-e a *gamer*-identitással.

Az első hipotézisünk a videójátékos identitás és a játékidő kapcsolatára vonatkozott. Feltételeztük, hogy a játékkal több időt töltő személyek gyakrabban számolnak be arról, hogy *gamer*ként tekintenek saját magukra. A két csoportot a kitöltést megelőző egy hétre vonatkoztatott játékidő tekintetében hasonlítottuk össze. A független mintás t-próba alapján szignifikáns különbség van a *gamerek* és a nem *gamerek* között ($t = 6,034$; $p < 0,001$), ugyanis a *gamerek* játékidője ($M = 21,92$ óra, $SD = 19,47$ óra) meghaladta a nem *gamerek*ét ($M = 11,33$ óra, $SD = 15,05$ óra).

A második hipotézisünket, miszerint a férfiak gyakrabban tekintenek magukra *gamer*ként, mint a nők, chi-négyzet próbával teszteltük. Az elemzés szerint azonban nincs szignifikáns különbség a két nem között a *gamer*-identitás gyakoriságában ($p = 0,166$). A nemek közötti különbségeket a játékkal töltött idő tekintetében független mintás t-próbával vizsgáltuk, de az elemzések ebben az esetben sem tártak fel statisztikailag jelentős különbséget a férfiak és a nők között ($p = 0,149$). A második hipotézisünket tehát nem igazolták az elemzések.

²⁴ L. <https://www.jamovi.org>.

²⁵ Asghar GHASEMI – Saleh ZAHEDIASL: Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism* (2012) 487.

3.3. A normavizsgálat eredménye

A normavizsgálat eredményeit az 1. táblázat tartalmazza. A leíró statisztikai adatokból látható, hogy a leggyakoribbnak észlelt viselkedés a saját csapattársak dicséretére vonatkozik, amit a más játékosoknak küldött bántó üzenetek, illetve a düh és csalódottság vezérelte játékelhagyás (*rage quit*) követ. Hasonlóan gyakorinak észlelik a játékosok a más játékosok segítésére irányuló viselkedéseket, illetve a saját csapattársak szidalmazását. A kevésbé gyakori viselkedések közé az ellenfél dicsérete, a játékosok bátorítása és a saját csapattárs szándékos akadályozása tartozik. A gyakoriságok sorrendjéből látható, hogy keverednek, nem különülnek el jelentősen egymástól a proszociális és az agresszív magatartásformák.

1. táblázat: A leíró, személyes és előíró normák leíró statisztikai mutatói, valamint a többszörös tudatlanság megjelenését vizsgáló statisztikai próbák eredménye

Szerinted mennyire gyakran fordul elő, hogy online játék során...	Leíró normák (átlag ± szórás)	Előíró normák (átlag ± szórás)	Személyes normák (átlag ± szórás)	Wilcoxon-teszt értéke (Z), személyes és előíró normák különbsége
1 ...egy játékos csalódottság vagy düh miatt nagyon hirtelen kilép („rage quitel”)	2,73 ± 0,722	1,56 ± 0,812	1,69 ± 0,926	-2,880*
2 ...egy játékos saját csapattársai ellehetetlenítik/akadályozzák csapattársuk játékát	2,38 ± 0,745	1,39 ± 0,658	1,24 ± 0,611	-4,002**
3 ...egy játékos megdicséri az ellenfél játékát/játékosát	2,40 ± 0,744	3,12 ± 0,795	3,61 ± 0,627	-10,143**
4 ...egy játékos megdicséri a saját csapatát/csapattársát	2,95 ± 0,674	3,54 ± 0,649	3,79 ± 0,482	-6,730**
5 ...valaki bántó üzeneteket/hangüzeneteket küld egy másik játékosnak	2,76 ± 0,831	1,54 ± 0,774	1,28 ± 0,649	-6,241**
6 ...egy játékos segíti a csapattársait/kezdő játékosokat jó tanácsokkal	2,69 ± 0,847	3,48 ± 0,684	3,78 ± 0,512	-7,941**
7 ...valaki a saját csapattársát szidalmazza, rá vonatkozó bántó üzeneteket/hangüzeneteket küld	2,58 ± 0,867	1,50 ± 0,743	1,31 ± 0,669	-4,588**
8 ...valaki bátorítja játékosársát hibázás esetén	2,39 ± 0,843	3,24 ± 0,812	3,66 ± 0,635	-9,145**

Megjegyzés: *p < 0,01; **p < 0,001

Az egyes viselkedésekhez fűződő viszony, vagyis a személyes normák esetében a saját csapattárs dicséretével, a többi játékos segítségével és bátorításával, valamint az ellenfelek dicséretével értettek leginkább egyet a résztvevők. Legkevésbé az impulzív és az agresszív viselkedéseket (a játék hirtelen elhagyását, a csapattárs szidalmazását, bántó üzenetek küldését és a játékostársak akadályozását) támogatták. A személyes normák esetében tehát egyértelműen elkülönültek egymástól a proszociális és az agresszív normák – az előbbieket támogatták, az utóbbiakat elutasították a résztvevők.

A harmadik hipotézisünkben a normák kapcsán feltételeztük, hogy a proszociális viselkedések személyes elfogadottsága lesz a legmagasabb. A hipotézis teszteléséhez átlagoltuk a proszociális magatartásformákat, amelyek az 1. táblázatban a 3., a 4., a 6. és a 8. tételek jelöltek, valamint az agresszív viselkedéseket (1., 2., 5. és 7. tételek). A Wilcoxon-próba eredményei szerint jelentős mértékben ($Z = -16,108$; $p < 0,001$) nagyobb a proszociális viselkedések elfogadottsága ($M = 3,71$; $SD = 0,44$), mint az agresszív magatartásoké ($M = 1,37$; $SD = 0,58$). Ez az eredmény alátámasztja a hipotézisünket.

A negyedik hipotézisünkben feltételeztük, hogy az online játékos környezetben is megfigyelhető a többszörös tudatlanság jelensége, vagyis jelentős eltérés található a személyes és az előíró normák között. Az elvégzett Wilcoxon-próbák eredményei szerint mindegyik viselkedés esetében jelentős a különbség ($p < 0,01$) a személyes meggyőződés és a másoknak tulajdonított attitűd között. Ezek az eredmények megerősítik a hipotézisünket. Az átlagok elemzése rámutat, hogy jellemző tendencia szerint különböznek az egyes normatípusok. A proszociális viselkedések esetében a személyes elfogadottság a magasabb, míg az agresszív magatartásformáknál a többi játékosnak tulajdonított attitűd az elfogadóbb.

4. Megvitatás

A videójátékok használata szabadidős tevékenységként egyre elterjedtebb, ami komplex társas helyzeteket hoz létre a virtuális térben. Emiatt kutatásunk célja az volt, hogy felmérjük, milyen mértékben része a videójáték-felhasználók identitásának ez a szabadidős tevékenység, és hogy hogyan ítélik meg az online közösségek normarendszerét. A leíró statisztikai adatokból kiderült, hogy a kutatásban résztvevők fele több mint öt órát játszik hetente videójátékokkal, és a résztvevők közel 10%-ára hetente 40 óránál is több játékidő jellemző. Ezek az adatok megerősítik azokat a vizsgálati eredményeket, amelyek szerint a videójátékosok nem egyforma mennyiségű időt töltenek játékkal. Ez arra utal, hogy nagyon különböző szerepet tölt be az emberek életében a videójáték – egyeseknél alkalmi kikapcsolódási forma, másoknál viszont domináns szabadidős tevékenységgé válik.

A videójáték-használat identitásban betöltött szerepére vonatkozó kutatási kérdéseink alapján elmondható, hogy a résztvevők között többségben voltak azok, akik *gamer*ként gondolnak magukra. Ez az adat rámutat arra, hogy a *gamer*-identitás nem általános jellemző, hanem csak a videójáték-felhasználók szűkebb rétege sorolja magát ebbe a kategóriába. A magukat *gamer*nek valló felhasználók több időt töltenek a videójátékokkal, de a játékidő alapján nem húzható egyértelmű határvonal a *gamerek* és nem *gamerek* között. Ez alátámasztja, hogy a kül-

ső szempontok alapján történő besoroláshoz képest előnyös a saját megítélés figyelembevétele annak meghatározása kapcsán, hogy az identitás részévé válik-e a videójáték-használat. Ugyanakkor a nők és a férfiak között nem találtunk különbséget a *gamer*-identitás elterjedtségében. Ez megerősíti az elmúlt évek kutatási eredményeit, amely szerint nem igaz az a sztereotípiá, hogy a videójáték használata és a „*gamerség*” elsősorban a férfiakra lenne jellemző. A saját adataink is a nemek közötti kiegyenlítettebb arányokra utalnak.

A normavizsgálat eredménye rámutatott arra, hogy mind a nyolc, vizsgálatban szereplő viselkedés relevánsnak tekinthető az online közösségek életében. Ezt a leíró normák, vagyis az egyes viselkedések előfordulásának észlelt gyakorisága támasztotta alá, ugyanis egyik viselkedés esetében sem fordul elő, hogy padlóhatást, vagyis szélsőségesen alacsony előfordulási gyakoriságot jelöltek volna a válaszadók. Korábbi, más környezetben végzett normavizsgálatok eredményei arról számoltak be, hogy mind iskolai környezetben,²⁶ mind YouTube-felhasználók²⁷ körében a pozitív viselkedések észlelt gyakorisága a legmagasabb. Ugyanakkor a saját eredményeink ennél összetettebb képet tártak fel, mert a gyakoriság megítélése alapján nem különültek el egyértelműen a proszociális és az agresszív viselkedések. Ugyan a legmagasabb gyakorisága a más játékosokat dicsérő üzeneteknek volt, ezt szorosán követték a többi játékos számára bántó üzenetek, illetve a játék csalódottság és düh vezérelte elhagyása. Ez az eredmény érdekes különbségre hívja fel a figyelmet más társas közegekhez képest, és rámutat, hogy a sok esetben anonim internetes környezetben könnyen terjednek el a bántó, agresszív viselkedésmódok.²⁸

A hipotéziseinknek megfelelően megjelent a többszörös tudatlanság jelensége a videójátékosok közösségében is. A résztvevők szisztematikus módon túlbecsülték azt, hogy a többi játékos milyen mértékben fogadja el az agresszív viselkedéseket, és alábecsülték a proszociális magatartásformák elfogadottságát. Feltehetően az állhat ennek a hátterében, hogy az agresszív viselkedések a leíró normák alapján gyakorinak számítanak. Mivel az online játékosok sokszor találkoznak ezekkel a viselkedésekkel, azt a téves következtetést vonhatják le, hogy a játékosársaik többsége egyet is ért ezekkel a magatartásformákkal. Az online közösségek jobb hangulatúvá válhatnak, ha ezt az észlelési torzítást sikerül tisztázni a valódi normák hangsúlyozásával, erősítésével. Ugyanakkor nem szabad megfeledkezni arról az eshetőségről sem, hogy a többszörös tudatlanság jelenléte énkiszolgáló torzítást jelez, ugyanis a válaszadók énfelnagyításra, saját maguk jobb színben feltüntetésére használhatják, ha azt fejezik ki, hogy az átlagosnál jobban egyetértenek a morálisan „helyes” viselkedésekkel, és másokhoz képest szélsőségesen ítélik el a „helytelen” magatartásformákat. Ez a viselkedés így a sok helyen leírt „jobb, mint az átlag” hatásra is példaként szolgálhat.²⁹

²⁶ JAGODICS–SZABÓ i. m. (15. lj.) 77.

²⁷ HEGYI–JAGODICS i. m. (17. lj.) 74.

²⁸ Danielle M. LAW – Jennifer D. SHAPKA – Jose F. DOMENE – Monique H. GAGNÉ: Are Cyberbullies really bullies? An investigation of reactive and proactive online aggression. *Computers in Human Behavior* (2012) 669.

²⁹ Jonathan D. BROWN: Understanding the Better Than Average Effect: Motives (Still) Matter. *Personality and Social Psychology Bulletin* (2012) 215.

4.1. Limitációk és további kutatási irányok

Kutatási eredményeink értékelésekor fontos figyelembe venni néhány korlátozó tényezőt. Az első a minta összetételére vonatkozik. Egyrészt az adatgyűjtés módja miatt nem volt lehetőség kontrollálni, hogy a releváns tényezők mentén reprezentatív adatokat kapjunk. Mivel az adatgyűjtés hozzáférési alapon, elsősorban videójátékosok által látogatott fórumokon és közösségi oldalakon történt, a közösségi életben kevésbé aktív felhasználók elérése nem volt biztosított. Emellett kiskorú személyek nem szerepeltek a vizsgálatban, mert az online adatfelvétel nem tette lehetővé a szülői tájékoztatás és beleegyezés biztosítását, így a videójátékok hatásai szempontjából az egyik legérzékenyebb csoport, a gyermekek és serdülők tekintetében nem tudunk adatokat gyűjteni. Emiatt a kutatás következtetései kizárólag a felnőtt felhasználók csoportjára értelmezhetők, az ő esetükben is körültekintő mérlegeléssel – tekintettel a korlátozott elemszámmra.

A kutatás másik korlátozó tényezőjét a módszertan jelenti. Az önbevallásos adatgyűjtés torzíthatja a válaszokat, főként azoknál a kérdéseknél, ahol felmerülhet a társas kívánatosság igénye. A játékidő vagy a vásárlásokra költött összeg tekintetében pontatlan adatokhoz vezethet, ha a nem megfelelő önreflexió vagy a kedvező kép kialakításának vágya torzíttja az adatokat, aminek a veszélye még anonim kérdőíveknél is fennáll. Az önbevallásos válaszok mellett tehát viselkedéses adatforrásokra is szükséges lenne támaszkodni a későbbiekben. Emellett fontos hangsúlyozni, hogy adataink keresztmetszeti jellegűek. A longitudinális elrendezésű, utánkövetéses vizsgálatok segítségünkre lehetnek a későbbiekben. A kutatás későbbi folytatása során fontos irányvonal lehet a problémás videójáték-használat szempontjából érintett felhasználók csoportjának vizsgálata.³⁰ Kérdéses, hogy esetükben az identitás szempontjából milyen szerepe van a videójátékoknak, illetve hogy körükben a normák megítélése hogyan alakul.

Összességében elemzésünk egy feltáró jellegű vizsgálatnak tekinthető, amely a biztató eredményekkel megalapozhatja a témában végzett későbbi kutatásokat. Ezekben a munkákban fontos szerepet szánunk a specifikusabb, játéktípusokra vagy különböző felhasználó típusokra vonatkozó vizsgálatoknak.

4.2. Összegzés

Vizsgálatunk célja a videójátékosokra jellemző normák, illetve a videójátékos identitás jellemzőinek feltárása volt. Eredményeink megerősítették, hogy a videójáték mint kikapcsolódási forma részévé válhat a társas identitásnak, főként a játékokkal több időt töltők esetében. Emellett a *gamer* identitású játékosokra jellemzőbb, hogy online játszanak és fizetnek játékon belüli tartalmakért, mint a nem *gamer* társaikra. A normák tekintetében elmondható, hogy a játékosok bár személy szerint a proszociális viselkedéseket támogatják, a viselkedések előfordulása kapcsán egyformán gyakoriak a társas szempontból pozitívak és negatívak. Ez ahhoz vezet, hogy a játé-

³⁰ Christine L. MATHEWS – Holly E. R. MORRELL – John E. MOLLE: Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* (2019) 72.

kosok tévesen észlelik a közösség előíró normáit, vagyis megfigyelhető a többszörös tudatlanság jelensége. A kutatás megfigyeléseinek fontos indikációi lehetnek a zaklatástól és az erőszakos kommunikációtól mentes videójátékos közösségek kialakításában. A pozitív normák elfogadottságának hangsúlyozásával növelhető a hasonló viselkedések előfordulásának gyakorisága, szemben a másokat bántó, kirekesztő vagy zaklató magatartásformákkal.

Videójátékok, szimulációk és a tapasztalati tanulás kapcsolata

Avagy lehetséges Minecraftot játszva tanulni?

HARTYÁNDI MÁTYÁS*

1. Bevezetés

Évekkel a számítógépes játékokat körüllegő kulturális pánik lecsengése után még mindig ambivalens a számítógépen való játék társadalmi státusza. Philip Zimbardo a videójátékok, a pornó és a drogok háromszögét tekinti felelősnek a „férfiasság hanyatlásáért” *Man (Dis)connected* című 2015-ös könyvében,¹ 2018-ban pedig az Egészségügyi Világszervezet által kiadott *Betegségek nemzetközi osztályozása* (BNO) 11. kiadásában hivatalosan is bevezették a (nem szerencsejátékos) „játékfüggőség” kifejezést.² Ezekkel párhuzamosan az okostelefonos játékok általánossá válásával minden korábbinál szélesebb rétegekhez jutnak el a digitális játékok. A játékok a szórakoztatóipar határain túl is elterjedtek. A Gartner-féle szenzációciklus szerint 2013–2014 körül tetőztek a játékosítással (vagy más néven gamifikációval) kapcsolatos felfokozott várakozások, azaz ekkor irányult a legnagyobb figyelem a játékos elemek más folyamatokba történő beépítésére.³ Azóta ez a lufi kipukkadt, és megindultak a témával kapcsolatos alaposabb kutatások.

Tudományos körökben ma már kevesen vitatják, hogy bizonyos, oktatási céllal készült játékok vagy játékos eszközök valóban hatékonyak és eredményesek lehetnek. Az érdekes inkább az, hogy egyes, alapvetően szabadidős szórakoztató szándékkal készített számítógépes játékokkal kapcsolatban is széles körben elterjedt az a nézet, hogy azok alkalmasak lehetnek az oktatásra-nevelésre. Egy, a fiatalok körében még mindig nagyon népszerű játék, a pixeles világú, 3D-s blokkokból felépülő, sokféle játékmódot lehetővé tévő *Minecraft* („Bányász mesterség”) esetében a médiában elérhető állításokat olvasva az a kép alakulhat ki az egyszerű érdeklődőben, hogy ez a videójáték „mindenre is” jó.⁴ Egyes források szerint nemcsak olyan, a mindennapi

* Doktori hallgató, Budapesti Corvinus Egyetem Gazdálkodástani Doktori Iskola. E-mail: hartyardim@gmail.com.

¹ Philip G. ZIMBARDO – Nikita D. COULOMBE: *Man (Dis)connected. How technology has Sabotaged What it Means to be Male*. London, Rider, 2015. Magyarul: *Nincs kapcsolat. Hová lettek a férfiak*. Budapest, Libri, 2016.

² New International Classification of Diseases (ICD 11). *WHO*, 2018. június 18., [https://www.who.int/news/item/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/news/item/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11)).

³ Sudarshan GOPALADESIKAN: Following Gamification Through Gartner’s Hype Cycle. *Gamification*, 2012. december 11., <https://www.gamification.co/2012/12/11/following-gamification-through-gartners-hype-cycle>.

⁴ Mojang: *Minecraft*, 2009; Clive THOMPSON: The *Minecraft* Generation. *New York Times*, 2016. április 14., <https://www.nytimes.com/2016/04/17/magazine/the-minecraft-generation.html>.

életben is nélkülözhetetlen képességeket erősít, mint az önállóság, a kreativitás, a problémamegoldás és az együttműködés, hanem a karrierkompetenciákat (üzleti alapelvek, STEM tárgyak, globális perspektíva stb.), sőt, a közoktatásban kulcsfontosságú (szövegértési-írási, matematikai, történelmi) ismereteket is képes fejleszteni.⁵ Ezek fényében joggal merülhet fel bárkiben a kérdés, hogy a játékok által mit tanulhatunk. Elsajátíthatnak-e gyermekeink bármilyen hasznos képességeket azzal, hogy *Minecraft*-ot játszanak?

Ez a téma intra- és multidiszciplináris, többek közt érinti a játéktudományokat, a pedagógiát, a tanulásméleteket és a dizájtudományokat, az ezekkel kapcsolatos kutatás pedig több párhuzamos szálon halad.⁶ Mindezek áttekintése felszínessé tenné a tanulmányt vagy szétfeszítené annak kereteit, ezért a teljesség igénye nélkül arra vállalkozom, hogy egy, a Budapesti Corvinus Egyetemen folytatott, a szimulációalapú tanulás menedzsment- és szervezettudományi felhasználását kutató projekt felől közelítsem meg a kérdéskört.⁷ E projekt középpontjában a *Simulation & Gaming* című tudományos folyóirat releváns szakirodalmának feldolgozása áll, amely meghatározó magfolyóirat a témában – a szimulációalapú tanulás Scopus indexálta szakirodalmának több mint fele innen származik, és több mint ötven éve kutatják a digitális játékokat.⁸

A legtöbbet hivatkozott cikkek feldolgozása során önkéntelenül is felmerült bennem a gyanú, hogy a komoly célra készült oktatási szimulációkkal és fejlesztő játékokkal kapcsolatban írt megállapítások egy része bizonyos megkötésekkel a szabadidős játékokra is vonatkoztatható lehet. A félreértések elkerülése végett itt nem azt állítom, hogy a két kategória ugyanaz lenne, hanem csak azt, hogy az oktatási-tanulási céllal készült játékokkal és szimulációkkal szemben támasztott szigorúbb szakmai kritériumok alkalmazhatók a szabadidős játékokra is. Egyben azt is feltételezem, hogy ezek segítségével megállapíthatók az eredményességet és hatékonyságot szabályozó általános irányelvek.

A következőkben így a fentebb körülhatárolt szakirodalom áttekintése következik. Ehhez először tisztázom az alapvető fogalmakat és kutatási irányzatokat, majd mélyebben is ismertetek három nagyobb témakört. Először is bemutatom a szimulációk meghatározását és működési mechanizmusát, hogy aztán a tapasztalati tanulásból kiindulva áttekintsem a szimulációalapú tanulás szakirodalmát. Másodsorban a szimulációs játékok egy alesetéről, a didaktikai céllal készült ún. komoly játékok (*serious game*) fogalmáról, vázlatos történetéről, ismertetőjegyeiről és hatékonyságáról lesz szó. Ezután arra teszek kísérletet, hogy megállapítsam, a szabadidős játékok és az informális tanulás hogyan kapcsolódhatnak egymáshoz, és miként lehetséges az eddigiek fényében a szabadidős videójátékokból való tanulás. Végezetül felvázolok pár játékot

⁵ The Educational Benefits of Minecraft. *IDTech*, 2016. június 7., <https://www.idtech.com/blog/educational-benefits-minecraft>.

⁶ Philip HALLINGER – Ray WANG: The Evolution of Simulation-Based Learning Across the Disciplines, 1965–2018: A Science Map of the Literature. 51(1) *Simulation & Gaming* (2020) 9–32.

⁷ HARTYÁNDI Mátyás: Híd a jövőbe. Játékos szimulációk és szervezeti tanulás kapcsolata. In: FÖLDI Péter (szerk.): *Doktoranduszok Országos Szövetsége Közgazdaságtudományi osztályának VII. Téli Konferenciája konferenciakötete*. Megjelenés alatt, 2021.

⁸ Uyen-Phuong NGUYEN – Philip HALLINGER: Assessing the Distinctive Contributions of Simulation and Gaming to the Literature, 1970–2019: A Bibliometric Review. 51(6) *Simulation & Gaming* (2020) 744–769.

és szimulációt használó, szervezeti tanulásra fókuszáló kutatást, majd megvizsgálom, mennyiben és miként lehet ezek eredményeit egy többjátékos (*multiplayer*) szabadidős videójátékra, a *Minecraft*-ra vonatkoztatni. A tanulmányt az eredmények összegzése, a szabadidős játékokkal való összefüggések felsorolása, valamint az ezekből levezethető kutatási lehetőségek felvázolása zárja.

2. Fogalmi keretek

2.1. Játék és/vagy szimuláció

Mitől lesz valami játék? Azt hihetnénk, hogy könnyű megválaszolni e kérdést, de már Ludwig Wittgenstein által is megoldatlan maradt, és azóra sem sikerült konszenzusos definíciót alkotni a játékok fogalmáról.⁹ A helyzettel kapcsolatos tisztánlátást tovább nehezíti, hogy akadémiai körökben sincs egyetértés a kulcsfogalmak jelentésével kapcsolatban. Andrew Feinstein és kollégái már az ezredfordulón felhívták a figyelmet arra, hogy a tudományos szövegek gyakran pongyolán és zavarosan használják a „(szabály)játék”, a „szerepjáték”, a „szimuláció” és a „helyzetgyakorlat” kifejezéseket.¹⁰ A szűkebb értelemben vett szakirodalomban például váltakozva, gyakran definiálatlanul használják a „játékszimuláció” (*gaming simulation*), a „játék és szimuláció” (*gaming & simulation*), valamint a „játék/szimuláció” (*gaming/simulation*) kifejezéseket.¹¹ Néha még össze is mossák ezeket, kvázi egymástól elválaszthatatlan, rokon értelmű szavakként kezelve őket.¹² A helyzet a játékosítás 2010-es évek elején történő ‘diadalmenetével’ csak tovább romlott.¹³ További nehézség, hogy a magyar nyelvben nem válik el egymástól élesen a szabályjátékos keret és struktúra (*game*), valamint a játékos attitűd (*play*).¹⁴

A helyzet tisztázásához egy régebbi, de bevett meghatározáshoz fordulok. David Crookall és Danny Saunders meghatározása szerint a (szabály)játékoknak nincs feltétlen közük a valósághoz, de mindig találhatók bennük stratégiai elemek, mert bizonyos szabályok mentén való versengéskor automatikusan kialakulnak nyertes és vesztes stratégiák. Ez tekinthető a játékok egyik legfontosabb ismertetőjegyének, ami a legtöbb digitális szabályjátékra, így a videójátékok többségére is igaz.¹⁵ A szimulációkban ehhez képest nem feltétlenül kapnak szerepet a stratégiai

⁹ Jonne ARJORANTA: Defining Role-Playing Games as Language-Games. 2(1) *International Journal of Role-Playing* (2010) 3–17.

¹⁰ Andrew Hale FEINSTEIN – Stuart MANN – David L. CORSUN: Charting the experiential territory: Clarifying definitions and uses of computer simulation, games, and role play. 21(10) *Journal of Management Development* (2002) 732–744.

¹¹ Willy Christian KRIZ: Types of Gaming Simulation Applications. 48(1) *Simulation & Gaming* (2017) 3–7.

¹² HALLINGER–WANG i. m. (6. lj.) 12.

¹³ Jan HG KLABBERS: On the Architecture of Game Science. 49(3) *Simulation & Gaming* (2018) 207–245.

¹⁴ HARTYÁNDI Máttyás: Szójátékok a „szerepjáték” kifejezéssel: Az analóg RPG-k és pedagógiai felhasználásuk. *Embortárs*, 2018/4. 369–386.

¹⁵ David CROOKALL – Danny SAUNDERS: Towards an Integration of Communication and Simulation. In: David CROOKALL – Danny SAUNDERS (szerk.): *Communication and Simulation: From Two Fields to One Theme*. Clevedon, Multilingual Matters, 1989. 3–29.

döntések, ugyanakkor mindenképpen megjelenik bennük reprezentációk útján egy fiktív valóság. Szimulációk során úgy teszünk, mintha máshol lennénk, mint ahol ténylegesen tartózkodunk, és azok a dolgok, amelyekkel interakcióba lépünk, mintha más dolgok volnának. Ez a két „mintha” gyakran még egy szereppel bővül: ilyenkor úgy is teszünk, mintha valaki más lennénk.¹⁶ A különbségeket egy ősi tanmesével igyekszem jobban megvilágítani.

Sokan tudják hazánkban, hogy a kínai naptár szerint 2021. február 12-én a bivaly évébe léptünk, de kevesen ismerik annak történetét, hogy miért lett a bivaly a második állat a kínai asztrológiában. A legenda szerint az állatok versenyt rendeztek egymással, hogy melyikük tud hamarabb átúszni a nagy folyamon – a leggyorsabb állatok válhattak a kínai asztrológia részeivé. Sokan a nagy, erős és úszni is jól tudó bivaly győzelmével számoltak, azonban indulás előtt a patkány megkérte őt, hadd utazhasson a hátán, a jószívű jószág pedig jóhiszeműen beleegyezett ebbe. Már majdnem átért a túlpartra, amikor a patkány levetődött róla, és elsőként érintette lábával a szárazföldet. A versenyt így a ravasz patkány nyerte, a bivaly csak másodikként került az állatok listájára.

A fenti mesét találó példának érzem arra, hogyan határolhatjuk el egymástól a szabályjátékot és a szimulációt. Az úszóverseny során különféle stratégiák versengtek egymással, a történetek értelmezhetőek szabályjátékként. Azonban annak, aki azt hitte, hogy az úszóverseny az úszási képességek területét modellálta, csalódnia kellett. A sikeresség nem csak az úszni tudáson múlt, az úszóverseny nem valamilyen való életbeli rendszer leegyszerűsítő szimulációja volt. A valóság azonban nem ennyire elvágólagos. Számtalan játék van, amely szimulál is valamit, így például a legtöbb 3D térben mozgó videójáték szimulálja a Föld fizikáját, vagy a sportjátékok utánózzák az adott sportág meccseinek jelenségeit stb. Ugyanígy a legtöbb interakciót tartalmazó szimuláció tálalástól függetlenül is tartalmazhat játékos elemeket, és egy való világbeli rendszert reprezentáló modellen belül teszik lehetővé a stratégiai döntéshozatalt.

A „játék” és a „szimuláció” kifejezések párosítását az indokolja, hogy a valóságban, ha nem is mindig, de nagyon gyakran együtt járnak. Jan Klabbers például úgy fogalmaz, hogy „a társas rendszerek és játékok általános szerkezete [felek, erőforrások, szabályok hármasa] szinonim egymással.”¹⁷ Ezek szerint nemcsak az élethez viszonyulhatunk játékosan, de az élet különböző területeit is modellálhatjuk játékként. Másrészt Vincent Baker játékkervező azt nyilatkozta, hogy sok dizájnér kollégájával egyetemben azért alkot játékokat, hogy általuk „megvizsgáljon, megismerjen, megértsen és megmagyarázzon dinamikus rendszereket”.¹⁸ A szabályjátékok és a szimulációk kölcsönös vonzása miatt talán az sem véletlen, hogy az első videójátékok megjelenésével egy időben indultak meg a szimulációk tanulási potenciáljával kapcsolatos kutatások – keresztmetszetük pedig, a komoly játék, legalább fél évszázados jelenségnek számít.¹⁹ A következőkben ezeket mutatom be részletesebben.

¹⁶ HARTYÁNDI i. m. (14. l.) 374.

¹⁷ KLABBERS i. m. (13. l.) 219.

¹⁸ L. <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/856#1>.

¹⁹ Anthony J. FARIA: Business Simulation Games: Current Usage Levels: An Update. 29(3) *Simulation & Gaming* (1998) 295–308.

3. Szimulációk

3.1. A szimulációalapú tanulás szakirodalma

Érdeemes előzetesen kitekinteni arra, hogy milyen státuszú ez a tudományterület, ugyanis igen kiváló összefoglaló művek születtek a közelmúltban. Philip Hallinger és Ray Wang átfogó bibliometrikus elemzését nyújtották a Scopus által jegyzett szimulációalapú tanulás irodalmának.²⁰ Összesen 2812 darab dokumentumot vizsgáltak az 1965 és 2018 közötti időszakból – a témánk szempontjából releváns felfedezéseiket négy pontban foglalhatjuk össze.

1. A szimulációalapú tanulás kutatása robbanás alatt áll, a szakmailag lektorált irodalom 90%-a 2000 óta született. Ez a gyorsuló növekedés, valamint a nagyszámú idézettség azt jelzik, hogy egy komolyan veendő ismeretanyaggal van dolgunk.
2. Az irodalom négy fő áramlatra osztható, ezek a szimulációalapú tanulás a menedzsmentoktatásban, a szimulációalapú tanulás az egészségügyi oktatásban, a technológiai-
lag támogatott szimulációalapú tanulás és a tanuláselméleti vonatkozások.
3. A téma 'fogalmi magja' a tanuláselméleti vonatkozású áramlatban található, ez alapján a szerzők a szimulációalapú tanulást nem önálló tudományágnak,²¹ hanem a pedagógia aleseteként értelmezik.
4. Az egészségügyi és a menedzseroktatással kapcsolatos áramlatok között alig van összeköttetés, az ezekkel kapcsolatos kutatások egymástól független, párhuzamos sílókban zajlanak, ami a tudás balkanizációjához vezet.

3.2. A szimulációk működési mechanizmusa

Ezek után térjünk rá magukra a szimulációkra. Korábban már szóba került, hogy a szimulációalapú tanulás azért lehetséges, mert a szimulációk a valóságot tükrözik bizonyos vonatkozásaikban.²² Ez azért lehetséges, hogy a szimulációk a valóságunk izomorf modelljei, azaz egy-egy szeletével azonos struktúrájú, redukált világok.²³ Ez a struktúraazonosság a gyakorlatban sokféle formát ölthet. A szimulációk nem pusztán vizuálisan vagy nyelvileg, hanem átfogó módon is képesek lehetnek visszaadni a valóság egyes mozzanatait. Megfelelő tervezői hozzáértéssel akár elvont témák, összetett helyzetek is megjeleníthetők, méghozzá érzékileg átélhető módon. Az ilyen tálalás nagyobb eséllyel vált ki érzelmi reakciókat, ezáltal elősegítve a későbbi emlékfelidézést és -feldolgozást.

Az azonos struktúra melletti sokféle forma miatt még az is lehetséges, hogy a redukálás eredményeképpen a szimulációban rá sem lehet ismerni az eredeti valóságszeletre. Ez a látszóla-

²⁰ HALLINGER–WANG i. m. (6. lj.)

²¹ Vö. David CROOKALL: Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. 41(6) *Simulation & Gaming* (2010) 898–920.

²² HARTYÁNDI i. m. (14. lj.) 374.

²³ Mark TUSON: *Outdoor Training for Employee Effectiveness*. London, Institute of Personnel Management, 1994.

gos különbözőség akár tudatosan tervezett megoldás is lehet, mert így a burkolt tálalással elvehetjük egy sokak számára nehéz kérdés élet. Például az általam tervezett *A Mars II telepesei* című szimuláció a mélyszegénységben történő életvitelt és körülményeit tette hitelesen és a fiatalok számára vonzó módon megismerhetővé egy távoli bolygót kolonizáló, tudományos-fantasztikus kerettörténetbe csomagolva.²⁴ Akár hasonlatos a szimulált és az eredeti rendszer egymáshoz, akár nem, a struktúraazonosságuk miatt „egy mélyebb szinten azonos dinamikát és viszonyokat alkotnak”.²⁵ Valójában a szimulációk működési mechanizmusa ennél összetettebb, szimuláció és résztvevő, tárgy és alany összeolvadnak bennük. Ahhoz ugyanis, hogy a szimuláció működjön, tevékeny módon részt kell vennünk benne, ezzel létrehozva és megerősítve a szimuláció mesterséges valóságát. A szimulációkban rejlő tanulási potenciál kiaknázása tehát nemcsak az alternatív valóságot feltételezi, hanem legalább egy benne cselekvőt is. Míg a szimulációtól az várható, hogy hitelesen képezze le az élet bizonyos vonatkozásait, addig a résztvevőknek ebben rá kell ismerni a valóságra, és interakciójukkal mozgásba kell hozták, életre kell keltsék azt.

3.3. A szimulációalapú tanulás folyamata

Miként a fogalom tisztázásánál megjegyeztük, a szimulációkban a cselekvés két-három ‘mintha’ aspektusa is megjelenhet: a fiktív környezeté, a fiktív eszközöké, végezetül, bizonyos szerepjátékos esetekben, a fiktív szerepé is.²⁶ A szimulációk ezáltal biztonságos gyakorlóterepet nyújtanak a résztvevők számára a kísérletezésre. Cselekedeteik nem vonják maguk után a megszokott következményeket, így szabadon próbálkozhatnak meglévő viselkedésszerepjáték kipróbálásával és meghaladásával, kibővítésével is.²⁷ Különösen akkor erősödik fel ez a hatás, ha nem kapcsolódik a szimulációhoz valamilyen eredmény jellegű teljesítménycél, játékszerű nyeresi feltétel, hanem a szimulált rendszer nyitott marad. Ilyenkor ugyanis a résztvevő sikerélménye elsősorban nem a szimulációban való részvétel sikerességétől függ, így könnyebben megkockáztathat szuboptimálisnak tekinthető stratégiákat is.²⁸ Ez a fajta félig játékos, félig komoly kísérletezgetés fejlesztheti a játékosok cselekvőképességét, személyes sokoldalúságát és empátiáját is.

Most, hogy már felvázoltam a szimulációk jelentését és működési mechanizmusát, azt is sejthetjük, hogy miképpen lehetséges általuk a tanulás. Térjünk át most ennek menetére. A játék és a szimulációalapú tanulás folyamata során maga a játszás és/vagy a szimulációban való részvétel valójában csak egy része a tanulási folyamatnak²⁹ – azt jobb esetben *briefing*, kontextusalkotás, célkitűzés és instruálás előzi meg,³⁰ utána pedig *debriefing*, csoportos reflexió, ki-

²⁴ HARTYÁNDI Mátyás: *A Mars II telepesei – Sci-fi köntösbe bújtatott mélyszegénység-szimuláció*, 2017.

²⁵ TUSON i. m. (23. lj.) 60.

²⁶ HARTYÁNDI i. m. (14. lj.) 374.

²⁷ HARTYÁNDI i. m. (7. lj.)

²⁸ ABOUF H. CHERIF – CHRISTINE H. SOMERVILL: Maximizing Learning: Using Role Playing in the Classroom. 57(1) *The American Biology Teacher* (1995) 28–33.

²⁹ WILLY CHRISTIAN KRIZ: Creating Effective Learning Environments and Learning Organizations through Gaming Simulation Design. 34(4) *Simulation & Gaming* (2003) 495–511.

³⁰ RICHARD E. MAYER – CHERYL I. JOHNSON: Adding Instructional Features that Promote Learning in a Game-Like Environment. 42(3) *Journal of Educational Computing Research* (2010) 241–265.

értékelés, valamint a tanultak tudatosítása-lehorgonyozása következik.³¹ Azaz a játékelmény optimális esetben egy szélesebb tanulástámogató folyamatba ágyazódik bele.³² Ebből a tágabb kontextusból nézve maga a játék és/vagy a szimuláció valójában egyfajta katalizátorszerepet tölt be a tanulási folyamatban.³³

3.4. Tapasztalati tanulás és tacit tudás

Valójában a szimulációt körbeölelő professzionális tanulástámogató keret nem más, mint a tapasztalati tanulás egy formája. Ha ugyanis a klasszikus David Kolb-féle meghatározást vesszük, akkor azt találjuk, hogy a tapasztalati tanulás során egy konkrét megtapasztalásból indulunk ki, és az erről szóló emlékekre adott reflektív megfigyelésekkel alkotunk meg különféle elméleteket („absztrakt fogalomalkotás”). Az élményekből nyert konstrukciók alkalmasságát aztán a gyakorlat világába visszatérve próbálhatjuk ki, így zárva be a tapasztalati tanulás körét.³⁴ Ez lényegében egy tapasztalatot, érzékelést, gondolkodást és viselkedést egyesítő tanulásfelfogás. Fontos megjegyezni, hogy a tapasztalati tanulás nem feltétlenül jelent céltudatos tevékenységet. Bár mindenképpen része az élményekre reflektálás, ez nem jelent minden esetben önreflexiót, tudatosítást. Számtalan ismerettel és képességgel rendelkezünk, amelyeknek nem hogy a forrását nem ismerjük, de igazából szóban sem tudnánk őket igazán jól megfogalmazni.

Tacit tudásnak nevezzük röviden azt a jelenséget, hogy gyakran többet tudunk annál, mint amit ki tudunk fejezni, el tudunk magyarázni. Ezek olyan, szubjektív és rendkívül személyes tapasztalatok, amelyeket gyakran magunknak sem tudunk megfogalmazni, egyszerűen csak képesek vagyunk az adott dologra. Emiatt a személyes problémamegoldáson alapuló szakmák, így például a menedzser- és orvostudományok nagyra értékelik az explicit tudással nem rendelkező, de amúgy nagy implicit *know-how*-kkal bíró szakértőket.³⁵ Bizonyos kutatások alapján a játékok és/vagy a szimulációk alkalmasnak tűnnek a tacit tudás felszínre hozására és strukturált tudatosítására.³⁶ Amikor a tapasztalati tanulási ciklus nem félig öntudatlanul, a maga kísérletező természetességével történik, hanem a tanulási szakaszokat támogató, tanulóközösséget is bevonó eszközök segítségével, professzionális keretek között, akkor a tapasztalati tanulás egy magasabb rendű formáját kapjuk. A szimulációalapú tanulás ilyen módon képes mélyebben kiaknázni a tapasztalati tanulás potenciálját.

³¹ Isabela GRANIC – Adam LOBEL – Rutger C. M. E. ENGELS: The Benefits of Playing Video Games. 69(1) *American Psychologist* (2014) 66–78.

³² Rosemary GARRIS – Robert AHLERS – James E. DRISKELL: Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. 33(4) *Simulation & Gaming* (2002) 441–467.

³³ Anthony G. GREENWALD: When does Role Playing Produce Attitude Change? Toward an Answer. 16(2) *Journal of Personality and Social Psychology* (1970) 214–219.

³⁴ David. A. KOLB: *Experiential Learning. Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1984.

³⁵ Tua HALDIN-HERRGARD: Difficulties in Diffusion of Tacit Knowledge in Organizations. 1(4) *Journal of Intellectual Capital* (2000) 357–365.

³⁶ M. A. VAN HAAFTEN et alii: Do Gaming Simulations Substantiate that We Know More than We can Tell? *Simulation & Gaming* (2020) 1–23.

4. Komoly játékok

4.1. Vázlatos fogalomtörténet

A „komoly játék” terminusa 1970-ben született meg, de a fogalom megértéséhez régebbre kell visszamennünk. A második világháború után, különösen az ötvenes években elterjedt az üzleti (szimulációs) játékok alkalmazása és kutatása, a korszakban számos máig meghatározó kutatócsoport és folyóirat is alakult.³⁷ Ezzel a háttérrel Clark C. Abt *Serious Games* c. műve vezette be a kifejezést. Meghatározása szerint az ilyen játékoknak nyíltan bevallott és körültekintően kidolgozott oktatási-nevelési célja van.³⁸ A „komoly játék” szókapcsolat elsőre oximoronnak hangozhat – talán éppen ennek a fogalmi feszültségnek köszönhető a kifejezés figyelemfelkeltő ereje. A játzsás tudományos tanulmányozásának úttörője, Johan Huizinga szerint viszont a játzsás koncepciója magasabb rendű és sokkal szélesebb kifejezés, mint a komolyságé, így valójában nem állnak teljes ellentétben egymással.³⁹ A szaválasztást indokolhatta az a tény is, hogy a komolyabb hangzással ezek a termékek és szolgáltatások könnyebben eladhatónak tündek üzleti környezetben. Még ugyanabban az évtizedben megérkezett az első kritika is a „komoly játék” kifejezéssel kapcsolatban.⁴⁰ Ron Stadskev elemzésében felhívta a figyelmet, hogy a játék és a szimuláció fogalmi Abtnál homályosak maradtak, és nem használt a tudományossághoz elengedhetetlen hivatkozásokat és bibliográfiát. A kritikus szerint az egész fogalom inkább tünt az Abt cégéhez és az általuk fejlesztett termékekhez létrehozott marketingeszköznek, mint valódi kutatási iránynak.

A komoly játékok egyik legegyszerűbb formáját, a kvízzjátékokat az olvasók többsége ismeri, ilyen például a hazánkban híres *Honfoglaló*, amelyben kvízkérdésekre válaszolva, játékosársainkkal vetélkedve kell megpróbálnunk megyénként meghódítani országunkat.⁴¹ A komoly játékok technikailag és tartalmilag is komplexebb formájára példa a Csíkszentmihályi Mihály áramlásméletét felhasználó *Fligby*, amely egy családi borászat vezetésének keretjékében alapvető vezetői készséget tesztel és mér vezetésfejlesztő szimulációként.⁴² A menedzserek képzését vagy döntéshozását támogató üzleti játékok és szimulációk fokozatosan egyre elterjedtebbé váltak. A komoly játékok ekkor még egyszerre jelentettek analóg és digitális eszközöket, de a technológia fejlődésével, főleg a személyi számítógépek elterjedésével, a fogalom egyre inkább leszűkült. Ez érhető tetten Michael Schrage „komoly játék” (*serious play*) kifejezésében, amely alatt magáncégek által végzett, szakpolitika-fejlesztési célú szimulációkat ért.⁴³

³⁷ Willy Christian KRIZ: Historical Roots and New Fruits of Gaming and Simulation. 48(5) *Simulation & Gaming* (2017b) 583–587.

³⁸ Clark Claus ABT: *Serious Games*. New York, Viking, 1970.

³⁹ Johan HUIZINGA: *Homo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*. Szeged, Univerzum, 1990.

⁴⁰ Ron STADSKLEV: *Handbook of Simulation Gaming in Social Education: Part 2. Directory of Noncomputer materials*. Tuskaaloosa, University of Alabama, 1979. 367.

⁴¹ THX Games: *Honfoglaló* (2002).

⁴² BUZÁDY Zoltán – Fernando ALMEIDA: *Fligby: A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship*. 6(3) *Informatics* (2019).

⁴³ Michael SCHRAGE: *Serious Play: How the World's Best Companies Simulate to Innovate*. Boston, Harvard Business School, 2000.

A 2002-ben megjelent *America's Army* c. játék tekinthető az első, szabadidős játékipiacon is átütő sikert elérő komoly játéknak.⁴⁴ Az amerikai hadsereg által finanszírozott, toborzási céllal készült számítógépes játékban a játékosok a háborúk realitását, az amerikai katonák életét, feladatait valóságghűen szimulált digitális környezetben élhették át. A játék iránti hatalmas érdeklődést valószínűleg az egy évvel korábban elkövetett, szeptember 11-i terrorista merényletek és az amerikai kormány által erre adott reakciók is elősegítették. A játéknak több folytatása is készült, és jelentősen hozzájárult a komoly játékok szélesebb elterjedéséhez. Ez vezetett el a fogalom változásához: komoly játék alatt egyre inkább kizárólag digitális eszközöket értettek, ugyanakkor a szűk értelemben vett oktatási felhasználás szempont fellazult. Például Ben Sawyer és Peter Smith taxonómiájukban a játékipari erőforrások bármilyen nem szórakoztatáscentrikus felhasználását (digitális) komoly játéknak tekintették.⁴⁵

Az elmúlt évtizedben az okostelefonok elterjedésével tovább folytatódott a komoly játékok térnyerése. Ezzel párhuzamosan újabb kritikák érték a kifejezést. Klabbers a kifejezés tudományos körökben történő elhagyása mellett érvel, mert szerinte az nem több divatos szófordulatnál, amely nélkülöz mindenféle belső konzisztenciát.⁴⁶ Mások inkább amellet érvelnek, hogy a játékoság és a komolyság összeegyeztethető, mert valójában egyazon tevékenység egymásra 'merőleges' aspektusaira vonatkoznak.⁴⁷ A játékoság és a szórakozás igazából az élmény összetevői, míg a komolyság itt egy célt jelöl. Ezért lehetséges az, hogy egy végzetes következményekkel járó (szerencse)játék is lehet élvezetes.⁴⁸

4.2. A komoly játék kategorizálása

A komoly játékok kortárs definíciói és osztályozásai közül érdemes megemlíteni néhány szemléletes példát. Buzády Zoltán szerzőtársaival a komoly játékokat a játékok, a szimulációk és a tanulás metszéspontjára helyezi.⁴⁹ A komoly játék nézőponttól függően lehet játékosított tréninggyakorlat, szimulációval bővített *edutainment* vagy didaktikai céllal készült szimulációs játék. Egy ehhez hasonló modell ismert a gyakorlat világából is. Belén Gómez és munkatársai a komoly játékokban négy eszközt látnak egyesülni: az oktatási tartalmat, a komoly szándékú játéktechnikákat, a történetmesélő és a szórakoztató elemeket.⁵⁰ Ilyen értelemben a komoly játékok az *e-learning*, a játékosítás és a videójátékok legjobb tulajdonságait tudják ötvözni.

⁴⁴ United States Army: *America's Army*, 2002.

⁴⁵ Ben SAWYER – Peter SMITH: *Serious Games Taxonomy*. Serious Games Initiative, San Francisco, 2008, <https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf>.

⁴⁶ KLABBERS i. m. (13. lj.) 230.

⁴⁷ Christoph Sebastian DETERDING: Make-Believe in Gameful and Playful Design. In: Phil TURNER (szerk.) *Digital Make-Believe. Human-Computer Interaction*. Basel, Springer, 2016. 101–124.

⁴⁸ Timothy C. CLAPPER: Serious Games Are Not All Serious. 49(4) *Simulation & Gaming* (2018) 375–377.

⁴⁹ Zoltán BUZÁDY – Paul MARER – Zád VÉCSEY: *Missing Link Discovered: Integrating Csikszentmihalyi's Flow-theory into Management and Leadership Practice by using FLIGBY. The Official Leadership Flow Game*. Los Angeles, Aleas Simulations, 2015.

⁵⁰ Belén GÓMEZ: Differences Between e-Learning, Gamification and Serious Games. *On Serous Games*, 2017. június 5. <http://www.onseriousgames.com/differences-between-e-learning-gamification-and-serious-games>.

A fenti modellek alapján könnyű azt érezni, hogy a komoly játékok valamiféle furcsa ernyőfogalmat alkotnak. Christoph Deterding és társai azt próbálták meghatározni, hogy a komoly játékok miben különböznek a többi játékos módszertől. Szerintük a komoly játékok abban hasonlítanak a tág értelemben vett játékosításra, hogy 'komoly' céllal, nem kizárólag szórakoztatásra készültek, és abban különböznek, hogy a játékosított folyamatokkal ellentétben teljes értékű játékok, amelyek valódi játékelményt nyújtanak.⁵¹ A komoly játékok fejlesztése során a dizájnerek teljes játékrendszerekkel, erősen strukturált játékfolyamatokkal (*ludus*) dolgoznak. A fogalom történetét és a technológiai fejlődés gyorsuló iramát látva senki nem kockáztat nagyot azzal, ha arra tippel, hogy a komoly játékok előtt még az eddigieknél is nagyobb jövő áll. A virtuális és augmentált valósággal kapcsolatos innovációk jelenthetik a terület közeljövőjének legizgalmasabb kérdéskörét és fejlődési irányát.

4.3. A komoly játékok eredményessége

A pedagógiai szakirodalomban konszenzus uralkodik arról, hogy a játékalapú tanulás eredményes.⁵² De vajon egészen pontosan a játékoknak milyen tulajdonságai vagy vonásai felelősek ezért? A komoly játékok kutatásának története során többféleképpen is próbálták meghatározni ezeket.

Az egyik legelső modell Rosemary Garris és társai nevéhez fűződik.⁵³ Szerintük a játék szabályai és céljai, valamint az általa keltett ingerek, a fantáziálás, a kihívások, a kontrollérzet és a rejtélyesség felelősek a játékalapú tanulás eredményességéért. Wendy Bedwell és társai ennél is szélesebb megközelítése kilenc játékidaktikai faktort és tengelyt határozott meg a játékelemek átfogó taxonómiáját vizsgálva:⁵⁴

1. értékelő visszajelzés a játék által;
2. immerzió;
3. interakciós felület a játékkal;
4. interakció módja más játékosokkal;
5. a játék fiktív voltának mértéke;
6. játékkörnyezet;
7. konfliktusok és kihívások a játékban;
8. kontroll- és befolyásérzet;
9. szabályok és célok.

⁵¹ DETERDING i. m. (47. lj.) 105.

⁵² Larysa NADOLNY et alii: Designing With Game-Based Learning: Game Mechanics From Middle School to Higher Education. 48(6) *Simulation & Gaming* (2017) 814–831.

⁵³ GARRIS–AHLERS–DRISKELL i. m. (32. lj.)

⁵⁴ Wendy L. BEDWELL et alii: Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning: An Empirical Study. 43(6) *Simulation & Gaming* (2012) 729–760.

Azita Jabbar és Patrick Felicia kutatása ezt az átfogó listát szűkítette le négy alapvető faktorra: interaktív, motivációs, multimédiás és szórakoztató elemekre.⁵⁵ Továbbra is kérdés azonban, hogy ezen elemek milyen mértékű beépítése és kombinációja tekinthető optimálisnak. A kérdés fennállásának egyik oka, hogy a komoly játékok általi tanulást általában csak a hagyományos tanulási módszerekkel vetik össze.⁵⁶ A játékelemek didaktikai szempontú összehasonlítása még várat magára, bár ez az állapot a játékosítási láz óta változóban van.⁵⁷

Nina Imlig-Iten és Dominik Petko kvantitatív kutatásukban arra keresték a választ, hogy kimutatható-e szignifikáns különbség a digitális komoly játékok és a játékos elemeket nem tartalmazó oktatási szimulációk között a motiváló erő és a tanulási eredmények tekintetében.⁵⁸ A 153 fő svájci általános iskoláson végzett empirikus kutatásuk során azt találták, hogy nincsen különbség a digitális komoly játékok és a nemjátékos oktatási szimulációk között sem az ellenőrzött tanulási eredményekben, sem az önértékelés alapján bevallott tanulási eredményekben vagy motiváltságban. A komoly játékok egyedül az ún. mély gondolkodás (*deep thinking*) területén értek el szignifikánsan magasabb eredményt az önértékelési kérdőívek adatai alapján, azaz jobban megragadják a tanulók figyelmét, és intenzívebb agyi erőfeszítéseket váltanak ki a játékos elemeket nem tartalmazó formáknál. Kutatási eredményeik értelmezésekor nem szabad elfeledkezni arról, hogy az a mintaméret és a metodológiai szempontok alapján is erősen limitált, ugyanakkor azt sem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy az eredményeik egybevágóak mások kutatásaival.⁵⁹ Cikkük egy további szempontra is rávilágít, ez pedig a felületes játékelemek kérdése. Ha csak felszínes módon, utólag pakolunk rá játékmechanikákat egy szimulációra, akkor attól nem várhatunk csodát.⁶⁰ Egyes esetekben a nem megfelelően integrált játékelemek még károsak is lehetnek. Ilyen lehet, ha a mechanikák idegenszerűen hatnak, és kizökkentik a résztvevőt a folyamatból, vagy pedig 'túl jól' sikerülnek, és elterelik a játékos figyelmét a tanulási tartalmakról.⁶¹ Összefoglaló néven ezeket nevezi Andreas Lieberoth „sekélyes játékosításnak”.⁶² Az általa felvázolt „mély játékosítás” ezzel szemben nagyobb eredménnyel kecsegtet. Ebben a játékelemek és a játékos keret szervesebben kapcsolódik a tanulási tartalmakhoz, a komoly játék fejlesztésének legelső lépésétől kezdve. Ilyen értelemben az eredményes és hatékony komoly játékok megalkotása nemcsak didaktikai, de játékdizájneri munka is.⁶³

⁵⁵ Azita Iliya Abdul JABBAR – Patrick FELICIA: Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning. 85(4) *Review of Educational Research* (2015) 740–779.

⁵⁶ Richard E. MAYER: *Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach*. Cambridge, MIT, 2014.

⁵⁷ Richard N. LANDERS: Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. 45(6) *Simulation & Gaming* (2014) 752–768.

⁵⁸ Nina IMLIG-ITEN – Dominik PETKO: Comparing Serious Games and Educational Simulations: Effects on Enjoyment, Deep Thinking, Interest and Cognitive Learning Gains. 49(4) *Simulation & Gaming* (2018) 401–422.

⁵⁹ Richard N. LANDERS – Michael B. ARMSTRONG: Enhancing Instructional Outcomes with Gamification: An Empirical test of the Technology-Enhanced Training Effectiveness Model. 71 *Computers in Human Behavior* (2017) 499–507.

⁶⁰ LANDERS i. m. (57. lj.) 762.

⁶¹ MAYER i. m. (56. lj.).

⁶² Andreas LIEBEROTH: Shallow Gamification: Testing Psychological Effects of Framing an Activity as a Game. 10(3) *Games and Culture* (2015) 229–248.

⁶³ Leon DE CALUWÉ – Jac GEURTS – Wouter Jan KLEINLUGTENBELT: Gaming Research in Policy and Organization: An Assessment From the Netherlands. 43(5) *Simulation & Gaming* (2012) 600–626.

5. Informális tanulás

Vajon lehet-e egy szórakoztató céllal készült játékból bármit is tanulni? A kérdés megválaszolásához érdemes megvizsgálni az informális tanulás témakörét. A formális, a nonformális és az informális tanulás megkülönböztetése gyakran tanulási szintér alapján történik.⁶⁴ Máshogy tanulunk a közoktatásban, egy fizetős tanfolyamon, és a magunk erejéből egy múzeumban sétálva vagy az interneten böngészve. Ugyanakkor ezek a fogalmak megkülönböztethetők az alapján is, hogy a tanulónak szándékában áll-e a tanulás, illetve mekkora befolyásuk van a tanulási célokra és folyamatokra.⁶⁵ Ez alapján az látható, hogy a szórakoztató játékok nemcsak a formális és a nonformális keretek között válhatnak a tanulás eszközeivé, hanem egyénileg, otthon is – szándékosan és akár szándékolatlanul is tanulhatunk belőlük. Ugyanezek a feltételek igazak lehetnek egy komoly játékra is. A szórakoztató és a komoly játékok között tehát a különbség elsősorban nem a használatuk módjában vagy színterében, hanem a megtervezésük céljában-módjában nyilvánul meg.⁶⁶

Ha ez igaz, akkor feltételezhetjük, hogy a komoly játékok tanulási ismérvei a szórakoztató játékokra is vonatkoztathatók, elvégre a szimuláció-, valamint a játékalapú tanulás feltételrendszere az adott folyamatot tervező szándékától független kell legyen. Ezen az alapon a komoly játékokkal és az oktatási szimulációkkal kapcsolatos kritériumok léte vagy nemléte megvizsgálható a szabadidős játékok esetén is. A tanulási szinterek között a korábban már említett, tanulást támogató keretrendszer szempontjából sincs szükségképpen különbség. Előfordulhat például informális tanulási szintéren is, hogy a tanuló az élményeit tudatos felkészüléssel és strukturált önreflexióval keretezi. Ugyanígy megvalósulhat az is, hogy formális keretek között hiányzik (vagy nem elégséges) az eligazítás és az értékelés szakasza. A tanulási szinterek között tehát fogalmi szempontból nincsen számottevő különbség, maximum a tényleges megvalósulás szerint, amin a gyakorlat sokat változtathat.

6. Csoportos szimulációk

A többjátékos (*multiplayer*) videójátékok kapcsán felmerülhet a kérdés, hogy a közösségi élmény, a versengés és az együttműködés formái, valamint a csapatmunka megjelenése miképpen befolyásolja a cselekvésalapú tanulást. A szervezeti tanulókkal foglalkozó szakirodalmon belül többen is foglalkoztak a játék- és a szimulációalapú tanulás kérdéskörével, és bár kutatásaikat elsősorban gazdasági szervezetekkel kapcsolatban foglalmazták meg, az eredményeik természetesen mindenféle kollektívára, így a csapatszintű együttműködést igénylő, szórakoztató videójátékokra is vonatkoztathatók. Az alábbiakban három tanulmány eredményét fogom röviden a szabadidős videójátékokra értelmezve bemutatni.

⁶⁴ Philip H COOMBS – Roy PROSSER – Manzoor AHMED: *New Paths to Learning for Rural Children and Youth*. New York, UNICEF, 1973.

⁶⁵ Ioanna IACOVIDES et alii: The Gaming Involvement and Informal Learning Framework. 45(4–5) *Simulation & Gaming* (2014) 611–626.

⁶⁶ CLAPPER i. m. (48. lj.) 375.

Ivo Wenzler és Don Chartier a szervezeti tanulás perspektívájáról írt korai cikkükben a játékok és a szimulációk közösségekre gyakorolt pozitív hatásáról értekeztek.⁶⁷ Állításaikat új sorrendben, kérdés formájában fogalmazom meg a szabadidős játékokra vonatkozóan:

- Egymással megosztottá és ezáltal közössé válnak-e a közös tanulás által a játékosok tapasztalatai? Létrejön-e egyfajta csapatszintű tudás?
- Fejlesztik-e a szimbolikus gondolkodás és a *Gestalt* megértés képességét, ezáltal elősegítik-e a „teljes kép” (*big picture*) meglátását egy jelenséggel (és annak kontextusával) kapcsolatban?
- Lehetőséget biztosítanak-e lehetséges jövőállapotok és forogatókönyvek kipróbálásával (és végigjátszásával) a jövőbeli helyzetekre való sikeres felkészülésre?⁶⁸
- Fejlődik-e a gyors sikerélmények által a tagok motivációja és kezdeményezőkézsége?

Amennyiben a válaszuk valamelyik kérdésre igen, akkor abban a tekintetben a szabadidős videójáték is osztozik a játékos szimulációk tanítási hatásmechanizmusában. Érdekes ugyanakkor megfigyelni, hogy csak az első tényező tűnik szigorúan véve csoportfüggő tényezőnek, a többi három kritérium egyéni játék esetén is megvalósulhat. Ezek alapján a szervezeti tanulás inkább tűnik az egyéni tanulásokat egybefűző, szintetizáló lehetőségnek, amely optimális esetben többé válhat, mint a részeinek összege.

Shigehisa Tsuchiya egy évtizeddel később a szervezeti változást segítő számítógépes szimulációkkal, azok hatékonyságával kapcsolatban gyűjtött össze nagyon hasonló elvárásokat.⁶⁹ A kritériumait az előző listához hasonlóan kérdés formájában, illeszkedő sorrendben fogalmazom újra. Tsuchiya írása alapján öt fő kérdésre kell keressük a választ a videójátékokkal kapcsolatban.

1. Lehetővé teszik-e a tapasztalatok másokkal való megosztását?
2. Kitérítik-e a játékosok értelmezési keretét, azt, ahogyan a problémát látják?
3. Kiszélesítik-e a játékosok tanulási horizontját, létrejön-e konceptuális váltás?
4. Kockázatmentes környezetet biztosítanak-e a kísérletezés számára?⁷⁰
5. Felgyorsítják-e a tanulási folyamatot a gyors és egyértelmű visszajelzések által?

Feltűnő, hogy az első négy szempont lényegében megegyezik a korábban látottakkal, egyedül az ötödik jelent újdonságot. Tsuchiya szerint a számítógépes szimulációk úgy segítik elő a kéthurkos tanulást, hogy közben egy közös mentális modellt alkotnak egy helyzetről. A hatékonysággal kapcsolatban pedig három fő feltételt szab:

- Egyértelműek-e az utasítási lánc és az utasítások?
- Kifejezhetik-e a csapattagok szabadon a véleményüket?
- Szabadon lehet-e egymásnak javaslatot tenni és tanácsot adni?

⁶⁷ Ivo WENZLER – Don CHARTIER: Why Do We Bother with Games and Simulations: An Organizational Learning Perspective. 30(3) *Simulation & Gaming* (1999) 375–384.

⁶⁸ HARTYÁNDI i. m. (7. lj.)

⁶⁹ Shigehisa TSUCHIYA: In Search of Effective Methodology for Organizational Learning: A Japanese Experience. 42(3) *Simulation & Gaming* (2011) 384–396.

⁷⁰ L. 26–29. lj.

Talán nem túlzás azt feltételezni, hogy ezek az elvárások az első pont kivételével gyakrabban vagy könnyebben valósulnak meg rendszeres online játékosársak között, mint egy cégen belül.

Végezetül, Leon de Caluwé és munkatársai a holland játék- és szimulációkutatással kapcsolatban nyolc pontban foglalták össze a kutatást segítő metodológiai karakterisztikákat.⁷¹ Ezek nagy átfedést mutatnak az előbb említett öt ponttal, de részletesebben és más felosztásban ragadják meg a hatékonyság és az eredményesség kritériumait, ezért most ezeket az eredeti sorrendjükben, kérdések formájában prezentálom:

- A) Megismételhetőség. Esélyt ad-e az újra- és újrapróbálkozás lehetősége a bátor és intenzív kísérletezésre, alternatív stratégiák kipróbálására és következményeik megtapasztalására?
- B) A feltételek variálásának lehetősége. Átfogó képet kaphatnak-e a résztvevők arról, hogy melyik tényezőnek mi a hatása az adott jelenségen belül, azáltal, hogy egy potméterhez hasonlóan állítgathatják a különböző változókat?
- C) A variancia forrásának korlátozása. Leszűkíthető-e fokozatosan egy jelenség lehetséges magyarázatainak száma a feltételek lépésről lépésre történő kizárásával?
- D) Egyszerűsített helyzetek. Elhatárolható-e egymástól a lényeg és a külsőség transzparens esetek letisztult tálalásával?
- E) Idősűrités, visszajelzés és fejlődés. Gyorsan szembesülnek-e a résztvevők a döntéseik következményével, ezáltal gyorsabban reagálhatnak-e rá a viselkedésük korrigálásával?
- F) Interakciós sűrűség. A tanulási igényekhez szabható-e az interakciók sűrűsége, azaz hogy lassabban vagy gyorsabban történjen-e a szimuláció?
- G) Nyitott rendszer. Felszínre tudnak-e törni a folyamat során olyan emergens, előre nem látható viselkedések és jelenségek, amelyeket nehezebb megfigyelni természetes körülmények között?
- H) Társas és pszichológiai realizmus. Hihetően ábrázolja-e a szimuláció a rendszert, hogy ezáltal fenntartások nélkül lehessen benne elmerülni, majd sikerrel a valóságra vonatkoztatni a szimuláció tanulási eredményeit?

7. Bányászmesterség

Az előző fejezetek alapján szeretnék visszatérni az alcímben feltett kérdésre: Lehetséges-e *Minecraft*ot játszva tanulni? A híres oktatáskutatót, John Hattie-t idézve bátran állítható, hogy szinte minden oktatási-tanulási módszer működhet, de nem mindegy, mennyire jól.⁷² Az alábbiakban röviden ismertetem a játékot, majd pedig megvizsgálom az említett öt plusz nyolc szempontból.

A *Minecraft* valójában öt párhuzamos játékmódot rejt magában, többségük között néhány kattintással válthatunk. Szemlélődőként a játékos testetlen-láthatatlan szellemként nézelődhet

⁷¹ CALUWÉ–GEURTS–KLEINLUGTENBELT i. m. (63. lj.) 620–622.

⁷² John A. C. HATTIE: *Visible Learning: A Synthesis of over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. London, Routledge, 2009. 15.

és röpködhet a játékvilágban, szabadon megfigyelve jelenségeket és mások tevékenységét. Kreatív módban a játékos repülés mellett szabadon alkothat a soha el nem fogyó virtuális építőkockákból („blokkokból”). A túlélő mód a játék legismertebb és legsokoldalúbb formája, amelyben számtalan hagyományos videójáték-stílus keveredik. Itt már megjelennek a külső kihívások is erőforráshiány és ellenfelek képében. A játékosnak a játéktérben mázskálva meg kell találnia és ki kell bányászni a megfelelő blokkokat, miközben az éhezésre és az ellenséges lényekre is vigyázni kell, különben „meghalhat”, és újrakezdve sok mindent újra kell kezdenie. A „kemény-magnak” szánt *hardcore* játékforma a legnehezebb – ebben a legveszélyesebbek a szörnyek, és feltámadás sincs. A kalandozó üzemmód pedig a történetmesélésre fókuszál, a játékosok egymást terelgethetik végig helyzeteken, azaz az építményeken túl az élmény is könnyen tervezhetővé válik. A játék „moddolásának” (programozói szintű módosításának) lehetősége is ezt a dizájneri hozzáállást erősíti.

A legtöbb videójátékban a játékos tetteinek azonnali és egyértelmű következménye van a játékvilágban belül. Ez tekinthető egyfajta visszacsatolásnak (5, E), ami segít a játékosnak korrigálni a viselkedését, azaz a játékon belül fejlődni fog. A játék jelenlegi verzióiban már beépített útmutató is található, így nagyon alacsony a belépési küszöb, könnyen és gyorsan sikerélményhez juthat a kezdő. Ugyanakkor a játék komplex és sokszínű, így a fejlődés perspektívája is nagy, ami szintén motiváló tud lenni – mint azt a számtalan grandiózus projekt is bizonyítja.

A *Minecraft* más nyílt világú játékokhoz hasonlóan szintén nagyon jól teljesít megismételhetőség és kísérletezés (A) terén is. Kreatív módban bármi elkezdhető, lerombolható és újraépíthető súlyos következmények nélkül – túlélő módban pedig egy kihívás többféle módon is megközelíthető. A különféle tulajdonságú blokkok felfedezésével és kombinálásával (B) kitapasztalható a játék fizikája (3), amit a játékoszettek egymásra hatásából születő emergens jelenségek (G) is elősegítenek. A mások által alkotott konstrukciók szétszedhetőek és elemezhetőek, így a variancia korlátozása (C) is lehetséges. A különféle játékmódok közötti váltással korlátozottan, de befolyásolható az interakciós sűrűség (F) is. Összegezve azt mondhatjuk, hogy a videójáték segíti a tervezés, építés, együttműködés és erőforrás-menedzsment alapvető törvényszerűségeinek megértését és elsajátítását (2).

Bár maga a *Minecraft* nem kifejezetten segíti a tapasztalatok egymással való megosztását és közössé tételét (1), a játék köré szerveződő kultúra igen. Ezt bizonyítja a YouTube-videók százhatvanmilliót meghaladó száma, melyek közül több mint hatvanmillió oktató (*tutorial*) jellegű, valamint a kétszáz milliárd feletti videómegtekintés.⁷³ Emellett a fizikai formátumú magazinoknak, könyveknek és táboroknak is fontos részét képezi a tudásmegosztás. A *Minecraft* tanulási potenciáljának megítélésével kapcsolatban a legfőbb kérdés azonban a videójáték társas és pszichológiai realizmusa (H). A játék a maga belső következetességével és változatosságával beszippantó erejű tud lenni, ám nehéz megbecsülni, hogy a játékvilágban érvényes tapasztalatok mennyire vonatkoztathatóak a való világra. Az építőkockás absztrakció (D) könnyen átlátható ugyan, de csak felületesen reprezentálja a fizikai valóságunkat, így a játékban érvényes tudás csak korlátokkal és közvetett módon alkalmazható a játékon kívül. Ezt a tényt erősíti meg a videójáték öt éve kiadott, tantermi felhasználásra készült speciális verziója is, amelyben például

⁷³ Ryan WYATT: 2020 is YouTube Gaming's biggest year, ever: 100B watch time hours. *YouTube Official Blog*, 2020. december 8., <https://blog.youtube/news-and-events/youtube-gaming-2020/>.

laboratóriumi körülményeket modellálhatunk.⁷⁴ A *Minecraft* mint szórakoztató játék tehát fejleszt bizonyos általános kompetenciákat, valamint szemléletet is ad, de jaj annak a háznak, amely a benne tanult elvek mentén próbálnak felépíteni!

8. Összefoglalás

A tanulmány elején azt a kérdést vettem fel, hogy tanulhatunk-e a videójátékokból, és ha igen, mit és hogyan. E kérdésre a szimulációk, a komoly játékok és a tapasztalati tanulás háromszögében igyekeztem választ találni. Azt láthattuk, hogy nagyon nehéz komplexebb játékok és szimulációk között különbséget tenni, számos videójátékban ezek valamilyen arányban keverednek. Ezután a szimulációk működési mechanizmusát mutattam be. A szimulációk azáltal teszik lehetővé a tapasztalati tanulást, hogy a valóság egy szeletének izomorf modelljeként megőrzik a valóság eredeti struktúráját. A technológiai megoldások fejlődésével egyre több figyelem irányul a szimulációalapú tanulásra, amelyet az ezzel kapcsolatos szakirodalom bővülése is jelez. Ezután ismertettem a játékos szimulációk egy speciális fajtája, a komoly játékok vázlatos történetét. A komoly játékok didaktikai céllal alkotott játékos szimulációk, így egyfajta vonatkozási pontként szolgálhatnak annak megvizsgálásához, hogy milyen kritériumokat várhatunk el egy szabadidős játéktól, ha a tanulási potenciálját vizsgáljuk. Ugyanakkor a komoly játékok és a játékos elemeket nem tartalmazó oktatási szimulációk összehasonlításakor megint csak a korábbi kétértelműséget találtuk. Jelenleg még nem döntött, hogy a játékelemek pontosan milyen szerepet töltenek be a tanulási folyamat segítségével. Lehetséges az is, hogy valójában olyan szimulációs szempontok felelősek az eredményes és hatékony tanulásért, amelyeket tévesen a (szabály)játékok tulajdonságai közé sorolunk. Ugyanakkor az is elképzelhető, hogy valójában csak a felszínes játékelemek hatástalanok, és a mélyebb, organikusabb játékdizájn szignifikáns eredményekhez vezet. Végezetül bemutattam azt is, hogy a szervezeti tanulással kapcsolatos játékos szimulációk szakirodalmát felhasználva milyen kritériumokat alkothatunk a többjátékos (*multiplayer*) videójátékok tanulási potenciáljának feltérképezésére.

A videójátékos szimulációk egyéni és társas szinten is segíthetik a tervezőik és a résztvevőik tanulását. Az eredmények arra mutatnak, hogy a formai sokszínűség mögött valószínűleg kisszámú hatékonyságot szabályozó tényező rejlik. A videójátékok, a szimulációk és a tapasztalati tanulás kapcsolatát kutató multidiszciplináris szakirodalom összehasonlító tartalomelemzésével megállapíthatók olyan játékmódszertani sarokpontok, amelyek segítségével a komoly és a szabadidős videójátékok tanulási potenciálja is felbecsülhető.

Nem tévesztve szem elől a tanulmány korlátait, hangsúlyozni kell, hogy a jelen írás nem tekinthető a téma teljes körű és szisztematikus irodalmi áttekintésének. A *Simulation & Gaming* magfolyóirat irodalmának elemzéséből indult ki, és három ott azonosított, egymáshoz jól kapcsolódó kutatási témát járt körbe. Bár a vizsgálódások során megemlítettem, hogy milyen ellenvetések hozhatók fel a használt fogalmakkal kapcsolatban, a téma kritikusabb vizsgálata még

⁷⁴ Keith STUART: *Minecraft Education Edition: why it's important for every fan of the game*. *The Guardian*, 2016. január 22., <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/22/minecraft-education-edition-why-its-important-for-every-fan-of-the-game>.

várat magára. Ehhez kapcsolódóan szinte kínálja magát egy arra koncentráló interpretatív kutatás, hogy pontosan mit is értenek a tervezők és a teoretikusok „komoly játékok” és „szimulációk” alatt, és hogyan konstruálódnak e fogalmak a szakmai közösségekben. Hasonlóan gyümölcsöző lehet a felvázolt szempontrendszer koherens rendszerként tálalása és empirikus validálása. Ezek alapján a szabadidős és a komoly játékok egyaránt értékelhetők lennének tanulási potenciáljuk részletes taglalásával, erősségeik és gyengeségeik bemutatásával. Szintén érdekesnek tűnik annak feltárása, hogy miként tudják a játékos szimulációk fejleszteni és felszínre hozni a tacit tudást, ezáltal elősegítve a stratégiai döntéshozást.

Mindezeket a *Minecraft*-ra vonatkoztatva megállapítottam, hogy a vele való foglalatosság sok szempontból hatékonyan támogatja az informális tapasztalati tanulást, ugyanakkor a játékvilág és a valóságunk nagyfokú eltérése miatt nehéz megbecsülni mindezek közvetlen hasznát és eredményességét. A tanulást támogató forma egyértelműen jó, a tartalom gyakorlati érvényessége viszont kérdéses, így értékelése további kutatást igényel. Végző válaszokat csak a *Minecraft*-nemzedék felnövésével, majd meghatározó dolgozói korcsoporttá válásával kaphatunk. A jövő évtizedeiben kiderül, milyen világot építenek – ezúttal már a fizikai valóságban.

Játékfüggőség

Gyermekvédelmi szempontok az addiktív elemeket tartalmazó videójátékok szabályozásához

NAGY KRISZTINA*

„Van egy sor olyan technika, amelyeket a technológiai iparban az elkötelezettség megteremtésének álcája alatt használnak, és amelyek más problémákat, például a függőséget leplezik. Ezek alapvetően az emberi elme mélyebben rejlő ösztöneinek eltérítéséről szólnak.”

(Tristan Harris)

1. Bevezetés

A médiahasználati kutatások alapján a videójátékok dobogós helyen szerepelnek a gyerekek médiafogyasztásában. Az angol médiahatóság, az Ofcom felmérése szerint a kiskamaszok, kamaszok körében a videójátékokra fordított idő lényegében megegyezik a bármilyen eszközön elért televíziós tartalom, vagy a YouTube-videók nézésére fordított idővel.¹ A gyerekek médiafogyasztásában nemcsak mennyiségi, hanem minőségi változás is tapasztalható: az újmédia-környezetben a passzív befogadást felváltja az aktív befogadói jelenlét, az online videójátékok esetében pedig az interaktív tartalomfogyasztás. A folyamatosan bővülő tartalomkínálatot biztosító új, gyorsan fejlődő technológiai és szolgáltatási környezetben a videójáték-ipar a tartalomkínálati piac meghatározó szegmensévé vált. Ugyanakkor a videójátékok a médiakörnyezet egy olyan szegletét jelentik, ahol a gyerekek érdekeinek intézményes képviselője a szabályozáson keresztül kevésbé van jelen.

Az elmúlt tizenöt év általános tapasztalata, hogy az online tartalomkínálatban elérhető szolgáltatások működésével kapcsolatban a gyermekvédelmi szempontok érvényesítése komoly kihívás elé állítja a szabályozót. Nemcsak a szolgáltatások globális jellege miatt nehéz fogást találni ezen a helyzeten, hanem a gyors fejlődés is nehezíti az online tér kockázataira reagáló szabályok kialakítását. A technológiai fejlődés a szabályozás számára versenyhelyzetet teremt, ami a jól azonosítható társadalmi érdekek védelme érdekében felveti a korábban működő szabályozási megoldások meghaladását. Ebben a körben helyezhető el az a paradigmaváltás is, amely a médiakörnyezet változására tekintettel a pusztán tartalomhoz való hozzáférés korlátozására

* Egyetemi adjunktus, Budapesti Műszaki Egyetem Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar. E-mail: nagy.krisztina@gtk.bme.hu.

¹ L. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2019>.

épülő gyermekvédelem helyett a felvértezésben, a médiaműveltség fejlesztésében látta, látja a megoldást.² A kiegyensúlyozott médiahasználat kialakítása, a gyerekek egészséges fejlődését biztosító offline-online egyensúly megteremtése azonban nem egyszerű feladat. Komoly lecke, elsősorban a szülők számára, mivel ma még a médiaoktatás kevéssé képes a médiaműveltség komplex kompetenciakészletének a fejlesztésére. Széles körben nem elérhetőek a kisebb korosztályok fejlesztését biztosító tananyagok, valamint hiányoznak a megfelelő pedagógusképzést biztosító átfogó programok. Kialakulatlan az online tereket használni kezdő kisebbek megfelelő felkészítését biztosító módszertani keret, a valós prevenciót biztosító személyiség- és képességfejlesztés. A médiaoktatás ma még jellemzően a nagyobbakra, a középiskolás korosztályra fókuszál, de a videójátékokkal kapcsolatos kockázatok kezelése még a nagyobbak iskolai fejlesztésében sem jelenik meg.³

A 2016-ban Magyarországon elfogadott Digitális Gyermekvédelmi Stratégia részeként bevezetett médiapedagógiai programban⁴ számos alkalommal találkoztam a gyerekek videójátékhasználatával kapcsolatban megfogalmazott szülői aggodalmakkal. Sok szülő érzi magát eszköztelennek, amikor egy-egy új videójáték „kiszippantja” gyermekét a mindennapokból. Még a tudatos, erre odafigyelő szülők is panaszkodnak arra, hogy nehéz alternatív programokat szervezni, a gyerekeket lekapcsolni a videójátékokról. A mindennapokban számos konfliktust okoznak a videójátékok, elsősorban a játékra fordított idő körüli „harc”. A szülők egy része komolyan aggódik a függőség miatt, és sok gyerek maga is bizonytalan abban, hogy mikor válik problémássá a videójáték-használat. A kamaszok ezt a kérdést jellemzően úgy teszik fel, hogy „ugye nem vagyok függő”? A kérdés mögött érzékelhető a bizonytalanság és esetenként a tanácstalanság is. A médiatudatosság fejlesztése, a saját médiahasználat feletti kontroll megtanulása ebben az esetben is prevencióes eszközként szolgál a médiahasználatból fakadó káros hatásokkal szemben. A fejlesztés azonban szabályozási és intézményi megoldásokat feltételez, a médiaoktatás megfelelő intézményesítése komoly szabályozási feladatokat jelent.⁵ Az online kockázatok kezelését célzó szabályozási csomagban azonban nem maradhat el annak vizsgálata sem, hogy a gyermekek új technológiákra épülő médiafogyasztása milyen egyéb szabályozási beavatkozást igényel.

A videójátékok túlhasználatával összefüggő kockázatok kezelése jelenleg elsősorban nem jogi korlátok mentén zajlik, a jelenség kutatása, értelmezése, kezelése az addiktológia területén jelenik meg. A magyar jogi szabályozás leginkább a fogyasztóvédelem és a szerencsejátékokra vonatkozó szabályok keretében foglalkozik a videójátékokkal. A médiaszabályozás szigorúbb kontrollt biztosító gyermekvédelmi rendelkezései jelenleg nem vonatkoznak a videójátékokra. A videójátékok a gyerekek médiafogyasztásában betöltött szerepe és hatása azonban felveti a videójátékok gyermekvédelmi szempontú jelenlegi szabályozási megoldásának vizsgálati igényét. A tanulmányban nem vizsgálom a videójátékok használatával kapcsolatos kockázatok

² Peter LUNT – Sonia LIVINGSTONE: *Media regulation*. London, Sage, 2012.

³ NAGY Krisztina: *Műveltség – média – szabályozás*. Budapest–Pécs, Gondolat, 2018. 165–167.

⁴ L. <https://digitalisgyermekvedelem.hu/dmsz>.

⁵ NAGY i. m. (3. lj.) 218.

teljes körét, nem érintem az online videójátékok kapcsolati és viselkedési kockázatait,⁶ és a személyes adatokkal való visszaélés körébe tartozó kockázatokat sem. Vizsgálatom fókusz a túlhatalomhoz kapcsolódó kockázat kezelése, a témakörben aktuálisan zajló kutatások és tudományos vita bemutatása, az ebből következő szabályozást is érintő kérdések megfogalmazása.

2. Médiumként tekinthetünk-e videójátékokra?

A videójátékok a médiahasználati adatok alapján a gyerekek médiafogyasztásában jelentős szerepet játszanak, az Ofcom minden évben elkészített médiahasználati felmérése szerint folyamatosan nő a videójátékok népszerűsége.⁷ A brit médiahatóság a 2000-es évek közepe óta készülő kutatásai lehetőséget adnak a tendenciák mellett az aktuális jelenségek megragadására és értékelésére is.

A 2019-re vonatkozó felmérés⁸ szerint az életkor előrehaladtával fokozatosan nő azoknak a gyerekeknek az aránya, akik játszanak valamilyen videójátékkal: a 12–15 éves korosztályban már a gyerekek több mint négyötöde. Folyamatosan növekszik a játékidő is: az 5–7 évesek heti közel öt órát töltenek videójátékokkal, a 8–11 éves korosztály kicsit több mint hat órát, a 12–15 éves korosztály pedig több mint tizenegy és fél órát. (1. táblázat)

1. táblázat

	3–4 évesek	5–7 évesek	8–11 évesek	12–15 évesek
videójátékkal játszik	39%	62%	79%	81%
játékidő/hét	4 óra 47 perc	6 óra 18 perc	9 óra 30 perc	11 óra 36 perc
online játékkal játszik	17%	35%	66%	72%

Forrás: Ofcom, 2020⁹

Minél idősebb egy gyermekcsoport, annál több időt fordít a teljes médiafogyasztáson belül a videójátékokra. A kisebbek, az 5–7 évesek még több televíziós és videótartalmat néznek, mint amennyit játszanak, de a 12–15 éves korosztály lényegében már ugyanannyit játszik videójátékkal (11 óra 36 perc/hét), mint amennyi tévés tartalmat (bármilyen eszközön) (11 óra 48 perc/hét) vagy YouTube-videót (11 óra/hét) néz.¹⁰

A médiafogyasztási jellemzők és a különböző médiatartalmak hatásának értékelése során érdemes a különböző használati tevékenységeket a használat jellege alapján is megítélni. A ha-

⁶ Elisabeth STAKSRUD – Sonia LIVINGSTONE: Children and online risk: Powerless victims or resourceful participants? 12(3) *Information, Communication and Society* (2009) 364–387.

⁷ L. https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0023/190616/children-media-use-attitudes-2019-report.pdf.

⁸ Uo.

⁹ Uo.

¹⁰ Uo.

gyománys médiumokkal szemben a videójátékok interaktív tevékenységet jelentenek. Tábori Tímea a Rockstar North játékfejlesztője a brit parlament számára készült szakértői anyagban úgy fogalmazott:

„Határozottan hiszek abban, hogy a játékok interaktív médiumnak számítanak, mégpedig amiatt, ahogy használjuk őket. A hozzájuk fűződő elkötelezettségünk miatt sokkal aktívabb médiumok, mint a tévé vagy a filmek. Ez utóbbiak passzív szórakozást kínálnak, míg a játékok aktív, interaktív használatot, amiben teljesen részt veszünk. Ezért úgy gondolom, hogy valódi hatással lehetnek arra, ahogyan a világot érzékeljük, és ahogy interakcióba kerülünk a világgal.”¹¹

A gondolat arra hívja fel a figyelmet, hogy a videójátékok az eddigi passzív és aktív befogadással jellemzett médiumok mellett egy új minőséget jelentenek a gyerekek médiafogyasztásában, interaktív jellegük a felhasználó részéről intenzív bevonódást, teljes részvételt jelent.

Az Ofcom vizsgálja a médiahasználattal kapcsolatos kockázatokat is, felméri, milyen kockázatokat látnak a szülők és a megkérdezett gyerekek. A videójátékokkal kapcsolatban kockázatként elsősorban a képernyőidő mennyisége, a játékon belüli vásárlás és a bántalmazás fogalmazódik meg a szülők részéről.¹² A korábbi évek eredményeihez viszonyítva nő a szülők aggodalma a játékon belüli vásárlások miatt, a szülők közel fele aggódik ezzel kapcsolatban a gyerekekre nehezedő nyomás miatt. Hasonlóan emelkedést mértek – 2018 és 2019 viszonylatában 7 százaléknyi növekedést – az online játékokban előforduló zaklatás miatti aggodalom tekintetében.¹³

Az Ofcom követéses médiahasználati kutatása¹⁴ rögzíti, hogy a kutatásba bevont gyerekek körében az elmúlt öt évben nőtt a játékon belüli és a játékkal kapcsolatos vásárlás. A játékon belüli vásárlások egyik típusa a véletlenszerű jutalmazási technikaként alkalmazott „zsákmánydoboz” (loot box). A vizsgálat megállapította, hogy a „zsákmánydobozok” jelentős várakozást és izgalmat váltanak ki a vizsgálatban részt vevő gyermekek körében, akik vagy maguk vásárolták és nyitották ki őket, vagy mások zsákmánydoboz-nyitásáról szóló videóinak nézésével töltötték el sok időt.

A videójátékot játszó gyerekek szüleinek 40 százaléka aggódik amiatt, hogy a gyermek túl sok időt tölt a játékokkal. A 12–15 éves gyerekek szüleinek 44 százalékát aggasztja, hogy nem megfelelően tudja kontrollálni a képernyőidőt.¹⁵ Bár a korosztály kevésbé látja ezt problémásnak, a 12–15 éves korosztály harmada (35 százalék) maga is úgy gondolja, hogy nehéz kontrollálni a képernyőidőt.¹⁶

¹¹ L. <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmucd/1846/184604.htm>.

¹² L. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0029/134795/Childrens-media-lives-Wave-5.pdf.

¹³ Uo.

¹⁴ Uo.

¹⁵ L. https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/134907/children-and-parents-media-use-and-attitudes-2018.pdf.

¹⁶ Uo.

A gyerekek médiahasználatában betöltött szerepe, mennyisége miatt a videójátékokat érdemes a gyermekvédelmi szempontú vizsgálat során médiumnak tekinteni. Mégpedig egy olyan médiumnak, amely interaktív jellege miatt hatásmechanizmusában eltér a passzív befogadással értékelt, lineárisan fogyasztott televíziós tartalom vagy az aktívabb befogadást feltételező YouTube-videók fogyasztásától.

3. Függőség – játékszavar

A gyermekek videójáték-használatával kapcsolatos kockázatok közül a függőség kialakulását vizsgáljuk meg alaposabban. A kérdés a „technológiai függőségek” komoly vitát kiváltó szélesebb témakörében is elhelyezhető. A technológiai „függőségek” közbeszédben megjelenő fogalma erősen vitatott, és különbség van a kifejezés klinikai és köznyelvi használata között. A köznyelvben sokan használják a függőség kifejezést különböző digitális eszközökkel, platformokkal összefüggésben, anélkül azonban, hogy ez feltétlenül azt jelentené, hogy károsodást tapasztalnak. A tudományos megítélés sem egységes abban, hogy beszélhetünk-e általánosságban a digitális technológiával összefüggésben függőségről, mivel különbség tehető e technológiák és az eredendően káros anyagok vagy viselkedés között (például a dohányzás).¹⁷

A problémás játékhasználat azonban ma már klinikai kontextusban is megjelenik. Az Egészségügyi Világszervezet (WHO) 2019-ben a játékokhoz kapcsolódó rendellenességet (GD gaming disorder) felvette a betegségek nemzetközi osztályozásába.¹⁸ Játékszavarként azonosította azt az online vagy offline módon tartós vagy visszatérő játékmagatartás-mintát,¹⁹ amely a következőkben nyilvánul meg: (1) korlátozott kontroll a játékok felett; (2) a játéknak tulajdonított elsőbbség növekedése, olyan mértékben, hogy a játék elsőbbséget élvez más tevékenységekkel szemben; (3) a játék folytatása vagy fokozódása a negatív következmények ellenére, és ez a viselkedésmintázat 12 hónapnál hosszabb ideig tartó jelentős károsodást eredményez.²⁰

A játékszavar diagnosztikai kritériumai, megállapításának feltételei ma még tudományos kutatások által vizsgált terület,²¹ korántsem világos a WHO által azonosított elemek napi terápiás gyakorlatban való értelmezése. A szakértői anyagok hangsúlyozzák, hogy a függőség nem minden játékost érint, megalapozottan nem állítható, hogy a videójátékoknak az egészségre általánosan ártalmas hatása lenne. Ugyanakkor az kimondható, hogy a játékkal kapcsolatban van egy viselkedésspektrum, amely a pozitívtól a károsig terjed, és hogy ez egyénenként és életük során jelentősen eltérhet.

¹⁷ UK Parliament: *Study on Immersive and addictive technologies*. Introduction, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmsselect/cmcmds/1846/184604.htm>.

¹⁸ World Health Organization: *The 11th revision of the international classification of diseases*. Geneva, 2019. L. <https://icd.who.int/en/>.

¹⁹ UK Parliament i. m. (17. lj.) Psychosocial harms of immersive technologies, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmsselect/cmcmds/1846/184605.htm>.

²⁰ Chih-Hung KO – Orsolya KIRÁLY – Zsolt DEMETROVICS – Yung-Ming CHANG – Ju-Yu YEN: Identifying individuals in need of help for their uncontrolled gaming: A narrative review of concerns and comments regarding gaming disorder diagnostic criteria. 9(3) *Journal of Behavioral Addictions* (2020) 573.

²¹ Uo., 573–574

3.1. Problémás játéktervezési minták

A videójátékok tervezése során a fejlesztők igyekeznek minél vonzóbb, érdekesebb és kielégítőbb játékelményt nyújtani a játékosoknak. Olyan játékkörnyezet kialakítására törekszenek, amelynek elsődleges célja a játékos szórakoztatásának minél hatékonyabb kiszolgálása.²² A játéktervező szerepe elsősorban az, hogy a játékos szószóloja legyen,²³ amiből az is következik, a tervező által végzett munka nagy része a játékosok javát szolgálja, céljuk a játékosok igényeire reagálva a játékelményt javítása.

A játékfejlesztők érdekei azonban nem biztos, hogy minden esetben igazodnak a játékosok érdekeihez. A videójátékokat gyakran úgy tervezik, hogy elég nehezek legyenek ahhoz, hogy valóban kihívást jelentsenek, miközben lehetővé teszik a játékosok számára, hogy olyan kis teljesítményeket érjenek el, amelyek a játék folytatására készítik őket. Nehezen húzható meg a pontos határ a megfelelő játékelményt biztosító játékminták és az olyan beépített megoldások, minták között, amelyek nem etikus módon, elsősorban a játékfejlesztők üzleti érdekeit követve használják ki a játékosok sebezhetőségét, tapasztalatlanságát vagy akár függőségre hajlamosító személyiségjellemzőit és életkörülményeit. Tovább nehezíti az értékelést és a gyerekek egészséges személyiségfejlődésére ártalmas tervezési minták azonosítását, hogy ezeknek a hatása függ attól a játékkontextustól, amelyben megjelennek, de a megcélzott közönség jellemzőitől is.²⁴

A videójátékok és a közösségi médiaplatformok fejlődése annyiban mindenképpen hasonlít, hogy ma már mindkettő adatvezérelt iparágként működik. A szolgáltatók nagy mennyiségű adatot gyűjtenek a felhasználókról, és azok elemzésére építve hatékonyan fejleszthetik, valamint monetizálhatják a szolgáltatásaikat. Üzleti modelljük meghatározó eleme az adatok gyűjtése és elemzése, ami egyben az üzemeltető/fejlesztő és a felhasználó/játékos viszonyában erős információs aszimmetriát eredményez. Ez a helyzet lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy szándékos tervezési mintákkal könnyedén manipulálhassák a játékosokat annak érdekében, hogy minél több időt vagy több pénzt költsenek el a játékokkal.²⁵ Különösen nagy a kockázata bizonyos játékminták nem etikus használatának, például a játékon belüli vásárlási mechanizmusok beépítésének azon játékfejlesztő vállalkozások esetében, amelyek üzleti modellje hangsúlyosan erre a bevételszerzési módra épít.

A pszichológiai kutatások egyértelműsítik,²⁶ hogy bizonyos játékelemek hozzájárulhatnak a problémás játékgyakorlatok kialakulásához. Jellemzően ilyen játékelemek azok, amelyek arra készítetik a játékosokat, hogy elkezdjenek vagy folytassanak egy játékot. Érdemes újra hangsúlyozni, hogy egy-egy játékminta alkalmazása még nem jelenti azt, hogy az adott videójáték használata játékszavart eredményez. A függőség kialakulása szempontjából jelentősége van a já-

²² Ernest ADAMS: *Fundamentals of Game Design, Third Edition*. Berkeley, CA, New Riders, 2014. 81.

²³ Jose P. ZAGAL – Staffan BJÖRK – Chris LEWIS: *Dark Patterns in the Design of Games*. Foundation of Digital Games (FDG) 2013. 1.

²⁴ Uo., 1–3.

²⁵ UK Parliament i. m. (17. lj.) Conclusions and Recommendations, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmsselect/cmcmds/1846/184609.htm>.

²⁶ Daniel KING – Paul DELFABBRO – Mark GRIFFITHS: The role of structural characteristics in problematic video game play: an empirical study. 9(3) *International Journal of Mental Health and Addiction* (2011) 320–333.

tékminta jellemzői mellett a játék kontextusának, de azok hatása függ az alkalmazásuk mechanizmusaitól, gyakoriságától, és természetesen a játékos életkorától, személyiségbeli és egyéb környezeti körülményeitől.

A függőség szempontjából problémás játéktervezési minták a véletlenszerű játékelemek, amelyek felbukkanása a játékban nem kiszámítható, azaz a játékos képességei mellett a szerencsének is nagy szerepe van a játék kimenetelében. Példaként említhető a Fortnite-ban az a játéktervezési minta, hogy a ládákban véletlenszerűen jelennek meg különböző minőségű fegyverek. Idesorolhatók a „majdnem nyert” érzést eredményező játékelemek, például ismét egy Fortnite-ból vett példával illusztrálva az a játékminta, hogy egy tűzharcban a győztes jellemzően egy hajszálnyival győz, viszont erről a vesztes is tudomást szerez. Ez a játékelem a vesztesben azt az érzést keltheti, hogy kis szerencséivel legközelebb akár győzhet is.

A „sötét játéktervezési minták” körében emlegeti a szakirodalom azokat a játékelemeket, amelyeket „a játék készítője szándékosan használ arra, hogy negatív élményeket okozzon a játékosok számára, és amelyek ellentétesek a játékosok érdekeivel”.²⁷ Például a játék előírja, hogy a játékosok bizonyos időpontokban játszanak („időbeli sötét minta”). A játékosok érdekeivel ellentétes, hogy kénytelenek a valós tevékenységeiket a játék kötelezettségeinek teljesítésére irányítani, nem pedig fordítva.

Kockázatot jelenthet a videójátékokban alkalmazott jutalmazási technikák némelyike is. Az operáns kondicionálás elmélete szerint bizonyos viselkedési minták elmélyíthetők a megerősítés elvének alkalmazásával, amely jutalmazási inger használatával erősít és büntetési inger alkalmazásával csökkent egy adott viselkedési választ.²⁸ Egy bizonyos viselkedés függőséget okozhat, ha kifizetődő, azaz azonnali öröm társul hozzá, és ismételt. A videójátékban a jutalmak olyan ingerek vagy játékban használható javak, amelyek a győzelemhez kapcsolódnak, és örömet okoznak a játékos számára. A jutalmazási technikák önálló típusát alkotja a véletlenszerű jutalmazási mechanika, amely bizonyítottan erőteljes pszichológiai hatással bír.

A véletlenszerű jutalmazási technikák közül a korábban már említett zsákmánydobozok alkalmazása kapja manapság a legnagyobb figyelmet. A zsákmánydobozok a videójátékok olyan elemei, amelyek bizonytalan értékű, randomizált jutalmat nyújtanak a játékosoknak.²⁹ Ezek a jutalmak a játékban használható virtuális tárgyak, például eszközök, ruhák és fegyverek, vagy különleges képességekkel rendelkező karakterek, amelyek mindegyike változó haszonnal jár a játékon belül. A zsákmánydobozok tartalma véletlenszerű, általában a vásárláskor nem ismert a játékos számára. Egyes játékok a zsákmánydobozokat jutalomként kínálják a játékosok érdekei alapján (pl. egy játékos egy kihívás teljesítéséért kap jutalomként zsákmánydobozt), más videójátékokban lehetővé teszik vagy megkövetelik, hogy a játékosok zsákmánydobozokat vásároljanak valós pénzben.³⁰ A zsákmánydoboz játékminta nem homogén: a zsákmánydobo-

²⁷ ZAGAL-BJÖRK-LEWIS i. m. (23. lj.) 3.

²⁸ Frederick SKINNER: *Science and human behavior*. New York, Free Press, 1965.

²⁹ David ZENDLE – Rachel MEYER – Paul CAIRNS – Stuart WATERS – Nick BALLOU: The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 2020. január.

³⁰ Aaron DRUMMOND – James D. SAUER: *Immersive and addictive technologies inquiry*, <http://data.parliament.uk/writtenevidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94835.pdf>.

zokhoz való hozzáférés módja, költsége, a véletlenszerű jutalom kiválasztásának módja és a megszerezhető tartalom is sokféle formát ölthet. Ezek a különbségek pedig hatással vannak a játékosok játékelményére, a játékra fordított idő és pénz mennyiségére, a zsákmánydobozok tartalmának átláthatóságára és kiszámíthatóságára.³¹ Közös jellemzőjük azonban a véletlenszerűség, ami miatt nagyon hasonlítanak a szerencsejátékokra, ami azért kelt aggodalmat, mert átjárást biztosít a játék és a szerencsejáték között.³²

A kutatások összefüggést állapítanak meg a zsákmánydobozok szerencsejátékszerű tulajdonságai, a problémás szerencsejáték és a zsákmánydobozokra költött pénz nagysága között.³³ Egy másik, serdülők körében végzett kutatás ugyanezt a kapcsolatot találta meg a serdülőknél, valójában a zsákmánydoboz-kiadások és a problémás szerencsejáték-használat közötti kapcsolat a serdülők között kétszer olyan erős volt, mint a vizsgált felnőttek körében.³⁴ Drummond és Sauer kutatási eredményei megerősítik, hogy a zsákmánydobozok és a szerencsejátékok pszichológiai mechanizmusa hasonló, hozzájárulnak a játékosok kondicionálásához, valamint ösztönzik és fenntartják a játékos elkötelezettségét.

A brit parlament számára a magával ragadó technológiák társadalmi kockázatairól készített szakértői anyag által hivatkozott tanulmányban Drummond és Sauer hangsúlyozza, hogy a zsákmánydoboz játékminta sok videójátékban ütemezett megerősítéssel működik, azaz algoritmusok határozzák meg az értékes jutalmak gyakoriságát, amelynek eredményeként erőteljes pszichológiai mechanizmusokat használnak ki a sokszor ismételt és állandó viselkedés gyors elsajátításának elősegítésére. A szerencsejáték számos formája is erre a mechanizmusra épül.³⁵

4. A videójátékok gyermekvédelmi célú szabályozása

4.1. Szabályozási térkép

A videójátékokra vonatkozó gyermekvédelmi megfontolású szabályok nem a klasszikus média-szabályozás körében helyeződnek el, noha ma már a gyerekek médiahasználatában betöltött szerepük, jelentőségük és hatásuk alapján a hagyományos médiaszabályozás hatálya alá tartozó médiumokkal rokoníthatók. Míg a médiajog hatálya alá eső tartalmak (pl. televíziós műsorok) esetén a szolgáltatóknak viszonylag szigorú gyermekvédelmi szabályoknak kell megfelelniük, addig az e körbe nem sorolható tartalmakra kevesebb és kevésbé hatékonyan érvényesíthető szabályok vonatkoznak.

³¹ Annette CERULLI-HARMS – Marlene MÜNSCH – Christian THORUN – Frithjof MICHAELSEN – Dr. Pierre HAUSEMER: *Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers*. Study requested by IMCO Committee, 2020.

³² Aaron DRUMMOND – James D. SAUER: Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. 2(8) *Nature Human Behaviour* (2018) 530–532.

³³ David ZENDLE – Paul CAIRNS: *Immersive and Addictive Technologies*, <http://data.parliament.uk/written-evidence/committeeevidence.svc/evidencedocument/digital-culture-media-and-sport-committee/immersive-and-addictive-technologies/written/94942.pdf>.

³⁴ Uo., 3.

³⁵ DRUMMOND–SAUER i. m. (32. lj.).

Az online tartalomkínálat megjelenése és folyamatos bővülése az internet elterjedésének korai stádiumában már komoly kihívást jelentett a szabályozó számára, hiszen az analóg környezetben a gyermekek védelmét célzó szabályozási eszközrendszer alig alkalmas az online környezetben megjelenő, a gyermekek egészséges személyiségfejlődését károsan befolyásoló hatásokkal szembeni védelemre.³⁶ Az ártalmas tartalmakhoz való hozzáférés korlátozását célzó, elsősorban időbeli zónák meghatározása helyett az online környezetben a műszaki, technikai eszközök (pl. megfelelő szülői felügyeleti kontrollt biztosító műszaki megoldások) alkalmazásával elért, biztonságosabb zárt médiakörnyezet megteremtésére van csak lehetőség. Ez azonban azt is jelenti, hogy egyre nagyobb szerep hárul a szülőkre, akik a rendelkezésre álló technikai eszközök alkalmazásával a gyermek életkorához és érzékenységéhez igazíthatják a védelmet.

A tartalomkínálat fejlődésével megjelenő új tartalmak, szolgáltatások gyermekvédelmi célú szabályozása nem került be automatikusan az elektronikus médiumok (vagy az európai jogi megfogalmazás szerint az audiovizuális médiaszolgáltatás) szabályozásába. A videójátékok esetében a 2000-es évek elején indult iparági önszabályozás keretében született meg a játékok gyermekvédelmi célú szabályozása. Európában a mai napig az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI) önszabályozó korhatár-besorolási rendje adja a videójátékok gyermekvédelmi célú szabályozásának alapját.³⁷ A videójátékokra tehát a médiaszabályozásból kölcsönzött korhatárbesorolási rendet alakítottak ki, ami nem állami szabályozási, hanem önszabályozási keretben valósult meg.

A 2003-ban elfogadott PEGI egy önkéntes tagsági elven működő önszabályozó rendszer, amelynek vállalt célja, hogy a gyerekeket megóvja az életkoruknak nem megfelelő tartalmat hordozó játékoktól, valamint hogy segítsen a szülőknél felismerni a médiakörnyezetben rejlő kockázatokat és megelőzni a károkat. A PEGI rendszerben a videójátékok minősítése, a gyerekekre káros tartalom szerinti besorolása életkori kategóriákra és az ártalom jellegének a feltüntetésére épül. Az öt életkori kategória mellett (3, 7, 12, 16 és 18) a PEGI ártalomként nevesíti és önálló piktogrammal jelzi a videójátékban megjelenő ijesztő tartalmat, az erőszakot, a szexualitást, a trágárságot, a diszkriminációt, ha a tartalom szerencsejátékokra tanít vagy ösztönöz, a játékon belüli vásárlást, és az illegális kábítószer, alkohol vagy dohány használatára utaló tartalmat.

A videójátékok besorolását az iparági önszabályozás keretében működtetett szervezetek végzik.³⁸ A PEGI rendszer 2007-ben kiegészült a PEGI Online-nal,³⁹ ami az online játék-környezetben megjelenő játékokra vonatkozóan biztosít további gyermekvédelmi eszközöket. A PEGI Online biztonsági kódexet (POSC) elfogadó szolgáltatók a korhatár-besoroláson túl további garanciákat (pl. adatvédelmi, platformkommunikációra vonatkozó korlátozás) biztosítanak a gyerekek védelme érdekében. A PEGI alkalmazása Európában ma már egységesnek mondható, több mint harmincöt országban használják a videójátékok klasszifikációjára.⁴⁰

³⁶ NAGY i. m. (3. lj.) 69–77.

³⁷ L. <https://pegi.info/hu>.

³⁸ Erről bővebben l.: <https://pegi.info/hu/page/how-we-rate-games>.

³⁹ A Bizottság Közleménye az Európai Parlamentnek, a Tanácsnak, az Európai gazdasági és Szociális bizottságnak és a Régiók Bizottságának a fogyasztóknak – különösen a kiskorúaknak – a videójátékok használata tekintetében történő védelméről (COM/2008/0207 végleges).

⁴⁰ L. <https://pegi.info/hu/page/pegi-organisation>.

A 2000-es évek elején bevezetett iparági önszabályozási megoldás a későbbiekben a legtöbb európai országban az állami szabályozás alapjává vált, a jogi szabályozás figyelembe veszi és épít a PEGI rendszerre.

A tagállami szabályozási környezet sokszínű képet mutat, a tagállamok nem egységesen alakították ki a videójátékokra vonatkozó gyermekvédelmi rendet. Létezik a PEGI-től eltérő megoldás alkalmazása is, például Németországban önálló korhatár-besorolási rendszer működik, a PEGI-től eltérő intézményi megoldással.⁴¹ A német megoldás különlegessége továbbá, hogy bizonyos videójátékokra, például az alkalmazás-áruházakban elérhető játékokra vagy az interneten hozzáférhető online játékokra a speciális médiajogi gyermekvédelmi szabályozást kell alkalmazni.⁴²

Vannak olyan tagállamok, amelyek büntetőjogi eszközöket is alkalmaznak, és számos országban a fogyasztóvédelem területén jelennek meg a videójátékokra vonatkozó speciális gyermekvédelmi szabályok.⁴³

Magyarországon a PEGI alkalmazására épülő állami szabályozást 2013-ben vezette be a jogalkotó. A fogyasztóvédelmi törvénybe⁴⁴ került bele a PEGI alkalmazására ösztönző törvényi szabály. A törvény előírja, hogy a játékszoftver gyártója az olyan játékszoftver forgalmazása esetén, amely alkalmas a tizennyolcadik életévüket be nem töltött személyek fizikai, szellemi, lelki vagy erkölcsi fejlődésének kedvezőtlen befolyásolására, különösen azért, hogy meghatározó eleme az erőszak, illetve a szexualitás közvetlen, természetes ábrázolása, köteles a „Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott!” szöveget a játékszoftver csomagolásán jól észlelhető módon feltüntetni. Ezt a szabályt az internetes lehívásra közzététel útján forgalmazott játékszoftver esetén a technikai sajátosságoknak megfelelő eltéréssel, a játékszoftver lehívása előtt kell teljesíteni. Amennyiben azonban a játékszoftver gyártója csatlakozott a PEGI-hez, és alkalmazza a PEGI által megállapított, korhatár-besorolásra vonatkozó előírásokat, úgy ezzel teljesíti a gyermekvédelmi kötelezettséget. Kiegészítő szabályként fogalmazódik meg a törvényben, hogy ha a gyártó nem teljesíti a törvényi kötelezettséget, a játékszoftver forgalmazója a szoftvert csak a „Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott!” szöveg feltüntetésével hozhatja forgalomba.⁴⁵ Magyarországon a videójátékok gyermekvédelmi célú szabályainak betartását a fogyasztóvédelmi hatóság ellenőrzi.

4.2. A problémás játékkervezési minták szabályozási kihívásai

A problémás játékelemek gyermekvédelmi szempontú vizsgálata önálló szabályozási kérdésként azonosítható. A vizsgálat túlmutat a játékhasználat, játékzavarral összefüggő fogyasztóvédelmi, illetve közegészségügyi szabályozási szempontokon, és szűkebb fókusz a gyermekek egész-

⁴¹ A német önszabályozó szervezet, az Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle a PEGI-től némileg eltérő besorolási rendet alkalmaz, és a szabályok érvényesítésére is önálló fórumrendszert működtet. A videójátékok gyermekvédelmi célú szabályozása beágyazódik a német gyermekvédelmi szabályozási környezetbe: <https://usk.de/>.

⁴² L. <https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/was-tut-der-staat/>; Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/jugendmedienschutz-staatsvertrag/>.

⁴³ A Bizottság Közleménye (39. lj.).

⁴⁴ 1997. évi CLV. törvény a fogyasztóvédelemről 16. §.

⁴⁵ Uo., 16/A. §.

séges fejlődését veszélyeztető környezeti hatásokkal szembeni védelem. A gyermekek jogairól szóló 1997. évi XXXI. törvény a gyermekek jogaként azonosítja az egészségre káros szerek elleni védelem mellett a fejlődésre ártalmas környezeti és társadalmi hatásokkal szembeni védelmet is.⁴⁶ A problémás játékelemekkel kapcsolatos szabályozási igény abból fakad, hogy a gyerekek kiszolgáltatottabbak ezen játékelemek hatásának. Ennek oka, hogy az önkontroll gyakorlásának képessége csak fokozatosan alakul ki, valamint a mentális és kognitív fejlettségük alapján nehézséget jelent számukra a játékban az értékelés és a valószínűség megértése.

A problémás játékelemek szabályozási szempontú értékelése az önszabályozási megoldás okán elsősorban a PEGI besorolási rendjének részletesebb vizsgálatát igényli. Érdeemes megvizsgálni, hogy a jelenlegi klasszifikációs értékelési rend reagál-e a videójáték-ipar működéséből, a technológia fejlődéséből fakadó, a korábbi fejezetekben bemutatott új kockázatokra. Biztosít-e speciális védelmet, előír-e garanciális szabályokat bizonyos problémás játékmintákra vonatkozóan.

A PEGI rendszerben a játékok minősítése számos szempont értékelése alapján a videó-játékok tartalma alapján történik. Értékelési szempontként jelenik meg a trágárság, az erőszak-ábrázolás, a kábítószerek vagy a félelemkeltés. Kevesebb figyelmet fordítanak azonban a játékok mögöttes (pszichológiai) tervezési mechanizmusaira.⁴⁷ A PEGI értékelési szempontjai közül két elem hozható közvetlenebb kapcsolatba a korábban bemutatott problémás játékelemekkel: a játékon belüli vásárlás és a szerencsejátékokra ösztönző tartalom.

A besorolási rend alapján a videójátékokon feltüntetik, ha a játék lehetőséget kínál a játékosoknak, hogy valódi fizetőeszközzel digitális árukat vagy szolgáltatásokat vásároljanak meg. A játékon belüli vásárlás változatos játékmintaként jelenhet meg a játékokban, amelyek közül leginkább a véletlenszerű eredménnyel járó játékon belüli vásárlások lehetnek problémás játékminták. Ezekre a játékelemekre tekintettel a PEGI besorolási rendjét nemrégiben módosították: egy új, harmadik elemmel egészítették ki az életkor-megjelölés és az ártalmas tartalmat jelző kategória mellett. A 2020 áprilisától megjelenő játékokon új elemként már fel kell tüntetni, ha a játék „véletlenszerű tárgyként fizetett” játékon belüli vásárlásokat tartalmaz.⁴⁸ Fontos azonban hangsúlyozni, hogy a véletlenszerű játékon belüli vásárlások jelenléte nem vált ki speciális korhatár-besorolást,⁴⁹ vagyis ezek a játékelemek nem eredményeznek magasabb életkori kategóriát a jelenlegi önszabályozási rendben. Piacra dobható tehát egy olyan videójáték, amelyen szerepel az a jelzés, hogy egy háromévesnél idősebb gyermek számára nem ártalmas, egyben tájékoztatja a szülőt arról, hogy véletlenszerű tárgyú fizetett elemet is tartalmaz. A PEGI felülvizsgálata, az új értékelési szempont bevezetése mindenképpen növeli az átláthatóságot, de korántsem biztosít érdemi megoldást, hiszen csak a rendkívül tájékozott és tudatos szülők számára egyértelmű a függőség kialakulásának kockázata és a véletlenszerű játékon belüli vásárlás közötti összefüggés. A PEGI kiegészítésével tehát a hozzáférés korlátozásának direkter megoldása, a magasabb életkori kategória előírása az iparági önszabályozás keretében már nem valósul meg.

⁴⁶ 1997. évi XXXI. törvény a gyermekek védelméről és a gyámügyi igazgatásról 6. § (4) bekezdés.

⁴⁷ Johnny SORAKER: Gaming the gamer? – The ethics of exploiting psychological research in video games. 14(2) *Journal of information, communication and ethics in society* (2016) 108.

⁴⁸ CERULLI-HARMS-MÜNSCH-THORUN-MICHAELSEN-HAUSEMER (31. lj.) 27., [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU\(2020\)652727_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/652727/IPOL_STU(2020)652727_EN.pdf).

⁴⁹ Uo., 27.

A másik értékelési szempont a szerencsejátékkal kapcsolatos ártalom, mivel a szabályozás a legtöbb országban tiltja a kiskorúak szerencsejátékban való részvételét.⁵⁰ Abban az esetben kerül rá a videójátéokra a szerencsejáték piktogram, ha a játék olyan elemeket tartalmaz, amelyek szerencsejátéokra biztatnak, vagy arra tanítanak. A „szerencsejátékokra tanítás” értelmezése ebben a minősítési rendszerben azonban meglehetősen szűk körű. Csak azok a játékok kapják meg a szerencsejáték-tartalom minősítést, amelyek a hagyományos értelemben vett tényleges szerencsejátékokra utalnak (például egy rulettjáték, amelyben a játékosok valódi pénzzel játszanak), vagy amelyek az ilyen szerencsejáték szimulációját tartalmazzák (például egy kaszinó a játék világán belül). A PEGI jelenlegi értelmezése szerint például a véletlenszerű jutalmazási technikaként jellemzett zsákmánydobozok nem tartoznak ebbe a kategóriába.⁵¹

A két vizsgált kategória tehát nem közvetlenül utal a függőség kockázatára. Noha az értékelési szemponton keresztül az önszabályozó a függőséggel szembeni védelem megteremtését célozhatja, de ez a szülők számára – az értékelés és a függőség közötti összefüggésről szóló tájékoztatás hiányában – nem nyújt egyértelmű eligazítást.

Összefoglalóan rögzíthető, hogy a PEGI korhatár-besorolási rendjében a játékfüggőség kialakulásának kockázatához kapcsolódó értékelés nem jelenik meg megfelelően, és a besorolási rendszer függőséggel összefüggésbe hozható elemeiről szóló információk kevésbé adnak egyértelmű tájékoztatást a tudatos szülői döntésekhez.

4.3. Egy fókuszba került játékminta: a zsákmánydoboz

A problémás játékelemek közül az elmúlt években a zsákmánydobozok szabályozásával kapcsolatban merült fel leginkább igény. A videójátékok társadalmi környezetét, új kockázatait elemző kutatások és szakértői anyagok bemutatják a jelenség jogi kezelését is.⁵² A zsákmánydobozok játékokban való elhelyezésére jellemzően a szerződésekre és a fogyasztóvédelemre vonatkozó általános nemzeti jogszabályok érvényesülnek. Az elmúlt évek eredménye, hogy számos ország szerencsejáték-hatósága vizsgálta a zsákmánydobozok szerencsejáték jellegét. Több ország hatósága, köztük Belgium, Hollandia és Szlovákia szerencsejáték-felügyelete ítélte úgy, hogy a zsákmánydobozok megfelelnek a nemzeti szerencsejáték-kritériumnak, ezért a nemzeti hatóság engedélye nélkül nem jelenhetnek meg a videójátékokban.⁵³ A minősítés eredményeként a játékgyártók vagy kivonták ezekről a piacokról a zsákmánydobozokat tartalmazó játékokat, vagy kivették a játékokból ezt az elemet. Ennek következtében alakult ki az a helyzet, hogy bizonyos játékok más tartalommal érhetőek el egyes tagállamokban.

⁵⁰ Magyarországon a szerencsejáték szervezéséről szóló 1991. évi XXXIV. törvény 1. § (5b) bekezdése rögzíti e tilalmat.

⁵¹ CERULLI-HARMS–MÜNSCH–THORUN–MICHAELSEN–HAUSEMER (31. lj.) 40.

⁵² UK Parliament i. m. (17. lj.) Conclusions and Recommendations, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184609.htm>.

⁵³ Uo.

Enyhébb beavatkozást jelent, ha a játégyártókat megfelelő tájékoztatásra kötelezik a zsákmánydobozok működésével kapcsolatban. Nem a jogi szabályozás, hanem az alkalmazásruházak magánszabályozása keretében⁵⁴ jelenik meg az a megoldás, hogy a „zsákmánydobozokat” vagy más véletlenszerűen kiválasztott virtuális elemeket kínáló alkalmazásoknak fel kell tüntetniük a különböző jutalmak megszerzésének valószínűségét.⁵⁵ Az átláthatóság növelését, az információs aszimmetria csökkentését célzó szabály mögött nyilvánvalóan az a cél azonosítható, hogy a tájékoztatás alapján a vásárló tudatosabb döntést hozhasson az alkalmazás megvásárlásáról. Gyermekvédelmi szempontból azonban ez a tájékoztatási kötelezettség korántsem jelent megnyugtató megoldást, hiszen a PEGI rendszer kiegészítéséhez tett értékelés ebben az esetben is érvényes: az intézkedés nem hatékony, ha a szülők nem kapnak egyértelmű tájékoztatást a játékelem alkalmazása és a függőség kialakulása közötti lehetséges összefüggésről.

A zsákmánydobozok szerencsejáték-szabályozás keretében való kezelése helyett az Európai Parlament számára készített szakértői anyag szélesebb perspektívát lát indokoltnak, és a zsákmánydobozok és más problémás játékelemek kérdését szélesebb fogyasztóvédelmi szemszögből javasolja megközelíteni. Ennek oka, hogy az egységes európai piac megteremtése erős uniós hatáskört teremt a fogyasztóvédelem területén, ami egységesebb európai beavatkozási lehetőséget jelent a tagállamok hatáskörében lévő szerencsejáték-szabályozási területhez képest. A szakértői anyag további javaslatként fogalmazza meg, hogy az európai szabályozó ne szűken csak a zsákmánydobozok kockázataira legyen figyelemmel, hanem gyermekvédelmi szempontból szélesebb fókusszal vizsgálja a problémás játékelemeket.⁵⁶ A zsákmánydobozok szabályozására való összpontosítás ugyanis azzal a kockázattal jár, hogy a szabályozás nem tudja követni a videó-játék-ipar üzleti modelljeinek és tervezési mintáinak gyors fejlődését. Egy-egy játékminta szabályozását követően ugyanis az iparági szereplők más problémás játéktervezési mintákat és monetizációs módszereket vezethetnek be.

4.4. Új gyermekvédelmi szempont: játékfüggőség elleni védelem

A problémás játéktervezési minták szabályozási kérdéseit vizsgáló aktuális szakértői anyagok leszögezik, hogy a gyermekek védelmét biztosító megfelelő szabályozás kialakításához ma még nem tudunk eleget a problémás játéktervezési minták hatásáról.⁵⁷ További kutatásokra van szükség a videójátékok hosszú távú hatásainak értékelése körében a speciális gyermekvédelmi beavatkozást igénylő problémás játékelemek azonosításához. Az elemzések azt is rögzítik, hogy az aktuális iparági működés sajátosságai miatt önálló szabályozási feladat az adatokhoz való hozzáférés biztosítása, mert – ahogy a brit szakértői anyag hangsúlyozza – a kutatás komoly

⁵⁴ A magánszabályozásról bővebben l. Jack M. BALKIN: Szólásszabadság az algoritmos társadalomban. A big data, a magánszabályozás és a véleménynyilvánítás szabályozásának új iskolája. *In Media Res*, 2018/2. 197–247.

⁵⁵ L. <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>.

⁵⁶ CERULLI-HARMS-MÜNSCH-THORUN-MICHAELSEN-HAUSEMER (31. lj.) 31.

⁵⁷ UK Parliament i. m. (17. lj.) Conclusions and Recommendations, <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcomeds/1846/184609.htm>.

akadály, hogy az iparági szereplők legtöbb esetben elzárkóznak a kutatáshoz szükséges adatok hozzáférhetővé tételétől.⁵⁸ A szabályozás számára megfogalmazható feladat tehát a kutatások támogatását biztosító szabályozási környezet kialakítása.

A gyerekek védelmét célzó jelenlegi hozzáférés-szabályozás megoldása körében felmerül az életkori besorolási rendszer értékelési szempontrendszerének kiegészítése: az igazoltan problémás játékelemek, mint például a szerencsejátékszerű játékmintákra vonatkozó értékelési szempont beépítése a PEGI tartalomértékelési rendszerébe. A jövőben ez azt jelentené, hogy bizonyos játékelem megjelenése a játékban egy magasabb életkori kategóriát eredményez. A hozzáférés-szabályozás további eleme, hogy a szülők kapjanak egyértelmű tájékoztatást az életkori besorolásnál figyelembe vett problémás játékkervezési minták mibenlétéről, az egészséges személyiségfejlődés szempontjából azonosítható kockázatokról annak érdekében, hogy tájékozottan dönthessenek a játékról.

A besorolási rendnek a szülők tájékozottabb döntését célzó kiegészítése erősítené az online videójáték-forgalmazási platformok (például a Microsoft/Xbox, PlayStation, Nintendo, valamint a Steam, a Google Play és az Apple App Store áruházai) által már ma is kínált szülői felügyeleti rendszerek hatékonyabb használatát is. A szülői kontroll érvényesítését segítő rendszerek lehetővé teszik a játékidő korlátozását, a beállításoknak megfelelő szűrési funkciót (például erőszakos vagy szerencsejátékkal kapcsolatos játékok). A szülők beállíthatják a teljes költségi limitet, vagy alkalmazhatnak olyan fiókbeállítást, amely alapján szülői jóváhagyás szükséges ahhoz, hogy a gyermek vásárolhasson az áruházban. A technológia fejlődésével együtt járó kockázatokhoz igazított besorolási rend hozzájárulhat ahhoz, hogy a szülői kontroll és védelem megteremtésében hatékonyan használható legyen a technológia.

A videójátékok a gyermekek médiahasználatában betöltött szerepe, jelentősége, valamint a videójáték-ipar adatvezérelt működése, piaci ereje, a meggyőző technológia hatékony alkalmazási lehetőségei miatt érdemes felvetni a gyermekvédelmi szabályozás intézményi kontrolljának átalakítását is. A szabályozás jelenleg döntően önszabályozási keretben zajlik, a jogi szabályozás az iparági szereplők önkéntességen alapuló működésének ellenőrzésére nem ad megfelelő garanciákat. Megoldásként kínálkozik, ha a gyermekvédelmi szempontok érvényesítése az önszabályozástól ellép a társszabályozás irányába, ami az iparági szereplők szabályozási tevékenységét hatékonyabb állami, esetleg európai szintű ellenőrzési intézményrendszer megteremtésével segíti. Az intézményi kontroll kiépítéséhez modellként szolgálhat a médiaszabályozás területe, ahol az új szolgáltatásokkal kapcsolatban egyre hangsúlyosabb szerepet kap a társszabályozási forma. Jó példa erre a videómegosztóplatform-szolgáltatások új európai szabályozási megoldása: az európai médiaszabályozás hatálya alá került szolgáltatások számára előírt intézkedések végrehajtása érdekében az európai szabályozó társszabályozási megoldást javasol.⁵⁹

⁵⁸ Uo.

⁵⁹ Az Európai Parlament és a Tanács 2018. november 14-i (EU) 2018/1808 irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról szóló 2010/13/EU irányelvnek (Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelv) a változó piaci körülményekre tekintettel való módosításáról 28b. cikk.

5. Záró gondolatok

A videójáték-használathoz kapcsolódó gyermekvédelmi célú szabályozás ma jellemzően önszabályozásra épülő fogyasztóvédelmi hangsúlyú szabályozási eszközrendszer és felügyelet mellett valósul meg. Európában a PEGI önszabályozási rendje a médiaszabályozásból kölcsönzött modellre, a tartalomalapú korhatár-besorolásra épül. A PEGI klasszifikációs rendjében nem jelenik meg önálló elemként a túlhasználattal szembeni védelem szempontja, pedig a médiahasználati kutatások alapján a gyerekek médiafogyasztásában jelentős szerepet töltenek be a videójátékok. A használati szokások mellett a videójáték-ipar adatvezérelt működése, valamint a játéktervezés során alkalmazott, magával ragadó technikák elterjedése is felveti a videójátékok értékelési szempontjainak átgondolását. A kutatások jelzik, hogy a videójátékokban alkalmazott egyes játékminták a problémás játékhasználat kialakulására nagyobb kockázatot jelentenek. A technológia adatvezérelt működése felerősíti a kockázatot hordozó pszichológiai mechanizmusokat, például az algoritmusalapú, ütemezett, véletlenszerű jutalmazási technikák hatását. A gyerekek egészséges személyiségfejlődésére különösen azok a játékminták jelenthetnek kockázatot, amelyek pszichológiai mechanizmusa rokonítható a szerencsejátékok lélektani hatásával. Ezeknek a játékmintáknak a használata egy videójátékban elmosza a határokat a klasszikus szerencsejáték és a nem szerencsejátékok között.

Az online médiakörnyezet sajátosságai miatt a gyermek által hozzáférhető médiakörnyezet kialakításában egyre hangsúlyosabb szerepet játszik a tudatos szülői jelenlét, a családi környezet által teremtett védelem. A gyermek egészséges fejlődését biztosító technikai eszközök, például szülői felügyeleti rendszerek, szűrőszoftverek használata az óvodás, kisiskolás gyerekek szülei számára lehetőséget ad az ártalmas tartalom és hatások szűrésére, csökkentésére. Ennek megfelelően indokolt a videójátékokra vonatkozó gyermekvédelmi célú szabályozásban, hogy nagy hangsúlyt kapjon a szülők tudatosságát segítő eszközök biztosítása, valamint a videójátékok valós kockázatokra reagáló címkézése. Azoknak az igazolhatóan kockázatot jelentő problémás játékelemeknek a korhatár-besorolásban való figyelembevétele, amelyekkel szemben az egészséges személyiségfejlődés érdekében szükséges a védelem biztosítása.

A játék joga

A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban

SORBÁN KINGA*

1. Bevezetés

A videójáték olyan interaktív szoftver, amely számtalan ember számára nyújt kikapcsolódási lehetőséget a világ minden régiójában. Statisztikai adatok azt mutatják, hogy a videójáték-ipar bevételi folyamatosan növekednek, 2020-ban az ágazat globálisan 159,3 milliárd amerikai dollár bevételt termelt.¹ A videójáték-ipar a koronavírus-járvány egyik nyertese, hiszen az otthonukba kényszerült emberek a digitális világ által nyújtott új szórakozási lehetőségek felé fordultak, például az Egyesült Államokban 2020 második negyedévében rekordot döntött a videójáték-eladás.² A videójátékok, illetve az azokhoz kapcsolódó szolgáltatások felé nemcsak felhasználói, hanem állami figyelem is fordult az utóbbi időben: az Európai Bizottság versenyjogi szempontból vizsgálta egyes disztribúciós platformok és kiadók gyakorlatát; az Egyesült Államokban a *Fortnite* című játék kiadója és az Apple közötti jogvita hozta újra előtérbe az alkalmazásboltok és az alkalmazásfejlesztők közötti B2B megállapodások szabályozásának kérdéseit; a videójátékos tartalmak esetében pedig a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról szóló irányelv³ (a továbbiakban: DSM irányelv) okoz fejfájást a *streaming*-szolgáltatóknak és a játékokat közvetítő felhasználóknak. Jelen tanulmány célja, hogy bemutassa azt az összetett szabályozási környezetet, amelyben a videójátékok léteznek, rámutatva azokra a problémákra, amelyek az ilyen szórakoztatóipari termékek és a hozzájuk szorosan kapcsolódó szolgáltatások esetében a közelmúltban felmerültek.

* Tudományos segédmunkatárs, Információs Társadalom Kutatóintézet, Nemzeti Közszolgálati Egyetem. E-mail: sorban.kinga@uni-nke.hu.

¹ Report: Gaming Revenue to Top \$159B in 2020. 2020. május 12., *Reuters*, <https://www.reuters.com/article/sports-business-gaming-revenues-idUSFLM8jkJML>.

² Matt PEREZ: US Video Game Sales Set Record Second Quarter Spurred by Pandemic Sales. *Forbes*, 2020. augusztus 10., <https://www.forbes.com/sites/mattperetz/2020/08/10/video-games-set-record-second-quarter-spurred-by-pandemic-sales>.

³ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. április 17-i (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról.

2. A videójáték mint szabályozási tárgy

A videójáték-szabályozás igen összetett, és számos jogterület szabályaiból építkezik. Mindenekelőtt fontos leszögezni, hogy a jelen tanulmány a videójátéokra mint összetett szerzői műre tekint, amelyre elsősorban a szerzői jog szabályai vonatkoznak. A játékok szerzői műként való definiálása azért kiemelten fontos, mert a szerzői jog adja az alapját egyrészt a videójátékok szerzői jogosultjai és a felhasználók közötti jogviszonynak, másrészt a szerzői jogi jogosultak és az egyéb, videójátékokra (esetleg tágabb értelemben alkalmazásokra) épülő szolgáltatásokat nyújtó szolgáltatók (pl. *streaming* platformok, disztribúciós platformok) viszonyának. A videójáték-szabályozást a kezdeti időkben a „videójáték mint szerzői mű”, illetve a „videójáték mint interaktív médium” paradigmák alakították. A Szellemi Tulajdon Világszervezete az egyes országok videójáték-szabályozási rendszerei között aszerint tesz különbséget, hogy azok a játékok szoftver- vagy audiovizuális média jellegére helyezik a hangsúlyt. A két megközelítést szintetizáló, tehát a szoftver- és az audiovizuális jeleget összekapcsoló szabályozási konstrukciók nem számítanak elterjedtnek. Ezt Ficsor Mihály is megerősíti, amikor arról ír, hogy a videójátékok definiálására tett kísérletek is többnyire az egyik vagy a másik elemet teszik meg hangsúlyosnak.⁴ E kettős jellegből fakadóan a videójátékok esetében a klasszikus szerzői jogi kérdések mellett a médiajogra jellemző szabályozási elemek és dilemmák is előfordulnak. Ezeknek a dilemmáknak egy része a videójátékokra épülő közvetítő szolgáltatások esetében is megjelenik, ezért a tanulmány kiemelt figyelmet fordít bemutatásukra.

2.1. A videójáték mint szerzői mű

A videójátékok, ahogyan már korábban említettük, összetett szerzői művek, ami azt jelenti, hogy több olyan elemből állnak, amelyek önállóan is igényt tarthatnak szerzői jogi védelemre. Ashley Lipson és Robert Brain szerint⁵ a videójátékokban védett elemek a hangok (zeneművek, hangfelvételek, hangeffektek), a vizuális elemek (képek, animációk, textúrák, tárgyak), valamint maga a szoftver, vagyis a forráskód és a tárgykód, amelyek megtalálhatók a játékmotorban, a járulékos kódokban és a *plug-in*ekben.⁶ Szerzői jogi védelmet élvez továbbá a szoftverben nem megjelenő, de a fejlesztés során fontos szerepet játszó minden grafikai elem (pl. *concept art*), a makettek, a forgatókönyv, valamint a szöveggönyv.

⁴ FICSOR Mihály: Copyright status of video games. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2021/1. 9.

⁵ Ashley Saunders LIPSON – Robert D. BRAIN: *Computer and Video Game Law: Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials*. Carolina Academic Press, 2009, 54.

⁶ A *plug-in*ek harmadik személyek által készített szubrutinok, amelyek fontos funkciót töltenek be a szoftverek futtatásában, pl. *divx* vagy Microsoft Visual C++.

2.2. A videójáték mint médium

A játékszoftverek magját a háttérben futó programkódok mellett a felhasználó interakciót lehetővé tevő audiovizuális tartalom képezi. Noha a videójátékok lényegében audiovizuális elemekre épülnek, e programok mégsem minősülnek médiajogi értelemben vett audiovizuális műveknek vagy műsorszámoknak, sem pedig médiaszolgáltatásoknak. Az Európai Unió (EU) szabályozási rendszerében az audiovizuális médiaszolgáltatás fogalmi elemét képezi, hogy a szolgáltató úgynevezett műsorszámokat közvetít, a néző pedig pusztán passzív befogadója a látottaknak.⁷ A videójáték műfaja ellenben interaktív, felhasználói cselekvésekre épít, hiszen az ábrázolt világokkal a játékos interakcióba léphet, annak elemeire hatást gyakorolhat, bizonyos műfajokban (pl. az RPG-kben) pedig még magát a narratívát is alakíthatja. Noha az audiovizuális médiaszolgáltatás fogalmának nem felel meg, a videójáték a tágabb média csoportjába beletartozik, hiszen információkat, történeteket közvetít. Dunai Tamás szavaival élve a videójáték „szimulációs médium”,⁸ amelynek egy másik fontos jellemzője, hogy interaktív elbeszélésként a történetmesélése nem lineáris. A videójáték jogi szempontból tehát sui generis médium, amelynek audiovizuális elemei vannak, így szabályozásának vannak olyan elemei, amelyek a média-szabályozás karakterisztikáját hordozzák: ilyen a kiskorúak védelmének biztosítása a káros tartalmaktól a videójátékok korhatár-besorolásáig, illetve az erőszakos tartalmak korlátozásának ütközése a szólásszabadság jogával.

2.2.1. A videójátékok korhatár-besorolása

A videójátékok korhatár-besorolása mind Európában, mind az Egyesült Államokban bevett gyakorlat. Az Amerikai Egyesült Államokban az Interactive Digital Software Association felállította a szórakoztató szoftverek besorolásáért felelős testületet (Entertainment Software Rating Board – ESRB), amelynek a feladata a játékszoftverek értékelése, valamint a szülők tájékoztatása a videójátékok egyes tartalmi elemeiről. Az ESRB a játékokat hat kategóriába sorolja aszerint, hogy a játékot korai gyermekkorúak (*early childhood*), mindenki (*everyone*), tinédzserek (*teen*), érett fiatalok (*mature*), vagy csak felnőttek (*adults only*) számára ajánlja. A nem besorolt játékok átmenetileg függő (*rating pending*) besorolást kapnak. E kategóriák kiegészülnek a tartalomleíró megjelölésekkel, amelyek további információkat adnak a fogyasztóknak a játékokban megtalálható problémás elemekről (pl. erőszakot, szexualitást ábrázol, káromkodást, durva nyelvezetet tartalmaz stb.).

Európában – a televíziós korhatárbesorolási rendszerektől eltérően – egységes, egész Európában alkalmazandó besorolási rendszer létezik, a Pan European Game Information (PEGI). Hasonlóan az amerikai ESRB rendszerhez a PEGI is kétszintű besorolást használ: egyrészt korhatárjelzést rendel az egyes játékokhoz (3, 7, 12, 16, 18 éven aluliaknak nem ajánlott), másrészt

⁷ Az Európai Parlament és a Tanács 2010. március 10-i 2010/13/EU irányelve a tagállamok audiovizuális médiaszolgáltatások nyújtására vonatkozó egyes törvényi, rendeleti vagy közigazgatási rendelkezéseinek összehangolásáról (a továbbiakban: AVMS irányelv), 1. cikk (1) bek. a) pont.

⁸ DUNAI Tamás: A videójáték mint médium. *Szépirodalmi Figyelő*, 2016/4. 30.

tartalmi leíró piktogramokkal segíti elő a felhasználók tájékoztatását (pl. káromkodás, kábító-szer-használat, erőszak, szexuális tartalom). A PEGI valójában önszabályozási rendszer, amelyet független, nonprofit gazdasági társaság működtet. A rendszernek tagjai a legnagyobb játékiadók és a konzolyártók. A megjelenés előtt álló játékok besorolását a PEGI adminisztrátorai megvizsgálják, és továbbítják a tényleges értékelést végző szervezeteknek. A 3–7 éves korosztálynak szóló játékokat a holland NICAM,⁹ a 12, 16, 18 éves korosztályoknak szóló játékokat pedig a brit Video Standards Council értékeli.¹⁰ Az értékelés függvényében a PEGI adminisztrátorai vagy jóváhagyják, vagy elutasítják a játékiadó besorolási kérelmét.¹¹

A már megjelent játékok utólagos besorolására is lehetőség van. Mivel a játékiparban a fizikai műpéldányok vásárlását egyre inkább kezdi leváltani a digitális szoftvervásárlás, arra is megoldást kellett találni, hogy a globálisan elérhető disztribúciós platformokon hogyan lehet a felhasználó régiójához igazítva besorolni a videójátékokat úgy, hogy a platformnak ne kelljen saját besorolási rendszert létrehoznia a már meglévő korhatár-besorolási rendszereket használva. A videójátékok korhatár-besorolásáért felelős szervezetek 2013-ban létrehoztak egy nemzetközi koalíciót, az International Age Rating Coalitiont (IARC). A játékaikat a digitális disztribúciós platformokon terjeszteni kívánó kiadók úgy nem kell minden egyes olyan régióban besoroltniuk a játékot, ahol azt terjeszteni kívánják, hanem elegendő egy formanyomtatványt kitölteniük, amikor a disztribúciós platformra feltöltik a szoftverjüket. A formanyomtatványt az IARC rendszere automatikusan elemzi, és hozzárendeli a régióknak megfelelő korhatár-besorolást a szoftverhez.

2.2.2. Véleménynyilvánítás és videójáték

A videójátékokkal kapcsolatos korlátozások hatása a szólásszabadságra az Egyesült Államokban merült fel. Indianapolisban 2000-ben elfogadtak egy városi rendeletet (*ordinance*), amely a 18 év alatti gyermekek hozzáférését korlátozta explicit videójátékokhoz. A rendelet elsősorban a játéktermekben kiállított játékgépeken futó játékokra vonatkozott, ahol a terem üzemeltetőinek jelzést kellett elhelyezniük azokon a gépeken, amelyek erőszakos vagy szexuális tartalmú játékot kínáltak, továbbá az ilyen gépeket el is kellett keríteniük oly módon, hogy a kiskorúak ne láthassák azok képernyőjét.¹² A játékgépeket gyártó cégeket tömörítő American Amusement Machine Association bírósághoz fordult, és ideiglenes intézkedésként kérte a rendelet alkalmazásának felfüggesztését arra hivatkozva, hogy a videójáték olyan közlésfajta, amelyet véd a szólásszabadsághoz való jogot biztosító Első Alkotmánykiegészítés, így csak szigorú feltételekkel lehet korlátozni.

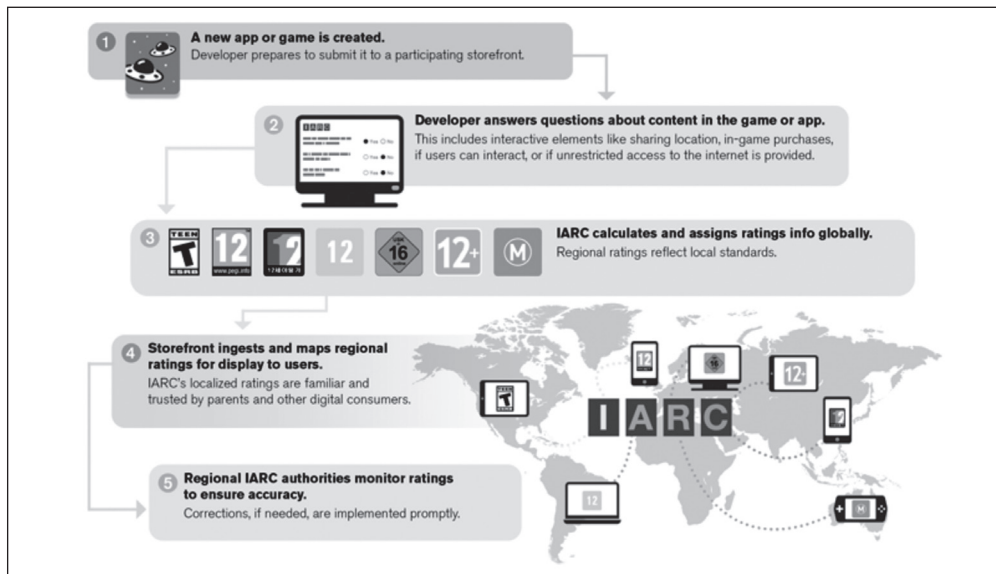
⁹ A PEGI rövid ismertetését l. <https://www.kijkwijzer.nl/about-peg1>.

¹⁰ A Bizottság honlapja: <https://videostandards.org.uk/RatingBoard>.

¹¹ Bővebben l. <https://peg1.info/page/how-we-rate-games>.

¹² Indianapolis General Ordinance No. 72-2000.

1. ábra: Az IARC működése.



Forrás: <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>

Az *American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick* ügyben a Hetedik Körzeti Fellebbviteli Bíróság az erőszakos videójátékokra vonatkozó korlátozások alkotmányosságának megítélése során leválasztotta az erőszakos tartalmakat az amerikai jogban elterjedt, védett közlésnek nem minősülő, obszcén tartalmak kategóriájáról.¹³ Az érvelés szerint az erőszakos videójátékok korlátozása nem a tartalom sértő jellege miatt történik, hanem mert azok hosszabb távon képesek kárt okozni az agresszív attitűdök és magatartások népszerűsítésével, ami végső soron erőszakhoz vezethet.¹⁴ Az ítéletet főleg amiatt érte kritika, mert a bíróság elutasította az – alapvetően szexuális tartalmak esetében alkalmazott – obszcénitás-doktrína kiterjesztését az erőszakos tartalmakra. A bíróság úgy találta, hogy az erőszakos tartalmak korlátozása esetében – az obszcén tartalmak korlátozásával ellentétben – érvényesülnek az Első Alkotmánykiegészítés által nyújtott garanciák, ezért az indianapolisi szabályozónak szigorú mérce alkalmazásával kellett volna vizsgálnia a korlátozhatóság megengedhetőségét. Kevin E. Barton például elismeri, hogy az obszcénitás mint a véleménynyilvánítási szabadság korlátozásának lehetséges esete valóban a szexuális tartalmak miatt került bevezetésre, ugyanakkor nyomatékosítja, hogy sok párhuzamot lehet vonni a szexuális természetű obszcén és az erőszakos közlések között.¹⁵ A rendeletnek kényszerítő érdekre kellett volna hivatkoznia, ilyen érdeket pedig a bíróság nem talált.

¹³ *American Amusement Machine Ass'n v. Kendrick*, 244 F.3d 572 (7th Cir. 2001) 574.

¹⁴ Uo., 575.

¹⁵ Kevin E. BARTON: Game Over: Legal Response to Videogame Violence. 16(1) *Notre Dame Journal of Law, Ethics and Public Policy* (2002) 133–172. 158.

3. Közvetítő szolgáltatók a videójáték-szolgáltatási értékláncban

Az EU e-Kereskedelmi irányelve¹⁶ a közvetítő szolgáltatók körét taxációval adja meg. Közvetítő szolgáltatóknak minősülnek az egyszerű átviteli szolgáltatások, amelyek a szolgáltatás igénybe vevője által küldött információt hírközlő hálózaton továbbítják, illetve hírközlő hálózathoz hozzáférést biztosítanak (12. cikk), a gyorsítótár-szolgáltatók, amelyek a hírközlő hálózaton továbbított információkat az automatikus közbenső vagy átmeneti tárolását végzik (13. cikk), valamint a tárhelyszolgáltatók, amelyek az igénybe vevők információinak biztosítanak tárhelyet (14. cikk). Ez utóbbi a legsokszínűbb kategória, hiszen a fogalom annyira generális, hogy lefedi azokat a szolgáltatásokat, ahol a tárolt információ nem, vagy nem feltétlenül válik hozzáférhetővé (pl. a *serverhosting* és a felhőszolgáltatásokat), de azokat is, ahol az információ tárolása a nyilvánossághoz eljuttatás céljából történik (a videómegosztó és a közösségi média platformokat). A videójáték-értéklánc közvetítő szolgáltatói többnyire a tárhelyszolgáltatók köréből kerülnek ki. Idetartoznak:

- a videójáték *streaming* szolgáltatások (pl. Twitch, Facebook Gaming, YouTube Gaming, Caffeine.tv);
- a videójáték-disztribúciós platformok (Steam, GOG, Origin); továbbá
- a felhőszolgáltatásokra épülő ún. *cloud gaming* szolgáltatások (pl. Google Stadia).

Ezek a szolgáltatók a játékefejlesztő cégek és a fogyasztók közé ékelődve kiegészítő szolgáltatásokat nyújtanak, amelyek mind a B2B, mind a B2C típusú kapcsolatban különleges jogi problémákat vetnek fel. Alább e problémákat a nagyobb nyilvánosságot kapott esetek bemutatásán keresztül vizsgáljuk meg.

3.1. A videójáték-streaming megítélése a jogban

A videójátékok élő közvetítése nemcsak a versenyszintű e-sport mérkőzések esetében örvend nagy népszerűségnek, hanem a hobbiszintű felhasználóknak is kedvelt tevékenysége. Az egyik legnépszerűbb *game-streaming* platformon, a Twitchen, 2020-ban havonta 9,67 millió játékos közvetített tartalmakat,¹⁷ a nézettség pedig a koronavírus-világjárvány miatt folyamatosan nőtt az évben.¹⁸ A megosztott tartalmak speciális tematikájától eltekintve a *game-streaming* platformok az európai audiovizuális szabályozási keretrendszerben ugyanúgy videómegosztónak minősülnek, mint a generális tematikájú YouTube vagy Vimeo. Az ilyen platformokon felmerülő problémák egy része ebből kifolyólag nem sokban különbözik azoktól, amelyek a többi videómegosztón megjelennek. A Twitchen 2019 májusában mintegy 2000 felhasználó követ-

¹⁶ Az Európai Parlament és a Tanács 2000/31/EK irányelve (2000. június 8.) a belső piacon az információk társadalommal összefüggő szolgáltatások, különösen az elektronikus kereskedelem, egyes jogi vonatkozásairól.

¹⁷ Bővebben l. <https://twitchtracker.com/statistics>.

¹⁸ Bijan STEPHEN: This is Twitch's Moment. Live-Streaming is More Popular than Ever. *The Verge*, 2020. március 18. <https://www.theverge.com/2020/3/18/21185114/twitch-youtube-livestreaming-streamelements-coronavirus-quarantine-viewership-numbers>.

hetett élőben, 35 percen keresztül egy németországi zsinagóga elleni terrortámadást.¹⁹ A terrortámadások élő közvetítése ugyanebben az évben, a christchurchi támadás Facebookon történt élő közvetítése miatt váltott ki heves vitát a platformszolgáltatók felelősségéről.

Az EU Audiovizuális médiaszolgáltatásokról szóló irányelve (AVMS irányelv)²⁰ úgy határozza meg a videómegosztóplatform-szolgáltatásokat, mint műsorszámoknak és felhasználók által előállított tartalmak tárolására és nyilvánosságra hozatalára létrehozott szolgáltatásokat, amelyek esetében a platformszolgáltató nem visel szerkesztői felelősséget a szolgáltatásában megjelenő tartalomért. Ez a definíció a videók tárolása és közzétételének lehetősége mellett magában foglalja az élő közvetítés (*live streaming*) lehetőségének biztosítását, abban az esetben is, ha a közvetítést követően a tartalom nem visszanezhető, hanem annak tárolása csak a közvetítés idejére szűlt, tehát magában foglalja a videójáték-közvetítő szolgáltatásokat is. Az EU-ban a videómegosztókra több olyan médiajogi szabály vonatkozik, amely a közönség, illetve azon belül egyes sérülékenyebb csoportok védelmét biztosítja. Noha a videómegosztókra vonatkozó szabályok kevésbé részletesek, mint a hagyományos médiaszolgáltatókra – televíziókra, leképezhető szolgáltatásokra – vonatkozó szabályok, több intézkedés megételét is elvárásként támasztják az Európában letelepedett szolgáltatókkal szemben. A platformszolgáltatóknak így biztosítaniuk kell, hogy a szolgáltatásukban ne jelenhessenek meg gyűlöletkelő vagy olyan tartalmak, amelyek az EU joga szerint bűncselekményt valósítanak meg (pl. terrorcselekmény elkövetésére uszítás, gyermekpornográfia), továbbá meg kell akadályozniuk, hogy a kiskorúak hozzáférjenek a számukra káros tartalmakhoz.

Azt, hogy e célokat milyen intézkedésekkel szükséges elérni, az AVMS irányelv csak példálózó jelleggel határozza meg. Ilyen lehet a kiskorúak esetében a korhatár-besorolási rendszerek alkalmazása, és egyes tartalmak korhatárossá tétele. A korhatár-besorolás esetében nehézséget az okozhat, ha a videómegosztó platform korhatár-besorolási rendszere nem egyezik a játékok esetében használt besorolási rendszerrel. A televíziós, a leképezhető, valamint a videómegosztó platformok esetében nincsen olyan egységes európai szintű besorolási rendszer, mint a videójátékok esetében, különböző tagállamokban tehát különböző besorolási rendszereket alkalmaznak. Kérdés, hogy az élőben közvetített tartalom besorolásának szükségszerűen illeszkednie kell-e a játékok besorolásához. Álláspontom szerint nem, hiszen a tartalmat közzétevő felhasználó maga is hozzátesz a játékhoz a *streamelés* közben, vagyis az nem élő közvetítés, hanem szerkesztett tartalom, így a videó tartalma megalapozhatja a játékok besorolásától való eltérést.

3.1.1. *Streaming és szerzői jog*

A szerzői jogi oldalon már sokkal izgalmasabb kérdéseket találunk a videójáték-közvetítések kapcsán, különös tekintettel az EU új szerzői jogi irányelvének, a DSM-nek,²¹ illetve az Egyesült

¹⁹ Julia Carrie WONG: Germany Shooting Suspect Livestreamed Attempted Attack on Synagogue. *The Guardian*, 2019. október 10. <https://www.theguardian.com/world/2019/oct/09/germany-shooting-synagogue-halle-livestreamed>.

²⁰ AVMS irányelv (7. lj.).

²¹ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. április 17-i (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról.

Államokban alkalmazott Digital Millenium Copyright Act (DMCA) rendelkezéseire. A szerzői joggal összefüggő dilemmák egyik fontos előkérdése, hogy minek tekinti a jog a *streamelést*. E tekintetben két konkurens álláspont ismertetése szükséges: az egyik szerint a *streamelő* felhasználója a játékszoftvernek mint szerzői műnek, a másik szerint pedig alkotóként származékos művet (*derivative work*) hoz létre. Az első álláspont képviselői nyilvánvalónak tartják, hogy valamilyen felhasználási módról beszélünk, hiszen amikor valaki élőben közvetíti, amint egy játékszoftvert használ, mindenképpen szerzői mű felhasználását végzi.

A magyar 1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról (a továbbiakban: Sztj). példalózó jelleggel sorolja fel a szerzői művek felhasználásának lehetséges eseteit, a többszörözést, a terjesztést, a nyilvános előadást, a nyilvános közvetítést, a sugárzott műnek az eredetihez képest más szervezet közbeiktatásával a nyilvánossághoz történő továbbközvetítését, az átdolgozást és a kiállítását.²² „Sugárzás a mű érzékelhetővé tétele távollévők számára hangoknak, képeknek és hangoknak, vagy technikai megjelenítésüknek vezeték vagy más hasonló eszköz nélkül megvalósuló átvitelével”,²³ a nyilvános előadás pedig a hatályos szerzői jogi törvényünk szerint magában foglalja a mű érzékelhetővé tételét, bármilyen műszaki eszközzel vagy módszerrel.²⁴ Amennyiben felhasználási tevékenységet értünk „*streaming*” alatt, célszerűbb nyilvános előadásként tekinteni a felhasználásra, hiszen a narratíva nem lineáris jellegéből, valamint a felhasználói interakciók egyedi jellegéből következően kétszer ugyanazt a játékmenetet bemutatni nem lehetséges.

A másik álláspont a *streamelésre* mint származékos mű létrehozására tekint, hiszen a szerzői műhöz maga a játékos is sokszor hozzátesz. A játékszoftvert *streamelő* felhasználó ugyanis a játékstílusával, a játékbeli cselekedeteivel, az ahhoz fűzött kommentárral maga is hozzáadott értéket tesz a műhöz. A származékos művek kérdése már a *streaming* elterjedését megelőzően sok országban napirenden volt, hiszen a játékos tartalmaknak sok a rajongójuk, akik különböző tartalmakat hoztak létre. Az egyik népszerű rajongói műfaj, az ún. *machinima*,²⁵ olyan vállalatokat készítetett a felhasználási feltételeik módosítására, mint a Microsoft.²⁶ A játékközvetítések származékos művekként való elismerése azért jelentős kérdés, mert ez azt jelentené, hogy azok a *streamerek*, akik gyakran sok órát töltenek egy-egy videó elkészítésével, szintén igényt tarthatnának elkészült alkotásuk bizonyos fokú szerzői jogi védelmére.²⁷

A *streamerek* tevékenysége jelenleg szabályozási szürke zónába esik, hiszen a szerzői jogi jogosultak nemcsak türik, de gyakran támogatják is a szoftverek ilyen jellegű felhasználását, illetve származékos művek létrehozását. A játékok élő közvetítésével azonban korántsem voltak ennyire rugalmasak a játékipar szereplői. A Nintendo 2013-ban még részesedést követelt a hirdetési bevételekből a Let's Play nevű YouTube-csatorna olyan videójátékos tartalmi után, ame-

²² Sztj. 17. § a)–g) pontok.

²³ Sztj. 26. § (1) bek.

²⁴ Sztj. 25. § (1) bek.

²⁵ A *machinima* olyan film, amely egy játék grafikájával kelti életre a történetet. Forrás: Machinima, avagy filmforgatás videojátékkal. *Index.hu*, 2007. április 29. <https://index.hu/tech/szoftver/machinima240>.

²⁶ Chirstina J. HAYES: Changing the Rules of the Game: How Video Game Publishers are Embracing User-Generated Derivative Works. 21(2) *Harvard Journal of Law & Technology* (2008) 567–588., 569.

²⁷ Madeleine A. BALL: Nerf This: Copyright Highly Creative Video Game Streams as Sports Broadcasts. 61 *William & Mary Law Review* (2019) 253. 284.

lyeket a csatorna létrehozója készített és töltött fel.²⁸ A növekvő rajongói igényekre tekintettel a cég létrehozott egy partnerprogramot a tartalmakat készítő rajongóinak, azonban még a programban részt vevők sem közvetíthettek élőben játékos tartalmakat.²⁹ A Nintendo végül 2018-ban lezárta a programot, és sokkal megengedőbbé vált az élő közvetítésekkel szemben.³⁰

A szerzői jogi kódexek – köztük a magyar Szjt. is – általában úgy rendelkeznek, hogy a szerzői művek felhasználása a szerzői jogi jogosult engedélyéhez kötött tevékenység. A felhasználás engedélyezésére azonban jellemzően nem a szerzői jogi jogosult és a felhasználó közötti egyéni megállapodás alapján kerül sor, hanem a szerzői jogi jogosultak többsége igen gálánsan mindenki számára felhasználási jogot enged. A videójátékok esetében ezt az engedélyt többnyire a szoftverlicencben (*end user licence agreement* – EULA) találjuk meg, amelyet a telepítéskor minden felhasználónak el kell fogadnia. A legnépszerűbb *massively multiplayer online roleplaying game*-ek (MMORPG), a *League of Legends* és a *Valorant* fejlesztője, a Riot Games, a honlapján is megtalálható szabályzatában lehetővé teszi a cég bármintemű szellemi tulajdonának felhasználását, amennyiben a felhasználás nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.³¹ Szűk körben – mindössze három esetben – a cég lehetőséget biztosít arra is, hogy a felhasználók kereskedelmi tevékenység keretében hasznosítsák a cég szellemi tulajdonát, nevezetesen amikor:

- a felhasználó hirdetési bevételből részesedik az általa előállított tartalom után;
- a felhasználó *streamel* és adományokat gyűjt, vagy előfizetéses csatornát vezet;
- a felhasználás API kulcs használatával történik.

A *Fortnite*-ot birtokló Epic Games hasonló elveket vall, és a rajongói tartalmak előállítását engedi abban az esetben, ha az nem kereskedelmi tevékenység keretében történik.³² Chirstina Hayes rámutat, hogy a licenckek ilyen jellegű kikötései magánszabályozás révén valójában egy új szabályozási réteget hoznak létre a szerzői jogban, hiszen a szerzői jog által védett játékszoftve-
rek felhasználását részletesebben, az egyes szerzői jogi jogszabályok (pl. a Copyright Act) rendelkezéseitől eltérően rendezik,³³ mindezt ÁSZF jelleggel az összes felhasználóra kiterjedően.

A *streamereknek* szerzői jogi szempontból inkább az olyan tartalmak jelenthetnek problémát, amelyek esetében nem a játékfejlesztő cég a szerzői vagyoni jog jogosultja: a játékokban felcsendülő egyes zenék más cégek tulajdonában állhatnak. Ahogyan a számítógépek és a konzolok egyre fejlettebbé váltak, úgy váltották fel az egyre komolyabb zeneművek a szintetikus

²⁸ Emily GERA: Nintendo Claims ad Revenue on User-Generated YouTube videos. *Polygon*, 2013. május 16., <https://www.polygon.com/2013/5/16/4336114/nintendo-claims-ad-revenue-on-user-generated-youtube-videos>.

²⁹ Julia ALEXANDER: Nintendo Restricts Livestreaming Games for YouTubers in Nintendo's Partners Program. *Polygon*, 2017 szeptember 29., <https://www.polygon.com/2017/9/29/16384236/youtube-nintendo-livestream-monetization>.

³⁰ Cass MARSHALL: The Nintendo Creators Program draws to a close this December. *Polygon*, 2018. november 28. <https://www.polygon.com/2018/11/28/18117166/nintendo-creator-program-ends-streaming-content-monetization-guidelines>.

³¹ Riot Games: Legal Jibber Jabber, <https://www.riotgames.com/en/legal>.

³² Bővebben l. <https://www.epicgames.com/site/en-US/fan-art-policy>.

³³ HAYES i. m. (26. l.) 585.

8-bites játékzenéket,³⁴ például 2014-ben az Activision *Destiny* című videójáték főcímdalát Paul McCartney szerezte.³⁵ Az ilyen zenék szerzői jogi szempontból nem minősülnek a játékszoftver részének, azok felhasználásához a szerzői jogi jogosult külön engedélyre szükséges.

Az Egyesült Államokban a DMCA lehetővé teszi a szerzői jogi jogosultak számára, hogy értesítsék a videómegosztóplatform-szolgáltatókat, amennyiben olyan tartalom engedély nélküli felhasználásáról szereznek tudomást, amelynek ők a szerzői jogi jogosultjai. Az értesítést követően a szolgáltató köteles eltávolítani a szóban forgó tartalmat, amely ellen a jogsértő panaszszal (*counter-notification*) élhet. Hasonló rendelkezéseket az európai DSM irányelv is tartalmaz, amely az online tartalmegosztó szolgáltatások (*online content-sharing providers*) felelősségét szabályozza, amennyiben azok szerzői jog által védett művekhez biztosítanak hozzáférést. Az irányelv 17. cikke kötelezi a szolgáltatókat arra, hogy a tartalmat megosztó felhasználó helyett engedélyt szerezzenek be a szerzői jogi jogosultaktól, vagy amennyiben ezt nem tudják megoldani, gondoskodjanak a szerzői jog által védett tartalmak eltávolításáról. A videójátékközvetítést lehetővé tévő szolgáltatók többsége, köztük a Twitch³⁶ és a YouTube Gaming,³⁷ három csapás rendszert alkalmaz, és azt a felhasználót, akinek a tartalmát már többször eltávolították szerzői jogsértés miatt, eltiltják a szolgáltatás további használatától, és törlik a fiókját.

A játékosok azonban az élő közvetítések közben nem feltétlen tudják kontrollálni, hogy milyen zenék hangzanak el a játékban, sőt gyakran maguk sincsenek tisztában azzal, hogy a játékban melyik zeneszámnak ki a szerzői jogi jogosultja, akivel engedélyeztetni kellene a felhasználást. A DMCA szabályait az elmúlt időszakban különös szigorral kezdték el alkalmazni egyes szolgáltatók.³⁸ A probléma kezelésére több megoldás is szóba jöhet. Az egyik, hogy a platform-szolgáltató maga köt szerződést a zeneművek kiadóival, illetve díjat fizet az egyes *streamelői* felhasználások után. Ez a megoldás ugyan tehermentesíti a felhasználókat, jelentős többletterhet jelent a szolgáltatók számára. Néhány játékkiadó, például a *Cyberpunk 2077*-et fejlesztő CD Projekt Red, úgy próbálta áthidalni ezt a problémát, hogy külön játékmódot hozott létre, amelyben nem hallhatók jogvédett dalok.³⁹

3.1.2. Az e-sport közvetítések jogi megítélése

Az élő közvetítések szabályozásának szempontjából mindenképpen indokolt határvonalat húzni a hobbi szintű felhasználók és az e-sport ligák közvetítései közé e platformokon. A tekintetben, hogy a kompetitív videójáték sportnak minősíthető-e, megoszlanak a vélemények. Kőhidi Ákos az e-sport jogi megítélésében három irányvonalat különböztet meg aszerint, hogy a jogrendszerek „a) elismerik a klasszikus sport jogi fogalmi körében az e-sportot (...); b) játéknak

³⁴ Liz OHANESIAN: What, Exactly, is 8-Bit Music? *LA Weekly*, 2011. augusztus 9., <https://www.laweekly.com/what-exactly-is-8-bit-music/>.

³⁵ Paul MCCARTNEY: *Hope for the Future*. L. https://www.youtube.com/watch?v=163_C5UVU-I.

³⁶ Bővebben l. https://help.twitch.tv/s/article/dmca-and-copyright-faqs?language=en_US.

³⁷ L. <https://www.youtube.com/howyoutubeworks/policies/copyright>.

³⁸ Nicole CARPENTER: Twitch Streamers were Issued Tons of DMCA Takedown Notices Today. *Polygon*, 2020. október 20., <https://www.polygon.com/2020/10/20/21525587/twitch-dmca-takedown-notice-content>.

³⁹ L. <https://cdprojektred.com/en/video-policy>.

minősítik, és nem sportnak (leginkább ebben az esetben merülhet fel a szerencsejátéktól való elhatárolás igénye); c) *sui generis* kategóriaként kezelik.”⁴⁰ A sportról szóló 2004. évi I. törvény (a továbbiakban: sporttörvény) rendelkezéseiből kiindulva azonban Kőhidi arra a következtetésre jut, hogy az e-sport megfelel a sporttevékenység törvényi fogalmának.⁴¹ Eszerint „sporttevékenységnek minősül a meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként kötetlenül vagy szervezett formában, illetve versenyszerűen végzett testedzés vagy szellemi sportágban kifejtett tevékenység, amely a fizikai erőnlét és a szellemi teljesítőképesség megtartását, fejlesztését szolgálja.”⁴²

Átkérdezően is tekintünk az e-sportra, annyit le kell szögeznünk, hogy az e-sport mérkőzések közvetítései, illetve a közvetítési jogok értékesítése a hagyományos sportközvetítésekéihez hasonlít. Mióta a televíziózás elterjedt, a sportesemények szervezői jövedelmező üzletként tekintenek a sportmérkőzések közvetítési jogainak értékesítésére, hiszen e rendezvények széles közönséget vonzanak. A hagyományos sportmérkőzések közvetítési jogainak értékesítése élénk szabályozási vitákat eredményezett, amelyek origójában főleg a kollektív értékesítés és a kizárólagos közvetítési megállapodások mint versenykorlátozó megállapodások álltak. A hagyományos sportok esetében a közvetítés jogával minden esemény tekintetében a sportszövetség rendelkezik, például az UEFA Bajnokok Ligája esetében az UEFA. A kizárólagos megállapodások megkötése általános gyakorlatnak számít, a szerzői jogi jogosult a közvetítés jogát területiális alapon országonként általában csak egy vevő számára értékesíti. Hasonlóan működik az e-sport is az online környezetben. A hagyományos sportágak esetében az értékesítés területi alapon televíziócsatornáknak történik, a videójátékok esetében viszont globálisan, a *streaming* platformoknak. A YouTube 2020-ban szerzett kizárólagos közvetítési jogot a *Call of Duty League*, az *Overwatch League* és a *Hearthstone* mérkőzéseinek közvetítésére.⁴³

A hagyományos sportközvetítések és az e-sport közvetítések között több, jogi szempontból nem elhanyagolható különbség van. Az első lényeges különbség az, hogy egy sportmérkőzés önmagában nem képez szellemi tulajdont. Az Európai Bíróság a *Premier League*-ügyben az összes sportesemény vonatkozásában általános érvénnyel kimondta, hogy azok nem minősülnek szellemi alkotásnak, mivel olyan játékszabályok vonatkoznak rájuk, amelyek nem engednek teret az alkotói szabadságnak.⁴⁴ Gyertyánfy Péter rámutat az ítéletnek azon fontos megállapítására is, hogy ettől függetlenül a sportmérkőzések egyéni, eredeti jellegüknel fogva védelemre méltó tevékenységnek minősülnek, a védelem pedig a tagállamok belső jogrendszerében biztosítható.⁴⁵ E gyakorlatnak megfelelően a hagyományos sportesemények közvetítési joga nem esik szerzői jogvédelem alá, a védelmet valójában szerződéses rendelkezések konstruálják, amelyek

⁴⁰ KŐHIDI Ákos: Az elektronikus sport (e-sport) jogi megítélése. In *Medias Res*, 2018/2. 248–258. 251.

⁴¹ Uo., 252.

⁴² Sporttörvény 1. § (2) bek.

⁴³ Julia ALEXANDER: YouTube is Using Massive E-Sports Leagues to Take on Twitch in Big Live-Streaming Bet. *The Verge*, 2020. január 27. <https://www.theverge.com/2020/1/27/21082612/youtube-blizzard-activision-esports-leagues-twitch-live-streaming>.

⁴⁴ A C-403/08 sz. *Football Association Premier League és mások kontra QC Leisure és mások* ügyben hozott 2011. október 4-i ítélet, 98–100.

⁴⁵ GYERTYÁNFY Péter: A szerzői jog bírói gyakorlata 2006-tól: a védelem tárgya és a mű egysége. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2012/4. 44.

egyrészt rendezik a sportesemény látogatóira irányadó szabályokat (pl. tilos felvételt készíteniük és kereskedelmi céllal közzétenniük), másrészt a hivatalosan rögzített esemény közvetítési jogainak értékesítésére irányulnak.

A sportesemények közvetítési jogait így Magyarországon nem az Szjt., hanem a sporttörvény szabályozza. A sporttörvény 30/A. § (7) bekezdése a nemzetközi sportversenyek és sportesemények közvetítési jogára mint vagyoni értékű jogra tekint, amelyet a nemzetközi sportszövetség kizárólagosan jogosult hasznosítani. Ezzel szemben az e-sport esetében maga a játékszoftver mint szerzői mű élvez védelmet, és csak az játszhatja jogszerűen, aki felhasználási engedélyt szerez. A tanulmány előző alpontjában esett szó arról, hogy a *streaming* jellegű felhasználás általában minden felhasználó számára engedélyezett, ami komolyan csökkentheti a közvetítési jogok értékét. Az EULA-k által engedett felhasználás következtében az e-sport ligákat több esetben független szervezők bajnokságai, köztük az Electronic Sports League, illetve a Major League Gaming (MLG) keretében bonyolították.

Ahogy az e-sport dollármilliók üzletté vált, úgy kezdték el a játékkidók kiaknázni a közvetítési jogok értékesítésében rejlő lehetőségeket. Az Activision Blizzard például felvásárolta a MLG-t, a Riot Games és több másik kiadó pedig saját bajnokságokat indított. A kiadók pedig a közvetítési jogok kizárólagos értékesítésével kiszorították a független szervezők és a nemzeti szövetségek által szervezett bajnokságokat. A koreai e-sport szövetség (KeSPA) a *Starcraft II*. című játék közvetítési jogaival kapcsolatban vitába is keveredett a kiadóval. A KeSPA azzal érvelt, hogy évek óta ők közvetítik a játék első részét, a kiadó viszont arra hivatkozott, hogy mivel a játék az ő szellemi tulajdona, ő dönt arról, hogy a közvetítés jogát értékesíti-e, és ha igen, ki-nek.⁴⁶ Mivel a játékszoftver szerzői jogi jogosultja egyértelműen a kiadó volt, az ügy nem került bíróság elé.

3.2. A disztribúciós platformokkal kapcsolatos kihívások

Az online kereskedelem népszerűvé válásával a digitális szoftverterjesztés is erőre kapott. A szoftverek egyik szerzői jogi sajátossága, hogy a fizikai műpéldány megvásárlásával a felhasználó nem szerzi meg a megvásárolt játékszoftver szerzői jogait, pusztán felhasználási engedélyt kap. Mivel a szoftverek esetén nem a fizikai műpéldány, hanem az arról telepíthető számítógépprogram bír értékkel, indifferens, hogy a felhasználó a játékszoftvert dobozos vagy digitálisan letölthető formában vásárolja meg. A játékszoftverek elektronikus terjesztését segítik elő az úgynevezett disztribúciós platformok vagy applikációboltok, amelyek olyan virtuális áruházak, ahonnan a felhasználó le tudja tölteni a programot, illetve az általa vásárolt licenckulccsal aktiválni tudja azt. Ezek a disztribúciós platformok egyrészt B2C megállapodásokat kötnek a fogyasztókkal a szolgáltatás használatának feltételeiről (ami nem összekeverendő a szoftverek végfelhasználói licen szerződéseivel, amelyeket minden szoftvertelepítéskor a felhasználónak egyesével el kell fogadnia), másrészt B2B megállapodásokat kötnek a játékkidókkal a videó-játékok online terjesztésének feltételeiről, valamint a bevételek megosztásáról. Ez utóbbi

⁴⁶ Stephen ELLIS: Esports is Growing Up: IP Law and Broadcasting Rights. *ESPN*, 2016. január 25. https://www.espn.com/esports/story/_/id/14644531/ip-law-broadcasting-rights-esports.

több érdekes jogi kérdést is felvet, és néhány nagy port kavart eset a közelmúltban rávilágított arra, hogy a disztribúciós platformok gyakran kifejezetten versenytorzító megoldásokat alkalmaznak.

3.2.1. *Apple v. Epic Games*

A disztribúciós platformok többnyire a bevétel bizonyos százalékában határozzák meg az eladások utáni részesedésüket. A Valve Steam nevű platformján történő értékesítés esetén a disztribúciós platform 10 millió dollár bevételig 30, 15–50 millió dollár közötti bevételig 25, 50 millió dollár bevétel felett 20%-os részesedést kér a befolyt összegből.⁴⁷ Az Apple applikációboltjában, az App Store-ban történő eladások és az egyes alkalmazáson belüli vásárlások bevételének a 30%-át is leföli. Ezt a 30%-ot az alkalmazások, játékok kiadói igyekeztek áthárítani a fogyasztókra, ami azt eredményezte, hogy az Apple termékeit használó fogyasztók drágábban vásárolhattak az egyes applikációkon belül, mint azok a fogyasztók, akik más gyártó eszközeire telepítették ugyanazt az applikációt. A játékiparban ez viszonylag jelentős többletkiadásnak minősül, hiszen a videójátékokban nagy hagyománya van az alkalmazásokon belüli kereskedelemnek. A felhasználók új eszközöket, kiegészítőket vagy akár új pályákat is vásárolhatnak, de online játékokban egymással is kereskedhetnek – vagyis valódi pénzért tehetnek szert virtuális termékekre.

A *Fortnite* kiadója, az Epic Games, a felhasználói számára új, közvetlen fizetési rendszert fejlesztett, amely lehetővé tette, hogy a játékosok az Apple alkalmazásboltját megkerülve közvetlenül a fejlesztőtől vásároljanak. Az Apple ezt a magatartást a fejlesztői szerződés megsértésének minősítette, törölte a játékot a platformjáról, később pedig az Epic Games fejlesztői fiókját is megszüntette, ami azt eredményezte, hogy a cég által fejlesztett játékmotor,⁴⁸ az Unreal Engine támogatása is megszűnt az Apple termékei esetében. Az Epic Games a székhelye szerinti bíróság előtt eljárást indított arra hivatkozva, hogy az Apple visszaél piaci erőfölényével, és előzetes intézkedésként kérte a játék újbóli elérhetővé tételét, illetve a fejlesztői fiókjának visszaállítását. A kérelemnek a bíróság részben adott helyt:⁴⁹ az Unreal Engine vonatkozásában úgy határozott, hogy annak használatát az Apple nem korlátozhatja, hiszen olyan játékmotorról van szó, amelyet az Epic Gamesen kívül más játékfejlesztők is használnak, így annak letiltása az eljárással nem érintett harmadik személyek számára is hátrányt okozna.⁵⁰

⁴⁷ Nick STATT: Valve's new Steam Revenue Agreement Gives More Money to Game Developers. *The Verge*, 2018. november 30., <https://www.theverge.com/2018/11/30/18120577/valve-steam-game-marketplace-revenue-split-new-rules-competition>.

⁴⁸ A játékmotor olyan szoftveres keretrendszer, amely modellezésre alkalmas modulokból áll, és fő funkciója a játék működtetése.

⁴⁹ Nick STATT: Epic judge permanently restrains Apple from blocking Unreal Engine, but won't force Fortnite. *The Verge*, 2020. október 9., <https://www.theverge.com/2020/10/9/21492334/epic-fortnite-apple-lawsuit-restraining-order-unreal-engine>.

⁵⁰ United States District Court Northern District of California No. 4:20-Cv-05640-Ygr Order Granting in Part and Denying in Part Motion for Preliminary Injunction, https://cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/21949772/gov.uscourts.cand.364265.118.0.pdf.

Az Epic Games 2021 elején az Európai Bizottságnál is panaszt tett az Apple versenykorlátozó magatartása miatt.⁵¹ Az Epic Games panasa nem az egyetlen hasonló jelzés a céggel szemben, a Spotify zene-*streaming* szolgáltató és egy e-könyv kereskedő cég panasa nyomán a Bizottság már 2020-ban trösztellenes vizsgálatot indított⁵² az Apple-lel szemben az applikációboltban alkalmazott gyakorlata miatt. A cég ugyanis minden alkalmazásfejlesztő számára kötelezővé tette az Apple saját alkalmazáson belüli vásárlási rendszerének (*in app purchase system*) használatát, és megtiltotta a fejlesztők számára, hogy olcsóbb alternatívákat javasoljanak. Az EU-s versenyjog alapját az Európai Unió működéséről szóló szerződés 101. és 102. cikkei képezik – a 101. cikk rögzíti a versenyjogi szabályok megsértésének tilalmát, vagyis az EU-ban nem tanúsítható olyan magatartás, amely meggátolja, korlátozza vagy torzíja a versenyt az Unió belső piacán, a 102. cikk pedig az erőfölénnyel való visszaélést tiltja.

Az Apple gyakorlata azért problémás, mert úgynevezett kapuőr szolgáltatónak (*gatekeeper*) minősül, amely nemcsak azt felügyeli, hogy milyen alkalmazások kerüljenek az online boltjába, hanem az applikációbolt keresztlátást is, hogy milyen alkalmazások telepíthetők a felhasználók eszközeire. Koltay András Natali Helberger és szerzőtársai nyomán ezeket a fontos szolgáltatásokhoz való hozzáférést felügyelő kapuőrök közé sorolja, vagyis amelyek összekapcsolják a felhasználót és a tartalmat.⁵³ Emily Feeley felhívja a figyelmet arra, hogy a mobil operációs rendszerek sajátosságai miatt az egyes gyártóknál fejlesztett alkalmazásboltok nem telepíthetők más gyártó eszközeire,⁵⁴ így az Apple által gyártott eszközökre csak az AppStore, míg az Android operációs rendszert használó készülékek esetében⁵⁵ a Google Play Store az előre telepített alkalmazásbolt. Az egyes alkalmazások törlése az alkalmazásboltból tehát jócskán túlmutat azon a kérdésen, hogy azok jelen lehetnek-e az adott felületen, és az alkalmazások kitiltása az alkalmazásboltból azzal jár, hogy azok egyáltalán nem telepíthetők a márkát használó felhasználók eszközeire.

3.2.2. Versenykorlátozás a Valve-nál

A disztribúciós platformok közül nemcsak az Apple számít dominánsnak a saját szegmensében: a Valve is az Európai Bizottság látóterébe került. A Bizottság 2021 elején összesen 7,8 millió

⁵¹ Jon PORTER: Epic Games brings Apple fight to the EU with New Antitrust Complaint. *The Verge*, 2021. február 17., <https://www.theverge.com/2021/2/17/22286998/epic-games-apple-european-comission-antitrust-complaint-app-store-formite>.

⁵² Antitrust: Commission Opens Investigations into Apple's App Store Rules, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_20_1073.

⁵³ Natali HELBERGER – Katharina KLEINEN-VON KÖNIGSLÖW – Rob van der NOLL: Regulating the New Information Intermediaries as Gatekeepers of Information Diversity. 17(6) *info* (2015) 50. 52. hivatkozva: KOLTAY András: *Az új média és a szólásszabadság. A nyilvánosság alkotmányos alapjainak újragondolása*. Budapest, Wolters Kluwer, 2019. 111.

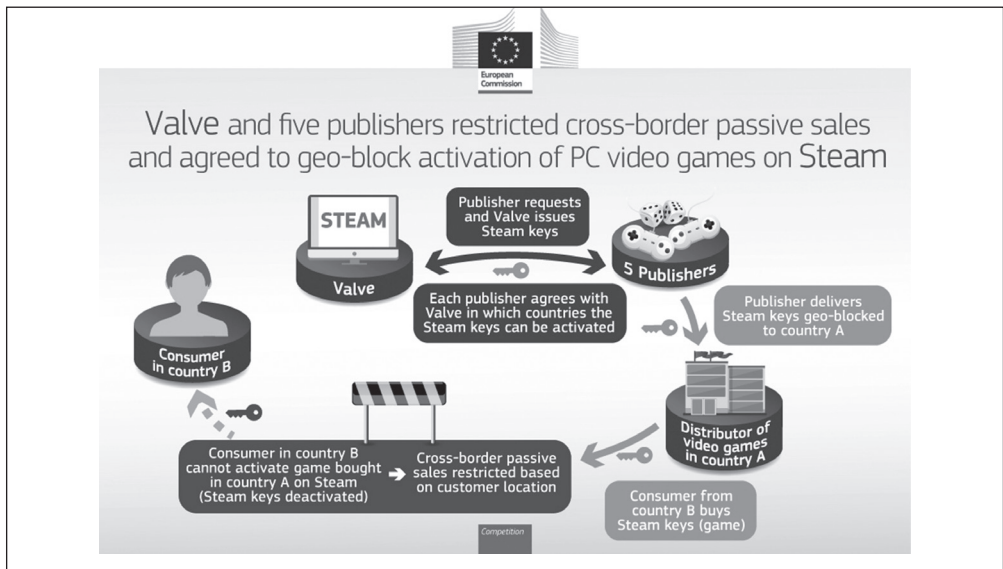
⁵⁴ Emily FEELEY: Can David Really Beat Goliath? A Look into the Anti-Competitive Restrictions of Apple Inc. and Google, LLC. 5(1) *Intellectual Property and Computer Law Journal* (2021) 8.

⁵⁵ Mivel az Android nyílt forráskódú operációs rendszer, egyes mobilgyártók készülékein található más alkalmazásboltot, illetve azokra telepíthető más, hasonló funkciójú applikációt is.

euró bírságot szabott ki a Valve-ra és öt nagyobb játékiadóra (Bandai Namco,⁵⁶ Capcom,⁵⁷ Focus Home Interactive,⁵⁸ Koch Media,⁵⁹ Zenimax⁶⁰). A disztribúciós platform és a kiadók egyes PC-játékok határokon átnyúló értékesítését korlátozták, vagyis az EU geo-blocking rendelkezésébe ütköző geo-blokkolást hajtottak végre. Ahhoz, hogy megérthessük, miért minősítette a Bizottság a cégek gyakorlatát geo-blokkolásnak, ismernünk kell a disztribúciós platformok működését.

A Steam disztribúciós platformról kétféleképpen tölthetnek le játékokat a felhasználók. Az egyik lehetőség, hogy a felhasználók a Steam-áruházon keresztül digitális kópiát vesznek a játékból, amelyet a kulcs aktiválását követően telepíthetnek a személyi számítógépeikre. A másik lehetőség, hogy a felhasználó a Steam-rendszeren kívüli terjesztőtől vásárol játékot – amely lehet fizikai és digitális műpéldány is –, majd a kapott licenckulccsal a Steam rendszerén belül aktiválja azt. Ezeket a licenckulcsokat a játék kiadója és a Steamet működtető Valve megállapodása alapján generálják és mellékelik a játékokhoz, még mielőtt azok bekerülnének a terjesztési láncba. A Valve a kiadókkal kötött szerződésekben nemcsak a kiadott licenckulcsok számáról rendelkezik, hanem sok esetben arról is megállapodik, hogy az egyes kulcsokhoz területi korlátozást rendeljenek. Ez azt jelenti, hogy egyes kiadott kulcsokat csak bizonyos országokban vagy régiókban lehet aktiválni.

2. ábra: A Steam működése



Forrás: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_21_170

⁵⁶ *Pac-Man, Dark Souls, Tekken.*

⁵⁷ *Resident Evil, Dragon's Dogma, Monster Hunter.*

⁵⁸ *Styx, Call of Cthulhu, A Plague Tale.*

⁵⁹ *Metro: Redux, Saints Row: The Third, Gothic 3.*

⁶⁰ *Quake, The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion.*

Az Európai Unió területén belül azonban előfordulhat, hogy a fogyasztó egy másik tagállamban olcsóbban jut egy adott termékhez, mint a saját tagállamában, az EU pedig a digitális egységes piac megteremtésével kifejezetten ösztönözni kívánja a tagállamokban a digitális áruk és szolgáltatások szabad mozgását. A Bizottság döntése azt a szemléletet erősíti, amely szerint a szoftver alapvetően árunak minősül, hallgat viszont arról, hogy mi történik akkor, ha fizikai műpéldány értékesítésére nem is kerül sor. Arról, hogy a szoftver árunak, szolgáltatásnak, vagy *sui generis* „terméknek” minősül-e, úgy tűnik, hogy nem sikerült megegyezésre jutni.⁶¹ Az Európai Unió Bírósága 1991-ben a C-79/89. számú ítéletében az immateriális javak csoportjába (*intangible property*) sorolta a szoftvert, igaz, abban az esetben, amikor az egy másik áru szerves részét képezi (pl. a számítógépekre előre telepített operációs rendszer).⁶²

Az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól szóló 2019/771/EU irányelv az áru fogalmába sorolja a digitális elemeket tartalmazó árukat is, azonban ez az árufogalom szintén azokra az esetekre vonatkozik, amikor a digitális termék valamilyen fizikai formában megjelenő termékkel van összekapcsolva.⁶³ Hasonló elvet követ a fogyasztóvédelmi irányelv,⁶⁴ amely az áru fogalmába a tárgyi adathordozón, pl. CD-n vagy DVD-n szolgáltatott digitális tartalmakat érti. Az elektronikus formában terjesztett szoftverek azonban már digitális szolgáltatásoknak minősülnek, így a 2019/770 irányelv hatálya alá tartoznak.⁶⁵ Az irányelv szerint digitális szolgáltatás minden „olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó számára, hogy digitális adatokat hozzon létre, kezeljen, tároljon vagy azokhoz hozzáférjen”,⁶⁶ továbbá az „olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi a fogyasztó és a szolgáltatás más igénybe vevői által felöltött vagy létrehozott digitális adatok megosztását, illetve az azokkal való egyéb interakciót”.⁶⁷

A szoftver áru jellegének megítélése azért fontos, mert a *geo-blocking* rendelet eltérő szabályokat állapít meg az árukra és a szolgáltatásokra. A rendelet hatálya ugyanis nem terjed ki azokra az elektronikus úton nyújtott szolgáltatásokra, amelyek „fő jellemzője a szerzői jogi védelemben részesülő művekhez (...) való hozzáférés biztosítása és ezek felhasználása, a szerzői jogi védelem alatt álló művek (...) immateriális formában való értékesítését is beleértve”.⁶⁸ Elektronikus úton nyújtott szolgáltatás lehet például a felhőalapú, az adattárolási és a webtárhelyszolgáltatás, illetve a keresőprogramok.⁶⁹ A rendelet szabályai alapján áruk csak ingó testi tár-

⁶¹ Janja HOJNIK: Technology Neutral EU Law: Digital Goods Within the Traditional Goods/Services Distinction. 25 *International Journal of Law and Information Technology* (2017) 63–84. 64.

⁶² A C-79/89. sz., *Brown Boveri*-ügyben 1991. április 18-án hozott ítélet, 21. pont.

⁶³ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. május 20-i (EU) 2019/771 irányelve az áruk adásvételére irányuló szerződések egyes vonatkozásairól, az (EU) 2017/2394 rendelet és a 2009/22/EK irányelv módosításáról, valamint az 1999/44/EK irányelv hatályon kívül helyezéséről, (14) preambulumbekzdés.

⁶⁴ Az Európai Parlament és a Tanács 2011. október 25-i 2011/83/EU irányelve a fogyasztók jogairól, a 93/13/EGK tanácsi irányelv és az 1999/44/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv módosításáról, valamint a 85/577/EGK tanácsi irányelv és a 97/7/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv hatályon kívül helyezéséről, (19) preambulumbekzdés.

⁶⁵ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. május 20-i (EU) 2019/770 irányelve a digitális tartalom szolgáltatására és digitális szolgáltatások nyújtására irányuló szerződések egyes vonatkozásairól.

⁶⁶ Uo., 2. cikk 2. pont *a*) alpont.

⁶⁷ Uo., 2. cikk 2. pont *b*) alpont.

⁶⁸ Geo-blocking rendelet, 4. cikk 1. bek. *b*) pont.

⁶⁹ Uo., 24. preambulumbekzdés.

gyak lehetnek,⁷⁰ az elektronikusan terjesztett szoftver tehát nem esik bele az áruk körébe, kizárólag a dobozos, fizikai formában értékesített szoftvert vonhatnánk azok fogalma alá (adatlékként: a digitális formában történő játékszoftver-értékesítés bevételei az Egyesült Államokban már 2017-ben is meghaladták a fizikai értékesítés bevételeit).⁷¹ A Bizottság *Valve*-ügyben hozott döntése ugyan fontos lépés a játékszoftverek indokolatlan, területi alapú tartalomkorlátozás nélküli terjesztése érdekében, nem veszi figyelembe a digitális tartalomipar e sajátosságát, és csak a dobozos játékszoftverek értékesítése esetén lehet igazodási pont. A Bizottság *geo-blocking* rendeletről szóló értékelő jelentése⁷² azonban felveti annak a lehetőségét, hogy a rendelet hatályát bővítsék ki például a szerzői művek szolgáltatására és az audiovizuális szolgáltatásokra.

3.3. A felhőalapú játékszolgáltatások jogi kihívásai

A felhőalapú játékszolgáltatások (*cloud gaming service*) viszonylag új szereplői a videójátékokkal kapcsolatos szolgáltatási palettának, és az úgynevezett szoftverszolgáltatások (*software as a service* – SAAS) csoportjába tartoznak. A SAAS konstrukció lényege, hogy a felhasználóknak csak képernyőre és internetkapcsolatra van szüksége – a program egy távoli számítógépen fut. A SAAS modellt nem csak a játékiparban használják, sőt a videójátékok felhőn keresztüli szolgáltatása viszonylag későn, csak a 2010-es évek végén kezdett elterjedni. A játékszoftverek felhőn keresztüli biztosításában azért van potenciál, mert a videójáték hardware-igényes tevékenység, így azoknak a felhasználóknak, akik nem akarnak vagy tudnak nagy grafikai számítási kapacitású eszközökbe fektetni, jó alternatívát jelenthet az interneten keresztül nyújtott szolgáltatás.

A felhőalapú videójáték jogi szempontból több kihívást hordoz. A szolgáltatás távolról nyújtott jellegéből adódóan az eszköz, amely futtatja a játékszoftvert, bárhol lehet, akár az igénybe vevő lakóhelyétől eltérő országban is. Az indokolatlan területi tartalomkorlátozásokra vonatkozó szabályok ismertetése körében arról is esett szó, hogy a szerzői műveket kínáló digitális szolgáltatásokra a *geo-blocking* rendelet nem vonatkozik, így a felhőalapú játékszolgáltatásokra az eltérő hozzáférési feltételek megállapításának tilalma szintén nem vonatkozik. Azok, akik sokat vannak úton, és különböző országokat látogatnak meg, vélhetően szintén nem tudják kihasználni a szolgáltatás előnyeit, mivel a felhőalapú videójáték-szolgáltatásokra nem vonatkozik például az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról szóló rendelet.⁷³

A fő tisztázásra szoruló kérdés az, hogy a felhőalapú videójáték-szolgáltatás online tartalomszolgáltatásnak minősül-e. Az előző pontban részletesen bemutatásra került a szoftver áru,

⁷⁰ Uo., 2. cikk 15. pont.

⁷¹ Bővebben l. <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009>.

⁷² L. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-publishes-its-short-term-review-geo-blocking-regulation>.

⁷³ Az Európai Parlament és a Tanács 2017. június 14-i (EU) 2017/1128 rendelete az online tartalomszolgáltatásoknak a belső piacon való, határokon átnyúló hordozhatóságáról (Hordozhatósági rendelet).

illetve szolgáltatás jellege körüli polémia. A távolról nyújtott szoftverszolgáltatások, ahol a felhasználó sem fizikai műpéldányt, sem letölthető, majd telepíthető programot nem kap, egyértelműen a szolgáltatások kategóriájába tartoznak. A felhőszolgáltatásokat a *geo-blocking* rendelet preambuluma *expressis verbis* nevesíti a szolgáltatások között. A Hordozhatósági rendelet szerint az online tartalomszolgáltatások lehetnek audiovizuális médiaszolgáltatások, valamint olyan szolgáltatások is, amelyek „elsődleges jellemzője a művekhez és egyéb, védelem alatt álló teljesítményekhez vagy műsorszolgáltató szervezetek közvetítéseihez való hozzáférés nyújtása, és ezek igénybevétele lineáris vagy lekérhető (*on-demand*) alapon”.⁷⁴ Már a tanulmány egy korábbi pontján tisztáztuk, hogy videójátékok audiovizuális jellegük ellenére nem audiovizuális médiaszolgáltatások. Ugyanakkor nem tartoznak az egyéb kategóriába tartozó tartalomszolgáltatások körébe sem. A felhőalapú videójáték-szolgáltatások ugyan művekhez biztosítanak hozzáférést, a hozzáférés biztosítása nem lineáris és nem is lekérhető alapon történik, ugyanis mindkét szolgáltatási mód a befogadót alapvetően passzív helyzetbe hozza. A különbség mindössze annyi, hogy a lineáris szolgáltatások nyújtása esetén a műsorszámok vetítésének sorrendjét a szolgáltató határozza meg, míg a lekérhető szolgáltatás esetében a néző katalógusból, egyéni lekérés alapján választ a műsorszámok közül. A videójáték ezzel szemben interaktív szoftver, amely műsorszámokat nem tartalmaz.

4. Konklúzió

A videójátékokra több okból is speciális szabályok irányadók. Szoftver jellegüknél fogva esetükben a magyar Sztj. külön fejezetében elhelyezkedő, szoftverekre vonatkozó különös rendelkezéseit szükséges alkalmazni.⁷⁵ Másrészt a videójáték olyan *sui generis* médium, amely audiovizuális elemekkel rendelkezik, s így néhány médiajogi jellegű szabály is irányadó rá nézve, például a játékok korhatár-besorolása a kiskorú felhasználók védelme érdekében. A videójátékok specialitása a játékipar közvetítő szolgáltatásainak szabályozásában is tetten érhető, azonban mivel olyan szolgáltatásokról beszélünk, amelyek viszonylag frissek a szolgáltatási palettán, az ezekkel kapcsolatos kihívások kezelésére a létező jogi instrumentumok még nem mindig állnak készen. A videójáték *streaming* szolgáltatók az európai audiovizuális szabályozás hatálya alá eső videómegosztóplatform-szolgáltatók, ami azt jelenti, hogy vannak olyan jogszabály által támasztott követelmények, amelyeknek az ilyen szolgáltatások nyújtóinak meg kell felelniük. A megfelelőes bizonyos területeken akkor jelenthet kihívást, ha valamilyen oknál fogva eltérően kell értékelni a játékot és az annak felhasználásával készült, közvetített tartalmat. Ilyen eset fordulhat elő a kiskorúak védelmére vonatkozó szabályok esetében, hiszen ha a felhasználó nemcsak magát a játékmenetet közvetíti, hanem maga is hozzátesz a *stream*hez, például zenét, képeket vág hozzá, kommentálja a történetet, a tartalom korhatár-besorolása eltérhet a játék besorolásától. A *streaming* szerzői jogi kérdéseket is felvet, hiszen a felhasználók által közzétett tartalmak másnak, jellemzően a játék kiadójának a szerzői művei. A kiadók a közvetítéseket jellemzően az

⁷⁴ Uo., 2. cikk 5. pont ii. alpont.

⁷⁵ Sztj. VI. fejezet, A számítógépi programalkotás (Szoftver).

EULA-ban engedélyezhetik, ám a jogszerűen *streamelni* kívánó felhasználóknak gondok okozhat, ha a közvetített játékban olyan tartalmak, például zeneművek vannak, amelyeknek harmadik személy a szerzői jogi jogosultja.

Szintén a játékközvetítésekhez kapcsolódik az e-sport mérkőzések közvetítésének egyedi jellege. A hagyományos sportközvetítésektől eltérően itt a virtuális közeg, amelyben a sportesemény zajlik – a játékszoftver –, is a szerzői jog által védett műnek minősül, a közvetítés tehát a törvény erejénél fogva engedélyhez kötött felhasználás. Mivel a játékosok általi élő közvetítést a játékszoftver felhasználási feltételei jellemzően lehetővé teszik, a nagyobb e-sport bajnokságok közvetítési jogainak értékesítése kihívást jelentő feladat. Az e-sport szférában kialakuló gyakorlat azt mutatja, hogy a játékkiadók jellemzően felvásárolják a nagyobb e-sport bajnokságokat közvetítő szereplőket, míg a sportolókkal jellemzően a mérkőzés *streamelését* kizáró megállapodásokat kötnek.

Napjainkban a videójátékok megvásárlása legnagyobb részt digitális formában történik. A digitális terjesztésnek fontos szereplői az ún. disztribúciós platformok, applikációboltok, amelyekkel kapcsolatban több versenyjogi probléma is felmerült. A 2021. év elején indult a bírósági szakasza annak az Epic Games és az Apple közötti vitának, amelynek a középpontjában az állt, hogy az Apple az alkalmazáson belüli vásárlások során 30%-os jutalékot számol fel. Noha az eljárás még nem zárult le, a döntés alapvető fontosságú lesz a disztribúciós platformok jelenlegi működésének fenntarthatósága szempontjából. A versenyjogi problémák az Európai Unióban sem kímélték a disztribúciós platformokat. Az Európai Bizottság indokolatlan területi alapú tartalomszolgáltatás miatt marasztalta el az egyik legnagyobb disztribúciós platformnak, a Steamnek a működtetőjét, ugyanakkor az EU jogrendszerében nem egyértelmű, hogy a játékszoftver mikor minősül terméknek és mikor szolgáltatásnak.

Újfajta szolgáltatást jelentenek a közvetítő szolgáltatók palettáján a felhőalapú játékszolgáltatások is. Ezekre a szolgáltatásokra jelenleg sem a geo-blocking rendelet, sem a hordozhatósági rendelet szabályai nem vonatkoznak, ami azt jelenti, hogy a szabályozásnak van egy szabályozási vakfoltja, ami a felhőalapú játékszolgáltatások nyújtóinak nem kedvez, hiszen alacsonyabb szintű védelemben részesülnek, mint más, egyébként hasonló szolgáltatások.

A koronavírus-járvány 2020-ban már bebizonyította, hogy a játékszoftverek olyan szórakoztatóipari termékek, amelyeknek a *mainstream* kultúrában is megvan a helyük, a tanulmányban említett kihívások tehát nemcsak a témával foglalkozó kutatók számára érdekesek, hanem a fogyasztók számára is problémákat okozhatnak, nem beszélve arról, hogy akár a digitális egységes piac megvalósításának is akadályát képezhetik.

TANULMÁNYOK

Az internet-hozzáférés korlátozásának gyakorlata az Emberi Jogok Európai Bírósága előtt

GOSZTONYI GERGELY*

1. Bevezetés

Általánosan elfogadott, hogy az internet számos módon hat az életünkre, és nemcsak elképesztő mennyiségű információhoz biztosít azonnali hozzáférést, hanem átalakította az államról, a gazdaságról és az oktatásról alkotott fogalmainkat, valamint kihatott emberi kapcsolatainkra és napjaink világával kapcsolatos szorongásainkra is.

„Az internet által megnyitott kommunikációs lehetőségek tárháza közül én a közösségi média kialakulását emelném ki, valamint azt, ahogyan összetett módon a mindennapi életünk részévé vált. A közösségi média megváltoztatta a személyes terünket, a szeretteinkkel, barátainkkal és szexuális partnereinkkel folytatott interakcióinkat, továbbá szükségessé tette, hogy újragondoljuk az olyan alapvető napi folyamatokat is, mint a tanulás vagy a bevásárlás. Emellett az üzleti *start-up*ok kultúrájának és az elektronikus kereskedelemnek megágyazva hatást gyakorolt a gazdaságra, továbbá új utakat nyitott a széles bázisú politikai mozgalmak kialakítására.”¹

Az internet számos jogi kérdést is felvetett a médiajog, a biztonság, a „*big data*”, az álhírek, az adatvédelem és az emberi jogok terén. Hogyan érezhetik magukat védve az emberek az internet jelentette veszélyekkel szemben az online térben? Az Emberi Jogok Európai Bírósága (EJEB) a *Cengiz és mások kontra Törökország* ügyben a következő megállapítással élt: „Mára az internet vált az elsődleges eszközzé, amelyen keresztül a személyek az információk és ötletek fogadásához és átadásához fűződő szabadságukat gyakorolják.”² És valóban, az internet nemcsak az elsődleges kommunikációs eszközünké vált, hanem olyan platformmá is, ahol – legalábbis első ránézésre úgy tűnt – valósággá válhatnak a XIX. századi angol filozófus és közgazdász, John Stuart Mill által a *Szabadságról*³ című könyvében felvetett gondolatok. Mill ugyanis – ahogy Frivaldszky János rámutatott – úgy vélte, hogy

* Egyetemi adjunktus, Eötvös Loránd Tudományegyetem, Állam- és Jogtudományi Kar. E-mail: gosztonyi@ajk.elte.hu.

¹ Zaryn DENTZEL: How the Internet Has Changed Everyday Life. In: Manuel CASTELLS et alii (szerk.): *Change: 19 Key Essays on How Internet Is Changing our Lives*. Madrid, Turner, 2014.

² *Cengiz and Others v. Turkey*, no. 48226/10 és 14027/11, 2015. december 1-jei ítélet, 49.

³ John S. MILL: *A szabadságról*. Budapest, Századvég, 1994 [1859]; Jill GORDON: John Stuart Mill and the „Marketplace of Ideas”. 23(2) *Social Theory and Practice* (1997) 235–249.

„társadalmilag káros a tévesnek vagy hamisnak tűnő véleményeket betiltani, egyrészt azért, mert lehet, hogy mégis igazak és helyesek, ahogy arra a történelemből eklatáns példák kínálkoznak, másrészt, mert ha tévesek is, akkor is jót tesz a helyes vagy annak tartott tan számára az, ha vitában megvédvé edzik az azt alátámasztó érveket a helytelen tanokéival szemben. Továbbá a helytelen tanokban is lehetnek részizgászok, amelyek hozzájárulhatnak a – milli értelemben vett – társadalmi igazságkereséshez.”⁴

Ismét az EJEB-et idézve: „az internet fontos szerepet játszik a nyilvánosság hírekhez való hozzáféréseinek és általánosságban az információk terjesztésének előmozdításában. Az interneten a felhasználók által generált kifejező jellegű tevékenységek példa nélküli platformot jelentenek a véleménynyilvánítás szabadságának gyakorlására.”⁵

Azonban ez a nagyszerű és becsületes elképzelés a valóságban másként alakult: egyre jobban látni, hogy ezen új médiummal kapcsolatban milyen újfajta kihívásokkal kell szembenéznünk még a demokratikus berendezkedésű államoknak is. Nils Muižnieks, az Európa Tanács akkor hivatalban lévő emberi jogi biztosa azt írta 2017-ben: „az internet – állam általi, cenzurális jellegű⁶ – korlátozása elterjedt jelenség az Európa Tanács tagállamainak körében.”⁷

Ahhoz, hogy az egyre nagyobb mennyiségű adatforgalom optimálisan legyen kezelhető az internetes hálózatokon, óhatatlanul szükséges a forgalom valamiféle menedzselése.⁸ Az adatforgalom szinte elképzelhetetlen exponenciális növekedésére egy példa: „2012-ben 20 (!) tipikus – széles sávú internettel ellátott – háztartás több információ-forgalmat generál, mint amennyi 2008-ban az egész interneten átfolyt.”⁹ Az internet korlátozása alatt a szakirodalom többféle megoldást említ: tartozhatnak ide jogszerű és jogellenes esetek is. A legegyszerűbb eset, amikor egyszerű forgalomkezelési vagy hálózatbiztonsági okból történik a korlátozás, ez természetesen – főszabály szerint – jogszerű. Ugyanakkor léteznek olyan beavatkozások is, amelyek megítélése már nem ennyire egyértelmű. Azok az esetek, amikor a magánpiaci cégek korlátoznak bizonyos tartalmakhoz való hozzáférést, főszabály szerint – az internetes forgalom egyenlő és megkülönböztetéstől mentes kezeléséről szóló Európai Uniói rendelet¹⁰ alapján (hálózatsemlegesség) – jogellenesek, ám létezhetnek jogszerű esetek is. Jelen tanulmány szempontjából a vizsgálat tár-

⁴ FRIVALDSZKY János: A politikai véleménynyilvánítás szükségessége, joga és felelőssége a közjó és a jó kormányzás szemszögéből. *In Medias Res*, 2016/2. 300.

⁵ *Cengiz* (2. lj.) 52.

⁶ Értelmező beszúrás a szerző által.

⁷ Council of Europe. Arbitrary Internet blocking jeopardises freedom of expression. Commissioner for Human Rights (2018), <https://www.coe.int/en/web/commissioner/-/arbitrary-internet-blocking-jeopardises-freedom-of-expression>.

⁸ Purna Chandra SETHI – Prafulla BEHERA: Network Traffic Management using Dynamic Bandwidth on Demand. *International Journal of Computer Science and Information Security*, 2017/15., 369–375.

⁹ HÁMORI Balázs: A Barnaby Rich-szindróma a XXI. században. A figyelem, mint szükös jószág. *Közgazdaság*, 2015/3. 133.

¹⁰ Az Európai Parlament és a Tanács (EU) 2015/2120 rendelete (2015. november 25.) a nyílt internet-hozzáférés megteremtéséhez szükséges intézkedések meghozataláról, továbbá az egyetemes szolgáltatásról, valamint az elektronikus hírközlő hálózatokhoz és elektronikus hírközlési szolgáltatásokhoz kapcsolódó felhasználói jogokról szóló 2002/22/EK irányelv és az Unión belüli nyilvános mobilhírközlő hálózatok közötti barangolásról (roaming) szóló 531/2012/EU rendelet módosításáról, OJ L 310, 2015. 11. 26., 1–18.

gyát nem e fentiek, hanem a harmadik csoport, az állam általi korlátozások jelentik. E területnek is két részét lehet azonosítani: egyrészt amikor az állam (bíróság vagy jogszabály általi) kötelezésére az internethozzáférés-szolgáltatók korlátoznak bizonyos tartalmakat, másrészt amikor az államok a saját hatalmuk fenntartása érdekében – cenzurális jelleggel – korlátozzák vagy teszik elérhetetlenné az internet-hozzáférést bizonyos szolgáltatásokhoz, vagy akár teljesen alternatív szolgáltatási portfóliót építenek ki. Bár természetesen a jogellenes (terrorista, gyermekporno-gráfiával, gyűlöletbeszéddel stb. kapcsolatos) tartalmak eltávolítása egy jól működő társadalom immanens érdeke,¹¹ a jogszerű tartalmak állam általi eltávolítása vagy azok elérésének megakadályozása problematikus lehet.

Kiegészítésképpen – a kérdés komplexitását érzékeltetve – meg kell jegyezni, hogy internet-hozzáférés nélkül bármely társadalom marginalizált csoportjainak helyzete tovább romlik, és ez a kevésbé fejlett államokra is érvényes. „Az internet kulcsfontosságú eszköze annak, hogy egy csoport információhoz jusson, érvényesíthesse a jogait, és helyzete javítása érdekében részt vehessen a szociális, gazdasági és politikai változásokat érintő nyilvános vitákban.”¹² A világ államai (és az egyes államokban élő különböző csoportok) közötti digitális szakadék kezelése sokat vitatott kérdés, és a világ vezetőinek figyelmét is felkeltette – példaként szolgál erre a 2003. évi Genfi Információs Társadalmi Világ-csúcstalálkozón elfogadott cselekvési terv, valamint a 2005. évi Nemzetközi Távközlési Unió Fórumán elfogadott „Connect the World” terv.

Az elmúlt négy évben a 2017-es Muižnieks-nyilatkozathoz képest az állam által elvégzett vagy elrendelt internetkorlátozások helyzete érzékelhetően tovább romlott, ezért érdemes megvizsgálni, milyen mértékben élvezhető az internetelés szabadsága az információk és az ötletek fogadásának és átadásának eszközöként. Azzal is érdemes továbbá foglalkoznunk, hogy az ellenállásnak milyen jogi útjai léteznek ezzel az egyre gyakoribb jelenséggel szemben, azaz hogy egyes államok blokkolják a saját polgáraik információhoz való hozzáférését.

2. A történeti és a technikai háttér áttekintése

Az Egyesült Nemzetek Szervezete (ENSZ) Emberi Jogi Tanácsa 2011-es éves jelentésében a különmegbízott a véleménynyilvánítási és önkifejezési szabadság előmozdításáról és védelméről beszélt:

„néhány mód, ahogyan az államok egyre inkább cenzúrázzák az online információkat: a tartalmak önkényes blokkolása vagy szűrése, a jogos véleménynyilvánítás kriminalizációja, a közvetítő felelősségének megállapítása, a felhasználók lekapcsolása az internetről, többek között a szellemi tulajdonjogi törvények alapján, kibertámadások, valamint a magánélethez való jog és az adatok elégtelen védelme.”¹³

¹¹ A kérdésről bővebben: TATÁR Attila: A tárhelyszolgáltatók körében felmerülő felelősségi kérdésekről. *Infokommunikáció és Jog*, 2019. június. 8–13.

¹² UNHRC: Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression. UN Doc A/HRC/17/27 (2011), 62.

¹³ Uo., Összefoglaló.

A jelentés az államok által alkalmazott, a tartalmak végfelhasználóhoz való eljutását megakadályozni hivatott különböző intézkedéseket és kísérleteket említi, így többek között az alábbiakat:

- felhasználók hozzáféréseinek megtagadása bizonyos weboldalakhoz, IP-címekhez, valamint tartománynév-kiterjesztésekhez;
- weboldalak eltávolítása a gazdaszerverről;
- szűrőtechnológiák használata a meghatározott kulcskifejezéseket tartalmazó oldalak kizárására, illetve meghatározott tartalmak betöltésének megakadályozására.

Talán a legégetőbb kérdés, hogy milyen valóság rejtőzik a bizonyos országok által felhúzott „internetes Patyomkin-falvak” mögött. A 2019-es internetleállításokról szóló #KeepItOn jelentés¹⁴ aggodalomra ad okot. „2019 nehéz év volt Bolívia, Malawi, India, Szudán és más országok számára is, mind az online, mind az offline térben. A #KeepItOn koalíció 2019-ben a leállítások számának növekedését rögzítette,¹⁵ valamint a fenntartott és hosszabb ideig tartó, továbbá célzott internetleállítások felé mutató trendet dokumentált.”¹⁶ Világszerte legalább 213 dokumentált leállítás történt 2009-ben, és az érintett országok száma a 2018-as 25-ről 33-ra nőtt. Ez a szám a világ országainak 17%-át jelenti,¹⁷ így felmerül a kérdés: hány olyan ország van a világon, amelyről 2020-ban elmondható volt, hogy kormánya alkalmazta már ezt az intézkedést. A lista elején álló három ország India, Venezuela és Jemen, de nemcsak autoriter rezsimek és átálláson keresztülmenő országok korlátozták az internetet: 2019-ben Európa-szerte legalább öt internetleállítás történt.¹⁸ Érdeemes észben tartani, hogy a fent említett leállítások nemcsak rövid ideig tartottak: a 213 dokumentált eset 16%-a hét napnál tovább tartott.

Még akkor is, amikor egy állam nem volt képes arra, hogy saját földrajzi határain belül leállítsa az internetet, elérte nagyjából ugyanezt, csak más eszközökkel. Az egyik módszer a sáv szélesség korlátozása, amely hatékonyan lassítja az internetes forgalmat, míg más módszerek kizárólag a közösségimédia-oldalakat célozták, azonban mindkét módszer megzavarja az információ szabad áramlását. A leállítások, illetve lelassítások tényleges számát szinte lehetetlen pontosan meghatározni. A jelen tanulmányban tárgyalt kormányzatok 2019-ben 116 leállítást¹⁹ ismertek el,²⁰ ami a megfigyelt 213-nak mindössze 54%-a. A kormányzatok bevallott jogi céljai közé tartoztak „az álhírek, a gyűlöletbeszéd, valamint az erőszakra ösztönző tartalmak el- leni küzdelem, a közbiztonság, a nemzetbiztonság, a harmadik felek tevékenységei és az iskolai

¹⁴ AccessNow: Targeted, Cut off, and Left in the Dark (2020), <https://www.accessnow.org/cms/assets/uploads/2020/02/KeepItOn-2019-report-1.pdf>.

¹⁵ Itt érdemes megemlíteni, hogy a dokumentum a leállítások széles körét monitorozza, így idetartoznak mind a mobilhálózatok, mind az internethálózatok – akár teljes, akár részleges – blokkolásával kapcsolatos esetek. A dokumentum így az IP-címek blokkolásával járó kérdéseket és a forgalomnak csupán a lassításával járó kormányzati lépéseket is a kérdéses esetek közé számítja.

¹⁶ Uo., 1.

¹⁷ Worldometer: How Many Countries Are There in the World? (2020), <https://www.worldometers.info/geography/how-many-countries-are-there-in-the-world>.

¹⁸ AccessNow i. m. (14. lj.) 3.

¹⁹ AccessNow i. m. (14. lj.) 12.

²⁰ Ez még mindig növekedést jelent a 2018-ban rögzített 81-hez képest.

vizsgák”²¹ Az államok a műszaki problémák növekvő számát is felhozták kifogásként, habár a megfigyelők és a kritikusok ezt az állítást vitatják, és úgy hiszik, a valódi okok máshol keresendők: főként a tiltakozásokkal, az erőszakkal, a választásokkal és a politikai instabilitással kapcsolatosak. A jelentés szerint úgy tűnik, hogy kivételes körülmények (pl. választások, katonai cselekmények, vallási ünnepek, kormánytisztviselők látogatásai) esetén az államok hajlamosak rendkívüli (nem szabályos) intézkedéseket alkalmazni a vélt vagy valós problémák nyílt kritizálásának megakadályozására. A némileg bürokratikusnak hangzó megelőző óvintézkedéseket „az indiai kormány szinte minden esetben a háborús cselekményekkel járó helyzetekben (mint pl. a jammui és kasmíri helyzet) megvalósuló internetleállítások indoklására használja fel”²²

3. Mérföldkőnek számító esetek az Emberi Jogok Európai Bírósága előtt

Az emberi jogok európai egyezményének (EJEE) 10. cikke értelmében „mindenkinek joga van a véleménynyilvánítás szabadságához. Ez a jog magában foglalja a véleményalkotás szabadságát és az információk, eszmék megismerésének és közlésének szabadságát országhatárokon túl és anélkül, hogy ebbe hatósági szerv beavatkozhasson.” A 10. cikk ezután kimondja azt is, hogy ez a jog alakszerűségeknek, feltételeknek, korlátozásoknak vagy szankcióknak vetendő alá, de azoknak meg kell felelni az EJEB háromelemű tesztjének. Ez azt jelenti, hogy a megtámadott intézkedések nem lehetnek önkényesek: a beavatkozásnak „(a) alkalmasnak kell lennie az elérni kívánt jogszerű célok megvalósítására (megfelelőség vagy jogszerűség), (b) a lehető legkisebb mértékű beavatkozást jelentő eszköznek kell lennie (szükségesség), valamint (c) szigorúan arányban kell állnia az elérni kívánt jogi céllal (*stricto sensu* arányosság).”²³

Ebben a konkrét kérdésben az EJEB mérföldkőnek számító esetei két országot érintenek: Oroszországot és Törökországot.²⁴ Ezen esetek mindegyikében az alapvető probléma az internet-hozzáférés blokkolása volt, habár az egyes államok eltérő módszereket alkalmaztak.²⁵ Az esetek változatosak voltak: járulékos blokkolás (a blokkolt IP-címen több oldal osztozott, köztük a megcélzott oldal is), túlzott blokkolás (egy egész weboldalt blokkoltak egyetlen elfogadhatatlannak tartott lap vagy fájl miatt) vagy teljes körű blokkolás (az internet egészét vagy egy részét blokkolták). A legtöbb esetben az EJEB úgy találta, hogy a megtett intézkedés sértette az EJEE 10. cikkét, mivel azok nem mentek át a fent említett teszt szükségességre, illetve arányosságra vonatkozó részén.

²¹ AccessNow i. m. (14. lj.) 13.

²² Uo.

²³ Jan OSTER: *Media Freedom as a Fundamental Right*. Cambridge, Cambridge University Press, 2015, 123–124.

²⁴ *Ahmet Yıldırım v. Turkey*, no. 3111/10, 2012. december 18-i ítélet; *Akdeniz v. Turkey*, no. 20877/10, 2014. március 11-i ítélet; *Bulgakov v. Russia*, no. 20159/15, 2020. június 23-i ítélet; *Cengiz* (2. lj.); *Dmitriyeva v. Russia*, no. 60921/17 és 7202/18, 2019. április 30-i ítélet; *Engels v. Russia*, no. 61919/16, 2020. június 23-i ítélet; *Kablis v. Russia*, no. 48310/16 és 59663/17, 1 2019. április 30-i ítélet; *OOO Flavius and Others v. Russia*, no. 12468/15, 23489/15 és 19074/16, 2020. június 23-i ítélet; *Kharitonov v. Russia*, no. 10795/14, 2020. június 23-i ítélet.

²⁵ Megjegyzendő, hogy egy másik szempont, ahonnan a kérdés megvizsgálható, a fogvatartottak internet-hozzáférését érintő korlátozások kérdése (*Kalda v. Estonia*, no. 17429/10, 2016. január 19-i ítélet; *Jankovskis v. Lithuania*, no. 21575/08, 2017. január 17-i ítélet).

3.1. Akdeniz kontra Törökország²⁶

A jelen tanulmányban lentebb tárgyalt esetektől némileg eltér az *Akdeniz kontra Törökország* (2014) ügy, de mivel ez az elfogadhatósággal kapcsolatos, először ezzel foglalkozunk. A török ügyészség médiajogi osztálya a myspace.com és a last.fm weboldalak elérésének teljes korlátozását rendelte el 2009 júniusában azzal az indokkal, hogy e weboldalak zenei művek terjesztésével szerzői jogot sértettek. A kérelmező a weboldalak felhasználójaként nyújtotta be a kérelmét, a fő kérdés pedig a következő volt: ki lehet az internetblokkolás „áldozata”? Az EJEB 2014-ben elfogadhatatlannak nyilvánította a kérelmet (összeegyeztethetetlen személyi joghatóság – *ratione personae*), azzal az indokkal, hogy a kérelmezőre a korlátozó intézkedés csak közvetett hatást gyakorolt, így elégtelen bizonyíték állt rendelkezésre annak megállapítására, hogy valóban „áldozatnak” tekinthető-e. Az EJEB megállapította, hogy „az a tény, hogy a kérelmezőt megfosztották az e weboldalakhoz való hozzáféréstől, nem akadályozta meg őt abban, hogy részt vegyen a valamely közérdeklődésre számot tartó kérdésben folyó vitában”,²⁷ ami azt jelenti, hogy ha az érintett személy a szükséges információkat (ez esetben a zenét) más forrásokból is beszerezhetette, ez védhetővé teheti bizonyos jellegű korlátozások állam általi alkalmazását.

3.2. Ahmet Yıldırım kontra Törökország²⁸

A denizli elsőfokú büntetőbíróság a török jogszabályok értelmében minden hozzáférést blokkolt a Google-oldalakhoz, amely ideiglenes intézkedést egyetlen weboldal elleni büntetőeljárás keretében hoztak meg. A probléma az volt, hogy ez a konkrét weboldal az állam álláspontja szerint sértette a modern török államot 1923-ban megalapító Musztafa Kemal Atatürk emlékét. Egy török diák, Ahmet Yıldırım a tudományos írásait a Google Sites szolgáltatással létrehozott weboldalra töltötte fel,²⁹ így a fent említett – és a tőle teljesen független – blokkolás az ő domainjét is érintette. Az EJEB megállapította, hogy ezzel megsértették az EJEE 10. cikkét, elsősorban azért, mert a Törökország által alkalmazott intézkedés nem a legkisebb mértékű beavatkozást jelentő eszköz volt, valamint az állam nem kísérelt meg jobb módot találni a céljai megvalósítására (pl. nem az összes Google-oldal, hanem csak az adott oldal elérhetőségének korlátozása). Az EJEB megállapította azt is, hogy a török nemzeti jogban nem létezett a tiltás hatókörét és a bírósági felülvizsgálat garanciáját szabályozó szigorú jogi keretrendszer. „A Bíróság álláspontja szerint figyelembe kellett volna venniük – egyéb elemek mellett – azt a tényt, hogy egy ilyen, nagy mennyiségű információ hozzáférhetetlenné válásával járó intézkedés lényegesen korlátozta az internetfelhasználók jogait, és jelentős járulékos hatással bírt.”³⁰

²⁶ *Akdeniz* (24. lj.).

²⁷ Uo.

²⁸ *Yıldırım* (24. lj.).

²⁹ <http://sites.google.com/a/ahmetyildirim.com.tr/academic> – ma már nem elérhető a weboldal.

³⁰ Uo., 66.

3.3. Cengiz és mások kontra Törökország³¹

Egy másik esetben az ankarai büntetőbíróság döntött úgy, hogy egy, a YouTube-on közzétett poszt sértette az ország büntetőjogi törvényeit, amelyek tiltották Atatürk emlékének megsértését. A bíróság elrendelte a YouTube teljes körű blokkolását, amivel szemben Serkan Cengiz jogászprofesszor, valamint különböző török jogi egyetemek más tanárai is felszólaltak. Az EJEB-hez benyújtott keresetükben arra hivatkoztak, hogy hosszabb időn keresztül nem tudták használni a YouTube-ot, ami sértette az emberi jogikat. Ebben az esetben az EJEB ugyanúgy azt állapította meg, hogy a Törökország által hozott intézkedések sértették az EJEE 10. cikkét. Ezzel együtt az EJEB azt is kimondta, hogy a YouTube az információk és ötletek interneten keresztül történő fogadására és átadására való jog gyakorlásának fontos eszközét jelentette a kérelmezők számára, és a jogsértés annak ellenére kimondható, hogy mind a kérelmezőket ért kár, mind annak hatása csupán járulékos jellegű volt.³² A Bíróság ezen felül kimondta a korlátozás aránytalanságát, és a fentiekhez hasonlóan megkérdőjelezte a tiltás hatókörét szabályozó jogi keretrendszer a török nemzeti jogban. Emellett – a korábbiakhoz képest új figyelembe veendő tényezőként – a Bíróság fontos körülménynek találta azt is, hogy a korlátozást hosszabb időn keresztül fenntartották.

3.4. Kablisz kontra Oroszország, Dmitrijeva kontra Oroszország³³

Az egyik ügyben Grigorij Kablisz, egy orosz aktivista, tájékoztatta a komi főváros, Sziktivkar önkormányzatát arról a szándékáról, hogy tiltakozást kíván szervezni. Kérését elutasították, és miután Kablisz a közösségi médiában (Vkontakte) vezetett blogján kritizálta a döntést, a fiókját letiltották. Az orosz hatóság döntése ugyanígy elutasító volt Elvira Dmitrijeva orosz állampolgár esetében is, aki szintén tüntetést jelentett be Oroszországban. Az orosz hatóságok egyik esetben sem bocsátottak ki egyetlen bírósági végzést sem, így az orosz ügyészség intézkedései ideiglenes intézkedésnek minősültek. A *Dmitrijeva*-ügyben ráadásul az EJEE 10. és a 11. cikket is vizsgálták. Az EJEB mindkét esetben megállapította, hogy az orosz állam megsértette az EJEE 10. cikkét: a Bíróság kimondta, hogy az orosz „információs jogi törvényből hiányoznak a Bíróság esetjoga által előírt, a visszaélések elleni garanciát biztosító szabályok”.³⁴ Eszerint minden állam esetében olyan jogi keretrendszerre van szükség, amely biztosítja mind a tiltások hatályának szigorú ellenőrzését, mind pedig a hatékony bírósági felülvizsgálatot a hatalommal való visszaélés megakadályozása érdekében.³⁵

³¹ *Cengiz* (2. lj.).

³² Uo., 64.

³³ *Dmitrijeva* (24. lj.); *Kablisz* (24. lj.).

³⁴ *Kablisz* (24. lj.) 97.

³⁵ *Yıldırım* (24. lj.) 64. Az EJEB a kérdéssel az alábbi ügyekben is foglalkozott: *Association Ekin v. France*, no. 39288/98, 2001. június 17-i ítélet, 58; *Editorial Board of Pravoye Delo and Shtetel v. Ukraine*, no. 33014/05, 2011. május 5-i ítélet, 55.

3.5. Wikimedia Foundation Inc. és mások kontra Törökország³⁶

A harmadik eset, ahol Törökország kívánt blokkolást alkalmazni, kimenetelében eltér a fentebb tárgyalt *Abmet Yıldırım kontra Törökország* (2012) és *Cengiz és mások kontra Törökország* (2015) esetek által szolgáltatott példától. Ebben az ügyben az EJEB nem találta úgy, hogy Törökország megsértette volna az EJEE 10. cikkét. Az ügy háttere a következő: 2017-ben a török információs és távközlési technológiáért felelős hatóság a Wikipedia – törökön kívüli – minden nyelvű változatát letiltotta azzal az indoklással, hogy az megtagadta a kérésüket, hogy távolítsa el a Törökországot az ISIS és más terrorszervezetek támogatójaként megjelölő tartalmakat. Ezen a ponton fel kell hívni a figyelmet arra, hogy Törökországban 2019-re „több mint 15 intézmény és szervezet kapott felhatalmazást arra, hogy különböző szabályozások alapján hozzáférés-korlátozó végzéseket bocsásson ki vagy kérjen, és e hatáskörök többségét bírósági jóváhagyáshoz nem kötött közigazgatási blokkolási végzések benyújtásán keresztül gyakorolták”.³⁷ A fenti tartalmak kapcsán Törökország azt állította, hogy a Wikipedia az ország ellen szervezett „bemocskoló kampányban” vesz részt,³⁸ ezért a blokkolást fenntartották. Mivel egyeztetési kísérleteik zátonyra futottak, a Wikipedia 2019-ben kérelmet nyújtott be az EJEB-hez. Bár nem bizonyítható, hogy ennek hatására, de nem sokkal ezt követően a török alkotmánybíróság kimondta, hogy a teljes körű korlátozás sértette a török alkotmány 26. cikke által garantált véleménynyilvánítási szabadság jogát. Kimondta továbbá azt is, hogy a beavatkozás indokainak értelmezése túlzottan tág, ami előreláthatatlanná teszi a potenciális jogalapokat, és lényeges visszatartó erővel bír, azaz öncenzúrára sarkallhat.⁵ Mivel a kérdés Törökországon belül rendeződött, az EJEB a kérelmet nem bírálta el.

3.6. Vlagyimir Kharitonov kontra Oroszország, OOO Flavus és mások kontra Oroszország, Bulgakov kontra Oroszország, Engels kontra Oroszország³⁹

Az ebben az alfejezetben tárgyalt ügyek kapcsán a weboldalak blokkolásával kapcsolatos legutóbbi esetekben Oroszország szerepelt alperesként.⁴⁰ Ezen ügyek mindegyikében fellelhetünk hasonlóságokat, és az EJEB összevont döntésként egyazon napon (2020. június 23-án) hozott ítéletet mindegyikben, habár a kérelmeket 2013 és 2015 között nyújtották be. Vlagyimir Kharitonov azt vette észre, hogy weboldalának IP-címét blokkolták, mert az orosz szövetségi

³⁶ *Wikimedia Foundation Inc. ve Diğerleri Başvurusu* (Başvuru Numarasi: 2017/22355, Karar Tarihi: 26/12/2019).

³⁷ Yaman AKDENİZ – Ozan GÜVEN: *Web 2019: An Iceberg of Unseen Internet Censorship in Turkey*. Isztambul, İfade Özgürlüğü Derneği – Freedom of Expression Association. 2020. 4–8.

³⁸ Hande ATAY ALAM – Merieme ARIF – Joe STERLING: Turkey Blocks Wikipedia over What it Calls Terror „Smear Campaign”. *CNN*, 2017. április 29., <https://edition.cnn.com/2017/04/29/europe/turkey-wikipedia/index.html>.

³⁹ *Bulgakov* (24. lj.); *Engels* (24. lj.); *OOO Flavus* (24. lj.); *Kharitonov* (24. lj.).

⁴⁰ A visszatartó hatással kapcsolatosan l. még *Fatullayev v. Azerbaijan*, no. 40984/07, 2010. április 22-i ítélet, 102; *Magyar Tartalomszolgáltatók Egyesülete and Index.hu Zrt. v Hungary*, app no. 22947/13, 2016. február 2-i ítélet, 86; UNHRC i. m. (12. lj.), 28.

gyógyszer-ellenőrzési szolgálat le akarta tiltani a hozzáférést egy másik, ugyanannál a tárhelyszolgáltatónál és ugyanazon az IP-címen működő weboldalhoz. Az *OOO Flavius*-ügyben a weboldal elérését az orosz főügyész kérésére korlátozták anélkül, hogy ehhez először bírósági végzést szereztek volna. Oroszország elmulasztotta a felpereseket tájékoztatni arról, hogy valójában melyik feltöltött anyagot tartja jogsértő tartalomnak, így a felperes még el sem tudta távolítani azokat, hogy a hozzáférést visszakaphassa. Jevgenyij Bulgakov hozzáférést bírósági végzés alapján tagadták meg egy, a weboldalának szélsőséges kiadványokat tartalmazó részén tárolt elektronikus könyv miatt. Az orosz bíróság azt követően is fenntartotta a határozatot, hogy Bulgakov törölte az érintett könyvet, arra hivatkozva, hogy a korlátozás teljes körű volt, és nemcsak magára az adott anyagra vonatkozott. Grégory Engels nagyon hasonló helyzetben találta magát amiatt, hogy a weboldala a tartalomszűrők megkerülésének módjait taglaló információkat tartalmazott. A blokkolást annak ellenére elrendelték, hogy az információk nem sértették a nemzeti jogot. Az EJEB mindegyik bírósági ügyben egyhangúlag megállapította az EJEE 10. cikkének megsértését, és világosan kimondta, hogy a nemzeti eljárásokból hiányzott a szükséges legitimitás, mivel Oroszország információs jogi törvényének a weboldalak blokkolásához alkalmazott rendelkezései nem biztosítottak megfelelő garanciákat a visszaélésekkel szemben. A Bíróság azt is kimondta, hogy „valamely weboldal elérésének teljes körű blokkolása olyan extrém intézkedés, amely az újság- vagy televíziócsatorna-betiltáshoz hasonlítható”.⁴¹

4. Konklúzió

Az elmúlt évtizedben szinte minden jelentősebb médiaorgánus kifejezetten feltűntette a híroldalain, hogy „az ENSZ az internethez való hozzáférést emberi jogként ismeri el”.⁴² Ez pusztán újságírói fogásnak értelmezhető, hiszen az ENSZ EJT dokumentumainak konkrét szövege ilyen nem állít. Bár kimondta, hogy „ahhoz, hogy az internet globális, nyitott és átjárható maradjon, elengedhetetlen, hogy az államok a saját nemzetközi emberi jogi kötelezettségeiknek – különös tekintettel a véleménynyilvánítás szabadságára, az egyesülés szabadságára és az adatvédelemre – megfelelően kezeljék a biztonsági aggályokat”,⁴³ ez nem ugyanaz, mintha az internethez való szabad hozzáférést emberi jogként ismerték volna el.⁴⁴

⁴¹ *Kharitonov* (24. lj.) 38.

⁴² David KRAVETS: UN Report Declares Internet Access a Human Right. *Wired*, 2017. június 3., <https://www.wired.com/2011/06/internet-a-human-right>; Carli VELOCCI: Internet Access Is Now a Basic Human Right. *Gizmodo*, 2016. július 4., <https://gizmodo.com/internet-access-is-now-a-basic-human-right-1783081865>; Nicholas JACKSON: United Nations Declares Internet Access a Basic Human Right. *The Atlantic*, 2011. augusztus 8., <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/06/united-nations-declares-internet-access-a-basic-human-right/239911>.

⁴³ UNHRC: The Promotion, Protection and Enjoyment of Human Rights on the Internet. UN Doc A/HRC/32/L.20 (2016).

⁴⁴ Ezzel kapcsolatban l. még: Łukasz SZOSZKIEWICZ: Internet Access as a New Human Right? State of the Art on the Threshold of 2020. *Przeгляд Prawniczy Uniwersytetu Im. Adama Mickiewicza*, 8 (2020), 49–62.

Az internetelés megakadályozását célzó állami beavatkozás fenyegetése továbbra is fennáll. Az ENSZ-nek a véleménynyilvánítás szabadságáért felelős külömgébizottja aggályát fejezte ki 2020-ban amiatt, hogy „a kormányzatok egyre gyakrabban folyamodnak az internet lekapcsolásához, gyakran jogtalan célokból, és a lakosságra nézve minden esetben aránytalan hatásokat okozva.”⁴⁵ Az Európai Újságíró Szövetség és a Nemzetközi Sajtóintézet 2020. júliusi jelentésében⁴⁶ rámutatott, hogy 2020 márciusától júniusáig a médiaszabadság elleni fenyegetések széles köre állt fenn, pl. „ez idő alatt a török hatóságok továbbra is médiaszabályozó hatóságok felhasználásával állítottak le kritikus vagy érzékeny témákról tudósító orgánumokat.”⁴⁷

Az EJEB ítéleteiből kitűnik, hogy az internet korlátozása bizonyos esetekben akár elfogadható is lehet, de csak akkor lehet kompatibilis az emberi jogokkal, ha megfelel bizonyos követelményeknek. Gondosan ügyelni kell az EJEB háromelemű tesztjének mindhárom részére (jogszerűség, szükségesség és arányosság): a jelen cikkben vizsgált államok azonban rendszeresen nem felelnek meg e teszt szükségességre vonatkozó követelményének (pl. lennének kisebb beavatkozással járó módszerek is), illetve az arányosság követelményének (pl. járulékos károk keletkeznek, mint amikor a célzott anyagokkal semmilyen összefüggésben nem álló weboldalak vetetnek le vagy korlátoznak).

Mi lehet a jövőbeli irány? Az Article 19 nemzetközi emberi jogokkal foglalkozó szervezet részletezi azokat a követelményeket, amelyek megvalósulásával a helyzet jogilag megnyugtató módon rendezhető a jelenlegi jogszabályi környezet mellett is:

„Először is, a jogszabályoknak rendelkezniük kell a korlátozásra alkalmazható intézkedésekről, emellett jogszabályi rendelkezésnek kell világos és kiszámítható szabályok formájában meghatározni, hogy milyen tartalmak és milyen mértékben blokkolhatók. Annak megítélése során, hogy milyen tartalmak blokkolhatók, a nemzeti jogalkotásnak a nemzetközi emberi jogi normák által felállított standardokat kell követnie. Másodsor, a blokkolási intézkedéseket bíróságnak vagy független bírói szervnek kell elrendelnie. A nem független kormányzati szervek jó eséllyel túlzottan szigorú korlátozó intézkedéseket alkalmaznak, mivel elsődleges céljuk a véleménynyilvánítás szabadságával ellentétes érdekek védelme. Harmadrészt, az internetfelhasználók és az internetszolgáltatók számára lehetővé kell tenni a korlátozó intézkedések megtámadását. Ennek érdekében, amikor megpróbálnak hozzáférni egy blokkolt oldalhoz, elegendő információt kell a rendelkezésükre bocsátani arra vonatkozóan, hogyan támadhatják meg az intézkedést. Végezetül, a jogszerű tartalmak blokkolásának elkerülése érdekében a blokkoló intézkedéseket szigorúan céltartóan kell alkalmazni. Az IP-cím-technológiákat csak nem megosztott IP-kiszolgálók megcélzására szabad felhasználni.”⁴⁸

⁴⁵ UNHRC: Disease Pandemics and the Freedom of Opinion and Expression. UN Doc A/HRC/44/49 (2020), 25.

⁴⁶ EFJ–IPI–ECPMF: Mapping Media Freedom: a Four-Month Snapshot (2011), <https://www.mfrr.eu/wp-content/uploads/2020/07/MFRR-Monitoring-Report-FINAL.pdf>.

⁴⁷ Uo., 19.

⁴⁸ Article 19: *Russia: European Court Judgment is Victory for Freedom of Expression* (2020), <https://www.article19.org/resources/russia-european-court-judgment-is-victory-for-freedom-of-expression>.

Tekintettel arra, hogy az internet olyan sok ember számára vált az emberi jogok gyakorlásának és kifejezésének, az információk és az ötletek fogadásának és átadásának, valamint az államok és a csoportok marginalizációja elleni küzdelemnek az eszközévé a különböző társadalmakban, az ilyen esetek növekvő száma világos figyelmeztetés. Az EJEB által elbírált, mérföldkőnek számító esetekben különféle megközelítéseket láthatunk arra, ahogyan az államok korlátozni próbálják az internetet, valamint megkísérelnek elérhetetlenné tenni bizonyos tartalmakat a végfelhasználók számára. A nemzetközi joggyakorlat – mostanáig – megakadályozta őket ebben, és a jelen tanulmányban bemutatott esetjog alátámasztja: jogszerű tartalmak esetén az internetelés bármiféle korlátozása drasztikus beavatkozás, amelyet a világ államai csak utolsó, rendkívül indokolt intézkedésként alkalmazhatnak.

Szerzői jogi „user-szabadságok” a globális tartalmegosztó platformokon

LÁBODY PÉTER*

1. Bevezetés

Az Országgyűlés 2021. április 27-én fogadta el a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról szóló 2021. évi XXXVII. törvényt. A jogszabály a hazai jogalkalmazói tapasztalatokból kiindulva jelentős lépéseket tett a magyar szerzői jogi törvény modernizációja irányában. Ennél azonban sokkal fontosabb, hogy az európai uniós szerzői jogi reform két legfrissebb – és legnagyobb hatással bíró – elemének magyarországi implementációjára is e jogszabály révén került sor. A NetCab (vagy SatCabII) irányelv¹ célja az analóg televíziózást kiegészítő online közvetítések szerzői jogi kérdéseinek rendezése,² míg a 2019/790 irányelv (a továbbiakban: CDSM irányelv)³ átfogó jelleggel törekszik az Unió szerzői jogi szabályait (az összeset!) a digitális korhoz igazítani.

Az utóbbi irányelv nagyra törő céljait részben a szerzői jogi szabad felhasználások rendszerének felülvizsgálatával és kiegészítésével törekszik elérni, de például egy, a kereskedelmi forgalomban nem elérhető művek felhasználásával kapcsolatos új rezsimet is bevezet. E rezsím cél-

* Kutató, Nemzeti Közszerzői Jogi Intézet, főosztályvezető, Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala. E-mail: peter.labody@hipo.gov.hu.

¹ A műsorszolgáltató szervezetek egyes online közvetítéseire, valamint televíziós és rádiós műsorok továbbközvetítésére alkalmazandó szerzői jogok és szerzői joggal szomszédos jogok gyakorlására vonatkozó szabályok megállapításáról, valamint a 93/83/EGK tanácsi irányelv módosításáról szóló, 2019. április 17-i (EU) 2019/789 európai parlamenti és tanácsi irányelv (sokszor hivatkozzák Satcab2 irányelvként is, utalva arra, hogy az EU másodszor alkotmányos irányelvet sugárzás és a sugárzott tartalom továbbközvetítése szerzői jogi minősítéséről; az első Satcab irányelv a Tanács 1993. szeptember 27-i 93/83/EGK irányelve a műholdas műsorszugárzásra és a vezeték útján történő továbbközvetítésre alkalmazandó szerzői jogra és a szerzői joghoz kapcsolódó jogokra vonatkozó egyes szabályok összehangolásáról), <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019L0789&from=EN>.

² E tekintetben l. bővebben LÁBODY Péter: Az uniós audiovizuális politika és a szerzői jog egyik metszéspontjáról, avagy miért nem érhetők el ugyanazok a televízió-műsorok minden tagállamban? *In Medias Res*, 2019/2. 187–209.

³ Az Európai Parlament és a Tanács 2019. április 17-i (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról (CDSM irányelv).

ja az, hogy a kulturális vérkeringésből való kiesés veszélyével fenyegetett műveknek a kulturális intézmények általi felhasználásuk elősegítésével adjon még egy esélyt a közönséghez való eljutásra. Az irányelv egyúttal a szerzői jogi jogosultak pozícióját és érdekeiket az online világban történő érvényesülésén is javítani kíván. E körben – többek között – magasabb szintű transzpareniciát vár el irányukban a kreatív tartalmak felhasználóitól. Ennél sokkal fontosabb lépés viszont az, hogy az EU végre rászánta magát arra, hogy a szerzői művek felhasználása terén egyre dominánsabb szerepet betöltő online platformok működésének, felelősségének szerzői jogi aspektusait is rendezze.

Az irányelvet a magyar jogba átültető törvény a platformvilágba két fő ponton tör be. Egyrészt bevezet egy új kiadói szomszédos jogot, amely arra irányul, hogy a sajtókiadványokkal kapcsolatos fogyasztói attitűdök megváltozása miatt egyre rosszabb helyzetbe kerülő sajtókiadók számára mentőövet dobjon.

„Az új jog azt hivatott biztosítani, hogy az online platformok a sajtókiadványokat csak az azok kiadótól kapott engedélyek alapján tudják a jövőben felhasználni. A szomszédos jog hírekre és egyéb, kifejezetten nem tudományos tartalmakra vonatkozik, a linkek vagy a csak néhány szavas részletek (*snippetek*) felhasználására nem terjed ki.”⁴

Bár nagyon érdekes téma e tévesen „linkadónak” is nevezett új, a sajtókiadók bevételeinek növelésére hivatott jogintézmény, ez az írás a platformvilágot megrengető másik irányelvi rendelkezéssel, nevezetesen annak 17. cikkével foglalkozik. Annál is inkább, mivel a kiadói jog uniós szerzői jogba történő bevezetését körülbelül egy Richter-skála szerinti 5-ös, míg a 17. cikk hatását – az elfogadását megelőző aggodalmak alapján – egy 9-es erősségű rengésként értékelhetjük.

A 9,0–9,9 magnitúdójú rengés a Wikipédia tanúsága szerint rendkívüli erejű, amelynek nyomán megváltozik a táj. Átlagosan 20 évente fordul elő.⁵ Érdekes párhuzam, hogy a tárhelyszolgáltató platformok felelősségét újraszabályozó CDSM irányelv elfogadására 19 évvel az Elektronikus kereskedelemről szóló irányelvben (a továbbiakban: Eker. irányelv)⁶ rögzített közvetítői felelősségkorlátozási esetek (ún. *safe harbour* rezsim) elfogadását követően került sor. A rengés előfordulási ideje tehát nagyságrendileg stimmel. Lássuk most, hogy a táj – vagyis az internetes szerzői jogi környezet – változására mennyiben számíthatunk a rengés után.

⁴ LÁBODY Péter: Az ausztrál hírzárlat háttéréről. *ITKI*, 2021. március 5., <https://www.ludovika.hu/blogok/itkiblog/2021/03/05/az-ausztrali-hirzarlat-hattererol/>; bővebben I. LÁBODY Péter: Mégsem menti meg a hírmédiát az új európai szerzői jogi irányelv? *ITKI*, 2019. október 5., <https://www.ludovika.hu/blogok/itkiblog/2019/10/05/megsem-menti-meg-a-hirmediat-az-uj-europai-szerzoi-jogi-iranyelv>.

⁵ L. <https://hu.wikipedia.org/wiki/Richter-sk%C3%A1la>.

⁶ A belső piacon az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások, különösen az elektronikus kereskedelem egyes jogi vonatkozásairól szóló 2000/31/EK irányelv („Elektronikus kereskedelemről szóló irányelv”).

2. A DSM irányelv 17. cikke és annak jelentősége

Az alábbiakban röviden bemutatásra kerül a CDSM irányelv 17. cikke és az ennek nyomán megváltozott platformfelelősség rendszere.

2.1. A platformok új szerzői jogi felelőssége

A platformvilág egyik legprominensebb képviselője a YouTube. A szolgáltatásnak jelenleg kb. havi kétmilliárd aktív használója van, akik naponta mintegy ötmilliárd videót tekintenek meg, illetve ötszáz órányi tartalmat töltenek fel percenként.⁷ A platformra történő kattintások, megtekintések mintegy 66%-a kulturális tartalmakra irányul, és ebből 59% zene.⁸ A CDSM irányelvhez készített hatástanulmány szerint a hanglemezipiac 2015-ben mintegy 2 milliárd dollár bevételre tett szert az előfizetéses szolgáltatások révén, amelyeknek mintegy 68 milliós felhasználói bázisa volt. Ehhez képest a közösségi platformok esetében (amelyek a felhasználóik rájuk feltöltött tartalmait juttatják el a közönséghez) mintegy 900 milliós aktív felhasználói számról beszélünk, ami összesen mindössze 634 millió dollárt produkált a hangfelvételpiacnak, amely a globális zenei bevételeknek hozzávetőlegesen csak a 4%-a volt. Látjuk tehát, hogy a közösségi platformok a több mint tízszer annyi felhasználójuk után körülbelül harmadannyi bevételt generáltak a hanglemezipiacnak.

Ennek oka abban keresendő, hogy e platformok a felhasználóik által feltöltött tartalmakat teszik elérhetővé (ún. tárhelyszolgáltatóknak minősülnek), ennél fogva a jogosultak által nem engedélyezett tartalomfelhasználásokkal kapcsolatos felelősség tekintetében privilegizáltabb helyzetben vannak, mint a klasszikus tartalomszolgáltatók (pl. *streaming* szolgáltatók vagy *webcasterek*). Az Eker. irányelv szerinti közvetítői felelősségkorlátozási esetek egyike a tárhelyszolgáltatókra vonatkozik. Ennek lényege, hogy az ilyen szolgáltatók⁹ a rájuk feltöltött tartalmakkal kapcsolatban felmerülő jogsértések miatti felelősség alól mentesülhetnek, ha az adott tartalmat a jogsértő voltának ismertté válásakor azonnal eltávolítják. A közvetítő szolgáltatóknak tehát nem szükséges engedélyt kérniük a tartalmakkal kapcsolatos felhasználások után, hiszen ők nem is végeznek szerzői jogi felhasználást. A felelősségük passzív mivoltuk megőrzése esetén csak ún. *másodlagos, mögöttes felelősség*, amely akkor sújthatja őket, ha a jogsértő tartalmat a jogsértő voltról való tudomás szerzés ellenére nem távolítják el. A hatósági vagy bírósági eltiltás hatálya azonban rájuk is kiterjed. Ha egy tartalom szerzői jogsértő jellegét bíróság megállapítja, és eltiltást rendel el, ezt be kell tartaniuk a kimentett szolgáltatóknak is.

⁷ YouTube by the Numbers: Stats, Demographics & Fun Facts. *Omnicores*, 2020. október 28., <https://www.omnicoreagency.com/youtube-statistics>.

⁸ Commission Staff Working Document: Impact Assessment on the Modernisation of EU Copyright Rules, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/impact-assessment-modernisation-eu-copyright-rules> 1. rész, 138.

⁹ A jellemzőjük az, hogy a tartalom felett nincsen „kontrolljuk”, azt rajtuk kívül álló személyek helyezik el a platformjaikon.

A CDSM irányelv e megközelítésen változtatott földrengésszerűen, amikor beteretle a nagy „közösségi oldalak” az *online tartalommegosztó szolgáltató* fogalma alá,¹⁰ és kimondta, hogy e szolgáltatótípus szerzői jogi szempontból *felhasználónak* minősül. Ennek következménye pedig az, hogy kötelezetté váltak a felhasználásaikkal összefüggésben engedélyeket kérni a szerzői jogi jogosultaktól, ha pedig ezt elmulasztják, akkor ők lesznek felelősek a *usereik* által rájuk feltöltött tartalmakkal kapcsolatos engedély nélküli felhasználásokért. Röviden: mostantól a *userek* által a Facebook vagy a YouTube (vagy a TikTok vagy a DailyMotion stb.) platformjára feltöltött tartalmak után a platformok lesznek felelősek a szerzői jogi engedélyek megszerzéséért és az ezekért járó jogdíjak megfizetéséért.

2.2. *Safe Harbor* 2.0

Elég durvának hangzik ez. Talán még életszerűtlennek is, ha arra gondolunk, hogy a platformnak fogalma sincs arról, hogy ki mit tölt fel rá. Akkor milyen alapon kérjen engedélyt és fizessen érte? Az uniós jogalkotó a szabályozás kialakításánál figyelemmel volt ezen aggályokra, éppen ezért az Eker. irányelvhez hasonlóan mégiscsak elismerte e szolgáltatók közvetítői jellegét, és erre tekintettel egy, a felelősség alóli mentesülést lehetővé tevő speciális rezsimet vezetett be. Ennek lényege, hogy a szolgáltató mentesülhet a felületén engedély nélkül elhelyezett tartalmakkal kapcsolatos szerzői jogi felelősség alól, ha

- az adott helyzetben általában elvárható legnagyobb gondossággal eljárva mindent megtesz annak érdekében, hogy a platformján lévő tartalmak felhasználására engedélyt szerezzen, valamint
- ugyanilyen gondosság tanúsításával előzetesen megakadályozza, hogy a szerzői jogi jogosultak által megjelölt egyes tartalmak a platformján elérhetővé váljanak,
- ha pedig mégis elérhetővé válnak rajta ilyen – nem engedélyezett – tartalmak, akkor ezeket értesítés nyomán törli, és annak érdekében is az adott helyzetben elvárható legnagyobb gondossággal jár el, hogy e tartalmak a jövőben se legyenek a platformján elérhetőek.¹¹

Az új elvárások lényege tehát az, hogy a platformok szerezzenek a tartalmat feltöltő *userekre* tipikusan kiható engedélyeket (felhasználási jogokat) a jogosultaktól, a tartalmak felhasználása fejében pedig részesítsék őket a hirdetési bevételeikből. Ha pedig erre nincs mód,

¹⁰ A szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény 2021. június 1-jétől hatályos 57/A. §-a szerint tartalom- megosztó szolgáltatónak minősül az olyan, az elektronikus kereskedelmi szolgáltatások, valamint az információs társadalommal összefüggő szolgáltatások egyes kérdéseiről szóló 2001. évi CVIII. törvény (a továbbiakban: Ektv.) 2. § *k*) pontja szerinti szolgáltató, amelynek fő vagy egyik fő célja a szolgáltatás igénybe vevője által feltöltött, jelentős mennyiségű, szerzői jogi védelem alatt álló mű vagy szomszédos jogi teljesítmény a) tárolása, b) nyilvánossághoz közvetítése, ideértve a nyilvánosság számára lehívásra hozzáférhetővé tételét is, és c) üzletszerű összerendezése és népszerűsítése.

¹¹ A felelősségi rezsim végül a tartalom- megosztó szolgáltatók három típusa mentén differenciál avval összefüggésben, hogy ezektől mit vár el a felelősség alóli mentesüléshez. A legnagyobb elvárás a régebb óta működő és nagyon jelentős mennyiségű tartalmat és látogatót koncentráló platformokkal szemben fogalmazódott meg.

akkor az eddigi reaktív jellegű hozzáállásukat (értesítésre eltávolítás) váltsák fel egy proaktív, a tartalmak előzetes szűrését jelentő megközelítéssel. A rendszer ösztönzője pedig a tartalmak felhasználásával kapcsolatos szerzői jogi felelősség elkerülésének szükséglete, amely, ha az érintett tartalmak tömegére és ezek értékére gondolunk, a platformok számára elég erős motivációnak tűnik. (Csak egy, premier előtti vagy közeli filmalkotás vagy kizárólagos licenccel közvetített rangos sportesemény engedély nélküli online elérése mekkora kárt okozhat és kártérítési összeget generálhat.) Nem véletlen, hogy a 17. cikk elfogadásakor komoly – civil felháborodásban is tetet öltő – aggályok fogalmazódtak meg annak kapcsán, hogy az irányelvnek milyen negatív hatásai lesznek az interneten található tartalmakra.

2.3. Járulékos veszteségek és az elkerülésük érdekében született garanciák

Nem tűnik légből kapott félelemnek az, hogy a platformok a felelősség – és persze a kártérítés-fizetés – elkerülése érdekében inkább túl-, mint alulszűrik majd a tartalmakat. Ennek pedig olyan járulékos áldozatai is lehetnek, mint a már nem védett (régébbi hangfelvételek) vagy soha nem is védett tartalmak (az „internetfolklor” körébe tartozó alkotások, egyes mémek, gifek), illetve a szabad felhasználás körébe tartozó esetek (parodisztikus tartalmak, idézeteket tartalmazó filmismertető stb.), amelyeket egyszerű *userek* a véleményük kifejezése vagy egyszerűen a közösségi kommunikáció részeként tölten(én)ek fel a platformokra.

A félelem komolyságát mutatja például az a nyilatkozat, amelyet Jimmy Donal „Jimbo” Wales amerikai internetes vállalkozó, a Wikipédia társalapítója mondott a 17. cikk kapcsán (a 17. cikk korábban 13. cikként futott, a DSM irányelv elfogadott végleges változatában csúszott hátrébb 4 rendelkezéssel).

„A 13. cikk a jelenlegi formájában azzal fenyeget, hogy emberek millióit – legyen szó alkotókról vagy mindennapi *userekről* – fosztja meg attól a lehetőségtől, hogy tartalmakat töltsenek fel az olyan platformokra, mint a YouTube. (...) Ha úgy ültetik majd át, ahogyan a javaslatban szerepel, akkor a 13. cikk munkahelyek százait fenyegeti – európai alkotókat, üzleti vállalkozásokat, művészeket és mindazokat, akiket alkalmaznak.”¹²

Az aggodalmak hatására lépett az EU, és bizonyos garanciális irányelvi szabályok beiktatásával igyekezett gondoskodni a – platformokat az internetes szabad véleménynyilvánítás elfojtására hivatott cenzúrarobot szerepre kényszerítő – szabályok kiegyensúlyozásáról. Leszögezte, hogy a mémek, a GIF-ek az irányelvtől védve lesznek, mivel az idézés, kritika, ismertetés, valamint a karikatúra, paródia vagy utáncat kivételei körébe tartoznak.¹³ A szerzői jog és a szabad véleménynyilvánítás egyensúlyának biztosítékaként pedig az irányelvben a tagállamok számára

¹² L. https://twitter.com/jimmy_wales/status/1110517366365044736.

¹³ Chotima THETSIDAENG: User-Generated Content and Copyright Dilemma in Web 2.0 Era: Should the Specific Exception be Introduced in The EU? Szakdolgozat, <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1324356/FULLTEXT01.pdf>, 35.

kötelező jelleggel elő is írta e szabad felhasználási esetek kötelező bevezetését abban a körben, amelyben a tartalommegosztó szolgáltatók cselekményeit szerzői jogi szempontból nyilvánosságához közvetítésnek minősítette.

Ezen túlmenően a 17. cikk 7. bekezdése immár azt is elvárja, hogy az online tartalommegosztó szolgáltatók és jogosultak közötti együttműködés ne eredményezze a felhasználók által feltöltött olyan tartalmak hozzáférhetőségének megakadályozását, amelyek a szerzői jogokat nem sértik. Ide kell érteni azokat az eseteket is, amelyekben e tartalmak a szabad felhasználás körébe tartoznak. Ezt az előírást kiegészítve¹⁴ az irányelv azt is az online tartalommegosztó szolgáltatók feladatává teszi, hogy működtessenek olyan hatékony és gyors panasztételi és jogorvoslati mechanizmusokat, amelyek a szolgáltatás felhasználóinak fellépési lehetőséget biztosítanak a tartalmaik alaptalan hozzáférhetetlenné tétele vagy eltávolítása ellen.

A jelen tanulmány a továbbiakban azt vizsgálja, hogy az átültetés nyomán júniustól megváltozó magyar jogi környezetben a felhasználók milyen, a szabad véleménynyilvánítást garantáló online szabad felhasználásokra támaszkodhatnak majd a tartalommegosztó platformokon, és ezek a gyakorlatban mit tesznek majd lehetővé a *userek* számára. A platformoknak e szabad felhasználási körbe tartozó esetekben kell gondoskodniuk arról, hogy ne kerüljön sor indokolatlan szűrésre vagy eltávolításra.

3. Szabad felhasználások, *userek* és platformok

3.1. A szabad felhasználások jelentőségéről

Az internetes tartalommegosztó platformok működése kapcsán alapvető jelentősége van a szerzői jogi szabályoknak, mivel, mint az előzőekben olvasható volt, az ezeken elhelyezett tartalmak nagy része szerzői jogi oltalom alatt áll. Ha a ‘profí’ alkotók már készen rendelkezésre álló műveinek *userek* általi szimpla feltöltésén túl a *userek* által készített és a platformokra feltöltött tartalmakra gondolunk, akkor szinte döntő jelentőségű e tartalmak jelenléte.

Ez nemcsak a videók és dalok megosztására létrejövő, vagyis a szigorúbb értelemben vett tartalomfogyasztás biztosítására szolgáló YouTube típusú platformok esetében van így, hanem az olyan közösségi oldalakéban is, amelyek inkább a közösségi online kommunikáció színteréül szolgálnak (pl. Facebook). Ez utóbbiak esetében a *userek* kommentjei, az általuk továbbosztott alkotások bírnak leginkább jelentőséggel. Ezen túlmenően pedig vannak platformok, amelyek leginkább a *userek* által megváltoztatott, „továbbalkotott” szerzői jogi tartalmakra (*user*

¹⁴ Megoszlanak a vélemények arról, hogy a panasztételi mechanizmus platformok általi működtetése önmagában elegendő-e a 17. cikk 7. bekezdésében foglalt garanciális elvárás teljesítésére. Az Európai Bizottságnak a 17. cikk tekintetében várhatóan idén nyáron kiadott iránymutatásainak előzményei alapján mindenesetre a Bizottság álláspontja szerint ez nincs így. Álláspontja szerint a szabad véleménynyilvánítás kiegyensúlyozott érvényesülése azt is megkívánja, hogy a platformok lehetőleg már a szűrés megelőzően mérlegeljék azt, hogy egy tartalom, még akkor is, ha az adott felhasználás a korábban szolgáltatott jogosulti információ alapján jogszerűtlennek tűnik, és ezért szűrésre volna hivatott, a szabad felhasználás körébe tartozik-e. Ha pedig a jelek arra utalnak, hogy a hozzáférhetővé tétel nem jogszerűtlen, akkor a 17. cikk 7. bekezdése alapján ezt nem is szabad megakadályozniuk.

generated content) fókuszálnak (pl. TikTok), amelyek többsége – legyen szó a továbbalkotott eredeti, vagy a továbbalkotás nyomán létrejövő új származékos tartalmakról – szintén szerzői jogi oltalom alatt áll.

A véleménynyilvánítás, ezen belül a kreatív tartalmakkal történő kommunikáció szükséglete így gyakran kerülhet összeütközésbe az alapvetően az engedélyek rendszerén alapuló szerzői joggal a platformokon. E konfliktusok feloldása kapcsán játszanak kulcsszerepet a szabad felhasználások, hiszen céljuk épp a szerzői jogok és a felhasználói, vagyis *user* érdekek (egyes jogértelmezések alapján egyenesen jogok) közötti megfelelő egyensúly jogalkotó általi megteremtése.

A CDSM irányelv (70) preambulumbekzdése szerint a felhasználók számára a *szövegidézés, kritika, ismertetés, karikatúra, paródia vagy utánzat* céljára készített tartalmak feltöltését és hozzáférhetővé tételét kell lehetővé tenni, mivel ez különösen fontos az Európai Unió Alapjogi Chartájában foglalt alapvető jogok – különösen a véleménynyilvánítás szabadsága és a művészet szabadsága –, valamint a tulajdonhoz, többek között a szellemi tulajdonhoz való jog közötti egyensúly megteremtése érdekében. Mint arra már utaltam, e konkrét szabad felhasználási esetek tagállami bevezetését ezért a 17. cikk által érintett körben kötelezővé is teszi az irányelv, a platformoktól pedig elvárja, hogy az említett célból védett felhasználások támogatása érdekében működtessenek hatékony panasztételi és jogorvoslati mechanizmusokat. Lássuk a továbbiakban, hogy ez utóbbi szabad felhasználási esetek milyen uniós és magyar jogi környezetbe lettek beágyazva, érvényesülésüket milyen jogi kontextus határolja be.

3.2. A *userek* által végezhető szabad felhasználások kontextusa

Mielőtt a 17. cikk nyomán a magyar jogba átültetett és 2021. június 1-jén hatályba lépő új szabályozás szempontjából kiemelt jelentőségű szabad felhasználási esetek célzott vizsgálatára rátérünk, indokolt annak a környezetnek a rövid bemutatása, amelynek keretében a szabad felhasználások általánosságban érvényesülnek. Látni fogjuk ugyanis, hogy a magyar szerzői jogban már a kezdetek óta létező (idézés) és a most bevezetendő kivételek (paródia, karikatúra, utánzás, vagyis *pastiche*) egyaránt a szabad felhasználásokkal kapcsolatos nemzetközi, uniós és hazai általános elvek mentén, ezek hálózatában érvényesülhetnek csak.

3.2.1. A *háromlépcsős teszt*

A nemzetközi kontextus szempontjából elsősorban az ún. *háromlépcsős teszt* emelendő ki. Ez a fő nemzetközi szerzői jogi szerződésekben (Berni Unió Egyezmény, TRIPS Egyezmény, WIPO Szerzői Jogi Szerződés, WIPO Hangfelvételekről szóló Szerződés) és az uniós jogban,¹⁵

¹⁵ L. az nyilvánossághoz közvetítés (így az internetes lehívásra hozzáférhetővé tétel), valamint a többszörözési és a terjesztési jog kapcsán a háromlépcsős tesztet az 5. cikk 5. bekezdésében bevezető Infosoc irányelvet (az Európai Parlament és a Tanács 2001. május 22-i 2001/29/EK irányelve az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról).

ennélfogva pedig a magyar jogban is szereplő általános alapelv állapítja meg a szabad felhasználások bevezethetőségének, egyben a már bevezetett szabad felhasználási eseteknek az alkalmazási kereteit. A tesztnek hazánkban mind a jogalkotás, mind a jogalkalmazás szempontjából nagy jelentősége van.

a) A háromlépcsős teszt mint jogalkotói keret

Az előbb említett szerzői jogi nemzetközi szerződésekből a részes országok azt vállalják, hogy a szerzői jogi védelem minimumát és a nemzeti elbánást biztosítják a másik állam polgárai tekintetében. Ez ösztönzi az államokat arra, hogy saját szerzői joguk mindenképpen tartalmazza a védelem minimumát. A felek arra is kötelezik magukat, hogy e minimum védelmi szintet csak bizonyos, jól meghatározott elvek mentén törlik át. A háromlépcsős teszt lényege az, hogy e védelmi szint áttörésének mindenki számára elfogadott elveit meghatározza. Eszerint a szerzői jogok érvényesülésével szembeni kivétel vagy korlátozás jogalkotó általi megállapítására csak *különleges* esetekben van mód, és csak akkor, ha ez *nem áll ellentétben* a műrendes (szokásos) felhasználásával, és *nem károsítja indokolatlanul* (vagyis az adott szabad felhasználás által indokolható mértéken túlmutatóan) a jogosult jogos érdekeit. Egy gyakorlati példával megvilágítva a helyzetet, olyan szabad felhasználás bevezetésére nincsen mód, amely különbségtétel nélkül minden *user* számára lehetővé tenné az öt percnél nem hosszabb zenei videók feltöltését az internetre. Ez sem a felhasználói kör, sem a videók szempontjából nem lenne speciális eset, hiszen szinte minden felhasználót és a tartalmak (legalábbis a zenei videók) túlnyomó többségét lefedné, ráadásul a mű szokásos felhasználását is elfojtaná, hiszen az olyan üzleti modellek, mint a Vevo YouTube-csatornája vagy az előfizetéses *streaming* csatornák nagyrészt erre az üzleti modellre épülnek. Ennélfogva természetesen a jogosulti bevételeket is jócskán, vagyis az indokolható mértéken túlmenően megnyirbálná, ami a jogosultak részére már nem indokolható kárt okozna, így a lépcső harmadik fokával is ütközést jelentene.

Ezzel szemben, ha a szabad felhasználás keretében csak a nonprofit alapon működő nyilvános *könyvtárak* részére tenné lehetővé a jogalkotó, hogy a kereskedelmi forgalomban *nem elérhető* zenei videókat tegyenek az interneten hozzáférhetővé, akkor ez már a háromlépcsős tesztel összhangban álló szabad felhasználásnak lehet minősíthető. (Ez utóbbi szabad felhasználási eset tagállami bevezetését egyébként a CDSM irányelv elő is írja a tagállamok számára arra az esetre, ha az adott tagállamban nincsen olyan reprezentatív közös jogkezelő szervezet, amely e művek felhasználását engedélyezné).¹⁶

b) A háromlépcsős teszt mint jogalkalmazási keret

A magyar szerzői jogi törvény a szabad felhasználások általános szabályai között külön rendelkezésben is tartalmazza a háromlépcsős tesztet, igaz, a nemzetközi és uniós példától némileg eltérően. Az 1999. évi LXXVI. törvény a szerzői jogról (Szt.) 33. § (2) bekezdése szerint a felhasználás akkor jogszerű szabad felhasználás, ha – azon túlmenően, hogy nem sérelmes a mű

¹⁶ L. az irányelv 8–11. cikkei.

rendes felhasználására, és indokolatlanul nem károsítja a szerző jogos érdekeit – a tisztesség követelményeinek is megfelel, és nem irányul a szabad felhasználás rendeltetésével össze nem férő célra. Az utóbbi két feltétel *expressis verbis* nem szerepel a 'hagyományos' háromlépcsős teszt megfogalmazásokban.

Egy példa e 'többletkövetelmények' mibenlétének megvilágítására: a Szerzői Jogi Szakértő Testület (SZJSZT) e további követelményre hivatkozva jutott például arra a 17/2006. számú szakvéleményében, hogy a tisztesség követelményébe ütközés miatt nem tekinthető jogszerű szabad felhasználásnak az olyan tartalomról történő magáncélú másolás, amely tartalom a szerzőjének engedélye nélkül vált hozzáférhetővé a másoló számára. Elsőre tehát úgy tűnhet, hogy a *tisztesség* és a *rendeltetészerű joggyakorlás* mint kiegészítő „lépcsőfokok” beiktatásával a magyar jogalkotó a szabad felhasználással élni kívánó felhasználók lehetőségeit az uniós szinten irányadó keretekhez képest némileg tovább szűkítette. Ennek az előírásának ugyanakkor gyakorlati jelentősége nem nagyon van, mivel az Európai Unió Bírósága (a továbbiakban: Bíróság vagy EUB) az *ACI Adam*-ügyben (C-435/12) éppen ugyanerre a következtetésre jutott a magáncélú másolás kapcsán, vagyis a tisztesség és a rendeltetészerű joggyakorlás követelménye az eredeti teszt alapján is érvényesült.

Aminék ugyanakkor a témánk szempontjából már komoly gyakorlati jelentősége lehet, az az a körülmény, hogy az Sztj. háromlépcsős tesztet megismétlő rendelkezése már a jogalkalmazókat – és persze a felhasználókat – kötelező rendelkezés. Ez azt jelenti, hogy ahhoz, hogy a konkrét felhasználás a magyar szerzői jog alapján szabad felhasználásnak minősüljön, önmagában nem elegendő a törvényben foglalt szabad felhasználási eset mint formális tényállás követelményeinek való megfelelés – ehhez az adott felhasználásnak az Sztj.-ben foglalt háromlépcsős teszt követelményeinek is meg kell felelnie. A háromlépcsős teszt jogalkalmazói felhasználására több SZJSZT szakvélemény révén is sor került már,¹⁷ de német példa is hivatkozható e téren, így pl. az ún. *Metall auf Metall*-ügy is. A kérdéses ügyben a Kraftwerk zenekar egy dalából került sor egy parányi részlet más általi engedély nélküli felhasználására (ún. *sampling*). A német bíróság azt is értékelte a szabad felhasználás jogszerűségének megállapításakor, hogy az adott felhasználás mennyiben sérelmes az eredeti hangfelvétel rendes felhasználására, és mennyiben sérti a hangfelvétel-előállító gazdasági érdekeit. Az ügyben egyébként a szabad felhasználás jogszerűsége a német bíróság előtt megállapítást nyert.¹⁸

A vizsgálatunk szempontjából érintett szabad felhasználási esetek értékelése kapcsán természetesen a háromlépcsős teszt mint jogalkalmazói (felhasználói) keret bírhat majd gyakorlati jelentőséggel. A teszt a jogalkotót kötő követelményeinek vizsgálata kapcsán az EU nem nagyon hagyott mozgásteret a tagállami jogalkotóknak, hiszen kötelezővé tette számukra e szabad felhasználási esetek bevezetését. A jogalkalmazói szempontokra az egyes szabad felhasználási esetek értékelésekor térünk ki.

¹⁷ SZJSZT 19/2014; SZJSZT 8/2011; SZJSZT 31/2007.

¹⁸ The use of samples for artistic purposes may justify an interference with copyrights and related rights, <https://www.bundesverfassungsgericht.de/SharedDocs/Pressemitteilungen/EN/2016/bvg16-029.html>.

3.2.2. További alapelvek a szabad felhasználások alkalmazása kapcsán

A háromlépcsős teszten túlmenően a szabad felhasználások gyakorlati érvényesülésének kontextusát adja néhány, az uniós jogból fakadó, illetve a hazai jogban (írott és jogalkalmazói döntésekben egyaránt) kiforrott alapelv is. Ezek szintén fontos fogódzót jelenthetnek a konkrét felhasználási cselekmények szabad felhasználással minősíthetősége kapcsán.

a) A szerzői jog szabad felhasználás keretében történő korlátozhatóságának eseteit a jogalkotó jelöli ki

Az Európai Unió Bírósága több ügyben is rámutatott,¹⁹ hogy a tagállamoknak az Infosoc irányelv keretei között nincsen lehetőségük újabb szabad felhasználási eseteket bevezetni a többszörözési és a nyilvánossághoz közvetítési (online lehívásra hozzáférhetővé tételi) jogok vonatkozásában.²⁰ Ennek oka az, hogy az uniós jogalkotó egyrészt átvette e bevezethető szabad felhasználási esetek Infosoc irányelvi felsorolásába a tagállamok valamennyi létező szabad felhasználási esetét, másrészt e szabad felhasználási esetek megállapításakor maga értékelte a szerzői jogok olyan alapvető jogokkal való összhangját, mint a véleménynyilvánítás vagy a művészi önkifejezés szabadsága. (Ez az állítás természetesen ugyanígy igaz a szerzői jogi törvényben foglalt és az Infosoc irányelvvel szükségszerűen konform hazai szabad felhasználásokra is.)

Nincs tehát mozgáster olyan bírói mérlegelésre, amely valamely, a törvényben felsorolt szabad felhasználási esethez nem köthető cselekményt akár alapjogra hivatkozással a szabad felhasználás körébe tartozónak minősítene. Magyarországon tehát nem él a *fair use* doktrína,²¹ vagyis – a szerzői jogi törvényben konkrétan körülírt szabad felhasználási eseten alapuló felhatalmazást nélkülöző – alapjogi mérlegelés nem vezethet szabad felhasználás megállapításához. Ezt a megközelítést erősíti meg a *Superman*-ügy is,²² amelyben a paródia célú felhasználás tekintetében a Fővárosi Ítéltábla arra a következtetésre jutott, hogy önmagában a paródia szabad véleménynyilvánítás körébe tartozó alapjogi jellege nem ad felmentést a felhasználás engedélyköteles volta alól. „Mivel a magyar szerzői jogi törvény nem tartalmazza a paródia célú szabad felhasználást, ezért az átdolgozáshoz a felperes engedélyét kellett volna kérni. Ennek hiányában az alperesi felhasználás jogsértő.”

¹⁹ A C-469/17. sz. *Funke Medien NRW GmbH kontra Bundesrepublik Deutschland* ügyben 2019. július 29-én hozott ítélet, 64. bek.; a C-476/17. sz. *Pelham GmbH és társai kontra Ralf Hütter és Florian Schneider-Esleben* ügyben 2019. július 29-én hozott ítélet, 65. bek.; a C-516/17. sz. *Spiegel Online GmbH kontra Volker Beck* ügyben 2019. július 29-én hozott ítélet, 49. bek.

²⁰ Christophe GEIGER: 'Fair Use' through Fundamental Rights: When Freedom of Artistic Expression allows Creative Appropriations and Opens up Statutory Copyright Limitations. In: Shyamkrishna BALGANESH – Wee Loon NG-LOY – Haochen SUN (szerk.): *The Cambridge Handbook of Copyright Limitations and Exceptions*. Cambridge, Cambridge University Press, 2020.

²¹ MEZEI Péter: Mitől *fair* a *fair*? Szerzői művek felhasználása a *fair use*-teszt fényében. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2008/6.

²² BDT2020. 2. Erről bővebben I. UJHELYI Dávid: *A paródia-kivétel szükségessége és lehetséges keretrendszere a hazai szerzői jogban*. Doktori értekezés, PPKÉ, 2020.

Meg kell jegyezni, hogy a szerzői jogi *Nagykommentár* a fenti állításokon kívül utal arra is, hogy a szerzői jognak vannak külső, alkotmányos korlátai is, „bár ezeket a jogalkotó folyamatosan beépíti az Sztj. belső korlátai közé. Ilyen külső korlátok a szerzői jog létének és gyakorlásának alkotmányos és emberi jogi kontrollja, a versenyjogi korlátok és végül a joggal való visszaélés tilalmának szabálya, mint ami alkalmas az azonos rangú magánjogi – például a dologra vonatkozó tulajdonosi és a műre vonatkozó szerzői jogi – kizárólagos jogok ütközésének feloldására.”²³ Ezen állításnak ugyanakkor az itt tárgyalt témánk – a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tétel tartalomjegyző platformokon – szempontjából nem sok jelentősége van.

b) A harmonizált szabad felhasználási esetekben fogalt elemek az uniós jog önálló és egységes fogalmainak tekintendők, és ennél fogva azonosan kell őket értelmezni az Európai Unióban

Az uniós jog egységes alkalmazásának követelményéből és az egyenlőség elvéből fakadóan a tagállami jogokra kifejezett utalást nem tartalmazó uniós jogi rendelkezéseket az egész EU-ban önállóan és egységesen kell értelmezni, figyelembe véve a rendelkezés összefüggéseit és a kérdéses szabályozás célját. Mivel a szabad felhasználásokat megállapító irányelvek e tekintetben nem tartalmaznak utalást a tagállami jogokra, e megközelítést több, szabad felhasználással kapcsolatos ügy is megerősítette. Ilyen volt a *Deckmyn*-ügy a paródia kapcsán,²⁴ vagy a *Spiegel Online*-ügy az idézés (és valamennyi, az Infosoc irányelv 5. cikk 3. bekezdésében felsorolt szabad felhasználás) tekintetében.²⁵ Az *Infopaq*-ügyben pedig éppen e megközelítésre tekintettel mondta ki a Bíróság, hogy az osztrák kormány nem hivatkozhat érvényesen arra, hogy a tagállamok hatáskörébe tartozik a 2001/29 irányelv 2. cikkében szereplő „részben történő többszörözés” fogalmának meghatározása, ez ugyanis uniós hatáskörbe tartozik.²⁶ A Bíróság egyúttal iránymutatásul azt kis kifejtette, hogy mivel a 2001/29 irányelv egyáltalán nem határozza meg e fogalmakat, azokat a köznyelvben elfogadott szokásos jelentésüket alapul véve kell értelmezni, figyelembe véve azon szövegkörnyezetet, amelyben e kifejezéseket használják, és azon szabályozás célkitűzéseit, amelynek e kifejezések a részét képezik.²⁷ Ha a fenti elvet szigorúan követjük, akkor a most a CDSM irányelv által bevezetett/kötelezővé tett szabad felhasználási esetekkel kapcsolatban az lesz a végkifejlet, hogy az uniós esetjog nyomán tagállami jellemzőiktől megfosztott, teljesen harmonizált tényállásokká kövesednek majd.

²³ GYERTYÁNFY Péter (szerk.): *Nagykommentár a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvényhez*. Budapest, Wolters Kluwer, 2020. 261.

²⁴ A C-201/13. sz. *Joban Deckmyn és Vrijheidsfonds VZW kontra Helena Vandersteen és társai* ügyben 2014. szeptember 3-án hozott ítélet, 14–15. bek.

²⁵ *Spiegel Online* (20. lj.) 62. bek.

²⁶ Uo., 27. és 29. bek.

²⁷ *Deckmyn* (25. lj.) 19. bek.; *Spiegel Online* (20. lj.) 65. bek.

c) A szabad felhasználási eseteket szűkítetten kell értelmezni

Az EUB az *Infopaq*-ügyben több fontos, a szabad felhasználások érvényesülése kapcsán releváns alapelvet rögzített.²⁸ Ilyen annak megerősítése, hogy az online felhasználásokkal kapcsolatosan vagyoni jogokat megállapító Infosoc irányelv (9)–(11) preambulumbekzdéseiből az következik, hogy annak elsődleges célja a magas szintű védelem létrehozása. Ez különösen a szerzők javára lehetővé teszi azt, hogy megfelelő díjazásban részesüljenek műveik felhasználásáért – ideértve e művek többszörözését is –, ezáltal a jövőben is alkotó és művészi tevékenységet folytathassanak.²⁹ Ezt az eleve magas szintű védelmet megfogalmazó elvárást az ítélet tovább erősítette azzal, hogy kimondta, az irányelv azon rendelkezéseit, amelyek az ugyanezen irányelv által megállapított főszabálytól való eltérést (vagyis a magas szintű védelmet megállapító vagyoni jogokhoz képest szabad felhasználási eseteket) fogalmazzák meg, szigorúan kell értelmezni.

Ezt az alapelvet az Szt. is megismétli, amikor a 33. § (3) bekezdésében kimondja, hogy a szabad felhasználásra vonatkozó rendelkezéseket nem lehet kiterjesztően értelmezni. E a megközelítés a gyakorlatban azt jelenti, hogy valamely a törvényben foglalt kivételhez fűzött feltételt nincs mód felülírni, még akár alapjogi alapokra hivatkozással sem. E szigorú – egyben persze a jogértelmezést orientáló volta miatt jogbiztonságot is jelentő – alapelv kétségtelenül tovább rontja a rugalmasnak egyébként sem tekinthető szabad felhasználási keretrendszer megfelelő adaptációját. Az uniós (és néhol a magyar) joggyakorlat azonban fontos garanciális elemeket is nyújt a szabad felhasználók számára; ezeket a következőkben mutatjuk be.

d) A szabad felhasználási esetek kvázi felhasználói jogok, amelyeknek a szerzői jogokkal egyensúlyban kell állniuk, és garantálni kell hatékony érvényesülésüket, valamint azt, hogy a céljukat elérjék

A *Nagykommentár* az EUB esetjogára alapítva ekként fogalmaz:

„[A] korlátozások és kivételek értelmezésekor az alapjogok egyensúlyának megőrzése céljából a tagállami bíróságok kötelesek figyelembe venni a Charta – és az Emberi Jogok Európai Egyezménye – előírásait (vö. C-469/17, 76. pont; C-516/17, 59. pont). Ezen értelmezési folyamat részeként pedig lehetőség van akár arra is, hogy a szerzői jogok hátrányára érvényesüljenek más alapjogok (különösen a véleménynyilvánítás szabadsága), mintegy lehetővé téve külső korlátozások érvényre juttatását, természetesen mindig egyedi mérlegelés nyomán.”

²⁸ A C-302/10. sz. *Infopaq International A/S kontra Danske Dagblades Forening* ügyben 2012. január 17-én hozott ítélet, 56–57. bek.

²⁹ A C-5/08. sz. *Infopaq International A/S kontra Danske Dagblades Forening* ügyben 2009. július 16-án hozott ítélet, 40. bek.

A Bíróság a *Football Association Premier League*-ügyben³⁰ arra is felhívta a figyelmet, hogy a kivételek és a korlátozások megfelelő működésének garantálása érdekében a szabad felhasználások értelmezése során a céljukat és rendeltetésüket is figyelembe kell venni.³¹

A Bíróság a *Spiegel Online*-ügyben egyenesen a tagállamok feladatává teszi, hogy a szabad felhasználási esetekkel kapcsolatos rendelkezések végrehajtása során őrizze meg azok hatékony érvényesülését és biztosítsa céljaikat. E jogértelmezésre támaszkodva az ügyben a Bíróság az uniós joggal ellentétesnek ítélte egy, a nemzeti jog alapján a szabad felhasználás alkalmazását nehezítő többletfeltételt, azon az alapon, hogy az a szabad felhasználás rendeltetésének betöltését korlátozza,³² ez utóbbi pedig abban áll, hogy hozzájáruljon a Charta 11. cikkében biztosított tájékoztatói szabadság és sajtószabadság gyakorlásához.³³ Ezen túlmenően az „EUB mind a TU Darmstadt, mind a legújabb alapjogok és szerzői jogok ütközését tárgyaló előzetes döntéseiben (*Spiegel Online* és *Funke Medien* [korábbi nevén: *Afghanistan Papiere*] ügyek) arra az álláspont-ra helyezkedett, hogy a szerzői jogi korlátozások és kivételek a végfelhasználók oldalán alanyi jogokat (*user rights*) keletkeztetnek. (Vö. C-117/13, 43. bek; C-469/17, 70. bek; C-516/17, 54. bek.)³⁴

A szabad felhasználások felhasználói jogokként való általános értelmezése a fenti ítéletek ellenére azért korántsem tekinthető egységesnek. Az Szjt. sem biztosít valamennyi szabad felhasználás esetében kikényszerítési mechanizmust a felhasználók számára, illetve bizonyos szabad felhasználási eseteknél kifejezetten lehetőséget ad ezek kizárására (pl. sajtóátvétel³⁵). A *user rights* témában fontos olvasmány egyrészt az Európai Akadémikusok által a CDSM irányelv 17. cikkének átültetésével összefüggésben kiadott ajánlása, amely a felhasználói szabadságok védelméről szól,³⁶ másrészt az Association Littéraire et Artistique Internationale (ALAI) nagymúltú (1878-ban létrehozott) szerzői jogi szakmai szervezetnek szintén a 17. cikk átültetésével kapcsolatosan született 2020. márciusi véleménytervezete, amely nem jogokként, hanem pusztán a szerzői jog érvényesülése alóli kivételekként tekint e szabad felhasználási esetekre.³⁷

³⁰ A C-403/08. sz. *Football Association Premier League Ltd. és társai kontra QC Leisure és társai* és a C-429/08. sz. *Karen Murphy kontra Media Protection Services Ltd.* ügyekben 2011. október 4-én hozott ítélet.

³¹ Martin SENFTLEBEN: Bermuda Triangle – Licensing, Filtering and Privileging User-Generated Content Under the New Directive on Copyright in the Digital Single. *Market Institute for Information Law (IvIR), University of Amsterdam; University of Amsterdam.* 11.

³² A Bíróság az Infosoc irányelv 5. cikk (3) bek. c) pontjában foglalt és elég részletesen szabályozott kivételt (a sajtó tájékoztatói célú szabad felhasználása) kapcsán mondta ki, hogy annak második fordulatát akként kell értelmezni, hogy azzal ellentétes az olyan nemzeti szabály, amely arra az esetre korlátozza az e rendelkezésben előírt kivételt vagy korlátozás alkalmazását, amikor a védett mű napi eseményekről szóló tudósítás céljából történő felhasználására vonatkozó előzetes engedély kérésére észszerűen nincs lehetőség.

³³ *Spiegel Online* (20. lj.) 62–74. bek.

³⁴ GYERTYÁNFY i.m. (24. lj.) 261.

³⁵ „Napi eseményekhez kapcsolódó, időszzerű gazdasági vagy politikai témákról megjelentetett cikkek vagy e témákról sugárzott művek a sajtóban szabadon többszörözhetők, nyilvánossághoz közvethetők – ideértve a nyilvánosság számára történő hozzáférhetővé tételt [26. § (8) bek.] is –, feltéve, hogy a szerző nem tett az ilyen felhasználást megtiltó nyilatkozatot.” [Szjt. 36. § (2) bek.]

³⁶ Safeguarding User Freedoms in Implementing Article 17 of the Copyright in the Digital Single Market Directive: Recommendations from European Academics, <https://www.ivir.nl/recommendationsarticle17/>.

³⁷ Draft Opinion on certain aspects of the implementation of Article 17 of Directive (EU) 2019/790 of 17 April 2019 on copyright and related rights in the digital single market, https://www.alai.org/en/assets/files/resolutions/200330-opinion-article-17-directive-2019_790-en.pdf.

Mindazonáltal, mint látjuk, az a jogértelmezés, hogy a szabad felhasználási esetek nem csupán a szerzői jogok alóli kivételek, hanem *user* jogok (alanyi jogok), fontos hivatkozási alap a CDSM irányelv 17. cikkének értelmezése szempontjából, és nagy hangsúlyt kapott az irányelv elfogadást követő értelmezése kapcsán is. Részben e megközelítésből tartják levezethetőnek azt a jogértelmezést, hogy a véleménynyilvánítás szerzői joggal szembeni védelme egy kiegyensúlyozott rendszerben nem merülhet ki abban, hogy csupán a szerzői jogi jogosultak által a szolgáltatóknak nyújtott információk mentén történt hibás blokkolások orvoslását teszi lehetővé. A mechanizmusnak a jogszerű (akár közvetlenül engedélyezett, szabad felhasználáson alapuló, akár szerzői jog által már nem védett) tartalmak felhasználásának lehetőségére már a feltöltéskor figyelemmel kell lennie. Vagyis az algoritmusoknak mérlegelniük kell azt, hogy a szerzők által rendelkezésre bocsátott információkkal egyező tartalmak nem minden esetben blokkolandók, hanem bizonyos esetekben jogszerűen kerülnek feltöltésre, még akkor is, ha ehhez a szerző nem járult hozzá.

A véleménynyilvánítással kapcsolatos szabad felhasználások mint *user* jogok szupererejét némileg csökkenti, hogy ezeket az írott szerzői jog explicite soha nem emelte joggá, és valójában a CDSM irányelv sem fűz semmilyen szankciót ahhoz, ha a platformok például egy szűrési döntés kapcsán ez utóbbiak helyett, nem indokolható módon, a szerzői jog érvényesülését helyezik előtérbe. Persze egy szerzői jogi irányelv nem is lett volna alkalmas ilyenén, lényegében a véleménynyilvánítás, a szólásszabadság védelmére hivatott szankciórendszer megteremtésére. Ami a szólásukat védeni kívánó *userek* számára – egy talán nem annyira kézenfekvő, de reális – megoldást jelenthet, az ezen alapjogok horizontális avagy közvetlenül az Alaptörvényből levezethető hatálya, amelyet az adott *user* például a platformok általános szerződési feltételeinek megszegésével kapcsolatos magánjogi igényérvényesítés keretében hívhat segítségül.³⁸

e) Bizonyos szabad felhasználások csak meghatározott kedvezményezettek javára biztosítanak szabadságot

Kézenfekvő, hogy bizonyos szabad felhasználási esetek az általuk biztosítani kívánt célokból és rendeltetésükből fakadóan csak meghatározott szereplők, kedvezményezettek javára biztosítanak felmentést a szerzői jogi felhasználásokkal kapcsolatos engedélykérés alól. Erre példa az imént már hivatkozott, a napi eseményekről való tájékoztatás érdekében a sajtó számára biztosított szabad felhasználás, de ilyen a – szintén korábban hivatkozott – kulturális örökségvédelmi intézmények (pl. könyvtárak) javára biztosított szabad felhasználási eset is, amely a kereskedelmi forgalomban nem elérhető művek esetében biztosít majd felhasználási lehetőséget. Természetesen a fogyatékos személyek, iskolák stb. javára megállapított szabad felhasználási esetek is mind felsorolhatók itt. Az alapelv egyértelmű: aki nem tartozik az adott kedvezményezetti körbe, az a szabad felhasználást érvényesen nem gyakorolhatja.

³⁸ 8/2014. (III. 20.) AB határozat, [56] 1.1.2. Az a vita, hogy az alapjogok és az államcélok a magánjogra hatással vannak-e, ma már csak arról folyik, hogyan van hatással az alkotmánytörvény a magánjogi viszonyokra, vagyis a vita tárgya a behatás módszerei és intenzitása. A közvetett hatály tana értelmében az alkotmánytörvény érvényesülésével együtt a polgári jogviszonyok továbbra is polgáriak maradnak. Az Alaptörvényben foglalt jogok a magánjog generálklauzuláin keresztül képesek beszűrődni a magánjog rendszerébe.

A 17. cikk egyik aspektusának értelmezése ebből a szempontból érdekes lehet. A cikk első bekezdése szerint az online tartalmegosztó szolgáltató nyilvánossághoz való közvetítést vagy a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tételt valósít meg, ha a felhasználói által feltöltött, szerzői jogi védelem alatt álló művekhez vagy más védelem alatt álló teljesítményekhez hozzáférést biztosít a nyilvánosság számára. A (70) preambulumbekzdés szerint pedig, ha a jogosultak felhatalmazzák a felhasználókat a platformon való felhasználásra, akkor a szolgáltató általi nyilvánossághoz közvetítés a jogosult által megadott engedély hatályán belül engedélyezettnek minősül. Vajon a szabad felhasználások adta, törvényben biztosított engedélyek szintén kiterjednek a szolgáltató általi nyilvánossághoz közvetítésre? Például ha egy sajtóorgánium a Facebook-oldalán hozzáférhetővé tesz egy szabad felhasználás keretében írt, valamely szerzői jogi tartalmat felhasználó cikket, akkor erre kell a Facebooknak engedélyt szereznie, vagy a sajtóorgánium szabad felhasználása az ő engedélykérését is kiváltja?

Plusz csavart jelent, hogy szintén a CDSM irányelv (70) preambulumbekzdése szerint „[n]em vélelmezhető az online tartalmegosztó szolgáltatók javára az, hogy felhasználóik minden vonatkozó felhasználási engedélyt megszereztek.” Elvben tehát az is felmerülhet, hogy ahogyan a felhasználói engedélyszerzés megléte esetében, úgy a szabad felhasználásokon alapuló jogosultságok esetében sem vélelmezhető a platform javára, hogy egy adott szabad felhasználási esetet végző konkrét felhasználó annak végzésére valóban jogosult. Az előbb felvetett kérdésekre mindenesetre egyelőre nincsen fekete-fehér válasz. A gyakorlati jelentőségük azonban minden bizonnyal csekély marad, hiszen kevésbé tűnne életszerűnek – és persze etikusnak –, ha egy ilyen speciális és indokolható felhasználás kapcsán a jogosult a platformmal szemben annak engedély nélküli felhasználása miatt fellépne.

f) A szabad felhasználási esetek főszabály szerint csak a vagyoni jogok érvényesítése alól adnak felmentést, a személyhez fűződő jogokat nem korlátozzák

Ha a platformokon végezhető szabad felhasználások révén megvalósítható gyakorlati felhasználásokra gondolunk, akkor fontos szem előtt tartani azt az alapvetést is, hogy e szabad felhasználási esetek nem mentesítenek a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása alól. Ennek megfelelően például a szabad felhasználásra csak már nyilvánosságra hozott művek esetében kerülhet sor jogszerűen – vagyis a szabad felhasználás nem ad felhatalmazást e személyhez fűződő jog felülírására.

Ugyanez a helyzet a névjog kapcsán is, amely tekintetében az Szjt. általános elvárása az, hogy a szerző nevét a mű részletének átvétele, idézése, ismertetése és a transzformatív jellegű felhasználások, így a mű át- vagy feldolgozásán, illetve a fordítás kapcsán is fel kell tüntetni. Az előbbi követelményeket ugyanakkor maga a törvény is árnyalja, amikor kimondja, hogy a szerző a neve feltüntetéséhez való jogot a felhasználás jellegétől függően, ahhoz igazodó módon gyakorolhatja. Az online környezetben gyakori szabad felhasználások kapcsán az idézés és az újonnan bevezetett kritikai, ismertetési célú felhasználások kapcsán a jogalkotó a forrás megjelölését explicite elvárja, míg a paródia esetében ettől eltekint, hiszen a paródia egyik lényegi vonása, hogy abból rá lehessen ismerni a parodizált műre. Ami pedig a mű integritásához fűződő jogot illeti, általánosságban leírható, hogy ennek csorbítására sem adnak alapot a szabad felhasználási esetek. A műintegritás védelmével kapcsolatos személyhez fűződő jog kapcsán ugyanakkor két gondolat a CDSM irányelv átültetésével foglalkozó jelen írásból nem hagyható ki.

Egyrészt a jogalkotó végre egyértelműsítette, hogy a szerző személyhez fűződő jogát csak művének a becsületére vagy a jóhírnevére sérelmes eltorzítása, megcsonkítása, megváltoztatása és más ilyen jellegű visszaélések sértik, nem pedig bármilyen eltorzítás vagy csonkítás. A személyhez fűződő jog illetően beszűkítésének természetesen a szabad felhasználások kapcsán is lesz jelentősége, hiszen – főként a transzformatív jellegű szabad felhasználások esetében – alapvető jelentősége lehet a műintegritáshoz fűződő jog terjedelmének.

Egy szabad felhasználás esetében pedig a módosító törvény még ennél is tovább megy a műintegritás értékelése kapcsán. Az új, paródia célú szabad felhasználását bevezető 34/A. §-hoz fűzött indokolás kifejezetten hangsúlyozza, hogy „önmagában a paródia műfaja, a mű ilyen jellege nem sértheti a személyhez fűződő jogokat, köztük az integritást”.³⁹ E körben kifejti továbbá:

„A paródia célú felhasználások gyakran erősen kritikus hangvételűek, vagy olyan véleményt fogalmaznak meg, amellyel az eredeti mű szerzője saját becsületére vagy jóhírnevére tekintettel sértőnek ítélné meg, ez azonban nem jelenti, hogy személyhez fűződő jogsérelem valósulna meg. Ezen esetekben a tulajdonhoz való jog és a véleménynyilvánítás szabadsága ütközik egymással, az alapjogok közötti szükségességi-arányossági mérlegelés ugyanakkor a bíróságok hatáskörébe tartozik.”

Az indokolás szerint az integritás jogának sérelme akkor következik be konkrétan, ha a véleménynyilvánítás kifejezőmódjában túllép az alapjog által biztosított jogszerű kereteken (pl. diszkriminatív vagy gyűlöletkeltő).

E megállapítások természetesen irányadók a többi véleménynyilvánítási célú transzformatív szabad felhasználás kapcsán is, mint amilyen a kritika, az utáncat stb. Felmerül ugyanakkor, hogy az élc, vagyis a humor, gúny adta felhatalmazás adott esetben magasabb tűrési kötelezettséget ró-e annak „áldozataira”, mint amekkora egy kritika esetében elfogadható lehet. A személyhez fűződő jogok megsértésének így ez utóbbi szabad felhasználások esetében szigorúbbak a keretei.

g) A szabad felhasználási esetek alkalmazását szerződésben nem lehet érvényesen kizárni

A szerzői jogi törvény 2021. június 1-jén hatályba lépő szabálya kimondja, hogy a szabad felhasználások szerződéssel vagy egyoldalú jognyilatkozattal nem korlátozhatók és nem is zárhatók ki. Erre azért volt szükség, mert az Sztj. eddig hektikusan kezelte e kérdést; bizonyos szabad felhasználások esetében e lehetőséget konkrétan kizárta, míg másokéban nem. (Az előbb már hivatkozott sajtóátvétel vagy az újonnan bevezetendő egyik szöveg és adatbányászati szabad felhasználás⁴⁰ esetében az általános szabálytól eltérő módon erre továbbra is kifejezetten mód lesz.) Nem szükséges hangsúlyozni, hogy ennek az elvnek a platformokon végezhető szabad felhasználások – és persze bármilyen szabad felhasználás gyakorlása kapcsán – mekkora jelentő-

³⁹ A nyilvánosságra hozatalt érintő személyhez fűződő jog kapcsán azért felmerül a személyhez fűződő jogsértés lehetősége, hiszen ennek kizárására semmilyen jogpolitikai indok nincs.

⁴⁰ Az Sztj. 2021. június 1-jétől hatályos 35/A. §-a szerint szabad felhasználás a műveken végzett szöveg- és adatbányászathoz szükséges többszörözés, ha *a)* a felhasználással érintett műhöz jogszerűen fértek hozzá, *b)* a jogosult a szabad felhasználás ellen előzetesen, megfelelő módon – az elektronikus úton nyilvánosan hozzáférhetővé tett tartalom esetében géppel olvasható formában – nem tiltakozott.

sége van. A *userek* ennél fogva nincsenek kitéve annak a veszélynek, hogy valamely szerződéses klauzula vagy általuk adott esetben nem is ismert egyoldalú jognyilatkozat miatt bajba kerülnek [egy tartalom platformon történő továbbosztása (*share*) során e jogosulti jogfenntartások nyilvánvalóan nem kerülnek figyelembevételre].

Az előbbi alapelvek vagy alapvetések bemutatása után lássuk, hogy ezek kontextusában mire adhatnak lehetőséget a gyakorlatban a tartalommegosztó platformokon végezhető szabad felhasználások.

3.3. A *userek* által a platformokon igénybe vehető konkrét szabad felhasználási esetek

Számos szabad felhasználási cselekményre kerülhet sor a tartalommegosztó platformok felületén; egy-egy feltöltött *selfie* kapcsán a panorámaszabadság jöhet szóba, de például a nyilvánosan tartott előadások és más hasonló művek részleteivel kapcsolatos szabad felhasználásokra is sor kerülhet egy-egy ‘Facebook-élőzés’ kapcsán stb. Az alábbiakban mégis – főként terjedelmi okokból – a véleménynyilvánítás szabadságához fűződő viszonyuk miatt jelentősebb, és emiatt a CDSM irányelvvel a tagállamok számára kötelezővé tett, „szuper szabad felhasználási esetekről” (*userjogokról*) esik majd szó. Az e szabad felhasználások kapcsán alább végzett vizsgálat célja annak feltérképezése, hogy ezek a gyakorlatban milyen lehetőségeket biztosítanak (illetve fognak majd biztosítani) a platformokat igénybe vevő *userek* számára.

Abból kifolyólag, hogy a CDSM irányelv alapján e szabad felhasználási esetek immár az egész EU-ban egységesen kötelezővé váltak – ráadásul az Unió egészére kiterjedő szolgáltatásokkal összefüggésben nyertek új jelentőséget –, az alábbi elemzés alapvetően az előbbi folyamatok nyomán felértékelődött uniós jogi keretekre és gyakorlatra fókuszál. Ez annál is inkább indokolt, mivel az EUB esetjoga szerint e szabad felhasználások fogalmai az uniós jog egységes és önálló fogalmainak tekinthetők. Ebből pedig az következik, hogy az e szabad felhasználásokhoz kapcsolódó nemzeti sajtóosságok és tagállami jogalkalmazási gyakorlatok az értelmezésükre irányuló jövőbeli EUB-döntések nyomán egyre inkább feloldódnak majd. Lássuk tehát a *userek* által igénybe vehető szabad felhasználási esetek gyakorlati érvényesülésének lehetőségeit és határait.

3.3.1. *Idézés, kritika és ismertetés*

Előjáróban meg kell jegyezni, hogy a CDSM irányelv alapján látszólag különböző szabad felhasználási eseteket takaró három kifejezéssel kapcsolatban tulajdonképpen nem kristálytiszta, hogy ezek egy és ugyanazon ‘idézés’ szabad felhasználást takarják-e, és csak némileg félrevezetően kerültek megfogalmazásra a CDSM irányelvben,⁴¹ vagy három egymástól független sza-

⁴¹ CDSM irányelv, (70) preambulumbekzdés: „A felhasználók számára lehetővé kell tenni, hogy a felhasználók által szövegídezés, kritika, ismertetés, karikatúra, paródia vagy utánczát céljára készített tartalmat feltöltsék és hozzáférhetővé tegyék.”; 17. cikk (7) bek.: „A tagállamok biztosítják, hogy a felhasználók minden egyes tagállamban a következő létező kivételek és korlátozások bármelyikére támaszkodhassanak a felhasználók által előállított tartalom online tartalommegosztó szolgáltatásokra való feltöltése és hozzáférhetővé tétele során: a) idézés, kritika, ismertetés; b) karikatúra, paródia vagy utánczát készítésének céljára történő felhasználás.”

bad felhasználási esetről beszélünk. E felvetés oka az, hogy a CDSM irányelv 17. cikkkel kapcsolatos preambulumaik egyiké sem utal *expressis verbis* arra, hogy az irányelv e téren új, az Infosoc irányelven túlmutató szabad felhasználási eseteket hozna létre. Inkább olvasható akként a (70) preambulumbekzdés, hogy a már létező szabad felhasználások jelentőségét hangsúlyozza a jogalkotó, és teszi őket a véleménynyilvánításhoz fűződő szorosabb kapcsolatuk miatt kötelezően átültetendő, kvázi szuper szabad felhasználási esetekké. Ezt a bizonytalanságot erősíti az is, hogy az Infosoc irányelvben – mint látni fogjuk – a kritika és az ismertetés nem mint önálló szabad felhasználási esetek jelennek meg, hanem a jogszerű idézés két lehetséges céljaként.

Be kell látni ugyanakkor, hogy e finnyáskodó elmékedésnek túl nagy gyakorlati jelentősége (legalábbis egyelőre) nincsen, mivel a magyar jogalkotó egyértelműen önálló, az idézéstől elkülönülő szabad felhasználási esetekként ültette át a kritikai és az ismertetési célú felhasználásokat. Az e szempontból (sem) egyértelmű CDSM irányelvnek – főként a preambulumaik – pedig közvetlen hatálya nincsen, így a cikkében és a preambulumaiban foglaltak közötti esetleges ellentétből fakadó bizonytalanságnak (legalábbis magánfelek, platformok és *userek* jogvitájában) közvetlen hatása nem nagyon várható. A következőkben az idézés, majd ettől elkülönülten a kritika és az ismertetés céljából történő felhasználás (átvétel) szabad felhasználási eseteinek főként az online környezetben releváns jellemzőiről lesz szó.

a) Idézés

Az idézés szabad felhasználási esete már a Berni Unió Egyezményben megjelent.⁴² Alkalmazásának fő feltételei itt a következők: (i) csak az elérni kívánt cél által indokolt mértékben megengedett, (ii) a bevett szokásoknak meg kell hogy feleljen, (iii) valamint idézés esetén a forrást és a szerző nevét meg kell jelölni, ha ez a név az eredeti forrásműben is szerepel.⁴³ E követelmények egy része az uniós írott jogban is megjelent; az Infosoc irányelv 5. cikk (3) bekezdés *d)* pontja szerint „korábban jogszerűen nyilvánosságra hozott műből vagy más, védelem alatt álló teljesítményből kritikai vagy ismertetési céllal történő idézés, amennyiben lehetséges, a forrás feltüntetésével – beleértve a szerző nevét is –, továbbá, ha felhasználása megfelel a tisztességes gyakorlatnak, a cél által indokolt terjedelemben”.

Mint látható, e szabad felhasználási eset az Infosoc irányelv alapján a célját tekintve (kritika, ismertetés) viszonylag tág, ugyanakkor sok kumulatív feltételhez kötött.⁴⁴ Az Szjt. az idézést ennek megfelelően következőképpen szabályozza: „34. § (1) 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 Infosoc irányelvben foglalt olyan többletfeltételeket, mint hogy csak korábban jogszerűen nyilvánosságra hozott művekből lehet idézni, illetve a tisztesség követelménye stb., az Szjt. az előbb bemutatott általános szabad felhasználási alapelveken keresztül biztosítja.)

⁴² Kihirdette az irodalmi és a művészeti művek védelméről szóló 1886. szeptember 9-i Berni Egyezmény Párizsban, az 1971. évi július hó 24. napján felülvizsgált szövegének kihirdetéséről szóló 1975. évi 4. törvényerejű rendelet (a továbbiakban: BUE).

⁴³ Uo., 10. cikk.

⁴⁴ Jean-Paul TRIAILLE (szerk.): *Study on the Application of Directive 2001/29/EC on Copyright and Related Rights in the Information Society (the „Infosoc Directive”)*. Európai Unió, 2013, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/9ebb5084-ca89-4b3c-bda2-33816f11425b>.

Ami az uniós esetjogot illeti, több EUB-ítélet is foglalkozott az idézés kritériumaival. A *Painer*-ügyben az EUB kimondta, hogy abban a viszonyrendszerben, amely a felhasználók véleménynyilvánításhoz fűződő jogának gyakorlása és a szerző ahhoz fűződő érdeke között húzódik, nincsen jelentősége annak a kérdésnek, hogy az idézés olyan műben történik-e, amely szerzői jogi védelem alatt áll. Erre tekintettel úgy értelmezte az Infosoc irányelvet, hogy annak alkalmazásával nem ellentétes az, ha a művet vagy más, védelem alatt álló teljesítményt idéző újságcikk nem szerzői jogvédelem alatt álló szövegmű.⁴⁵ Nincs okunk feltételezni, hogy az internetes véleménynyilvánításokkal összefüggő idézések kapcsán e megállapítás ne lenne alkalmazandó, vagyis egy adott esetben szerzői műnek nem minősülő tartalom (pl. egy GIF) is alkalmas adhat idézet felhasználására, feltéve persze, hogy az egyéb feltételek, mint a későbbiekben elemzett célhoz kötöttség követelménye is teljesül. (Ez a gyakorlatban azt jelentheti, hogy például egy GIF-generátorral összeállított olyan tartalom esetében, amely a GIF-ben foglalt részlet mellett például szöveges kiegészítést is tartalmaz, amelynek alátámasztását maga a GIF adja, elvben a célhoz kötöttség és a tartalmak közötti kapcsolat is megállapítható lehet.)

Ezen túlmenően a Bíróság a *Painer*-ügyben azzal kapcsolatban is állást foglalt, hogy az Infosoc irányelv alapján a műből vagy más, védelem alatt álló teljesítményből történő idézés esetén fel kell tüntetni a forrást, beleértve a szerző vagy az előadóművész nevét, vagy meghatározott indokok esetében legalább az idézet forrását. Ha ezt a követelményt a magyar névjoggal állítjuk párhuzamba, akkor némileg szigorúbbnak tűnik, hiszen ehhez képest a magyar törvény – lényegében a körülményekhez igazodó gyakorlatra tekintettel – adott esetben el tud tekinteni mind a forrás, mind pedig a név feltüntetésétől. Nem ismert ugyanakkor olyan aggály, amely e különbségből fakadóan a magyar gyakorlat felülvizsgálatát igénylő peres eljárásban manifesztálódott volna. Vagyis elfogadhatónak tűnik, hogy egyes esetekben a forrás megjelölése vagy a szerző feltüntetése egy internetes idézés kapcsán sajátos módon történjen, vagy esetleg el is maradjon (itt is a GIF-ekkel való kommunikáció esete merül fel egyébként példaként, ahol a forrás megjelölése vagy a név feltüntetése – érthető módon – egyáltalán nem jellemző gyakorlat).

A *Pelham*-ügyben a Bíróság kifejezetten a zenei *sampling* megítélése tekintetében tett az idézésre utaló megállapításokat. Az EUB kifejtette, hogy egy zenei részlet (*sample*) felhasználása adott esetben minősülhet idézésnek, ha e felhasználás célja valamiféle párbeszéd megteremtése azzal a művel, amelyből a részletet átvették.⁴⁶ E megállapítás pedig szerencsére a Sztj. szerinti, szintén célhoz kötött idézési szabad felhasználáshoz fűződő joggyakorlattal is egybecseng.⁴⁷ Az állításból egyébként az is következik, hogy ha az adott *user* az általa alkotott (vagy továbbalkotott) tartalomhoz, például egy mókás állatos videóhoz pusztán aláfestési célból tesz háttérzenét, vagyis a tartalmak közötti párbeszédés kapcsolat hiányzik, akkor e felhasználás nem fog az idézés szabad felhasználási körébe tartozni.⁴⁸

⁴⁵ A C-145/10. sz. *Eva-Maria Painer kontra Standard VerlagsGmbH és társai* ügyében 2013. március 7-én hozott végzés, 135–136. bek.

⁴⁶ *Pelham* (20. lj.) 71. bek.

⁴⁷ Sztj. 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.”

⁴⁸ Martin SENFTLEBEN: Algorithmic Enforcement – The Pros and Cons of the EU Approach to UGC Platform Liability. 14 *Florida International University Law Review* (2020) 299–328.

Fontos szempont továbbá az idézhető mű terjedelmének kérdése is, amely szintén a célhoz kötöttség által meghatározott, és végső korlátját a háromlépcsős teszt adja meg. A tesztnek megfeleltethető idézési terjedelem esetről esetre határozható meg, de e tekintetben a SZJSZT szakvéleményei tudnak segítséget nyújtani.

A 8/2011-es szakvélemény például a következő megállapításokat tette:

„[A]z idézés nem vezethet az idézett műrészlet és a mű közötti közvetlen konkuráláshoz, éppen ezért nem megengedett egy mű lényeges tartalmának átvétele sem. Ehhez kapcsolódik, hogy az idézet terjedelme a cél által meghatározott, azaz a cél szab határt az idézett műrészlet terjedelmének. Ezt támasztja alá az Infosoc irányelv 5. cikk (5) bekezdésében foglalt háromlépcsős teszt rendelkezése is, miszerint »Az (1), a (2), a (3) és a (4) bekezdésben foglalt kivételek és korlátozások [így az idézés is] kizárólag olyan különös esetekben alkalmazhatók, amelyek nem sérelmesek a mű vagy más, védelem alatt álló teljesítmény rendes felhasználására, és indokolatlanul nem károsítják a jogosult jogos érdekeit.« Az idézett és az idéző mű között gondolati kapcsolat szükséges: az idézet vagy támassza alá az idéző mű mondanivalóját, vagy legyen azzal ellentétes, vagy az idéző mű értékelje (pozitívan, vagy negatívan) az idézett művet, vagy álljon fenn más logikai/gondolati kapcsolat az idéző és az idézett mű között. Röviden: az idézet »szolgálja« az idéző művet.”

Mivel a platformvilág nyilván standardizálható hüvelykujjszabályokat igényelne e téren, amire utaló próbálkozások már a Bizottság által a CDSM irányelv tekintetében kiadandó iránymutatás csíráiban is megmutatkoztak,⁴⁹ valószínűsíthető, hogy az egységes és kiszámítható alkalmazhatóság igénye idővel konkrétabb uniós ‘mérőszámokat’ is produkál majd e téren.

Végezetül az idézés kapcsán indokoltnak tartom még megemlíteni, hogy a magyar jogalkotó az Sztj. 2021-es novelláris szintű módosításakor tett egy további, a szigorúan vett implementáción túllépő gesztust is a *user*ek szabad véleménynyilvánításának elősegítése irányában. Eltörölte ugyanis az eddig a magyar szerzői jogban az idézés kapcsán irányadó korlátot, amely szerint idézésre képzőművészeti, fotóművészeti és iparművészeti alkotások felhasználása kapcsán nem kerülhet sor. Van mód tehát immár *user* alkotta fotó- vagy festményrészleteket például a platformokon elhelyezett kollázs vagy például kreatív profilhátér kialakításának céljára felhasználni.

b) Kritika és ismertetés

Az Országgyűlés által elfogadott, de még ki nem hirdetett Sztj. módosítás 34/A. §-a szerint:

„(1) A művet

a) a forrás, valamint az ott megjelölt szerző feltüntetésével kritika vagy ismertetés céljából, (...) bárki felhasználhatja.

(2) Az (1) bekezdés szerinti felhasználás során az eredeti műből való átvételre a cél által indokolt terjedelemben kerülhet sor.”

⁴⁹ További információért l. European Commission: Stakeholder dialogue on the application of Article 17 of Directive on Copyright in the Digital Single Market, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/stakeholder-dialogue-copyright>.

Mint korábban utaltam rá, a kritika vagy ismertetés céljából történő szabad felhasználás önmagában eddig sem a nemzetközi, sem az uniós vagy a magyar jogban nem kapott szerepet, csupán az idézés céljaként jelentek meg az Infosoc irányelvben. Ennek ellenére a CDSM irányelv nem sok fogódzót ad a mibenlétükkel kapcsolatban, csupán annyit állít, hogy a véleménynyilvánítás szabadságát segítik elő, és persze az átültetésüket kötelezővé is teszi. Röviden, az irányelv lényegében a jogalkalmazóra (végső soron az EUB-ra) bízta érvényesülésük határainak megvonását.

A 34/A. §-hoz fűzött indokolás szerint a 34/A. § (1) bekezdése szerinti szabad felhasználás nem csupán a kritika, ismertetés elkészítésére, hanem az e szabad felhasználások alkalmazása révén elkészült kritika és ismertetés minden, a célnak megfelelő felhasználására is kiterjedhet. Ebbe a körbe például a filmkritikai videómegosztó platformon való közzététel vagy akár irodalmi mű ismertetését tartalmazó hangfelvétel webrádióon való közvetítése is beletartozhat, sőt ezt követően e hangfelvétel kiadása vagy *podcast*ként való lehívásra hozzáférhetővé tétele is beletartozhat a szabad felhasználások körébe. Tulajdonképpen elvben az sem kizárt, hogy egy eredeti tartalom a felhasználás kapcsán megváltoztatásra kerüljön, mivel a kritika és az ismertetés kapcsán az Szjt. nem írja elő az idézés kapcsán elvárt azon feltételt, hogy az eredeti forrásból történő átvétel felhasználására csak „az eredetihez híven” kerülhet sor. Kérdéses persze, hogy e szabad felhasználások épp az eredeti műhöz kapcsolódó célhoz kötöttségük miatt mennyiben indokolhatnák annak megváltoztatását, ráadásul ennek lehetővé tételére irányuló szándék az uniós jogalkotás során sem fogalmazódott meg.

A szabad felhasználás eredményeként létrejött mű felhasználására továbbá a származékos művekre vonatkozó azon szabály is irányadó, hogy az egyéni eredeti jellegének fennállta esetében önálló szerzői jogi védelemre is érdemes. Fontos szabadság e tekintetben továbbá, hogy a klasszikus származékos művektől eltérően a kritikai és ismertetési célú felhasználások révén létrejött alkotás további felhasználásához az eredeti mű szerzőjének engedélyére már nincs szükség. Erről az értelmezési lehetőségről az indokolás első – fentebb már hivatkozott – bekezdése gondoskodik, amikor hangsúlyozza, hogy a törvény a szabad felhasználást nemcsak a készítésre, hanem minden, a célnak megfelelő felhasználásra kiterjeszti. (Az indokolásban írtak egyébként a karikatúra, a paródia és a *pastiche* esetében is irányadók.)

Összefoglalva, ezen új szabad felhasználási jövevényeket olyan „kvázi idézéseknek” tekintetjük, amelyek célhoz kötöttségük tekintetében az idézéshez képest szűkebben determináltak (csak kritikai és ismertetési célra használhatók), ugyanakkor nem feltétlenül kívánják meg a tartalom változatlan felhasználását.

3.3.2. Karikatúra, paródia és stílusutánzat (*pastiche*) céljából történő felhasználás

Karikatúra, paródia vagy stílusutánzat céljára sem a Berni Uniós Egyezmény, sem pedig más nemzetközi szerzői jogi jogforrás nem biztosít szabad felhasználási esetet. Ennélfogva az általános háromlépcsős tesztre kell hagyatkoznia annak, aki e szabad felhasználások létét vagy korlátait igazolni akarja. Néhány ország, így például az USA az esetjogán keresztül ismeri el őket.⁵⁰

⁵⁰ TRIAILLE i. m. (45. lj.).

Az EU joga az Infosoc irányelv 5. cikk 3. bekezdés *k*) pontján keresztül rögzíti a CDSM irányelv által immár a tagállamok számára kötelező implementációs körbe vont szabad felhasználási eseteket, így a karikatúra, paródia és utánzás (*pastiche*) célú felhasználásokat. Az esetjog szempontjából a karikatúra és a paródia terén egyértelműen az EUB *Deckmyn*-ügyben hozott döntése bír leginkább jelentőséggel (nem is született e tárgyban másik EUB-döntés), *pastiche* EUB bírói gyakorlat pedig nincs.

A döntés főtanácsnoki indítványa szerint a három fogalom (karikatúra, paródia és utánzás) túlságosan hasonló ahhoz, hogy különbséget lehessen tenni közöttük.⁵¹ Ennek ellenére az alábbiakban külön tárgyalom a paródia és a karikatúra (a továbbiakban csak paródiaként utalok rá), majd az utánzás (a továbbiakban csak *pastiche*) szabad felhasználásokat. Annál is inkább így teszek, mert a magyar jogalkotó is elkülönült szabad felhasználási esetekként ültette át őket a magyar jogba.

a) Paródia

A paródia fogalmát az irányelv nem definiálja, és nem is utalja e kompetenciát vissza a tagállami jogalkotásra, így azt „az uniós jog önálló fogalmának kell tekinteni”, és „az Európai Unióban önállóan és egységesen kell értelmezni”,⁵² mégpedig úgy, ahogyan ez a kifejezés általános nyelvhasználatban elfogadott szokásos jelentéséből következik.⁵³ Eszerint pedig a paródia lényeges jellemzője egyrészt egy létező mű felidézése, bemutatva az e műtől való érzékelhető eltéréseket is, másrészt a humor vagy gúny kifejezése.⁵⁴

Ugyanakkor az EUB szerint:

- a paródiának nem kell eredeti, olyan sajátos jellegről tanúskodnia, amely különbözik a parodizált eredeti műtől való érzékelhető eltérések bemutatásától,
- a paródiának nem kell hogy észszerűen az eredeti mű szerzőjétől eltérő személynek legyen tulajdonítható,
- a paródia nem kell hogy magára az eredeti műre irányuljon,
- nem szükséges, hogy a paródia megjelölje az eredeti mű forrását.

Érdekes körülmény, hogy az ítélet a konkrét ügy kapcsán azt is kimondta,⁵⁵ hogy ha a paródia „hátrányos megkülönböztetést sugalló üzenetet közvetít, amely a védelem alatt álló művet

⁵¹ UJHELYI i. m. (23. lj.).

⁵² MEZEI Péter: Vicces kedvében van az Európai Unió Bírósága. *Szerzői Jog a XXI. században*, 2014. szeptember 10., <http://copy21.com/2014/09/vicces-kedveben-van-az-europai-unio-birosaga/>.

⁵³ FALUDI Gábor: A paródia a szerzői jogban. In: KÓHIDI Ákos – KESERŰ Barna Arnold (szerk.): *Tanulmányok a 65 éves Lenkovic Barnabás tiszteletére*. Győr–Budapest, Eötvös József Könyv- és Lapkiadó, 2015. 112.

⁵⁴ *Deckmyn* (25. lj.) 20. bek.

⁵⁵ Az alapeljárás tárgyát képező jogvita tényállása szerint Johan Deckmyn, a Vlaams Belang elnevezésű politikai párt tagja egy, a 2011. január 9. napján tartott ünnepségen 2011. évi naptárakat osztogatott a jelenlévők között. A kérdéses naptárak borítóján Willebord Vandersteen belga képregényrajzoló egy híres és közismert alkotása, a Suske en Wiske (magyarul: Bob és Bobette) képregényfüzetek *De Wilde Weldoener* (magyarul: *A vad jótevő*) című, 1961. évi egyik számának átdolgozása szerepel. A borítón Gent város akkori polgármestere, Daniël Termont látható, amint az eredeti műhöz igen hasonló körülmények között – tógába öltözve, egy repülő alkalmazással a hátán, a háttérben hasonló kontúrú épületek előtt – pénz szór szét burkába öltözött hölgyek vagy turbánt viselő, színes bőrű férfiak – vagyis nyilvánvalóan muszlim emberek – között, miközben fehér bőrű fiatalok az eredeti művön ábrázolt gyerme-

ilyen üzenettel hozza kapcsolatba” – aminek az eldöntése a kérdést előterjesztő bíróság feladata –, akkor főszabály szerint a szerzőnek „jogos érdeke fűződik ahhoz, hogy a védelem alatt álló művet ne lehessen ilyen üzenettel kapcsolatba hozni”. Nem tisztázott, hogy ez utóbbi megállapítás mire utalhat, mivel a paródia feltételeinek érvényesülése (egy létező mű felidézése, bemutatva az e műtől való érzékelhető eltéréseket is, másrészt a humor vagy gúny kifejezése) esetén a hátrányos megkülönböztetés fennálltának vagy fenn nem álltának elvben nem lenne jelentősége a vagyoni jog alóli kivételét jelentő szabad felhasználási eset megállapíthatósága szempontjából. Egyszerűbben szólva: a „rasszista paródia” – pusztán formállogikai alapon szintén paródia, bármennyire elítélendő is, ezért pedig a szabad felhasználási esetnek minősülése okán nem engedélyköteles felhasználás.

Mint olvashattuk, az EUB azonban nem ezt az álláspontot fogadta el. Ennek oka pedig nem egyértelmű. Felmerül, hogy esetleg az uniós jogban egyébként nem harmonizált integritásvédelem alapján juthatott a Bíróság erre a következtetésre. Az is szóba kerülhet, hogy mivel ilyen esetekben a paródiában foglalt konkrét véleménynyilvánítás alapjogi szempontból nem érdemes védelemre, ezért a Bíróság álláspontja szerint a szerzői jogi jogosult jogainak csorbítására sem adhat felmentést (vagyis kvázi a *nemo auditur propriam turpitudinem allegans*⁵⁶ elv szerzői jogi manifesztációjáról van szó). Ez a „tisztesség” az Sztj.-ben foglalt háromlépcsős tesztelési feltételéhez hasonló megközelítés. Mindenesetre tanulságként érdemes rögzíteni, hogy ha valaki erősen diszkriminatív (vagy más jogos érdeket komolyan sértő) véleményt tükröző paródiát készít, akkor az a *Deckmyn*-döntés alapján azzal is számolhat, hogy esetleg szerzői jogi jogsértés miatt (is) beperlik.

Bár volt a jogirodalomban olyan nézet, amely szerint a paródia, mivel a szerzői jog külső korlátját jelentő véleménynyilvánítási szabadságban gyökerezik, anélkül is eredményezheti a szerzői érdekek jogszerű felülírását, hogy konkrét írott szabad felhasználási esetként a magyar szerzői jogi törvényben helyet kapna. Ezt a megközelítést ugyanakkor a magyar esetjog felülírta,⁵⁷ és végeredményben a CDSM irányelv okafogyottá is tette.

A magyar jogalkotó e jogforrás implementációja kapcsán a paródia célú felhasználást a következőképpen iktatta az Sztj.-be:

„34/A. § (1) A művet (...)

b) a mű felidézése, valamint humor vagy gúny kifejezése útján karikatúra, paródia vagy stílusutánzat (pastiche) céljából bárki felhasználhatja.

(2) Az (1) bekezdés szerinti felhasználás során az eredeti műből való átvételre a cél által indokolt terjedelemben kerülhet sor.”

Ami az indokolást illeti, a jogalkotó a paródia kapcsán példaértékűen bőkezű volt, és e szabad felhasználási eset feltételeinek részletes elemzésében – érthető módon – alapvetően a *Deckmyn*-ítéletre támaszkodott. Az indokolás külön is kiemeli az EUB döntésében már megje-

kekhez ugyancsak hasonlatos megrökönyödéssel és aggodalommal figyelik tevékenységét. Tekintettel arra, hogy az eredeti szerző örökösei – mint a szerzői jogok jogosultjai – szerint a borítón dolgozó grafikus és a kiadó (mint felperecek) megsértették a szerzői jogukat, polgári peres eljárást indítottak a brüsszeli elsőfokú bíróság előtt; idézi UJHELYI i. m. (23. lj.) 64–65.

⁵⁶ Saját felróható magatartására előnyök szerzése végett senki sem hivatkozhat.

⁵⁷ BDT2020. 2. Erről bővebben l. UJHELYI i. m. (23. lj.).

lenő azon megállapítást, hogy a szabad felhasználás szempontjából nem releváns, hogy a paródia az eredeti műre irányul, vagy pedig a benne foglalt véleménynyilvánítás egy külső tényezőt vesz célba a mű felhasználásával (tehát hogy cél- vagy eszközparódia valósul-e meg). Ugyancsak irrelevánsnak tekinti, hogy a felhasználás közvetetten vagy közvetlenül szolgál-e jövedelemszerzési vagy jövedelemfokozási célt. A paródia célú felhasználás nyomán létrejövő, *user* alkotta parodisztikus tartalom későbbi felhasználásának szabad felhasználási lehetőségeiről részletesen fentebb, a „Kritika és ismertetés” pontban írtam. A lényeg, hogy ennek gyakorlati korlátja – persze a háromlépcsős teszten túl – tulajdonképpen nincsen.

Az előbbieket összefoglalva, viszonylag széles körű szabad felhasználásnak tekinthetjük a paródiát. Esetleges korlátja lehet ugyanakkor a parodisztikus tartalomban foglalt vélemény esetlegesen jogsértő (például faji diszkriminációt tükröző) volta.

És hogy a gyakorlatban mire lehet jó ez a szabad felhasználás? Esetleg viccesen „meghekkelt” filmrészleteket tartalmazó alámondásos videókra (például a *Ponyvaregény* azon részlete, amelyben a Jules szerepét játszó Samuel L. Jackson a „megterését” követően Szabó Lőrinc *Semmiért egészen* című versét szavalja, miközben Tim Roth-ra pisztolyt szegez egy burgerezőben),⁵⁸ zeneművek parodisztikus előadására (e téren korábban például az Irigy hónaljmirigy tört babérokra), politikai beszédek kifigurázására (kiemelhető e téren Bödőcs Tibor munkássága), de természetesen nemcsak profi parodisták, hanem amatőr mémgyárosok is élhetnek vele, és bármilyen *user*, aki meglévő tartalomból valami humorosat csinál.

Érdekes arra gondolni, hogy mennyi ilyen tartalom érhető már el most is a platformok felületein. Ha feltesszük, hogy a többségük hozzáférhetősége eddig nem feltétlenül jogosulti engedélyen alapult (valójában semmi okunk arra, hogy ezt a feltevést ne tényként fogadjuk el), a paródia szabad felhasználássá minősítése régóta váratott magára. Remélhető csak, hogy a bevezetésének jelentőségét nem homályosítja majd el a tartalomszűrő mechanizmusok szigorú alkalmazása. E téren tűnik ugyanis a legnehezebbnek e tartalomszűrő rendszerek megfelelő érzékenységet biztosító ‘betanítása’, amely nehézséget valószínűleg csak a panasztételi mechanizmusok olajozottsága ellensúlyozhatja majd.

b) Pastiche

A stílusutánezat a CDSM irányelv kötelezően átültetendő szabályai között egyértelműen sötét lónak tekinthető. Önálló szerzői jogi irodalma nem túl jelentős, nemzetközi szerzői jogi lába, uniós esetjoga nincs. Jól rámutat a *pastiche* fogalmával kapcsolatos kérdőjelekre Martin Senftlebennek egy, a pastiche-kivételről a Communia szervezet által lebonyolított online konferencián elhangzott mondata: „Nobody knows what it is.”⁵⁹ Ezen ismeretlen mivolt egyik oldalról a kivétel bagatellizálására ad lehetőséget arra való hivatkozással, hogy az utánezat a szerzői jog egyébként sem védi, másrészt pedig a *mash up* és a remix jellegű szabad felhasználások csodafegyvereként is tekintenek rá, mint egy olyan kiskapura, amelyen keresztül a *userek* kreálta tartalmak Mekkájába vezet az út.

⁵⁸ L. <https://www.youtube.com/watch?v=Y9qUaxBiWN4>.

⁵⁹ Communia Salon 2020/2: Protecting Freedom of Expression via the Pastiche Exception. Communia, 2020. június 10., <https://www.communia-association.org/2020/06/10/communia-salon-2020-2-protecting-freedom-expression-via-pastiche-exception>.

Abból kiindulva, hogy az EUB a *Deckmyn*- és a *Pelham*-ügyekben is a szabad felhasználást biztosító kifejezések köznyelvi jelentéséből indult ki, érdemes a *pastiche* szó etimológiájára is némi figyelmet fordítani a szabad felhasználás gyakorlati kereteinek feltérképezéséhez. A *pastiche* olyan alkotás, amely más mű stílusát vagy karakterét utánozza, de a paródiával ellentétben inkább utánozza, mint gúnyolja azt. Fredric Jameson a *pastiche*-t „üres paródiaként” jellemzi, amely politikai vagy személyes megjegyzés nélküli.⁶⁰ A *pastiche* az utánzást a forrásanyag iránti általános vonzalom miatt veszi alapul, míg a paródia gúnyolja a forrásanyagot (vagy általa valakit vagy valamit, tipikusan magatartást, jelenséget). A *pastiche* az *hommage*, vagyis az érintett mű iránti tisztelet kifejezésére irányuló felhasználásban is testet ölthet. Példa lehet rá montázs készítése valakinek a műrészleteiből, de e megközelítésben a *pastiche* körébe tartozhat Esterházy Péter *Iskola a határon* című „regénymásolata” is, amely Ottlik Géza hetvenedik születésnapjára készült összesen 250 óra alatt, egyetlen, 57 × 77 centiméteres rajzlapra. A *pastiche* kapcsán Karinthy Frigyes *Így írtok ti* című műve is felhozható lenne, amelynek lényege épp a szó szoros értelmében vett stílusutánzás, ugyanakkor az ennek eltúlzott formában való alkalmazásából eredő humor okán e mű inkább a paródia körébe sorolható. A humor vagy gúny az Sztj. megfogalmazása szerint ugyanis nem elvárás a *pastiche* szabad felhasználás megállapíthatósága kapcsán: „A művet (...) a mű felidézése, valamint humor vagy gúny kifejezése útján karikatúra, paródia vagy stílusutánzat (*pastiche*) céljából bárki felhasználhatja.”

Ujhelyi Dávid írása⁶¹ szerint a SZJSZT 39/2002. sz. szakvéleményben találunk megállapításokat arra vonatkozóan, hogy a paródia az eredeti mű stíuselemeit eltúlozva, vagy a szerző alkotásainak jellegzetes vonásait humoros módon mutatja be, jellemzi továbbá egy „összeka-csintó rokonszenv” vagy „lesújtó kritika”, bírálat is. „Ennek fényében tehát az SZJSZT [korabeli, Sztj. szabály nélküli] olvasatában a paródia fogalma nem csupán a szorosabb értelemben vett szerzői jogi paródiát fed(te)i le, hanem a szerző stílusának gúnyos megjelenítését (stílusutánzást) is.”⁶² Az SZJSZT emellett kifejtette, hogy a paródia bizonyos esetekben – mint például a már említett stílusparódia – nem valósít meg engedélyköteles felhasználást, bizonyos esetekben pedig az idézés körében is védelemben részesíthető.

Fontos körülmény persze, hogy a CDSM preambuluma a *pastiche*-t is amiatt emelik ki a többi szabad felhasználási eset közül, és teszik a tagállamok számára kötelezővé az átültetésüket, mert az uniós jogalkotó a véleménynyilvánítás szabadságának érvényesülését ezáltal is biztosítani kívánta. A stílusutánzatnak tehát konkrét esetben ilyen szerepet is be kell töltenie, hogy a szerzői jog korlátázása indokolható legyen. Ez kizáró oka lehet az olyan, egymás utánzásán alapuló internetes kihívásvideók a *pastiche* körébe vonásának, mint amilyeneken a TikTok platform működése alapul(t). A megfogalmazott, a társadalmi diskurzus szempontjából jelentőséggel bíró vélemény szerepe ugyanis ezek tekintetében talán nem annyira hangsúlyos. (Igaz persze az is, hogy valószínűleg a szerzői jogi védelem sem mindig evidens e tartalmak kapcsán.)

⁶⁰ Sotiris PETRIDIS: Postmodern Cinema and Copyright Law: The Legal Difference Between Parody and Pastiche. 32(8) *Quarterly Review of Film and Video* (2015) 728–736., 732.

⁶¹ UJHELYI i. m. (23. l.).

⁶² Uo., 128.

Kiderül a jövőben, hogy a *pastiche* lesz-e a panácea a *user* jogok minden sérelmére, vagy csupán üres kifejezés marad, amelynek rendeltetése csak annyi volt, hogy az uniós jog implementációját végző tagállami jogalkotók számára írt elő (átültetési) kötelezettséget.

4. Összefoglalás

A szabad felhasználási esetek jelentősége egyre nagyobb a platformvilágban. Erre az a jelenség is rámutat, hogy a közelmúltig a szerzői jog primátusát hangsúlyozó uniós jog egyes értelmezőinek szemében a szabad felhasználási esetek immár *user* jogoknak minősülnek. Az uniós esetjog e megközelítést igazolni látszik, legalábbis azon szabad felhasználási esetek kapcsán, amelyek célja az Európai Unió Alapjogi Chartájában említett olyan alapjogok védelme, mint a tájékoztatói szabadság, a sajtószabadság vagy a véleménynyilvánítás szabadsága. Korántsem állítható ugyanakkor, hogy e szabad felhasználási esetek a szerzői jogot minden esetben legyőző szupererővel bírnának. A Bíróság álláspontja szerint ugyanis esetenként kell összemérni, hogy például adott véleménynyilvánítás szerzői jogot korlátozó megnyilvánulása megengedhető-e, szükséges-e egy demokratikus társadalomban.

Már a CDSM irányelv elfogadása előtt elkezdődött az a folyamat, amelynek végkifejlete kétségkívül az lesz, hogy az uniós jog egységes és önálló fogalmainak minősülő szabad felhasználási esetek teljességgel harmonizált értelmezést kapnak, mintegy feloldva a tagállami különbségeket. Nem lehet vitás, hogy e jelenség bekövetkezését az uniós szinten minél inkább egységes szolgáltatásokat nyújtani kívánó platformok működése csak felgyorsítja majd.

Reális kétélyek fogalmazódhatnak meg annak kapcsán ugyanakkor, hogy e szabad felhasználási esetek algoritmusok általi, végső soron kétbites értékelése az értelmezés kontextusát adni hivatott rengeteg alapelv ellenére valaha teljes bizonyossággal megtörténhet-e. Nem lesz könnyű kezelni azt a nehézséget, hogy a jogok megfelelő egyensúlyának biztosítását célzó szabad felhasználási esetek megállapíthatóságának kérdése a konkrét esetekben olyan fogalmak mentén dől el, mint hogy adott tartalom humoros vagy gúnyos-e, az idézett rész terjedelme a kritikai célú felhasználás tükrében indokolható-e, vagy hogy az adott tartalom a *pastiche*-kivételbe (akármint is jelentsen ez) beletartozik-e. Mivel a platformvilág nyilván standardizálható hüvelykujjszabályokat igényelne e téren (amire utaló próbálkozások már a Bizottság által a CDSM irányelv tekintetében kiadandó iránymutatás csíráiban is megmutatkoztak, és várhatóan ennek végleges változatában is helyet kapnak majd), alappal valószínűsíthető, hogy az egységes és kiszámítható alkalmazhatóság igénye idővel kevesebbet hibázó algoritmusokat nevel ki. A kérdés csak az, hogy addigra alapvetően megváltozik-e majd a most ismert internetes táj.

Mephisto hamarosan ötvenéves*

Az alkotás és a véleménynyilvánítás szabadságának szerzői és személyiségi jogi ütközéspontjai

SÁPI EDIT** – HALÁSZ CSENGE***

Ha az irodalmi művet csupán a szerző önkifejezésének tartjuk, és nem látjuk, hogy az az olvasónak címzett kommunikáció, az irodalmi alkotás elvesztí jelentését.

(Colin Duriez)

A művészeti élet szabadságának vizsgálata a jogtudomány azon területei közé tartozik, amelyek bár folyamatosan alakulnak és igazodnak az új szemléletekhez, felfedezhető bennük egyfajta állandóság és mögöttes mondanivaló, amely miatt inkább az örökzöld, semmint a divatos, felkapott témák halmazát gyarapítják. Meglátásunk szerint a klasszikus jellegű kérdésköröknek is érdemes időről időre figyelmet szentelni, megvizsgálni, hogy az új tendenciák mennyiben hatottak rájuk, változtattak-e valamit a korábbi álláspontokon. A téma állandóságát bizonyítja az is, hogy mind a hazai, mind a nemzetközi jogirodalom bővelkedik az ezzel foglalkozó írásokban.¹ E tárgykör klasszikus volta azonban nem jelenti azt, hogy érintetlen maradna az új szabályozási és értelmezési irányoktól. Mivel mind az alkotó védelmét garantáló szerzői jogra,² mind a személyiségi jogokra³ nagy hatást gyakorolnak a modern technikai vívmányok és a nyomokban megjelenő új jogalkotási irányok, mindkét terület dinamikus életet él. Nem mondhatjuk tehát, hogy a klasszikus egyben elavult is lenne.

E tanulmányban azt kívánjuk vizsgálni, hogy az alkotás szabadsága, a szerzői jog rendszere és a személyiségi jogok védelme háromszögében valóban kibékíthetetlen ellentétben állnak-e egymással szemben e jogok, és melyek azok az érdekek, amelyek a három pont közül valamelyiket magasabb szintre emelik, ezáltal másokat korlátok közé szorítanak, vagy épp ellenkezőleg, kiegészítik egymást.

* A tanulmány a Nemzeti Kutatási, Fejlesztési és Innovációs Hivatal támogatásával az NKFI Alapból, a K-124797 számú projekt keretében valósult meg.

** Egyetemi tanársegéd, Miskolci Egyetem, Állam- és Jogtudományi Kar. E-mail: jogsapi@uni-miskolc.hu.

*** PhD hallgató, Miskolci Egyetem, Állam- és Jogtudományi Kar. E-mail: ha.csenge0701@gmail.com.

¹ A tanulmányban a későbbiek során hivatkozott műveken túl l. pl. CSEPORÁN Zsolt (szerk.): *Az alkotás szabadsága és a szerzői jog metszéspontjai*. Budapest, MMA MMKI, 2016; Christophe GEIGER – Elena IZYUMENKO: Copyright on the Human Rights' Trial: Redefining the Boundaries of Exclusivity Through Freedom of Expression. *45 International Review of Intellectual Property and Competition Law* (2014) 316–342.; KOLTAY András: *Az új média és a szólásszabadság. A nyilvánosság alkotmányos alapjainak újragondolása*. Budapest, Wolters Kluwer, 2019.

² Így például elég a legfrissebb uniós szerzői jogi aktusra gondolunk, az ún. DSM irányelvre: az Európai Parlament és a Tanács 2019. április 17-i (EU) 2019/790 irányelve a digitális egységes piacon a szerzői és szomszédos jogokról, valamint a 96/9/EK és a 2001/29/EK irányelv módosításáról.

³ E körben elég például a magánélethez való jog *expressis verbis* védelemben részesítésére, valamint az adatvédelem komoly úttörésére gondolunk.

1. A művészet szabadságának jelentéstartalma

Vannak olyan fogalmak, amelyek pontos, egységes jelentését nem könnyű megadni, hiszen bár magától értetődőnek tűnnek, pontosan emiatt nehéz egzakt körülírást alkotni rájuk, ráadásul számos aspektusból vizsgálat tárgyává tehető. Ezek közé tartozik a művészet, a kreativitás, az alkotás és a kultúra fogalma is,⁴ amelyek bár a definíció szintjén nem fedik egymást, jelentéstartalmuk láncszerűen összekapcsolódik. Ez a láncolat például megragadható a következőképpen: a kreativitás felfogható a művészet előképeként, hiszen szükséges ahhoz, hogy alkotások jöjjenek létre, amelyek halmazának tekinthető művészet pedig a kultúra egyik építőköve. Mind a művészet, mind pedig a kultúra viszonylag nehezen megfogható fogalmak, amely megfoghatatlanságot egyrészt az eredményezi, hogy a művészet „óhatatlanul egy uralkodó esztétikai elvárást szentesít”,⁵ másrészt pedig a tartalmában nagyfokú szubjektivitás rejlik. Nem tagadható, hogy az ember egy adott alkotásról vagy egy művészeti irányzatról, korszakról szubjektív véleményt alkot, hiszen ízlése válogatja, hogy ki melyik alkotást, művészeti irányzatot, stílust tartja „igazi művészetnek”. A műalkotások megítélése kinek-kinek a saját véleményén alapul, és ez szubjektivitása miatt nem lehet a jogi értékelés, még kevésbé az alkotó jogi védelmének az alapja.⁶ Épp ezért szerencsés a szerzői jog ama kritériuma, hogy az alkotások jogi védelmének feltétele az egyéni, eredeti jelleg és a szerző szellemi tevékenysége, nem pedig a művel kapcsolatos szubjektív értékítélet.

Az alkotás és az alkotómunka elemi szükségletként és sajátos kifejezőmódként jelent meg a múltban és jelenik meg mindmáig az ember életében. Az alkotás szabadságának létjogosultságát nehezen lehetne megkérdőjelezni, de az ehhez kapcsolódó jogi védelem⁷ viszonylag későn jelent meg. Az Emberi Jogok Európai Egyezményének (EJEE) 10. cikke rögzíti a véleménynyilvánítás szabadságát, amelyet az alkotás és a művészeti élet szabadsága alapjának is tekinthetünk,⁸ emellett deklarálja a magán- és a családi élet tiszteletben tartásához való jogot is. Az EJEE 10. cikkének jelentéstartalmát tágan kell értelmeznünk, amelybe a véleménynyilvánítás régi és új eszközei is beletartoznak.⁹ Az Európai Unió Alapjogi Chartája¹⁰ is rögzíti mind a véleménynyilvánítás szabadságát (11. cikk), mind a magán- és a családi élet tiszteletben tartását (7. cikk), valamint a művészetek szabadságát is (13. cikk).

⁴ L. bővebben a művészet fogalmáról Kiss Zoltán Károly – Kiss Dóra Bernadett: *A vizuális művészetek és a jog*. Budapest, Médiatudományi Intézet, 2019. 11., 19–20.

⁵ SÓLYOM Péter: A művészet szabadsága és az esztétikai ítéletek. *Iustum Aequum Salutare*, 2007/2. 97.

⁶ L. bővebben CSEPORÁN Zsolt: A művészeti alkotás szabadsága a gyakorlatban. Az alanyi kört megillető kiegészítő jogosultság. *JURA*, 2014/2. 191–192.; SÁPI Edit: Vázlat a kultúra és a szerzői jog kölcsönhatásáról, különös tekintettel a színházművészet szerzői jogi vetületére. *Jogelméleti Szemle*, 2017/4.

⁷ Megjegyzendő, hogy vannak nézetek, amelyek szerint a szerzői jog és a kreativitás nem egymásból építkeznek, hanem a szerzői jog negatív hatást gyakorol a kreativitásra. L. pl. Siva VAIDHYANATHAN: *Copyrights and Copywongs. The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity*. New York, New York University Press, 2001. Ezt a nézőpontot azonban mi elutasítjuk, így a jelen tanulmány keretei között nem kívánunk ezzel a témakörrel foglalkozni.

⁸ Christophe GEIGER: Freedom of Artistic Creativity and Copyright Law: A Compatible Combination? (3) *UC Irvine Law Review* (2018) 9.

⁹ P. Bernt HUGENHOLTZ: Copyright and Freedom of Expression in Europe. In: Rochelle COOPER DREYFUSS – Harry FIRST – Diane LEENHEER ZIMMERMAN (szerk.): *Innovation Policy in an Information Age*. Oxford, Oxford University Press, 2000.

¹⁰ HL C 326., 2012.10.26, 391–407.

Az Alaptörvény IX. cikke a véleménynyilvánítás szabadságát rögzíti, a X. cikke pedig a tudományos kutatás és a művészeti alkotás szabadságát. A művészeti szabadság jogi védelme tehát alkotmányos szinten is megvalósul, mindemellett azonban látni kell, hogy nem tekinthető korlátozhatatlan alapvető jogosultságnak. Koltay András részletesen elemzi a művészeti szabadság megjelenését az alkotmányos rendszerben,¹¹ és rávilágít, hogy a művészi szabadság egyre inkább beleolvad a véleménynyilvánítás szabadságának alapjogába, emiatt az önálló védelem megléte nem is feltétlenül szükséges.¹² Felhívja emellett a figyelmet arra is, hogy bár az Alaptörvényben külön cikkben került nevesítésre a művészeti élet szabadsága, ez még nem feltétlenül jelenti azt, hogy a véleménynyilvánítás szabadságától elkülönült, önálló alapjog lenne.¹³ Az önálló alapjogként való kezelés pontosan amiatt ütközne akadályba, hogy – mint azt fentebb is említettük – a jogtudomány eszközeivel nehézkes körütekintően és egységesen megadni a művészet definícióját, és nem is biztos, hogy szükséges.

Felmerülhet továbbá az a kérdés is, hogy a művészeti élet szabadságának jelentéstartalma megegyezik-e a – jogszabályi szöveggörnyezetben meg nem jelenő – alkotás szabadságával. Amint azt fentebb is írtuk, a művészet és a kreativitás fogalmai mellett az alkotáséhoz sem könnyű definíciót alkotnunk. Mégis úgy gondoljuk, hogy az alkotás és a művészet nem teljesen ugyanazt a jelentéstartalmat hordozzák, mert az alkotás egy kicsit tágabb fogalmat jelöl. Alkotni anélkül is lehet, hogy a létrejött dolog különösebb művészi értéket hordozna magában. Az már más kérdés, hogy ha az eredmény a minimális egyéni, eredeti jelleget sem tartalmazza, akkor az adott alkotás megmarad a hobbi, a jó időtöltés, a kikapcsolódás szintjén, és nem lép tovább arra a szintre, ahol jogi oltalmat nyerne, így irreleváns a szerzői jog szempontjából is. Mégis mindenkit megillet ez a fajta „alkotás szabadsága” anélkül is, hogy az jogszabályi szinten rögzítésre kerülne. Emellett nem is kellene ennyire tágra nyitni a deklarált alapjogvédelmet, hiszen az súlytalanságot eredményezne. Valójában a művészeti alkotás szabadsága szűkebb értelmet nyer, mint a művészeti élet szabadsága, hiszen a művészeti élet szabadsága nemcsak az alkotás szabadságát jelenti, hanem a művészet befogadásának és közvetítésének szabadságát is. Ezen a ponton érezhető talán leginkább, hogy mind a művészeti élet, mind az „alkotás szabadsága” jelentéstartalma vizsgálatokor valójában ugyanoda kanyarodunk vissza, ez pedig a véleménynyilvánítás szabadsága és annak egyes leágazásai, részelemei.

A személyiségi jogok és a véleménynyilvánítás szabadsága – ezáltal a művészeti alkotás szabadsága – gyakorta összeütközésbe kerülő jogosultságok. A személyiségi jogok közül kiemelendő – az utóbbi időszak szabályozási novumaira is figyelemmel – a magánélethez való jog védelme. A Polgári Törvénykönyv¹⁴ az emberi méltóságból levezetve deklarálja az általános személyiségvédelmi generálklauzult,¹⁵ majd egy nem taxatív felsorolásban rendezi az egyes nevesített személyiségi jogokat,¹⁶ külön szabályanyagot adva a közéleti szereplők személyiségi

¹¹ KOLTAY András: A művészet szabadsága: a nem létező alapjog. *Pázmány Law Working Papers*, 2016/4.

¹² Uo., 2.; KOLTAY András: Dorian Gray képmásához való joga: a művészet szabadságának önálló alapjogi jellegről. In: KOLTAY András – TÖRÖK Bernát (szerk.): *Sajtószabadság és médiajog a 21. század elején*. Budapest, Wolters Kluwer, 2014. 98.

¹³ KOLTAY i. m. (11. lj.) 11.

¹⁴ 2013. évi V. törvény a Polgári Törvénykönyvről (a továbbiakban: Ptk.).

¹⁵ Ptk. 2:42. § (1)–(3) bekezdések.

¹⁶ Ptk. 2:43. §.

jogvédelme vonatkozásában. A magánélet védelméről szóló 2018. évi LIII. törvény azonban a nevesített személyiségi jogokat a magánülethez való jog szelvényjogaként említi.¹⁷ A magánülethez való jog tartalmáról élénk jogelméleti vita folyik,¹⁸ a magunk részéről azzal az állásponttal értünk egyet, amely szerint a magánélet sérelme valamely más nevesített személyiségi jog sérelmében (például képmás, hangfelvétel, személyes adatok, becsülethez való jog) ölthet testet. Ha ebből a felfogásból indulunk ki, akkor azt mondhatjuk, hogy a magánélet védelmét sértő ábrázolások, alkotások tág spektrumon mozoghatnak. A magánülethez való jog ezen általános jellege megmutatkozik a következőkben ismertetett, a művészeti szabadság és a személyiségi jogok kollíziójával kapcsolatos jogesetekben is.

Ha az előzőek mintájára a szerzői jog alapjogi megközelítését szeretnénk vizsgálni, akkor már más helyzettel állunk szemben. Nem mondhatjuk, hogy a szerzői jog tisztán létezne meghatározott, deklarált alkotmányos alapjogként, nem találjuk meg azt az Alaptörvényben sem, ugyanakkor annak emberi jogi háttere elismert például a szerzői jogi kivételek és korlátozások,¹⁹ a szerzői személyhez fűződő jogok, valamint a szerződési jog vonatkozásában. Emellett vannak lényeges megközelítések, amelyek a szerzőket megillető személyiségi és vagyoni jogok meglétét és garanciális jellegét az Emberi Jogok Egyetemes Nyilatkozatából, valamint a Gazdasági, Szociális és Kulturális Jogok Nemzetközi Egyezségokmányából látják visszatükröződni.²⁰ A szerzői jog komplex természetét mutatja, hogy amellett, hogy ösztönzi az alkotások létrejöttét, nem csupán jogszabályi szinten biztosít garanciákat az alkotó számára, hanem a kulturális életben való részvétel lehetőségét is felkínálja neki. Az érem másik oldala az, hogy így a társadalom számára is biztosítja a kultúrához és az információhoz való hozzájutást. El kell azonban ismerni, hogy ezen érdekek között egyensúlyozva előfordulhat, hogy valamelyik felülkerekedik a másikon.

2. A véleménynyilvánítás szabadsága és a szerzői jog

A véleménynyilvánítás szabadsága és a szerzői jog közötti kapcsolatrendszer meglehetősen összetett. Egyrészt a közöttük lévő viszony nem tekinthető problémamentesnek, ami arra vezethető vissza, hogy a két terület közötti összeütközés elkerülhetetlennek tűnik,²¹ ez pedig

¹⁷ 2018. évi LIII. törvény 8. §.

¹⁸ A jogosultság első és alapvetőnek tekinthető jogirodalmi leírása Samuel Warren és Louis Brandeis 1890-ben megjelent *The Right to Privacy* című művéhez köthető. Fontos körülményt jelent az is, hogy a *privacy* értelmezése eltérően alakul az angolszász és a kontinentális jogrendszerben. A témával foglalkozó szerzők jelentős része a magánülethez való jogot az önrendelkezési joghoz kapcsolja, míg számos tudományos álláspont több részterületét ragadja meg. A magunk részéről úgy véljük, hogy a *privacy* mibenlétére vonatkozóan egzaktt, általános megfogalmazás nem adható, több szelvényjogból tevődik össze, amelyek a materiális és a pszichikai síkon is védik a privát szférát.

¹⁹ L. erről GYENGE Anikó: *Szerzői jogi korlátozások és a szerzői jog emberi jogi háttere*. Budapest, HVG-ORAC, 2010.

²⁰ Daniel J. GERVAIS: *Intellectual Property and Human Rights: Learning to Live Together*. In: Paul TORREMANS (szerk.): *Intellectual Property and Human Rights*. Cheltenham, Edward Elgar, 2008.

²¹ Sunimal MENDIS: *Copyright, the Freedom of Expression and the Right to Information: Exploring a Potential Public Interest Exception to Copyright in Europe*. Baden-Baden, Nomos, 2011. 5.

valamennyi modern szerzői jogi rendszer jellemzőiben fellelhető.²² Egyes nézetek szerint a szerzői jog kifejezetten ellentétes a véleménynyilvánítás szabadságával, hiszen megakadályozza, hogy a szerzón kívül bárki szabadon kifejezze a műben rejlő tartalmat.²³ Noha való igaz, hogy van egy természetszerű feszültség a szerzői jog és a véleménynyilvánítás szabadsága között,²⁴ ez a nézet meglehetősen sarkos, mert figyelmen kívül hagyja, hogy a szerzői jog a kifejezési formát védi. Emellett pedig a szerzői jog célja az alkotások ösztönzése is, ami ezáltal a művészi alkotás szabadságát, így a véleménynyilvánításét is előmozdítja.²⁵

A kapcsolatrendszer bonyolultsága tehát ott jelenik meg, hogy a szerzői jog egyrészt ösztönzi a véleménynyilvánítás szabadságának kibontakozását az alkotások létrehozatalán keresztül, másrészt azonban ezt a kapcsolatot nem kezelhetjük abszolút evidenciaként vagy egyenes arányosságként. Ez alatt azt értjük, hogy a szerzői jog ezt az ösztönző szerepét csak azon kifejeződések esetén tudja ténylegesen betölteni, amelyek megfelelnek a jogi oltalom feltételeinek. Nem tágítható ki tehát olyan mértékben ez az ösztönző, 'motor' szerep, hogy azokat a műveket is ebbe a körbe soroljuk, amelyek szerzői jogi értelemben nem tekinthetők műveknek, mert nélkülözik a szerzői jogi oltalom feltételeit. Nem használna a szerzői jog imázsának sem, ha a véleménynyilvánítás és az alkotás szabadságára hivatkozással olyan produktumok jogi védelmét kellene keresni, amelyek még minimális szinten sem felelnek meg a tudományos, művészeti vagy irodalmi alkotásként történő minősítésnek. A kapcsolat – fentebb említett – összetettsége itt úgy is megjelenik, hogy a szerzői jognak e körben nincsen véleményszabadságot korlátozó hatása, sőt pontosan azzal támogatja a véleménynyilvánítás szabadságát, hogy nem mindenre terjeszti ki a védelmet.

3. A véleménynyilvánítás szabadságának korlátai mint a művészet határvonalai

Az Alaptörvény az alapvető jogok korlátozását illetően a szükségesség–arányosság-tesztet alkalmazza, amelynek értelmében alapvető jog korlátozására más alapvető jog érvényesülése vagy valamely alkotmányos érték védelme érdekében az ehhez feltétlenül szükséges mértékben, az elérni kívánt céllal arányosan, az alapvető jog lényeges tartalmának tiszteletben tartásával kerülhet sor.²⁶ Fentebb említettük, hogy a művészeti alkotás szabadsága a véleménynyilvánítás szabadságának anyajogából levezethető alapvető jogosultság, tehát e jog korlátozhatóságának vizsgálatánál irányadónak tekinthető, hogy a véleménynyilvánítás határai hagyományosan négy védendő érdek köré csoportosíthatók.

²² Uo., 15.

²³ *Ashdown v. Telegraph Group Ltd.* [2001] EWCA Civ 1142 Ch. 685.

²⁴ Michael D. BIRNHACK: Acknowledging the Conflict Between Copyright Law and Freedom of Expression under The Human Rights Act. *Entertainment Law Review* (2003) 24–34.

²⁵ Yin Harn LEE: Copyright and Freedom of Expression: A Literature Review. *CREATE Working Paper*, 2015/4. 10–12.

²⁶ Alaptörvény I. cikk (3) bekezdés.

Ha egy művészeti alkotás szabadságának lehetséges korlátozásával kapcsolatban eljárás indul, akkor az ítélkező fórumok a véleménynyilvánítás szabadságának korlátozására vonatkozó elveket és szabályokat alkalmazzák. E tekintetben az első csoportot az állam érdekei jelentik, amelybe beletartozik az állam külső és belső biztonsága, az igazságszolgáltatás zavartalan működése, valamint a különböző állami szimbólumok és a közjogi méltóságok védelme is. A védendő érdekek második körét a társadalom egészének érdekei alkotják, amelyek közül legfőképpen a közrend és a közerkölcs védelme a meghatározó. Csupán a teljesség kedvéért jegyezzük meg, hogy a közerkölcs védelmének terjedelmes bírói gyakorlata alakult ki az EJEB és a nemzeti bíróságok ítélkezési gyakorlatában. A közerkölcs védelmével kapcsolatos, alapvető jelentőségűnek tekinthető ítélet a *Handyside v. the United Kingdom* ügyben született még 1976-ban.²⁷ Az eljárás során a kérelmező a *Little Red Schoolbook* című, gyermekeknek szóló könyv kiadója volt. A könyvben különböző szexuális jellegű tanácsok is helyet kaptak, tárgyalta többek között a homoszexualitás, a pornográfia és az abortusz egyes kérdéseit is. Mindezek alapján az angol bíróság megállapította, hogy a mű megsértette az 1959-es, obszcén kiadványok tilalmáról szóló törvényt.²⁸ Az EJEB megítélése szerint viszont a gyermekkönyv nem sértette az EJEE 10. cikkét. A strasbourgi döntés értelmében önmagában a kinyilatkoztatás sokkoló és szokatlan jellege nem alapozza meg a korlátozás lehetőségét. Megemlítjük, hogy Magyarországon is indult hasonló esetet tárgyaló eljárás,²⁹ amelynek a tárgya egy művészeti magazin címlapja volt, amely a Szent Koronát obszcén angyal- és ördögfigurák között ábrázolta. Az elsőfokú bírói fórum megtiltotta a sajtótermék terjesztését, és közerkölcsbe ütközőnek minősítette a grafikát, de a másodfokú bíróság és a Legfelsőbb Bíróság megváltoztatta a döntést, és nem tartotta közerkölcsbe ütközőnek az ábrázolást.

A művészeti szabadságot közerkölcsi okból korlátozó bírói ítéletek másik csoportját a blaszfémiaival összefüggő jogesetek alkotják. József Attila 1923-ban megjelentette *Lázadó Krisztus* című versét egy szegedi újságban, amelynek közlését éles kritikák és ügyészi feljelentés követték. A vád sajtó útján elkövetett istengyalázás volt, amely miatt az első fokon eljáró fórum elmarasztalta a költőt. József Attila védekezésében hangsúlyozta, hogy a cím az örök embert jelképezte, és a költemény éppen Isten dicsőségét volt hivatott szolgálni. Hosszúra nyúló jogi eljárás után a Kúria azt állapította meg, hogy a vers sorai nem tagadták az Isten-eszmét, ezért felmentő ítélet született.³⁰ A magyar irodalom nagyjai közül nem József Attila volt az egyetlen, aki ellen blaszfémia vádjával indítottak eljárást. Márai Sándor például az *Egy polgár vallomásai* című műve miatt nézett jogi procedúra elé, mert egy római katolikus püspök istenkáromlásra hivatkozással feljelentést tett ellene.³¹ Radnóti Miklós *Újmódi pásztorok éneke* című verseskötetének két versét is alkalmasnak találták arra, hogy az állam által elismert hitfelekezet vallási tárgyát meggyalázzák.³²

²⁷ *Handyside v. The United Kingdom*, no. 5493/72, 1976. december 6-i ítélet. Az ügy ismertetését l. Paul KEARNS: *A művészet szabadsága. Esszék a művészet és a jogi cenzúra kapcsolatáról*. Budapest, Wolters Kluwer, 2016. 205.

²⁸ *Obscene Publications Acts 1959/1964*.

²⁹ Művészeti szabadság a merényletek után: fogytán a türelem? *NOL*, 2015. január 14., <http://nol.hu/kultura/turelmunk-hatarai-1509595>.

³⁰ SÓLYOM i. m. (5. lj.) 101.

³¹ FISCHER Alajos – SARUSI KISS Béla: A megcsonkított vallomás. *Irodalomtörténeti Közlemények*, 2003/4–5.

³² SÓLYOM i. m. (5. lj.) 102.

Az EJEB e tárgykörben született, egyik legtöbbet idézett ítéletének az *Otto Preminger Institut kontra Austria* ügy tekinthető.³³ Az Institut egy innsbrucki magánegyesület volt, amely egy *Mennyei Tanács* című film hat bemutatóját hirdette meg. A film Istent egy szellemileg sérült öregúrnak, Jézust pedig mentálisan betegnek ábrázolta. A film bemutatójára nem került sor, ugyanis az ügyész a római katolikus egyházmegeye kérésére a vallási tanok becsmérlése miatt büntetőeljárást indított az egyesület vezetője ellen. A tartományi bíróság döntése értelmében a művészeti élet szabadságának korlátait képezik az alkotmányban rögzített olyan jogosultságok, mint a lelkiismereti és a vallásszabadság. Az egyesület ezt követően fordult a strasbourgi fórumhoz, amely megállapította, hogy két szabadságjog ütközésében kell állást foglalni, és e körben figyelemmel kell lenni az államokat megillető mozgásterre is. A körülmények gondos mérlegelése után a Bíróság megállapította, hogy a nemzeti hatóságok intézkedése, amely magában foglalta a film elkobzását is, nem lépte túl a számukra biztosított mozgásteret.

A véleménynyilvánítás szabadságának korlátai közül a harmadik csoport az egyes társadalmi csoportok érdekeinek a védelmét foglalja magába a különböző faji, etnikai, vallási, nemi diszkriminációt jelentő megnyilvánulásokkal szemben. Az utolsó kategóriát pedig a magánszféra védelme jelenti, amelybe az uralkodó alkotmányjogi felfogás szerint beletartoznak az egyén személyiségi jogai, magántitkai, vállalkozói jó hírneve és üzleti titkai is.³⁴ A magánszféra védelme tehát e tekintetben gyűjtőfogalomként funkcionál, és az egyén valamennyi személyiségi joga értendő alatta. A következőkben látható lesz, hogy a magánélet, magánszféra védelme valóban gyűjtőkategóriának tűnik, ami az utóbbi időben lehetőséget adott arra, hogy számos esetben hivatkozzanak rá.

4. A személyiségi jogok és a művészeti szabadság összeütközése

E kollízió értelmezéséhez kiindulási alapként tekinthetünk az EJEB e körbe tartozó ítélkezési gyakorlatára, amelyet néhány jogeset felvillantásával kívánunk szemléltetni. Ahogyan azt fentebb már említettük, az EJEE 10. cikke biztosítja a véleménynyilvánítás szabadságát, amely a 8. cikkel tipikusan kollízióba kerülhet. A 8. cikk a magán- és családi élet védelmét deklarálja, és egyfajta gyűjtőfogalomként funkcionál az EJEB gyakorlatában is, és e cikk oltalmazza az egyes nevesített személyiségi jogokat is.³⁵ Az EJEE 10. cikke a véleménynyilvánítás szabadsága kapcsán bizonyos korlátozásokat is rögzít, így e szabadságjog gyakorlása a törvényben meghatározott olyan alakszerűségeknek, feltételeknek, korlátozásoknak vagy szankcióknak vethető alá, amelyek szükséges intézkedéseknek minősülnek egy demokratikus társadalomban a nemzetbiztonság, a területi sértetlenség, a közbiztonság, a zavargás vagy bűnözés megelőzése, a közegészség vagy az erkölcsök védelme, mások jó hírneve vagy jogai védelme, a bizalmas értesülés közlésének megakadályozása, vagy a bíróságok tekintélyének és pártatlanságának fenntartása céljából. Ezen szabályozásból egyértelműen kitűnik, hogy a véleménynyilvánítás szabadsága és az abból eredeztethető művészeti szabadság az EJEB gyakorlatában sem tekinthető korlátozhatatlan

³³ *Otto Preminger Institut v. Austria*, no. 13470/87, 1994. szeptember 20-i ítélet.

³⁴ SÁRI János – SOMODY Bernadette: *Alapjogok, Alkotmánytan II.* Budapest, Osiris, 2008. 163.

³⁵ L. bővebben Emberi Jogok Európai Bírósága: *Gyakorlati útmutató az elfogadhatóság feltételeiről.* 70–78.

jogosultságnak,³⁶ a bíróságnak esetről esetre kell mérlegelni a lehetséges korlátozások szükségességét. Az EJEB művészeti szabadságot érintő ítélkezési gyakorlatában a közérkölcös védelmével és a blaszfémia tilalmával kapcsolatos jogesetek vannak túlsúlyban,³⁷ míg a magánélet és a személyiségi jogok közti kollízió viszonylag kevés esetben volt a tárgya.

Az EJEB elé került egyik jogeset történeti tényállása szerint 2008. december 29-én a híres francia komikus, Dieudonné M'Bala M'Bala Párizsban tartott egy előadást, amelynek végén színpadra hívta Robert Faurisont – akit korábban Franciaországban számos alkalommal ítélték el a holokauszt tagadása miatt – azért, hogy átadja neki a „szalonképtelenség és a pofátlanság díját”.³⁸ A díj egy háromágú gyertyatartó formáját öltötte, minden ágán egy almával, amit egy koncentrációs táborba deportált zsidó játzó színész nyújtott át, aki a haláltáborokra jellemző csíkos pizsamát viselt, amire egy sárga csillag volt rávarrva. Az ügyészség a humoristát a sajtószabadságról szóló 1881. július 29-i törvény 23. cikke alapján a párizsi büntető törvényszék elé idézte „személy vagy személyek egy csoportja ellen irányuló, etnikai, nemzeti, faji, vallási közösséghez való hovatartozásuk vagy származásukra tekintettel, különösen a zsidó származású vagy vallású személyek ellen elkövetett nyilvános becsületsértés” vádjával. A bíróság M'Bala M'Bala felelősségét 2009 októberében megállapította, és 10 ezer euró pénzbírságra ítélte. Bár a karikatúra és a satíra – még ha az szándékosan provokatív vagy vulgáris természetű is – a véleménynyilvánítás és az alkotás szabadsága alá tartozik, a humorizálásnak vannak bizonyos korlátai, különösen az emberi méltóság tiszteletben tartása. A kérelmező e megengedett határokat túllépte az eljárás tárgyát képező előadásával. Az ítéletet a párizsi fellebbviteli bíróság 2011 márciusában helybenhagyta. Az EJEB az elé került ügyben emlékeztetett arra, hogy a 10. cikk védelme a satírra is kiterjed, ami egyfajta művészi és társadalmi kifejezés, amelynek sajátossága a túlzás eszközének használata, illetve a valóság torzítása, valamint természetes célja, hogy provokáljon és megbotránkoztasson. A hazai bíróságokhoz hasonlóan az EJEB-nek sem volt kétsége a kérelmező műsorának erősen antiszemita tartalma felől, mivel egy olyan személy kapott díjat, aki jól ismert holokauszttagadó eszméiről. Az EJEB szerint az előadás sértő jelene már nem szórakoztatásnak, hanem inkább egy politikai összejövételnek tekinthető, valamint fontos körülményt jelent az is, hogy a kérelmező nem állíthatja, hogy művészként tevékenykedett volna. Az EJEB indoklása szerint a holokauszttagadás népszerűsítésében kulcsfontosságú szerepet kapott Faurisson szerepeltetése, illetve a deportált zsidó áldozatok megalázó ábrázolása, így ezt a gyűlölet és az antiszemitizmus demonstrálásának, illetve a holokauszt megkérdőjelezésének látta. Mindez tehát olyan ideológiát jelenít meg, amely ellentétes az Egyezmény értékeivel, az előadás maga pedig nem tekinthető olyannak, amely – még ha satirikus vagy provokatív is – az Egyezmény 10. cikkének védelme alá esne.

Az EJEB vonatkozó gyakorlatából kiragadott példák ismertetése után a nemzeti jogrendszerekben felmerült esetek vizsgálata sem hanyagolható el. A német bírósági gyakorlatban a világirodalmi szinten is elismert Mann család tagjai ellen indult eljárások rendkívül jelentősnek tekinthetők a személyiségi jogok és a művészeti szabadság kapcsolatának értelmezése során.

³⁶ Az EJEB tevékenységének összefoglalásáról l. Council of Europe: *Freedom of Expression in Europe Case-Law Concerning Article 10 of the European Convention on Human Rights*. Strasbourg, Council of Europe, 2007.

³⁷ Ehhez l. KOLTAY i. m. (11. lj.).

³⁸ *Dieudonné M'Bala M'Bala v. France*, no. 25239/13, 2015. október 20-i ítélet.

Thomas Mann első regénye *A Buddenbrook ház* címet viselte, amelyet az irodalomtörténet az egyik legjobb polgári családrégiényként tart számon a mai napig. A regény Lübeckben játszódik, és története önéletrajzi ihletésűnek tekinthető. A mű megjelenését a lübecki polgárok éles felháborodása kísérte, mivel néhány személy magára ismert a regény alakjaiban.³⁹ A német judikatúrában a Mann családdal kapcsolatos további esetként jelent meg a *Mephisto*-ügy⁴⁰ néven elhíresült eljárás. Klaus Mann (aki egyébként Thomas Mann fia volt) *Mephisto* című regénye 1963-ban jelent meg Amszterdamban. A regény főhőse Henrik Höfgen, a nemzetiszocialistákkal kollaboráló, egyébként rendkívül tehetséges színész, akinek esszenciális jellemzője a regnáló hatalommal történő megalkuvás. A karaktert Mann a sógoráról, Gustav Gründgensről mintázta, akinek elhunyt után hozzátartozói eljárást indítottak az író ellen. Az ügy a német alkotmánybíróság elé került, amely elismerte a művészi szabadság jelentőségét, azonban leszögezte, hogy ez a jog egyetlen művész számára sem adhat felmentést a jogi felelősség alól. A testület álláspontja szerint a személyiségi jogok és az alkotás szabadságának ütközésekor nem csupán azt kell figyelembe venni, hogy a művészi ábrázolás mennyire alkalmas az érintett személy társadalmi státuszának hátrányos befolyásolására, hanem bizonyos esztétikai megfontolásoknak is szerepet kell tulajdonítani. Kizárólag az adott ügy mérlegelése során lehet eldönteni azt, hogy a művészi önkifejezés sérti-e az érintett személy jogilag védett magánszféráját. Figyelembe kell venni továbbá azt is, hogy az adott személy és a regény szereplőjének a jellemvonásai mennyire egyeznek, tehát mennyire azonosítható az érintett a regénybeli figurával. Az alkotmánybíróság megállapította, hogy a regény főhősében Gründgens alakja egyértelműen felismerhető volt, a regény így megsértette az elhunyt magánszférájának továbbéléseként fennálló kegyeleti jogokat.⁴¹

A Mann család ügyein túllépve kiemelhető még a szintén német esetjoghhoz tartozó azon ügy, amelyben Alban N. Herbst *Meere* című regényével kapcsolatban a berlini bíróság megállapította, hogy a könyv terjesztése és nyilvánosságra hozatala sérti a felperes magánélethez való jogát. Ez a döntés azért volt érdekes, mert az ítélező fórum úgy állapította meg a személyiségi jogok megsértését, hogy valójában nem volt egyértelműen beazonosítható a kapcsolat a felperes és a regény főhőse között. Mivel azonban a sérelmes ábrázolások az ember intim szférájának rendkívül érzékeny területére, a szexuális életre irányultak, a bíróság megállapította a jogsértést.⁴² Hasonló ügyben viszont ezzel ellentétes döntést is találunk a német bírói gyakorlatban. Maxim Biller 2003-ban megjelentette az *Esra* című önéletrajzi ihletésű könyvét, amelynek ki-

³⁹ Az eset ismertetését l. bővebben SÓLYOM i. m. (5. lj.) 103. Ehhez hasonló eset az utóbbi években hazánkban is történt: Grecsó Krisztián kortárs író *Pletykaanyu* című novelláskötete miatt került szembe a szegvári lakosok haragjával. A novelláskötet különböző helyi anekdoták felhasználásával készült, és habár az író álláspontja szerint a műben megjelenő Szegvár az általa megírt és eltorzított város, a kötet szereplői közül öten is a magánélethez való joguk sérelmére hivatkozással tervezték jogi eljárás megindítását, majd peren kívül megegyeztek az íróval. A helyi lakosok azt sérelmezték, hogy bizonyos jellemvonásaik és cselekedeteik felismerhetők egyes novellákban. Az elmúlt évek legnagyobb magyar irodalmi „botránának” részleteiről Grecsó Krisztián maga mesélt, BESZTERCEY Judit: Pletykaper. (Költészet és rögválóság). *Magyar Narancs*, 2001. december 13., https://magyarnarancs.hu/kepzo_muveszet/pletykaper_kolteszet_es_rogvalosag-58984.

⁴⁰ 30 BVerfGE 173 (1971).

⁴¹ KOLTAY i. m. (11. lj.) 75.

⁴² SÓLYOM i. m. (5. lj.) 108.

adását a német bíróságok a személyiségi jogok sérelmére hivatkozással megtiltották. Ezt követően fordult a mű kiadója a német alkotmánybírósághoz. A mű a legintimebb részletekig beszámol Esra és az elbeszélő, Adam szerelmi viszonyáról. A történet szerint a kapcsolat útjában különféle akadályok álltak: Esra családja, különösen Lale, Esra hatalommániás anyja, Esra első házasságából származó lánya, és mindenekelőtt Esra passzív jelleme. A szerző egykori barátnője és a hölgy anyja, akik a regény szereplőiben, Esrában és Laléban magukat vélték felismerni, keresetet nyújtottak be, azt állítva, hogy a könyv önéletrajznak tekinthető, a valóságtól való lényeges eltérés nélkül. Az alkotmánybíróság megállapította, hogy kölcsönös viszony áll fenn a szerző által létrehozott, a valóság által ihletett művészi realitás mértéke és a személyiségi jog megsértésének intenzitása között. Minél jobban visszatükrözi a mű a valóságot, annál szigorúbban kell a személyiségi jogot ért hatását értékelni. Tehát minél inkább érinti egy művészi ábrázolás az emberi személyiség intim szféráját, annál több fikciós elemet kell tartalmaznia annak érdekében, hogy ne kerüljön sor személyiségi jogi jogsértésre. A bíróság a szerző egykori barátnője tekintetében helytállóan tekintette a rendes bíróságok érvelését, és megállapította a magánélethez való jog sérelmét, viszont a felperes édesanyja tekintetében nem tartotta megállapíthatónak a személyiségi jogi jogsértést.⁴³

A hazai bírói gyakorlatból kiemelhető a Fővárosi Ítéletábla azon döntése,⁴⁴ amely a személyiségi jogok sérelmét nem találta megállapíthatónak a művészi szabadsággal szemben. Az eljárás alperese 2007-ben jelentetett meg egy regényt, amelynek zárójelentésében egy valóságban is megtörtént vacsora zajlott le. Az esemény résztvevői között volt egy országosan elismert magyar költő és annak táncművész felesége, aki a jogi eljárás felperese lett. A felperes keresetében annak megállapítását kérte, hogy az alperes megsértette személyiségi jogait, valamint az elhunyt költő kegyeleti jogainak a sérelme is megvalósult. A könyvben bemutatott baráti vacsoránál a költő gyenge, idős, kissé elesett emberként került ábrázolásra, akit erős befolyása alatt tart a felesége. A felperes vidám, alkoholt szívesen fogyasztó, más férfiak társaságát is kereső hölgyként jelent meg a regény utolsó lapjain. Az eljárás jogkérdéseinek eldöntésére az első- és a másodfokú fórum azonos elvek mentén foglalt állást. Megállapították, hogy a regényből egyértelműen beazonosítható a költő és a felesége személye is, viszont a bíróság hivatkozott arra a bírói gyakorlatban garanciálisnak tekinthető alapelvre, hogy a véleménynyilvánítás, az értékelés, a bírálathoz, valamint a társadalmi, gazdasági, politikai vita nem lehet a jogsértés megállapításának alapja. A regényében az alperes oly módon közölte az eseményeket, illetőleg az azokról alkotott véleményét, hogy azok – sem tartalmukban, sem kifejezőmódjukat tekintve – nem sértők, nem lépték túl a szabad véleménynyilvánítás megengedett kereteit, így nem sértették sem a felperes jó hírűségének védelméhez fűződő személyiségi jogát, sem a költő emlékét. E tekintetben figyelembe veendő körülmény az is, hogy a felperes mint közszereplő köteles az erőteljesebb, az esetlegesen bántó, sértő kritika elviselésére is.

Hazánkban egy színházi darabban kapcsolatban is kollízióba került egymással a magánélethez való jog és a művészeti szabadság. A Katona József Színház 2015-ben mutatta be a Borbély Szilárd által írt *Az olaszlisztkai* című színdarabot. A színdarabban egyszerre jelennek meg a szer-

⁴³ A német szövetségi Alkotmánybíróság döntéseiből, *Fundamentum*, 2008/1.

⁴⁴ A Fővárosi Ítéletábla 7. Pf.20.165/2010/14. számú ítélete.

ző saját életének szomorú momentumai és Szögi Lajos középiskolai tanár halálának tragikus körülményei. A darab bemutatásáról az elhunyt családja nem kapott értesítést, majd peres eljárás indítását fontolgatták személyiségi jogaik, különösen a magánszférához való jog sérelme miatt. Különösen azért, mert a „Középső lány” nevű szereplő szövege olyan mondatokat tartalmazott, amelyek a valóságban nem hangzottak el. Mivel egy olyan tragikus ügyről van szó, amely a hazai társadalom jelentős részét megrázta, a sajtó hetekig beszámolt a színdarabról és a család felháborodásáról, peres eljárás viszont végül nem indult az ügyben – a szomorú eseménynek emléket állító színdarab kapcsán megnövekedett érdeklődés kísérte a művészi szabadság és a magánélethez való jog összeütközését.

5. A művészeti szabadság korlátozhatósága a szerzői jogi oldaláról

Az alkotói szabadság határait a személyiségi jogok védelme természetesen olyan esetben is korlátozhatja, amikor a „közvetítő közeg” valamilyen szerzői alkotás, ilyen volt például a fentebb ismertetett fővárosi ítéletábrai döntés, vagy *Az olaszlisztkai* című színdarab esete. Ezeknél a példánál azonban azt láthattuk, hogy bár a szerzői alkotáson keresztül történik a véleménynyilvánítás túlterjeszkedése, mégsem a szerzői jogon van a hangsúly, hanem a személyiségi jogok veszélyeztetésén. Ennek oka az, hogy az alkotói szabadság ezekben az esetekben nem a szerzői jog szabályait, elveit sérti. A következőkben arra térünk ki, amikor a szerzői mű nem a közvetítő szerepét tölti be, hanem kifejezetten egy szerzői művet vagy annak szerzőjét, jogait veszélyezteti egy másik személy – sok esetben egy másik alkotó – alkotói szabadságának határtalansága.

A szerzői jog szempontjából az alkotói szabadságfok határait a mű egységére, integritására való hivatkozás jelölheti ki a leggyakrabban. Az integritás kapcsán megjegyzendő, hogy az Sztj. korábbi szövegváltozatát a jogirodalom többször kritizálta amiatt, hogy nem volt egyértelmű az alkalmazhatóságának feltétele. Az Sztj. 2021. június 1. napjától hatályos, módosított szövege⁴⁵ azonban egyértelművé tette a korábban kérdéses helyzetet. Az új szövegváltozat értelmében „[a] szerző személyhez fűződő jogát sérti művének a becsületére vagy jóhírnevére sérelmes mindenfajta eltorzítása, megcsonkítása, megváltoztatása és a művel kapcsolatos más ilyen jellegű visszaélés”.⁴⁶ Az integritáshoz fűződő jog a mű és a szerző közötti szoros erkölcsi kapcsolatot fejezi ki, így érthető a jogi norma alapvető rendeltetése: a szerző műve torzításoktól, jó hírnevet és becsületet sértő változtatásoktól mentesen kerüljön a közönség elé. Az integritási szabály létjogosultsága, hogy a szerzőt a művei alapján ítéli meg mind a társadalom, mind a szakma, így tehát az egyik legszentebb joga, hogy a műve úgy kerüljön a nyilvánosság elé, ahogyan ő azt megalkotta. Az integritás joga a különböző műtípusok esetén más-más arculattal tűnhet fel, hiszen vannak műtípusok, amelyek esetén sokkal gyakoribb vagy sokkal drasztikusabb hatást

⁴⁵ 2021. évi XXXVII. törvény a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXXVI. törvény és a szerzői jogok és a szerzői joghoz kapcsolódó jogok közös kezeléséről szóló 2016. évi XCIII. törvény jogharmonizációs célú módosításáról.

⁴⁶ Sztj. 13. §.

érhet el az eredeti műbe való beavatkozás, mint mások esetén.⁴⁷ A művészeti, alkotói mozgáster és a mű egységének védelme a művön eszközölt változtatások – átdolgozás vagy a szerzői jogi értelemben vett átdolgozást el nem érő módosítások – esetén ütközhet össze a leggyakrabban. Egy mű jogszerű átdolgozásakor⁴⁸ az átdolgozó szintén szerzői jogi védelmet szerez az átdolgozás eredményeként létrejött származékos művön,⁴⁹ hiszen saját kreatív munkáját, alkotó egyéniségét építi bele az „új” műbe, amelynek így szintén egyéni, eredeti jellege lesz. Emiatt tehát művészeti szabadság, alkotói tér szükséges ahhoz, hogy az alkotómunka szerzői jogi szempontból is értékelhető legyen. Azt azonban szem előtt kell tartanunk, hogy az átdolgozás során megnyilvánuló alkotói szabadságfok túlterjeszkedése esetén az eredeti mű integritása sérülékennyé válik, így nemcsak a jogellenes, hanem a jogszerű átdolgozás is sértheti a mű egységét.⁵⁰

Példaként említhető az a hazai eset, amikor az egyik színház úgy kívánta előadni a *Képzelt riport egy amerikai popfesztiválról* című musicalt, hogy az eredeti szövegekönyvet jelentősen megváltoztatta, és túlhangsúlyozta a történet politikai szálát a szerelmi rovására, amivel durva, agresszív mondanivalót kölcsönzött a darabnak.⁵¹ A francia bíróság a *Nyomorultak* kapcsán kifejezetten az alkotói szabadság védelmét helyezte előtérbe,⁵² amikor Victor Hugo örökösei a szerző személyiségi jogaira hivatkozva kívánták megakadályozni, hogy a műhöz folytatás készüljön.⁵³ A francia bíróság ebben az esetben az EJEE 10. cikkét citálta, és megállapította, hogy a mű integritására való hivatkozás nem megfelelő a mű védelmi idejének lejártá után.

Sajátos szerepet foglal el ebben a viszonyrendszerben a paródia is,⁵⁴ hiszen ha félre tesszük a szerzői jogi szemüveget, azt láthatjuk, hogy az érintett személy becsületét, jó hírnevét sértheti a kifigurázása – ennek példáját láthattuk a fent ismertetett *M’Bala M’Bala*-ügyben. Emellett azonban, ha a paródia eszköze, médiuma egy szerzői alkotás, akkor előfordulhat, hogy „a parodizálás folyamatában az eredeti művet megváltoztatják, ami bizonyos esetekben a mű megcsontításával vagy eltorzításával jár. A paródiában foglalt kritika gyakran éles hangvételű, olykor egyenesen obszcén, vonatkozhat a műre és annak szerzőjére egyaránt.”⁵⁵ Ez pedig nemcsak szerzői személyhez fűződő jogokat, hanem az általános, polgári jogi személyhez fűződő jogokat is

⁴⁷ Erről l. bővebben FALUDI GÁBOR: Az építészeti művek a Szerzői Jogi Szakértő Testület gyakorlatában. In: LEGEZA DÉNES (szerk.): *A szerzői jog gyakorlati kérdései: Válogatás a Szerzői Jogi Szakértői Testület szakvéleményeiből (2010–2013) fennállásának 130. évfordulója alkalmából*. Budapest, SZTNH, 2014. 118–150.; POGÁCSÁS ANETT: A digitális mű integritásvédelmének aktuális kérdései. In: GRAD-GYENGE ANIKÓ – KABAI ESZTER – MENYHÁRD ATTILA (szerk.): *Liber Amicorum. Studia G. Faludi Dedicata. Ünnepi tanulmányok Faludi Gábor 65. születésnapja tiszteletére*. Budapest, ELTE ÁJK, 2018; SÁPI EDIT: Mennyire egységes a mű egységének védelme. *Miskolci Jogi Szemle*, 2020/1. 169–182.

⁴⁸ Sztj. 29. §.

⁴⁹ Sztj. 4. § (2) bek.

⁵⁰ FALUDI GÁBOR: A szerzői mű egysége védelmének egyes kérdései. *Infokommunikáció és Jog*, 2011/5. 163.

⁵¹ Az eset részletes elemzését l. GYENGE ANIKÓ: Zeneművek átdolgozása a szerzői jogban. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2002/3.

⁵² *Hugo v. Plon SA*, 2007. január 30-i döntés.

⁵³ L. részletesen GEIGER i. m. (8. lj.) 33.

⁵⁴ A paródiáról l. UJHELYI DÁVID: „That escalated quickly”, avagy a háromlépcsős teszt és a paródia kapcsolódási pontjai I. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2019/6. 7–41.; UJHELYI DÁVID: „That escalated quickly”, avagy a háromlépcsős teszt és a paródia kapcsolódási pontjai II. *Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle*, 2020/1. 7–30.

⁵⁵ UJHELYI DÁVID: „Do you want some ”Tegridy?” A paródia célú felhasználások megítélése a szerzői személyhez fűződő jogok tükrében. *In Medias Res*, 2020/1. 123.

sértheti. A paródia kapcsán szintén érdemes megemlíteni az Szjt. módosítást, amely a szabad felhasználás eseteit kibővítette, így a „[a] művet a mű felidézése, valamint humor vagy gúny kifejezése útján, karikatúra, paródia vagy stílusutánzat (pastiche) céljából bárki felhasználhatja”⁵⁶

Itt érdemes megemlíteni még Jake és Dinos Chapman *Insult to Injury* elnevezésű képsorozatát, amely valójában Francisco Goya *Los desastres de la guerra* című képsorozatának montírozott változata. A Chapman testvérek az eredeti – sötét hangulatú és a háború borzalmait megörökítő – képek szereplőinek arca helyére grimaszoló bohóc- és kiskutyafejeket montíroztak. A képeket egy kiállításon mutatták be, ahol a nézőközönség felháborodott, és vandalizmusnak tartották az átalakítást. Ebben az esetben azonban mindenképpen kiemelendő, hogy valójában nem az eredeti szerző örökösei tiltakoztak a művet ért változtatások ellen, hanem az azt vizuálisan befogadó nézőközönség. Egyebekben pedig ebben az esetben is olyan műről van szó, amelynek védelmi ideje már lejárt, tehát az integritásra való hivatkozás ezen az alapon sem állná meg a helyét. Mindemellett az eset érdekes szemléltetése lehet annak, hogy számos esetben, amikor a szerzőnek vagy örököseinek már nincs lehetősége hivatkozni a sérelemre, a műélvező közönség kifejezheti rosszallását. Ezen kívül azonban szerzői jogi alapú igény ilyenkor már nem támasztható. A Chapman testvérek egyébként a negatív fogadtatás ellenére kitarítottak alkotásaik mellett, és azzal védekeztek, hogy „nem rongálhatsz meg valamit azzal, hogy még drágábbá teszed”⁵⁷.

Reményeink szerint a fentiek alapján rávilágítottunk az alkotói szabadság és a szerzői jog sajátos kettősségére, hiszen egyfelől egymás motorjának tekinthetők, másfelől az alkotói mozgástér határokat nem ismerő kiterjesztése veszélyeztetheti az eredeti mű egységét és szellemiségét. Fontosnak tartjuk ismét megjegyezni, hogy bizonyos esetekben – különösen a védelmi idő leteltét követően – a szerzői jogra, szerzői személyhez fűződő jogokra való hivatkozás okafogyottá válik annak ellenére, hogy drasztikusan beleavatkoznak az eredeti mű szellemiségébe.

6. Záró gondolatok

A fentiek alapján látható, hogy az alkotás szabadsága néhol komoly falakba ütközhet a személyiségi jogok primátusa, erősebb pozíciója miatt. Arra a kérdésre tehát, hogy mi élvez kiemeltebb szerepet, a személyiségi jogok vagy a művészeti élet szabadsága, egyszerűbbnek tűnik a válasz, és egységesebben billen el a mérleg a személyiségi jogok védelme felé. Ugyanakkor úgy érezzük, hogy amennyiben ugyanezt kívánjuk megvizsgálni az alkotás szabadsága és a szerzői jog által szabott korlátok között, akkor már lényegesen árnyaltabb képet kapunk. Nem lehet teljesen egyértelműen kijelenteni, hogy a véleménynyilvánítás, a művészeti szabadság vagy a szerzői jogi monopólium fog felülkerekedni. Ennek okát leginkább abban látjuk, hogy a jogvitában más eredményt mutathat, ha egy adott személy (a szerzői jogi jogosult) kizárólagos joga oldaláról vagy a szerzői jogi korlátozások oldaláról közelítünk. Egyes nézetek hangsúlyozzák,

⁵⁶ Szjt. 34/A. § (1) bek. b) pont.

⁵⁷ Lisa JONES: Appropriation and Derogation: When Is It Wrong to appropriate? In: Darren H. HICK – Reinold SCHMÜCKER (szerk.): *The Aesthetics and Ethics of Copying*. New York, Bloomsbury, 2017. 201–202.

hogy a szerzői jog attól nem kerül hátrányosabb helyzetbe, ha egy-egy esetben a véleménynyilvánítás szabadsága élvez prioritást, sőt a művészi önkifejezés szabadsága valóban a szerzői jog katalizátora lehet.⁵⁸

A művészi szabadság oltalma szempontjából nem feledkezhetünk meg a technológia nóvumairól sem, amelyek a közelmúltban számos jogintézmény értelmezési kereteit rajzolták át. A művészi szabadság széles körű kibontakoztatásának fontos eszközét jelentheti a mindent át-szövő digitalizáció, azonban mind a személyiségi jogi, mind a szerzői jogi jogsértések lehetőségeit is meglehetősen meggyorsítja és leegyszerűsíti. A jövőbeli szabályozásra és joggyakorlatra hárul az a fontos feladat, hogy az alkotás szabadságának biztosítása mellett a szerzői és a személyiségi jogok védelme is megvalósuljon egy olyan folyamatosan változó környezetben, amelyben a fejlődés ütemét a technológia diktálja.

⁵⁸ Christophe GEIGER: „Fair Use” Through Fundamental Rights in Europe: When Freedom of Artistic Expression allows Creative Appropriations and Opens up Statutory Copyright Limitations. In: Shyamkrishna BALGANESH – Wee Loon NG-LOY – Haochen SUN (szerk.): *The Cambridge Handbook of Copyright Limitations and Exceptions*. Cambridge, Cambridge University Press, 2019. 16.

FÓRUM

A közösségi oldalak algoritmusának véleménybefolyásoló ereje

Fókuszban egy közép-kelet-európai kutatás eredményei

SZIKORA TAMÁS*

1. Bevezető

A közösségi platformok használata vitathatatlanul életünk szerves részévé vált az utóbbi években, ezért nemcsak az egyénre, cselekvéseikre, de a társadalomra is minden korábbinál nagyobb hatással bír a *social media* felületeken folytatott tevékenységünk. Azáltal, hogy a közösségi platformok bárki számára gyakorlatilag korlátozás nélkül lehetőséget biztosítanak véleménye kifejezésére, ráadásul az pillanatok alatt emberek tömegeihez juthat el, e felületek igen gyorsan a véleménynyilvánításban és az információszerzésben is meghatározó szerephez jutottak. Idővel e vállalatok a médiafogyasztási szokások átalakításával a hagyományos újságírás működését is veszélybe sodorták.

Ahogy az internet, úgy a közösségi oldalak is kezdetben megjelenésükkel, majd térnyerésükkel a teljes szabadság reményét hordozták magukban, azonban gyorsan kiderült, hogy ennél valamivel árnyaltabb a kép. A technológiai óriásokat – profitorientált vállalatokként – elsősorban a részvényeik értékének növekedése hajtja, ezért piaci érdekük azt diktálja, hogy a felhasználók minél több időt töltsenek el a felületeiken, és ennek során a lehető legtöbb interakciót hajtsák végre. Alapvető különbség a 20. és a 21. századi médiaökoszisztéma között, hogy míg korábban a nagyszámú közönség, addig napjainkban a jelentős számú, tartalomkészítésben is meghatározó szerepet vállaló megszólaló nélkülözhetetlen a rendszer működéséhez.¹ A közösségi oldalakon eltöltött idő és az ott folytatott tevékenység növekedésével párhuzamosan a felhasználókról rendelkezésre álló információ (adat) mennyisége is exponenciálisan nőtt, így lehetőség nyílt az egyén igényire szabott tartalmak megjelenítésére.

További jelentős változás, hogy az egyénnek már arra sincs szüksége, hogy – különféle preferenciáihoz igazodva – maga folytasson keresést a mérhetetlen kínálatban, majd saját magának állítsa össze a kívánt tartalmakat. A *social media* működését alapvetően meghatározó technológiai megoldásoknak, az algoritmusoknak köszönhetően az egyének számára személyre szabott

* Kutató, Nemzeti Közszolgálati Egyetem Eötvös József Kutatóközpont, Információs Társadalom Kutatóintézet. E-mail: szikora.tamas@uni-nke.hu.

¹ Jack M. BALKIN: Szólásszabadság az algoritmos társadalomban. A *big data*, a magánszabályozás és a véleménynyilvánítás szabályozásának új iskolája. *In Medias Res*, 2018/2. 231.

tartalomkínálat állítható össze. (Megjegyzést érdemel, hogy az algoritmusokat egyre gyakrabban használják káros vagy jogellenes tartalmak eltávolítására, illetve moderálásra,² azonban a jelen tanulmány e kérdésekre nem, kizárólag a felhasználók számára megjelenített tartalmak összeállításánál alkalmazott műszaki megoldásokra, illetve elsődlegesen azok hatásaira fókuszál.) Miután ezek a platformok első számú kommunikációs csatornákká nőttek ki magukat, az általuk felhasználók számára egyedileg összeállított ‘információs csomagok’ jelentős véleménybefolyásoló erővel rendelkeznek. A tudományos szakirodalom által szűrőburok (*filter bubbles*) vagy visszhangkamra (*echo chamber*) elnevezéssel illetett jelenség valódi hatásáról nincsenek pontos adataink, de egy 2019 végén végzett, négy országra kiterjedő reprezentatív kutatásnak elsősorban az információszerzés forrására, módjára vonatkozó adataiból levonhatunk bizonyos következtetéseket a közösségi oldalak ‘hírszerkesztési’ gyakorlatának következményeire vonatkozóan.

2. Problémafelvetés

A közösségi oldalak algoritmusai által vezérelt világ demokratikus döntéshozatali folyamatokra gyakorolt hatásait érintő kutatások elég összetett képet mutatnak. Az egyes fontos kérdésekben való felelős döntések előkészítésében meghatározó szerepe van annak, hogy az egyén birtokában legyen a releváns, különféle nézeteket megtestesítő információknak. A sokrétű tájékozódás tehát elemi érdek. Már csak azért is, mert a platformok a közérdeklődésre számot tartó, fontos közéleti kérdésekben zajló vitákhoz kapcsolódó információkhoz való hozzáférésben jóval jelentősebb hatást képesek gyakorolni az említett algoritmusok által a felhasználók elé tolt (vagy éppenséggel előlük elrejtett) információkkal, mint mondjuk egyes tartalmak vagy akár a felhasználói fiók törlésével.³

Arra a kérdésre, hogy az egyén hozzájut-e a közéleti kérdésekben való megalapozott állásfoglaláshoz szükséges mértékű lényeges információkhoz, figyelemmel napjaink médiakörnyezetére, a szakirodalomban sokan úgy vélik, hogy nehéz megnyugtatóan pozitív előjelű választ adni.⁴ A demokráciának nélkülözhetetlen eleme, hogy a polgárok ne kizárólag egyféle – leggyakrabban a maguk által közvetlenül vagy közvetetten választott – állásponttal szembesüljenek, hanem igenis elkerülhetetlenné kell tenni a találkozást előzetesen kívánatosnak nem tartott, akár az egyénnel gondolatiságában kifejezetten ellentétes témákkal, nézetekkel. Nyilván itt az állam feladata nem abban nyilvánul meg, hogy erőszakkal kényszerítse polgárait a sokszínű tájékozódásra, hanem abban, hogy megteremtse annak feltételeit, hogy a kívánt helyzet előállhasson.⁵ Megjegyzést érdemel ugyanakkor az is, hogy Cass Sunsteinnek az online térben a felhasználók számára szinte tálcán kínált hírválogatásban rejlő veszélyekkel kapcsolatos aggodal-

² L. e tárgyban pl. *The Impact of Algorithms for Online Content Filtering or Moderation* (2020), [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/657101/IPOL_STU\(2020\)657101_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2020/657101/IPOL_STU(2020)657101_EN.pdf).

³ KOLTAY András: *Az új média és a szólásszabadság. A nyilvánosság alkotmányos alapjainak újragondolása*. Budapest, Wolters Kluwer, 2019. 225., 248.; KOLTAY András: A social media platformok jogi státusa a szólásszabadság nézőpontjából. *In Medias Res*, 2019/1. 1–56.

⁴ L. ehhez még GÁLIK Mihály: Az egyéni médiafogyasztás és médiahasználat alakulását befolyásoló tényezők a médiatartalmaknak való kitettség változásainak tükrében. *Médiakutató*, 2019. tavasz.

⁵ Cass R. SUNSTEIN: *Republic.com 2.0*. Budapest, CompLex, 2013. 18.

mát egyes kutatások árnyaltabban fogalmazták meg,⁶ mások kifejezetten cáfolták.⁷ További kutatások arra mutatnak rá, hogy a hírportálok gyerekipőben járó tartalomkínálat-összeállítása önmagában nem jelent különösebb problémát, azonban a technológiai eszköztár fejlődik, és ez az információs közeg válik a felhasználók tájékozódásának elsődleges forrásává, így a demokráciára jelentett veszélyek valódivá válnak.⁸

A felmerülő negatív következmények sorába tartozik, hogy az online tömegkommunikáció szférájában a tartalomkínálat egyénre szabása a társadalmi kohézió ellen hat, és egyes kérdések kapcsán elszigetelt közösségek kialakulásához vezet.⁹ Bizonyos kutatási eredmények szerint a közösségi média használata közvetlen, negatív hatással lehet a közéleti kérdések kibeszélésére számos offline környezetben, így például otthon, munkahelyen, baráti összejöveteleken vagy egyéb közösségi eseményeken.¹⁰

Ugyancsak csökkenti a sokoldalú tartalomkínálat összeállításának lehetőségét a felhasználói tudatosság hiánya. A közösségi média tartalomajánlási rendszerének (hírfolyam-összeállítási mechanizmusának) alapja a felhasználó (vagy a közeli ismerősei) által felkeresett tartalmak, így idővel egyre szűkebb kínálati lehetőség adódik az érdeklődési körbe eső véleményeken kívüli nézetek megismerésére – és ez nem kizárólag a hivatkozott kutatással közvetlenül érintett terrorista tartalmak tekintetében igaz állítás.¹¹

Más szerzők ugyanakkor arra mutatnak rá, hogy az algoritmusok által személyre szabott információs kínálat összeállításának nem kellene eredendően a sokszínű tájékozódásra veszélyes elemként tekinteni. Ennek segítségével ugyanis elméletileg akár megvalósulhatna a hagyományos médiát tekintve – elsődlegesen a véges kínálati lehetőségekből adódó – kivitelezhetetlennek tűnő eredmény, nevezetesen, hogy egyidejűleg érvényesüljön teljeskörűen a vélemények kifejezésének szabadsága a média oldaláról, és a közönség részéről a sokszínű információhoz való hozzáférés lehetősége. Azaz nem szükségszerű, hogy egyesek tájékozottsága kizárólag annak árán valósulhasson meg, hogy ezáltal másokat meg kelljen fosztani a számukra szükséges információkhoz való hozzáférés lehetőségétől.¹²

A személyre szabott kínálat összeállítása körében különbséget tehetünk a kifejezetten a felhasználó előzetes szelekciójának eredményeképpen létrejövő (*self-selected personalisation*) tartalomkínálat, illetve az egyéni választás mozzanatától független, kizárólag az algoritmus által

⁶ Seth FLAXMAN – Sharad GOEL – Justin M. RAO: Filter Bubbles, Echo Chamber, and Online News Consumption. 80 *Public Opinion Quarterly* (2006) 298–320.

⁷ Az Egyesült Államokban végzett kutatási eredményekből összegyűjtött példákát I. GÁLIK Mihály: A hálózati hírmédia sajátosságai, különös tekintettel a visszhangkamra- és a szűrőbuborék-jelenségre. *In Medias Res*, 2019/2. 334–336.

⁸ Frederik J. ZUIDERVEEN BORGESIOUS et alii: Should We Worry about Filter Bubbles? 5(1) *Internet Policy Review* (2016).

⁹ Natascha JUST – Michael LATZER: Governance by Algorithms: Reality Construction by Algorithmic Selection on the Internet. 39(2) *Media, Culture & Society* (2017) 238–258.

¹⁰ Keith N. HAMPTON – Inyoung SHIN – Weixu LU: Social Media and Political Discussion: When Online Presence Silences Offline Conversation. 20(7) *Information, Communication & Society* (2017) 1090–1107.

¹¹ Alastar REED et alii: Radical Filter Bubbles. Social Media Personalization Algorithms and Extremist Content. *Global Research Network on Terrorism and Technology*, No. 8. (2019) 3.

¹² Sarah ESKENS – Natali HELBERGER – Judith MOELLER: Challenged by News Personalisation: Five Perspectives on the Right to Receive Information. 9 *Journal of Media Law* (2017) 259., 277–279.

összeválogatott (*pre-selected personalisation*) információrengeteg között.¹³ E megkülönböztetés némiképpen félreérthető lehet, ugyanis a másodikként említett egyéniesített tartalomkínálat összeállításának tulajdonképpen közvetlen előzménye az egyén korábbi (itt valóban a saját akaratából megtörtént) választások eredményeinek figyelembevétele. Úgy is fogalmazhatnánk, hogy az algoritmus működésének alapvető eleme az adott felhasználó korábbi tevékenységére (keresésekre, reakcióira stb.) vonatkozó adatok összegyűjtése, elemzése, értékelése, ami aztán a későbbi működésének fundamentumaként szolgálhat. Ilyetén módon ez a fajta megkülönböztetés nem is két különféle folyamatként, hanem inkább egymás folyamányaként nyer igazi értelmet. Hasonló megkülönböztetés lehet a közvetlen felhasználói információkat alapul vevő (*explicit personalisation*), illetve a különféle adatok elemzése, értékelése alapján levont következtetésekre épülő személyre szabás (*implicit personalisation*) módszere közötti distinkció.¹⁴

A közösségi platformok vitathatatlanul fontos szerepet töltenek be az egyén mindennapi tájékozódásának formálásában, de érdemes utalni arra, hogy a véleménybefolyásolás, illetve annak következménye legnyilvánvalóbb formája választási időszakokban mutatkozik meg – a közösségi platformok szerepe különösen megnő a választási kampányok során. A technológiai vállalatok aktív részvétele a kormányzati pozíciókról döntő választásokat megelőző időszakban egyáltalán nem meglepő, elég csak például az ezen időszakban elköltött pénzeszközök már-már felfoghatatlan nagyságára gondolni, illetve a platformok azon elképzelésére, hogy kiemelten fontos megfelelő kapcsolatot fenntartani a politikai aktorokkal – azaz a majdani döntéshozói pozíciókba kerülő jelöltekkel.¹⁵ Az algoritmusok által vezérelt információs ökoszisztéma kialakítása és fenntartása igen sokak elemi érdeke.

3. A kutatás eredményei

A jelen tanulmányban elemzett kutatás négy ország, Csehország, Lengyelország, Magyarország és Románia felnőtt korú lakossága körében vizsgálta, hogy milyen jellemzők tárhatók fel az információs technológiák – elsősorban kommunikációs célú – használata során.¹⁶ A kutatás fókuszában a lakosság digitális vonatkozású tudatossága, bizalma, veszélyérzete állt. Ezzel kapcsolatban főként a legnagyobb közösségi platform használatával, a hírekhez és közéleti információkhoz való hozzáféréssel kapcsolatos eredményeket ismertetjük.¹⁷

¹³ ZUIDERVEEN BORGESIUS i. m. (8. l.).

¹⁴ Neil THURMAN – Steve SCHIFFERES: The Future of Personalisation at News Websites: Lessons from a Longitudinal Study. 13(5–6) *Journalism Studies* (2012) 775–790., különösen: 776–778.

¹⁵ Daniel KREISS – Shannon C. MCGREGOR: Technology Firms Shape Political Communication: The Work of Microsoft, Facebook, Twitter, and Google With Campaigns During the 2016 US Presidential Cycle. 35 *Political Communication* (2018) 155–177.

¹⁶ A kutatást a Nemzeti Közszolgálati Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézete végezte a régió felnőtt korú lakossága körében. A telefonos adatfelvétel 2019 októberében és novemberében készült, az eredmények kor, nem, iskolai végzettség, településtípus és régiók szerint is reprezentatívak a négy ország 18 év fölötti lakosságára nézve.

¹⁷ A kutatásról készült összefoglaló jelentésről l. TÖRÖK Bernát – RAB Árpád – SZIKORA Tamás: *Internetes attitűdök. Régióknak és a világháló. Egy kelet-közép-európai összehasonlító kutatás adatai (Csehország, Lengyelország, Magyarország és Románia)*. Budapest, Nemzeti Közszolgálati Egyetem, 2020.

3.1. Internethasználati szokások

Ami az internethasználat okára vonatkozó kérdést illeti, e tekintetben mind a négy országban tízből legalább hét-nyolc internetező használja a Facebookot valamilyen rendszerességgel, hazánkban például tízből hat ember (58,9%), míg Romániában több mint a válaszadók kétharmada (67,5%) napi rendszerességgel. A korosztályos adatokból az látható, hogy a legfiatalabbak közül tízből legalább heten-nyolcan napi rendszerességgel facebookoznak, míg a legidősebbek között ez az arány kettő-öt főre tehető.¹⁸ A többi közösségi oldal használatára vonatkozó kérdésre adott válaszokból egyértelműen kimutatható, hogy a Facebook nemcsak hazánkban, de valamennyi vizsgált országban rendkívül erőteljes piaci pozíciót harcolt ki magának. Az internethasználók több mint fele egyáltalán nem használja például a Twittert, a LinkedIn vagy az Instagramot, hazánkban ugyanakkor ez az állítás négyből majdnem három válaszadóra igaznak bizonyul (72,4%). Még nagyobb a kontraszt, ha a legidősebb korosztályt vesszük alapul: a négy országot egybe véve tízből nem találunk két embert, aki bármilyen rendszerességgel látogatná e platformokat.

Ha az információszerzés kérdése körében értékeljük a kutatás adatait, akkor azt láthatjuk, hogy a hírfogyasztás céljából a túlnyomó többség böngészik a világhálón: a legalacsonyabb értéket mutató Romániában is a válaszadók több mint 77%-a használja az internetet hírek után keresve, hazánkban 81%, míg Csehországban és Lengyelországban egyaránt 90% feletti az arányuk. Igen érdekes következtetéseket vonhatunk le, ha a korcsoportok szerinti megoszlásban olvasható eredményeket hasonlítjuk össze. A napi rendszerességgel hírfogyasztás céljára internetet használók körében a legidősebb korosztály képviselői három országban is – Csehországban ráadásul igen jelentős arányban, több mint kétszeres arányban (56%, illetve 24%) – megelőzik a legfiatalabbakat, egyedül Lengyelországban nem igaz ez az állítás.

A használati szokásokról érdemes megemlíteni, hogy a Facebook kirívóan erős piaci pozícióval rendelkezik a közösségi média platformok versenyében a régióban, helyzete pedig Magyarországon a legdominánsabb. Valamennyi országra jellemző továbbá, hogy a Facebook mellett a többi közösségi média felület alig rüg labdába, és ez a kép is Magyarországon a legfeltűnőbb. Míg Csehországban és Lengyelországban korosztályos szakadék azonosítható a Facebook használatában, addig Magyarországon és Romániában az idősebb korosztályok is határozottan jelen vannak a platformon.

3.2. A Facebook szerepe az információszerzésben

A következőkben a közösségi média, azon belül is elsődlegesen a Facebook információszerzésben betöltött szerepére irányuló kutatási eredményeket ismertetem. Talán meglepőnek tűnik, hogy valamennyi, vizsgálatlalt érintett országban nagyon hasonló arányban, 66–74% közé te-

¹⁸ A kutatásban szereplő öt korcsoportot a tanulmány a következők szerint osztja fel: 18–29 év közöttiek a *legfiatalabbak*, 30–39 év közöttiek a *fiatalok*, 40–49 év közöttiek a *középkorúak*, 50–59 év közöttiek az *idősebbek*, a 60 éves vagy annál idősebbekre pedig *legidősebbként* hivatkozunk.

hetők azok, akik valamilyen gyakorisággal a közösségi médiát (Facebookot) használják a világ híreiről való értesülésre. A korcsoportok szerinti megoszlás tekintetében már jóval nagyobb szórás tapasztalható, Magyarországon ugyanis a legidősebbek messze nagyobb gyakorisággal tájékozódnak az online platformokról, mint a régió országaiban: míg itthon napi rendszerességgel 35%-uk használja a közösségi médiát az említett célra, addig ez az arány Romániában 21%, Lengyelországban 14% és Csehországban a 4%-ot sem éri el. Ami kifejezetten a Facebookon történő hírek olvasására vonatkozó kérdésre adott válaszokat illeti, igen komoly számokat tapasztalhatunk: Romániában és Magyarországon a válaszadók 87-88%-a, míg Csehországban és Lengyelországban 96-97%-uk olvas valamilyen gyakorisággal híreket a nevezett platformon, közülük legalább minden harmadik napi rendszerességgel.

A platform használatának mennyiségére, rendszerességére vonatkozó kérdések mellett érdemes szót ejteni az információszerezésre való alkalmasság tekintetében tapasztalt attitűdről. A teljes lakosságra vetítve jóval kevesebben adtak elutasító választ arra a kérdésre, hogy a Facebook kitűnően használható-e hírek, információk, érdekességek megismerésére, hiszen egyik országban sem érte el ez az arány a 20%-ot (a két szélső érték: Magyarország – 11% és Lengyelország – 18%). Ehhez kísértetiesen hasonló számokat mutatott a Facebook társadalmi fórumként, közéleti vitákban való aktivitásra, vélemények kifejezésre alkalmas színtérként való jellemzése. Hazánkban 11%, Csehországban és Lengyelországban 12%, Romániában pedig 15% nem találta helytállónak a Facebookot a demokratikus nyilvánosság megfelelő fórumaként aposztrofáló állítást.

A jelen tanulmány által vizsgált téma szempontjából központi kérdés a felhasználók hírfogyasztásának módja, formája. Ezzel kapcsolatban a kutatás arra a következtetésre jutott, hogy a közéleti híreket három országban a többség passzívan fogyasztja, vagyis csak az eléje kerülő hírekből tájékozódik. Magyarországon a válaszadók 34%-a, Lengyelországban és Romániában csupán 29%-a állította, hogy maga keres utána az ilyen híreknek, egyedül Csehországban igaz majdnem minden második megkérdezettre (49%) a hírfogyasztás aktív formája. Szintén hasonló minta rajzolódik ki a négy országban a korcsoportok hírfogyasztási szokásait illetően, ugyanis a legidősebb korosztályra minden esetben jóval nagyobb arányban jellemző, hogy utánakeresnek a közéleti híreknek, mint a legfiatalabbak. Megjegyzendő, hogy a közéleti hírek iránti érdeklődés tekintetében igen releváns eltérések tapasztalhatók: míg Csehországban csupán 3,6%, addig Lengyelországban majdnem minden ötödik válaszadó (19,3%) azt állította, hogy nem érdeklődik az ilyen típusú hírek.

A négy állam válaszadóinak hasonló az egyes közéleti kérdésekről kialakított álláspontokhoz való hozzáállása: tízből öten-hatan nyilatkoztak úgy, hogy érdeklődik a meggyőződésüktől eltérő közéleti álláspontok, de csak akkor, ha azok „maguktól” eléjük kerülnek, és egyik országban sincs tízből két olyan ember, akit amellet, hogy érdekelné mások álláspontja, maga utána is keresne annak.

3.3. Bizalom, manipulációtól való félelem

A közösségi médiából szerzett információk hitelességében való bizalom mértékét tekintve a kutatás eredményei azt mutatják, hogy az emberek többsége nem bízik a különféle információforrások hitelességében. Egyedül Csehországban éri el az 50%-ot egy adott információforrásba

vetett bizalom mértéke: a barátok és ismerősök felé 61%, a rádiós hírműsorok felé 55%, a nyomtatott helyi lapok felé pedig 50% fordul bizalommal. Valamennyi országban érezhető bizalmatlanság övezi a közösségi médiából szerzett információkat: a lengyel válaszadók mindössze 14%-a, a magyaroknak 16%-a, a cseheknek és a románoknak 30%-a bízik bennük. E számok a kérdéssel érintett valamennyi hírforrás¹⁹ közül mind a négy ország vonatkozásában a legalacsonyabb értéket mutatják, vagyis általánosságban elmondható, hogy a válaszok alapján a közösségi oldalaknak van a legalacsonyabb bizalmi indexük.

Messze nem fest ennyire sötét képet az egyes – részben az online térben is megjelenő – szereplőktől²⁰ érkező manipulációtól való félelem. A közösségi platformok esetében Romániában a válaszadók 15%-a, Magyarországon 17%-a, míg Lengyelországban 26%-a, Csehországban pedig 29%-a tart a lehetséges manipulációtól. Szemben az előző bekezdésben említett bizalmi indexszel, ha nem is teljesen ellentétes előjellel, de érezhetően kisebb az elutasítottság a közösségi platformok tekintetében a tőlük érkező esetleges manipuláció hatását illetően. A kutatással érintett szereplők közül Csehországban és Magyarországon három-három, Romániában négy, míg Lengyelországban hat olyan szereplőt is találunk, akik manipulációjától jobban tartanak a válaszadók, mint a közösségi oldalak hasonló manővereitől.

3.4. A kutatás ismertetett adatainak összegzése

Látható tehát, hogy a régió kutatással érintett országaiban a digitális technológiák, azon belül is a közösségi platformok használata igen elterjedtnek mondható, néhol még a gyakran emlegetett korosztályos szakadék jelensége sem figyelhető meg. Az internethasználók körében gyakori a közösségi média használata, a legnagyobb platformok versenyében pedig a Facebook domináns pozíciója elvitathatatlanul látszik. A Facebookra a többség potenciális hír- és információforrásként, ráadásul a közéleti információkhoz való hozzáférés alkalmas platformjaként tekint. Ezek alapján arra következtethetünk, hogy az ott megjelenő információk jelentős hatással lehetnek a felhasználók nyilvános vitákról alkotott felfogására.

A válaszadók többsége inkább az elé kerülő – így a platform által ‘generált’, a hírfolyamban megjelenő – információk iránt mutat nagyobb érdeklődést, és viszonylag kevesebb időt fordít az egyes közéleti hírek, illetve eltérő (ellentétes) vélemények, nézetek felkutatására. A passzív tájékozódásra utaló ezen adatok különösen figyelemre méltók mind az egyénre,²¹ mind a de-

¹⁹ A kutatás az alábbi hírforrásokra kérdezett rá: 1. barátok és ismerősök beszámolóit; 2. televíziós hírműsorok; 3. rádiós hírműsorok; 4. nyomtatott országos napilapok; 5. nyomtatott helyi napilapok; 6. közösségi média; 7. internetes híroldalak és/vagy applikációk; 8. hírgyűjtő megoldások.

²⁰ A kutatás e tekintetben pedig az alábbi szereplőkre vonatkozott: 1. közösségi platformok; 2. keresőoldalak; 3. reklámozók; 4. újságírók; 5. politikusok; 6. kormányzat; 7. társadalmi/civil szervezetek, aktivisták; 8. szakértők, tanácsadók; 9. külföldi hatalmak; 10. celebek, *influencerek*; 11. ismerősök; 12. gépek által gyártott tartalmak; 13. nagyvállalatok.

²¹ Natali HELBERGER: On the Democratic Role of News Recommenders. 7(8) *Digital Journalism* (2019) 993–1012.

mokratikus folyamatokra²² gyakorolt hatásukat illetően az egyre inkább algoritmusok által vezérelt hírfogyasztás világában. Szignifikánsak a különbségek a régió országai között az információforrásokba vetett bizalom és a manipulációtól való félelem terén. A négy ország összehasonlító elemzése jelentős különbségeket mutatott ki a manipulációtól való félelem és a kapott információkba vetett bizalom területén.

4. A kutatás következtetései

A fenti kutatási eredmények alapján látható, hogy a régió közvéleményére igen komoly hatással bír, hogy a legnagyobb közösségi platform miként állítja össze a felhasználói számára a hírfolyamukat. A Facebook által alkalmazott algoritmus működtetése a Felhasználási feltételek szerint elsődlegesen a felhasználói élményt kívánja fokozni a tartalomkezelés és -összeállítás során:

„Személyre szabott élményt nyújtunk:

A Facebookon általad tapasztalt élmény mindig egyedi: ez éppúgy vonatkozik a hírfolyamban vagy videóplatformunkon látott bejegyzésekre, történetekre, eseményekre, hirdetésekre és egyéb tartalmakra, mint az általad követett oldalakra és esetlegesen használt funkciókra (mint pl. Aktuális, Marketplace és keresés). A rendelkezésünkre álló adatok – például a kapcsolataid, a választásaid, beállításaid, valamint a Termékeinkben és rajtuk kívül megosztott tartalmak és végzett műveletek – alapján személyre szabjuk a felhasználói élményedet.”²³

Az algoritmus működésének alapjául szolgáló adatokat, illetve (állítólagos) funkcióját tehát nem fedi teljes homály, azonban az az elvárás, hogy a közösségi platformok strukturális működésének alapját jelentő mechanizmusok legyenek átláthatók – még ha nem is mindenki számára –,²⁴ nem teljesül az előbb idézett tájékoztató közzétételével.

A közösségi oldalak által használt algoritmusok működésének átláthatóságát szorgalmazó javaslatok egyébiránt a közösségi oldalak üzemeltetői oldalán sem teljesen újak. Például a Facebook korábban a reklámok vonatkozásában részletes tájékoztatást nyújtott a felhasználóknak, hogy egyes kereskedelmi üzenetek miért jelennek meg számukra.²⁵ Ennél talán komolyabb lépés az átláthatóságért, hogy a hírfolyamba olyan funkciót építettek be, amely tájékoztatja a felhasználókat a megjelenő tartalmak okáról, előzményeiről.²⁶ Ennek átláthatóságot növelő jelentősége igazolható, azonban érdemes az elemzett kutatási eredmények tükrében is értékelni.

²² Kjerstin THORSON et alii: Algorithmic Inference, Political Interest, and Exposure to News and Politics on Facebook. 24(2) *Information, Communication & Society* (2021) 183–200.; Elizabeth DUBOISA – Grant BLANK: The Echo Chamber is Overstated: The Moderating Effect of Political Interest and Diverse Media. 21(5) *Information, Communication & Society* (2018) 729–745.

²³ L. <https://hu-hu.facebook.com/legal/terms#other-terms-policies>.

²⁴ L. pl. ZÓDI Zsolt: A jog és a kód. In: POLYÁK Gábor (szerk.): *Algoritmusok, keresők, közösségi oldalak és a jog – a forgalomirányító szolgáltatások szabályozása*. Budapest, HVG-ORAC, 2020. 29.

²⁵ L. <https://www.facebook.com/help/79453577607370>.

²⁶ L. <https://about.fb.com/news/2019/03/why-am-i-seeing-this/>.

Ha figyelembe vesszük azt a körülményt, hogy a felhasználók többsége az egyes információk keresésére sem hajlandó időt szánni, akkor nagy valószínűséggel a hírfolyamot befolyásoló tényezőkről szóló tájékoztatásokra még akkora figyelmet sem fordítanak. Ez pedig arra enged következtetni, hogy a passzivitás e tekintetben is a tudatosság egyik korlátozó tényezője.

Érdeemes megjegyezni, hogy amint azt egy tanulmány bizonyítja, az emberek kevesebb információhoz jutnak a politikáról és az aktuális ügyekről az online platformokon keresztül, mint az újságok vagy a televízió révén, ennek folyamánként a hírfogyasztás elmozdulása a hagyományos formátumokról a digitális média platformok felé nagy kihívást jelent a tájékozott állampolgárság eszménye számára.²⁷

A (szélesebb körben értelmezett) politikai kérdésekben való eligazodás elősegítéséhez egyszerre nélkülözhetetlen feltétel a keresleti és a kínálati oldal megfelelő minőségű rendelkezésre állása. Azaz egyidejűleg jelen – vagyis hozzáférhetőnek – kell lennie a szükséges minőségi információnak, másfelől az efféle hírek iránt aktív érdeklődést mutató társadalmi csoportoknak.²⁸ A rendelkezésre álló információ mennyisége és minősége döntő tényező, önmagában azonban nem elegendő a polgárok tömegeinek széles körű tájékozódásához. Amint azt a fenti kutatási eredmények mutatják, a közösségi médiából való információszerezés a vizsgált országok tájékozódási szokásaival párhuzamosan nem teremtenek ehhez optimális körülményeket. A megjelenő információk mellett tehát az elérhető médiatartalmak közötti szelektálás, a közönség e téren tapasztalható aktivitása legalább olyan meghatározó az információhoz való hozzáférés tekintetében,²⁹ amely aktivitás meghatározása – ha nem is teljes mértékben – közelebb vihet minket az egyének sokoldalú tájékozódására vonatkozó megállapításokhoz.

A jelen írásban nem érintettem például az elmúlt években a közösségi oldalak kapcsán a közvéleményt tematizáló *fake news*-jelenséget, és nem is éltem azzal – az egyébiránt a tapasztalatok szerint igazolható – feltételezéssel, hogy a hírfolyamokban megjelenő információk sok esetben tartalmaznak szándékosan félretájékoztató elemeket. Azonban még akkor is, ha a közösségi médián keresztül a felhasználók elé tárt hírek valós, hiteles, pontos információkat közvetítenének, az egyének által elérhető, személyre szabott hírek és a felhasználó kapcsolati rendszere (értsd: barátai, ismerősei) által nagymértékben befolyásolt információtömeg önmagában is komoly aggodalomra adhatnak okot.³⁰

Végezetül érdemes feltenni azt a kérdést, hogy milyen kötelezettségek terhelik az államot az egyének tájékozódáshoz való jogának biztosítása érdekében. Egyes szerzők rámutatnak, hogy amennyiben a személyre szabott információs ökoszisztéma a választási lehetőségek csökkenésével jár, a felhasználókra gyakorolt hatásainak növekedésével párhuzamosan érdemes a jelenlegi,

²⁷ Kim ANDERSEN – Jesper STRÖMBÄCK: Media Platforms and Political Learning: The Democratic Challenge of News Consumption on Computers and Mobile Devices. 15 *International Journal of Communication* (2021) 300–319.

²⁸ Peter VAN AELST et alii: Political Communication in a High-Choice Media Environment: A Challenge for Democracy? 41(1) *Annals of the International Communication Association* (2017) 4–6.

²⁹ Denis MCQUAIL: *A tömegkommunikáció elmélete*. Budapest, Wolters Kluwer, 2015. 502.

³⁰ Michael A. DEVITO: From Editors to Algorithms. A Values-Based Approach to Understanding Story Selection in the Facebook News Feed. 5(6) *Digital Journalism* (2017) 753–773.

kevésbé szigorú szabályozási koncepciót újragondolni.³¹ A szabályozás alatt persze nem egyedül vagy kizárólag a szolgáltatók számára előírt – az uniós szabályozásban is előkerülő – kötelezettségeket kell érteni, hanem a felhasználók ismereteinek és tudatosságának növelésére szolgáló intézkedéseket is. A szabályozás önmagában nem lehet képes érdemi változásokat elérni a sokrétű tartalomkínálat összeállításának megkövetelésével, ha maguk a felhasználók nem tesznek aktívan a széles körű tájékozódásuk érdekében – mindazonáltal nem is tekinthető elhanyagolható megoldási javaslatnak.³²

5. Az Európai Unió szabályozási koncepciója

Amint a fentiekben utaltam rá, a kutatási eredmények azt igazolják, hogy a közösségi médiára nagymértékben támaszkodó tájékozódás jelenlegi (inkább passzív) módja nem feltételezi a sokszínű információhoz jutás lehetőségét. Az uniós szabályozás ezen a környezeten egy pillanattal rendezett formáját öltő javaslaton keresztül igyekszik változtatni, egyfelől a platformok működésének átláthatóvá – vagy legalábbis átláthatóbbá – tételével, másfelől annak a lehetőségnek a megteremtésével, hogy a felhasználóknak nagyobb befolyásolási lehetőségük legyen a hírfolyamukra.

Az Európai Bizottság 2020 februárjában nyilvánosságra hozott, az Európa digitális jövőjének megtervezéséről szóló közleményében szerepelt az online platformokra vonatkozó jogszabályi előírások felülvizsgálata.³³ A kérdés természetesen nem most került az uniós jogalkotók elé, hiszen már az EU médiaszabadsággal és pluralizmussal foglalkozó magas szintű szakértői csoportjának 2013-as jelentése is rámutatott arra, hogy az újfajta médiakörnyezetben egyre nagyobb veszélyt jelent a demokráciára, hogy túlnyomórészt a különféle szűrőmechanizmusok által ajánlott tartalmak kerülnek előtérbe.³⁴

Az Európai Parlament az állásfoglalásához mellékelte,³⁵ a platformok tartalomkezelésére vonatkozó rendezett tervezetében kifejezetten utalt a felhasználók keresési eredményeinek rangsorolásáról döntő algoritmusok kommunikációs folyamatokra és véleményformálásra gyakorolt hatásaira. A javaslat az algoritmusok működésének átláthatóvá tétele mellett lehetővé tenné a felhasználók számára, hogy megfelelő befolyást gyakorolhassanak a platformok által számukra megjelenített tartalmakra, értve ez alatt akár – az időbeli sorrenden kívüli megjelenés esetét leszámítva – a tartalomgondozás teljes visszautasításának lehetőségét (e helyütt „tartalomgon-

³¹ L. ESKENS–HELBERGER–MOELLER i. m. (12. lj.), különösen 280–281.

³² Natali HELBERGER: Diversity by Design. 1 *Journal of Information Policy* (2011) 441–469.

³³ L. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0067&from=en>.

³⁴ High Level Group on Media Freedom and Pluralism: *A Free and Pluralistic Media to Sustain European Democracy*, 2013. 27., <https://ec.europa.eu/digital-single-market/sites/digital-agenda/files/HLG%20Final%20Report.pdf>.

³⁵ Az Európai Parlament 2020. október 20-i állásfoglalása a Bizottságnak szóló ajánlásokkal a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabályról: az online működő vállalkozásokra vonatkozó kereskedelmi és polgári jogi szabályok kiigazítása (2020/2019(INL)).

dozás” alatt a felhasználói profil alapján történő tartalmak kiválasztását, optimalizálását, fontossági sorrendbe állítását és ajánlását kell érteni). A javaslat szerint az önkéntes felhasználói döntéshozatal elősegítésére a szolgáltatóknak kellő információt kellene szolgáltatniuk mind az algoritmusok alkalmazásáról, mind pedig azok céljáról.³⁶

A többek között az elektronikus kereskedelmi irányelv felülvizsgálatát célzó rendelettervezet³⁷ szintén érinti a platformok által működtetett algoritmusok kérdését. A javaslatcsomag előkészítése során a jogalkotó szervek nyilvános konzultáción számos szakértői javaslatot, észrevételt gyűjtöttek össze. A beérkezett vélemények szintén rámutattak az algoritmusok online információáramlásra gyakorolt esetleges negatív hatására, emiatt került előtérbe az algoritmusok (és működésük) elszámoltathatóságának, átláthatóságának megkövetelése. A kérdésben jártas civil szervezetek, iparági képviselők szintén erőteljesen hangsúlyozták annak fontosságát, hogy a platformoknak jóval nagyobb kontrollt kellene biztosítaniuk a felhasználóik számára a tartalmak gondozása terén. A javaslatok között az algoritmusok alkalmazását illetően a jelenleg alapértelmezett „opt-out” megoldás helyett felmerült egyfajta „opt-in” rendszer előírása, vagyis hogy a tartalomgondozásra csak kifejezett hozzájárulás esetén legyen módja a platformoknak.³⁸ A rendelettervezet az online platformok által a felhasználók számára javasolt (megjelenő) információkat sorrendbe állító automatizált rendszereket „ajánlórendszer” (*recommender system*) elnevezéssel illeti,³⁹ amely tekintetében az Unión belül havonta átlagosan legalább 45 millió aktív felhasználóval bíró „online óriásplatformokra” (*very large online platforms*) nézve speciális előírásokat is megfogalmazna. A javaslat alapvetően a felhasználók – szerződési feltételekben történő – tájékoztatása mellett a tartalmak sorrendbe állítására való befolyást és a módosítás lehetőségét igyekszik megteremteni a szolgáltatásokat igénybe vevők számára.⁴⁰

Röviden összegezve, a platformok működését szabályozó uniós jogszabály módosítása során – legalábbis a tervezetek szövegeinek ismeretében – nagy hangsúlyt kap az algoritmusok átlátható(bb) működésének megteremtése. Az átláthatóság mellett legalább ugyanilyen jelentőséggel bír a felhasználók számára nyújtott lehetőségek növelése, amelyek révén akár közvetlen befolyással bírhatnak a tartalmak sorrendjét megállapító módszerre (a hírfolyamuk esetében alkalmazott algoritmus alkalmazásának teljes visszautasítása révén). Az uniós jogalkotók elképzelése érthető, ugyanakkor nem szabad elfelejteni, hogy az algoritmusok nem egyszerűen fontos mechanizmusok, hanem a digitális platformok működési elvének fundamentális mozgatórugói, így a felhasználók általi „módosítás” lehetősége magukat a platformokat is alapjaikban érinti.

³⁶ Uo. (7)–(8) preambulumbekzdés és 4. cikk (3)–(4) bekezdések.

³⁷ Javaslat az Európai Parlament és a Tanács rendelete a digitális szolgáltatások egységes piacáról (digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály) és a 2000/31/EK irányelv módosításáról (COM(2020) 825 final).

³⁸ Commission staff working document impact assessment report annexes accompanying the document proposal for a regulation of the European Parliament and the Council on a Single Market For Digital Services (Digital Services Act) and amending Directive 2000/31/EC (SWD(2020) 348 final), <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/10102/2020/EN/SWD-2020-348-F1-EN-MAIN-PART-2.PDF>, 24.

³⁹ L. a digitális szolgáltatásokról szóló jogszabály tervezete (37. lj.) 2. cikk o) pontját.

⁴⁰ Uo., 29. cikk.

6. Záró gondolatok

A jelen tanulmány keretei között bemutatott kutatási eredmények rávilágítottak a vizsgált négy országra jellemző közösségi média használati, hírfogyasztási szokásokra és módokra, amiből legalább a kereteket illetően egy jól meghatározható felhasználói attitűd rajzolódott ki. Pontos eredményeket nem tudunk meghatározni az információszerzés ismertett módjából következő egyéni döntéshozatali formákra nézve, az azonban kiolvasható, hogy ezeket a folyamatokat minden bizonnyal meghatározzák a platformok hírfolyamában megjelenő tartalmak. Az is bizonyos, hogy az algoritmusok működése nem lehet értéksemleges,⁴¹ sem elfogulatlan, a matematikai műveletek alapját jelentő információknak köszönhetően nem ritkán a meglévő preferenciák erősítését szolgálják.

Megoldást a felhasználók tudatosságának növelése jelenthet, így a tartalmak szelekciójára vonatkozó elvek ismerete és igény szerinti módosítása, valamint az információszerzés terén az aktivitás növekedése. Az algoritmusok működésének átláthatóvá tétele, esetleges befolyásolása nem lehet korlátok nélküli: egy bizonyos ponton túl a digitális platformok esszenciáját veszélyeztetné. Az uniós szabályozás is ezt az irányt követi, azonban ha az egyének szemlélete nem változik, akkor önmagában a jogszabály nem lesz képes megoldani az előttünk tornyosuló problémákat.

⁴¹ Rob KITCHIN: Thinking Critically about and Researching Algorithms. 20(1) *Information, Communication & Society* (2017) 14., 18.

Kriminológiai elméletek és informatikai bűnözés

VARGA ÁRPÁD*

1. Bevezetés

Az informatikai bűnözés (*cybercrime*), amely gyűjtőfogalomként magában foglalja a kibetér által elősegített (*cyber-enabled crime*) és a kibetérfüggő kriminalitást (*cyber-dependent crime*),¹ a kriminológiai kutatások kedvelt területévé vált az elmúlt több mint három évtizedben. Az informatika kialakulásával és az internet fejlődésével, kiterjedtségének növekedésével a bűnelkövetés hatékony területévé vált e technológia. Az informatikai bűnözés nem csupán az elkövethető cselekmények sokszínűsége, hanem az elkövetővé válás sajátos útjai és a bűnelkövetés szerteágazó jellemzői okán vált a kriminológiai kutatások sajátos gyűjtőpontjává. Az infokommunikációs technológiákkal kapcsolatos bűnelkövetői magatartások fogalmi meghatározása és az elkövetők tipizálása számos eltérő szemléletben manifesztálódott, és hosszú fejlődési utat járt be. Emellett az informatikai bűnözés vizsgálata, a bűnelkövetővé válás oksági összefüggéseinek felfedezése is önálló teoretizálási igényt támasztott a kriminológiával szemben. A folyamat részeként az 1990-es évektől kezdődően jelentősen gyarapodott az empirikus kutatásokkal is tesztelhető elméleti keretek kidolgozását és a meglévő elméletek adaptálását célzó szakirodalom száma.

Jelen írás célja – tovább folytatva a kriminológiai csoportosítások vizsgálatával megkezdett utamat² – az informatikai bűnözéssel mint gyűjtőfogalommal kapcsolatba hozható kriminológiai elméletek és kutatások elemzése, az ismertetett elméletek korábbi tapasztalatain keresztül a kibetérfüggő bűncselekmények és az e kategóriába tartozó cselekmények elkövetőinek vizsgálata. Az oksági összefüggések feltárásának elősegítése céljából a tanulmányban kísérletet teszek egyes különálló elméletek összefésülésére is. A terjedelmi korlátok és az informatikai bűnözés kutatásának növekvő kiterjedtsége miatt azon elméletek ismertetésére szorítkozom, amelyek a

* Médiatudományi munkatárs, Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság MédiaTanács Média tudományi Intézet.
E-mail: varga.arpad@mtmi.hu

¹ Marleen W. KRANENBARG: *Cyber-Offenders Versus Traditional Offenders: An Empirical Comparison*. Doktori értekezés, Vrije Universiteit (2018) <https://research.vu.nl/ws/portalfiles/portal/56319015/complete+dissertation.pdf>.

² L. VARGA Árpád: Az informatikai bűnözés fogalmi meghatározása, csoportosítása és helye a hazai jogfejlekedésben. *In Medias Res*, 2019/1. 145–167.

terület kriminológiai kutatása tekintetében meghatározó jelentőségűek, rendelkeznek empirikus kutatási eredményekkel, vagy bizonyos elemei kifejezetten alkalmazhatók az online tér elkövetőinek vizsgálatára.

Elsőként röviden ismertetem a környezeti kriminológia elméletcsoportjába tartozó racionális döntéseméletet és a rutintevékenységi elméletet. Ezt követően az informatikai bűnözés talán legtöbbet idézett és tesztelt elméletcsoportjaként vizsgálom a részben klasszikus kriminológiai, részben pozitivista hagyományokkal rendelkező kontrollelméletek alkalmazhatóságát, így kitérek a bűnözés általános elméletére és Travis Hirschi társadalmi kötődéseméletére is. A második részben célom a pozitivista és az interakcionista jegyeket egyaránt hordozó tanuláselméletek bővebb ismertetése, tekintettel ezen elméletcsoport kiemelt alkalmazottságára a kibertérfüggő bűnözéssel és e cselekmények elkövetőivel foglalkozó kutatásokban. A kulturális és a társas interakciók megközelítésén belül szót ejtek a neutralizációelmétről, az ahhoz szorosán kapcsolódó sodródáselmétről, valamint ezek kapcsolódásáról a tanuláselméletekhez az informatikai bűnözés kontextusában. A befejező részben kitérek a fejlődéskriminológiai paradigma és az életpályamodellek informatikai bűnözésre alkalmazható egyes elméleti és empirikus megállapításaira, valamint e tudás tanuláselméletekkel való összekapcsolhatóságára is. A tanulmány a felsorolt elméletek, elméletcsoportok informatikai bűnözésre történő alkalmazhatóságával foglalkozik. Ezek alapvető téziseit a vizsgált kérdéskör megértéséhez szükséges mértékben ismertetem.

2. Kriminológiai elméletek az informatikai bűnözés tükrében

2.1. A környezeti kriminológia elméletei

2.1.1. Racionális döntésemélet

A racionális döntésemélet gyökerei egészen a klasszikus iskoláig nyúlnak vissza, illetve az 1950-es évektől ismét előtérbe kerülő neoklasszikus paradigma szemléletét tekintik hivatkozási alapnak.³ Emellett mind a racionális döntésemélet, mind a rutintevékenységi elmélet a környezeti kriminológia részét képezi. Az elméletcsoport a klasszikus iskola azon alapvetésére épít, miszerint a bűnelkövetés az elkövető szabad akaratának, saját elhatározásának kivetülése, így a bűnelkövetés motivációja, a bűnelkövetéshez vezető utak komplex társadalmi és egyénben fellelhető magyarázatai nem képezik vizsgálódása tárgyát.⁴ Az 1700-as évek második feléből eredő gondolatok döntéseméleti relevanciája Cesare Beccaria proporciónális büntetést és elrettentést középpontba helyező nézeteivel szemben inkább Jeremy Bentham utilitarista filozófiájából eredeztethető. E felfogás szerint az emberi magatartás annak mérlegelésére épülő döntések soro-

³ BORBÍRÓ Andrea et alii (szerk.): *Kriminológia*. Budapest, Wolters Kluwer, 2019. 45–46.

⁴ Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER: *Cybercrime in Progress: Theory and Prevention of Technology-Enabled Offenses*. London, Routledge, 2015. 73.

zata, hogy az adott cselekvés milyen mértékben okoz örömet, vagy jár fájdalommal. Ennek értelmében a bűnelkövetés is egyfajta költség-haszon elemzés, amelynek során az egyén a költségeket felülmúló hasznokért, a boldogságra törekvés érdekében követ el bűncselekményt.⁵

Számos közgazdasági elmélet vitte tovább ennek alapjait. Derek B. Cornish és Ronald V. Clarke 1986-ban megalkotott racionális döntésméletének közvetlen előzményeként mégis Gary Becker közgazdász 1968-as tételei szolgáltak,⁶ amelyek középpontjában a *homo economicus* állt. A (neo)klasszikus paradigma emberképét magáévá tevő döntési elmélet azt feltételezi tehát, hogy a bűnelkövető a cselekvés előtt kikalkulálja az elkövetésből származó költségek és hasznok mértékét, vagyis hogy milyen előnyökre tehet szert, legyen az „pénz, szex vagy izgalom”.⁷ Cornish és Clark e kalkuláció folyamatát igyekezett azonosítani. Véleményük szerint a kalkuláció során azonosított költségek és hasznok szubjektívek, azok az adott szituációban, élethelyzetben az elkövető kognitív képességeitől és a releváns információk elérhetőségétől függenek. Ezt nevezhetjük egyfajta korlátozott racionalitásnak is, amelyet egyedi és egyéni körülmények, így például alkoholos befolyásoltság, kábítószer-fogyasztás,⁸ korábbi tapasztalatok, a bűnelkövetés technikájának meglévő készségei stb. befolyásolnak, sőt ezek a döntések olykor egyáltalán nem is racionálisak.⁹ Továbbá a bűnözésben kétféle döntési mechanizmusnak van jelentősége: az általános, bűnelkövetésben való részvételre irányuló, valamint a konkrét elkövetést eredményező, általában rövidebb folyamatot követő döntésnek.¹⁰

A racionális döntésmélet szoros kapcsolatban áll az elrettentésméletekkel is, így a szintén klasszikus tanokból származó, a büntető igazságszolgáltatás hatékonyságának növelését célzó, a bűnözéstől való távoltartást a büntetés elkerülhetetlenségével társító elmélet szintén a racionálisan cselekvő ember képére épít.¹¹ Emiatt ezt az elméletet az informatikai bűnözés kutatásában gyakran Cornish és Clarke elméletével integráltan alkalmazzák. A racionális döntésmélet informatikai bűnözésre adaptálásának kulcsa mégis elsősorban az elmélet azon része, amely szerint ez a relatíve racionális döntés, vagy más néven a döntésfelépítés tulajdonságai a különböző bűncselekménytípusok esetében eltérő módon és tartalommal jelennek meg. Ez azt is jelenti, hogy a döntések meghozatalában – Cornish és Clarke 1987-ben írt gondolatai szerint – a végeredményt nagymértékben befolyásolja, hogy milyen mértékben rendelkezik az egyén a cselekmény elkövetéséhez szükséges készségekkel.¹²

⁵ INZELT Éva: A kriminológiai gondolkodás kezdetei. In: BORBÍRÓ i. m. (3. lj.) 59–62.

⁶ Gary S. BECKER: *The Economic Approach to Human Behavior*. Chicago, University of Chicago Press, 1976.

⁷ Derek B. Cornish – Ronald V. CLARKE (szerk.): *The Reasoning Criminal*. New York, Springer, 1986. 935.

⁸ Michael CHERBONNEAU – Heith COPES: „Drive It Like You Stole It”: Auto Theft and the Illusion of Normalcy. 46(2) *British Journal of Criminology* (2006) 193–211.

⁹ Ronald L. AKERS – Christine S. SELLERS: *Criminological Theories: Introduction, Evaluation, and Application*. Los Angeles, Roxbury, (4. kiad.) 2004.

¹⁰ PODOLETZ LÉna: Környezeti kriminológia. In: BORBÍRÓ i. m. (3. lj.) 233–253., 241.; Derek B. CORNISH – Ronald V. CLARKE: The Rational Choice Perspective. In: Richard WORTLEY – Lorraine MAZEROLLE (szerk.): *Environmental Criminology and Crime Analysis*. Devon, Willan, 2008. 21–47.

¹¹ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 75–78.

¹² Derek B. CORNISH – Ronald V. CLARKE: Understanding Crime Displacement: An Application of Rational Choice Theory. 25(4) *Criminology* (1987) 933–948.; Alice HUTCHINGS: Cybercrime Trajectories: An Intergrated Theory of Initiation, Maintenance and Desistance. In: Thomas J. HOLT (szerk.): *Crime Online: Correlates, Causes, and Context*. Durham, Carolina Academic Press, (3. kiad.) 2016. 122–123.

Ezzel együtt az informatikai bűnözés kutatásában fellelhető, szintisz tán a racionális döntélméleten alapuló kutatások száma igen kevés. Azok jelentős része a társas interakciókat mel lőző informatikai bűncselekményeket vizsgálja (azon eseteket, amikor az elkövető és a sértett között nincs közvetlen kapcsolat), pontosabban azon technológiáfüggő cselekményeket, amelyeknél vagy elhanyagolható mértékű költség merül fel¹³ (pl. digitális kalózkodás¹⁴), vagy az elkövetéssel elérhető hasznok az egyén számára jóval meghaladják a felmerülő költségeket (pl. információs rendszereket érintő bűncselekmények, kártékony szoftverek írása, e-mail-es csalások vagy jogosulatlan behatolás). Míg az előbbi esetben a kutatások a felelősségre vonás alacsony valószínűségében és a megengedő büntetőjogi szabályozásban látják az illegális letöltések mel letti elhatározás okait, addig az utóbbiban a szakirodalom szerint a rendelkezésre álló segéd eszközök, a meglévő készségek és a felelősségre vonás alacsony valószínűsége az, ami a haszonmaximalizálás lehetőségét, így az elkövetés melletti döntést támasztja alá az elkövető számára.

A racionális döntélmélet vegytiszta formában mindössze egy kutatásban jelent meg, amely kifejezetten a racionális döntélmélet, pontosabban a költség-haszon elemzés tényezőit is magában foglaló elrettentélmélet tételeit vizsgálta a digitális kalózkodás viszonylatában. Az egyetemista populáción végzett kutatás a szoftverkalózkodástól elrettentő tényezőket vizsgálta a bűnözésre adott válaszok (pl. felelősségre vonás valószínűsége, szigorú büntetések stb.), a kockázati és profittényezők (pl. korábban szerzett készségek), egyéni tényezők (pl. alacsony önkontroll, szegény, büntudat és erkölcsi meggyőződés) és a bűnalkalmak (pl. az adott situáció értékelése) mérése által.¹⁵

George Higgins és munkatársainak kutatási eredményei azt mutatták 2005-ben, hogy a bűncselekményért kapható büntetés bizonyossága szignifikánsan negatív kapcsolatban állt a szoftverkalózkodással, vagyis azt sugallja, hogy a biztonság növelésével a szoftverkalózkodás csökken. Az állami és a magánszektornak olyan eszközöket és szerveket kell fejlesztenie tehát, amelyek pontosabban tudják kutatni a jelenséget, és képesek végrehajtani a szükséges biztonsági intézkedéseket a felelősségre vonás elősegítéséhez. Ahogyan a szerzők megjegyzik, ez a megállapítás összhangban áll a klasszikus elrettentélméleti irodalom jelentős részével. Eszerint a büntetés súlyosságának nem volt preventív hatása az illegális szoftverletöltésre.¹⁶

E tanulmányról szólva fontos kiemelni, hogy a család elutasítása negatív kapcsolatban állt a szoftverkalózkodással. Ahogyan Higgins és munkatársai jelzik: „az eredmény arra utal, hogy a család felől jövő elutasítás a társadalmi megbélyegzés érzetét keltheti, ami visszatartat a szoft-

¹³ George E. HIGGINS – Abby L. WILSON – Brian D. FELL: An Application of Deterrence Theory to Software Piracy. 12(3) *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* (2005) 166–184.

¹⁴ A digitális kalózkodás a szoftverek, audiovizuális tartalmak, hang- és képfelvételek illegális letöltésének és terjesztésének gyűjtőfogalmaként összegezhető. Ronald Sims, Hsing Cheng és Hildy Teegen 1996-ban önálló fogalomként definiálta a szoftverkalózkodást mint a számítógépes programok illegális másolását. Ehhez képest mások ezt kiterjesztve, a digitális kalózkodás fogalma felé haladva már a szoftverkalózkodást is a szerzői jog által védett tartalmak jogosulatlan másolásával, megosztásával vagy letöltésével azonosították. Ronald R. SIMS – Hsing K. CHENG – Hildy TEEGEN: Toward a Profile of Student Software Pirates. 15 *Journal of Business Ethics* (1996) 839–849.; Marjic T. BRITZ: *Computer Forensics and Cyber Crime: An Introduction*. Upper Saddle River, Prentice Hall, 2006.

¹⁵ HIGGINS–WILSON–FELL i. m. (13. lj.) 166–184.

¹⁶ Uo., 177–178.

verkalózkodástól.”¹⁷ Ezek a tényezők rezonálhatnak a hosszú távú bűnelkövetéstől való elretentéssel, de elképzelhető, hogy a tanulásméleti perspektíva értelmezésében a család negatív megerősítése (*negative reinforcement*), az innen származó retorzió is szerepet játszhat a bűnelkövetésből való kilépésben, a dezisztencia kialakulásában.

A digitális kalózkodás viszonylatában a racionális döntésmélet más elméletekkel társulva is megjelenik, így például az önkontrollelméletekkel. Higgins 2007-ben az Egyesült Államokban vizsgálta az önkontroll és a racionális döntés kapcsolatát a digitális kalózkodás esetében.¹⁸ A tanulmány Alex Piquero and Stephen Tibbetts közvetítő modelljén alapult,¹⁹ amely a két – egyébként is rokon – elméletet transzformálhatóvá teszi oly módon, hogy az önkontroll mellett a racionális döntésmélet szituációs jellemzőit is a vizsgálódás tárgykörébe vonja. Érdekes, hogy az önkontrollelméletet eredetileg a racionális döntésméletre építették,²⁰ annak perspektívájában értelmezhető elképzelés volt. Az empirikus kutatások viszont később azt mutatták, hogy az alacsony önkontroll szerepét a bűnözésben a racionális választási vagy az elretentési típusú intézkedések inkább mérsékeltek, mint alátámasztották. Ezt követően azonban más kutatások mégis támogatták azt a feltevést, hogy a racionális döntésmélet részben felerősíti az alacsony önkontroll és a bűnözés közötti kapcsolatot.²¹ Azt tehát az informatikai bűnözéshez nem kapcsolódó egyéb kutatások is kimutatták, hogy a két elmélet egymással kölcsönhatásban bizonyos szinten képes magyarázni a bűnözést, így az informatikai bűnözés, ez esetben a kibertér által elősegített bűnözés csoportjába tartozó online kalózkodás okainak vizsgálatára is alkalmas lehet.

Higgins közel 400 egyetemista bevonásával elvégzett kvantitatív felmérésében a résztvevőket többek között különböző szituációk értékelésére kérték: el kellett dönteniük, hogy mely esetekben, mely következményekkel (pénzbüntetés, szabadságvesztés stb.), morális retorziókkal (szégyen, társadalmi elítélés) választanak egy szoftver illegális úton történő megszerzését. Zárt kérdések voltak továbbá a felelősségre vonás esélyének mértékéről, illetve arról, hogy mely esetekben tartózkodnának a cselekmények elkövetésétől, és mi számít értéknek számukra az online térben (digitális médiatartalom, szoftver birtoklása stb.).

A kutatás az alacsony önkontroll, a racionális döntésmélet elemei és az egyén értékrendje között mutatott ki korrelációt. Higgins szerint önmagában az önkontroll alacsonyabb szintje növeli a digitális kalózkodás valószínűségét, és a digitális tartalom értéke szintén pozitívan hat

¹⁷ Uo.

¹⁸ George E. HIGGINS: Digital Piracy, Self-Control Theory, and Rational Choice: An Examination of the Role of Valuc. 1(1) *International Journal of Cyber Criminology* (2007) 33–55.

¹⁹ Alex PIQUERO – Stephen TIBBETTS: Specifying the Direct and Indirect Effects of Low Self-Control and Situational Factors in Offenders' Decision Making: Toward a More Complete Model of Rational Offending. 13(3) *Justice Quarterly* (1996) 481–510.

²⁰ Christopher BIRKBECK – Gary LAFREE: The Situational Analysis of Crime and Deviance. 19 *Annual Review of Sociology* (1993) 113–137.; Michael R. GOTTFREDSON – Travis HIRSCHI: *A General Theory of Crime*. Palo Alto, Stanford University Press, 1990.

²¹ L. George E. HIGGINS – Catherine D. MARCUM: Can the Theory of Planned Behavior Mediate the Effects of Low Self-Control on Alcohol Use? 39 *College Student Journal* (2005) 90–103.; Daniel S. NAGIN – Raymond PATERNOSTER: Enduring Individual Differences and Rational Choice Theories of Crime. 27 *Law & Society Review* (1993) 467–496.; Stephen G. TIBBETTS – David L. MYERS: Low Self-Control, Rational Choice, and Student Test Cheating. 23(2) *American Journal of Criminal Justice* (1999) 179–200.

erre. A kutatás érdekessége, hogy míg a morális értékek és a szegény csökkentik az elkövetés melletti döntést, addig a korábbi magatartás (pl. korábbi illegális letöltés, másolás) vagy a külső szankciók nem befolyásolják ugyanezt. A külső szankciók növekedésével, súlyosságának fokozódásával ugyanakkor a válaszadók számára csökkent az adott digitális tartalom értéke, ami indirekt módon redukálja az elkövetés melletti elhatározást.²² A kutatás egyrészt arra világított rá, hogy az alacsony önkontroll direkt és indirekt kapcsolatban áll a digitális kalózkodással, másrészt az alacsony önkontroll indirekt kapcsolatban áll egyes szituációs faktorokkal (pl. a dolog értékével), harmadrészt a szituációs tényezők ugyancsak indirekt és direkt kapcsolatot mutatnak a digitális kalózkodással.²³

Összességében tehát az önkontrollelmélet és a racionális döntésemélet közötti kapcsolat, valamint ezek digitális kalózkodásra való alkalmazhatósága is – a szerző szóhasználatával élve – *lehetséges*, ugyanakkor hangsúlyozza, hogy a kutatás egyetlen egyetemen zajlott, illetve azt keresztmetszeti, és nem longitudinális vizsgálattal végezték, ami a két elmélet komplex tesztelésének gátja.

A racionális döntésemélet informatikai bűnözésben való alkalmazásának másik körét a kibertérfüggő bűnözés területéhez tartozó technológia-központú bűncselekmények jelentik, amelyek esetében a felelősségre vonás elhanyagolható mértéke és a bűnelkövetéssel elérhető hasznok, valamint a megszerezhető értékek jelentős túlsúlya áll. E terület kutatásai közül a szakirodalom alapvető jelentőségűnek Michael Bachmann 2010-ben, hekkerekkel végzett kutatását tekinti,²⁴ amely a szerző doktori disszertációjának egyes elemeit is tartalmazza.²⁵ A kutatás a hekkerekkel végzett felmérések alacsony száma miatt nagy jelentőségű, hiszen e csoport elérése napjainkban is a kriminológiai kutatások állandó problémája. Bachmann elsősorban a szakirodalom által definiált, a bűnelkövető életmódot élő és az etikus hekkerek között elhelyezkedő csoportot, a szürke kalapos hekkereket (*gray hat*) vizsgálta egy hekkerkonferencián.

Kutatásában egyedülálló módon jelenik meg a – hekkerek tevékenysége vizsgálatokor gyakran hangsúlyozott – racionalitás, a megfontolt, mérlegelő magatartás értelmezése. Bachmann célja kettős volt: egyrészt meg kívánta vizsgálni, hogy a hekkerek között e felfogással ellentétben vannak-e kockázatkereső, izgalmat hajszoló személyek, illetve a közösség eltér-e jellemzőiben az átlagpopulációtól, másrészt azt akarta feltérképezni, hogy ebben az összefüggésben a hekkerek mennyire részesítik előnyben a racionális döntéshozatali folyamatokat és a különösen kockázatos tevékenységeket, valamint befolyásolja-e a hekkertevékenységek iránti elkötelezettséget az egyén által elért siker.²⁶ A kutatás kérdése az volt, hogy a hekkerek bizonyos kockázatos magatartásokban racionális kalkuláció eredményeként vesznek-e részt.

Mint azt Bachmann maga is bevallja, a racionális döntésemélet esetében problémát jelent a döntési folyamatokban szerepet játszó racionalitás fokának és hatásának operacionalizálása,

²² HIGGINS i. m. (18. lj.) 45.

²³ Uo., 48.

²⁴ Michael BACHMANN: The Risk Propensity Computer Hekkers and Rationality. 4(1–2) *International Journal of Cyber Criminology* (2010) 643–656.

²⁵ Michael BACHMANN: *What Makes Them Click? Applying The Rational Choice Perspective To The Hacking Underground*. Doktori értekezés, MA University of Mannheim (2004), <https://stars.library.ucf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4790&context=etd>.

²⁶ BACHMANN i. m. (24. lj.) 664.

így annak mérése – ahogyan azt Higgins szoftverkalózkodás-kutatásában is láthattuk – a valószínűséghez hasonló, fiktív szituációkban hozott döntéseken keresztül történhet. Bachmann a kockázatok vállalására való hajlamot egy ötelemű skála, míg a racionalitást az ún. Rational-Experiential Inventory (REI) skála segítségével kérdezte le.

A kutatás két fő összefüggésre világított rá. Bachmann szerint egyrészt a hekkereknek valóban nagyobb igényük van a megismerésre, és készek nagyobb kockázatokat vállalni, ugyanakkor hajlamosabbak a racionális döntési stílusokat preferálni, és különösen biztosak abban, hogy racionális mérlegelési folyamatok révén képesek optimális döntéseket hozni. Másrészt a racionális döntéshozatali folyamatokat jobban kedvelő hekkerek, úgy tűnik, sikeresebb előkészítési, feltérképezési és támadási rutinokat folytatnak azoknál, akik kevesebb jelentőséget tulajdonítanak a racionális mérlegelésnek.²⁷

A kutatás alátámasztja, hogy a hekkerek egy része – saját bevallásuk szerint – racionális döntések eredményeként, megfelelően mérlegelt eszközök kiválasztásával követ el amúgy nagy kockázattal járó büntetendő cselekményeket. Ugyanakkor az is kiderült, hogy egy részük az általánosnál gyakrabban vállal kockázatot, ami megkérdőjelezi a döntés tiszta racionalitását, és felveti azt a kérdést, hogy a saját tudásba vetett bizalom mennyiben nevezhető inkább korlátozott racionalitásnak. Arról nem is beszélve, hogy a kutatás igen kis elemszámmal, 124 hekker megkérdezésével készült egy olyan hekkerkonferencián, ahol a megkérdezettek jelentős része a szürke kalapos, illetve az etikus hekker kategóriákba sorolható, nem pedig a tipikus bűnelkövetői populációba.

A racionális döntési elméletekkel kapcsolatban jelezni szükséges, hogy önmagukban nem nyújtanak kielégítő magyarázatot az informatikai bűnözés okainak megismeréséhez, hiszen ezeknél a bűnelkövetés vizsgálata nélkülözi a bűnelkövetés mikro- és makrotársadalmi tényezőinek értelmezését, és néhány kivételtől eltekintve az egyénre ható külső és belső szocializációs hatásokat, egyéni személyiségjegyeket sem veszi figyelembe. Emellett az elmélet nagyjából az a bűnözés általános elméletével és az elrettentéselmélettel együttesen vizsgálható, mint ahogyan azt Higgins kutatásában is láthattuk, illetve Bachmann is a racionális döntések önkontrolltényezőkké váló összekapcsolhatóságára hívja fel a figyelmet.²⁸ Így megkérdőjelezhető az elmélet alkalmazhatósága az informatikai bűnözés oksági vizsgálatára, illetve önmagában annak magyarázó ereje alacsony, túlságosan leegyszerűsíti az informatikai bűnelkövetést mind a hagyományosabb, felhasználói szintű tudást igénylő cselekmények, mind a technológia-központú, informatikai tudáson alapuló devianciák esetében.

2.1.2. Rutintevékenységi elmélet

A rutintevékenységi elmélet az informatikai bűnözés kutatása terén széles körben ismert, ugyancsak a környezeti kriminológia, mi több, a szituációs bűnmegelőzés egyik alapjául szolgáló megközelítés. A Lawrence Cohen és Marcus Felson által 1979-ben kialakított struktúra a bűn-

²⁷ Uo., 652.

²⁸ Uo.

alkalmak felől közelít, vagyis a konkrét – elsősorban ragadozó típusú – szabályszegések bekövetkezééhez szükséges körülmények fennállását vizsgálja.²⁹ A bűncselekmény három feltétel teljesülése esetén valósul meg: 1. motivált elkövető; 2. megfelelő célpont; 3. alkalmas őrző (védelem) hiánya. Amennyiben bármelyik komponens hiányzik, a bűncselekmény elmarad. Az elmélet kifejezetten alkalmas azon megközelítés alátámasztására, miszerint a támadó és az áldozat interakciójának mesterséges befolyásolásán keresztül csökkenthető a bűnözés. A szituáció értelmezésén túl figyelembe veszi a társadalmi (pl. a nők foglalkoztatottságának növekedése) és technológiai (pl. a fejlettebb elektronikai eszközök megjelenése) változások hatását is a nemzeti bűnözési rátákra.

Parti Katalin az elmélet technológiai vonatkozásával kapcsolatban John Eck és Ronald Clarke 2003-as tanulmánya nyomán jelzi,³⁰ hogy a fizikai kapcsolat és az időbeni eltérés ellenére a kibertér megkönnyíti az áldozat és az elkövető konvergenciáját.³¹ Ennek következtében helytálló Cohen és Felson azon meglátása, hogy a technológiai eszközök terjedése is hatással van a bűncselekmények elkövetésére.³² Az elmélet szerint továbbá a bűnözés a legális tevékenységekre épül, így a munka, a tanulás, a szabadidő eltöltésének módja és ideje meghatározó jelentőségű lehet annak alakulásában. Az elmélet elsősorban az áldozattá válás megelőzésének kérdése felől közelít, annak is a mechanikai megközelítését kínálja, ugyanis nem tekint a bűnözés szélesebben értelmezett oksági folyamatai mögé. Az elmélet alkalmazásának elsődleges célja így a gyakorlatban e három tényező együttes fennállásának megszüntetése.

Az elmélet az informatikai bűnelkövetővé válásra, valamint általánosabban az elkövetőre ható tényezők vizsgálatára kevésbé alkalmas, az online térben is csupán a cselekmény közvetlen megelőzésében nyújthat segítséget. Az elkövetőkről ugyanis Cohen és Felson elmélete feltételezi, hogy azok (pl. akiben megvan mind a hajlandóság, mind a képesség az elkövetésre) mindig jelen lehetnek, és különféle vágyak irányíthatják őket, legyen az anyagi, érzelmi vagy szexuális.³³ A vizsgálódás igazi tárgya a mindennapi tevékenységeit folytató megfelelő áldozat és az alkalmas védelmi lehetőségek hiányának feltérképezése. Az elmélet jelentősége – bár az elkövetőkről itt sem foglal állást – abból fakad, hogy az online térben való jelenlét, számos egyéb tevékenységtől eltérően, olyan választott magatartásforma, amelynek folytonossága, gyakorisága, iránya és tartalma gyakran mintaszerű, annak menete megfelelő technológiai készségekkel, de akár csupán jó megfigyelőkészséggel is könnyedén nyomon követhető. Az online tér által nyújtott lehetőségek, az ott végezhető cselekmények száma folyamatosan növekszik, ami a jelenlét megnövekedett időtartamát és a látogatási gyakorlatok, egyéni preferenciák kialakítását

²⁹ Lawrence E. COHEN – Marcus FELSON: Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach. 44(4) *American Sociological Review* (1979) 588–608.

³⁰ John E. ECK – Ronald V. CLARKE: Classifying Common Police Problems: A Routine Activity Approach. 16(7) *Crime Prevention Studies* (2003) 7–39.

³¹ Katalin PARTI: Suitable Targets and Capable Guardians Online. An Expansion of The Integrated Cyber-Lifestyle/Routine Activity Theory Explaining Online Victimization. *Victims & Offenders* (megjelenés előtt).

³² COHEN–FELSON i. m. (29. l.).

³³ Uo., 589.

eredményezi. E folyamathoz hozzájárulhat például a kiskorúak áldozattá válása tekintetében a társadalmi nyomás hatására folytatott online jelenlét (*fear of missing out* – félelem a kimaradástól) is.³⁴

Az online tér sajátossága, vagyis az anonimitás és a nyomon követhetőség dichotómiája is fontos ezen elméleti megközelítés szempontjából. Az internet egyszerre szavatolja, legalábbis látszólag, a névtelen jelenlét és az aktivitás lehetőségét, valamint egyszerre könnyíti meg a társadalom és az egyének megfigyelhetőségének folyamatát. Az előbbi valójában a *látszatanonimitásba* vetett hitből ered az átlagfelhasználók szintjén, a megfelelő technológiai ismeretekkel rendelkezők számára viszont valódi anonimitást biztosít.³⁵ A megfigyelhetőség tényezői ennél egyértelműbbek, így azok az önkéntesen megosztott információkból vagy a megfelelő garanciák nélkül terjesztett személyes adatok viszonylag könnyű elérhetőségéből épülnek fel. A területen végzett kutatások jelentősebb része ezért az áldozattá válás mintázataira világít rá. Gyakran találkozunk itt mind a hagyományosabb kibertér által elősegített, mind a kibertérfüggő cselekmények vizsgálatával. Az előbbihez például az online megfélemlítéssel (*cyberbullying*), a zaklatással (*cyberharassment*, *cyberstalking*) és a hagyományos csalásokkal foglalkozó kutatások, míg az utóbbihoz az adathalászat (*phishing*), a jogosulatlan behatolás és a kártékony szoftveres (*malware*) támadások vizsgálatai tartoznak.

A kibertérfüggő cselekmények területen végzett kutatások tanulságai szerint az online közösségi felületeken (pl. chatszobák, közösségi média, instant üzenetküldő alkalmazások) való részvétel időtartama hatással van a motivált elkövetőknek való kitettségre,³⁶ az online képmegosztás pedig növeli a zaklatás esélyét.³⁷ Ehhez hasonló jelenségre hívja fel a figyelmet Eric Leukfeldt és Majid Yar 2016-os holland mintán végzett kutatása is,³⁸ amelynek eredményei szerint a direkt üzenetküldő alkalmazások használata, mint pl. az e-mail, az MSN (a Microsoft által már megszüntetett instant üzenetküldő alkalmazás), a Skype vagy a Twitter megnöveli az interperszonális viktimizáció lehetőségét, mert ezek fokozzák az egyén láthatóságát az online térben.³⁹

Mint fentebb említettem, az elmélet nem kifejezetten alkalmas az e tanulmányban is érintett bűnelkövetővé válás vizsgálatára, mert a bűnelkövetőt csupán a viktimizáció bekövetkeztét elidéző aktornak tekinti. Sőt, egyes kutatások arra is felhívják a figyelmet, hogy az online közösségekben részt vevő, nagyobb informatikai tudással rendelkezők, sőt az illegális tevékenységet folytatók és a hekkerek maguk is olyan tevékenységi mintákat követnek,⁴⁰ amelyek megnövelik

³⁴ Robin M. KOWALSKI – Gary W. GIUMETTI: Bullying in the Digital Age. In: Elena MARTELLOZZO – Emma A. JANE (szerk.): *Cybercrime and its Victims*. London, Routledge, 2017. 167–169.

³⁵ PARTI Katalin – VIRÁG György: A szájbegyerek és a bicikli. A kelet-európai gyerekek nethasználatának specifikumai. In: VIRÁG György (szerk.): *Kriminológiai Tanulmányok* 48. Budapest, OKRI, 2011. 29–48., 42–43.

³⁶ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 69.

³⁷ Bradford W. REYNS – Billy HENSON – Bonnie S. FISHER: Being Pursued Online: Applying Cyberlifestyle–Routine Activities Theory to Cyberstalking Victimization. 38(11) *Criminal Justice and Behavior* (2011) 1149–1169.

³⁸ Eric R. LEUKFELDT – Majid YAR: Applying Routine Activity Theory to Cybercrime: A Theoretical and Empirical Analysis. 37(3) *Deviant Behavior* (2016) 263–280.

³⁹ Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER – Kathryn C. SEIGFRIED-SPELLAR: *Cybercrime and Digital Forensics: An Introduction*. London, Routledge, 2017. 465.

⁴⁰ Bill CHU – Thomas J. HOLT – Gail Joon AHN: *Examining the Creation, Distribution, and Function of Malware On-Line*. Washington, National Institute of Justice, 2010.

saját viktimizációjuk lehetőségét.⁴¹ Erre példa a gyakori *malware*-támadások elszenvedése, az illegális szoftverletöltéssel együtt járó áldozattá válás,⁴² illetve az adathalászatnak való kitettség növekedése.

Az ezen elméleti alapon végzett kutatások elkövetői oldalról csupán annyit mondanak, hogy az online tér bűnözői, különösen a hekkerek és az adathalászatot elkövetők a saját tevékenységüket gyakran a társadalom időbeosztásához igazítják, így például az adathalász tartalmú e-mailek küldése is gyakrabban fordul elő az átlagos munkaórák alatt. Erre David Maimon ún. mézesbödönöket (*honeypot*)⁴³ vizsgáló izraeli kutatása szolgált empirikus tapasztalatot.⁴⁴ Cohen és Felson rutintevékenységi elmélete összességében tehát az online tér által nyújtott nagy cselekvési szabadság, az anonimitás látszata, a nagyfokú megfigyelhetőség és a technológiai védelem meglétének vagy hiányának központi szerepe miatt valóban képes hasznos ismeretekkel szolgálni a megelőzés fejlesztéséhez. Az internet fejlődésének sajátja ugyanis, hogy az itt megjelenő büntetőjogi normasértések megelőzése, kezelése gyakran a magánbiztonság piacának, a technológiai vállalatok biztonsági intézkedéseinek terepe. Így e megközelítésből merítve építkeznek nem csupán a bűnmegelőzési gyakorlatok, de a jelenleg zajló közösségi médiaszolgáltatásokkal kapcsolatos szabályozási modellek is, amelyek egyre nagyobb felelősséget rónak a szolgáltatások által kialakítandó moderátori, panaszkezelési és jogsértés-kezelési tevékenységre.

A rutintevékenységi elmélet bár alkalmazható e téren, kevés információval kecsegtet az informatikai bűnelkövetés miéртje tekintetében. Az elmélet három tényezőjének vizsgálatakor mindössze a bűncselekmények elkövetésének előszobájából kaphatunk rálátást az online tér bűnelkövetőire, jelenlétük valójában 'csak' az áldozatok aktivitásának fényében, egyfajta reakcióként válik értelmezhetővé.

2.2. Kontroll- és kötődésemelletek

Az informatikai bűnözés, valamint az elkövetővé válás elméleti áttekintésének kihagyhatatlan csoportja a kontrollelmelteké. Ennek sajátossága, hogy célja nem annak magyarázata, miéрт követ el valaki bűncselekményt, hanem fordítva, azt vizsgálja, hogy miéрт marad távol a társadalom többsége a bűnözéstől. Akár a külső, akár az egyén viszonylatában értelmezett belső

⁴¹ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 70. A fiatalok *harassment* viktimizációja és a fejlettebb technológiai készségek kapcsolatáról. Adam M. BOSSLER – Thomas J. HOLT – David C. MAY: Predicting Online Harassment Victimization Among a Juvenile Population. 44(4) *Youth & Society* (2012) 500–523.

⁴² HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 71. L. még Scott E. WOLFE – George E. HIGGINS – Catherine D. MARCUM: Deterrence and Digital Piracy: A Preliminary Examination of the Role of Viruses. 26(3) *Social Science Computer Review* (2008) 317–333.; Thomas J. HOLT – Heith COPES: Transferring Subcultural Knowledge On-Line: Practices and Beliefs of Persistent Digital Pirates. 31(7) *Deviant Behavior* (2010) 625–654.

⁴³ A *honeypot* egy olyan nyomozati szoftvercsapda, amely egybek mellett képes a hekkertevékenységek adatainak rögzítésére és elemzésére. A fogalom főként az adathalászattal kapcsolatban értelmezhető, amely tevékenység vizsgálatok az elemzést végző személy szándékosan hoz létre és használ támadó e-mail-címeket, számítógépeket, így rögzíthetővé válnak a támadások adatai. BACHMANN i. m. (25. lj.) 165.

⁴⁴ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 72.; David MAIMON et alii: Daily Trends and Origin of Computer-Focused Crimes Against a Large University Computer Network: An Application of the Routine-Activities and Lifestyle Perspective. 53 *British Journal of Criminology* (2013) 319–343.

önkontrolltényezőkre gondolunk, ez az elmélet kifejezetten népszerű az informatikai bűnözés tekintetében. Ennek okai között olyan tényezők említhetők, mint az online tér távolító hatása, a „képernyőarc-effektus”, az alacsony felderítettség vagy az anonimitásba vetett hit elemeinek fontossága,⁴⁵ amelyek a terület kutatói szerint felpuhítják a bűnözéstől távol tartó társadalmi és önkontrollok szerepét. Ezen elméletek informatikai bűnözésre való alkalmazása talán az egyik legtöbbet kutatott terület, és számos empirikus vizsgálat alapjául szolgált. A tanulmány e részében a kontrollelméletek két legismertebbikét, az általános bűnözéselméletet és a társadalmi kötődéselméletet tekintem át.

2.2.1. Általános bűnözéselmélet

Michael Gottfredson és Travis Hirshi elképzelése a kontrollelméletek azon alapfeltevéséből indul ki, hogy az egyén a bűnözést az általános természete egy funkciójaként, az elérni kívánt jutalmak megszerzésének vágya okán választja, legyen az akár gazdasági, akár érzelmi kielégülés.⁴⁶ Az elmélet szerint minden motiváció azonos mértékű az emberek között, vagyis senki sem motiváltabb a másinál a bűnözésre. Ami mégis elválasztja a bűnözőket a jogkövetőktől, az az egyénre nehezedő kontroll mennyisége. E kontroll lehet jogi, társadalmi, iskolai, családi, baráti, vagy intézmények, csoportok felől jövő. Feltevésük szerint a bűnelkövetőkre nehezedő kontroll egyszerűen alacsonyabb szintű, így könnyebben engednek vágyaiknak, akár illegális tevékenységeken keresztül is.⁴⁷

Az elmélet szerint a bűnelkövetéshez nem szükségesek kiforrott képességek vagy készségek, a bűnözés egyszerű szakma, ami könnyen nyújthat kielégülést, az elkövetők pedig osztanak bizonyos viselkedés- és attitűdbeli jellemzőket, mint például az impulzivitást, rövid előrelátási képességet, érzéketlenséget és kockázatkereső magatartást.⁴⁸ A bűnözői magatartás így az egyén alacsony önkontrolljának, a viselkedés belső korlátozási képessége hiányának a következménye.⁴⁹ Az elképzelés szerint az alacsony önkontroll felelős az iskolai kudarcokért, a rossz kapcsolatokért, a kockázatos magatartásokért, így például a dohányzásért, az alkohol- és a kábítószerfogyasztásért, amelyek mind kapcsolatban állnak a későbbi bűnelkövetéssel is.

Az elmélet, ezen belül is az alacsony önkontroll szerepének vizsgálata a bűnözésben – hasonlóan a tanulásméleti perspektívához – az egyik legismertebb területnek számít a bűnözéskutatásban, ezért nem meglepő, hogy az informatikai bűnözés vizsgálatában is központi szerepet játszik. Az általános bűnözéselmélet népszerűségét növeli, hogy számos egyéb elméleti megközelítéshez is jól illeszkedik – ez látható a fentebb említett racionális döntésemelletekkel való összekapcsolásából, de megjelenik többek között a tanulásmelletekkel, a fejlődéskriminológiai perspektívával és a neutralizációelmélettel integrált megközelítésekben is.

⁴⁵ PARTI Katalin: Devianciák a virtuális valóságban, avagy a virtuális közösségek személyiségformáló ereje. *Infokommunikáció és Jog*, 2007/2. 57–64., 60.; Marcus K. ROGERS: *A Social Learning Theory and Moral Disengagement Analysis of Criminal Computer Behavior: An Exploratory STUDY*. Doktori értekezés (2003), 57–58.

⁴⁶ GOTTFREDSON–HIRSCHI i. m. (20. lj.).

⁴⁷ Uo., 90.; HOLT–BOSSLER–SEIGFRIED–SPELLAR i. m. (39. lj.) 449.

⁴⁸ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 84.

⁴⁹ GOTTFREDSON–HIRSCHI i. m. (20. lj.).

Az önkontroll szerepét vizsgáló tanulmányok a kibertér által elősegített bűncselekmények területén hódítanak igazán, aminek oka az elmélet általános jellege és a bűnözést mint 'egyszerű szakmát' feltételező megközelítése, így az informatikai bűnözés nem kifejezetten bonyolult, laikus felhasználói szinttel is kivitelezhető formáinak vizsgálatára alkalmas igazán. Ezek közül is legjelentősebbek a könnyebben elkövethető, impulzivitáson vagy egyszerű lépéseken alapuló elkövetések, mint például az online zaklatás (*harassment, stalking*), a megfélemlítés (*cyberbullying*) vagy éppen a digitális kalózkodás vizsgálata. E kibertér által elősegített cselekmények felmérései mellett találunk néhány kibertérfüggő kriminalitással foglalkozó kutatást is, ugyanakkor ezek száma jóval alacsonyabb. E téren különösen a *hacking*,⁵⁰ a jogosulatlan behatolás, a *malware*-készítés, valamint egyéb automatizált elkövetési formák és módszerek vizsgálata körében mutatkozik hiány. Ennek oka elsősorban a technológia-központú elkövetés nagy specializációigénye, a megfontoltabb döntéshozatal és a komplex tudás szükségessége, ami nem kifejezetten fér bele – hasonlóan a fehérgalléros bűnözéshez – az általános bűnözésemélet alapvetésébe.

Az átlagfelhasználókat vizsgáló kutatások közül érdemes kiemelni Hyunin Baek és munkatársai 2016-ban több mint 1000 fős mintán végzett kutatását, amely az alacsony önkontrollnak az online zaklatás elkövetésében játszott szerepét kívánta feltárni.⁵¹ A kutatás vállalkozott továbbá a lehetőség moderáló hatásának felmérésére is e kontextusban, ami a szituációs megközelítéshez áll közel. Ez utóbbi alkalmazását indokolja, hogy Gottfredson és Hirschi elmélete szerint azok, akik alacsonyabb önkontrollal rendelkeznek, hajlamosabbak bűncselekményt elkövetni, és mindezt kifejezetten akkor, ha lehetőség kínálkozik az elkövetésre.⁵²

A kutatás eredményei közül leginkább figyelemre méltó az a megállapítás, miszerint a nemek tekintetében eltérő az alacsony önkontroll, a lehetőség és az online zaklatás kapcsolata a fiatalkorú elkövetők esetében. Ez azt jelenti, hogy a serdülőkorú, alacsony önkontrollal rendelkező fiúk nagyobb valószínűséggel követnek el online zaklatást, mint a magasabb önkontrollal rendelkező társaik.⁵³ Emellett e modellben a számítógép-használat feletti kontroll csökkenése az elkövetés nagyobb valószínűségével jár együtt. A serdülőkorú lányok esetében szintén kimutatható volt az alacsony önkontroll és az online zaklatás elkövetése közötti kapcsolat, ugyan-

⁵⁰ A *hacking* a szakirodalom jelentős részében mint a jogosulatlan behatolás szinonimája jelenik meg, ugyanakkor a kutatásokban eltérő e cselekmények körének meghatározása. Idetartozhat az egyszerű belépés, amely valamely kifürkészett (meglesett) jelszó felhasználásával történik (l. pl. Skinner és Fream később ismertetett kutatását), vagy a technológiai manipulációval megvalósított behatolás. A fogalom szolgálhat komplexebb informatikai manipulációk megnevezésére is. E tanulmányban a *hackinget* ez utóbbihoz hasonlóan definiálom, így az ismertetett kutatásokban szereplő *hacking* fogalmakkal szemben a következő minimumdefiniíciót alkalmazzuk a kutatási eredmények értékelése során: a *hacking* körébe tartozó cselekmény a rendszerbe való behatolás, az ezt megkönnyítő vagy egyéb – akár hagyományos bűncselekményhez használatos – program létrehozása, program vagy programegység megváltoztatása, funkcióinak átalakítása. E tevékenység egyediségét erősíti, hogy a cselekmény elkövetéséhez nélkülözhetetlen az átlagosnál fejlettebb informatikai tudás. Tekintve, hogy az összes online bűnelkövetőre egységes fogalmat alkotni nem lehetséges és nem is feltétlenül szükséges, a definíció elsősorban a tudásalapú informatikai bűnözők ernyőfogalmaként fogható fel. L. bővebben: VARGA i. m. (2. lj.).

⁵¹ Hyunin BAEK – Michael M. LOSAVIO – George E. HIGGINS: The Impact of Low Self-Control on Online Harassment: Interaction with Opportunity. 11(3) *Journal of Digital Forensics, Security and Law* (2016) 27–42.

⁵² GYÖRY Csaba: Kontrollelméletek. In: BORBÍRÓ i. m. (3. lj.) 186.

⁵³ BAEK–LOSAVIO–HIGGINS i. m. (51. lj.) 37.

akkor a lehetőség, így a számítógéphez való hozzáférés nem volt hatással az elkövetésre. Sőt a kutatás eredményei szerint összességében az impulzívabb, alacsony előrelátási képességgel rendelkező, kockázatkereső fiatalok a megfelelő lehetőségek hiányában is nagyobb valószínűséggel követnek el online zaklatást, mint ezekkel az attribútumokkal nem rendelkező társaik. Ugyanakkor a szerzők jelzik, hogy az általános bűnözélméletet vizsgálók már többször szembesültek a nők bűnözése és a lehetőség közötti disszonancia problémájával, ami némileg kikezdi Gottfredson és Hirschi elméletének általános érvényű feltételezéseit.⁵⁴

Hasonló területen végeztek Vazsonyi és társai kutatást 2012-ben a *cyberbullying* és az alacsony önkontroll kapcsolatának tekintetében az EU Kids Online projekt keretében.⁵⁵ Csak kevés kutatás foglalkozik kifejezetten e területtel,⁵⁶ mégis érdemes megemlíteni az itt született eredményeket, tekintve, hogy a *cyberbullying* a kibertér által elősegített bűnözés egyik legjellemzőbb formája napjainkban. A felmérés célja volt az alacsony önkontroll hatásának vizsgálata mind az áldozattá válás, mind az elkövetés tekintetében. A kutatás fiatal lányok és fiúk bevonásával készült, és a *cyberbullying* mellett a hagyományos *bullying* elemeinek vizsgálatát is tartalmazta. A 25 európai országban végzett felmérés, amely fejlődéskriminológiai perspektívában kívánta értelmezni az önkontroll szerepét, ugyancsak rávilágított az alacsony önkontroll és az elkövetés közötti kapcsolatra, ugyanakkor e területen csupán mérsékelt egyezést mutatott.⁵⁷ Ennél érdekesebb a kutatás azon célja, hogy az alacsony önkontroll és a viktimizáció kapcsolatát vizsgálja. E tekintetben nem meglepő módon az eredmény az alacsony önkontroll csupán kis szerepének igazolása volt.⁵⁸ E kutatás is a lányok alacsonyabb elkövetői részvételéről tudósít, amelynek okát a nők magasabb önkontrolljában látja. Ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy mindkét nem esetén elsősorban indirekt kapcsolatot jelez Gottfredson és Hirschi elméletével. Az értekezés szerint e jelenség mögött elképzelhető, hogy a John Suler által 2004-ben megfogalmazott *disinhibition effect* áll,⁵⁹ aminek vizsgálata megfontolandó a *cyberbullying* esetében is.⁶⁰ Ugyancsak fontos megemlíteni, hogy a vizsgált országok közötti eltérés csupán 10% és 20% között mozgott, mégis felveti a kontrollintézmények eltérő szocializációs szerepének kérdését, ami egy újabb perspektívát nyithat meg a *cyberbullying* kutatása terén.⁶¹

A digitális kalózkodás népszerű témájával is több kutatás foglalkozott az elmúlt években, ilyen volt többek között Christopher Donner és munkatársai 2014-ben,⁶² Higgins, Scott Wolfe

⁵⁴ Uo., 39.

⁵⁵ Alexander T. VAZSONYI – Hana MACHACKOVA – Anna SEVCIKOVA – David SMAHEL – Alena CERNA: Cyberbullying in Context: Direct and Indirect Effects by Low Self-Control Across 25 European Countries. 9(2) *European Journal of Developmental Psychology* (2012) 210–227.

⁵⁶ L. James D. UNNEVER – Dewey G. CORNELL: Bullying, Self-Control, and ADHD. 18(2) *Journal of Interpersonal Violence* (2003) 129–147.; Dana L. HAYNIE: Delinquent Peers Revisited: Does Network Structure matter? 106(4) *American Journal of Sociology* (2001) 1013–1057.

⁵⁷ VAZSONYI et al. (55. lj.) 214–215., 224.

⁵⁸ Uo., 224.

⁵⁹ John SULER: The Online Disinhibition Effect. 7(3) *Cyberpsychology and Behavior* (2004) 321–326.

⁶⁰ VAZSONYI et al. i. m. (55. lj.) 226.

⁶¹ Uo., 226.

⁶² Christopher M. DONNER et alii: Low Self-Control and Cybercrime: Exploring the Utility of the General Theory of Crime Beyond Digital Piracy. 34(1) *Computers in Human Behavior* (2014) 65–172.

és Catherine Marcum 2008-ban megjelent írása,⁶³ illetve a tanuláselmélettel integráltan vizsgálta a kérdést Higgins 2007-ben.⁶⁴ E kutatások mindegyike alátámasztotta az alacsony önkontroll és a szoftverkalózkodás közötti pozitív korrelációt.

Az általános bűnözélmélet fentebb említett alacsonyabb informatikai készségigénye okán a kibertérfüggő bűnözés magyarázatával csupán néhány kutatás foglalkozik, mégis fontos szót ejteni a kártékony *hacking* elkövetőiről (amely e tanulmány esetében minden technológiai manipulációval, a technológiai készségek felhasználásával megvalósított informatikai bűncselekményt magában foglal, l. 51. lábjegyzet) kontrollméleti perspektívából. A hekkerekkel kapcsolatos kutatások egyrészt rávilágítanak arra, hogy a nagy technológiai precizitást igénylő elkövetés, így például a *malware*-készítés nagy energia- és időbefektetést, higgadt gondolkodást igénylő cselekmények, amelyek nem konzisztensek az általános bűnözélmélet alapkoncepciójával.⁶⁵ A kutatások másik része, amelynek többsége Thomas Holt és Max Kilger 2012-es gondolatait emeli ki,⁶⁶ azt hangsúlyozza, hogy Gottfredson és Hirschi elmélete csupán a hekkerek azon részére lehet alkalmazható, amelyik nem rendelkezik fejlett technológiai készségekkel (a szakirodalom őket *script kiddie*-knek hívja), így előre elkészített programokat, technikákat, mások által kifejlesztett módszereket és eszközöket használnak, vagyis cselekményük során jobban megjelenik az alacsony önkontroll által vezérelt szükségletkielégítés.⁶⁷ Más írások is felhívják a figyelmet arra, hogy a hekkerek populációja erősen diverzifikált, így nem lehetséges egyetlen elmélettel magyarázni az összes elkövetést. Ennek megfelelően egyes kutatások szerint a hekkerek hosszú távú célok nélkül, mások szerint átgondoltan és komplexebb célokkal követik el a szabályszegéseket.⁶⁸

Merőben más irányt képviselnek azok a kutatások, amelyek az önkontrollméletet Ronald Akers tanuláselméletével kapcsolják össze. Ilyen például Adam Bossler és George Burruss tanulmánya,⁶⁹ Marcum és munkatársai kutatása,⁷⁰ valamint átfogóbban az informatikai bűnözésről Holt, Bossler és David May kutatása.⁷¹ E tanulmányok azt hangsúlyozzák, hogy a fenti problémákból eredően a kibertérfüggő elkövetést önmagában az alacsony önkontroll nem képes magyarázni, ezért a tanulási folyamatok vizsgálatának bevonása is szükséges. Bossler és Burruss

⁶³ George E. HIGGINS – Scott E. WOLFE – Catherine D. MARCUM: Digital Piracy: An Examination of Three Measurements of Self-Control. 29(5) *Deviant Behavior* (2008) 440–460.

⁶⁴ George E. HIGGINS: Digital Piracy: An Examination of Low Self-Control and Motivation Using Short-Term Longitudinal Data. 10(4) *Cyberpsychology and Behavior* (2007) 523–529.

⁶⁵ HOLT – BOSSLER – SEIGFRIED – SPELLAR i. m. (39. lj.) 452.

⁶⁶ Thomas J. HOLT – Max KILGER: Examining Willingness to Attack Critical Infrastructure Online and Offline. 58 (5) *Crime and Delinquency* (2012) 798–822.

⁶⁷ L. még Catherine D. MARCUM et alii: Hacking in High School: Cybercrime Perpetration by Juveniles. 35(7) *Deviant Behavior* (2014) 581–591.

⁶⁸ Zhengchuan XU – Qing HU – Chenghong ZHANG: Why Computer Computer Become Talents Hekkers. 56(4) *Communications of the ACM* (2013) 64–74., 71.

⁶⁹ Adam M. BOSSLER – George W. BURRUSS: The General Theory of Crime and Computer Hacking: Low Self-Control Hekkers? In: Thomas J. HOLT – Bernadette H. SCHELL (szerk.): *Corporate Hacking and Technology-Driven Crime: Social Dynamics and Implications*. Hershey, Information Science Reference, 2011. 38–67.

⁷⁰ MARCUM i. m. (67. lj.).

⁷¹ Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER – David C. MAY: Low Self-Control, Deviant Peer Associations, And Juvenile Cyberdeviance. 37(3) *American Journal of Criminal Justice* (2012) 378–395.

ezzel kapcsolatban azt találta, hogy az alacsonyabb önkontrollal rendelkező egyetemi hallgatók nagyobb valószínűséggel kerülnek kapcsolatba az informatikai bűnözés tanulási folyamatát elősegítő csoportokkal, és nyitottabbak az innen származó megerősítésre is.⁷² Holt, Bossler és May középiskolai diákokkal végzett kutatása pedig azt mutatta, hogy az alacsony önkontroll minden típusú kiberdevianciát hasonló mértékben jelez előre. A kutatás rávilágított arra is, hogy a kortárs csoportok bűnelkövetésének hatása erősebb az alacsony önkontroll szerepénél,⁷³ de azt ők is megerősítették, hogy az alacsony önkontroll és a kortárs csoportok nyomása egymást felerősítő tényezőként vannak jelen az informatikai bűnözés esetében.⁷⁴ Marcum és munkatársai középiskolai mintán elvégzett *hacking*-kutatásának érdekessége,⁷⁵ hogy külön vizsgálta az egyes magatartásokat. Eredményeik azt mutatták, hogy például a mások e-mailjébe való engedély nélküli belépés esetében a kortárs csoportok megerősítése alátámasztható, míg ugyanez az alacsony önkontroll esetében nem állítható. Érdekesség, hogy a Facebook-belépés esetében a fiatalabbak körében mindkét elmélet igazolható volt, ugyanakkor az idősebbek kevésbé vettek részt hasonlóan. A kutatás a weboldalakra történő jogosulatlan belépés esetében is alátámasztotta mindkét elmélet vizsgált elemeinek szignifikanciáját.⁷⁶

A fentebb röviden ismertetett kutatások rámutatnak arra a Holt, Bossler és Kathryn Seigfried-Spellar által hangsúlyozott álláspontra,⁷⁷ miszerint az alacsony önkontroll ugyan kapcsolatban áll az informatikai bűncselekmények elkövetésével, az elsősorban csak az alacsonyabb informatikai készségeket igénylő cselekmények, illetve a kibertér által elősegített 'hágyománysabb' devianciák esetében támasztható alá. Holt, Bossler és May kutatásából is látható, hogy a hekkerekkel végzett felmérések is leginkább csupán az alacsonyabb belépési küszöbvel bíró cselekményekre terjednek ki (pl. jelszókifürkészéssel való e-mail-, Facebook-belépés). Azon kutatások pedig, amelyek a magasabb tudást igénylő, technológia-központú elkövetést vizsgálják, az önkontrollal szemben a tanulási elmélet által hangsúlyozott kortárs megerősítést és a tanulási folyamatok nagyobb magyarázó erejét mutatják, illetve jelzik, hogy a hekkerek kutatásához vélhetően több elméleti megközelítés vegyítésére lehet szükség.⁷⁸ Bossler és Burruss ugyan alátámasztják az alacsony önkontroll szerepét az elkövetésnél, de a tanulási perspektíva bevezetésekor azt látták, hogy azon hekkereknek, akik a nagyobb specializációt igénylő elkövetési módszereket is meg akarták tanulni, nagyobb önkontrollra volt szükségük, mint az egyszerűbb elkövetési formáknál maradó társaiknak.⁷⁹ Ennek következtében elképzelhető, hogy Gottfredson és Hirschi elmélete elsősorban a kisebb súlyú, alkalomszerű és alacsonyabb tudást igénylő cselekmények esetében alkalmas az informatikai bűnözés magyarázatára.

⁷² BOSSLER–BURRUSS i. m. (69. lj.).

⁷³ HOLT–BOSSLER–MAY i. m. (71. lj.).

⁷⁴ HOLT–BOSSLER–SEIGFRIED–SPELLAR i. m. (39. lj.) 452.

⁷⁵ Kutatásukban a „*hacking*” kifejezeten a jogosulatlan belépés cselekményeit jelentette, így a technológia manipulációval megvalósított belépés mellett a jelszókifürkészéssel és egyéb módon végrehatott behatolások is a kutatás részét képezték.

⁷⁶ MARCUM i. m. (67. lj.) 588–589.

⁷⁷ HOLT–BOSSLER–SEIGFRIED–SPELLAR i. m. (39. lj.) 449–453.

⁷⁸ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 85.

⁷⁹ BOSSLER–BURRUSS i. m. (69. lj.) 57.

2.2.2. Társadalmi kötődésselmélet

Hirschi következőkben ismertetett teóriája a kontrollelméleti perspektívához hasonló konstrukcióra épül, mégis más fókuszba helyezi a bűnelkövetés okát: annak központi eleme az egyén tágabb környezete. Elmélete szerint „a társadalmi kontrollmechanizmust azok a kötelelékek jelentik, amelyek az egyént a szűkebb csoportjának más tagjaihoz, vagy a csoport egészéhez kötik.”⁸⁰ Ezek az elmélet szerint főleg mikroszociológiai kötelelékek, így nem kifejezetten a jogi kontrollra utalnak, hanem az informális, az egyén közvetlen társadalmi kötelelékeit jelentik. E kötelelékek Hirschi szerint természetük alapján négy típusba sorolhatók: a kötődés, az elkötelezettség, a részvétel és a hit csoportjába.⁸¹ Az informatikai bűnözés kutatásában a társadalmi kötődés elméletének tesztelése jelentősen alulmarad a bűnözés általános elméletével szemben, mindazonáltal találhatunk példákat az elmélet önálló alkalmazására és annak összekapcsolására az általános bűnözéssel, illetve Akers társadalmi tanuláselméletével is.

A Hirschi elméletét önállóan alkalmazó informatikai bűnözés kutatások közül érdemes megemlíteni a nemzetközi projekt keretében végzett ISRD-2 felmérést, amelynek hazai eredményeit Parti 2008-ban dolgozta fel.⁸² A kutatás a nemzetközi standardoknak megfelelően arra volt kíváncsi, hogy a fiatalok számítógép-használata és a társas kapcsolataik, így a családhoz vagy a kortársakhoz való kötődés, a közös időtöltés és az átlagosnál hosszabb időtartamú számítógép-használat között felfedezhető-e disszonancia, illetve a társas kapcsolatok hiánya, az online térben ‘magányosan’ töltött idő kapcsolatban áll-e egyes online devianciákkal.⁸³ „A kutatás hipotéziseit mindenekelőtt Hirschi társadalmi kötődés teóriája határozta meg, fókuszálva a szülőkre, az iskolára, a barátokra, a vágyakra, valamint a szabadidős foglalkozásokra.”⁸⁴ A kutatási kérdőív egyrészt a kisebbséghez tartozást, az áldozattá válást, a családi, iskolai és lakókörnyezeti kötődést, valamint a szabadidő-eltöltési szokásokat vizsgálta, másrészt a különböző devianciákra, így a számítástechnikai elkövetésre is rákérdezett. Fontos megemlíteni, hogy Parti hangsúlyozza az életútelmélet képviselőinek azon megállapítását, amely szerint az online közösségekben ismert deviáns magatartások és a társak általi megerősítés fontos szerepet játszanak a fiatalok későbbi személyiségének fejlődésében.⁸⁵

A vizsgálat összefoglaló tanulmányából kiderül, hogy azon fiatalok, akiknek van számítógépük, internet-hozzáférésük, televíziójuk, kevesebb időt töltenek a társas kapcsolatok ápolásával, barátokkal, mint akik ilyen hozzáféréssel nem rendelkeznek. Emellett igaz az is, hogy az időt a barátaikkal töltő fiatalok kevesebb időt töltenek számítógép-használattal, illetve televízió nézéssel. Azok viszont, akik szabadidejükben a családjukkal vagy egyedül vannak, több időt töltenek számítógép-használattal, játékokkal, online csevegéssel vagy televízió nézéssel.⁸⁶

⁸⁰ GYÖRY i. m. (52. lj.) 182.

⁸¹ Travis HIRSCHI: *Causes of Delinquency*. New York, Routledge, 2001. 334.

⁸² PARTI Katalin: Számítástechnikai devianciák és társadalmi kötődés (ISRD-2). *Kriminológiai Tanulmányok* 45. (2008), 149–174.

⁸³ Uo., 149–153.

⁸⁴ Uo., 149.

⁸⁵ Uo., 150–151.

⁸⁶ Uo., 154–156.

A felmérés legérdekesebb részét a megkérdezettek kriminális viselkedésekkel kapcsolatos válaszai jelentik. A kutatásban két deviáns cselekményre, a prekriminálisnak értékelt illegális fájlletöltésre és a hekkelésre kérdeztek rá.⁸⁷ A megkérdezettek több mint 32%-a gondolt már arra, hogy a fájlletöltés morálisan megkérdőjelezhető, míg csupán egy válaszoló fiatal ismerte a kérdés jogi megítélését. A *hacking*gel kapcsolatban a többség egyfajta felmentő attitűdöt fogalmazott meg, ami a cselekmény népszerűségére és a morális megítélés bizonytalanságára utal.⁸⁸ A *hacking*et elkövetők körében emellett magasabb volt az egyéb devianciákat is elkövetők aránya, így különösen az alkoholfogyasztás.⁸⁹ Azok között, akik nem követtek el ilyen cselekményeket, több volt, aki csupán enyhe deviáns cselekményt követett el. A hekkelők 26,7%-a követett el súlyosabb devianciákat (vagyon vagy személy ellen), míg a nem hekkelőknél ezek száma elenyésző volt.

A tanuláselméleti perspektívát előrevetítve Parti megemlíti, hogy a *hacking* és a fájlletöltés esetében a negatív megítélés hiánya is pozitívan hathat az elkövetésre, valamint e cselekmények esetében ugyan gyakoribb a magányos elkövetés, a szülőkkal való együttes fájlletöltés gyakrabban előfordul, mint a *hacking*, tekintve hogy ez utóbbi esetében nagyobb a társadalmi rosszalás.⁹⁰ A társas kapcsolatok tekintetében fontos még megemlíteni, hogy a családon belüli problémák, a válás vagy a szülő halála és a számítógépes aktivitás között direkt kapcsolat állapítható meg. Emellett azok, akik családjában ilyen problémák előfordultak, nagyobb arányban használták egyedül a számítógépet.

Jelen írás szempontjából a legfontosabb konklúzió az, hogy „a baráti társaság megléte és a fokozott számítástechnikai, illetőleg az internetes szabadidő-eltöltés egyidejű érvényesülése nem a társadalmi kontroll hiányát, hanem inkább a közösségi megerősítés érvényesülését igazolja” – írja Parti.⁹¹ E gondolat egybecseng azokkal a kutatási eredményekkel, amelyek a kontrollelméletekkel szemben a társadalmi tanulás, a differenciális megerősítés szerepét tekintik az informatikai bűnözésben és különösen a kibertérfüggő (pl. *hacking*) elkövetésben a kulcstényezőnek. Parti jelzi is, hogy e két számítástechnikai devianciával érintett csoportnak kiterjedt baráti köre, társadalmi kapcsolatai vannak, így a kötődések hiánya nem magyarázza az informatikai elkövetést. Parti konklúzióját támasztja alá Reinis Udris összehasonlító elemzése is,⁹² amely ugyancsak az ISRD-2⁹³ adatainak segítségével vizsgálta a családhoz, a barátokhoz, a szomszédsághoz való kötődést és az informatikai devianciák kapcsolatát. A kutatásnak, ellentétben Parti tanulmányával, már nem kifejezetten a társadalmi kötődés, hanem szélesebb perspektívából indulva az önkontrollelmélet és az általános tanuláselmélet is az alapját képezi.

Röviden összefoglalva, Udris a kutatásában alátámasztotta azt az alapvetést, miszerint az otthoni számítógép-birtoklás és az online devianciák elkövetése között szignifikáns kapcsolat

⁸⁷ A fogalom részletes attribútumainak és az idetartozó konkrét elkövetési magatartások meghatározására a kutatás nem tér ki.

⁸⁸ PARTI i. m. (82. lj.) 157.

⁸⁹ Uo., 160.

⁹⁰ Uo., 162.

⁹¹ Uo., 172.

⁹² Reinis UDRIS: Cyber Deviance among Adolescents and the Role of Family, School, and Neighborhood: A Cross-National Study. 10(2) *International Journal of Cyber Criminology* (2016) 127–146.

⁹³ International Self-Report Delinquency Study, <https://web.northeastern.edu/isrd/isrd2>.

van, a családdal való problémás viszony nagyobb arányú fájletöltéssel jár együtt, az alacsony iskolai kötődés és a letöltés között is van összefüggés (ugyanakkor ennek szignifikanciája alacsony), illetve a szomszédsághoz való kötődés és a letöltés között pozitív szignifikáns kapcsolat mutatható ki. A *hacking* tekintetében a magasabb belépési korral együtt járt a családi kötődés és a közös időtöltés szignifikanciájának hiánya is. Az iskolához való kötődés negatív szignifikáns kapcsolatot mutat a *hacking*gel, míg az iskolai dezorganizáció pozitív és szignifikáns kapcsolatban van a *hacking* elkövetésével.⁹⁴

Udris kutatása rávilágít arra, hogy a családi kapcsolatok, az iskolához való kötődés fontos előre jelzője lehet e két informatikai devianciának, ugyanakkor azok relevanciája eltérő. Nagyobb szerepet a család és az iskola felől jövő direkt kontrolloknak tulajdonít, amelyek az aktív felügyelet mellett hatnak az önkontroll működésére. A szomszédsághoz való kötődés szerepe már alacsonyabb (különös, hogy e kutatás szerint a szomszédsághoz való erősebb kötődés nagyobb fájletöltéssel társul, a *hacking*gel pedig nem mutat szignifikáns kapcsolatot), míg a szomszédság dezorganizációja és az elkövetés közötti kapcsolat nem mutatható ki. Fontos végül megemlíteni, hogy a tanulmány is jelzi: a vizsgált országok között nincs kiemelkedő eltérés e tényezők tekintetében.⁹⁵ A szerző megjegyzi, hogy a néhol inkonzisztens eredmények miatt az ISRD kutatás alapját képező és egyéb – e tanulmányban is ismertetett – elméletek önmagukban nem képesek az informatikai bűnözés magyarázatára, így akár új elméletek kidolgozására is szükség lehet.⁹⁶ Udris azt is jelzi, hogy az egyes bűncselekménytípusok eltérő jellemzői és eredményei okán felvetődik, hogy ezek magyarázata csupán önállóan, egymástól leválasztva, akár más-más elméleti struktúrában lehetséges. Ennek oka, hogy a kibertérfüggő és a kibertér által elősegített cselekmények elkövetői között az elkövetés jellemzőiben és az elkövetéshez vezető utakban is eltérés mutatkozhat.

A kötődések és az önkontroll együttes vizsgálatára vállalkoztak Sinchul Back és munkatársai a fiatal hekkerekkel végzett kutatásukban.⁹⁷ Meglepő módon ez is az ISRD-2 kutatás adataiból merít, ugyanakkor a fentebb ismertetett írásnál szűkebb kört, mindössze nyolc állam választ, köztük Magyarországot vizsgálja. A kutatás hipotézisei egyaránt feltételezik az önkontroll szintje, a részvétel, illetve a családhoz, az iskolához és a szülői felügyelethez való kötődés kapcsolatát a *hacking* magatartásokkal. Érdekesség, hogy hazánkra az ISRD kutatásban részt vevő számos ország közül a statisztikákban szereplő magas informatikai bűnözési mutatók okán esett a választás.⁹⁸

A kutatás alátámasztotta, hogy a nyolc országban mért adatok szerint az alacsony önkontroll és a *hacking* elkövetése között pozitív szignifikáns kapcsolat áll fenn, míg a társadalmi kötődések tekintetében részben sikerült alátámasztani a meghatározott hipotéziseket. Így például

⁹⁴ Uo., 135–137.

⁹⁵ Uo., 139.

⁹⁶ L. Karuppannan JAISHANKAR: Space Transition Theory of Cyber Crimes. In: Frank SCHMALLEGGER – Michael PITTARO (szerk.): *Crimes of the Internet*. Upper Saddle River, Prentice Hall, 2008. 283–301.; SULER i. m. (59. lj.) 321–326.

⁹⁷ Sinchul BACK – Sadhika SOOR – Jennifer LAPRADE: Juvenile Hekkers: An Empirical Test of Self-Control Theory and Social Bonding Theory. 1(1) *International Journal of Cybersecurity Intelligence & Cybercrime* (2018) 40–55.

⁹⁸ Uo., 45.

Magyarország és további öt ország tekintetében is kimutatták, hogy a szülői felügyelet csökkenti a *hacking* valószínűségét, három államban pedig az iskolai kötődés csökkentette ugyanazt. Végül – hasonlóan Parti elemzéséhez – kiemelték a nemek relevanciáját a *hacking* esetében is, vagyis hogy a fiúk száma jelentősen felülmúlja a lányokét. A kutatás társadalmi kötődésekre vonatkozó további hipotéziseit ugyanakkor nem sikerült alátámasztani. A további tényezők, például a szülőkhöz való kötődés, a közösségi tevékenységekben való részvétel, a születési hely, a város mérete e kutatás szerint nem tekinthetők a *hacking* prediktorainak.⁹⁹

Végül kapcsolódó területen említhető Gustavo Mesch kutatása,¹⁰⁰ amely azt mutatta, hogy az iskolához való kötődés csökkentette a fiatalok online pornográf tartalom fogyasztását. Heng Chan és Dennis Wong kutatása pedig a *cyberbullying*hoz gyakran kapcsolódó *bullying*-elkövetés és -áldozattá válás esetén mutatta ki a gyenge családi kapcsolatok szerepét.¹⁰¹ Hirschi elméletét alkalmazták továbbá kibertérfüggő bűncselekmények, így például a *hacking* egyéb vizsgálataira is. Sung Bae e téren azt találta, hogy a társadalmi kötődések és az önkontroll megléte csökkentette a *hacking* és egyéb online devianciák valószínűségét a fiatalok körében. Azt is kifejtette, hogy a családhoz való kötődés és a megfelelő szülői felügyelet szignifikáns hatással van a *hacking*ben és egyéb devianciákban való részvétel elmaradására serdülőkorban.¹⁰²

Összességében nagyon eltérő tapasztalatokkal szolgálnak a fenti tanulmányok. Egyrészt fontos megjegyezni, hogy az elérhető kutatások adatai szinte kivétel nélkül a 2005 és 2007 között rögzített ISRD-2 felmérésből származnak, ezen adatok újbóli áttekintését végzik el az informatikai bűnözés viszonylatában. A kutatások pozitívuma, hogy számot adnak nem csupán a technológiai tudást nem igénylő fájlletöltésről, hanem a nagyobb specializációt feltételező *hacking* előfordulásáról és társadalmi kötődéshez való viszonyáról. Az ISRD eredményeinek valószínűsítése szempontjából ugyanakkor fontos azt is megjegyezni, hogy az ISRD a '*hacking*' cselekményének definiálását a kérdőív kitöltőire bízta, így a fiatal korosztály bárhogy értelmezhetette azt. A kutatások továbbá csak részben és mérsékelt szignifikanciával képesek a kötődésemélet négy tényezőjét alátámasztani, azok közül kifejezetten a családhoz és az iskolához való kötődés, valamint a jogszabályokhoz kapcsolódó morális elköteleződés jelenik meg részlegesen. Az elmélet így – ahogyan Parti és Udri is jelzi – nem igazán képes magyarázni a fiatalok körében megjelenő informatikai devianciákat. A két szerző eltérő elméleti keret alkalmazását veti fel: Parti a tanuláselmélet, Udri pedig a kifejezetten informatikai térre fejlesztett teóriákat, például Suler *disinhibition effect* tézisét. Az pedig nyilvánvaló, hogy az általános bűnözésemélet a társadalmi kötődésemélet legfontosabb téziseit bekebelezve, a külső és a belső kontrollok vizsgálatával ugyancsak háttérbe szorítja ezen elmélet alkalmazását.

⁹⁹ Uo., 48–55.

¹⁰⁰ Gustavo S. MESCH: Social Bonds and Internet Pornographic Exposure among Adolescents. 32(3) *Journal of Adolescence* (2009) 601–618.

¹⁰¹ Heng C. O. CHAN – Dennis S. W. WONG: The Overlap Between School Bullying Perpetration and Victimization: Assessing the Psychological, Familial, and School Factors of Chinese Adolescents in Hong Kong. 24(11) *Journal of Child and Family Studies* (2015) 3224–3234.

¹⁰² Sung M. BAE: The Influence Ofstrain Factors, Social Control Factors, Self-Control and Computer Use on Adolescent Cyber Delinquency: Korean National Panel Study. 78 *Children and Youth Services Review* (2017) 74–80.; BACK–SOOR–LAPRADE i. m. (97. lj.) 45.

2.3. Interakcionista paradigma

2.3.1. Tanuláselméletek

A tanuláselméleti perspektíva alkalmazását tekintve az önkontroll elméletével egyenrangúnak tekinthető, fejlődése is hasonlóan hosszú utat járt be. Az e körbe tartozó elméletek tesztelésére tucatnyi példát találhatunk világszerte, amelyek túlnyomó többsége az elméleti megközelítés, ezen belül is különösen a differenciális asszociációmegegerősítés elmélet alátámasztásáról számolnak be. A tanuláselméleti perspektívát az teszi különösen vonzóvá, hogy a bűnelkövetővé válás folyamatát következetesen, a mikrotársadalmi folyamatok figyelembevételével képes magyarázni.

A tanulás vizsgálatának előtérbe helyezése a biológiai és a pszichológiai tényezőkkel szemben egészen Clifford Shaw és Henry McKay gondolatáig nyúlik vissza a kriminológiában.¹⁰³ Az ő társadalmi dezorganizációelméletük nyitott utat azon elméleteknek, amelyek szerint a bűnelkövetés tanult viselkedés. Fő kérdésük az volt, hogy milyen mechanizmusok során sajátítják el a fiatalok a normakövető vagy a bűnöző értékrendet, illetve miért válik ugyanabban a közösségben az egyik fiatal bűnelkövetővé, a másik pedig nem. Továbbá az is foglalkoztatta őket, hogy több értékrend közül mitől függ az, hogy a fiatalok melyikhez igazítják magatartásukat.¹⁰⁴ E gondolatokat fogalmazta meg Edwin Sutherland is 1947-ben, részben a pozitivisták alapokon nyugvó szociológiai iskola előretörésének részeként *Principles of Criminology* című kötetében. E nézetek képviselői többek között Charles Cooley és George Herbert Mead nyomán azt a folyamatot akarták meghatározni, amivel az egyének a kriminális viselkedést elsajátítják. Ők a tanulás elméletei mellett köteleződtek el, ennek fényében vizsgálták az utánzás, az attitűdérték, a differenciális asszociáció és bizonyos fokig a kompenzáció és a frusztráció-agresszió szerepét.¹⁰⁵ Ezzel szemben a tisztán szociológiai iskola a társadalmi okokat, a kulturális okokat, az intézményrendszert, a társadalomszerkezetet vizsgálta. Ugyanakkor Sutherland is jelzi, hogy az individuális és a strukturális tényezők elhatárolása túlságosan leegyszerűsítő lenne, így a merev elválasztás a gyakorlatban nem életképes.¹⁰⁶ E tényezők kombinációját Akers később bemutatásra kerülő általános tanuláselmélete hordozza.¹⁰⁷

Sutherland e nézetekre alapozva határozta meg kilenc tételből álló differenciális asszociációelméletét.¹⁰⁸ Megállapításai szerint a bűnözés tanult viselkedés, amit az egyének az egymás közötti (verbális és szimbolikus) kommunikáció során sajátítanak el. A tanulás kiterjed a készségekre és a mentális beállítódásra, azonban míg a mentális elem minden esetben szükséges, addig a készségek megléte nem elengedhetetlen. Emellett a bűncselekmény elfogadhatóságát biztosító attitűd ugyancsak a folyamat feltétele. Ezen attitűdök kialakulása szempontjából egy

¹⁰³ Clifford R. SHAW – Henry D. MCKAY: *Juvenile Delinquency and Urban Areas*. Chicago, University of Chicago Press, 1969.

¹⁰⁴ BORBÍRÓ Andrea – GYÓRY Csaba: Kultúra és társas interakciók. In: BORBÍRÓ i. m. (3. lj.) 129–166., 138.

¹⁰⁵ Edwin H. SUTHERLAND: *Principles of Criminology*. Chicago, Lippincott, (3. kiad.) 1939. 55.

¹⁰⁶ Uo., 65.

¹⁰⁷ Ronald L. AKERS: *Social Learning and Social Structure: A General Theory of Crime and Deviance*. Boston, Northeastern University Press, 1998.

¹⁰⁸ SUTHERLAND i. m. (105. lj.) 1–10.

fiatal életében vannak meghatározó személyek és vonatkoztatási csoportok, akik és amelyek a mintákat szolgáltatják,¹⁰⁹ és eltérő felfogást vallanak a büntetőjogi normák követendőségéről. Sutherland a hatodik tételében foglaltakat – vagyis hogy valaki akkor válik elkövetővé, ha a környezetéből jövő támogató képzetek (definíciók) erősebbek, mint a jogkövetést támogatók – tekintette a tanulás kulcselemének.

Az elmélet szerint a tanulási folyamat során kialakuló attitűdök, képzetek, viselkedési formák nem mindig választhatók el a jogkövető magatartást folytatókéétól. Ugyanaz a személy adhat normakövető és normaszegő példákat is. A fiatal azokat fogja követni, amelyek erősebben hatnak rá, így kialakítva a normaszegő képzetek túlsúlyát. Ezek általában csak egy vagy néhány típusú normasértésre terjednek ki (pl. adócsalásra igen, de személy elleni erőszakra nem).¹¹⁰ Végül fontos, hogy milyen szoros a kapcsolat a mintát szolgáltató személlyel, hiszen ez befolyásolja a tanulás intenzitását és tartalmát. Sutherland szerint a kriminális magatartásnál lényeges a személy–szituáció komplexitása, vagyis hogy a résztvevő személy – korábbi élettörténete alapján – hogyan értékeli és érzékeli bizonyos helyzeteket, és milyen konkrét reakciókat ad az általa definiált szituációra. Az elmélet szempontjából különösen fontos a személy élettapasztalata – írta Sutherland 1939-ben.¹¹¹ Az elmélet lényege tehát, hogy ha egy személy a prokriminális, bűnözést támogató definícióknak van kitéve elsődlegesen, és ezek a definíciók gyakoriságukban és intenzitásukban erősödnek, valamint hosszabb ideig fennállnak, akkor az egyén nagyobb valószínűséggel követ el bűncselekményt vagy vesz részt egyéb devianciában.¹¹²

Sutherland elméletének koherenciája és általános igénye adja annak széles körű ismertségét, de ő maga az elméletet sohasem tesztelte – James Short egyenesen azt állította, hogy az empirikus módon nem is tesztelhető.¹¹³ Donald Cressey 1952-ben,¹¹⁴ Albert Reiss és Lewis Rhodes 1964-ben,¹¹⁵ Travis Pratt és munkatársai 2010-ben¹¹⁶ ugyanakkor empirikus támogató vizsgálatokat folytattak a témában, jelezve az elmélet helytállóságát. Cressey rávilágított arra, hogy a bűnözésben kedvező definíciók tanulása – szemben a kedvezőtlen definíciókkal – tekinthető olyan folyamatnak is, amely során az egyének a prokriminális definíciókat igyekeznek a proszociális vagy konform definíciókkal szemben kiegyensúlyozni. Továbbá logikus, hogy az egyén a bűnözést favorizáló vagy prokriminális definíciókat olyan egyénektől tanulja, akik maguk is érintettek a bűnözésben, míg a bűnözést elutasító definíciókat azoktól sajátítja el, akik nem érintettek ebben, és szerinte ez a feltevés empirikusan is alátámasztott.¹¹⁷

¹⁰⁹ BORBÍRÓ–GYÖRY i. m. (104. lj.) 138–140.

¹¹⁰ Uo.

¹¹¹ SUTHERLAND i. m. (105. lj.) 9.

¹¹² Uo.

¹¹³ James F. SHORT, JR.: Differential Association as a Hypothesis: Problems of Empirical Testing. 8(1) *Social Problems* (1960) 14–25.

¹¹⁴ Donald R. CRESSEY: Application and Verification of the Differential Association Theory. 43(1) *Journal of Criminal Law, Criminology and Police Science* (1952–1953) 43–52.

¹¹⁵ Albert J. REISS – A. Lewis RHODES: An Empirical Test of Differential Association Theory. 1(1) *Journal of Research in Crime and Delinquency* (1964) 5–18.

¹¹⁶ Travis C. PRATT et alii: The Empirical Status of Social Learning Theory: A Meta-Analysis. 27(6) *Justice Quarterly* (2010) 765–802.

¹¹⁷ Donald R. CRESSEY: *Other People's Money*. Glencoe, Free Press, 1953; Donald R. CRESSEY: Epidemiology and Individual Conduct: A Case from Criminology. 3 *Pacific Sociological Review* (1960) 47–58., 49.

Habár a szakemberek egy része igyekezett megerősíteni Sutherland elméletét, Burgess és Akers kifogásolta, hogy az elmélet nem tesztelhető megfelelően, illetve annak bizonyos részei a kritikák és hiányosságok fényében átgondolást igényelnek.¹¹⁸ Erre először Clarence Jeffery világitott rá,¹¹⁹ aki a tanulás mellett a társas kapcsolatokban a megerősítés szerepét hangsúlyozta, ugyanakkor Burgess és Akers dolgozott ki koherens revíziót az elmülethez 1966-ban. Akers és társa az Ivan Pavlov és Burrhus Skinner által vizsgált operáns kondicionálást, illetve Albert Bandura komplexebb tanulási elméletét vette alapul, amelyek ma is meghatározzák a tanulás-elméleti perspektívát. Pavlov, majd Skinner azt találták, hogy a kutatásuk alanyai olyan döntéseket hoznak és azt a magatartást folytatják, amely jutalmazáson (megerősítésen) alapul.¹²⁰ Itt kulcsfontosságú a környezet hatása volt azáltal, hogy a cselekvések mellé pozitív vagy negatív megerősítést társítottak (*reinforcement*). E folyamat mozgatórugója a jutalmak megszerzése vagy azok elmaradása, esetleg a retorzió volt.¹²¹

Míg Pavlov és Skinner a kondicionálást tekintette a tanulás alapjának, addig Bandura a megerősítés egyedüli primátusával szemben más tényezőket helyezett előtérbe. Azt mondta, hogy a tanulás megfigyelésen (*observation*) és a szituáció elemzésén (*analysis of situation*) keresztül történik. Elmélete szerint az egyének példaképeken (*role model*) keresztül tanulnak oly módon, hogy a példaképek végrehajtanak egy bizonyos cselekvést, amelyet mások láthatnak, és úgy döntenek, hogy ugyanezt teszik. Burgess és Akers nem csupán e meglátásokat, de azon alapgondolatokat is integrálta, miszerint a folyamat során a látás és a tapasztalás interakcióba lép azért, hogy a magatartást ösztönözve (*instigation of behavior*) utánzást eredményezzen.¹²²

E tapasztalatokat (amelyeket a mai tanuláselméletek alaptéziseinek tekinthetünk) gyúrta össze Sutherland differenciális asszociáció téziseivel és tette operacionalizálhatóvá Burgess és Akers, megalkotva a differenciális asszociációmegerősítés elméletét. Mivel Sutherland nem fejtette ki részletesen az általa taglalt pontokat, ők újraformálták azokat annak érdekében, hogy egy empirikusan is kutatható elmélet jöjjön létre. Ezt az operáns kondicionálás kontextusában tették meg. Sutherland kilenc tételét hétre csökkentve.¹²³

A társadalmi tanuláselmélet négy fő tényező, a differenciális asszociáció, a definíciók, a differenciális megerősítés és az utánzás köré csoportosítható elemeket tartalmaz. A differenciális asszociáció tényezője a család, a kortárs csoportok és az iskola, vagyis összességében a deviáns közeg (*deviant others*) és a deviáns magatartás hatását hivatott összefoglalni. Eszerint kezdetben a korai gyermekkorban a család, az iskola, a szabadidő-eltöltés, a kikapcsolódás során

¹¹⁸ Robert L. BURGESS – Ronald L. AKERS: A Differential Association-Reinforcement Theory of Criminal Behavior. 14(2) *Social Problems* (1966) 128–147.

¹¹⁹ Clarence R. JEFFERY: An Integrate Theory of Crime and Criminal Behavior. 49(6) *Journal of Criminal Law, Criminology and Police Science* (1959) 533–552.

¹²⁰ Jordana N. NAVARRO – Catherine D. MARCUM: Deviant Instruction: The Applicability of Social Learning Theory to Understanding Cybercrime. In: Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER (szerk.): *The Palgrave Handbook of International Cybercrime and Cyberdeviance*. Cham, Palgrave Macmillan, 2020. 1–18.

¹²¹ Social Learning Theory, <http://criminal-justice.iresearchnet.com/criminology/theories/social-learning-theory>.

¹²² NAVARRO–MARCUM i. m. (120. lj.) 4–5.

¹²³ BURGESS–AKERS i. m. (118. lj.).

fontos csoportok szerepe nagy, míg a fiatal felnőtt korban és az élet későbbi szakaszában a házastárs, a munkaközösség és a barátok jelentik a tanulás elsődleges társadalmi kontextusát.¹²⁴ Az elmélet e része csenge egybe leginkább Sutherland meglátásaival.

A definíciók azokat a megtanult magatartásokról kialakított attitűdöket jelentik, amelyek a differenciális asszociáción, az utánzáson és az általános interakciókon keresztül tanul az egyén, vagy amelyeknek ki van téve szociális közegében. Ezek lehetnek általános jellegűek vagy specifikusak. Az elmélet különbséget tesz pozitív (kívánatos, elfogadható, megengedhető), negatív (nem kívánatos, elfogadhatatlan, helytelen) és neutralizáló definíciók (megbocsátható, igazolható, tolerálható) között.¹²⁵ E definíciók Grasham Sykes és David Matza később bemutatandó neutralizációelmélete integrálhatósága szempontjából is nagy jelentőségűek.¹²⁶

A differenciális megerősítés vagy büntetés a megtanult cselekvések következményeit jelenti. A társadalmi és egyéb jutalmak vagy büntetések, amelyek a viselkedéssel együtt járnak, hatnak az egyén későbbi magatartására, a tanulási folyamat intenzitására és annak követésére. Burgess és Akers elmélete szerint a későbbi elkövetés annak a függvénye, hogy az egyén milyen típusú megerősítést tapasztal a tetteit követően.¹²⁷ A megerősítés lehet pénzügyi haszon, érzelmi kielégülés vagy társadalmi elfogadottság, akárcsak valamilyen büntetés (pl. szabadságvesztés, fegyelmezés, előny megvonása), amelyek befolyásolják, hogy a magatartások hosszabb időn keresztül fennmaradnak, vagy az elkövető felhagy azokkal (dezsztencia következik be).¹²⁸

Végül az utánzás a viselkedés modellezését jelenti mások megfigyelésén keresztül. Az utánzás lehetősége a környező társadalmi csoportoktól, a szülőktől, a kortársaktól, a tanároktól és egyéb forrásoktól (pl. média) származhat. Az utánzásnak a tanulás elején van kifejezetten nagy jelentősége, és kevésbé fontos a viselkedés fenntartásában és elhagyásában. Akers eleinte az elmélet e részét az operáns kondicionálás egyik alfolyamatának tekintette, azonban későbbi revíziójában már elismerte az utánzás egyedülálló jelentőségét a tanulási folyamatban.¹²⁹

Akers egészen 1998-ig számos, az empirikus kutathatóságot megkönnyítő változtatást tett, így elméletét általános tanuláselméletté fejlesztette.¹³⁰ Ekkor azt vallotta, hogy a társadalmi tanulás elmélete nemcsak új magatartások megismeréséhez alkalmazható, hanem az új egyéni magatartások és korábban tanult magatartások vizsgálatához is. Más szóval ez olyan keretrendszer, amellyel meg lehet érteni az egyént afelé vezető motivációkat, hogy bűncselekményt kövessen el, vagy éppen ellenálljon a bűnözésnek.¹³¹ Akers elméletének módosítása során kidolgozta a társadalmi struktúra négy dimenzióját a társadalmi struktúra és a társadalmi tanulás (*social*

¹²⁴ Social Learning Theory i. m. (121. lj.) 5.

¹²⁵ Uo.

¹²⁶ Grasham M. SYKES – David MATZA: Techniques of Neutralization: A Theory of Delinquency. 22(6) *American Sociological Review* (1957) 664–670.

¹²⁷ BURGESS–AKERS i. m. (118. lj.).

¹²⁸ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 81.

¹²⁹ Ronald L. AKERS: *Deviant Behavior: A Social Learning Approach*. Belmont, Wadsworth, (3. kiad.) 1985.

¹³⁰ AKERS i. m. (107. lj.).

¹³¹ NAVARRO–MARCUM i. m. (120. lj.) 4–5.

structure and social learning model – SSSL) modelljében, kiegészítve a vizsgált hét tételt. Okfejtésének lényege, hogy a társadalmi struktúra e dimenziói indirekt hatással vannak a bűnözés tanulására, amelyek négy tényezőt keresztül jelennek meg direkt formában.¹³²

Az első ilyen dimenzió, a differenciális társadalmi organizáció, olyan társadalmi szintű strukturális elemeket jelent, amelyek hatással vannak a magas vagy épp az alacsony bűnözési ráta kialakulására. Ilyen az életkor-összetétel, a népsűrűség és más kulturális vagy gazdasági indikátorok, amelyek empirikusan vagy teoretikusan kapcsolódnak a bűnözéshez.¹³³ A második dimenzió az egyén eltérő helyére utal a társadalmi struktúrában, illetve olyan mikroszintű jellemzőkre, mint a nem, a rassz és az etnikum, a családi állapot, a kor és a társadalmi-gazdasági helyzet, amelyek indirekt módon elhelyezik az embert a társadalmi struktúrában azáltal, hogy meghatározzák a szerepét, a státuszát és a csoportkategorióit. A harmadik dimenziót jelentik azon elméletileg definiált strukturális változók, amelyek az anómiára, az osztálynyomásra, a társadalmi dezorganizációra, a csoportkonfliktusra, a patriarchátusra és olyan más fogalmakra utalnak, amelyeket egyéb elméletekben is definiáltak és alkalmaztak a társadalmak, közösségek vagy csoportok kriminogén jellemzőinek azonosítására.¹³⁴ Végül az utolsó dimenzió a differenciált társadalmi helyzet, amely az egyén részvételét és kapcsolatát jelenti az elsődleges és a másodlagos viszonyítási csoportjaival. E csoportok lehetnek a család, a kortárs csoportok, a barátok, a munkatársak stb.¹³⁵

E négy dimenzió alapján tehát vannak olyan makro- és mikroszintű tényezők, amelyek meghatározzák az egyén helyét a társadalomban. Eszerint a társadalmi helyzet és egyéb indirekt tényezők hatására az egyén olyan környezetben vagy szituációban van jelen, ahol a deviáns tanulás direkt folyamatai lejátszódhatnak. Akers és Christine Sellers azt írták 2004-ben, hogy e négy dimenzió adja meg a később lejátszódó direkt tanulási folyamatok kontextusát, így a társadalmi tanulás közvetíti a társadalmi strukturális hatásokat.¹³⁶ A társadalmi tanulás komplex elméletének tesztelése, annak kiforrottsága ellenére jelenleg még elmarad a differenciális asszociációmegegerősítés elméletének vizsgálatától. Annak indirekt és direkt elemei közötti kapcsolat kimutatására még igen kevés példát találunk, mindazonáltal e vizsgálatok az elméleti keret alátámasztása felé tendálnak.

Az elméletek alkalmazása az informatikai bűnözés kutatásában is hasonló megoszlást mutat. A legjelentősebb a differenciális asszociációmegegerősítés elmélet négy direkt elemének vizsgálata, míg az SSSL alapján végzett kriminológiai kutatások száma e téren is kevés. Az Akers differenciális asszociációmegegerősítés elmélete alapján lefolytatott kutatások mind a kibertér által elősegített, mind a kibertérfüggő bűncselekményeket elkövetők esetén megtalálhatók, azok

¹³² AKERS i. m. (107. lj.).

¹³³ Uo., 332.

¹³⁴ Social Learning Theory i. m. (121. lj.).

¹³⁵ Thomas J. HOLT – George W. BURRUSS – Adam M. BOSSLER: Social Learning and Cyber-Deviance: Examining the Importance of a Full Social Learning Model in the Virtual World. 33(2) *Journal of Crime and Justice* (2010) 31–61.

¹³⁶ Ronald L. AKERS – Christine S. SELLERS: *Criminological Theories: Introduction, Evaluation, and Application*. Los Angeles, Roxbury, (4. kiad.) 2004. 91.

egészen az 1990-es évek második feléig nyúlnak vissza, és elsősorban a digitális kalózkodás kutatását érintik, ugyanakkor a jogosulatlan rendszerbehatolással kapcsolatban is található jelentős kutatási eredményeket a témában.

Az első releváns kutatás William Skinner és Anne Fream 1997-ben egyetemisták körében folytatott vizsgálata volt.¹³⁷ Ezt megelőzően egyedül Richard Hollinger végzett a témában hasonló felmérést,¹³⁸ azonban ő csupán a szoftverkalózkodásra és a jogosulatlan belépés elkövetésére kérdezett rá, valamint két tényező, a barátok bevonódottsága és a lebukás fenyegető hatása mint negatív megerősítő tényező szerepelt a kérdőívében.¹³⁹ Ezzel szemben Skinner és Fream az életprevalenciát, a múlt évben és a múlt hónapban elkövetett szoftverkalózkodást, a jelszavak próbálgatását belépési céllal, a jogosulatlan belépést kizárólag a keresgélés céljával, a jogosulatlan belépést az adatok megváltoztatásának céljával és a számítógépes adatok törlésére alkalmas vírusok vagy programok írását vizsgálták.¹⁴⁰ Skinner és Fream a kutatást Akers 1985-ös differenciális asszociációmegerősítés elméletére alapozták, tekintve hogy ennek alkalmazhatóságát számos korábbi felmérés is alátámasztotta. Cressey-re¹⁴¹ hivatkozva jelzik, hogy az egyén nem csupán azt tanulja meg, hogyan kövesse el a bűncselekményt, mindegy, hogy mennyire egyszerű vagy komplex, hanem megtanul specifikus motívumokat, szándékokat, motivációkat, racionalizációkat és attitűdöket, amelyet Skinnerék az informatikai bűnözés tekintetében különösen fontosnak tartottak.¹⁴² Az informatikai bűnözés nemcsak azt igényli, hogy az egyén megtanulja, hogyan kezeljen egy technológiai eszközt, hanem specifikus folyamatokat, programozást, a számítógép illegális használatának technikáit is elsajátítja a tanulási folyamat részeként. Ezzel kapcsolatban más szerzők, így például Jordana Navarro és Marcum is hasonló véleményen vannak.¹⁴³ Szerintük is a szofisztikáltabb informatikai bűnözésben muszáj másokkal együtt dolgozni, hiszen az elkövetők egyedül nem tudják megszerezni a szükséges tudást. Ugyanakkor az ún. *low-tech cybercrime* esetén (pl. *cyberbullying*, *cyberstalking*) is szükség van tudásra ahhoz, hogy elkerülhető legyen a lebukás, illetve lehetőség nyíljon a hatékony technikák megtanulására.

Skinner és Fream kutatása három ma is releváns hipotézisre épült. Az egyik vizsgált és az elmúlt két évtizedben több ízben is alátámasztott feltevésük szerint a kortárs csoportoknak, a közvetlen kapcsolatoknak van a legnagyobb szerepe az informatikai devianciák elsajátításában, illetve a barátok lehetnek a forrásai a technikai rész tanulásának is. A tanulás során az egymással kapcsolatban állók rendelkezésre bocsáthatnak szoftvereket (pl. kalózkodáshoz, rendszerbehatoláshoz), amelyek az elkövetési módszerek elsajátítását segíthetik elő. Ezen interakciók lehetnek személyes vagy online formájúak is, ahol elektronikus a kapcsolat a tanulási folyamatot biztosító felek között.¹⁴⁴

¹³⁷ William F. SKINNER – Anne M. FREAM: A Social Learning Theory Analysis of Computer Crime among College Students. 34(4) *Journal of Research in Crime and Delinquency* (1997) 495–518.

¹³⁸ Richard C. HOLLINGER: Crime by Computer: Correlates of Software Piracy and Unauthorized Account Access. 4 *Security Journal* (1993) 2–12.

¹³⁹ SKINNER–FREAM i. m. (137. lj.) 497.

¹⁴⁰ Uo., 496.

¹⁴¹ Edwin H. SUTHERLAND – Donald R. CRESSEY: *Criminology*. Philadelphia, Lippincott, (9. kiad.) 1974.

¹⁴² HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 75.

¹⁴³ NAVARRO–MARCUM i. m. (120. lj.).

¹⁴⁴ SKINNER–FREAM i. m. (137. lj.) 498–501.

A második hipotézisük szerint a jogi szabályozás hatással van a negatív definícióalkotásra. Az emberek nagy része tisztában van azzal, hogy bizonyos cselekmények tiltottak, a szigorúbb jogszabályok pedig csökkenthetik a jogellenes magatartások gyakoriságát. Ugyanakkor az idősebb diákok az online jelenlévő fiatalok morális és etikai értékrendjét befolyásolhatják a barátok és a 'mindenki ezt csinálja' álcája alatt. Ez a jogszabályi tilalmakkal ellentétes hatást fejthet ki. Feltevésük szerint ezért a diákok elkezdik neutralizálni a cselekmények illegális, negatív megítélését, azt kvázi erkölcsileg elfogadhatónak tételezik. E neutralizációkat a fiatalok a barátoktól, a filmekből, a nyomtatott médiából tanulják. Megjegyzendő, hogy Skinner és Fream a kutatásukat 1997-ben publikálták, amikor a nyomtatott sajtó nagyobb mértékben volt jelen, és hitelesebb információt szolgáltatott az online sajtónál. Az informatikai bűnözés média-megjelenése és megítélésének változása jelentős tényező a társadalmi tanulás során, mert a médiában megjelenő kép a neutralizációt és a definícióalkotást befolyásolja, emellett a média által tükrözött alacsony lebukási arányok is a differenciális megerősítésre vannak hatással.¹⁴⁵

A harmadik hipotézisük szerint a pozitív megerősítés legfontosabb szereplői az ún. példaképek, akik magatartása, viselkedése hatványozottan szerepet játszik a prokriminális definíciók kialakításában és a jogi tilalmazottsággal szemben ható neutralizáció folyamatában. Kutatásukban a következő eredményekre jutottak: a barátok és a tanárok tanulásban betöltött szerepe (vagyis az általuk képviselt minta) szignifikáns kapcsolatban van különösen a kalózkodással, de a barátokkal való kapcsolat is a kalózkodás esetében volt a legerősebb. A joghoz való viszonyulás szintén erős kapcsolatot mutatott, ezen belül leginkább az illegális belépés (böngészési céllal) cselekménye esetén volt a jog ismeretének visszatartó hatása. A letartóztatás bizonyossága ugyanakkor nem visszatartó erő a kalózkodás esetében, vagyis a jogszabályok megítélése és a felelősségre vonás nem tekinthető e téren negatív megerősítő tényezőnek.¹⁴⁶ Ez utóbbi meglátásokat többek között Holt és munkatársai is megerősítették 2010-ben.¹⁴⁷ A kalózkodásnál a büntetés súlyossága sem mutatott összefüggést, viszont e tényező hatása az illegális behatolásnál már jelen volt. Ez azt jelenti, hogy a büntetések szigorodásával az elkövetési hajlandóság is csökken a fiatalok körében. Ugyanakkor azon feltevés, miszerint a büntetés súlyossága felelős a jogsértő magatartások számának csökkenéséért, nem volt bizonyítható.¹⁴⁸

Fontos kiemelni továbbá, hogy azon diákok, akik szerint a vállalatoknak jobb biztonsági eszközöket kellene alkalmazniuk, jobban hajlottak a jelszavak tippelgetésére és a fiókadatok, belépési kódok illegális keresésére, mint azok, akik nem ezen a véleményen voltak. Emellett akik szerint az online elérhető termékek és szolgáltatások túl drágák, vagy a megkérdezett nem jelentene fel egy barátot, aki kalózkodik, az hajlamosabb elkövetni e cselekményeket. Más neutralizációs tényezők viszont nem voltak megállapíthatók.¹⁴⁹

¹⁴⁵ Uo.

¹⁴⁶ Uo.

¹⁴⁷ HOLT–BURRUSS–BOSSLER i. m. (135. lj.).

¹⁴⁸ SKINNER–FREAM i. m. (137. lj.) 506–512.

¹⁴⁹ Uo., 512–514.

Míg Skinner és Fream kutatása a kalózkodással és a jelszókifürkészéssel történő illegális rendszerbehatolást érintették, vagyis nem volt számukra feltétel a technológiai manipuláció elvégzése, addig más szerzők a társadalmi tanulásmélet egyéb kibertérfüggő elkövetésre, a jogosulatlan belépéstől szélesebb körben értelmezett *hacking*re való alkalmazására is rávilágítottak. A szakirodalom szerint az ún. hekkercsoportokba tartozás, a deviáns társakkal való együttműködés és a deviáns definíciók internalizálása fontos rizikófaktor a *hacking* során. Pozitív megerősítés pedig a többiekől való tanulás, a sérülékeny pontok (*exploitok*) megismerése, a társadalmi státusz elérése, a tevékenységük hasonló személyekkel együtt történő racionalizálása során következik be.¹⁵⁰ Csupán korlátozott mennyiségű kutatás áll rendelkezésre a tanulásmélet egészére nézve ezen a téren, ugyanakkor alátámasztható, hogy az utánzás hagyományos és nem hagyományos módjai is jelen vannak a folyamat során. Az előbbi a családon, a barátokon és a tanárokon, az utóbbi az ún. hirdetőfelületeken (*bulletin board*) keresztül fejt ki hatását, vagyis ad tanulható mintákat.¹⁵¹

Patrick Kinkade és munkatársai szerint az önazonosság is azt mutatja, hogy működik a társas tanulás, amelynek során a csoportba való beilleszkedésnek nagy szerepe van. Ilyen például, hogy a csoporton belül a sérülékenységek kiaknázásával szereznek megbecsülést, státuszt, amelynek feltétele, hogy e tettek az egyén képességein, tudásán alapuljanak.¹⁵² Azok pedig, akik mások eszközeit, szoftvereit használják elkövetésre (*script kiddie*), a tőlük magabiztosabb elit hekkerek alatt helyezkednek el a hierarchiában. Az előbbieket nem is igazán részei a szubkultúrának, míg az utóbbiak számíthatnak a közösség védelmére. Emiatt fontossá válik, hogy komolyabb *'hekkekben'* is részt vegyenek a fiatal, kisebb tudással rendelkezők, mert így lehet helyük a csoportban. Azokat, akik akadoznak az elkövetés során, vagyis nem tudnak sikereket elérni, kiközösítik, míg a sikeresek feljebb jutnak a közösségi ranglétrán, és egyre több elkövetési módszert tanulnak meg.¹⁵³

Robert Morris és Ashley Blackburn szintén a tanulás fontosságát emeli ki a *hacking* kapcsán.¹⁵⁴ Kutatásuk szerint a hekkertevékenységet a tudás megosztásának, az információhoz való hozzáférés ideájának és az elfogadható magatartások meghatározásának egyedi módjai jellemzik, és összességében is hangsúlyos a társas tanulás szerepe az ilyen típusú informatikai bűnözésnél. Emellett a hekkerek a digitális környezetet kevésbé tekintik védettnek a fizikai valósághoz képest, amelynek eredményeként kritikus lehet annak szerepe, hogy az egyén milyen mértékűnek érzi a lehetséges jutalmakat és büntetéseket. Vagyis a differenciális megerősítés jóval nagyobb szerephez juthat, mint a fizikailag érzékelhető valóságban, ahol a tanulás során

¹⁵⁰ Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER: An Assessment of the Current State of Cybercrime Scholarship. 35(1) *Deviant Behavior* (2014) 20–40.

¹⁵¹ HOLT–BOSSLER i. m. (4. lj.) 82–83.

¹⁵² Patrick T. KINKADE – Michael BACHMANN – Brittany SMITH-BACHMANN: Hekker Woodstock: Observations on an Offline Cyber Culture at the Chaos Communication Camp 2011. In: Thomas J. HOLT (szerk.): *Crime Online: Correlates, Causes, and Context*. Durham, Carolina Academic Press, 2016. 29–55.

¹⁵³ Uo.; NAVARRO–MARCUM i. m. (120. lj.) 8–9.

¹⁵⁴ Morris és Blackburn *hacking*definíciója a Skinner és Fream által meghatározott egyszerű belépésnél, valamint a *script kiddie* elkövetésnél bonyolultabb, nagyobb technológiai tudást igénylő tevékenységek körét tekinti ideartozónak. E felfogás hasonlatos az e tanulmány szerzője által az 50. lábjegyzetben kifejtett definícióhoz.

szóba jöhető egyéb faktorok közel egyenrangúan érvényesülnek.¹⁵⁵ Meglátásuk szerint az utánzás és a társak közötti együttműködés is fontos, amely részben annak köszönhető, hogy ezek az egyének szándékosan olyan társakat keresnek, akik hasonló magatartást tanúsítanak.¹⁵⁶

A társas tanulás alkalmazhatósága tekintetében kulcsfontosságú Morris és munkatársa azon meglátása, miszerint a hagyományos deviáns cselekedetekkel szemben az informatikai bűnözéssel kapcsolatos lehetőségeknek és ideáloknak nincs morális története, így az, hogy valaki hogyan építi fel a bűnelkövetésre irányuló attitűdöket és definíciókat, a tanulásemélet segítségével egyedi módon írható le. Ez azt jelenti, hogy a modern informatikai bűnelkövetők esetén valószínűtlen, hogy a szüleiktől tanulják meg az online térben létező és értelmezhető magatartások morális megítélését, hiszen az elkövethető cselekmények jelentős része csupán néhány évtizede létezik, és csak néhány éve vált széles körben elterjedté.¹⁵⁷

Marcum és társai 2014-es kutatásukban emellett szignifikáns összefüggést találtak a deviáns kortárs kapcsolatok és a *hacking* elkövetése között a fiataloknál. Akiknek online devianciát elkövető kortársa volt, az hajlamosabb volt az e-mail-fiókokba és a közösségi médiaprofilokba való behatolásra, sőt weboldalak feltörésére is.¹⁵⁸ Ez hasonlít arra, amit Skinner és Fream a szoftverletöltés kapcsán állítottak, de az általuk felvetett kapcsolatok szerepét, amelyeket ők csupán a szoftverkalózkodás esetében voltak képesek bizonyítani, a későbbi kutatások a nagyobb tudást igénylő, technológiaközpontú elkövetés esetén is alátámasztották.

A legtöbb tanuláseméletet tesztelő és informatikai bűnözéssel foglalkozó felmérés hiányossága, hogy csupán a differenciális asszociáció és a definíciók vizsgálatára szorítkozik, míg az utánzás és a differenciális megerősítés hasonlóan fontos elemeit kihagyja.¹⁵⁹ Továbbá az SSSL alkalmazhatóságának vizsgálata, így a társadalmi strukturális elemek és az informatikai bűnözés közötti kapcsolat elemzése ez idáig szinte teljesen elmaradt. Eddig egyetlen kutatás, Holt, Burruss és Adam Bossler tanulmánya foglalkozik a kérdéssel. Holt és társai a kutatásában mind a négy, Akers által azonosított faktort, valamint az SSSL által felvázolt, ugyancsak négy társadalmi strukturális faktort egyszerre vizsgálták.¹⁶⁰ Eredményeik közül fontos kiemelni, hogy a társas tanulás részben hatással van a kiberdevianciákhoz szükséges számítástechnikai készségek szintjére. Ez a kapcsolat szerintük logikus is a tanulásemélet függvényében, hiszen aki jelentős mértékben érdeklődik a technológia és a számítógépes készségek iránt, az hajlamosabb olyan társakat keresni, akik ezt a korai érdeklődést osztják.¹⁶¹ Továbbá szerintük azok az egyének,

¹⁵⁵ Robert G. MORRIS – Ashley G. BLACKBURN: Cracking the Code: An Empirical Exploration of Social Learning Theory and Computer Crime. 32(1) *Journal of Crime and Justice* (2009) 1–34.

¹⁵⁶ Uo., 33.

¹⁵⁷ NAVARRO–MARCUM i. m. (120. lj.) 8.

¹⁵⁸ MARCUM i. m. (67. lj.) 581–591.; NAVARRO–MARCUM i. m. (120. lj.) 9.

¹⁵⁹ L. pl. George E. HIGGINS – David A. MAKIN: Does Social Learning Theory Condition the Effects of Low Self-Control on College Students' Software Piracy. 2(2) *Journal of Economic Crime Management* (2004) 1–22.; George E. HIGGINS – Abby L. WILSON: Low Self-Control, Moral Beliefs, and Social Learning Theory in University Students' Intentions to Pirate Software. 19(2) *Security Journal* (2006) 75–92.

¹⁶⁰ HOLT–BURRUSS–BOSSLER i. m. (135. lj.).

¹⁶¹ Uo., 50.; l. még Steven FURNELL: *Cybercrime: Vandalizing the Information Society*. London, Addison-Wesley, 2002; Thomas J. HOLT: Subcultural Evolution? Examining the Influence of On- And Off-Line Experiences on Deviant Subcultures. 28(2) *Deviant Behavior* (2007) 171–198.

akiknek már fejlett számítástechnikai készségeik vannak, olyan definíciókat szolgáltathatnak, amelyek támogatják a kiberdevianciákban való részvételt, ami utánzáshoz, így közvetlenül a deviáns cselekedetekben, különösen rendszerek elleni támadásokban, zaklatásban vagy megkérdőjelezhető jogi megítélésű (ún. *borderline*) tetteikben való részvételhez vezet.¹⁶²

A deviáns kortársakkal kapcsolatos differenciális asszociáció és a jogszabályok megsértését favorizáló definíciók is szignifikáns kapcsolatot mutattak az elkövetéssel, vagyis e két tényező szerepe az informatikai bűnözés tanulásában kiemelten fontosnak bizonyult. Holt, Burruss és Bossler kutatása ugyanakkor azon szakirodalmi megállapításokat is támogatja, amelyek szerint a differenciális megerősítés közvetlen kapcsolatban áll a legtöbb deviáns online magatartással: az egyének nagyobb valószínűséggel követnek el kiberdevianciákat, amikor jutalmat vagy támogatást kapnak érte például az iskolában vagy a munkahelyen. E megállapítás egyezik Skinner és Fream kutatásának fentebb ismertetett konklúziójával.¹⁶³

Ami Holt, Burruss és Bossler kutatásában meglepő, az az utánzás szerepének bizonyítása. A korábban végzett kutatások az informatikai bűnözés és egyéb bűncselekmények terén marginális szerepet tulajdonítottak az utánzásnak, míg Holt és munkatársai annak a differenciális megerősítést meghaladó szignifikanciáját jelezték.¹⁶⁴ Ez Holték szerint az informatikai bűnözés egyedi jellemzője, aminek az az oka, hogy e területen a legnagyobb a szerepe az egymástól való tanulásnak, amihez hozzájárul a társas kapcsolatokból eredő pozitív támogatás, a definíciók rögzülése is, és ezt követően történik meg az informatikai bűncselekmények elkövetési módjainak elsajátítása, részben utánzás útján. E tekintetben jellemző, hogy az elkövetési módszerek bonyolultsága miatt nagyobb is az utánzás szerepe, ami egyben a rövid távú, epizodszerű elkövetést erősíti a bűnözői karrier kialakulásával szemben.

A tanulmány hiányossága, hogy keresztmetszeti adatokon alapul, valamint a differenciális megerősítés esetén elsősorban az informális megerősítés változóit vizsgálta, így a különböző jogi, pénzügyi és munkahelyi szankciók nem képezték az elemzés részét. E változók hatására ugyanis lehetséges, hogy az utánzás mellett a differenciális megerősítés szerepe is megnövekedik. A kutatás továbbá, a korábbiakhoz hasonlóan, szintén elsősorban az SSSL négy direkt faktorának vizsgálatára szorítkozott, az indirekt faktorok hatását csak közvetett módon vonta be az elkövetővé válás kutatásába.

A tanuláselméleti perspektívát nem csupán önmagában tesztelték már az informatikai bűnözés viszonylatában, találhatunk példát az önkontroll és a társas tanulás változóinak együttes vizsgálatára is. A korábban már ismertetett példák mellett Brooke Nodeland és Morris 2018-as tanulmánya a differenciális asszociáció és a definíciók szerepét vizsgálja az informatikai bűncselekmények elkövetésében, majd e tényezőkhöz kapcsolja az önkontrollt is, aminek meglátásuk szerint nincs direkt kapcsolata az online elkövetéssel, a differenciális asszociációval és a definíciókkal való kapcsolata mégis bizonyítható.¹⁶⁵ A tanulmány érdeme, hogy teszteli az elméletet nemcsak az online, hanem az offline társaktól való tanulás hatásainak viszonylatában is.

¹⁶² Uo., 51.

¹⁶³ Uo., 52.

¹⁶⁴ Uo.

¹⁶⁵ Brooke NODELAND – Robert MORRIS: A Test of Social Learning Theory and Self-Control on Cyber Offending, 41(1) *Deviant Behavior* (2018) 41–56.

Nodeland és Morris a társas tanulásról a korábban ismertetett kutatókhoz hasonlóan vélekednek. Szerintük a tanulási folyamatokhoz adott környezet nagyon kedvező az online térben, mivel könnyen elérhető az anonimitás, az elkövetők gyorsan és viszonylag alacsony kockázattal juthatnak jutalmakhoz, ami a magatartások differenciális megerősítéseként szolgálhat. Továbbá az elkövetőknek szinte korlátlan hozzáférésük van az instrukciókhoz és a társak által elkövetett támadások demonstrációihoz, valamint a különböző szintű tapasztalattal rendelkező internet-felhasználókhoz.¹⁶⁶ A virtuális környezet emellett támogatja az utánzást, amelynek során végrehajthatnak cselekményeket, és szemtanúi lehetnek a virtuális ismerősök tevékenységének – elenyésző vagy teljesen hiányzó felügyelet mellett. Holt, Bossler és May 2012-es kutatása is hangsúlyozza,¹⁶⁷ valamint Holt, Kristie Blevins és Joseph Kuhns 2008-as,¹⁶⁸ illetve Gordon Meyer 1989-es kutatása¹⁶⁹ is alátámasztja az online közösségek szerepét a társas hálózatok kiépítésében és az információszerzésben.

Tanulmányuk továbbá azon korábbi kutatások által felvetett gondolatokon alapul,¹⁷⁰ hogy a tanulás általános szerepe mellett az egyéni különbségek, így például az önkontroll is növelheti a kriminális magatartásokba való bevonódást, amely az informatikai bűncselekmények esetében is igaz lehet. Pratt és Francis Cullen metaanalízise is azt mutatta,¹⁷¹ hogy a társadalmi tanulásemélet és az önkontrollemélet inkább kiegészítik egymást, mintsem egymás konkurenciái, amely gondolatot már Akers is megfogalmazta. Ő az önkontrollt úgy látja, mint egy viselkedés irányításának képességét annak függvényében, hogy mások mennyire erősítik meg az egyén konformitását a kezdeti szocializációs időszakot követően.¹⁷² Nodeland és Morris kutatásukban a társadalmi tanulás szerepét igazolták. Eszerint a deviáns társak szerepe szignifikáns az informatikai bűnelkövetésben és önmagában az informatikai tudás, az eszközök használatának fejlett ismerete nem indikál elkövetést. E cselekményekben nagy szerepe van a társas kapcsolatok megerősítő és támogató hatásának.¹⁷³

Nodeland és Morris az önkontroll szerepét – a korábbi, részben fentebb is ismertetett vizsgálódásokkal ellentétben – nem tudták igazolni. Ennek ellenére kimutatták, hogy az önkontroll szignifikáns interaktív (pl. moderáló) hatással bír a társadalmi tanulásemélet bűnözést támogató definíciós és a differenciális megerősítő/büntető elemeire. Ez azt jelenti, hogy a magasabb önkontroll csökkentheti a bűnözést támogató definíciók hatását. Még ha egy fiatal a bűnözést favorizáló definíciókkal rendelkezik is, és általában véve nagyobb eséllyel követ el infor-

¹⁶⁶ Uo., 42–43.

¹⁶⁷ HOLT–BOSSLER–MAY i. m. (71. lj.).

¹⁶⁸ Thomas J. Holt – Kristie R. BLEVINS – Joseph B. KUHN: Examining the Displacement Practices of Johns with On-Line Data. 36(6) *Journal of Criminal Justice* (2008) 522–528.

¹⁶⁹ Gordon R. MEYER: *The Social Organization of the Computer Underground*. Szakdolgozat, Northern Illinois University (1989), http://aom.jku.at/archiv/cmc/text/meyer_89.pdf.

¹⁷⁰ L. T. David EVANS et alii: The Social Consequences of Self-Control: Testing the General Theory of Crime. 35(3) *Criminology* (1997) 475–504.; Chris GIBSON – John WRIGHT: Low Self-Control and Coworker Delinquency: A Research Note. 29(6) *Journal of Criminal Justice* (2001) 483–492.

¹⁷¹ Travis C. PRATT – Francis T. CULLEN: The Empirical Status of Gottfredson and Hirschi's General Theory of Crime: A Meta-Analysis. 38(3) *Criminology* (2000) 931–964.

¹⁷² Ronald L. AKERS: Self-Control as a General Theory of Crime. 7(2) *Journal of Quantitative Criminology* (1991) 201–211.

¹⁷³ NODELAND–MORRIS i. m. (165. lj.) 51.

matikai bűncselekményt e definíciók segítségével a tanulási folyamat során, akkor is lehetséges, hogy az önkontroll magasabb individuális szintje kioptimálja a bűnözést támogató definíciók hatását.¹⁷⁴ Nodeland és Morris tehát azt állítja, hogy az önkontrollelmélet önmagában nem bír magyarázó erővel, az csupán a társadalmi tanuláselmélettel való interakciója útján befolyásolja az informatikai bűnelkövetést, pontosabban a társadalmi tanulás elemeinek hatását. A legfontosabb az online és az offline kapcsolatok szerepe a differenciális asszociáció során. A technológiai tudásnál fontosabbnak tartják azt, hogy a fiatal kívül tölti az idejét, így az informatikai ismeretek birtoklása önmagában nem növeli az elkövetővé válás esélyét.

A Sutherland, Akers, Burgess, sőt Bandura által megalapozott, megalkotott vagy épp újragondolt tanuláselméleti perspektíva annak általános igényű magyarázó ereje folytán a kibertérfüggő bűnözésre leginkább alkalmazható elmélet. Ezt támasztják alá a fentebb ismertetett kutatások, amelyek mind a kibertér által elősegített, mind a kibertérfüggő, szofisztikáltabb bűnelkövetés esetén a tanuláselméleti elemek alkalmazhatóságát bizonyítják. A tanuláselméleti perspektíva fejlődése során kidolgozott teóriák közül egyértelműen Akers differenciális asszociációmegegerősítés elmélete bír a legnagyobb támogatottsággal az informatikai bűnözés terén. Ezen belül is a definíciók és a differenciális asszociáció elemének primátusa érvényesül, ugyanakkor egyre többen emelik ki az utánpótlás szerepét is, amelynek relevanciája a hagyományos bűnelkövetésben alacsonyabb volt a korábbi kutatások szerint. A fentebb ismertetett elemzések azt jelzik, hogy az online társak által közvetített értékek, tanulást elősegítő folyamatok és a bűnözést követő megerősítés megnöveli az elkövetővé válás esélyét. Emellett vannak olyan szerzők is, akik a felelősségre vonás csekély valószínűségében, a büntetések elmaradásában vélnek felfedezni a visszatérő bűnözés vagy éppen a karrierbűnözés kialakulásának egyik okát. E gondolatok, valamint az empirikus kutatások mind afelé mutatnak, hogy az informatikai bűnelkövetés tanult viselkedés, amelynek értelmezésére Akers differenciális asszociációmegegerősítés elmélete a leginkább alkalmas.

Az Akers elméletének gerincét képező mind a négy tényező vizsgálata elengedhetetlen az online devianciák tanulási folyamatainak elemzése során. Ugyanakkor annak egyes elemeinek, például a bűnözést támogató, a neutralizáló definíciók szerepének vizsgálata, vagy a bűnözési karrier egyéb kriminológiai elméleti keretekkel kiegészítve történő értelmezése lehet igazán alkalmas komplex magyarázatokra. Míg a definíciók elemzéséhez segítséget nyújt Sykes és Matza neutralizációelmélete, addig az informatikai bűnözés mint életpályát átívelő folyamat vizsgálatahoz hasznos tudást adnak a fejlődéskriminológia egyes, később bemutatott gondolatai.

2.3.2. Neutralizációelmélet

A neutralizációelmélet megjelenése a Stanley Cohen, illetve Richard Cloward és Lloyd Ohlin által megfogalmazott szubkultúra-elméletekre való reflexióként jelent meg 1957-ben.¹⁷⁵ Sykes és Matza a szubkultúra-kutatások azon állításával ment szembe, amely szerint annak tagjai

¹⁷⁴ Uo., 52.

¹⁷⁵ Richard A. CLOWARD – Lloyd E. OHLIN: *Delinquency and Opportunity: A Theory of Delinquent Gangs*. New York, Free Press, 1960.

olyan egységes értékrenddel rendelkeznek, amely a bűnözést közvetlenül támogatja.¹⁷⁶ Ez azt jelenti, hogy a bűnelkövető fiatalok tisztában vannak a többségi társadalom által vallott erkölcsi meggyőződéssel, sőt annak megsértése esetén szégyent és büntudatot is éreznek, ugyanakkor valamilyen oknál fogva mégis elkövetik az adott cselekményt. Sykes és Matza e jelenséget a bűnelkövetést megelőző és a kriminalitás során jelenlévő mentális folyamat következményének látja. Vagyis nem kifejezetten a bűnözést támogató nézetek egyeduralmáról van szó, mint inkább a konform erkölcsi és jogi normákat tagadó öngazolásról, önfelmentésről, mentesülésről. Sykes és Matza szerint ehhez öt típusú neutralizációs technika áll rendelkezésre, amelyek közül akár egy vagy egyszerre több is alkalmas lehet a bűnözésért vállalt morális felelősség semlegesítésére. E technikák a felelősség tagadása, az okozott sérelem tagadása, az áldozat tagadása, az elítélés és az elítélők elutasítása, valamint a magasabb értékekre hivatkozás.¹⁷⁷ E technikák segítségével a fiatalok számára elfogadhatóvá válik cselekedetük, függetlenül attól, hogy mit diktálnak a társadalmi normák.¹⁷⁸ Az egyen áthárítja a cselekménnyel járó felelősséget, vagy egészeiben tagadja azt, így lehetővé válik a cselekmény által okozott sérelmek létének tagadása, vagy a meglévő társadalmi normák helytállóságának megkérdőjelezése. Mindemellett Sykes és Matza a fiatalok közötti interakciók fontosságát is kiemeli a neutralizációs folyamatban.¹⁷⁹

Az elmélet nem csupán önmagában nagy jelentőségű, annak kapcsolata Sutherland differenciális asszociációelméletével is szoros. Sykes és Matza ugyanis bizonyos szempontból a Sutherland, majd később Akers által megfogalmazott, a bűnözést támogató képzeteket (definíciókat) töltötték meg tartalommal. E kapcsolódási pont abban rejlik, hogy a tanulási folyamat során átadott prokriminális definíciók e neutralizációs technikák tartalmi elemeit foglalják magukban, így magyarázatot adnak arra, hogy milyen módon férhetnek meg egymás mellett a konform morális sémák és a bűnözést támogató alternatív képzetek. Mi több, Sykes és Matza az elmélet kiterjesztésével, a fiatalok sodródásának megfogalmazásával arra is magyarázatot adtak, hogy miért csupán a bizonyos típusú és epizodikusan megjelenő bűnelkövetés a jellemző. Eszerint a többségi társadalom normáinak megfelelően élő fiatal számára csupán epizodikusan kerülnek többségbe a bűnözést támogató vagy a morális elítélendőséget neutralizálni képes magyarázatok.¹⁸⁰

Az elmélet részeként szolgáló neutralizáció az évek során nem csupán a sodródás jelenségével, hanem egyéb neutralizációs technikák megfogalmazásával is bővült. Ezek közül a legjelentősebbek az ún. főkönyvi metafora (*metaphor of the ledger*),¹⁸¹ a William Minor által meg-

¹⁷⁶ BORBÍRÓ–GYÓRY i. m. (104. lj.) 150.

¹⁷⁷ SYKES–MATZA i. m. (126. lj.) 664–670.

¹⁷⁸ Robert G. MORRIS – George E. HIGGINS: Neutralizing Potential and Self-Reported Digital Piracy: A Multitheoretical Exploration among College Undergraduates. 34(2) *Criminal Justice Review* (2009) 173–195.

¹⁷⁹ BORBÍRÓ–GYÓRY i. m. (104. lj.) 150.

¹⁸⁰ Russell BREWER – Sarah FOX – Caitlan MILLER: Applying the Techniques of Neutralization to the Study of Cybercrime. In: Thomas J. HOLT – Adam M. BOSSLER (szerk.): *The Palgrave Handbook of International Cybercrime and Cyberdeviance*. London, Palgrave Macmillan, 2020. 547–565., 552.

¹⁸¹ Ez azt jelenti, hogy az egyén úgy véli, hogy mivel életében már véghez vitt jó cselekedeteket, megengedhető, hogy bizonyos rossz cselekedeteket is elkövessen. Carl B. KLOCKARS: *The Professional Fence*. New York, Free Press, 1974.

fogalmazott védelem szükségessége (*defence of necessity*),¹⁸² a negatív szándék tagadása (*denial of negative intent*), a viszonylagos elfogadhatóság (*claim of acceptability*),¹⁸³ a jogosultság (*claim of entitlement*),¹⁸⁴ a normális követelés indoka (*claim of normalcy*) vagy az összehasonlítással való igazolás (*neutralization by comparison*).¹⁸⁵ Legszélesebb körben ugyanakkor továbbra is a Sykes és Matza által megfogalmazott öt technikával találkozhatunk a kriminológiai szakirodalomban.

A neutralizációelmélet az informatikai bűncselekmények kutatása terén fontos szerepet tölt be, de annak alkalmazására gyakran nem önmagában, hanem egyéb elméletek, így különösen Akers differenciális asszociációmegegerősítés elméletének kiegészítéseként, annak definíciós eleméhez kapcsolódva kerül sor. Az elmélet e területen történő alkalmazását nem csupán a morális öngazolás virtuális térre való látványos illeszkedése, hanem a sodródás érvényesülésének egyértelmű jelei is megerősítik. E folyamatot a szakirodalom a *digital drift*, vagyis a „digitális sodródás” jelzővel illeti, ami nem más, mint az az „egyedülálló szerep, amelyet a technológia a társadalmi normák és értékek lazításában is játszhat, ezáltal lehetővé teszi az egyének számára, hogy elkötelezzék magukat a bűnözés irányába és el is szakadjanak attól”.¹⁸⁶ Továbbá fontos, hogy ez a neutralizáció és sodródás az online térben értelmezhető egyedülálló folyamatként játszódik le, amely gyakran nincs hatással a hagyományos tér, a ‘való világ’ normáinak semlegesítésére.

A neutralizációelmélet így jól illeszkedik az előző részben felvázolt, Akers által kibontott differenciális asszociáció tételébe is. Sőt, annak informatikai bűnözésre való alkalmazhatósága is széles körben támogatott. E neutralizációs tényezők, valamint maga a sodródási folyamat a tanulási elmélet részeként képes magyarázatot adni arra a jelenségre, hogy egyes fiatalok miért követnek el informatikai bűncselekményt, vagy ezzel párhuzamosan miért tartózkodnak a hagyományos bűnelkövetés formáitól. Az e nézetet valló kriminológusok szerint ugyanis az informatikai bűnözéshez társul és az online társaktól tanult (neutralizáló) definíciók csupán az online tér kriminalitásával kapcsolatosan fogalmazódnak meg, így például hagyományos, fizikai sérelemkózással társuló cselekmények esetében egybevágunk a többségi társadalom normáival.

Az informatikai bűnözés, pontosabban a digitális kalózkodás területén alkalmazta az elméletet Sameer Hinduja 2007-ben.¹⁸⁷ Ő az öt neutralizációs technika mellett az újabb technikákat is vizsgálta. Azt találta, hogy az eredeti elméletből származó tényezők közül kettő, az okozott sérelem tagadása és a magasabb értékekre hivatkozás, valamint az újabb elemek közül a negatív szándék tagadása és a viszonylagos elfogadhatóság (pl. mindenki csinálja) pozitívan hat

¹⁸² W. William MINOR: Techniques of Neutralization: A Reconceptualization and Empirical Examination. 18(2) *Journal of Research in Crime and Delinquency* (1981) 295–318., 298.

¹⁸³ Stuart HENRY (szerk.): *Degrees of Deviance: Student Accounts of Their Deviant Behaviour*. Salem, Sheffield, 1990.

¹⁸⁴ James W. COLEMAN: *The Criminal Elite: The Sociology of White Collar Crime*. New York, St. Martin's, 1985.

¹⁸⁵ Paul CROMWELL – Quint THURMAN: The Devil Made Me Do It: Use of Neutralizations by Shoplifters. 24(6) *Deviant Behavior* (2003) 535–550.

¹⁸⁶ BREWER–FOX–MILLER i. m. (180. lj.) 2–3.; Andrew GOLDSMITH – Russell BREWER: Digital Drift and the Criminal Interaction Order. 19(1) *Theoretical Criminology* (2015) 112–130.

¹⁸⁷ Sameer HINDUJA: Neutralization Theory and Online Software Piracy. 9(1) *Ethics and Information Technology* (2007) 187–204.

az online szoftverkalózkodásra. Vizsgálta a főkönyvi metafora szerepét is a kalózkodásban, azonban e technika esetében nem talált szignifikáns összefüggést a szoftverkalózkodás előre jelezhetősége tekintetében.¹⁸⁸

Jason Ingram és Hinduja a témában 2008-as, több mint 2000 egyetemistával végzett kutatása azt mutatta, hogy a neutralizáció egy része segítségével (négy technika az elítélés és az elítélők elutasítása esetén kívül) előre jelezhető az online zenekalózkodás. Ennél is fontosabb a szerzők megállapításai szerint, hogy a neutralizáció szerepe az online zenei kalózkodásban attól függően változhat, hogy az egyén milyen mértékben vesz részt a tevékenységben.¹⁸⁹ Holt és Heith Copes a témában végzett 2010-es, mélyinterjúkon alapuló kutatása arról számol be,¹⁹⁰ hogy a Sutherland által megalkotott differenciális asszociáció téziseihez szorosan illeszkedve számos példát találhatunk a digitális kalózkodásra. E kulturálisan szűrkezőnában lévő cselekménnyel kapcsolatban írnak a 'kalóz szubkultúra' kialakulásáról, amelynek lényegi elemét képezi az illegális letöltéseket támogató definíciók kialakítása, ezek továbbadása, valamint a morális öngazolást nyújtó definíciókon keresztül neutralizáció. Az interjúk szerint egyfelől a tartalom tesztelése végett történik a letöltés, majd annak megítélését követi a vásárlás vagy az attól való tartózkodás, másfelől a szoftverek magas ára szolgál a jogsértő letöltés indokál, továbbá például az elítélés és az elítélők elutasítása leggyakrabban a szerzői jogot védő entitásokkal, vagy egyenesen a jogszabályokkal szembeni ellenérzésekben jelenik meg. Kutatásuk mind az öt neutralizációs technika meglétét igazolta az online letöltés esetében.¹⁹¹

A digitális kalózkodás mellett találhatunk a kibertérfüggő bűncselekményekkel, közelebbről a jogosulatlan behatolással, szoftvermanipulációval vagy a vírusírással kapcsolatos kutatásokat. Morris 2010-ben azt találta, hogy a technikák többsége képes előre jelezni, hogy a felhasználó részt vesz-e jelszavak próbálgatásában, illegális rendszerbehatolásban vagy fájlmanipulációban. Az áldozat tagadása például akkor mutat szignifikáns kapcsolatot az elkövetéssel, amikor e három cselekmény egy komplex elkövetésben egyszerre jelenik meg (*backing attack*). A neutralizációs technikák együttesen voltak jelen továbbá a jelszópróbálgatás során és az illegális belépésnél, ugyanakkor a fájlmanipulációnál nem. Külön-külön vizsgálva pedig az okozott sérelem tagadása volt szignifikáns mindhárom elkövetési formában.¹⁹²

A kibertérfüggő bűncselekmények és a neutralizáció kapcsolatát vizsgáló kutatásában Holt és Yi Ting Chua az informatikai bűnözés egy letisztult csoportosítását fogalmazza meg, és kiemelik a szofisztikáltabb informatikai bűnelkövetés, így például a *malware*-készítés, a rendszerbehatolás stb. készségeivel rendelkezők egyedi motivációit, tanulási folyamatait és neutralizációs technikáit.¹⁹³ A neutralizációnak nagy szerepet tulajdonítanak, de nem tartják feltétlenül

¹⁸⁸ Uo., 194–198.

¹⁸⁹ Jason R. INGRAM – Sameer HINDUJA: Neutralizing Music Piracy: An Empirical Examination. 29(4) *Deviant Behavior* (2008) 334–366.

¹⁹⁰ HOLT–COPES i. m. (42. lj.) 625–654.

¹⁹¹ Uo., 648.

¹⁹² Robert G. MORRIS: Computer Hacking and the Techniques of Neutralization: An Empirical Assessment. In: Thomas J. HOLT – Bernadette H. SCHELL (szerk.): *Corporate Hacking and Technology-Driven Crime: Social Dynamics and Implications*. Hershey, Information Science Reference, 2011. 1–17.

¹⁹³ Yi Ting CHUA – Thomas J. HOLT: A Cross-National Examination of the Techniques of Neutralization to Account for Hacking Behaviors. 11(4) *Victims & Offenders* (2016) 534–555.

alkalmazhatónak a társadalmi tanulásméletet e bűnelkövetői körre, tekintve hogy annak tagjai nagyobbbrészt egyedül követik el a cselekményeket. Ennek következtében az informatikai bűnözés szituációs természetét felismerő keretrendszerek fontosságát emelik ki, és azon kognitív folyamatokat, amelyek által az elkövetők igazolhatják vagy felmenthetik jogsértő magatartásukat.¹⁹⁴ Az eredmények szerint három neutralizációs technika mutatott szignifikáns kapcsolatot az 'egyszerű' *hacking*gel és a *malware*-ekkel kapcsolatos magatartásokkal: a felelősség tagadása, az okozott sérelem tagadása és a magasabb értékekre hivatkozás.¹⁹⁵ Susan Harrington 1996-ban szintén erős kapcsolatot talált a felelősség tagadása és a kibertérfüggő bűncselekmények elkövetése között, munkahelyi környezetben.¹⁹⁶ Mindezek ellenére a legtöbb, kibertérfüggő bűnözéssel kapcsolatos kutatás nem támasztja alá a felelősség tagadásának szignifikanciáját.¹⁹⁷

Russel Brewer, Sarah Fox és Caitlan Miller összefoglaló írása alátámasztja a neutralizáció egyéb technikáinak relevanciáját a kibertérfüggő cselekmények esetében.¹⁹⁸ A neutralizációs technikák alkalmazása az online kalózkodás esetében igazolódik be, ugyanakkor a *hacking*gel kapcsolatban is megjelenik. Ez utóbbira jó példa Sigi Goode és Sam Cruise 2006-os,¹⁹⁹ Alice Hutchings 2013-as,²⁰⁰ valamint Chua és Holt már említett 2016-os vizsgálata,²⁰¹ amelyek főként az okozott sérelem és az áldozat tagadását, valamint a magasabb értékekre hivatkozást tekintik lényegesnek a kibertérfüggő bűnözés esetében. Brewer és munkatársai összefoglaló tanulmánya ugyanakkor jelzi, hogy e kutatások eredményeivel óvatosnak kell lennünk, hiszen azok operacionalizálása és különösen a technikák pontos tartalma az egyes bűncselekménytípusoknál és szerzőnként is eltér.²⁰²

Végül a neutralizációval összefüggésben fontos bővebben szót ejteni a társadalmi tanulásmélettel való kapcsolat fontosságáról, illetve annak empirikus megjelenéséről. Morris röviden már említett, 2011-ben végzett kutatásában a neutralizációs vizsgálatba bevonta a társakkal való differenciális asszociáció szerepének elemzését is.²⁰³ De nem csupán a neutralizációból merített, hanem az elemzésbe beépítette a deviáns társakhoz való differenciális asszociációt is. Eredményei szerint mind a neutralizáció technikái, mind a hekkerekkel való asszociáció szignifikáns előre jelzője a kártékony *hacking* tevékenységnek. Sőt szerinte a hekkertársakkal való együttműködés, a közös tanulás nagyobb szerepet játszik, mint az előzetes és az utólagos semlegesítés, ugyanakkor mindkettőnek érdemi hatása van a cselekmény bekövetkeztére.²⁰⁴

¹⁹⁴ Uo.

¹⁹⁵ Uo., 545–550.

¹⁹⁶ Susan J. HARRINGTON: The Effect of Codes of Ethics and Personal Denial of Responsibility on Computer Abuse Judgments and Intentions. 20(3) *MIS Quarterly* (1996) 257–278.

¹⁹⁷ BREWER–FOX–MILLER i. m. (180. lj.) 553.

¹⁹⁸ Uo.

¹⁹⁹ Sigi GOODE – Sam CRUISE: What Motivates Software Crackers? 65(2) *Journal of Business Ethics* (2006) 173–201.

²⁰⁰ Alice HUTCHINGS: Hacking and Fraud: Qualitative Analysis of Online Offending and Victimization. In: Karuppanan JAISHANKAR – Natti RONEL (szerk.): *Global Criminology: Crime and Victimization in a Globalized Era*. Boca Raton, CRC, 2013. 93–114.

²⁰¹ CHUA–HOLT i. m. (193. lj.)

²⁰² BREWER–FOX–MILLER i. m. (180. lj.) 561–563.

²⁰³ MORRIS i. m. (192. lj.).

²⁰⁴ Uo., 14–16.

Morris korábban ismertetett neutralizációs eredményeivel szemben a kortársakkal való differenciális asszociáció minden vizsgált informatikai jogsértés esetén megfigyelhető volt. Ennek következtében szerinte a neutralizációs technikák részleges alkalmazhatósága miatt a társas tanulásemeléttel való kiegészítés szükséges a *hacking* magatartások okainak szélesebb körű megismeréséhez.²⁰⁵ Mindazonáltal nem szabad megelégedni Morris azon álláspontjától, miszerint a digitális tér egyedi szocializációs hatását, a kortársakkal való differenciális asszociáció és a neutralizáció sajátos dinamikáját nem sikerült egyértelműen alátámasztani.

Brewer és társai azon a véleményen vannak a társadalmi tanulásemélet és a neutralizáció összekapcsolhatóságáról, hogy az előbbi 'definíciói' fogalmilag hasonlóak az utóbbi technikáihoz, mert mindkettő az egyén deviáns magatartásának észlelésével és a bűncselekmény elősegítésében játszott szerepével foglalkozik. A semlegesítés technikai azonban eltérnek a társadalmi tanulás elméletétől abban, hogy arra összpontosítanak, hogy az egyén hogyan használja fel ezeket a definíciókat az ilyen viselkedésekben való részvétel semlegesítésére vagy igazolására. Ezzel szemben a társadalmi tanulásemélet inkább ezen felfogások átadásával foglalkozik a bűnözés legitimálása és ösztönzése céljából.²⁰⁶

Összességében a fenti kutatási tapasztalatokból az látható, hogy a társadalmi tanulásemélet egyik direkt tényezőjeként az Akers által azonosított definíciók tartalmukban átfedést mutatnak a neutralizáció elemeivel, így Sykes és Matza elmélete elősegítheti a társadalmi tanulás e részének operacionalizálását. Sőt, Mark Lanier és Stuart Henry 1998-ban a neutralizációs elméletet egyenesen a tanuláseméletek csoportjába sorolta.²⁰⁷ Sykes és Matza neutralizációelmélete az informatikai bűnözéssel kapcsolatos definícióalkotás és az online tér egyedi morális dinamikája következtében jelentős népszerűségnek örvend. Az elmélet számos elemét a kriminológiai kutatások alátámasztották, de az elsősorban a bűnözéssel kapcsolatos morális folyamatok értelmezésére, és kevésbé az informatikai bűnelkövetővé válás egészének leírására alkalmas. Az elmélet magyarázatot adhat tehát az epizódyszerű, bűnelkövetésbe sodródó egyén belső folyamatairól, ám nem képes a szélesebb szocializációs és makrotársadalmi hatások magyarázatára. Továbbá az informatikai bűnözés enyhébb formáival (pl. online kalózkodás) és a fiatalkori, főként kíváncsiságvezérelt *hacking*gel szemben a karrier típusú, szofisztikáltabb és hosszú időn át visszatérő bűnelkövetés okaira sem képes magyarázatot adni. Az elmélet inkább a társadalmi tanulásemélet definíciós elemeit konkretizáló, rendszerező és támogató szerepében igazán hasznos az informatikai bűnözés súlyosabb, kibertérfüggő formáit elkövető személyekben lejátszódó (a cselekményt megelőző és azt követő) folyamatok vizsgálatára.

²⁰⁵ Uo.

²⁰⁶ BREWER–FOX–MILLER i. m. (180. lj.).

²⁰⁷ Mark LANIER – Stuart HENRY: *Essential Criminology*. Boulder, Westview, 1998.

2.4. A fejlődéskriminológiai perspektíva és az életpályamodellek alkalmazhatósága az informatikai bűnözésben

A fejlődéskriminológiai kutatások az informatikai bűnözés terén elsősorban a fentebb ismertetett kontrolleméleti perspektívával együtt jelennek meg, de találhatunk egy-egy társadalmi tanulásemélettel kapcsolatos példát is, amely elsősorban az informatikai bűnelkövetésbe való belépés, a karrierút és a dezisztencia jellemzőinek és folyamatának értelmezéséhez járul hozzá. A fejlődéskriminológia olyan modell, amely nem az oksági elméletekből indul ki, nem azok operacionalizálása a célja, hanem a megvizsgált bűnelkövetésre ható párhuzamos oksági láncolatok és összefüggések feltárása longitudinális empirikus vizsgálatok segítségével.²⁰⁸ Például Alfred Blumstein, Jacqueline Cohen, Jeffrey Roth és Christy Visser például a bűnözés dinamikus folyamatát longitudinális adatfelvétellel vizsgálták az individuális elkövetőknél.²⁰⁹ E paradigma keretén belül a hangsúly a bűnözés longitudinális, fejlődési és életútszerű jellemzőin, valamint a bűnelkövetői aktivitás sajátos pontjain van, amelyeket külső (társadalmi) és belső (egyénben rejlő) tényezők befolyásolnak.²¹⁰ E tényezőket a szakirodalom ún. kockázati és védőfaktoroknak nevezi, amelyek a bűnözés kezdete, a karrier tartama, tartalma, a bűnözésből való kilépés és a bűnelkövetővé válással szembeni védetség kialakulása szempontjából bírnak nagy jelentőséggel.²¹¹

E faktorok közül Balogh Karolina a következők jelentőségét emeli ki: individuális faktorok (pl. az intelligencia mértéke, a személyiségvonások és a temperamentum), családi háttér (pl. a szülő nevelési módszerei, szülői fegyelem vagy családtag általi bűnelkövetés), szocioökonómiai státusz (pl. alacsony jövedelem, rossz lakáskörülmények és bizonytalan foglalkoztatás), kortárs kapcsolatok (pl. deviáns kortársakkal való társulás), iskola (pl. iskolai teljesítmény és sikeresség szintje, iskolai légkör), közösségi faktorok (pl. társadalmi dezorganizáció, közösségek státusza). E faktorok (*trajectories*) tartalmuk szerint megjelenhetnek védő- és rizikótényezőként is, így például a nem deviáns kortársakkal való baráti kapcsolat vagy a pozitív iskolai légkör védőfaktoroként játszhat szerepet, illetve ezek megjelenése elősegítheti a bűnözésből való kilépést vagy a védetség kialakulását a bűnözéssel szemben.²¹²

A fejlődési paradigma a korábbi oksági elméletektől eltérően a bűnelkövetői létet dinamikus jelenségként értelmezi, amely a bűnözés és az abból való kilépés előrejelzésére, előre jelezhetőségének kialakítására helyezi a hangsúlyt a dinamikus faktorok tartalmának hosszú távú

²⁰⁸ BALOGH Karolina: A fejlődéskriminológia mint a fiatalkori bűnmegelőzés elméleti kerete. In: FAZEKAS Marianna (szerk.): *Jogi tanulmányok: Előadások az Eötvös Loránd Tudományegyetem Állam- és Jogtudományi Kar Doktori Iskoláinak Konferenciáján*. 2018 június 7. Budapest, ELTE ÁJK Állam- és Jogtudományi Doktori Iskola, 2018. 367–378., 367–368.

²⁰⁹ ALFRED BLUMSTEIN et alii (szerk.): *Criminal Careers and „Career Criminals”, I. Report of the Panel on Criminal Careers*. Washington, National Academy of Sciences, 1986.

²¹⁰ WESLEY G. JENNINGS: Life-Course/Developmental Theories. In: WESLEY G. JENNINGS (szerk.): *The Encyclopedia of Crime and Punishment*. Chichester, John Wiley & Sons, 2016.

²¹¹ BALOGH i. m. (208. lj.) 368.; TARA RENAE MCGEE – DAVID P. FARRINGTON: Developmental and Life-Course Theories of Crime. In: ALEX R. PIQUERO: *The Handbook of Criminological Theory*. Oxford, Wiley Blackwell, 2016. 337.

²¹² BALOGH i. m. (208. lj.) 370–375.

vizsgálatán keresztül. Mi több, más elméletekhez képest jóval korábbra helyezi a rizikó- és a védőfaktorok vizsgálatát, így már a korai gyermekkortól kezdve értelmezi a bűnelkövetővé válást. Ennek következtében a paradigma értelmében az életvitelszerűen folytatott elkövetés oka a korai fejlődési (*neurodevelopmental*) és kognitív hiányosságokban, valamint a káros környezeti életkörülményekben is rejtőzhet.²¹³

Sampson és Laub megjegyzi, hogy a fejlődéskriminológiai paradigma több, mint pusztán longitudinális vizsgálatok összessége. A fejlődés a szisztematikus változásra összpontosít, és főleg arra, hogy a viselkedés milyen dinamikus folyamatokat indít el, amelyek megváltoztatják a jövőbeni kimeneteket.²¹⁴ Ezzel a paradigmát a bűnözés általános elméletével és a társadalmi tanulásméleettel is szembeállítják. Érvük szerint a statikus nézőpont – amilyen az önkontroll vizsgálata – azt állítja, hogy a bűnözés az élet elején, korán kialakul, és az idő múlásával stabil marad, amelyet a népesség bűnözési hajlandóságának homogenitása is bizonyít. Továbbá, ellenértben a társas tanulással, segítségével az a folyamat, a mérföldkövek és életesemények is vizsgálhatók, amelyek az adott deviáns magatartás felé fordítják az egyént, és megjósolható a kilépés és a karrier hossza is.²¹⁵

E longitudinális szemlélet hasznosságát továbbá a bűnelkövetői karrier fázisainak meghatározhatósága adja, amely a bűnelkövetés tartama és tartalma szerint teszi lehetővé a bűnelkövetők csoportosítását. A fejlődéskriminológia szerint vannak, akik esetében a bűnelkövetés korai kezdetű és a serdülőkorra korlátozódik, és van, amikor csak felnőtt korban jut el az elkövető a dezisztencia szakaszába. Az tehát nagyon eltérő, hogy ki mikor lép ki a bűnelkövetésből, feltéve, hogy kilép egyáltalán. Az idetartozó elméletek szerint az, hogy kinek milyen intervallum lesz a karrierje, megjósolható, vagyis előre kalkulálható.

Fontos megemlíteni Terrie Moffitt fejlődési taxonómiáját,²¹⁶ amely a későbbi bűnözői pályák vizsgálatának is alapjául szolgált.²¹⁷ Moffitt elméletében két kategóriába sorolta az elkövetőket: az egyik az élethosszig tartó bűnözői karrierrel rendelkezőké, a másik a serdülőkorra korlátozódó bűnözői pályával rendelkezőké. E két csoport jellemzőit Moffitt gondolatai nyomán Szabó Judit fogalmazza meg a legszemléletesebben:

„[A]z előbbi csoportot a kötődés zavarai, neuropszichológiai deficitek és tanulási kudarcok jellemzik. Gyermekkorban kezdenek el bűnözni, és később sem hagynak fel vele, mivel személyiségjegyeik (különösen az impulzivitás és a hiperaktivitás) és kedvezőtlen körülményeik (rossz családi háttér, iskolai kudarcok) együttes hatása, tehát az egyéni és a környezeti tényezők változásnak gátat szabó interakciói egész életüket végigkísérik.²¹⁸ Ezzel szemben a serdülőkorra korlátozódó bűnelkövetői

²¹³ JENNINGS i. m. (210. l.).

²¹⁴ Robert J. SAMPSON – John LAUB: A Life-Course Theory of Cumulative Disadvantage and the Stability of Delinquency. In: Terence THORNBERRY (szerk.): *Developmental Theories of Crime and Delinquency: Advances in Theoretical Criminology*, 7. New Brunswick, Transaction, 1997.

²¹⁵ Uo.

²¹⁶ Terrie E. MOFFITT: Adolescence-Limited and Life-Courses-Persistent Antisocial Behavior: A Developmental Taxonomy. 100(4) *Psychological Review* (1993) 674–701.

²¹⁷ SZABÓ Judit: A bűnözői karrierből való kilépés kutatásának aktuális kérdései. *Magyar Rendészet*, 2011/1. 32–48.

²¹⁸ Uo., 40.; Nick FLYNN: *Criminal Behaviour in Context. Space, Place and Desistance from Crime*. New York, Willian, 2010.

pálya nem gyermekkorban, hanem kamaszkorban kezdődik, és mivel általában helyzetfüggő, még a serdülőkorban véget is ér. A serdülőkorra korlátozódó bűnelkövetők esetében tehát a dezisztencia szinte törvényszerűen bekövetkezik.²¹⁹

Moffitt szerint az élethosszig tartó bűnözés okai a fentebb már említett korai fejlődési zavarok, az antiszociális és a deviáns viselkedés, illetve az életkor-specifikus bűncselekmények elkövetése. Úgy véli, ebben az esetben nem várható, hogy ez a körforgás tinédzserkorban abba maradjon.²²⁰

A bűnelkövetők második csoportjánál két okot említ: az egyik a társadalmi utánzás (*social mimicry*), a másik az érettségi szakadék (*maturity gap*). Az előbbi értelmében a jogkövető fiatalok elkezdik megfigyelni azokat, akik magatartásuk (pl. csavargás, marihuánafogyasztás vagy bolti lopás) eredményeképpen valamilyen társadalmi státuszt, jutalmat vagy népszerűséget szereznek, majd követik e magatartásokat. A második esetben a fiatalok azért követnek el devianciát, hogy azzal érettebbnek tűnjenek. Ilyen tipikus magatartás az alkoholfogyasztás vagy a korai szex. Általában ez utóbbi esetekben rövid az elkövetői időtartam, és többnyire nem erőszakos bűncselekményekről van szó. Az elkövetői lét serdülőkorban kezdődik, és körülbelül akkor is fejlődik be.²²¹

Rolf Loeber 1996-ban részletgazdagabb csoportokat alakított ki. Elképzelése abban különbözik Moffitt taxonómiájától, hogy itt a karrier egy logikus, lépcsőzetes folyamat, amit úgynevezett mérföldkövek (*stepping stones*) tüzdolnak, vagyis ahhoz, hogy valaki magasabb fokokra lépjen, előbb az alsóbbakat kell végigjárnia. Loeber három, egymás között átjárható utat különböztet meg. Az első (*overt pathway*) az enyhébb agresszív cselekedetekkel, például verekedéssel kezdődik, majd megjelennek az egyre komolyabb erőszakos bűncselekmények, míg a második (*covert pathway*) főként kisebb súlyú tulajdon elleni elkövetéssel indul, ami folyamatosan súlyosbodik, végül a harmadik (*authority–conflict pathway*) inkább kisebb cselekményeket, macacs tetteket, például az elmenekülést, a felelősség előli elfutást jelenti. Loeber szerint ezek között folyamatos átmenet, váltakozás van, és a krónikus elkövetés azon fiatalok körében jelenik meg, akik több út jellemző cselekedeteit is elkövetik, de különösen az első kettőt.²²²

Sampson és Laub tanulmányukban írnak a korábbi kriminológiai elméletekkel való kiegészítés lehetőségéről is. Okfejtésük szerint a fejlődéskriminológia dinamikus szemlélete a formális és az informális kontroll szerepét hangsúlyozó elméletekkel egyeztethető össze elsődlegesen – Hirschi társadalmi kötődéseméletét, valamint Thornberry 1987-es interakciós elméletét említik. A fejlődési szemléletet ugyanakkor csupán a címkézéseméletben tartják felfedezhetőnek a korábbi kriminológiai elméletek áttekintését követően.²²³

²¹⁹ SZABÓ i. m. (217. lj.) 40.

²²⁰ MOFFITT i. m. (216. lj.).

²²¹ JENNINGS i. m. (210. lj.) 2–3.

²²² ROLF LOEBER: Developmental Continuity, Change, and Pathways in Male Juvenile Problem Behaviors and Delinquency. In: J. David HAWKINS (szerk.): *Delinquency and Crime: Current Theories*. New York, Cambridge University Press, 1996. 1–27.

²²³ SAMPSON–LAUB i. m. (214. lj.).

Az informatikai és különösen a kibertérfüggő informatikai bűnözés vizsgálatára gondolva a fejlődéskriminológiai megközelítés és az életpályamodellek alkalmazása nem jellemző. E területen nem találunk releváns kutatásokat, sem gyűjtéseket, amelyek az e területen végzett longitudinális kutatásokat ösztönöznék. Ennek oka az lehet, hogy az informatikai bűnözés a növekvő számú vizsgálatok ellenére is a kriminológiai kutatások marginális területe, valamint a rejtett bűnelkövetés és a látencia következtében problematikus a bűnelkövetők hosszú távon végzett felmérése, így különösen a karriergörbe és a dezisztencia vizsgálata. Szinte alig vannak olyan írások, amelyek a fentebb leírt, Moffitt és Loeber által felvázolt, vagy ahhoz hasonló elkövetői életpályákat az informatikai bűnözésben is vizsgálnák.

Egyetlen olyan kutatás elérhető, amelynek alapját az informatikai bűnözésnek a fejlődéskriminológiára jellemző dinamikus megközelítése adja, illetve amelyben a különböző életpályák is megjelennek. Hutchings tanulmányában önálló modellt alakított ki, amelyben megkülönbözteti az általános informatikai bűnözői karrierutat és a technológiai központú elkövetők karrierútját.²²⁴ Megközelítésében az általánosabb utat választókra az általános feszültségelmélet tétele, míg a technológiai úton indulókra a differenciális asszociáció és a neutralizáció hat. Az előbbi esetben inkább az egyedüli elkövetés a jellemző (pl. internetes csalás), míg utóbbinál a társas elkövetési formák dominálnak, hiszen a csoportok nyomása, megerősítése és az utánzás itt működik.²²⁵ A Hutchings doktori disszertációjának alapját képező megközelítés olyan integrált elmélet, amelyben minkét esetet tekintve a karrier fennmaradását a lebukás alacsony szintje és az elérhető hasznok segítik elő, amelyek a racionális döntésemeltek sajátjai, így a kilépés is a magas költségek és az alacsony hasznok miatt következik be. Elmélete szerint a fiatalok gyakran a felnőtté válással egyidejűleg lépnek ki a bűnelkövetésből, mert az összeütközésbe kerül karrierjükkel vagy a magánéletükkel.²²⁶

Az informatikai bűnözők életútja így Hutchings szerint az elkövetett bűncselekmények és az elkövető tudása szerint különböző hatások által befolyásolt, és azok menete, illetve a dezisztencia bekövetkezése hasonló jellemzőkre vezethető vissza. Ennek következtében az informatikai bűncselekmények vizsgálatára alkalmas társas tanulásemélet és az életpályamodellek összefűzése nem elképzelhetetlen, sőt a tudásalapú, technológiaorientált elkövetői karrier esetében kifejezetten hasznos adatokkal szolgálhat. Azonban Hutchings számára sem állt fenn a lehetőség, hogy az elméletet longitudinális vizsgálattal tesztelje. Ennek ellenére a longitudinális vizsgálatok segíthetnek megismerni a serdülőkorra korlátozódó és az élethosszig tartó kibertérfüggő bűnelkövetői pálya jellemzőit és eltéréseit a Moffitt által is felvázolt karrierutat mintájára. Ennek vizsgálata hazánkban Szabó dezisztenciával foglalkozó írása szerint is problémás, de mint Szabó jelzi: keresztmetszeti kutatások és utánkövetéses vizsgálatok is alkalmasak lehetnek a karrier elemzésére. Sőt az informatikai bűnelkövetőkkel készített életútinterjúk is többletinformációt adhatnak akár a serdülőkorra korlátozódó, akár az élethosszig tartó bűnelkövetés okairól, a társas tanulás szerepéről és a kilépés körülményeiről, legyenek azok a negatív megerősítés vagy a társadalmi kötelek megerősödésének eredményei.

²²⁴ HUTCHINGS i. m. (12. l.).

²²⁵ Uo., 131–134.

²²⁶ Uo., 134–135.

3. Összegzés

Jelen tanulmány célja az informatikai bűnözéshez kapcsolódó, leggyakrabban alkalmazott kriminológiai elméletek alapvetéseinek, illetve azok kibertérre való alkalmazási gyakorlatának értékelő bemutatása volt a teljesség igénye nélkül. A tanulmány, egyfajta fokozatosságot követve, a vizsgált elméleteknek az informatikai bűnözés kutatására való alkalmasságát is tükrözi, így a területhez kevésbé illeszkedő és változatos eredményeket adó paradigmák felől halad a konzisztensebb, relevánsabb kutatási perspektívák felé.

Bemutatja a környezeti kriminológia két legismertebb elméletét, a racionális döntéseméletet és a rutintevékenységi elméletet. E teóriák alkalmazásának példáin keresztül láthatóvá teszi, hogy ugyan lehetséges, sőt az online tér kutatásának bizonyos aspektusai esetén szükséges is a szituációs elemek és a költség-haszon elemzés során kialakított bűnözési preferenciák vizsgálata, e két elmélet a bűnelkövetővé válás szempontjából pusztán a szűken mért okok feltárására adhat lehetőséget. Különösen igaz ez a rutintevékenységi elméletre, amely mindinkább az áldozattá válás közvetlen folyamatainak megértését, valamint a bűnmegelőzés lehetőségeinek kiaknázását segítheti elő. A racionális döntésemélet számos területre, így például az online kalózkodás vagy a sűrű kalapos hekkerek által elkövetett cselekmények során alkalmazott kalkulációra is rálátást adhat, mégis inkább – a bűnelkövetés előszobájából nézve – az egyes konkrét cselekményeket megelőző racionalizálási folyamatokat tudja megmutatni. E két elmélet nem képes kifürkészni az informatikai és különösen a kibertérfüggő bűnözés szélesebb társadalmi és egyéni okait.

A kontrollelméletek közül a társadalmi kötődésemélet és az általános bűnözésemélet tekint vissza a leghosszabb múltra az informatikai bűnözés kutatásában. A kontrollelméletek kiválóan alkalmasak az online térben megjelenő 'tömeges' devianciák és bűnelkövetési formák okságának vizsgálatára, így magyarázatot adhatnak az illegális szoftverletöltésre, a pornográfia fogyasztására, vagy akár a *cyberbullying* elkövetésére is. E két elmélet segíthet továbbá megérteni az alacsony önkontrollban és a társadalmi kontroll, valamint a társadalmi kötődések hiányában rejlő okokat, amelyek láthatóan alkalmasak az online tér számos interakciójának értelmezésére. Ennek ellenére a tanulmány fókuszát képező kibertérfüggő informatikai bűnelkövetés esetében kevésbé alkalmazhatók – ezt támasztja alá a vázolt kutatásokban is hangsúlyozott magas tudásigény, amely sok esetben a magasabb önkontrollt, valamint az online közösségekhez való szorosabb kötődést jelzi.

Az interakcionista paradigma részeként tárgyalt differenciális asszociációelmélet, majd a Burgess és Akers által megfogalmazott differenciális asszociációmegerősítés elmélet bemutatása segítségével empirikusan igazolhatóvá vált a tanulás fontossága az informatikai bűnözésben. E tekintetben az elmélet kiemelten fontos, hiszen egyedülállóan képes magyarázni a kibertérfüggő kriminalitás okait, és vizsgálhatóvá teszi azt a tanulási folyamatot, amely a kisebb súlyú online devianciáktól a súlyosabb, akár szervezettebb informatikai elkövetésekig vezet. Az e körben ismertetett kutatások alátámasztják a tanulási folyamatok során lényeges tényezőket, így az utánzás és a pozitív megerősítés elsődleges szerepét. Mi több, az elmélet a később bemutatott fejlődéskriminológiai paradigma egyes elemeivel kiegészítve a bűnelkövetői karrier tartalmának és tartamának megismeréséhez is hozzájárulhat.

A neutralizációelmélet nem kifejezetten önmagában, inkább a tanuláselméleti elképzeléseket kiegészítve, így a differenciális asszociációmegerősítés elmélet definíciós tényezőjét tar-

talommal megtöltve segítheti a tudásalapú informatikai bűnözés vizsgálatát. Sykes és Matza elmélete így képes árnyalni a tanuláselmélet társas interakciókra támaszkodó nézeteit, megjeleníteni az egyénben zajló semlegesítő érveket, képzeteket, sőt a sodródás megfogalmazásán keresztül a serdülőkori bűnözés epizodikus megjelenését is jobban képes leírni, mint önmagában a tanulási perspektíva. A neutralizációs technikák tehát segíthetnek árnyalni a többségi társadalmi normák és a bűnözést támogató képzetek elhatároltságát.

Végül az írás bemutatja a fejlődéskriminológia, illetve az életpályamodellek azon nézeteit, amelyek szerint a bűnelkövetővé válás vizsgálatát a dinamikus megközelítés segítheti elő. A paradigmát jelenleg csupán elvétve alkalmazzák a kibertér kutatásában, de annak longitudinális megközelítése, így az életútinterjúk készítése, a bűnözői karrier fordulópontjainak, rizikófaktorainak vizsgálata és az informatikai bűnözői életutak csoportosítása új perspektívákat nyithat a kibertérfüggő bűnözés kutatása terén. E tekintetben fontos a tanuláselméletek és a fejlődéskriminológia egymáshoz való közelítése, amely különösen a dezisztencia okainak vizsgálata során egymást támogató nézetekben teljesezhet ki. Az életpályamodellek közül kifejezetten Moffitt megközelítése segíthet értelmezni az informatikai bűnelkövetővé válás hosszú távú folyamatát és a karrier sajátos jellemzőit.

ABSZTRAKTOK – ABSTRACTS

ANDOK MÓNICA

A videójátékok vallási vonatkozásai: tartalmak, hatások, egyházi reakciók

A populáris kultúrában széles körben jelennek meg vallási tartalmak, s ez nem csupán a filmekre, televíziós műsorokra vagy képregényekre igaz, de a videójátékokra is. A vallási utalásoknak lehet explicit referencialitásuk (ókori vallások, helyszínek vagy nevek vonatkozásában), de implikált módon is megjelenhetnek (a jó és a rossz küzdelmében, a rendezett világ és a kaosz szembenállásában vagy az apokalipszisben) a játékokban. A tanulmány célja, hogy átfogó képet adjon vallás és videójátékok kapcsolatának kutatásáról. Elsőként bemutatva a vallásokhoz valamilyen módon köthető játékok, illetve kutatásuk történetét, az 1983-as Noé bárkájától kezdve a 2018-as *Darksiders III*-n át a 2020-as *Pope Simulator*ig. Majd ezt követően betekintést ad az esszé kutatások olyan eltérő területeibe, melyek a játékok narratívájára, szimbólumhasználatára, ikonográfiájára fókuszálnak. Végezetül összefoglalja a tradicionális egyházak differenciált állásfoglalásait a videójátékokkal kapcsolatban, bemutatva azon vélekedéseket, melyek elítélik a játékok erőszakos, blaszfémikus tartalmait; ugyanakkor rámutatnak az edukációs és a közösségépítő lehetőségekre is.

MÓNICA ANDOK

Religious aspects of video games: contents, effects and reactions of churches

Religious content is widely used in popular culture, and this is true not only of movies, television, or comics, but also of video games. Religious references may have an explicit reference (in relation to ancient religions, places, or names), but they appear in an implicit way (in the struggle between good and evil, in the opposition of orderly world and chaos, or in the apocalypse) in games. The aim of the essay is to provide a comprehensive picture of research on the relationship between religion and video games. First presenting the history of games and their research that can be related to religions in some way. Then the essay provides insight into various areas of research that focus on the narrative, symbol use, and iconography of games. Finally, it summarizes the differentiated positions of traditional churches regarding video games. Presenting beliefs that condemn the violence, and the blasphemous content of games; and the same time they point to educational and community building opportunities.

BALOGH ANDREA

Gaming és nyelvészet: a videójátékok nyelvi környezetének vizsgálata

A videójátékok szóincse, bár elemei egyre gyakrabban kerülnek kölcsönös interakcióba a köznyelvel (például *avatár*, *szintlépés*), még döntően egy zárt csoportnyelvhez tartozik, amit részben az is indokol, hogy a különböző játéktípusoknak, játékoknak is más az alapszóincsük. A jelenlegi eredmények ismer-

tében kiemelkedő különbség látszik a videójátékokban használt és az azokról szóló szövegek között a nyelvválasztás tekintetében. Ameddig *ingame*, játékon belül a magyar nyelvű játékosok is az angol kifejezéseket preferálják, addig ugyanők a játékokról szóló más szövegekben (például újságcikkek) a magyar változatot részesítik előnyben. Ennek a kettősségnek a háttérében a videójátékok a digitális írástudáshoz és a szövegtípusokhoz való kapcsolata is kimutatható. A kutatás során több, különböző forrásból és időszaktól származó gyűjtés eredményeit szinkronizáltam egy adatbázisba. Emellett több online játék hazai nyelvi adatai alapján is bővítettem a korpuszt, ebbe a részbe például tematikus cikkek, hozzászólások, kommentek alapján kerültek be kifejezések. A tanulmány célja a különböző játékok és játéktípusok nyelvválasztásának a szókincsben megnyilvánuló vizsgálata két kommunikációs szintéren, kommentekben és játékokról szóló cikkekben.

ANDREA BALOGH

*Gaming and linguistics:
investigate the linguistic context of video games*

The lexicon of video games, although it is increasingly entering colloquial forms (e.g. avatar, level up), still belongs to a closed group language, which is partly explained by the fact that different types of games have different basic vocabularies. In the light of the current findings, there appears to be a marked difference between the language choice of texts used in video games and those about them. While Hungarian in-game gamers prefer English terms, in other types of texts (e.g. newspaper articles) they prefer the Hungarian version. This dichotomy can be explained by the link between video games, digital literacy and various text types. During my research, I synchronised the results of several collections from different sources and time periods into one database. In addition, several online game-related thematic articles, comments and comments were used as a basis for the terms. The aim of the study is to investigate the vocabulary of language choices of different games and game types in two communication areas, comments and articles about games.

GYŐRI TAMÁS – JAGODICS BALÁZS

**Az identitás és a társas normák szerepe
a videójáték-felhasználók motivációinak háttérében**

A világon több száz millió ember játszik online vagy offline videójátékokkal. Fontos tisztázni, hogy kiket nevezünk videójátékosnak, *gamernek*. Egyes megközelítések szerint minden olyan személy, aki videójátékokkal játszik, *gamernek* mondható. Az emberek viselkedésére hatással van, amit társaiktól látnak, és amit a számukra fontos csoportok által elfogadott magatartásokról gondolnak, így az online többszereplős játékok miatt fontos a társas befolyásolás szerepének vizsgálata is. Kutatásunk célja az online játékon belüli *bullying* kapcsolatos normák vizsgálata, valamint a *gamer*-identitást meghatározó tényezők feltérképezése. Az online kérdőíves kutatásban 449 személy vett részt. Eredményeink szerint a *gamerek* több időt töltenek játékkal, valamint több pénzt költenek mikrotranzakciókra. A normavizsgálat eredménye szerint a vizsgálatban szereplő viselkedések relevánsnak tekinthetők, továbbá más közegekhez hasonlóan az online játékokban is előfordul a normák téves észlelése.

TAMÁS GYÖRI – BALÁZS JAGODICS

Social identity and social norms among video game users

Hundreds of millions of people play online and offline video games. It is important to clarify who we describe as video game users or gamers. Certain approaches everybody who plays video games can be described as a gamer. Behaviors and perceived norms of significant others influence people's behavior, therefore it is important to explore how social influence impacts users in massively multiplayer online games. The goal of our study was to explore bullying-related norms and factors related to gamer identity. Four hundred forty-nine video game users answered our online survey. Our results suggest that „gamers” spend more time playing, and they spend more on microtransactions. Norm exploration revealed that the behaviors used in this study are prevalent and important for the users, and pluralistic ignorance is present among gamers similarly to other contexts.

HARTYÁNDI MÁTYÁS

Videójátékok, szimulációk és a tapasztalati tanulás kapcsolata

Avagy lehetséges Minecraftot játszva tanulni?

Nemcsak az élethez viszonyulhatunk játékosan, de az élet különböző területeit is modellálhatjuk játékként. Talán nem véletlen, hogy az első videójátékok megjelenésével egyidősek a szimulációk tanulási potenciáljával kapcsolatos kutatások – keresztmetszetük pedig, a komoly játék, legalább fél évszázados jelenségnek számít. De vajon tanulhatunk-e egy szabadidős játékból? Ha igen, mit és hogyan? Az ezzel kapcsolatos szakirodalom több úton, párhuzamosan fejlődött. Az írás célja a közös vonások megtalálásával átfogó képet nyújtani arról, hogy milyen kapcsolatban állnak a videójátékok az informális és a tapasztalati tanulóssal, valamint felvázolni az értékelésükhöz szükséges szempontrendszer feltételei alapjait. A tanulmány háttérében a téma szempontjából meghatározó folyóirat, a *Simulation & Gaming* irodalmi feldolgozását célzó másodlagos kutatási projekt áll, amelynek keretében három kapcsolódó téma áttekintése olvasható az alábbiakban. A tanulási céllal készített játékos szimulációk, az úgynevezett komoly játékok válfájának elemzésével beazonosíthatók olyan általános működési mechanizmusok és kritériumok, amelyek segítségével a szabadidős videójátékok tanulási potenciálja is felbecsülhető.

MÁTYÁS HARTYÁNDI

The relationship between video games, simulations, and experiential learning

Is it possible to learn by playing Minecraft?

Not only can we relate to life playfully but we can also model different areas of life as games. It is perhaps no coincidence that research on the learning potential of simulations coincides with the advent of the first video games. Their cross-section, serious gaming, is a phenomenon that has been around for at least half a century. However, can we learn from a leisure game? If so, what and how? The literature on these topics has developed in several ways, in parallel. This paper aims to provide a comprehensive picture of

the relationship between leisure video games and informal and experiential learning by finding commonalities between them. It also attempts to outline the theoretical foundations of a set of criteria for their evaluation. The study is based on a secondary research project elaborating on *Simulation & Gaming*, a journal decisive for the subject. A narrative literature review of three related topics can be found below. By analyzing the so-called serious games, in other words, gaming simulations for learning purposes, it is possible to identify various functional mechanisms and criteria that can be used to assess the learning potential of recreational video games.

NAGY KRISZTINA

Játékfüggőség

Gyermekvédelmi szempontok az addiktív elemeket tartalmazó videójátékok szabályozásához

A tanulmány az újmédia-környezetben megjelenő túlhasználattal összefüggésben azonosítható kockázatok közül a gyerekek egészséges személyiségfejlődésére kockázatot jelentő problémás játéktervezési minták szabályozási igényt felvető kérdéseivel foglalkozik. A problémás játékelemek pszichológiai mechanizmusait vizsgáló kutatások alapján amellet érvel, hogy a videójátékokra vonatkozó, önszabályozásra épülő megoldás ma már önmagában nem biztosít hatékony védelmet a túlhasználattal szemben. A videójátékok gyermekvédelmi szempontú PEGI életkori besorolási rendjében a játékfüggőség kialakulásának kockázatahoz kapcsolódó értékelés nem jelenik meg megfelelő hangsúllyal, nem biztosít megfelelő prevenciót. Ahhoz, hogy a technológia által kínált szülői felügyeleti rendszerek alkalmazása hatékonyan szolgálja a gyerekek védelmét, szükséges a videójátékok besorolási rendjének felülvizsgálata, és a szülők tájékozott döntését segítő információs környezet kialakítása. A videójátékok a gyermekek médiahasználatában betöltött szerepe a videójátékok önálló médiumként való kezelését alapozza meg, amely a szabályozás számára irányt mutat a médiajogi gyermekvédelmi megoldások felé.

KRISZTINA NAGY

Video game addiction

Child protection aspects of the regulation on video games with addictive gameplay patterns

Among the risks that can be identified in the context of excessive use in the new media environment, the study addresses the issue of problematic game design patterns that pose a risk to children's health and raise regulatory issues. Based on research into the psychological mechanisms of problem gaming, it argues that a self-regulatory approach to video games is no longer an effective protection against excessive use. In the PEGI age rating system for video games, the assessment of the risk of developing addiction to video games is not sufficiently emphasised and does not ensure prevention. In order for the use of parental control systems offered by technology to be effective in protecting children, it is necessary to review the classification of video games and to create an information environment that helps parents make informed choices. The role of video games in children's media use is the basis for treating video games as a medium in their own right, which points the way for regulation towards media law solutions for child protection.

SORBÁN KINGA

A játék joga

A videójáték-ipar közvetítő szolgáltatóival összefüggő jogi dilemmák az Európai Unióban

A videójáték olyan interaktív szoftver, amely számtalan ember számára nyújt kikapcsolódási lehetőséget a világ minden régiójában. Statisztikai adatok azt mutatják, hogy a videójáték-ipar bevételei folyamatosan növekednek, 2020-ban az ágazat globálisan 159,3 milliárd amerikai dollár bevételt termelt. A videójáték-szabályozás igen összetett, és számos jogterület szabályaiból építkezik. Egyrészt a szerzői jog szoftverekre vonatkozó különös szabályait kell rájuk alkalmazni, másrészt pedig a videójáték olyan sui generis médium, amely audiovizuális elemekkel rendelkezik, s így néhány médijogi jellegű szabály is irányadó rá, például a játékok korhatár-besorolása a kiskorú felhasználók védelme érdekében. A videójátékok specialitása a játékipar közvetítő szolgáltatásainak szabályozásában is tetten érhető, azonban mivel olyan szolgáltatásokról beszélünk, amelyek viszonylag frissek a szolgáltatási palettán, az ezekkel kapcsolatos kihívások kezelésére a létező jogi instrumentumok még nem mindig állnak rendelkezésre. Jelen tanulmány célja, hogy bemutassa azt az összetett szabályozási környezetet, amelyben a videójátékok léteznek, rámutarva azokra a problémákra, amelyek az ilyen szórakoztatóipari termékek és a hozzájuk szorosan kapcsolódó szolgáltatások esetében a közelmúltban felmerültek.

KINGA SORBÁN

Video game law

The regulatory dilemmas related to the intermediary service providers of the gaming industry in the European Union

Video games are interactive software that offer opportunity for recreation for several people in every region of the world. Statistical data shows that the revenues of the video game industry are constantly growing; the global gaming market generated 159.3 billion USD in revenue in 2020. The regulatory environment of video games is very complex and consists of rules of several different areas of law. On one hand the software-specific rules of copyright laws shall be applied to these products, while on the other hand video games are sui generis media with audiovisual elements and as such there are some specific rules to be applied that come from media law – such as the age-rating of video games to protect minors. These specificities of video games are reflected in the regulation of those intermediary service providers that offer services connected to video games. These intermediaries are new stakeholders in the gaming industry; therefore the legal systems sometimes lack the necessary instruments to tackle those legal challenges that emerge in relation to these services. The aim of the study is to introduce the complex regulatory landscape of video games, highlighting those issues that have emerged recently regarding these products and the intermediary services that are closely linked to them.

GOSZTONYI GERGELY

Az internet-hozzáférés korlátozásának gyakorlata az Emberi Jogok Európai Bírósága előtt

„Mára az internet vált az elsődleges eszközzé, amelyen keresztül a személyek az információk és ötletek fogadásához és átadásához fűződő szabadságukat gyakorolják.” [Emberi Jogok Európai Bírósága (EJEB), idézet a *Cengiz és mások kontra Törökország* ügyből]. Vajon ezek a jogok egyes országokban csak látszólag léteznek? 2019-ben például legalább 213 dokumentált internetleállítás történt szerte a világon, és a leállásokat tapasztaló országok száma a 2018-as 25-ről 2019-ben 33-ra, a ma létező országok 17%-ára emelkedett. E tekintetben az orosz- és törökországi esetek jelentettek mérföldkövet, amelyek az EJEB elé kerültek. Itt az alapvető probléma az internet-hozzáférés blokkolása, az egyes államok által erre alkalmazott módszertől függetlenül. A jelen tanulmány az oroszországi és törökországi leállításokat vizsgálva azt kívánja feltárni, milyen választ adnak ezek a konkrét államok az álhírek, a gyűlöletbeszéd és az erőszakra ösztönző tartalmak terjesztésére, és hogyan egyensúlyozhatók ki a drasztikus intézkedések (azaz a leállítások) a köz- és nemzetbiztonság megőrzésének szükséglete és a véleménynyilvánítás szabadságának tengerszélén.

GERGELY GOSZTONYI

The case law of the European Court of Human Rights regarding the restriction of access to internet

„The Internet has now become one of the principal means by which individuals exercise their right to freedom to receive and impart information and ideas.” (European Court of Human Rights (ECtHR), cited in *Cengiz and Others v. Turkey*). Are these rights merely window dressing for some countries? For example, in 2019 there were at least 213 documented internet shutdowns around the world, with the number of countries experiencing shutdowns increasing from 25 in 2018, to 33 in 2019 – or 17% of the countries in the world today. In this respect, Russian and Turkey are standouts as landmark cases that have come before the European Court of Human Rights. Here, the fundamental issue is blocking access to the Internet, regardless of the methods used by each State. This paper examines the use of shutdowns in Russia and Turkey with a view to understanding how these States in particular are responding to the propagation of fake news, hate speech, content that promotes violence, and how to balance drastic measures (shutdowns) with the need to ensure public safety and/or national security and freedom of expression.

LÁBODY PÉTER

Szerzői jogi „user-szabadságok” a globális tartalmegosztó platformokon

Ha belegondolunk abba, hogy mennyi mém, paródia, GIF vagy más felhasználók (*userek*) által alkotott (vagy továbbalkotott) tartalom érhető el az olyan globális online platformokon, mint a YouTube, akkor biztosan nem is feltételezzük, hogy ezek nagy része jogszerűtlenül készült vagy került fel a világhálóra. Pedig így van. E körülmény új jelentőséget az Európai Unió szerzői jogi reformja kapcsán nyert. A reform keretében elfogadott CDSM irányelv 17. cikke ugyanis kimondta, hogy e platformok a *usereik* által feltöltött – milliárdszor megtekintett és persze a platformoknak hirdetési bevételmilliárdokat generáló – tartalmak után felhasználási engedélyeket szükséges kérniük a szerzői jogi jogosultaktól. Ha pedig ezt az adott tartalom kapcsán vagy ők vagy a jogosultak nem szeretnék, akkor a platformoknak – alapvetően szűrés révén – aktívan gondoskodniuk kell arról, hogy e tartalmak a felületeiken ne váljanak elérhetővé. Igen ám, de bizonyos esetekben e tartalmak elérése egyáltalán nem jogszerűtlen, sőt egyes értelmezések szerint a *usereket* megillető jogok gyakorlását jelenti. Itt jutunk el a véleménynyilvánítás szabadságát biztosítani hivatott olyan szabad felhasználási esetekhez, amelyek bevezetését – egyébként éppen az új platformszabályok kiegyensúlyozása érdekében – szintén a CDSM irányelv tett minden tagállam számára kötelezővé. Az alábbi írás, miután röviden bemutatja a CDSM irányelv 17. cikkének előzményeit és rendelkezéseit, rátér a szabad felhasználási esetek érvényesülésének nemzetközi, uniós és hazai kontextusára, majd részletesebben vizsgálja, hogy ezen alapelvek keretei között milyen gyakorlati mozgástér kínálkozik az idézés, ismertetés és kritika célú felhasználások, valamint a karikatúra, paródia és a *pastiche* platformkörnyezetben történő alkalmazására. A tanulmány a tárgyalt szabad felhasználási eseteket a platformokon elérhető sajátos tartalom- és felhasználástípusokkal is összehasonlítja, és jogszerűségüket e mentén értékeli is.

PÉTER LÁBODY

User freedom from copyrights on the global content-sharing platforms

When you think about the amount of memes, parodies, GIFs and other user-created (or further created) content available on global online platforms such as YouTube, you would not even assume that a large part of it was illegally created or uploaded. But they are. This fact has gained even more significance in the context of the EU copyright reform. Article 17 of the CDSM Directive, adopted as part of the reform, stipulates that these platforms must obtain licences from copyright holders for content uploaded by their users - content that has been viewed billions of times and which, of course, generates billions in advertising revenue for the platforms. And if either they or the rightholders do not wish to do so for the content in question, the platforms must actively ensure that this content is not made available on their platforms, essentially by filtering it. Yet, in some cases access to this content is not illegal at all, and according to some views it is to be considered an exercise of the rights of users. This brings us to the exceptions and limitations to copyright, which are intended to safeguard freedom of expression and which therefore became compulsory for all Member States to introduce by the CDSM Directive, in order to balance the new platform rules. After a brief introduction to the background and provisions of Article 17 of the CDSM Directive, the paper deals with the international, EU and national context in

which these exceptions and limitations apply. Afterwards, it examines in more depth the practical scope of quotation, uses for the purpose of review and criticism, as well as caricature, parody and pastiche in the platform context. The study compares these free use cases with the specific types of content and typical uses carried on such platforms and assesses them from a legal perspective as well.

SÁPI EDIT – HALÁSZ CSENGE

Mephisto hamarosan ötvenéves

*Az alkotás és a véleménynyilvánítás szabadságának
szerzői és személyiségi jogi ütközéspontjai*

Jelen tanulmányban a művészeti élet és az alkotás szabadságával összefüggő kérdéseket vizsgáljuk, különös figyelmet fordítva a szerzői és személyiségi jogokkal történő ütközésükre és sajátos kapcsolatrendszerükre. Elsőként fogalmi, jelentéstartalmi szinten vizsgáljuk a művészet szabadságát mint a véleménynyilvánításból eredő jogot, amely szorosan kapcsolódik a kreativitáshoz, alkotáshoz és kultúrához. Ezen kifejezések jogtudományi vizsgálata és meghatározása nem egyszerű feladat, ugyanakkor az egyértelmű, hogy a művészeti és alkotói szabadság és művészeti (ön)kifejezés szabadsága hivatott a jogi védelemre. Ez a jogi védelem ugyanakkor nem korlátlan, így a tanulmányunkban a művészeti élet szabadsága által létrehozott alkotásoknak a szerzői és személyiségi jogi korlátait vizsgáljuk. Az elemzés az Emberi Jogok Európai Bírósága ítélkezési gyakorlatán, valamint a magyar és más európai bíróságok gyakorlatán alapul. A tanulmányban tehát a szerzői jog és a személyiségi jogok által támasztott korlátokat és ezáltal a művészeti élet szabadságának határvonalait vizsgáljuk, és bemutatjuk az alkotás szabadságának és a művészi önkifejezésnek a XXI. századi keretrendszerét, valamint lehetőségeket, amelyek a technikai fejlődés hatására is új távlatokat nyitnak.

EDIT SÁPI – CSENGE HALÁSZ

Mephisto will be 50 soon

In the present study, we examine the issues related to the freedom of artistic expression and creation, with paying particular attention to its intersections of copyright and personality rights. Firstly, we examine the meaning of the freedom of art, which is a right deriving from the freedom of expression, and it connects to creativity, creation, and culture. The legal analysis of these terms is not an easy task, but it seems clear that intellectual freedom and artistic (self)expression deserves the legal protection. However, the legal protection is not unlimited, in our study we examine the copyright and personal rights issues of works created by artistic freedom. The analysis is based on the case law of the European Court of Human Rights and the most important Hungarian and various European judgments. In our study, we examine the limits of artistic freedom imposed by personality rights and copyright law, and we show the framework and possibilities of the exercise of artistic freedom and artistic self-expression in the 21st century, which opens new frontiers by the technological development in this area as well.

SZIKORA TAMÁS

A közösségi oldalak algoritmusának véleménybefolyásoló ereje

Fókuszban egy közép-kelet-európai kutatás eredményei

A közösségi oldalak kezdetben a kapcsolatteremtés megkönnyítésére szolgáltak, népszerűségüknek köszönhetően azonban hamar túlnőttek eredeti funkciójukon, és a mindennapi élet egyre különfélebb területein váltak megkerülhetetlenekké. Az egyik ilyen terület az információszerezés, amire a platformokon az egyes felhasználóknak személyre szabottan megjelenő tartalomkínálat igen jelentős hatást gyakorolhat. Egy 2019 végén négy régiós országban (Magyarország mellett Csehországban, Lengyelországban és Romániában) elvégzett reprezentatív kutatás eredményei egyértelműen rámutattak a Facebook meghatározó piaci szerepére, illetve arra, hogy a felhasználók potenciális hírforrásként értelmezik. További fontos megállapítás, hogy a többség csak az elé kerülő híreket olvassa, a passzív hírfogyasztási szokások pedig arra engednek következtetni, hogy a közösségi oldalon megjelenő információk vitathatatlanul nagy hatással lehetnek a felhasználók nyilvános vitákról alkotott felfogására. Az algoritmusok működésének átláthatóvá tétele tehát így önmagában nem jelenthet érdemi megoldást a sokszínű tájékozódás lehetőségének biztosítására, ahhoz a felhasználók aktivitásának és tudatosságának növelése is nélkülözhetetlen lesz.

TAMÁS SZIKORA

The impact of social media algorithms on opinion formation

Focus on the results of a Central and Eastern European survey

Social sites were initially used to facilitate networking, but due to their popularity, they soon outgrew their original function and became unavoidable actors in increasingly diverse areas of everyday life. One such area is receiving information, which can be significantly influenced by the personalised content on platforms. The results of a representative survey conducted at the end of 2019 in four regional countries (in addition to Hungary, the Czech Republic, Poland and Romania) clearly pointed out the dominant market position of Facebook and its interpretation as a potential news source for its users. Another important finding is that the majority only read the news appearing there, and the passive news consumption habits suggest that the information that appears on a social site can undeniably have a big impact on users' perceptions of public debates. Thus, making the operation of the algorithms transparent cannot in itself be a meaningful solution to ensure the possibility of diverse orientation, for which the increase of the activity and awareness of the users will be essential.

VARGA ÁRPÁD

Kriminológiai elméletek és informatikai bűnözés

Az informatikai bűnözés a mindennapjainkat érintő és a kutatói szférát foglalkoztató kérdéssé vált a XXI. században. A tanulmány ennek okán az online térben jelenlévő bűnelkövetési formák lehetséges okainak elemzését végzi el. A kriminológia elméletein keresztül láthatóvá válik, hogy különböző szemléletek hogyan alapozhatják meg az informatikai bűnelkövetővé válás kutatását. E tanulmány a krimi-

nológiában ismert számos elmélet közül a racionális döntéselmélet, a rutincselekvési elmélet, a bűnözés általános elmélete, a társadalmi kötődésemélet, a társadalmi tanuláselmélet, a neutralizációelmélet és a fejlődéskriminológia informatikai bűnözésben való alkalmazásának lehetőségeit vizsgálja. Az írás összességében az interakcionista paradigmában és a fejlődéskriminológiában rejlő lehetőségekre, illetve ezek ve­g­yítésének előnyeire hívja fel a figyelmet. Az elemzés tartalmazza a kiválasztott elméletek alapvetéseit, majd a leggyakrabban idézett kriminológiai kutatások eredményeinek segítségével rávilágít e terület kutatói perspektíváira. A tanulmány kitér a vizsgált kutatások hiányosságaira és az ezen elméletek alkalmazás­hatóságával kapcsolatos kételyekre is.

ÁRPÁD VARGA

Criminological theories and cybercrime

Cybercrime has become an issue affecting our everyday lives and occupying the research community in the 21st century. For this reason, the study analyses the possible causes of the various forms of crime present in the online sphere. Through the theories of criminology, it becomes visible how different approaches can underpin research into becoming a cybercriminal. Of the many theories known in criminology, this study examines the possibilities of applying rational choice theory, routine activity theory, the general theory of crime, social bonding theory, social learning theory, neutralization theory, and developmental criminology to cybercrime. Overall, the paper draws attention to the potential of the interactionist paradigm and developmental criminology, and the benefits of combining them. The analysis includes the basics of the selected theories and then highlights the research perspectives in this field using the results of the most frequently cited criminological research. The study also addresses the shortcomings of the examined researches and the doubts associated with the applicability of these theories.

TÁJÉKOZTATÓ

Az „In Medias Res” médiatudományi folyóirat szerkesztésére vonatkozó elvek, szabályok

A Wolters Kluwer Hungary Kft. által megjelentetett médiatudományi folyóirat 2012 tavaszán indult, és évente két alkalommal jelenik meg. A folyóirat várja a tudományos igényű, a szólás- és sajtószabadság, valamint a médiaszabályozás és a társadalmi nyilvánosságra vonatkozó szabályok tárgyában született kéziratokat. A folyóirat tudományos gyűjtőhellyé és nyílt szakmai fórummá vált az alapítás óta eltelt időben, ahol minden, a sajtószabadság és a médiaszabályozás iránt érdeklődő olvasó kielégítheti kíváncsiságát.

A folyóirat rovatainak felosztása a következő:

- *Tanulmányok* (elméleti elemzést tartalmazó írások),
- *Fórum* (a gyakorlat bemutatásának igényével írt cikkek),
- *Könyvismertetés* (a médiatudomány területén megjelent újabb publikációk bemutatása).

A tanulmányokat a szerkesztésre vonatkozó előírásoknak megfelelően kell eljuttatni a szerkesztőséghez a sorban.kinga@uni-nke.hu vagy a szikora.tamas@uni-nke.hu e-mail-címre.

A szerkesztőség fenntartja a jogot arra, hogy az írásokat ne feltétlenül beérkezési sorrendben jelentesse meg.

Az egyes számok lapzártája a következő:

- első szám: április 30.
- második szám: szeptember 30.

A folyóirat az interneten is hozzáférhető, a www.media-tudomany.hu honlapcímen.

Kiadja a
Wolters Kluwer Hungary Kft.
Budapest, 2020
1117 Budapest, Budafoki út 187–189., A épület, III. emelet
Telefon: +36 (1) 464-5656
Fax: +36 (1) 464-5657
e-mail: info-hu@wolterskluwer.com
www.wolterskluwer.com/hu-hu
www.media-tudomany.hu

A folyóirat tartalma anonim módon lektorált.

Szakmai partner: Nemzeti Közszolgálati Egyetem



Felelős vezető: Kézdi Katalin, a Wolters Kluwer Hungary Kft. ügyvezetője
Kiadásért felelős: Dúll Kata
A kiadványok szerkesztéséért felelős: dr. Gábor Zsolt
Felelős szerkesztő: Horváth Krisztina
Műszaki szerkesztő: Wolters Kluwer Hungary Kft.
Grafikai előkészítés: Wolters Kluwer Hungary Kft.
Tördelés: Korrinfo Hungary Kft.
Nyomdai munkálatok: Starkiss Digitális Nyomda és Grafikai Stúdió
Felelős vezető: Kiss Sándor

ISSN 2063-6253
Termékkód: NOV1017

Kiadványaink megtekinthetőek és megvásárolhatóak a shop.wolterskluwer.hu portálon.
Minden jog fenntartva, beleértve a sokszorosítás és a mű bővített, illetve rövidített változatának kiadási jogát is.
A Kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű, sem annak bármely része
semmiféle formában (fotokópia, mikrofilm vagy más hordozó) nem sokszorosítható.

