

JOGI FÓRUM PUBLIKÁCIÓ

Dr. Domokos N. Márton

"Tell me the truth, are we still in the game?"

avagy

**A számítógépes- és videojátékok tartalmával kapcsolatos jogi szabályozás
legfontosabb gyakorlati kérdései**

1. BEVEZETÉS

"Tell me the truth, are we still in the game?" - kérdezi David Cronenberg *eXistenZ* című sci-fi filmjének egyik főszereplője, mert már nem látja az általa játszott, megtévesztően élethű számítógépes játék és a valóság közötti határvonalat. A történet ugyan érthető módon nem tér ki arra, hogy a filmben látott (közel)jövő jogszabályai vajon szabályozzák-e ezt a kérdést, mindenesetre a napjainkban a témával foglalkozó szakemberek és persze a leginkább érintett felek, a játékosok is érzékelik az egyre valóságosabb számítógépes- és videojátékok által felvetett, a Jude Law által alakított neurotikus játékos által is felvetett problémát.

A számos platformon (számítógépen, konzolon, mobiltelefonon és az interneten) játszható játékok mára ugyanis tömeges fogyasztási cikkeké váltak. A rendelkezésre álló elemzések alapján megállapítható, hogy a számítógépes- és videojátékok játékok piaca az elmúlt években robbanásszerű növekedett és ez feltehetőleg a jövőben is így folytatódik. Az Amerikai Egyesült Államokban (USA) a háztartások 68%-a játszik számítógépes- és videojátékokkal, a játékosok életkora átlagosan 35 év, a 2008-ban eladott játékok értéke 11.7 milliárd dollár volt.¹ Európában az iparág által generált jövedelem 2007-ben elérte az évi 7,3 milliárd eurót.² Az iparágban egy-egy játék kapcsán mozgó pénzüsszegek is figyelemre méltóak: a Take-Two Interactive Software Inc. (mint a jelen írásban még említésre kerülő *Grand Theft Auto* elnevezésű sorozat fejlesztője) a hírek szerint³ 50 millió dollárt kapott a Microsoft-tól azért, hogy a sorozat negyedik részéhez tartozó két kiegészítés kizárólag Xbox360-on legyen elérhető.

A TMT iparág változásait többek között a Deloitte Touche Tohmatsu nemzetközi könyvvizsgáló és tanácsadó cég éves hírlevelei követik nyomon. A társaságnak már a 2007-es előrejelzése⁴ is elsősorban az online játékok gazdasági jelentőségét emeli ki: a virtuális világok GDP-je havonta 10%-kal nő, 2007-ben a *Second Life* GDP-je mintegy 700 millió dollár, és a virtuális valóságban lezajlott tranzakciók hatással lesznek a felhasználók valós gazdasági helyzetére is (pl. virtuális pénzeszközök valós pénzben való felvétele). A jelentés mindazonáltal megjegyezte, hogy a virtuális világok üzleti lehetőségeit nem szabad túlbecsülni, ugyanis korlátozott azon felhasználók száma, akik évente 500 dollárt költenek virtuális életükre.⁵

Népszerűségük és gazdasági jelentőségük elismerése mellett - a többi médiumhoz hasonlóan - a számítógépes- és videojátékok vizsgálata is viták sorát váltotta ki: orvosi szempontból (létezik-e a játékfüggőség?), kriminológiai szempontból (a valóságban is erőszakos magatartást váltanak-e ki a

felhasználóból az erőszakos tartalmú játékok⁶⁾, társadalomtudományi szempontból (milyen hatást gyakorolnak a kiskorúak fejlődésére a játékok⁷⁾, médiakritikai szempontból (a játékok "kreatív" és "művészi" jellegének vizsgálata). A számítógépes játék mint médium sokoldalú felhasználási lehetőségeit bizonyítandó, a "csak" szórakoztató célból készített játékok mellett ma már elterjedtek az úgynevezett "komoly" játékok is.⁸

Sajnos a számítógépes- és videojátékok a "kívülálló" nagyközönség (vagyis nem a játékosok) számára leginkább ismert média-megjelenésének legtipikusabb esete, amikor valamely erőszakos bűncselekmény elkövetőjének az otthonát átkutatva a bűnüldöző szervek akciójátékokat találnak. Ezzel pedig (laikus szemmel, mértékadó tudományos kutatás hiányában és némi bulvárszemlélettel rásegítve) máris adott az összefüggés például egy erőszakos cselekmény és az adott akciójáték használata között (paradox módon a "negatív reklám" sokszor a játék eladási mutatóinak növekedéséhez vezet). Ma már azonban a számítógépes- és videojátékok kidolgozása (grafika és hang) egyre színvonalasabb, tartalmuk pedig hihetetlenül komplex (és a fejlesztési technikák egyre jobban fejlődnek), így összetett természetük összetett megközelítést kíván az iparágban érintett felek (vagyis a törvényhozó szervek, a szabályozó hatóságok, a gyártók, a forgalmazók és a fogyasztók) részéről. Ez az összetett megközelítés sajnos ma még nagyon sok esetben hiányzik.

A számítógépes- és videojátékok iparágának és a játékok színvonalának (élethűségének) növekedése és a játékok tartalmával kapcsolatban keletkezett jogviták természetesen felkeltették a jogászok figyelmét is, és felmerült a kérdés, vajon szükséges-e a játékok tartalma által felvetett szabályozási kérdéseket az egyes felhasználói csoportok (pl. kiskorú játékosok, kormányzatok, egyházak stb.) vélt vagy valós érdekére figyelemmel jogi úton szabályozni. Amennyiben a válasz igen, vagyis nem elég az iparági önszabályozás, vajon alkalmazhatóak-e a játékokra a "hagyományos" médiumokat szabályozó jogszabályok, vagy új jogszabályok meghozatalára van szükség? Egyáltalán, mik azok az esetek, amikor a törvényhozónak feltétlenül tartalomszabályozási kérdésekbe kell avatkoznia?

A fentieket felismerve a jelen írás célja, hogy elsősorban jogi szempontból rövid áttekintést nyújtson a számítógépes- és videojátékok tartalma által a gyakorlatban felvetett kérdésekről. Amint az majd a végkövetkeztetésből kiderül, véleményem szerint a szórakoztatóipari termékek törvényhozói úton történő tartalom-szabályozása, illetve a termék forgalmazása tartalmi szempontokon alapuló korlátozása szükségtelen, mert az (alábbiakban részletesebben bemutatásra kerülő) iparági önszabályozási módszerek a gyakorlatban működőképesek és a fogyasztók választási szabadságát a legteljesebb módon tiszteletben tartják. Ez az álláspont mindazonáltal semmiképpen sem vonatkozik a nem tisztán szórakoztató célból, hanem a véleménynyilvánítási szabadság terjedelmének legliberálisabb értelmezésével sem tolerálható, nyilvánvalóan rosszindulatúan, provokatív szándékkal (pl. öncélú szexualitás vagy erőszak), vagy rasszista indítékból készített, bolti forgalomba nem is került (például a KZ Manager, Olah Action, Ethnic Cleansing néven hírhedté vált) "alkotásokra".

2. Az USA jogi szabályozása és gyakorlata

2.1 Az ESRB besorolási rendszer

Az Entertainment Software Rating Board (ESRB) egy, az Entertainment Software Association (ESA) nevű iparági szövetség által 1994-ben alapított nonprofit szervezet, amely számítógépes és videojátékok korhatár-megállapításával, reklámozással és az online magánszféra védelmével kapcsolatos iparági iránymutatások végrehajtásával foglalkozik. Az ESRB által a játékok kategorizálására használt korhatár- és tartalom-besorolási rendszer használata nem kötelező, mindazonáltal a legtöbb, az USA-ban és Kanadában forgalmazott játék ezen szempontok szerint kerül besorolásra, sőt, egyes forgalmazók kizárólag ESRB-besorolással rendelkező játékot engednek a piacra. Fontos megjegyezni, hogy a rendszer célja a játékok tartalmáról való objektív tájékoztatás, a besorolás nem minősíti a játékok tartalmát vagy tiltja meg a játékok forgalmazását megtiltása, és a besorolás során minden esetben az érintett játék egészét vizsgálják, nem csak egyes kiragadott részleteket. Az ESRB rendszer ismertsége rendkívül jó, az amerikai szülők 86%-a tisztában van létezésével.⁹

Az ESRB rendszer a játékok tartalma megállapításának érdekében alapvetően a következő (a játék dobozának hátoldalán piktogram formájában feltüntetésre kerülő) elemek jelenlétét (és azok különböző fokozatait) tartja fontosnak vizsgálni: alkohol, erőszak, humor, információközvetítés, trágárság, meztelenség, szerencsejáték, szexualitás, kétértelmű (provokatív) tartalom, dohányzás és kábítószer-használat. Az ESRB emellett hat különböző korhatár besorolást tartalmaz (melyek a játék dobozának fedőlapján kerülnek feltüntetésre): "EC" - Early Childhood, "E" - Everyone, "E10+" - Everyone 10 and older, "T" - Teen, "M" - Mature, "AO" - Adults Only. 2006-ban az ESRB 1.285 játék besorolását végezte el (a vizsgált játékok 1%-a kapott "AO", azaz "csak felnőtteknek" besorolást¹⁰). (Kanadában ugyanakkor a Soldier of Fortune és a Manhunt című akciójátékok esetében megtörtént, hogy egyes tartományok állami szervei felülbírálták az ESRB-besorolást.). Az ESRB-rendszer szerinti besorolást megelőzően közzétett reklámanyagok "besorolás alatt" (rating pending) megjelölést kapnak. Fontos szabály, hogy "besorolás alatt" megjelöléssel maga a játék az önszabályozási rendszer értelmében nem kerülhet forgalomba. A felhasználók által irányított/alkotott elemeket (pl. a felhasználók által kezdeményezett beszélgetés, a felhasználók által alkotott grafikus elemek) tartalmazó online játékok tekintetében "a játékban tapasztalt környezet változhat az online játék során" megjelölés figyelmezteti a felhasználókat, hogy a játékosok által irányított/alkotott elemek nem kerültek megvizsgálásra az ESRB-besorolás szempontjából. A játékkal kapcsolatban a legfőbb információt a korhatár-besorolás adja meg, a tartalom-alapú besorolás csak kiegészítő információkat tartalmaz. Ennek következtében összetettebb játékok esetén nem kötelező az összes, a játékra alkalmazható tartalom-alapú besorolás fajtát feltüntetni a játék dobozán, és természetesen egy-egy tartalom-megjelölés (pl. "kétértelmű tartalom") az egyes korhatár besorolásokon belül mást jelent. Besoroláskor lényeges elemnek minősül minden, ami a játék egészének jellegét (történet, helyszín, célok, az "extrém" tartalom gyakorisága), valamint a játék "legextrémebb" elemeit (a fent ismertetett tartalom-

megjelölések figyelembevételével) tükrözi. Tekintettel a játékok összetett természetére, a besorolás alkalmával egyéb elemek (pl. a játékban alkalmazott motiváló eszközök/jutalmak, a játékos lehetősége a játékmenet irányítására) is figyelembe vételre kerülnek. Amennyiben a játék forgalomba hozott változatának tesztelése során olyan elemet fedeznek fel, amely a besorolást befolyásolta volna, az ESRB jogosult ezzel kapcsolatban lépéseket tenni, ideértve akár az eredeti besorolás visszavonását, a gyártó kötelezését a hibák kijavítására (pl. újracímkezés, termék visszahívás) és pénzbírság kiszabását is. Az ESRB nem áll a forgalmazókkal szerződéses kapcsolatban, így döntéseit nem is kényszerítheti ki velük szemben, ugyanakkor számos ponton együttműködik velük (személyzet oktatása, belső szabályzatok kidolgozása, információs anyagok biztosítása stb.).

Az önszabályozási rendszerben részt vevő forgalmazók által kötelezően alkalmazandó a "Felelős Reklámozási Gyakorlattal kapcsolatos Elvek és Iránymutatások"¹¹ elnevezésű szabályzat, továbbá számos, a játékok csomagolásával és reklámozásával kapcsolatos egyéb követelmény (pl. az "M" besorolású játékok reklámozási helyeivel kapcsolatos korlátozások). Az ESRB rendszer részletes szabályainak és azok gyakorlati alkalmazásának áttekintését követően megállapíthatjuk, hogy a rendszer rendkívül jól kidolgozott és informatív, felülvizsgálata - a gyakorlati igényekre figyelemmel - folyamatos, alkalmazása széles körben elterjedt és a felhasználók közötti ismertsége is rendkívül jó. Bevezetését és alkalmazását mindenképpen sikeresnek tekinthetjük.

2.2 Törvényhozói próbálkozások a számítógépes játékok tartalmának szabályozására

Mint ahogy az már a Bevezetésben is említésre került, az iparágat és a játékokat még közvetetten sem ismerő nagyközönség a játékokról főleg a médián keresztül közvetített, sokszor rendkívül leegyszerűsített szempontból hall. Egy-egy, egyszerűen kommunikálható téma kiemelésével (pl. kiskorúak védelme) számottevő médiafigyelmet lehet elérni. Ennek a jelentőségét ismerte fel számos amerikai politikus is - így születtek meg a számítógépes játékok tartalmának jogszabályi úton való szabályozásával kapcsolatos törvénytervezetek.¹² A játékok tartalmát kötelezően szabályozó törvényjavaslatok általában vagy az ESRB besorolási eljárása során a gyártók (önkéntes) nyilatkozatain alapuló besorolás helyett az ESRB besorolási eljárása során a játékok tartalmához való teljes hozzáférés kötelezővé tételét vezették volna be (Truth in Video Game Rating Act), vagy bizonyos besorolású játékok értékesítését korlátozták volna, általában életkortól függően (Family Entertainment Protection Act). Az USA-ban szövetségi szinten nem került sor a számítógépes- és videojátékok tartalmának szabályozására, csak a játékokkal kapcsolatos kutatásokat - mértékadó tudományos eredmények elérése érdekében - támogatják szövetségi szintű jogszabály útján (Children and Media Research Advancement Act - CAMRA).¹³ Egyes államok törvényei az ESRB-rendszer kötelező magyarázatát (pl. Georgia, Washington) vagy használatát (New York) írják elő a forgalmazók számára. A tartalomszabályozással kapcsolatban számos tagállami kezdeményezés is született, azonban az illetékes bíróságok az elmúlt években - az USA Alkotmányának a szólásszabadságot biztosító Első Alkotmánykiegészítésére hivatkozással - ezeket a legtöbb esetben alkotmányellenesnek nyilvánították. A bíróságok érvelésének központi eleme,

melyet minden, a számítógépes- és videojátékok tartalmát szabályozni kívánó törvényhozónak érdemes megfontolnia, hogy a játékok összetett természetükre tekintettel művészeti alkotásoknak tekintendők, így megilleti őket a szólásszabadság által biztosított alkotmányos védelem, az államnak pedig nincs joga az ilyen jellegű tartalomszabályozási kérdésekben korlátozni a fogyasztók szabadságát.

A fenti fő érv mellett az egyes ítéletek legtöbbször az alábbi alkotmányos kifogásokat emelték ki az érintett jogszabályokkal kapcsolatban:

- *"a vonatkozó törvény megfogalmazása túl bizonytalan ahhoz, hogy egy átlagos intelligenciával rendelkező személy megállapíthassa, hogy mi az, amit a jogszabály tilt"*¹⁴,
- *"az államnak a törvényben foglalt céljai megvalósítására sokkal kevésbé korlátozó eszközök is vannak, például az ESRB besorolási rendszer használata, vagy a szülők döntése az érintett játékok kiskorúak általi használatával kapcsolatban"*¹⁵,
- *"az alperesek nem bocsátottak a bíróság rendelkezésére alapos bizonyítékot arra vonatkozóan, hogy az erőszakos videojátékokkal való játék agresszív érzéseket ébreszt a kiskorúakban, vagy agresszív viselkedést váltana ki"*¹⁶,
- *"a kisvállalkozás formájában működő forgalmazóknak aránytalan terhet jelentene, ha kötelezővé tett címkézési kötelezettségeknek meg kellene felelniük"*¹⁷.

3. AZ EURÓPAI SZABÁLYOZÁS

3.1 Az Európai Unió jogi szabályozása

Mint azt már a Bevezetésben ismertetett adatokból láthattuk, a számítógépes- és videojátékok piaca az Európai Unióban (EU) is számottevő. Az iparág uniós eredményeinek növekedése közvetve a lisszaboni célkitűzésekre is hatással van: az online játékok terjedése például bizonyíthatóan összefüggésben van a szélessáv használatának erősödésével. Az uniós játékipar már csak azért is figyelemre méltó, mert becslések szerint az európai gyártású játékok USA-beli elterjedtsége az európai gyártású filmek mintegy kétszerese (míg az USA-ban gyártott játékok uniós elterjedtsége az USA-ban gyártott filmek fele), gyártásuk (és a kapcsolódó kutatás-fejlesztés) tehát fontos versenyképesség-növelő tényező az EU számára. Az EU a számítógépes- és videojátékok tartalmát közvetlenül jogszabályi úton nem szabályozza. A témával kapcsolatos jogi szabályozás tekintetében közvetlen szabályozással próbálkozó USA fent megismert tapasztalataira figyelemmel reméljük, hogy ez a *"light touch regulation"* így is marad, és nem kerül sor közvetlenül tartalomszabályozási elemeket tartalmazó uniós jogszabályok elfogadására. Az önszabályozás sikerét emelte ki vonatkozó 2007-es beszédében¹⁸ a más esetekben egyébként szigorú audiovizuális szabályozási politikát képviselő Viviane Reding EU biztos is.

Az EU mindemellett egyes jogalkotási eszközeiben azonban - általában ajánlás jelleggel, kiemelve a kiskorúak és az emberi méltóság védelmének jelentőségét - többször kitér a számítógépes- és videojátékok tartalma által felvetett jogi kérdésekre.

A kiskorúak és az emberi méltóság védelmének általános szintű fontosságát és a vonatkozó magatartási kódexek kidolgozásának szükségességét több közösségi jogi dokumentum is hangsúlyozza (98/560/EK tanácsi ajánlás, Biztonságosabb Internet Cselekvési Terv, 2000/31/EK Irányelv).

A fogyasztók, különösen a fiatalok, egyes video- és számítógépes játékok korcsoportok szerinti címkézése általi védelméről szóló, 2002. március 1-jei 2002/C65/02. számú tanácsi állásfoglalás a játékok tartalmának értékelésével és korcsoportok szerinti besorolásával kapcsolatban egyértelmű tájékoztatásának szükségességét emelte ki. A videojátékok jobb átláthatóságának és szabad forgalmának biztosítása érdekében ezért az összes tagállamban egyértelmű és egyszerű besorolási rendszerek alkalmazására kell ösztönözni. Külön érdemes megemlíteni még az Európai Parlament és a Tanács 2006. december 20.-i ajánlását (2006/952/EK) a kiskorúak és az emberi méltóság védelméről és a válaszadás jogáról (az európai audiovizuális és online információs szolgáltatási ipar versenyképességével összefüggésben). A gyakorlati tapasztalatokra figyelemmel az ajánlást mindenképpen fontosnak tekinthetjük abból a szempontból, hogy a számítógépes és videojátékok tartalma által felvetett kérdések megoldásával kapcsolatban nem azok jogszabályi úton való szabályozását támogatja, hanem az önszabályozási törekvésekhez (pl. médiismeretek vagy médiaoktatási programok, magatartási kódexek, forródrótok, szűrőrendszerek, pl. INSAFE hálózat) ad iránymutatásokat. A fentiekén túl a Bizottság az Európai Parlamentnek, a Tanácsnak, az Európai gazdasági és Szociális bizottságnak és a Régiók Bizottságának a fogyasztóknak - különösen a kiskorúaknak - a videojátékok használata tekintetében történő védelméről szóló 2008-as Közleménye is kiemelte, hogy a játékok forgalmazásával kapcsolatos tilalmak csak kivételes esetekben és arányos mértékben indokoltak, éppen ezért alkalmazását az emberi méltóság súlyos megsértésének esetére kell korlátozni. A Közlemény szintén támogatja az ön- és társszabályozó, páneurópai, platformtól független korhatár-besorolási rendszer megvalósítását szolgáló erőfeszítéseket. A Bizottság ugyanakkor javasolta, hogy a videojátékok kiskereskedelmi forgalmazásában érintett érdekelt felek egyezzenek meg a videojátékoknak a kiskorúak részére történő értékesítéséről szóló páneurópai etikai kódex kidolgozásáról, vállaljanak arra nézve kötelezettséget, hogy gondoskodnak a szülők és gyermekek jobb tájékoztatásáról (az alábbiakban ismertetésre kerülő) PEGI-rendszerre vonatkozóan, valamint biztosítsák az említett kódex előírásainak alkalmazásához szükséges megfelelő eszközöket. Ebben a tekintetben az amerikai iparági együttműködés iránymutató lehet.

Az Európai Parlament a fogyasztóknak - különösen a kiskorúaknak - a videojátékok használata tekintetében történő védelméről szóló 2009. március 12-i állásfoglalása szintén rögzíti, hogy az iparágot ösztönözni kell az önszabályozó rendszerek további fejlesztésére és javítására, és hogy jelenleg nincs szükség uniós szintű jogszabályokra ezen a területen. Felveti ugyanakkor, hogy a

videojátékok (tagállami szintű) betiltásáért felelős hatóságoknak tájékoztatniuk kellene a többi tagállam megfelelő hatóságát és automatikus figyelmeztető üzenet útján nyilvánosságra kellene hozniuk a tilalmat a PEGI-rendszerben. A Parlament a fentiekén túl felszólította továbbá a Bizottságot, hogy egyedi jogalkotási intézkedéseken keresztül akadályozza meg az on-line játékok olyan tisztességtelen kereskedelmi tevékenységekre történő, visszaélészerű felhasználását, mint amilyenek azok a tevékenységek, amelyek tisztességtelenül bírnak rá a kiskorú felhasználókat arra, hogy jogi kötelezettségvállalásokat tegyenek (pl. automatikus előfizetéseken vagy emeltdíjas telefonvonalakat hívó, rosszindulatú tárcsázó programokon keresztül), és amelyek versenyellenes reklámüzeneteket továbbítanak (pl. termékmegjelenítés vagy más rejtett marketinges technikák). Az állásfoglalás kiemelte a szülői felügyelet fontosságát: javaslata szerint a tagállamoknak az iparággal együttműködve meg kell vizsgálniuk a (mobil) konzolokba vagy készülékekbe és számítógépekbe beépíthető "piros gomb" kidolgozásának előnyét, amellyel a szülők meggátolhatják bizonyos játékok működését, illetve adott időszak alatt korlátozza a játékhoz vagy egyes részeihez történő hozzáférést. A már említett "*light touch regulation*" koncepciója, és a jól működő önszabályozási rendszer ellenére ugyanakkor a Parlament állásfoglalásában felszólította a tagállamokat, hogy hozzanak külön polgári és büntetőjogi jogszabályokat az erőszakos tv-, video- és számítógépes játékok árusításáról. Az utóbbi javaslat az eddigi jól működő európai szabályozásra (illetve annak hiányára) figyelemmel negatív üzenetet hordoz, korlátozó jellegű tendenciának tekinthető, és gyakorlati szükségessége véleményem szerint megkérdőjelezhető.

Érdekességképpen még megjegyezhető - a számítógépes- és videojátékok piaca komolyságának érzékeltetésére - hogy nemrég felmerült, hogy a gyártók számára EU-szinten két év kötelező szavatosságot kellene előírni a játékok tekintetében is.

3.2 Az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI) és a PEGI Online

A PEGI az Európai Unióban (valamint Lichtenstein-ben, Svájcban, Norvégiában és Izlandon) 2003 óta használatos, a nagyobb gyártó cégek és kiadók támogatásával az Interactive Software Federation of Europe (ISFE)¹⁹ által kialakított egységes, az egyes országokban használt egyedi korhatár-besorolásokat felváltó besorolási rendszer. A PEGI honlapja 21 nyelven hozzáférhető, a felhasználók számára nagyfokú interaktivitást biztosítva (online besorolási, észrevételezési és panaszjelzés), és az ISFE több, a fogyasztói tudatosságot erősítő kommunikációs kampányt is indított/támogatott²⁰. Fontos tudni, hogy amerikai párjához hasonlóan a PEGI is az önszabályozás alapján működik, nem írja felül az egyes országok vonatkozó jogszabályait (amennyiben vannak ilyenek). Célja lényegében megegyezik az ESRB besorolási rendszerével: a fogyasztók tájékoztatása a játékok tartalmáról és ezzel a kiskorúak megfelelő védelme az életkoruknak nem megfelelő tartalmú játékokkal szemben. Az egységes európai besorolási rendszer kidolgozása már csak az egységes európai piac megteremtése miatt is fontos. Kihívás ugyanakkor, hogy az egységes rendszer képes legyen megfelelni a résztvevő országok legkülönbözőbb kulturális elvárásainak (lásd például a játékok egyes országoként módosított változatát). A PEGI szabálygyűjteményét jelenleg a legtöbb

gyártó kötelező érvényűnek ismeri el, sőt, egyes országokban jogszabály rendeli el kötelező alkalmazását (pl. Hollandia, Lengyelország).

A besorolás az ESRB módszeréhez hasonlóan működik: adott egy korhatár-besorolás (3, 7, 12, 16 és 18) a játék csomagolásának előlapján, valamint egy tartalom-megjelölés (piktogram formájában) a csomagolás hátoldalán. A játékok tartalma alapvetően a következő elemek vizsgálata szerint kerül besorolásra: trágárság, hátrányos megkülönböztetés, kábítószer-használat, ijesztő tartalom, szexualitás, erőszak és szerencsejáték, valamint külön figyelemfelhívás, ha a játék online játszható. 2009 végéig a PEGI keretében több mint 11,000 játék vizsgálatára és besorolására került sor és a közvélemény-kutatások szerint a megkérdezett szülők 62%-a tud a rendszer létezéséről. 2008 végéig az értékelt játékok 4%-a kapott "18+" besorolást, és 50%-a "3+"-t. A kiadók és a PEGI-t működtető Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media (NICAM) elnevezésű szervezet közötti vitarendező fórum, valamint a fogyasztók részéről érkező panaszokat kivizsgáló szerv a NICAM keretei között működő, de független Panaszbizottság. Ha a Panaszbizottság egy panaszt megalapozottnak talál, és az érintett játék magasabb életkori besorolást igényel, mint amilyen számára megállapításra került, az adott játékot a forgalmazók a csomagolás újranyomtatásáig visszavonják a boltokból. A besorolás megváltoztatására az utóbbi időben például a következő játékok esetében került sor: az orvosi témájú Trauma Center: Under the Knife ("7"-ről "12"-re trágár beszéd miatt), a fantasy témájú Atlantis III: The New World ("3"-ről "12"-re enyhén trágár beszéd, és emberek, illetve állatok ellen elkövetett, nem látványos erőszakos cselekmények miatt). Mint láthatjuk, a PEGI felépítése az ESRB játékinformációs rendszerhez hasonló, ugyanakkor a PEGI által alkalmazott tartalom-besorolási rendszer némileg egyszerűbb amerikai társánál - az elkövetkező évek gyakorlata hivatott eldönteni, hogy a gyakorlati igényekre figyelemmel milyen módosítások szükségesek a rendszerben (a rendszer működőképességével kapcsolatban mindenesetre az eddigi tapasztalatok pozitívak).

A PEGI egyik legfontosabb kiegészítése a PEGI Online, célja, hogy az európai fiataloknak jobb védelmet biztosítson a nem megfelelő játéktartalommal szemben, és segítse a szülőket az online környezetben belüli kockázatok és potenciális veszélyek megértésében. Tárgyi hatálya az online játékokra (minijátékok/böngészős játékok, reklámjátékok, hálózati játékok, MMOGk (*massively multiplayer online game*)) terjed ki. Fontos különbség, hogy míg a PEGI a "változatlan tartalmú" játékokat vizsgálja, addig a PEGI Online a "folyamatosan változó tartalmú" (online) játékokat, így működőképessége nagyrészt gyakorlati megvalósításának folyamatos (a fogyasztók általi) nyomon követésén múlik. A PEGI Online négy fontos eleme a PEGI Online Safety Code and Framework Contract (POSC - kiterjed többek között a felelős reklámozási gyakorlatra, a káros tartalmak kiszűrésére és a magánszféra védelmére), a PEGI Online címke, a <http://www.pegionline.eu> weboldal és a PEGI-nél is alkalmazott független értékelési és vitarendezési rendszer. A POSC hatálya minden (a POSC-t magára nézve kötelezőnek elismert) online játékszolgáltatóra (vagyis gyártókra és honlap-üzemeltetőkre, amennyiben online játékot lehetővé tevő interaktív szoftvertermékek által online szolgáltatásokat nyújtanak). A POSC aláíró felei jogosulttá válnak egy, a számítógép által felismerhető, az adott weboldal PEGI-nek való

megfelelőségét igazoló "PO" címke használatára. A PEGI online címke megjelenik a játék csomagolásán, vagy magán a játék weboldalán. Ez az embléma jelzi, hogy a játék online játszható-e, illetve az adott játék vagy oldal olyan kezelő ellenőrzése alatt áll-e, aki gondoskodik a fiatalok védelméről. A PEGI Online bevezetése újabb példa arra, hogy az egyes önszabályozási rendszerek a hagyományos jogszabályoknál sokkal gyorsabban és rugalmasabban fejleszthetők tovább a gyakorlatban felmerülő igényeknek megfelelően.

A Bizottság a fent említett 2008-as Közleményében megállapította, hogy a PEGI jó eredményt ért el, és a PEGI online is olyan ígéretes kezdeményezés, amely a jobb szabályozás programjával összhangban megvalósuló önszabályozás szép példája. Következésképpen a tagállamoknak, az érintett ágazatnak és a többi érdekelt félnek - a szülőket is beleértve - további erőfeszítéseket kell tennie a videojátékok iránti bizalom erősítése és a kiskorúak védelmének javítása érdekében. A Bizottság ezzel összefüggésben felhívta a tagállamokat, hogy (ha még nem tették) nemzeti rendszereikbe illesszék bele a PEGI és PEGI online kezdeményezések keretében kialakított információs és besorolási rendszert. Kérdéses, hogy az alapvetően önszabályozási alapon működő rendszert szükséges-e jogszabályi szintre emelni, mindenesetre ez hasznosabb megoldás, mint az iparági gyakorlattól független, közvetlen tartalomszabályozó jogszabályok meghozatala.

3.3 Németország és az Egyesült Királyság

Érdemes külön megemlíteni Németország és az Egyesült Királyság némileg szigorúbb nemzeti szabályozását.

Németország a PEGI besorolási rendszer helyett saját besorolási rendszert alkalmaz. A besorolás alá nem került játékokat a Fiatalokra Veszélyes Médiumokat Ellenőrző Hivatal (*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*) vizsgálja meg, és az *Indizierung* elnevezésű eljárás végén a hivatal elrendelheti, hogy a játékokat csak rendkívül szigorú, törvényben (*Jugendschutzgesetz*) meghatározott feltételek mellett lehessen forgalmazni (pl. csak 18 éven felüliek számára, csak üzlethelyiségben, postai úton nem, a vásárló egyedi kérésre lehessen eladni, és ne lehessen azokat reklámozni sem üzletekben, sem a médiában).²¹

Az Egyesült Királyság vonatkozó jogszabálya (*Video Recordings Act 2010*) annyiban tartalmaz kötelező többlétszabályozást az önkéntes alapon alkalmazandó PEGI-hez képest, hogy a szexuális tevékenységet, meztelenséget, nagyobb erőszakos cselekményeket, filmbetéteket tartalmazó számítógépes- vagy videojátékokat kötelező benyújtani a British Board of Film Classification (BBFC) részére, ami a filmekhez hasonló korhatár-besorolással és tartalomleírással látja el azokat. A BBFC korhatár-besorolásai kötelezően alkalmazandók, tehát az adott besorolásban meghatározott életkornál fiatalabb személy részére tilos az érintett játékot eladni. Lehetőség van a besorolás megtagadására, ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a játék nem forgalmazható. Mindkét ország gyakorlata meglehetősen aggályos, mert egyfajta cenzúrát jelent a játékok tekintetében, másrésztől hatékonysága is kérdéses, hiszen a játékos könnyedén megvásárolhatja a "betiltott"

játékot más országokból. Az angol szabályozás azonban változik: 2009. június 16. óta a videojátékok tekintetében már az Egyesült Királyságban is egyedül a PEGI használatos besorolási rendszerként²², és az újonnan elfogadott Digital Economy Act 2010 értelmében az erőszakos tartalmú, vagy bűnözésre bátorító játékok értékelése a Video Standards Council hatáskörébe fog tartozni²³.

3.4 A görög játéktilalom ügye

A törvényhozó a számítógépes- és videojátékok használatát az EU-nak csak egy tagállamában szabályozta közvetlenül: Görögországban 2002. július 30-án lépett hatályba az a törvénymódosítás, amely az elektromos, elektromechanikus és elektronikus játékok (ideértve tehát nem csak a szerencsejáték-gépeket, hanem a számítógépes játékokat is, bármilyen platformon, pl. mobiltelefonon is) nyilvános és nem-nyilvános helyeken való telepítése és használata (kaszinókat kivéve) esetére közigazgatási és büntetőjogi szankciókat helyezett kilátásba. A jogszabály meghozatalának indoka az illegális szerencsejáték visszaszorítása, azonban rögtön a támadások kereszttüzebe került, mind a nemzetközi szaksajtó²⁴, mind az Európai Bizottság részéről, rendelkezései ugyanis nemcsak ésszerűtlenek, de számos európai uniós jogi aktus rendelkezéseivel is ellentétesek. A C-65/05 számú ügyben 2006. október 26-án meghozott ítéletében az Európai Bíróság megerősítette a Bizottság ezzel kapcsolatos megállapításait. 2007. június 27-i közleményében a Bizottság újra felhívta Görögország figyelmét, hogy tegyen eleget az ítélet rendelkezéseit, ellenkező esetben a Bizottság bírság kiszabását fogja kezdeményezni az Európai Bíróságnál. A görög játéktilalom ügye kiváló példa arra, hogy milyen komoly jogi és gazdasági kérdések merülhetnek fel, ha egy állam közvetlenül, jogszabályi eszközökkel szabályozza a számítógépes- és videojátékok tartalmát és ezzel értelmetlen gazdasági károkat okoz az iparágban. Az érintett feleknek az ügygel kapcsolatos egyöntetűen negatív reakciója, valamint az illetékes EU szervek elmarasztaló határozatai is azt jelzik, hogy ez a fajta tartalomszabályozás az EU jogi környezetében gyakorlatilag nem életképes.

3.5 Magyarország

Az angolszász országokkal ellentétben Magyarországon szinte egyáltalán nincsen szabályozási gyakorlat a számítógépes- és videojátékokkal kapcsolatban. Ennek oka feltehetőleg összetett: az ország gazdaságának méretéből kifolyólag a játékok piaca sem akkora, hogy jogszabályi úton legyen érdemes szabályozni az érintett termékek tartalmát, valamint a fogyasztói tudatosság sem olyan mértékű még, hogy a játékok akár az egyes fogyasztóvédelmi-csoportok látókörébe kerüljenek. A PEGI rendszer nálunk is használatos, ismertségéről azonban tudomásom szerint nem állnak rendelkezésre statisztikák - a fogyasztói tudatosságot növelő információs kampányokból azonban sosem lehet elég.

4. GYAKORLAT

Az alábbiakban gyakorlati példákon keresztül ismertetem, hogy mik azok a problémák, melyek a számítógépes- és videojátékok tartalmával kapcsolatban eddig felmerültek, illetve felmerülhetnek, valamint röviden bemutatom az érintett felek (szabályozó hatóságok, gyártók, forgalmazók, fogyasztók) választát és megoldási javaslatait.

4.1 Erőszakos tartalom a játékokban

"When a dude's gettin bullied and shoots up his school, they blame it on Marilyn and the heroin - where were the parents at?" kérdezi Eminem a „The Way I Am” című számában - találoán, hiszen az alábbi példából úgy tűnik, hogy egyes szabályozó hatóságok és jogászok sok esetben valós problémákért a szórakoztatóipari termékeket teszik felelőssé, és szerintük erre megoldást jelenthet a játékok tartalmának jogszabályi úton való korlátozása, illetve a tartalommal kapcsolatos peres úton történő igényérvényesítés, felülírva a fogyasztók döntési szabadságát. Az egyik első játék, melynek tartalma szélesebb körben (vagyis nem csak a játékosok között) visszhangot keltett, az azonos című Sylvester Stallone film alapján készült 1976-os Death Race, ahol a játékos autójával (természetesen a kor grafikai színvonalán ábrázolt) gyalogos-formájú szörnyeket gázolhatott. A mintegy két évtizeddel későbbi Carmageddon hasonló szellemű, ám megjelenítésében már sokkal élethűbb, a Mad Max és a hasonló autós akciófilmek hagyományait követő játék (melyben a játékos feladata többek között szintén az, hogy autójával gyalogosokat gázoljon) - Németországban forgalomba került változata "kisebb" módosításon esett át: a gyalogosokat a fejlesztők a játék erőszakos tartalmának csökkentése érdekében zombikra, illetve robotokra cserélték. Az Egyesült Királyságban a játék forgalmazását először nem engedélyezte a BBFC, egy legfelsőbb bírósági döntés azonban feloldotta a tilalmat. Talán a leghíresebb tartalomszabályozási példa, amikor a BBFC 2007. június 19-i határozatában²⁵ nem engedélyezte a sorozatgyilkos témájú, az ESRB szerint "AO" besorolást kapott Manhunt 2 forgalmazását, hivatkozással arra, hogy a játék tartalma alapján nem forgalmazható, még esetleges módosításokkal sem, ugyanis az a Video Recordings Act értelmében "indokolatlanul sérelmes" lenne a fogyasztókra nézve. Susan Barty és Philip Carnell ügyvédek elemzése szerint²⁶ a határozat iránymutatásul szolgálhat a BBFC számítógépes játékok besorolásával kapcsolatos jövőbeni szigorú politikája kapcsán. Hosszas fellebbviteli eljárás után azonban a játék végül 2008. október 31.-én forgalomba kerülhetett az Egyesült Királyságban. 2003. novemberében haiti és kubai emberi jogvédő szervezetek pert indítottak a forgalmazók ellen a bűnözői szubkultúrákban játszódó "Grand Theft Auto: Vice City" című játék miatt, mintegy 15 ezer dollár kártérítést és a játéknak az üzletekből való visszahívását kérve, ugyanis véleményük szerint a játék (amely Miami-ban játszódik és szerepel benne egy fiktív haiti maffia) haiti szereplők meggyilkolására hív fel és pontokkal jutalmazza azt. A gyártó először azzal érvelt, hogy a játékban elhangzó, a pert indító felek által kifogásolt mondat ("*Kill all the Haitians!*") csak általános jelleggel, a játékban szereplő, haiti nemzetiségű negatív karakterekre vonatkoznak, végül meghátrált, és eltávolította a játék újonnan forgalomba kerülő verziójából azokat.²⁷ A számítógépes- és videojátékok elleni abszurd harcáról elhíresült amerikai Jack Thompson ügyvéd az

Egyesült Államok-beli Heath High School-ban elkövetett lövöldözést követően 33 millió dollár értékű kártérítést követelt a 14 éves tettes otthonában talált akciójátékok gyártói ellen azzal, hogy az általuk (gondatlanul) terjesztett tartalom érzéketlenné tette az elkövetőt és növelte erőszakra való hajlamát. Keresetét termékfelelősségi kérdésekre is alapozta (az érintett játékok erőszakos tartalmuk és az arra való figyelmeztetés hiányában "hibás" terméknek minősülnek). Az eljáró szövetségi bíróság a keresetet jogalap hiányában elutasította, azzal, hogy az alperesek az elkövető tetteit nem láthatták előre, tehát a károkozás megállapításához szükséges okozatosság nem áll fenn. A bíróság megállapította továbbá, hogy az alperesek által játékok formájában közölt "gondolatok, ötletek és képek nem minősülnek termékeknek", így a termékfelelősségi szabályok nem alkalmazandók. Az ítéletet a fellebbviteli bíróság helybenhagyta.²⁸ A Bully című, a gyermekek iskolai konfliktusait ábrázoló játék ESRB besorolása és tényleges megjelenése előtt a már említett Jack Thompson ügyvéd bírósági úton kért teszt példányt a játékból, annak érdekében, hogy a játékot megvizsgálhassa egy "független személlyel" és amennyiben az a floridai törvények alapján "közfelháborodást keltőnek" minősülhet, az illetékes bíróság megtilthatja a játék forgalmazását. Az ügyvéd többek között azért fordult a bírósághoz, mert egyes forgalmazók a még életkori besorolást nem kapott játékokra előrendeléseket vettek fel.²⁹ Az eljáró bíró kötelezte a gyártókat, hogy bocsássák a bíróság rendelkezésére a játék egy példányát, majd végzésében jóváhagyta a játék forgalmazását, hivatkozással arra, hogy nem talált benne olyan tartalmat, amely "ne fordulna elő a késő esti tévéműsorokban". A játék betiltására az Egyesült Királyságban is voltak kísérletek (a "Bullying Online" alapítvány és a Munkáspárt képviselője, Keith Vaz részéről) és akadt olyan forgalmazó (a DSG International plc tulajdonában álló Currys és a PC World), amely nem forgalmazta az egyébként "BBFC 15" besorolású játékot (a döntés érdekessége, hogy a DSG más "BBFC 18" besorolású játékot - pl. a Grand Theft Auto sorozatot vagy a Manhunt-ot - azonban forgalmazott). A Quentin Tarantino Kutyaszorítóban (Reservoir Dogs) című filmje alapján készült játék Ausztráliában "RC" (Refused Classification) kategóriába esett, vagyis nem kapta meg az "MA 15+" (15 éven felülieknek) legmagasabb korhatári besorolást sem - ez lényegében azt jelenti, hogy a játék nem forgalmazható az országban. (Ausztráliában a szórakoztatóipari termékek korhatári besorolását akkor az Office of Film and Literature Classification (OFLC) végezte, utódja az Australian Classification Board. A filmekkel ellentétben azonban a számítógépes játékok tekintetében nem létezik az R108+ vagy az x18+ kategória, így amelyik játékot tartalma miatt nem tudják besorolni az "MA15+" kategóriába, az lényegében nem forgalmazható. A további kategóriák hiányának oka, hogy az ausztrál törvényhozó a számítógépes játékokat gyermekeknek szóló médiának tekinti.) Jelenleg ez a számítógépes játékokkal kapcsolatos szabályozási hiányosság felülvizsgálat alatt áll. Az OFLC tanácsának határozata a döntést azzal indokolta, hogy a játékban a játékos a filmbeli hírhedt bankrablás során polgári személyeket ejthet túszul és kínozhat, akár "lassított" (slow-motion) formában is. Érdeemes megemlíteni, hogy Ausztráliában még többek között a "Marc Eckō's Getting Up: Contents Under Pressure" című játék kapott "RC" besorolást (a határozat szerint a graffitisek mindennapjait utópisztikus környezetben bemutató játék "a graffitizés "bűncselekményét" támogatja, azzal, hogy valódi graffitis technikákat, tippet és stílusirányzatokat mutat be, valamint élő - és korábban szintén illegálisan tevékenykedő - graffitis művészek életrajzát is tartalmazza"). A bandaháborúkat realiztikusan bemutató, a kortárs hip-hop

sztar, 50 Cent főszereplésével és önéletrajzi elemeivel súlyosbított és az X-Play, számítógépes- és videojátékokkal foglalkozó tévéshow által a legrosszabb Playstation 2 játéknak minősített "50 Cent: Bulletproof" sem volt forgalmazható Ausztráliában.

4.2 Szexuális tartalom a játékokban

A játékok szexuális tartalmával kapcsolatban talán a legismertebb ügy, amikor a 2004-ben megjelent Grand Theft Auto: San Andreas című játék az úgynevezett "Hot Coffee Minigame" miatt került a támadások keresztútjába. A minigame egy, a játékban elrejtett történet-szál, amely során a főhős szexuális kapcsolatot létesíthet barátnőivel, melynek létezésére egy utólagos módosítás (mod) felbukkanása után derült fény (a sorozathoz egyébként több mod is megjelent, újfajta autókat, játékmeneteket bevezetve, az azonban mindig kérdéses, hogy az ilyen jellegű módosítások nem sértik-e a szoftverrel kapcsolatos szerzői jogokat és a vonatkozó végfelhasználói licencszerződés rendelkezéseit). Az ügyben eljáró FTC illetékes osztályának vizsgálata a hatóság és a gyártók közös megegyezésével zárult, melynek értelmében az FTC kötelezte a gyártókat, hogy játékaikon és azok reklámjain világosan és feltűnően tüntessék fel a besoroláshoz szükséges tartalmat (kivéve, ha azt már a besorolást végző szervezet rendelkezésére bocsátották, tilos azonban a gyártóknak megtéveszteniük a szervezetet). Ezen túlmenően a gyártók kötelesek létrehozni egy olyan rendszert, amellyel a játék minden tartalmi eleme megvizsgálható a besorolást végző szervezethez való benyújtását megelőzően. Az egyezségben foglaltak megvalósításáról a gyártók kötelesek tájékoztatni az FTC-t, az egyezség megszegése esetén az FTC 11 ezer dollár bírságot szabhat ki.³⁰ Perindításra egy magánszemély részéről is sor került: Florence Cohen több mint ötmillió dollár értékben kártérítést indított arra hivatkozással, hogy kár érte, mert azt hitte, egy "M" kategóriás játékot vett az unokájának. A felperes "class action" (csoportos kereset) minősítést kért a játék vásárlóinak, a fogyasztók megtévesztésével, megtévesztő reklámozással, csalással és jogtalan vagyonszerzéssel vádolva a gyártókat.³¹ Az ESRB az "M" besorolást "AO" besorolásra változtatta (a döntés üzleti jelentősége, hogy a nagyobb amerikai viszonteladói láncok, mint pl. a Wal-Mart, nem forgalmaznak "AO" besorolású játékokat) és az eBay is elkülönítve kezeli azokat. A gyártó később (egy, a minigame-t eltávolító patch kibocsátása mellett) visszavonta a forgalomba került példányokat és piacra dobta a játék "megtisztított" változatát, ami újra "M" besorolást kapott.³² A besorolást az OFLC is megváltoztatta, "MA 15+"-ról "RC"-re, tehát a játékot Ausztráliában nem forgalmazhatták. A PEGI már a rejtett jelenetek nyilvánosságra kerülése előtt is a legmagasabb, "18+" kategóriába sorolta a játékot, úgyhogy Európában emiatt - és nyilván a szexualitás ábrázolásában az USA-tól való kulturális különbség miatt is - az eset sokkal kisebb visszhangot keltett. A fentihez hasonló problémával szembesültek a talán mindenki által ismert Sims 2 készítői is, igaz, ott a játék felhasználói készítettek mod-okat a játék szexuális tartalommal való "bővítésére", ami - mint azt már említettem - szerzői jogi kérdéseket is felvetett.³³ 2006 májusában az ESRB ugyanilyen okból a The Elder Scrolls IV: Oblivion című fantasy játék "Teen (13+)" besorolását "Mature (17+)"-re változtatta, mert a játék forgalomba került változatában további, a besorolást során nem vizsgált erőszakos tartalmat talált, valamint egy nem hivatalos kiegészítő segítségével a játékosok féltelmetlenül láthatták a női karaktereket. A The Elder Scrolls IV: Oblivion a besorolás

felülvizsgálatának érdekes esete: az ESRB konkrét példával igazolta döntését (a besorolási eljárás során a fejlesztők egy felakasztott test távoli, sötétben látható képét bocsátották az ESRB rendelkezésére, míg a forgalomba került játékban a felhasználó közelről megvilágíthatta a testet, és láthatta sérüléseinek részleteit)³⁴, a szexuális tartalommal kapcsolatban azonban többen bírálták azt a gyakorlatot, miszerint egy, nem a fejlesztők által készített kiegészítő által biztosított lehetőség miatt a játék besorolásának megváltoztatásával közvetlenül a fejlesztőt vonták felelősségre.³⁵

4.3 Szellemi alkotásokkal és személyhez fűződő jogokkal kapcsolatos problémák

A Resistance: Fall of Man című játék megjelenését nem kifejezetten az életkor-besorolással kapcsolatos kifogások miatt kísérte vita, mégis érdemes megemlíteni, mint a számítógépes játékokkal kapcsolatban felmerülő egyik lehetséges probléma alanyát. A játék az 1950-es években játszódik egy fiktív Európában, ahol az emberek a földönkívüli támadók ellen harcolnak. Az angol egyház perrel fenyegette meg a játék forgalmazóját arra az esetre, ha nem hívja vissza a játékot a forgalomból, hivatkozással arra, hogy a gyártó engedély nélkül használta fel a manchesteri katedrális a játék egyik helyszínéeként. Az angol egyház szerint ugyanis *"rendkívül felelőtlen lépés egy világszerte ismert gyártó részéről, hogy az egyik legnagyobb katedrálisunkat fotóminőségben újrateremti és az épületben tűzharca biztatja az embereket"*. A forgalmazó - amellett, hogy állítása szerint minden szükséges engedélyt beszerzett a játék elkészítése során - a sajtóban azt nyilatkozta, hogy *"a játék helyszínét nem fénykép, vagy videofelvétel, hanem számítógép által előállított képek alkotják, és a játék célja csupán szórakoztatás, tartalma egyáltalán nem a valóságon alapul"*.³⁶ Annak ellenére, hogy a forgalmazó kiemelte, maga az érintett helyszín (ahol egyébként csak néhány jelenet játszódik) nem egy bizonyos templomot jelenít meg, hanem általánosságban egy középkori templomot, felhívta figyelmet arra is, hogy *"történelmi épületek - mint például a Tokyo Tower a Godzilla-filmekben vagy az Empire State Building a King Kong feldolgozásaiban - gyakran jelennek meg szórakoztatóipari termékekben"*.³⁷ A kérdés, hogy meg lehet-e tiltani a hatályos szerzői jogi jogszabályok alapján egy bizonyos helyszínnek valamely szórakoztatóipari termékben való megjelenítését. Alex Chapman angol jogász elemzése szerint³⁸ nem, ugyanis az angol szerzői jogi törvény (1988 Copyright Designs and Patents Act) ugyanis kifejezetten kimondja, hogy nem sérti a szerzői jogot valamely, a nagyközönség által megtekinthető művészeti alkotás (ideértve a közterületen vagy a nagyközönség számára nyitva álló helyen található épületeket és szobrokat), nem beszélve arról, hogy katedrális szerzői jogi védelem alá eső elemeire alkalmazandó 70 éves védelmi idő is lejárt. Hasonló jogvitával szembesültek a The Warriors, valamint a City of Heroes című játékok gyártói is. Az előbbinél egy, a játék alapjául szolgáló filmben szereplő színész tagadta meg képmásának felhasználásra vonatkozó engedélyét, az utóbbi esetben pedig az inspirációul szolgáló képregények jogtulajdonosai tiltakoztak (itt a per végül közös megegyezéssel zárult, a fogyasztók számára is eredményesen: a peres felek közös játékfejlesztésbe fogtak). A kérdés egyébként igazán a való életen alapuló játékoknál izgalmas: a sportjátékoknál (ahol a hiteles környezet ábrázolása elengedhetetlen) például különösen figyelni kell a szellemi alkotásokkal kapcsolatos jogi kérdésekre (pl. sportruházat felhasználása a játékban)

és a személyhez fűződő jogokra (pl. sportolók külsejének felhasználása a játékban). A hamburgi bíróság például megtiltotta egy focis játék gyártójának a játék forgalmazását, mert Oliver Kahn nem engedélyezte, hogy külsejét felhasználják a játékban. A gyártó egyébként az illetékes szövetségektől beszerezte az engedélyt a többi játékos külsejének felhasználására, a kapus azonban nem tartozott az engedélyt kiadó szövetségekbe.³⁹ Videójátékokkal kapcsolatban már szabadalmi vitákra is sor került: legutóbb a játékkal kapcsolatos szabadalmakat lehetővé tevő Egyesült Államokban, a Simpsons Road Rage nevű játékkal összefüggésben.

4.4 Politika és a játékok

A számítógépes játékok néha politikai szempontból is kényes kérdéseket vethetnek fel. Az Észak-Korea és Dél-Korea konfliktusát bemutató játékok forgalmazása például mindkét érintett országban tiltott (leghíresebb példa a Jack Ryan sorozatról nálunk is jól ismert Tom Clancy neve által fémjelzett Ghost Recon 2. és Splinter Cell: Chaos Theory című játékok - az előbbiben a játékos kommandós akciót vezethet Észak-Korea területén⁴⁰). Kínában 2004-ben a "Hearts of Iron" című második világháborús témájú játékot tiltották be, mert az *"eltorzítja a történelmet és sérti Kína szuverenitását és területi integritását"*, a játékban ugyanis Mandzsúria és Tibet mint független államok jelennek meg, Tajvan pedig a játék kezdetekor Japán területként szerepel. Ugyanazon évben a Project IGI2: Covert Strike című játékot is betiltották, mert a játék főszereplője kínai területen végez hírszerzési tevékenységet és visz véghez szabotázsakciókat. Hasonló okokból került betiltásra 2003-ban a Command and Conquer Generals: Zero Hour Expansion című játék is.⁴¹ A Kakuto Chojin című verekedős játék arab nyelvű éneket tartalmazó háttérzenéjéről utólag derült ki, hogy a Koránból tartalmaz részleteket, ami a muszlim vallású emberek számára elfogadhatatlan volt, Szaúd-Arábia hivatalosan is tiltakozott a játékot gyártó Microsoftnál, aki világszerte visszahívta a játékot a forgalomból.⁴² Az aktuálpolitikai kérdések egyébként rendszeresen megihletik még az amatőr játékfejlesztőket is, több játék született például az iráni helyzetről - mindkét oldal részéről.⁴³ A hatályos német jogszabályok értelmében a náci jelképek megjelenítése tilos, erre hivatkozással nem forgalmazható Németországban a first person shooter típusú játékok öse, a Wolfenstein 3D. Utóbbi játék egyébként az állatvédelmi szervezetek haragját is kiváltotta (a játékmenet során a főszereplő örkutyákat lőhet le). Náci jelképek a megfelelő történelmi környezetben megjeleníthetők, pl. a művészeti alkotásoknak tekintett második világháborús filmekben. A számítógépes- és videojátékok azonban nem tartoznak ezen mentesség alá, néhány kivétellel, de a náci jelképek ezen játékok német változatában sem szerepelnek (minden más utalás a nácizmusra azonban igen). A németországihoz hasonló szabályozás esetén ugyanakkor indokolatlan lehet a tiltott önkényuralmi jelképek játékban való megjelenítésének tiltása, ha arra kizárólag a hiteles történelmi környezet ábrázolása céljából kerül sor. Sőt, szükségtelen lehet a tiltás akkor is, ha a tiltott jelképek használatára kizárólag a játékban ábrázolt felek „politikai hovatartozásának” ábrázolása céljából kerül sor, például egy fiktív történelmi konfliktus (pl. alternatív történelmi szituációs, harmadik világháborús játékok) bemutatása esetén.

4.5 Röviden az MMORPG-kről

A "hagyományos" számítógépes játékoknál jóval komplexebb tartalmuk, valamint határokon átnyúló természetük miatt az egyre népszerűbb, csak online módon játszható játékok (MMOG), ezen belül is a szerepjátékok (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) megjelenése számos korábban ismeretlen gazdasági és jogi kihívás elé állította az érintett feleket. Különösen sokat vizsgálták például az MMORPG-k addiktív jellegét: 2002 áprilisában egy, az Everquest nevű online játékban való részvétele során epilepsziás rohamokat kapott, majd öngyilkosságot elkövetett 21 éves fiatal édesanyja pert indított a Sony Online Entertainment ellen, hivatkozással arra, hogy a gyártónak a játék forgalmazása előtt figyelmeztetni kellett volna a felhasználókat annak addiktív jellegére. Kínában - ahol különösen népszerűek az MMORPG-k, körülbelül 1,5 millió ember játszik a World of Warcraft-tal és a játékokra költött összeg eléri az 500 millió dollárt, a jövedelmezőség gyökere, hogy az MMORPG-eket nem érinti a kalózmásolatok problémája - a kormányzat azonban jogi eszközökkel korlátozná a játékokra fordított időt. A törvényjavaslat a karakterek képességeinek csökkentésével büntetné azokat a játékosokat, akik több mint három órát töltenek egy MMORPG-vel, ezen felül a játékosok öt órás szüneteket lennének kötelesek tartani a játékban. Az intézkedések gyakorlati megvalósítása a játékfejlesztők együttműködését igényli, a játékok üzemeltetőinek azonban nem lenne sok választása a szabályok betartása tekintetében, mert az MMORPG-k üzemeltetése Kínában hatósági engedély-köteles.⁴⁴ Dél-Korea hasonló időbeli korlátozásokat tervez.⁴⁵ 2004-ben a Kulturális Minisztérium felállított egy, az online játékok tartalmát vizsgáló bizottságot, melynek civil személyek, kormányzati emberek és iparági szakértők egyaránt tagjai. Nem forgalmazhatók az országban a kínai alkotmányos rendet, nemzeti egységét/szuverenitását, államrendjét, államtitkait (a bizottság véleménye szerint) sértő játékok.⁴⁶ A tilalom körülbelül 50 játék forgalmazását érintette. Kínában egyébként az MMORPG-kben való részvétel a New York Times cikke szerint⁴⁷ mintegy 100.000 ember "munkája", hogy karaktereket fejlesszenek más, erre kevesebb idővel és türelemmel rendelkező játékosoknak. Szintén nagy médiafigyelmet váltott ki, amikor egy játékos meggyilkolta 26 éves játékostársát egy, a játékban közösen elnyert kard feletti (virtuális) tulajdonjogi vita miatt.⁴⁸ Az MMORPG-k által felvetett szabályozási és jogi kérdések részletes elemzése meghaladná a jelen írás terjedelmét, így az alábbiakban csak a legfontosabb témákat említem meg, felsorolásszerűen, azzal, hogy más, kifejezetten az MMORPG-kel foglalkozó írásokban azok részletesen kifejtésre kerülnek.⁴⁹

Az MMORPG-k által felvetett szabályozási és jogi kérdések véleményem szerint az alábbiak:

- Adózás a játékokban megszerzett jövedelem után⁵⁰;
- A játékokban megkötött szerződések való világban való kikényszeríthetősége;
- A játékosok által készített "kreatív tartalom" mint szellemi alkotás jogi védelme és átruházásának kérdései (az egyes aukciós oldalak - pl. eBay - ezzel kapcsolatos szabályai eltérőek);

- A játékosok személyes adatainak védelme (az angol adatvédelmi biztos ezzel kapcsolatban már konzultációt is kezdeményezett);
- Szerencsejáték tilalma a virtuális világokban;
- Szexualitás a játékokban (Vagyis mi a teendő, ha az egyes játékosok a valóságban tiltott szexuális cselekményt követnek el a virtuális világban. A Second Life-ot a holland ügyészség is támadta⁵¹ az ország ún. "virtuális gyermekpornográfiát" tiltó jogszabálya alapján, ugyanis a vádak szerint előfordult, hogy egyes játékosok kiskorú játékos társaik karakterével folytatottak szexuális tevékenységet.)⁵²;
- A való világot érintő bűncselekmények megjelenése (pl. pénzmosás virtuális tárgyak adásvétele útján); és
- Folyamatosan változó tartalom - besorolási/minősítési nehézségek.

4.6 Reklámok a játékokban

Szintén a számítógépes- és videojátékok megjelenésének (a grafika fejlődésével) jelentek meg a játékokban elhelyezett reklámok, és értékük évről évre jelentősen nő. Becslések szerint egy átlagosan 50 dollárba kerülő játéknál egy reklám 1-2 dollár profitot jelent. A reklámok alapvetően "egyszerű" hirdetésként (a játéktérben elhelyezett plakátok), a játék szerves részeként (pl. egy sportmeccs környezetének megjelenítése nem is lehetne hiteles a pálya melletti reklámok nélkül), valamint termékelhelyezés formájában. A számítógépes- és videojátékokban elhelyezett reklámok a "hagyományos" médiumokon keresztül közvetített alkotásokban (pl. filmek, tévésorozatok) elhelyezett reklámokhoz képest számos előnyt biztosítanak a reklámozó számára (pl. a fogyasztó értelemszerűen több időt tölt egy játékkal, mint egy film nézésével, valamint a reklámok az interneten keresztül időről időre frissíthetők). A legtöbb országban a számítógépes- és videojátékokban elhelyezett reklámokra is az általános, reklámozással kapcsolatos jogszabályok vonatkoznak.⁵³A vonatkozó jogszabályok azonban szinte minden esetben a játékokban elhelyezett reklámok megjelenése előtt kerültek elfogadásra, így rendelkezéseik nem minden esetben alkalmazhatók egyértelműen, figyelemmel a játékok tartalmának rendkívül összetett természetére. Kérdés például, hogy burkolt reklámnak minősül-e egy adott terméknek/védjegynek kifejezetten a játék hiteles környezetének megteremtéséhez szükséges elhelyezése (pl. egy autómárka használata, vagy a már említett sportmeccsek ábrázolása), vagy mennyiben alkalmazandók egy bármely korosztály által játszható játék esetén a gyermek- és fiatalkorúaknak szóló reklámokra vonatkozó specifikus rendelkezések. A reklámok játékokban való elhelyezése egyébként nagy odafigyelést igényel abból a szempontból, hogy jelenlétük ne legyen terhes a játékosok számára és a játék minőségét se rontsa. A már említett Splinter Cell: Chaos Theory című játékban használt reklámozási módszert azért bírálták, mert a reklámok bármely helyszínen (így akár egy észak-koreai nukleáris rakétán) megjelenhetnek, csökkentve ezzel a játék életszerűségét. Mivel a jogalkotó hagyományosan lassan reagál az általa szabályozott ipar változásaira, és a kérdés szabályozása nem is feltétlenül tartozik jogszabályi útra, az egyes önszabályozó szervezetek feladata, hogy megfelelő iparági gyakorlatokat dolgozzanak ki a számítógépes- és videojátékokban megjelenő reklámozás

(ön)szabályozására, szükség esetén az illetékes reklám-felügyeleti szervek bevonásával. A már ismertett POSC például tartalmaz rendelkezéseket a játékokban található reklámokkal kapcsolatban is. Az Egyesült Királyságban a kötelező erejű törvényi szabályozás mellett a számítógépes- és videojátékokkal kapcsolatban önszabályozói szervezetek is működnek, ilyen például a reklámokat vizsgáló "Advertising Standards Authority" (ASA) nevű szervezet. Az ASA gyakorlati tevékenységére példa, amikor a Mortal Kombat: Shaolin Monks nevű verekedős játék internetes reklámjának közzétételét⁵⁴ tiltotta meg az abban szereplő látványos kivégzési módok (lefejezés és szívkitépés) miatt. A szervezet hasonlóan járt el a Burnout Dominator nevű autós játék összetört sportautót ábrázoló poszterének⁵⁵ esetében is, melyet "vandalizmusra és veszélyes vezetésre" való felhívásnak minősített. Az ASA Írországban működő szervezete a Grand Theft Auto Liberty City Stories "gengszter-szlenget" és lövéseket tartalmazó írországi rádiós reklámját tartotta károsnak a fogyasztókra nézve, mert az erőszakos és antiszociális viselkedést válthat ki.

5. ÖSSZEFOGLALÁS

Mint a fentiekből kiderült, a számítógépes- és videojátékok tartalma számos jogi kérdést vet fel, melyek jelentőségük ellenére nem vezethetnek túlszabályozáshoz - véleményem szerint a megismert gyakorlati példák alapján a leghatékonyabban az iparági gyakorlatok⁵⁶ által biztosított önszabályozás útján egyértelműen kezelhetőek, a játékok tartalma által felvetett kérdések (különös tekintettel a kiskorúak védelmére) semmiképpen sem indokolják az állami szinten való, specifikus jogszabályok útján történő beavatkozást. A káros tartalmak által felvetett problémákat a már meglévő közrend-, személyes adat és fogyasztóvédelmi jogszabályokkal megfelelően kezelni lehet. A kiskorúak védelmét biztosító intézkedéseknek arányosnak és hatékonyaknak kell lenniük, és nem sérthetik a szólásszabadságot, az iparág feladata pedig, hogy az önszabályozási rendszereket a gyakorlati igényekre figyelemmel folyamatosan fejlessze. A legfontosabb a felhasználók döntési szabadságának tiszteletben tartása, azzal, hogy a játékok tartalmával kapcsolatban a lehető legtöbb információt a felhasználók rendelkezésére kell bocsátani - erre pedig legalkalmasabbak az önszabályozói eszközök.

Ritkán akad példa arra, hogy valamely iparág érintett felei az érintett termékek által felvetett kérdéseket törvényhozói beavatkozás nélkül, iparági önszabályozás útján kezeljék, sikeresen - így a számítógépes- és videojátékok tartalmi elemeinek minősítésével kapcsolatos rendszerek megjelenése és gyakorlati alkalmazhatósága, valamint az érintett felek általi elfogadottsága és ismertsége mindenképpen üdvözlendő tény. Bármely közvetlen és indokolatlan törvényhozói beavatkozás csak a fogyasztók szabadságát korlátozná és az iparág fejlődését gátolná - az utóbbi pedig különösen fontos például az EU-ban, hiszen egy sikeres és ígéretes európai szintű piacról van szó. Az önszabályozási rendszerek elfogadását és alkalmazását nem a végrehajtó hatalom, hanem maguk az iparági szereplők kényszerítik ki: azzal, hogy a legnagyobb piaci szereplők elfogadják a rendszert és alkalmazzák a szabályait, a piac többi résztvevőjét is rákényszerítik erre. Mind a gyártók/forgalmazók, mind a játékosok érdeke ugyanis, hogy a játékok értékelése reális szempontoknak megfelelően történjen, a játékokkal kapcsolatos vitás kérdések

ugyanis - a vitákról tudósító média már többször említett leegyszerűsített megközelítéséből kifolyólag - legtöbbször negatív színben tüntetik fel a forgalmazókat és az eladókat. Nem elhanyagolható tényező, hogy a fogyasztók által is ismert besorolási rendszerekben való részvétel javítja a gyártók és a forgalmazók piaci hírnevét, ezzel is növelve az eladásokat. Mint a gyakorlati példánál láthattuk, a játékokkal kapcsolatos "botrányoknak" ugyan lehetnek a gyártók számára pozitív következményei is (az eladások növekedése), mindazonáltal - ha az ügy valamely döntéshozó fórum vagy hatóság (pl. versenyhivatal, fogyasztóvédő hatóság) elé kerül - az nem kívánt adminisztrációs és jogi munkát, illetve költséget jelent a gyártó és a forgalmazó számára, nem beszélve arról, hogy esetleges hátrányos döntés következtében a termékek visszahívása, újracsomagolása is jelentős anyagi terhet jelenthet. A médiamegjelenéssel kapcsolatos problémák ellenére nagyon jó jel, hogy a közbeszéd és a média rendszeresen hírt ad a játékok tartalmával kapcsolatos vitás kérdésekről (lásd például Jack Thompson nyilvános vitáit a játékosokkal és az iparág szereplőivel), ezzel ugyanis növelik az iparág átláthatóságát és a fogyasztók tudatosságát, ezek pedig nem elhanyagolható szempontok az önszabályozási rendszerek időről időre történő továbbfejlesztésével kapcsolatban. Ezzel kapcsolatban további előnye az önszabályozási rendszereknek, hogy szabályzataik a "hagyományos" jogszabályoknál gyorsabban és rugalmasabban (az iparági igényekhez jobban alkalmazkodva) módosíthatóak és fejleszthetőek tovább (mint ahogyan fent is láthattuk, a PEGI kérdőíve is több módosításon esett már át). A fentiek mellett fontos természetesen nem elhanyagolható a fogyasztói tudatosságot növelő felvilágosító kampányok szervezése⁵⁷ (ennek egyik eszköze lehet a számítógépes- és videojátékok bevonása a médiaműveltséggel kapcsolatos iskolai tanulmányokba (*media literacy*) és a játékok által felvetett nem jogi kérdések tudományos kutatása is.

Az elmondottak alapján tehát a véleményem, hogy egy ország vagy nemzetközi közösség törvényhozó szervezete sincs abban a helyzetben, illetve nincs meg ahhoz a megfelelő kompetenciája, hogy (az adott keretjogszabályokon túl, pl. reklámtörvény, versenytörvény, fogyasztóvédelmi törvény) jogi eszközökkel vizsgálja és szabályozza a számítógépes- és videojátékok tartalmát. A játékok besorolásával kapcsolatos, az Egyesült Királyságban és Németországban alkalmazott kötelező erejű jogszabályok és az általuk alkalmazott közvetett cenzúra semmiképpen sem követendő példa a törvényhozók számára, hanem inkább az általános EU-szintű "*light touch regulation*". Nem lehet elégszer hangsúlyozni, hogy a tartalomszabályozással kapcsolatos önszabályozási kezdeményezések működőképesnek bizonyultak (ezt erősítik meg az USA bírósági ítéletei és az EU-s ajánlások is), így mind az államnak, mind az iparágnek minden rendelkezésre álló eszközzel azokat kell támogatnia, és akkor a címben és az eXistenZ című filmben felvetett kérdés megválaszolásával sem lesz probléma.

A szerző ügyvéd, a CMS Cameron McKenna LLP budapesti irodájának munkatársa. Az írással kapcsolatos kérdéseket, észrevételeket a marton.domokos@cms-cmck.com vagy a marton.domokos@gmail.com címre várja.

- ¹ Essential Facts (2009) http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf
- ² Lásd a Nielsen Games-nek a ISFE megbízásából készült elemzését: <http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=376mhrjl44imhrnk19ogv9cpt0&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>
- ³ **Microsoft to get exclusive Grand Theft Auto IV episodes:** <http://www.marketwatch.com/news/story/microsoft-get-exclusive-grand-theft/story.aspx?guid=%7B3BCC8347-9804-410E-93D5-68D84764A4C9%7D>. Érdeemes továbbá a témában elolvasni a HVG összefoglalóját (Nyomják a gombot - 2008. március 15.)
- ⁴ **Media Predictions/TMT Trends 2007** http://www.deloitte.com/assets/Dcom-Global/Local%20Assets/Documents/dtt_MediaPredictions011107.pdf
- ⁵ Az Index ugyanerre hívta fel a figyelmet: **Összeomlóban a Second Life?** <http://index.hu/tech/net/seclif230807/>
- ⁶ A játékok erőszakot kiváltó hatásának cáfolatát lásd például a következő cikkben: **The Truth About Violent Youth and Video Games** http://www.gamerevolution.com/features/violence_and videogames, valamint Bruce D. Bartholow kutatásait <http://bartholow.socialpsychology.org/>. A „forró témák” nyomon követésére kiválóan alkalmasak Stöckert Gábor cikkei is az Indexen (Sokat játszott, embert ölt - <http://index.hu/tech/mp3/game061027/> + **A játékokat hibáztatják a virginiai ámokfutásért** <http://index.hu/tech/szoftver/game070417/>)
- ⁷ Lásd pl.: "A játékmániát okolják a tanulási zavarokért" című cikket- <http://origo.hu/itthon/20060119jatek1.html>, ill. Münnich Iván: **Számítógépes játékok, mint az antiszociális viselkedés mintái**
- ⁸ A "komoly" játékokról ismét Stöckert Gábor vonatkozó cikkét érdemes elolvasni (Sokat játszott, megkomolyodott - <http://index.hu/tech/szoftver/game070119/>)
- ⁹ A felmérés részletes eredményét lásd: <http://www.esrb.org/about/awareness.jsp>
- ¹⁰ Az ESRB által 2009-ben vizsgált játékok besorolásának részletes (statisztikai szempontú) ismertetését lásd: <http://www.esrb.org/about/categories.jsp>
- ¹¹ **Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices** http://www.esrb.org/ratings/principles_guidelines.jsp
- ¹² Az USA számítógépes- és videojátékokkal kapcsolatos jogszabályairól rendkívül informatív áttekintő táblázat található a <http://www.gamecensorship.com/legislation.htm> címen. A kaliforniai törvény részletes kritikáját lásd: Amar, Vikram David és Brownstein, Alan: **Can States Constitutionally Regulate Video Games, As California Is Considering Doing?** http://writ.news.findlaw.com/commentary/20040430_brownstein.html
- ¹³ **Children and Media Research Advancement Act** <http://www.theorator.com/bills109/s579.html>. A törvény elfogadásáról az Index is írt: **Szenátorok a pc-s játékok ellen** <http://index.hu/tech/net/camra0309>
- ¹⁴ Western District of Oklahoma, United States District Court EMA, et al., v. Henry, et al. October
- ¹⁵ Middle District of Louisiana, United States District Court ESA, et al., v. Foti, et al. November, 2006
- ¹⁶ 5 Northern District of Illinois, United States District Court ESA, et al., v. Blagojevich, et al. December, 2005
- ¹⁷ District of Minnesota, United States District Court ESA, et al., v. Hatch, et al. July, 2006
- ¹⁸ **Self regulation applied to interactive games: success and challenges** <http://www.pegionline.eu/is/index/id/media/pdf/208.pdf>
- ¹⁹ <http://www.isfe-eu.org/>
- ²⁰ Például az Egyesült Királyságban a <http://askaboutgames.com/> oldal létrehozása.
- ²¹ A német rendszer összefoglalását lásd: <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/broschuere-computerspiele.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf>
- ²² **PEGI Triumphs Over the BBFC** <http://kotaku.com/5292677/pegi-triumphs-over-the-bbfc>
- ²³ **The digital economy bill: what made it** - The Guardian. April 8, 2010 <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/apr/08/digital-economy-bill> Az Egyesült Királyság szabályozásáról lásd még: **Video games and age restrictions - the US and UK** <http://out-law.com/default.aspx?page=5810>
- ²⁴ Castleman, Amanda: **More Fallout Over Greek Game Ban** <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2003/02/57305>
- ²⁵ <http://www.bbfc.co.uk/website/Classified.nsf/0/5F0B91FB15D5B748802572FF003BE984?OpenDocument>
- ²⁶ Barty, Susan -Carnell, Philip: **The BBFC bans a video game** <http://www.law-now.com/law-now/2007/bbfc-bans-video-game-june-2007.htm>
- ²⁷ Thorsen, Tor: **Take-Two self-censoring Vice City** <http://www.gamespot.com/pc/action/grandtheftautovicecity/news.html?sid=6085346> [2007.10.16.]
- ²⁸ **Federal appeals panel upholds dismissal of lawsuit against movie, video game makers** <http://www.freedomforum.org/templates/document.asp?documentID=16730>
- ²⁹ Thompson beadványát lásd: http://media.arstechnica.com/staff.media/bully_complaint.pdf
- ³⁰ **Makers of Grand Theft Auto: San Andreas Settle FTC Charges** <http://www.ftc.gov/opa/2006/06/grandtheftauto.shtm>
- ³¹ Feldman, Curt - Thorsen, Tor: **Take-Two sued, confirms FTC investigation** http://www.gamespot.com/ps2/action/gta4/news_6129836.html
- César A. Berardini: **Grandma Sues Rockstar Over San Andreas** <http://news.teamxbox.com/xbox/8839/Grandma-Sues-Rockstar-Over-San-Andreas/> [2007.10.16.]
- ³² Thorsen, Tor: **San Andreas rated AO, Take-Two suspends production** <http://www.gamespot.com/news/6129500.html>
- ³³ **Sims' content criticized** http://money.cnn.com/2005/07/28/technology/personaltech/sims_rating/
- ³⁴ Ezzel kapcsolatban lásd az ESRB elnökével készült interjút: **"Boobies Did Not Break the Game": The ESRB Clears the Air On Oblivion** <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/editorials/op-ed/797-Boobies-Did-Not-Break-the-Game-The-ESRB-Clears-the-Air-On-Oblivion>
- ³⁵ **Bethesda responds to Oblivion rerating** http://www.gamespot.com/news/2006/05/03/news_6148925.html?part=rss&tag=gs_&subj=6148925
- ³⁶ **Cathedral row over video war game** <http://news.bbc.co.uk/1/hi/england/manchester/6736809.stm>
- ³⁷ Yuri Kageyama: **Sony Goes To Confession over 'Resistance: Fall of Man'** http://www.newsfactor.com/news/Sony-Goes-To-Confession-over-Game/story.xhtml?story_id=0310031NR9NQ
- ³⁸ Gibson, Ellie: **Church will face "uphill battle" if suing Sony, says legal expert** http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=25730 [2007.10.16.]
- ³⁹ A témával kapcsolatban az International Game Developers Association nevű amerikai non-profit szervezet állított össze egy terjedelmes dokumentumot. **Intellectual Property Rights and the Video Game Industry**
- ⁴⁰ Thorsen, Tor - Surette, Tim: **South Korea bans Ghost Recon 2** <http://www.gamespot.com/news/6114004.html>
- ⁴¹ **Swedish video game banned for harming China's sovereignty** http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2004-05/29/content_334845.htm
- ⁴² A játékfejlesztők földrajz-tudás beli hiányosságairól és annak következményeiről 2004-ben érdekes cikket közölt a The Guardian - Paul Brown: **Microsoft pays dear for insults through ignorance**

<http://www.guardian.co.uk/technology/2004/aug/19/microsoft.business>

⁴³ **Íráni játék az atomvitáról** <http://index.hu/tech/szoftver/irang060529/>

⁴⁴ **China imposes online gaming curbs** <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4183340.stm>

⁴⁵ **Dajkó Pál: Éjjeltől hajnalig betiltották az online játékokat** http://itcafe.hu/hir/online_jatek_del-korea.html

⁴⁶ **Censorship on imported online games strengthened** http://english.people.com.cn/200405/31/eng20040531_144921.html

⁴⁷ **Barboza, David: Ogre to Slay? Outsource It to Chinese** <http://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/09gaming.html?ex=1291784400&en=a723d0f8592dff2e&ei=5090&partner=rssuserland&emc=rss>

⁴⁸ **Death sentence for online gamer**

http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2005-06/08/content_449494.htm. A témával kapcsolatban lásd még Dajkó Pál cikkét: **Az online szerepjáték vezetett a gyilkossághoz a való világban?**

http://it.news.hu/hirek/2007-01-31/online_szerepjatek_gyilkossaghoz_vezetett_valo_vilagban.html

⁴⁹ **Walters, Lawrence G.: MMORPG Law -The Wild West or a New World Order?** <http://www.gamecensorship.com/mmorpglaw.html>, **Boros Katalin: Second Life - élet és kereskedelem a virtuális térben, Dr. Makara Zsuzsanna: Online Vitarendezés a Second Life-ban virtuális és/vagy valós következményekkel?** **Parti Katalin: Devianciák a virtuális valóságban, avagy a virtuális közösségek személyiségformáló ereje** *Infokommunikáció és Jog*, 2007/18. szám

⁵⁰ **A gyakorlatról ld.: Vajda Gábor: Bűvös sárkánykard áfás számlával** <http://index.hu/tech/uzlet/taxme1018/>

⁵¹ **Dutch demand ban of virtual child porn in Second Life**

http://www.theregister.co.uk/2007/02/21/dutch_demand_ban_on_virtual_child_porn/

⁵² **Az esettel kapcsolatban lásd a Népszabadság összeállítását: Virtuális és valódi bűncselekmények** <http://www.nol.hu/metazin/cikk/458654/>

⁵³ **Az "advergaming" jelenségéről lásd még Stöckert Gábor cikkét:**

Maradjanak velünk, a banner után visszajövünk <http://index.hu/tech/uzlet/advr070303/>

⁵⁴ **Censure over viral game adverts** <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/4547680.stm>

⁵⁵ **'Violent' video game ad condemned** http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/6243762.stm

⁵⁶ **A mintegy 600 (elsősorban kanadai és egyesült államok-béli) céget tömörítő, non-profit kereskedelmi érdekvédelmi szervezet, az Entertainment Merchants Association által kibocsátott "jó iparági gyakorlatokat. **Movie and Video Game Ratings: Education, Enforcement, and Advertising Guidelines**** http://www.entmerch.org/ratings_guidelines.html

⁵⁷ **Lásd például a ParentFurther elnevezésű szervezet jelentéseit** http://www.parentfurther.com/technology-media/research/vgrc_index.shtml