

Darvas Tamás:

„Egyikötök sem kreatív, ezért vagytok jogi egyetemen” – interjú a Morrison & Lee LLP alapító partnereivel

Ryan Morrison (R) és Michael Lee (L) nem mindennapi ügyvédek. Míg más jogászok a diploma megszerzése után egyből belevetik magukat a klasszikus jogterületek rejtelseibe, ők egy teljesen más utat választottak: ők lettek a videojáték-ügyvédek. A szerzői jog és védjegyjog egy olyan szelével foglalkoznak, amihez kevesen értenek, pedig átszövi az életünket. YouTube tartalomgyártókat védenek, kis és nagy videojáték-fejlesztők jogi ügyeit rendezik, legyen szó virtuális pénzekekről és értékekről, szoftver vagy játék lemásolásáról, egy YouTube-videó jogosulatlan felhasználásáról, vagy akár online szerencsejátékról. Bajba került kis játékfejlesztők peres ügyeinek ingyenes vitelével kezdtek, mára már közös ügyvédi irodájuk, a Morrison & Lee LLP egy sikeres, kiterjedt ügyfélkörrel rendelkező iroda, amely számos országban tevékenykedik. Ennek a különleges feladatnak a rejtelseiről, érdekes történetükről New Yorkban beszélgettünk.



Hogyan lettetek jogászok, illetve a „video game attorney” és „geekattorney”?

R: Az enyém kevésbé egy példakép-szerű történet. Egy bárban dolgoztam Albany-ben, és sokáig viccelődtem a pénztárossal, mert sokat tanult a kamarai felvételi vizsgára. Fogadtam vele, hogy jobb eredményt érek el a felvételin, mint ő, tanulás nélkül.

Nem lett jobb az eredményem, de elég jó lett ahhoz, hogy jogi iskolába mehessek. Végül egy játékfejlesztőnél kötöttem ki, mint jogi gyakornok, mivel nem volt végzett jogászuk. Sokat kellett magamtól tanulnom. Egyedül tanultam meg a védjegyjogot is, mert nem volt ilyen óránk az egyetemen. Több száz védjegybejegyzést intéztem egyetlen cégnek, ami futószalagon gyártotta a mobiljátékokat, és nagyon jól megtanultam, kiismertem,

hogy mik a problémák, a védjegyiroda előnyei és hátrányai. A diploma megszerzése után lényegében Michaelnél könyörögtem egy állásért, az ő irodájuknál. Eközben hallottam, hogy a Candy Crush elkezdett mindenkit beperelni a 'Candy' szó miatt és azt mondtam: 'Valakinek muszáj segítenie ezeknek az embereknek!' aztán rájöttem, hogy én tudnék. Felmondtam, és megnyitottam a saját irodámat, felajánlottam a segítségemet ingyen a Reddit nevű oldalon, majd elkezdtek úgy hívni, hogy „Video Game Attorney”. Ezt megtartottam, és azóta vissza se néztem.

L: Én filmszakon kezdtem, az NYU Film Schoolban, de az első szemeszter után azt mondtam, 'Soha nem leszek képes ez egy életen át csinálni'. Annak ellenére, hogy élveztem a szórakoztatást meg hasonlókat. Váltottam, és pénzügyi diplomát szereztem, elkezdtem egy szórakoztatóiparral foglalkozó jogi irodában dolgozni, amelyik szinte a világ összes filmstúdióját képviselte. Disney, Universal, Paramount, mindet. Könyvvizsgálattal foglalkoztam, jártam az országot, elmentem a mozikba, mindegyik moziba külön-külön, ingyen néztem filmeket, és közben könyvvizsgálatot is végeztem. Azt gondoltam, hogy ez a világ legjobb munkája! De azt is tudtam, hogy volt egy férfi a folyosó végén, aki sokkal több pénzt zsebelt be, mint én. Úgy döntöttem, hogy éjszaka jogi egyetemre fogok járni, napközben pedig csinálom a munkámat. Ott maradtam abban az irodában, médiajoggal kezdtem el foglalkozni, és az egyetem után már szerzői jogi és védjegyjogi ügyeket vittem. Elhagytam azt az irodát egy nagyobb irodáért, ahol a Rolex Watch általános tanácsadói voltunk, sok hamisítással és hamis termékekkel kapcsolatos dolgot csináltam. Ott partner voltam, de egy idő után elegendem lett belőle. Ez után találtuk meg Ryan-nel egymást újra.

Az irodátok teljes mértékben digitális. Hogy működik ez? Eléggé innovatívan hangzik.

R: Vannak ügyvédek Los Angelesben, Chicagóban, Észak-Karolinában. Michael és én New York nagyon különböző részein vagyunk. Többet látom rendezvényeken, mint napról-napra. Skype és Discord használatával vezetjük az irodát. Külön részlegünk van a chat-előzményekre, így mindenről tudjuk, hol van. Gyakornokaink is vannak, szerte az országban. Nagyon szorosan együttműködünk egy ausztrál és egy Egyesült Királyság-beli ügyvéddel az EU-s és Dél- Kelet Ázsiai dolgok miatt. Egy új megközelítést hoztunk az ügyvédi irodák életébe. Bár nem mi vagyunk az egyetlenek, akik így csinálják, mi vagyunk a nagyobbak közül az egyik. És az elsők közül is.

Nagyon klassz dolog, de vannak döccenők is. A jogszabályainkat nem erre tervezték! Még az etikai szabályzatokat sem. Elmentünk az etikai bizottsághoz, hogy vajon lehetséges-e, amit tervezünk. Nem voltak biztosak benne. Mostanra már kitaláltuk együtt, megvannak a kellő nyilatkozatok és papírok. Eléggé stresszes, de nagyszerű dolog. Nagyobb hálózattal, szélesebb körben dolgozhatunk, ott, ahol épp vagyunk, de sok fejfájással is együtt jár, hogy nem lehetünk együtt egy irodában.

Akkor a világ minden részén vannak ügyeitek.

R: 43 országban.

Nem nehéz összetartani ezt, ilyen távolságból motiválni a jogászokat és gyakornokokat, hogy megfelelően végezzék a munkájukat?

L: Nagyon erősen ostorozzuk őket. (nevet)

R: Nagyon szerencsések vagyunk, mert a jogászaink borzasztóan elszántak és pont annyira lelkesek az iránt, amit teszünk, mint mi. Mi nem veszünk fel egy ügyvédet csak azért, hogy nekünk dolgozzon. Mi azért veszünk fel valakit, hogy a csapatunk tagja legyen.

L: Valakit, akiben megbízunk. A régi munkámban, a nagyobb irodánál sok más ügyvéd volt, akit soha nem bízék meg, hogy egymaga dolgozzon. Tudnám, hogy egész nap aludna és videojátékokkal játszana. Az emberek arra gondolnak, hogy 'Ő, de hogyan követed őket?'. De valójában könnyű, mert mindannyian egy rendszerben vagyunk. Ha online vannak, akkor tudom, hogy dolgoznak. Ha nem, tudok róla. Nem annyira rossz, mint gondolnád. Vannak hátrányai, de előnyei is.

R: Az első dolog, amit a jogi egyetemünk dékánja mondott a bemutatkozó találkozónkon: „Egyikőtök sem kreatív, ezért vagytok jogi egyetemen. Ez egy másfajta tudás.” És ez velem maradt az egész egyetemi karrierem alatt. Azt gondoltam: 'Nem! Óriásit tévedsz! Én kreatív leszek a munkámban!' És haha! Igazam lett.

De ti a kivételek vagytok.

R: Egyelőre. Azt gondolom, hogy egyre több ember fogja ezt csinálni. Ahogy egyre népszerűbbé váltunk Twitteren, úgy egyre több fiatal ügyvéd próbálja ezt csinálni.

Éreztétek ezt? Hogy valami innovatív és új dolgot csináltok, amikor elkezdtétek?

R: Őszintén megvallva, én nem dolgoztam senki másnak. Úgy kezdtem bele, hogy arra gondoltam, hogyan is szeretném ezt megvalósítani. Leültem és kitaláltam a havi előfizetéses csomagokat és minden mást, amire azt mondtam, van értelme. És utána azok, akikre felnézek, mint a mentoraim, odajöttek hozzám, és azt mondták: 'Nem hiszem el, hogy ezt megcsináltad! Senkinek sem sikerült még előtted.' És utána elkezdték ellopni. De még csak ideges sem vagyok. Szerintem király, hogy megváltoztattam, azt, ahogy a jognak ez a része működik. És most már a nagy irodák közül is sokan ezt követik.

L: Szerintem a legnagyobb különbség az az, hogy tényleg elintézd a dolgokat. Másfél évvel ezelőtt egy új honlapot készítettünk az akkori irodának. És annyi papírmunka és hülyeség volt vele! Semmit soha nem intéztek el. Itt három nap alatt kész volt a honlap. Nagyon hirtelen leléptem az előző irodától, hogy ezt elkezdhessem. És akkor azt mondtam: 'Oké, készítsük el a honlapunkat három nap alatt!' Elkészítettük. A nagy irodában egy idő után rájössz, hogy ott már van egy régi csapat, akinek megvan a maga megszokott üteme, és nem érzik magukénak, amiért dolgoznak. Még mindig olyanok mint a Mad Men. Ott az emberek, amikor kimennek, már az ebédhez is isznak. Azt mondták, hogy csak az időmet pazarlom a videojátékokkal.

R: De még csak az italukat sem tudták kifizetni.

L: Azt mondták, csináljak valami mást, amit ki lehet számlázni. Gondolom, ilyen egy nagyobb irodánál dolgozni. Most meg rengetegen azt akarják, amit mi. Ez hízelgő. Verseny.

R: De senkinek sem ajánlanám. Amibe én belefogtam, azért volt sikeres, mert még senki nem csinálta előttem. És ez nem amiatt van, mert egy akkora zseni lennék. Bárki megtehetné volna. Azt gondolom, hogy ha én nem csinálom, valaki más megcsinálja helyettem, nem sokkal később. De én voltam az a valaki, és nagyon rossz látni embereket, akik eldobják a munkájukat és a jó karrierjüket, mert nyitni akarnak egy irodát, kapcsolatok nélkül, promóciós vagy piaci lehetőség nélkül. Mert tudom, hogy 10-ből 9 esetben nem fog működni. Egy nagyon meghatározott hozzáállást és rengeteg fejfájást követel. Nem alszunk.

L: Senkinek sem ajánlanám a munkánkat. Nem tudom, hogy egyáltalán valaha is ajánlanám bárkinek.

R: De egyúttal ez a legszórakoztatóbb dolog, amit átéltünk.

L: Igen, rengeteg szórakozás is. Olyan hosszú ideig dolgoztam nagy cégeknek. Állandóan a hírekben olvastam az ügyeinkről. De nem volt szórakoztató. Ez az. Főleg amiatt, mert mi magunk építettük fel.

Mit is jelent az, ha valaki olyan szellemi tulajdonjoggal foglalkozó ügyvéd, mint ti?

L: Én leginkább YouTube-bal kapcsolatos dolgokkal foglalkozom. Ezen kívül bírósági eljárással (litigation). Nagyon szórakoztató, főleg akkor, amikor az ügyfelek felkeresnek, mert halálra vannak rémülve.

R: Michaelnek 13 év tapasztalata van a bírósági eljárások terén. Én pedig inkább az adott ügyek lebonyolításával foglalkozom a háttérben. Mielőtt partnerek lettünk volna, sok védjegy bejegyzésem és ügyintézésem volt az Egyesült Államok Szabadalmi és Védjegy Hivatalában (USPTO). Ugyanakkor nem igazán vagyok jó a bíróságon, Michael viszont mindig is a bíróságon volt!

L: Annak ellenére, hogy most így nézek ki, elég jól mutatok öltönyben és nyakkendőben. (nevet)

R: Az időnk nagy részét a papírmunka veszi el, de olykor-olykor van bírósági ügyünk is, amikről ti is olvashattok. De most már elég sok ügyvéd van, aki azt csinálja, amit mi, a videojátékok, a Twitch és YouTube területén.

Miben más YouTube tartalomgyártókkal és játéfejlesztőkkel együtt dolgozni?

R: Számomra a legnehezebb az, hogy az ügyfeleink nem ismerik a jogot. Soha nem beszéltek jogással, soha nem gondoltak ilyenre mielőtt elkészítették a játékukat, videójukat. Emiatt nagyon gyakran nem olyasvalakivel dolgozol, aki azt mondaná, hogy 'Van egy jó ötletem, hogy tudnánk ezt jogszerűen megoldani?'. Ehelyett inkább csinálnak valamit, bajba kerülnek, és azzal jönnek, hogy 'Hogy tudnánk ezt

megjavítani?'. Ez pedig minden más iparágtól eltér. Emiatt a nagy része annak, amit csinálunk, még a fair use is, egy védekezés.

L: A legtöbb ember, akivel dolgozunk van 'reakciós'. Azért mert már kapott egy abbaahagyásra irányuló felszólítást, vagy letiltották YouTube-on, vagy valami más rossz dolog történt velük. Pánikszzerűen rohannak hozzánk, nekünk pedig azonnal segítenünk kell.

Könnyebb dolgozunk van azokkal, akiket proaktív módon kell segítenünk, amikor belekezdnek a cégük megformálásába, és szeretnék megvédeni. Azonban a legtöbb ember pánikszzerűen rohan hozzánk, nekünk pedig le kell őket beszélni az öngyilkosságról és elmondani nekik, hogy ez nem a legrosszabb dolog, ami valaha történt, és kezelni fogjuk a problémát.

R: Ez a kultúra is sokat változott az utóbbi 3-4 évben, amióta ezt csináljuk. Főleg a sok AMA (ask me anything, azaz kérdezz bármit) miatt Redditen. Én tényleg azt gondolom, hogy azok működtek. Sok ember meglátta, hogy 'Ó, ehhez jogászra van szükségem!'. És vagy megkeresnek bennünket, vagy más valakit a saját államukban, országukban. És azt látjuk, hogy sok ember, aki hozzánk jön, már azzal kezdi, hogy 'Van egy játékötletem, hogyan csináljuk?', ahelyett, hogy 'Ezt tettem, eltörött, kérlek, segíts!'.

Félretéve a játékfejlesztőket, a bíróságokon, a bírók általában, illetve a USPTO megéri a technikai háttérét a játékoknak vagy a YouTube-nak?

L: NEM! L: Semmit sem tudnak!

R: Te meg én nem holnap leszünk bírók. Nehéz találni egy bírót, aki 55 alatt van, a legtöbb bíró ennél idősebb. De nem is csak a bírókkal van a gond, ha bemész a USPTO-hoz, ott vannak azok is, akik frissen végeztek a jogi egyetemen, tudják hogyan működik a Snapchat, de nem tudják a valódi technikai működést a kütyüik mögött. Az egyik legnagyobb probléma, amivel a védjegyirodában találkoztam az az volt, hogy a játékgépek blokkolták a videojátékokkal kapcsolatos bejegyzéseket, mert az iroda egy kategóriának kezelte a kettőt. Pedig semmi köze a kettőnek egymáshoz. Egy játékos sem áll úgy egy játékhoz, hogy 'Ugye ez az a játékgépes dolog?'. Ez egy hatalmas csata volt. Több ügyben is sikerült ezt átvermünk, és a legnehezebb része nem a jog volt, hanem hogy megtanítsuk a hatóságnak, mi is az a videojáték.

L: A szellemi tulajdon a szövetségi bíróságokhoz tartozik. A szövetségi bíróságok nem állami bíróságok. Az ottani bírakat személyesen az elnök nevezi ki. Így ők nem a mindennapi közemberek körébe tartoznak. Nagy részük soha nem játszott semmilyen játékkal, vagy járt a YouTube-on. Amikor a YouTube-ról van szó, akkor nem értik, hogy ott az emberek eredeti tartalmat készítenek. Azt mondják, 'Az nem csak zenés klipekre való?'. Tehát el kell ezt magyaráznod egy bírónak, aki éppen akkor kapta meg az ügy teljes dokumentációját. Emiatt nem tudják, nem készülnek fel. Leülnek és megkérdezik, hogy 'Mi a fene is történik? Magyarázzák el. Miért vesztek össze ezen a badarságon?'

És jobb lesz, ha elmagyarázzátok?

L: Ó, igen, úgy gondolom, a bírók jobban megértik, ugyanakkor nem gondolom, hogy megértik a következményeit. Mikor megpróbálok elmagyarázni a károkat, akkor úgy reagálnak, hogy 'Ki nézi egyáltalán ezt? Csak kölykök.' Az emberek többsége a nagyvilágban sem fogja fel, hogy a YouTube és a játékfejlesztés mögött egy külön üzleti és kereskedelmi világ húzódik. Az emberek azt gondolják, hogy ezek csak bugyuta játékok. Nehéz egy bíróval, aki csak azt szeretné kihozni az egészből, hogy 'Jólvan, rendben, adok pár száz dollárt, csak menj már innen.' Nehéz túljutni ezen az akadályon. És sajnálatos módon a bírók nagy szabadságot kapnak akkor, ha szellemi tulajdon esetén kármegállapításra kerül a sor. Tényleg nincsenek iránymutatások, szóval a bíróság dönt. És megváltoztatni ezt másodfokon még nehezebb.

R: Az esküdtszék sem túl okos.

L: Az Egyesült Államokban az esküdtszék emberei jellemzően nyugdíjasok vagy munkanélküliek, akik nem értik a YouTube koncepcióját, vagy akár nem is ismerik.

Szellemi tulajdonnal kapcsolatos ügyekben is van esküdtszék?

L: Attól függ. Az alperes vagy a felperes kérelmezheti szerzői jogi vagy védjegyekkel kapcsolatos ügyekben. A felek választásától függ, hogy szeretnének-e esküdteket. Én pont az előző probléma miatt nem szeretem. Azt gondolom, hogy nagyobb esélyem van meggyőzni egy bírót, mint tizenkét embert, akik csak egy ingyen ebédet szeretnének, aztán lelépni. Soha nem szoktam esküdteket kérelmezni.

A legnagyobb félreértés játékfejlesztői körökben a 'fair use' (méltányos használat) fogalma. Tudnátok ezt definiálni?

L: Az első dolog, amit mindig elmondok a fair use kapcsán, hogy nincs jó vagy rossz válasz. Nem fekete vagy fehér. Az egész egy szürke terület. Nem tudom neked azonnal rávágni, hogy mi a fair use. Ez egy védekezési forma a jogsértési követelések ellen, a védekezés elbírálása pedig a bírókra vagy az esküdtekre van bízva. Úgy gondolom, a legfontosabb tényező annak kimondásában, hogy valami nem fair use az az, ha versenyzel valakivel ugyanazon a piacon, és ahelyett, hogy a versenytársad YouTube videóját néznék meg, a te csatornádon nézik meg ugyanazt a másik fél által készített videót. Átalakítod, átdolgozod a művet? Valami mást készítesz? A sima másolás nem átdolgozás. A legnehezebb ezt elmagyarázni az embereknek, mivel nincs rá fekete-fehér szabály, ami megmondaná, hogy mi minősül annak. Esetről esetre kell elbírálni.

R: És pontosan emiatt mindenki az interneten azt mondja: 'Ó, hát az enyémre ez alkalmazható!' Mert számukra ez nagyon szubjektív. Amit mondani szoktam mindenkinek, hogy az indie szinten és YouTube-on kezdőként nem engedhetik meg maguknak a fair use-t. Semmi sem fair use, amíg egy bíró azt nem mondja. És ez minimum harmincezer dollárjába fog kerülni, de inkább százezer. Nem éri meg kockáztatni, nem engedheti meg magának, egyszerűen nem nekik való. Szívás, de ez az igazság.

De ez így nem egy könnyen kihasználható rendszer? Csinálok valamit, amiről azt gondolom, fair use, erre valaki azt mondja, beperel. Emiatt el kell távolítanom, csak mert nem engedhetem meg magamnak, hogy perbe bocsátkozzak.

L: Úgy látom, mindkét oldalon egyaránt kihasználják a rendszert. Láttam olyat, hogy bármilyen felhasználást eltávolítatnak, még akkor is, ha fair use, trollkodás volt. Ez olyasmit jelent, hogy csinálsz egy reakció videót, amiben 20 másodpercet használsz egy 20 perces videóból. Mondjuk, hogy ez fair use.

De ennek ellenére bíróságra kell menned...

L: De ennek ellenére bíróságra kell menned, és az a személy leszedetheti a videódat. De olyan eset is lehetséges, hogy valaki 19 percet használ ugyanabból a videóból, és azzal védekezik, hogy fair use. Szóval mindkét oldalon egyaránt kihasználják, és mindkettő ugyanannyira rossz. A rendszer bővelkedik visszaélésekben. Addig, amíg nem csinálnak egy másféle jogszabályt, így is marad, soha nem fog megváltozni.

Azt is említettétek, hogy a fejlesztők rendszerint ugyanazokat a hibákat követik el, amikor rajongói játékokat, paródiákat készítenek. Hogy lehetne ezeket megelőzni? És ezek megelőzése nem egy enyhébb tiltása az ilyen alkotásoknak?

L: Soha ne használd mások szellemi tulajdonát. Ha használod, legyél biztos abban, hogy fair use.

R: Vagy szerezd be a szükséges engedélyeket... Először is: az emberek azt gondolják, ha nem kérnek pénzt a játékért, akkor minden rendben. És ez nem így működik. Ettől még mindig jogsértő, illegális. Bajba fognak kerülni, persze nem mindegyikőjük. De pont emiatt mindenki arra az egyre mutogat, aki nem került bajba, és azt gondolják, hogy ha ő megúsza, akkor mindenki meg fogja. De ez sem így működik. Ráadásul, ha már felszólítanak az abbahagyásra, akkor már nem arról van szó, hogy 'Hé! Szedd le a játékot!', hanem: 'Szedd le a játékot, és adj nekünk minden dollárt, amit kaptál és még 20000 extrát.'

Amiatt nem hallani ezekről, mert alá kell írni egy megállapodást, hogy nem fogsz beszélni róla. Ezért az ilyenek nem kerülnek bele a hírekbe. De elég gyakoriak. Nagyon frusztráló, amikor az interneten azt hiszik, mégis megtehetik. Pedig az engedélyhez csupán annyit kell tenned, hogy rákérdezel. Néha ilyen egyszerű. Ha egy független cég régi vagy halott tulajdonról van szó, több mint boldogan megengedik. Ha a Blizzardról? Na, azt nem fogod megkapni. Kivéve, ha rengeteg pénzed van és egy nagy terved. Ez egy nagyon más jellegű dolog. Még ha egy halott játékról is van szó, a Blizzardnak a kellő gondosság miatt nem éri meg.

Valóban létező dologról van szó akkor, amikor azt mondjátok, hogy életek mehetnek tönkre csupán egy paródia vagy rajongói játék miatt? Nem hallani róla, valóban megtörténik?

L: Persze, természetesen. Abszolút tönkremehet az életed. A kártérítésbe, amit egy pereben megítélnek, bele lehet rokkanni. A szerzői jog megsértéséért járó törvényes kártérítés akár 250,000 dollár lehet megsértett jogonként. Védjegy esetén kétmillió is. Hamisításért és hasonlókéért. Használatonként számít, de függ attól is, hogy hány szerzői

jogi védelem van egy adott dolgon. Tehát ebben az esetben annyival kell megszorozni, hússzor, harmincszor, amennyi egy játékban lehet. Lehet akár a zene, a karakterek kinézete, a történet, ezek mind külön védettek. Olyan kártérítéssel nézel szembe, ami megölhet. És ekkor még nem is beszéltünk az ügyvédi költségekről, a te oldalad és a másik oldal részére.

És ez egy olyan esetben sincs a bíróság megítélésére bízva, mikor egy ember Connecticutból szórakozásként csinál egy Blizzard vagy Star Wars játékot?

L: A bíróság megítélésére van bízva a kártérítés mértéke. De olyan esetekben, amikor egy annyira világos és meggyőző érvről vagy bizonyítékról van szó, nincs védekezés ellene. Az ilyeneket summary judgmentnek nevezik az Egyesült Államokban. Amikor nincs vita az anyagi megítélésről. Ha valaki más tulajdonát használod fel engedély nélkül, az jogsértés. Az egyetlen, amiről dönteni kell a kártérítés mértéke. Ami legalább az ügyvéd munkadíja, a te oldaladé és a másiké. Aztán a kártérítés, ami a profittól függ vagy jogszabályban meghatározott.

R: De azok az ügyvédi díjak önmagukban képesek a játékfejlesztőket hajléktalanná tenni.

L: Abszolút. Mert nem mi képviseljük őket, hanem a legnagyobb irodák a városban, akik húszezer dollárt számláznak óránként.

R: Az egyesek egész évi bérleti díja.

L: Szóval egyes esetekben hat-hétszázézeres ügyvédi számlákat vágnak hozzájuk. És ez a kártérítésen felül van. Ez egyértelműen megnyomorítja valaki életét. Az Egyesült Államok-béli ügyekben, még ha van is egy céged, egyénileg is perelhető vagy. Nincs védelmi vonal szellemi tulajdonnal kapcsolatos ügyekben.

Ebben az esetben nincs 'corporate veil'?

L: Igen, szellemi tulajdonnál nincs ilyen. Bárki felelősségre vonható, aki benne volt. Ha valakit megbízol, hogy 'Csináld meg ezt a játékot.', akkor igen, a céget perlik be. De pontosan amiatt, hogy megbíztak, te is felelős vagy. Ez teljesen különbözik a kötelmi vagy bármilyen más igényektől, ahol van korlátozott felelősség, létezik a lepel (corporate veil). Ez azt jelenti, hogy elveszik a kocsidat, a házad, fogják a kutyádat, és eladják a feketepiacon.

De miért pont itt nincs?

L: Nem tudom, miért pont itt húzták meg a határvonalat, azon kívül, hogy visszaéltek veled a múltban, oly módon, hogy 'Rendben, volt egy vállalkozásom, de már csődbe ment, nem kaphatsz kártérítést!'

De nem hasonló a helyzet a gazdasági társaságok jogában?

R: Hasonló, de a jogpolitikai megfontolásnak van értelme, nézd csak meg a Redbubble-t. Simán nyithatok egy pólós boltot, be akarsz perelni? Oké, megszüntetem a céget és alapítok egy másikat. És így megvezetlek a végtelenségig. Azt kell megállítani, aki ezt műveli.

Tehát szellemi tulajdon esetén könnyebb visszaélni veled.

védelem. Csak azt védi, ami pontosan alá tartozik, és ami lényegileg hasonló hozzá. Gyorsabb, olcsóbb és könnyebb átjutni az ellenőrzési eljárás. Azonban mindkettőt el kell intézni a teljes védelemért. Ne feledjük: audiovizuális és irodalmi egyben. A konkrét működés több mint ostobán zajlik. Az irodalmi műként történő védelemhez a kód első 20 és utolsó 20 oldalát adod be. Ha bármit tudsz a programozásról, akkor tudod, hogy ez semmit nem jelent. Egy kód nem lineáris, nem kronologikus. Bármit belerakhatsz és megkapod a védelmet a közötté lévő kódra, a semmi alapján. Ezek után nagyon nehéz bizonyítani, hogy 'Nem, az nem is volt ott.' Az audiovizuális műként való levédetésre lényegében a játékot nyújtod be. Ennyi a trükk. Védjegy korán, szerzői későn.

Ez nem túl töredezett?

R: Nem védem a rendszert, azt mondom, hogy így működik. Egyetértek, alaptól rossz.

Nem gondoljátok, hogy a játékoknak külön univerzális védelme kellene, hogy legyen? A filmek és könyvek esetén ez jobban működik.

L: De ez ugyanolyan a filmeknél is. Két nagyon különböző jogterületről beszélünk. A szerzői jog és a védjegy jog különböző. Persze kaphatsz kártérítést a védjegyre és a szerzői jogra is ugyanazzal a dologgal kapcsolatban. De nagyon különböző, elkülönülnek. A filmeknél ugyanígy. Megvan a filmzene, megvan a forgatókönyved, a dialógusok, a címek. Ez a mostani rendszer. Ez soha nem fog változni.

És mi van a védjegyhasználati kötelezettséggel? Ezzel kapcsolatban is voltak botrányok, mint a Scrolls, Edge és EA nevek.

R: Ez két külön kérdés. Az első, hogy használnod kell a nevet. Ez nem olyasvalami, ami miatt a fejlesztőknek aggódni kellene, ez ritkán töröltet nevet. A Scrolls ügyben viszont én nem a népszerű oldalon állok. A Mojang készíteni szeretett volna egy játékot, aminek a neve Scrolls. A Bethesda tulajdonában van az Elder Scrolls, ami az egyik legnépszerűbb név a játékok körében. Amikor meghallom az Elder Scrolls nevet, a Bethesda-ra gondolok. Amikor a Scrolls nevet hallom, akkor is a Bethesda-ra gondoltam volna. Megértem az ellenérvet, nem hiszem, hogy tényleg annyira nagyon elterjedt lenne. Nem azt akarják, hogy ne használd a szavacskát a játékodban, csak azt nem akarták, hogy ez legyen a játék neve, mert a Scrolls olyan közel van az Elder Scrolls-hoz. Ez túl sok? Talán. Nem tudom.

L: Kicsit olyan, mint a Candy.

R: De nem!

L: Közel van.

R: Igazad van, álszent vagyok.

L: Nemrég volt egy vitánk egy remek játékot készítő kis fejlesztőről, aki szintén egy nagy céggel harcol egy négybetűs szóval kapcsolatban. Úgy gondolják, övék a használati jog. Nehéz ügy.

Mi a jelenlegi státusza az online szerencsejátékoknak? Pontosabban azoknak, amikor a játékbeli tárgyakkal játszol.

L: Nagyon fogós kérdés.

R: Minden államban, minden országban más.

L: Más, hogy pontosan mit csinálsz. Attól függ, hogy pontosan mi minősül ott szerencsejátéknak.

R: Attól, miről van szó. Sorsjáték az ügyességi játékkal szemben. Ha simán csak hazárdjáték, úgy gondolom, hogy az minden államban illegális. Ha viszont azt mondd, hogy meg tudsz verni egy adott játékban... arra már nehezebb választ adni, de a tanácsom, hogy ne csináld nagy jogi költségvetés nélkül.

A CounterStrike kapcsán írtatok, hogy be fogják tiltani...

R: Szerintem be fogják, már úton van a szabályozás. Washington állam szerencsejáték bizottsága dolgozik a betiltásán. De meglátjuk, hogy pontosan hogy játszódik le a folyamat, mert a Valve működteti a játékot, a Valve-nek pedig végtelen mennyiségű pénze van, szóval a Valve még beleszólhat.

Mi van a játékgyűjteményekkel? Ezeket sima tulajdonnak fogják tekinteni? Ha van egy ötezer dolláros gyűjteményem, eladhatom, végrendelkezhetek róla?

R: Ez a kérdés mindig úgy merül fel, hogy hátrahagyhatom-e a gyűjteményem a gyerekemre. A válasz: nem. Nem a tied a játék, amit megveszel. Egy engedélyt kapsz arra, hogy játszhass velük, ez pedig csak rád vonatkozik, nem átruházható. Európában meg fogják ezt változtatni, Ausztráliában már megváltoztatták, Amerikában pedig a törvényhozóink még nem találták ki, hogy hogyan nyissák meg a leveleiket. El fogunk jutni odáig. Szerintem lesz egy perünk, és megváltoztatjuk ezt, de jelen pillanatban nem teheted meg.

Twitteren írtatok, hogy sok közösségi finanszírozású játék és projekt van. Mi a jelenlegi helyzete a szellemi tulajdonok ilyen irányú felhasználásának?

R: A legérdekesebb, visszakanyarodva a védjegyekhez, az, hogy nem számít kereskedelmi tevékenységnek. Volt egy ember, aki 7 milliót kapott Kickstarteren, és a USPTO azt mondta, hogy még nem kereskedelmi tevékenységet végez. Ez örültség.

L: Bármikor gyűjthetsz pénzt, de amint kiadod a terméket, akkor fognak lecsapni rád és veszik el az összeszedett összeget.

Tehát elvehetik a pénzt, amit összeszedtem?

R: Igen, és még többet is!

L: Igen, és még előtte beperelhetnek, kérhetnek előzetes intézkedést is. Ez történt a Star Trekkal. Volt egy rajongói Star Trek film, amit ki akartak adni. Kickstarteren kezdték, milliókat gyűjtöttek. A Paramount beperelte őket, azt mondta, hogy szerzői jogokat sértenek. A készítő meg úgy reagált: 'Még nem is láttátok, honnan tudjátok?' Az ügy még nem ért véget. A bíróság akár azt is mondhatja, hogy nem adhatsz ki valamit.

De így azt a pénzt vehetik el, amit az azért adtak, hogy egy korrekt terméket készítsenek.

R: Nem védjük a rendszert, egyetértünk. Szerintünk is örülsz. De ugyanakkor ne legyél idióta és vegyél meg olyan dolgokat amik illegálisak. Nem kapom vissza a pénzem, ha most kimegyek és veszek 20 dollárért egy csomag heroint, majd letartóztatják, akitől vettem. Itt ugyanez a helyzet.

L: Ráadásul itt nagyon sok más szabály is van. Persze senki nem nézi meg az ÁSZF rendelkezéseit, de amikor ilyen célra adományozol valakinek, akkor lényegében bármit megtehetnek a pénzeddel, nincs semmire sem garancia. Az egyetlen eset, amikor az emberek visszakapják a pénzüket, ha valaki panaszt emel némelyik termékkel kapcsolatban, ami évekig sínylődik Kickstarteren, mégis kap pénzt.

Gondolom, még mindig van lehetőség beperelni azt, aki azt ígérte megcsinálja a játékot – az alapján, hogy csalást követett el.

L: Már megkerestek minket párszor ilyennel. Nem tennék ilyet, mégpedig az ÁSZF miatt, és amiatt, ami benne van, Kickstarteren. Nincs határidő vagy bármilyen időbeosztás, kivéve, ha van egy külön szerződés, ami kimondja, hogy megszűnik a játék jövő héten.

R: Csakis akkor, ha valami örülni nyilvánvaló csalásról van szó. Mert Washington – ismét ők – nagyon rajta van azon, hogy megjavítsa az internetet: Washington állam az egyetlen állam, ahol a főügyészség eljárást indított valaki ellen, aki 3 millió dollárt szedett össze Kickstarteren, és utána lelépett, mondván 'Leléptem, szívás!'. A bíróságoknak ötletük sincs, mi lehet az a közösségi finanszírozás. Néhány ügyessel jelenleg is együtt dolgozunk a CounterStrike szerencsejáték dolgon. Nem tudják mi ez, még mindig azt próbálják kitalálni, hogy egyáltalán a CounterStrike micsoda. Erre nincs igazán frappáns megoldás. Mi persze tudjuk, de nem mi döntünk róla.

A közösségi finanszírozás egy fejlődő ágazat? Várható fejlődés ennek a jogi oldalán?

R: Ó igen, érkezni fog. Ha a mostani 30 évesek 45 évesek lesznek, és elkezdnek ennek a csoportnak a szavazataival foglalkozni, a jogszabályok is drámaian megváltoznak.

L: Úton van már néhány szabályozás. A GoFundMe például iszonyatosan rémisztő, hogy bármit megtehetsz azzal a pénzzel.

A videojátékoknál ugyanez a helyzet?

R: Mindenhol érkezni fog. A videojátékoknál önszabályozás van jelenleg. Ez nem lehet elegendő örökké. Nagyon sok rossz jogszabályunk lesz még, és reménykedem, hogy utána már jobbak érkeznek. De mindig a rosszak jönnek először. És higgyétek el, jönnek.

*

Köszönet Dr. Kiss Anna Ritának és Darvas Baláznak a segítségükért, amivel hozzájárultak az interjú elkészítéséhez.

Fair use, méltányos használat: a fair use egy jogi elv, ami angolszász jogterületről származik. Ez alapján a védett alkotások bizonyos típusú, korlátozott felhasználáshoz nem kell engedély. Viszont a felhasználás jellemzői nem előre megszabottak, nagyban függ a körülményektől.

Crowdfunding, közösségi finanszírozás: egy új, alternatív formája a finanszírozásnak, amely esetén egy projekt vagy vállalkozás pénzelését felhívásos alapon, sok személy (jellemzően kis mértékű) anyagi hozzájárulásából oldják meg.

Sorsjáték: a szerencsejáték egy fajtája, amelyben a játékosok között a végkimenetelt teljes mértékben a véletlen dönti el, a nélkül, hogy az esélyeket a játékosok ügyessége vagy szándéka módosíthatná.

Ügyességi játék: ellentétben a sorsjátékkal, a végkimenetelt a játékosok ügyessége és szándéka módosíthatja.

Corporate veil, vállalati lepel: a vállalati lepel egy kifejezés, ami arra utal, hogy mivel a jogi személyeket önálló entitásként kezeljük, azok elhatárolhatóak saját tagjaiktól. Gazdasági társaságok esetében a tagok egy előre vállalt pénzbeli vagy nem pénzbeli hozzájárulás fejében részesednek a társaság működésének előnyeiből és hátrányaiból, miközben saját vagyonukkal nem fognak felelni annak kötelezettségeiért. Ez a társaságok egyik legfőbb ismertetőjegye, azok korlátolt felelőssége.

Átdolgozás, átalakítás: egy bizonyos mű, alkotás szerzői védelem alatt áll, ami azt jelenti, hogy például a megalkotó engedélyével használható fel. Viszont ugyanez a védelem megilleti az átdolgozott művet is. Ez fontos Ryan és Michael ügyeinél, ugyanis a paródiák, rajongói játékok esetén az átalakítás, átdolgozás a minimum.

DMCA Takedown System: a DMCA szócseka az amerikai Digital Millennium Copyright Act rövidítése, ami egy USA-beli törvény. Maga a Takedown System, azaz az eltávolítási rendszer működése a következő: a jogosult kérésére a jogsértő tartalmat eltávolíthatják, amennyiben annak közzétételét nem engedélyezte, továbbá a jogosultnak joga van értesíteni a közzétevőt arról, hogy a magatartása jogsértő.

Copyright Act: egy 1976-os amerikai törvény, amely a szerzői jog alapjait fektette le az országban. Többször kiegészítették, módosították. Nagy változást jelentett, hogy a fair use doktrínát kodifikálta.