

TARTU ÜLIKOOL
ÕIGUSTEADUSKOND
Eraõiguse osakond

Igor Aleksin

**VIDEOMÄNGU KOOPIA ÕIGUSLIK OLEMUS JA
LEVITAMISÕIGUSE AMMENDUMISE PIIRID:
USEDSoft OTSUSE KRIITILINE ANALÜÜS
KAASAEGSETE LEVITAMISMUDELITE KONTEKSTIS**

Magistritöö

Juhendaja:
Prof. Aleksei Kelli

Tallinn
2026

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	4
1. VIDEOMÄNGU KOOPIA KUI TSIVIILKÄIBE OBJEKT JA SELLE ÕIGUSLIK KVALIFIKATSIOON	10
1.1. Videomäng kui faktiliselt ja õiguslikult kompleksne objekt	10
1.2. Videomängu koopia ja kaasaegsed levitamismudelid	14
1.3. Omandiõiguse olemasolu videomängu koopia üle	17
1.3.1. Faktiline võim videomängu koopia üle	17
1.3.2. Klassikalise omandiõigusega funktsionaalselt sarnane võimuõigus videomängu koopia üle	20
2. ARVUTIPROGRAMMI KOOPIATE LEVITAMISÕIGUSE AMMENDUMINE EUROOPA LIIDU ÕIGUSES.....	23
2.1. <i>UsedSoft</i> otsuse sisu ja Euroopa Kohtu olulisemad järeldused	23
2.2. Levitamisoiguse ammendumise eeldused Euroopa Kohtu praktikas.....	25
2.2.1. Koopia autonoomsus ja täielikkus.....	25
2.2.2. Koopia kasutuse kestus.....	27
2.2.3. Litsentsitasu vastavus koopia väärtusele	28
2.3. Direktiivi 2001/29/EÜ ja direktiivi 2009/24/EÜ kohaldatavus videomängu koopiale...29	
2.4. Levitamisoiguse ulatus videomängu koopia puhul.....	33
3. USEDSoft OTSUSE KRITERIUMIDE KOHALDATAVUS VIDEOMÄNGU KOOPIATELE KAASAEGSETES LEVITAMISMUDELITES	39
3.1. Koopia autonoomsuse ja täielikkuse kriteerium	39
3.2. Koopia kasutuse kestuse kriteerium	43
3.3. Koopia väärtusele vastava tasu kriteerium	44
3.4. Levitamisoiguse ammendumise kohaldatavuse üldised piirid videomängude puhul	46
KOKKUVÕTE	49
THE LEGAL NATURE OF A VIDEO GAME COPY AND THE LIMITS OF THE EXHAUSTION OF DISTRIBUTION RIGHTS: A CRITICAL ANALYSIS OF THE USEDSoft DECISION IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY DISTRIBUTION MODELS.....	55
KASUTATUD LÜHENDID	62

KASUTATUD MATERJALID	63
-----------------------------------	-----------

SISSEJUHATUS

Viimasel ajal muutuvad aktiivsemaks vaidlused lõppkasutajal olevate õiguste üle videomängu koopia suhtes. Need vaidlused koonduvad eelkõige küsimusele, milline on lõppkasutaja õiguste õiguslik kvalifikatsioon videomängu koopia suhtes ning millises ulatuses saab lõppkasutaja teostada kontrolli sellise koopia kasutamise ja edasikasutamise üle. Paljude tänapäevaste videomängude puhul on nende täielikuks kasutamiseks vajalik pidev internetiühendus, ilma milleta võib videomängu funktsionaalsus olla oluliselt piiratud või täielikult välistatud. Samas on kõigi videomängude koopiade kasutamiseks vaja neid registreerida spetsiaalselt loodud veebikeskkondade kontodes, mille kaudu pääseb lõppkasutaja kaugserveritele ja õiguste omajad kontrollivad videomängude kasutamist. Pidevat internetiühendust ja ligipääsu kaugserveritele spetsiaalse konto kaudu on sageli vaja ka füüsilisel andmekandjal ehk CD-plaadil levitatavate koopiade puhul.¹

Viimaste aastate jooksul hakkas videomängude koopiade levitamise praktika muutuma selliselt, et lõppkasutaja ei osta videomängude koopiaid üldse. Nimelt võimaldatakse lõppkasutajal saada ajutise ligipääsu videomängude raamatukogule tellimuse alusel tasudes tellimuse eest teatud ajaperioodi tagant – nn tellimuspõhine levitamismudel. Järgmiseks perioodiks tellimuse vormistamata jätmisel kaotab lõppkasutaja ligipääsu raamatukogule ja kõigile videomängudele korraga.² Samas areneb tänapäeval ka videomängude mängimise võimalus „videomäng kui teenus“ mudeli alusel. „Videomäng kui teenus“ mudel toimib nn pilvteenusena, mille puhul ei laadi lõppkasutaja enda arvutile videomängu koopia faile alla, vaid kõik vajalikud failid (mh progressiooni failid) asuvad teenusepakkuja kaugserveritel.³

Arvestades 1970.-tes tekkinud⁴ ja mitu aastakümnet kestnud praktikat eeldavad lõppkasutajad, et ka tänapäeval toimub videomängu koopia müük klassikalises tähenduses. Lõppkasutajad usuvad, et neile läheb üle koopia omandiõigus ja sellega koos ka võimalus mängida koopiat sisuliselt igavesti. Videomängude arendajad ja avaldajad reguleerivad videomängude koopiade levitamist ja kasutamist hoopis piiratud litsentside kaudu lisades tüüptingimustesse klauslit, et litsents võidakse igal ajal üles öelda põhjusest sõltumata. Samas sätestatakse *expressis verbis*, et tegemist on

¹ Crew Lawsuit Via Polygon – Case 2:24-cv-03058-DAD-CSK – CLASS ACTION COMPLAINT. Scribd. P 23. 11.11.2024. Veebis: https://ru.scribd.com/document/790913960/Crew-Lawsuit-via-Polygon?utm_source=chatgpt.com (04.05.2025)

² Parimaks videomängude raamatukogu näiteks, mis toimib tellimuspõhise mudeli alusel on XBOX GAME PASS. XBOX. Veebis: <https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass> (21.02.2026)

³ Parimaks videomängude raamatukogu näiteks, mis toimib „tarkvara kui teenus“ mudelina on GeForce NOW. NVIDIA. Veebis: <https://www.nvidia.com/en-eu/geforce-now/> (21.02.2026)

⁴ The Evolution of Electronic Games. Media and Culture: An Introduction to Mass Communication. 2010. Veebis: <https://courses.lumenlearning.com/suny-massmedia/chapter/10-2-the-evolution-of-electronic-games/> (13.07.2025)

litsentsiga, mida lõppkasutaja ei saa kolmandale isikule üle anda.⁵ Litsentsi kasutatakse ka tellimuspõhise ja „videomäng kui teenus“ levitamismudelitel puhul.⁶

Lõppkasutajad lähtuvad seega eeldusest, et iga videomängu koopia puhul tekib neil klassikaline omandiõigus iga koopia üle, mis tagab neile ulatuslikku kontrolli. Seevastu käsitlevad videomängude arendajad ja avaldajad videomängu koopia kasutamist valdavalt litsentsipõhise õigussuhtena, mille raames on lõppkasutaja kontroll koopia üle lepinguliselt piiratud ning ei vasta klassikalise omandiõiguse sisule. See hõlmab ka nn levitamiõiguse ammendumise doktriini kohaldumist iga koopia suhtes, mis peab Euroopa Liidu piires võimaldama lõppkasutajal anda ostetud kauba vabalt edasi kauba suhtes intellektuaalomandist tulenevate õiguste omaja nõusolekuta ega viimasele lisatasu maksmata. Levitamiõiguse ammendumise doktriin ei kohaldu aga videomängude arendajate ja avaldajate arvates videomängu koopiatele.

Erinevate arusaamade ja huvide tõttu puhkeb vaidlusi videomängude koopiate üle omandiõiguse ülemasolu ja sellest sõltuva lõppkasutajatel oleva kontrolli ulatuse üle.⁷ Mõned vaidlused jõuavad ka kohtuni. Kõige suuremaks ja kõmulisemaks vaidluseks viimase aja jooksul sai 2024.a lõpus USA osariigis California alanud kohtumenetlus, mille raames pöördus kaks lõppkasutajat kohtusse ühe suurimaid hargmaiseid videomängude avaldajaid *Ubisoft* vastu. Kohtusse pöördumise aluseks on asjaolu, et *Ubisoft* lülitas videomängu *The Crew* kaugservereid välja, mistõttu muutusid kõigi lõppkasutajate nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul ostetud koopiad kasutuskõlbmatuks.⁸ Kohtumenetluses puudutakse vahetult mh lõppkasutajal klassikalise omandiõiguse tekkimist videomängu koopia üle. Käesolev magistritöö on inspireeritud kõnealusest *The Crew* kaasusest.

Videomängu eripärasuse tõttu on selle õiguslik regulatsioon üpris keeruline ning eksisteerib endiselt ebakindlus, mis autoriõigusega kaitstud teoseks peab videomängu kvalifitseerima ja mis

⁵ Nt üks suurimaid videomängude avaldajaid *Ubisoft*. End user licence agreement. „1.1. *UBISOFT* (or its licensors) grants You a non-exclusive, non-transferable, non-sublicensed, non-commercial and personal license [...]“; „[...]8. You and *UBISOFT* (or its licensors) may terminate this EULA, at any time, for any reason.[...]“ 01.2023. Veebis: <https://www.ubisoft.com/legal/documents/eula/en-INTL> (26.11.2025)

⁶ Xbox Subscriptions Terms & Conditions. XBOX. 20.08.2024. Veebis: <https://www.xbox.com/en-EE/legal/subscription-terms> (21.03.2026) ning „Microsoft Services Agreement.“ Microsoft. „Software license. 8. a. f you comply with these Terms, we grant you the right to install and use one copy of the software per device on a worldwide basis for use by only one person at a time as part of your use of the Services. [...]“ 30.09.2025. Veebis: https://www.microsoft.com/en-us/servicesagreement#8_softwareLicense (21.03.2026);

Terms of Use. NVIDIA. „1.1. Subject to these terms, NVIDIA grants you a non-commercial, personal, non-exclusive, non-transferable license to access and use GFN during the term of services through a supported device, one session at a time, for your entertainment with video games. The list of GFN supported devices is available on NVIDIA websites.“ 20.08.2025. Veebis: <https://www.nvidia.com/en-us/geforce-now/terms-of-use/> (21.03.2026)

⁷ A.Lawanson. Ubisoft Insists In Lawsuit That We Don't Own the Games We Buy - IGN Daily Fix. IGN. 11.04.2025 Veebis: <https://www.ign.com/videos/ubisoft-insists-in-lawsuit-that-we-dont-own-the-games-we-buy-ign-daily-fix> (13.07.2025) ning A.Franklin II. Ubisoft, Let's Have a Talk About This Owning Games Thing Because You're Going About It the Wrong Way. Vice. 10.04.2025. Veebis: <https://www.vice.com/en/article/ubisoft-lets-have-a-talk-about-this-owning-games-thing-because-youre-going-about-this-the-wrong-way/> (13.07.2025)

⁸ V.Blake. Ubisoft's The Crew Lawsuit Insists We Do Not Own The Games We Buy. IGN. 11.04.2025. Veebis: <https://www.ign.com/articles/ubisofts-the-crew-lawsuit-insists-we-do-not-own-the-games-we-buy> (08.05.2025)

õiguslik raamistik peab kohalduma selle levitamisele ja kasutamisele.⁹ Lisaks sellele põhimõttelisele probleemile kasvab viimasel ajal õiguslike väljakutsete arv ka uute levitamismudelite tõttu. Videomängu koopiate kasutamiseks on tihtipeale vaja pidevat internetiühendust, osa videomängu sisust asub sellisel juhul alati kaugserveritel, tellimuspõhise mudeli puhul saadakse algusest peale üksnes ajutist võimalust koopiaid kasutada ja „videomäng kui teenuse“ mudeli puhul toimub videomängu koopiate mängimine täies ulatuses kaugserveritel. Lõppkasutajate õiguste spekter ja kontrolli ulatus muutub selle valguses ebaselgemaks.

Arvestades eesöeldut on käesoleva magistritöö uurimisprobleemiks levitamisõiguse ammendumise doktriini kohaldatavuse ulatus ja piirid videomängu koopiate suhtes, arvestades ühelt poolt videomängu kui kompleksse digitaalse objekti olemust ning teiselt poolt kaasaegsete levitamismudelite (nt tellimuspõhised ja „videomäng kui teenus“ mudelid) eripära. Eestoodud probleem on tänapäeval eriti aktuaalne arvestades mh videomängude tööstuse suurust. Alates 2019. aastast kuni 2024.aastani kasvas maailma videomängude tööstus ca 149 miljardilt US dollarit¹⁰ ca 184 miljardini¹¹. Samas 2025.aasta lõpuks kasvas videomängude tööstus juba ca 200 miljardini US dollarit.¹²

Magistritöö peamiseks eesmärgiks on uurida *UsedSoft* otsusest C-128/11 tulenevate eelduste kohaldatavuse piire levitamisõiguse ammendumisele videomängu koopiate puhul kaasaegsete levitamismudelite kontekstis. Lisaeesmärkideks on 1) uurida, kas Euroopa Liidu õigus võimaldab lõppkasutajal videomängu koopia ostmisel saada klassikalise omandiõiguse koopia üle või mitte; ning 2) mis õiguslik regulatsioon kohaldub videomängu koopia levitamisele – *Software* direktiiv 2009/24/EÜ või *InfoSoc* direktiiv 2001/29/EÜ. Magistritöö hüpoteesiks on, et videomängu koopiate kaasaegsete levitamismudelite kontekstis ei pruugi Euroopa Kohtu *UsedSoft* otsuses C-128/11 välja töötatud levitamisõiguse ammendumise eeldused olla täielikult kohaldatavad, mis võib teatud juhtudel välistada või oluliselt piirata ammendumise doktriini rakendumist.

Uurimisküsimusteks on 1) millised on videomängu koopia õiguslikult relevantssed tunnused ning kuidas mõjutavad kaasaegsed levitamismudelid nende tunnuste realiseerumist; 2) kas ja millises ulatuses on võimalik rääkida omandiõigusest või sellega funktsionaalselt sarnastest õigustest videomängu koopia suhtes; 3) milline Euroopa Liidu õiguslik raamistik (direktiiv 2009/24/EÜ või

⁹ A.Trapova; E.Fava. Aren't We All Exhausted Already? EU Copyright Exhaustion and Video Game Resales in the Games-as-a-Service Era. *Interactive Entertainment Law Review*, 3(2). 2020. lk 80

¹⁰ J.Batchelor. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019. GamesIndustry.biz. 17.12.2019. Veebis: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019> (27.02.2026)

¹¹ J.Batchelor. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2024. GamesIndustry.biz. 20.12.2024. Veebis: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2024> (27.02.2026)

¹² S.McEvoy. GamesIndustry.biz presents... the Year In Numbers 2025 | Year in Review. GamesIndustry.biz. 23.12.2025. Veebis: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2025-year-in-review> (27.02.2026)

direktiiv 2001/29/EÜ) on kohaldatav videomängu koopiade levitamisele; 4) millised on levitamiseõiguse ammendumise eeldused ning kas need on täidetavad kaasaegsete levitamismudelite kontekstis.

Magistritöö uurimisprobleem on võrdlemisi uudne ning olemasolev õiguslik regulatsioon ei anna üheselt selgeid vastuseid videomängu koopiade kvalifikatsiooni ja nende levitamisele kohaldatavate normide osas. Töö uudsus seisneb eeskätt selles, et videomängu käsitletakse mitte üksnes autoriõigusliku objektina, vaid ka tsiviilkäibe objektina, mille suhtes analüüsitakse levitamiseõiguse ammendumise kohaldatavust kaasaegsete levitamismudelite kontekstis.

Seega hüpoteesi kontrollimiseks on kasutatud kombineeritud metodoloogilist lähenemist, mis ühendab faktilis-analüütilise ja õigusdogmaatilise meetodi. Selle abil on uuritud videomängu koopia tehnilist sisu ning kaasaegsete levitamismudelite liike ja eripärasid. Õigusdogmaatilise analüüsi raames kasutatakse eeskätt grammatilist, süstemaatilist ja objektiivteleoloogilist tõlgendusmeetodit, et selgitada Euroopa Liidu õiguse normide sisu ja eesmärgi. Autor on analüüsinud videomängu koopia õiguslikku regulatsiooni, selle üle klassikalise omandiõiguse tekkimise võimalust Euroopa Liidu ja Eesti Vabariigi õiguse kontekstis, ning Euroopa Kohtu praktikat laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiade suhtes – *UsedSoft*, *Nintendo* ja *Tom Kabinet* otsused. Seejärel on võrdleva-analüütilise meetodi abil uuritud, kas, mis ulatuses ja mis tingimustel kohalduvad direktiiv 2009/24/EÜ ja direktiiv 2001/29/EÜ videomängu koopiadele arvestades Euroopa Kohtu praktikat. Täiendavalt on objektiivteleoloogilise ja grammatilise tõlgendusmeetodi abil analüüsitud, kuidas kohaldub ja ammendub levitamiseõigus direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses videomängu koopiadele. Lisaks rakendatakse kriitilis-analüütilist meetodit Euroopa Kohtu praktika (eelkõige *UsedSoft*, *Nintendo* ja *Tom Kabinet*) hindamiseks ning nende järelduste kohaldatavuse piiride tuvastamiseks videomängude kontekstis.

Metoodiliselt tugineb töö ka funktsionaalsele lähenemisele, mille abil võrreldakse traditsioonilisi omandiõiguslikke kontseptsioone digitaalsete koopiade kasutamise tegeliku praktikaga. See võimaldab hinnata, kas ja millises ulatuses on klassikalised õigusinstituudid kohaldatavad videomängu koopiadele.

Käesoleva magistritöö kirjutamisel on allikatena kasutatud rahvusvahelist õiguskirjandust ja teadusartikleid, Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsioon (WIPO) koostatud videomängude regulatsiooni ülevaadet ning samas Tartu Ülikooli õigusteaduskonnas kaitsitud doktoritööd. Täiendavalt on kasutatud Euroopa Kohtu otsusi ja Euroopa Kohtu direktiive ning Eesti sisemised õigusaktid – Võlaõigusseadus, Asjaõigusseadus, Tsiviilõiguse üldosa seadus ja Autoriõiguse seadus. Magistritöös on samas allikatena kasutatud suurimate videomängude

arendajate ja avaldajate tüüptingimusi, mis reguleerivad videomängude koopiade levitamist ja kasutamist. Magistritöö kontekstis on olulisemate praktiliste aspektide jaoks allikatena kasutatud erinevaid veebilehte. Ingliskeelse kokkuvõtte tõlkimisel on kasutatud tehisintellektil põhinevat veebitõlki DeepL Translator, saadud tulemust on kontrollitud ja parandatud.

Käesolev magistritöö koosneb kolmest peatükist, kus vastatakse uurimisküsimustele ja kontrollitakse hüpoteesi. Töö ülesehitus järgib loogilist järjestust faktilisest ja kontseptuaalsest analüüsist normatiivse järelduseni. Esimeses peatükis uuritakse videomängu faktilist sisu ja õiguslikku regulatsiooni ehk mida videomäng kujutab endast faktilises ja õiguslikus mõttes. Samas selgitatakse kaasaegsete levitamismudelite eripärasid ja videomängu koopiade kasutuse tehnilisi aspekte ning sellest tingitud lõppkasutaja faktilise võimu vähenemist koopiade üle. Täiendavalt uuritakse esimeses peatükis klassikalise omandiõiguse instituudi kohaldatavust videomängu koopiadele ning videomängu autonoomse ja täieliku koopiaga seotud klassikalise omandiõigusega sarnaste õiguste olemust.

Teises peatükis analüüsitakse Euroopa Kohtu praktikast direktiivi 2009/24/EÜ ja direktiivi 2001/29/EÜ kohaldatavuse osas videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiade levitamisele. Samas analüüsitakse Euroopa Kohtu praktikast tulenevate levitamisoiguse ammendumise doktriini eelduste sisu ja kohaldatavuse tingimusi. Analüüsitakse täiendavalt nii füüsilisel andmekandjal ehk CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul ehk veebi kaudu levitatava videomängu autonoomse täieliku koopia suhtes levitamisoiguse kohaldumise sisu direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses arvestades *UsedSoft* otsuse ja Liliia Opryski kaitstud doktoritöö järeldusi.

Kolmandas peatükis teostatakse hüpoteesile lõpliku vastuse andmiseks Euroopa Kohtu praktikast tulenevate eelduste kohaldatavuse kontrolli videomängu koopia puhul arvestades videomängu koopiade kaasaegsete levitamismudelite eripärasid. Selle juures kasutatakse nii esimese kui ka teise peatüki peamisi järeldusi. Täiendavalt avaldatakse kolmanda peatüki lõpus ka põhjendatud kriitikat Euroopa Kohtu praktikast tulenevate järelduste praktilisele tähtsusele.

2020.aasta alguses on Tartu Ülikooli õigusteaduskonnas kaitstud Liliia Opryski kirjutatud doktoritööd, mis kattub osaliselt käesoleva magistritööga. Doktoritöös keskenduti ennekõike levitamisoigusele materiaalsete ja immateriaalsete teose koopiade suhtes ning levitamisoiguse ammendumisele pärast koopia esmamüüki. Doktoritöö ei ole pühendatud aga ühele konkreetsele teose liigile (nt videomängule) ega ole doktoritöös arvestatud videomängu levitamise faktilist külge, mille kohaselt on videomängu koopia tänapäeval reeglina alati kaugserverisõltlane. Seega ei piisa doktoritööst, et vastata küsimusele, kas arvestades videomängu koopiade kaasaegsete levitamismudelite eripärasid kohaldub videomängu koopiadele levitamisoiguse ammendumise

doktriin või mitte. Samas ei analüüsitud doktoritöös videomängu koopiale kohalduvat regulatsiooni (direktiiv 2009/24/EÜ ja direktiiv 2001/29/EÜ), ega klassikalise omandiõiguse või sellega sarnaste õiguste tekkimist videomängu koopia üle. Käesolevas magistritöös on täiendatud osaliselt L.Opryski doktoritöö järeldusi videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi autonoomse täieliku koopia suhtes levitamiseõiguse kohaldumise sisu kohta direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses arvestades *UsedSoft* otsuse järeldusi ja põhjendusi.

Magistritöö autor tänab tervest südamest abi ja põhjendatud tähelepanekute eest juhendajat professor Aleksei Kelli.

Töö märksõnad: videomäng, *sui generis* omandiõigus, *UsedSoft* otsus, levitamiseõiguse ammendumine arvutiprogrammi koopia suhtes

1. VIDEOMÄNGU KOOPIA KUI TSIVIILKÄIBE OBJEKT JA SELLE ÕIGUSLIK KVALIFIKATSIOON

1.1. Videomäng kui faktiliselt ja õiguslikult kompleksne objekt

Videomängu puhul põimuvad programmikood ning audiovisuaal sedavõrd tihedalt, et ühest komponendist ilma ei ole enam tegemist videomänguga. Tegemist on kompleksse objektiga, mille erinevad osad kujutavad isegi eraldivõetuna endast loometöö tulemust. Oma kompleksuse tõttu on videomängul „unikaalne loominguline väärtus.“¹³ Videomäng koosneb kõigepealt ainult videomängudele iseloomulikust arvutiprogrammist – mängumootorist, mille abil videomängu toodetakse ja hiljem ka mängitakse. Videomängu kasutamisel kontrollib mängumootor videomängu toimimist ja vastutab õigete audio- ja visuaalfailide kuvamise eest õiges järjekorras ja õigel ajal. Samas vastutab mängumootor ka teiste vajalike andmete säilitamise, töötlemise ja kuvamise eest – nagu nt mängumaaailma füüsika omadused, peategelase asukoht mängumaaailmas jne. Erinevalt nt filmidest on videomäng alati interaktiivne toode, mistõttu visuaal- ja audiofailide täpne kuvamise järjekord, maht ja sagedus sõltub ennekõike lõppkasutaja ehk mängija tegevusest. Kuivõrd tagab videomängu interaktiivsust mängumootor, siis ilma viimaseta ei ole enam tegemist videomänguga.

Nii mängumootor kui ka seal sisalduvad videomängu failid on salvestatud programmikoodina, mille kaitse on sarnane kirjandusteosega.¹⁴ Seega videomängu programmikoodi kasutamine (reprodutseerimine, levitamine jne) ilma kohaste õiguste omaja nõusolekuta kujutab endast autoriõiguste rikkumist analoogselt raamatu kopeerimisega ilma autori nõusolekuta. Videomäng koosneb alati ka audiovisuaal komponentidest, mis võivad Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsiooni koostatud ülevaate kohaselt olla eraldi kaitstud autoriõigustega.¹⁵ Audiovisuaali komponentideks on nt tegelaste modellid ehk kujud, videomängu tasemed, videomängu keskkonna objektid ja nende kujud jms, ning samas ka nt kasutajaliides, muusika, sünteesitud või pärisel maailmas salvestatud erinevate efektide helid, näitlejate repliigid jne.

Videomängu olemuse tõttu on eesnimetatud videomängu osasid digitaliseeritakse ja salvestatakse failidena, mis koosnevad lõppstaadiumis koodist. Kuigi videomäng on alati salvestatud koodina ei taandu selle autoriõiguslik kaitse üksnes asjakohase koodi kaitsele.¹⁶ Autoriõiguslik kaitse laieneb

¹³ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. lk 80

¹⁴ Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS agreement). World Trade Organization. 15.04.1994. artikkel 10; AutÕS § 4 lg 3 p 3

¹⁵ A.Ramos; L.López; A.Rodríguez; T.Meng; S.Abrams. The Legal Status of Video Games. World Intellectual Property Organization. 2013. lk 8. Veebis: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf (30.03.2026)

¹⁶ Euroopa Kohtu otsus C-355/12. Nintendo Co. Ltd and Others v PC Box Srl and 9Net Srl. 23.01.2014. p 23

teosele, mis on mh väljendatud mingisuguses objektiivses vormis ja on selle vormi kaudu tajutav.¹⁷ Kuigi videomängu osaks olevaid visuaal- ja audiofaile salvestatakse programmikoodina ning selle kopeerimisel toimub konkreetse faili (ja seega ka kuju või heli) reprodutseerimine, ei ole inimesel füüsiliselt võimalik tajuda kuju ega heli puhtalt programmikoodi põhjalt. Inimesel on vaja näha kuju ja kuulda heli, et seda tajuda. Samasuguse või oluliselt sarnase kuju või heli kuvamine võib potentsiaalselt toimuda selle algkoodi piisavalt muutes, et kirjandusteose-järgne kaitse redutseeriks nullini. Samas võib piisavalt muudetud koodi abil kuvatud kuju või heli olla algkuju või -heliga piisavalt sarnane, mis kujutaks endast autoriõiguste rikkumist.

Iga videomängu osa kujutab endast üldjuhul objektiivselt tajutavat konkreetse arendaja loometegevuse tulemust. Kui sellise loometegevuse tulemuse puhul on ületatud ka originaalsuse künnist, puudub alus välistada autoriõigusliku kaitse olemasolu videomängu konkreetse isegi suhteliselt väikese osa suhtes.¹⁸ Videomäng koosneb omavahel korrapäraselt seotud erinevatest kujutistest ja helidest, mille objektiivseks tajumiseks on vaja sobivat tehnilist vahendit ja mille kuvamine võimaldab lõppkasutajal tutvuda arendajate tervikliku loometöö tulemusega. Audiovisuaali salvestatakse failidena ja kompileeritakse videomängu lõppversioon, millest hiljem tehakse koopiad ja levitatakse neid lõppkasutajatele. Iga koopia on sisuliselt sarnane videomängu lõppversiooni ja teiste koopiatega ning võimaldab igal lõppkasutajal tutvuda ühe ja sama loometöö tulemusega.

Arvestades autoriõiguslikku kaitset programmikoodi tasandil ning iga objektiivses vormis tajutava osa tasandil, laieneb videomängule vähemalt kahetasandiline autoriõiguslik kaitse.¹⁹ Ehk ilma avaldaja²⁰ nõusolekuta on keelatud kopeerida ja kasutada videomängu algkoodi ning samas reprodutseerida ja kasutada videomängu osasid, mis on autoriõiguslikult kaitstud. Nt võib autoriõiguslik kaitse laieneda videomängu tegelase kujule, mistõttu võib nt selle järgi kostüümide loomine ja kasutamine ilma avaldaja nõusolekuta olla keelatud.²¹

Arvestades videomängu audiovisuaalse tulemuse tihedat seost on videomängu võimalik potentsiaalselt kvalifitseerida nn-ks audiovisuaalseks teoseks, mille puhul peavad ettesalvestatud kujutised ja helid omavahel korrapäraselt seotud olema ja tutvustama selle pealtvaatajatele autori

¹⁷ Autoriõiguse seadus. RT I, 12.07.2025, 9. § 4 lg 2

¹⁸ A.Ramos *et al. Supra* 15. lk 8

¹⁹ A.R.Glasser. Video Voodoo: Copyright in Video Game Computer Programs. Federal Communications Law Journal 38, no. 1. 1986. lk 103

²⁰ Videomängude arendamisega tegelevad arendusstuudiod, kuid koopiatega levitamise tegelevad üldjuhul eraldi ettevõtted – avaldajad. Sageli kuuluvad videomängudega seotud autoriõigused avaldajatele, kes mh rahastavad arendamist. Seega käesoleva magistritöö kontekstis kasutatakse mõistet arendaja videomängude suhtes autoriõiguste omaja tähistamiseks.

²¹ Nintendo's victory over MariCar finalized by Supreme Court of Japan. Japan Today. 29.12.2020. Veebis: <https://japantoday.com/category/business/nintendo's-victory-over-maricar-finalized-by-supreme-court-of-japan> (18.04.2026)

nägemust.²² Audiovisuaalne teos kaitstakse tervikuna, mistõttu on keelatud luua originaalvideomänguga sarnast videomängu, mis jätaks lõppkasutajale sama või piisavalt võrdse mulje. Samas leiti 2013.aastal WIPO ülevaates, et videomängu kvalifitseerimine audiovisuaalseks teoseks on kuigivõrd vaieldav arvestades, et audiovisuaalne teos eeldab passiivset vaatamist. Videomäng on oma olemuselt alati interaktiivne ehk lõppkasutaja ise valib, mida ja millal ta näeb ja kuuleb videomängu mängides.²³

Kui lähtuda sellest, et videomäng kujutab endast audiovisuaalst teost audio- ja visuaalfailide tiheda seotuse tõttu, siis laieneb videomängule korraga kolmetasandiline autoriõiguslik kaitse. Videomängu kõiki osasid kaitstakse ennekõike programmikoodi tasandil võrdselt kirjandusteostega, samas kaitstakse eraldi videomängu iga originaalset osa ning lisaks sellele võib olla tervikuna kaitstud videomängu audiovisuaalne koondtaju.

Sõltumata sellest, kas videomängu võib kvalifitseerida audiovisuaalseks teoseks või mitte, eksisteerib videomängu puhul mitmekihiline autoriõiguslik kaitse, kuigi on lõppstaadiumis tegemist sisuliselt ühe ja sama loometöö tulemusega. Mitmekihiline autoriõiguslik kaitse tähendab, et on keelatud kopeerida tervet videomängu kui teost nii programmikoodi tasandil kui ka objektiivselt tajutavas vormis, kuid samas ka kasutada videomängu osasid muul viisil. Samas on keelatud luua tuletatud videomängu kui see on sisuliselt sarnane originaalvideomänguga.²⁴

Mitmekihiline autoriõiguslik kaitse laieneb videomängu puhul objektile, mida klassikalises mõttes ei eksisteeri. Kuigi videomängu võib luua, levitada, objektiivselt tajuda ja kasutada saades selle kaudu positiivset või negatiivset kogemust, on videomängu olemasolu abstraktne. Seda ei saa katsuda ega nt klassikalises mõttes osadeks jagada, kuid selle majandusliku ekspluateerimise kaudu on võimalik teenida märkimisväärt tulu.

Arvestades videomängudele ulatuvat autoriõiguslikku kaitset eeldab koopiate levitamine lõppkasutajatele levitamissoiguse teostamist.²⁵ 1990.-datel ja 2000.-datel aastatel otsustati Euroopa Liidu tasandil ühtlustada autoriõiguse aspekte infoühiskonnas ja eraldi arvutiprogrammide kaitset koondades peamisi aspekte direktiividesse. Selle tulemusena võeti 2001.aastal vastu nn *InfoSoc* direktiivi 2001/29/EÜ, kuhu sätestati peamised autoriõigused, mida teostatakse teose ekspluateerimisel infoühiskonnas ehk sisuliselt digitaalses keskkonnas. Direktiivi 2001/29/EÜ vastuvõtmise eesmärgiks oli mh toetada Euroopa Liidu turul moonutamata konkurentsi.²⁶

²² AutÕS § 4 lg 3 p 9 ja AutÕS § 33 lg 1 ning A.Ramos *et al.* *Supra* 15. lk 10

²³ A.Ramos *et al.* *Supra* 15. lk 8

²⁴ B.J.Ard. Creativity without IP? Vindication and Challenges in the Video Game Industry. Washington and Lee Law Review 79, no. 4. 2022. lk 1318

²⁵ AutÕS § 13 lg 1 p 2

²⁶ Euroopa Parlamendi Ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ. 22.05.2001. p (1)

2009.aastal võeti vastu direktiivi 2009/24/EÜ, mille alusel kodifitseeriti eraldi arvutiprogrammi eksploateerimisel peamiselt teostatavad autoriõigused. Arvutiprogrammi kaitse põhieeglite kodifitseerimise põhjuseks olid erinevused arvutiprogrammide õiguskaitset käsitlevate liikmesriikide õigusaktide vahel, mis mõjutasid otseselt ja negatiivselt siseturu toimimist seoses arvutiprogrammidega.²⁷ Direktiivi 2009/24/EÜ kaitsealla satuvad kõik arvutiprogrammid sõltumata nende vormist.²⁸ Autoriõiguslikku kaitset tagatakse direktiivi kohaselt arvutiprogrammile antud kujule.²⁹ Mõlemad direktiivid reguleerivad mh levitamisoigust.³⁰

Direktiiv 2001/29/EÜ esineb arvutiprogrammi kasutamise ja levitamise puhul üldregulatsioonina. Samas omab direktiiv 2009/24/EÜ kesket tähendust arvutiprogrammide autoriõiguslikus kaitsmises ning üldjuhul kohalduvad just direktiivi 2009/24/EÜ sätted arvutiprogrammi kontekstis.³¹ Videomängu puhul eksisteerib õiguslik vaidlus, kas videomängule peab rakenduma *InfoSoc* või hoopis *Software* direktiiv või mõlemad.³² Vaidluse tuumaks on videomängu kui teose eripärasus, et videomäng koosneb korraga nii videomängu audiovisuaalset kuju kontrollivast mängumootorist ehk klassikalisest arvutiprogrammist, kuid samas erinevatest audio- ja visuaalefektidest, mis on mängumootoriga eraldamatult seotud ja loovad ühte tervikku.³³ Sellest, mis direktiiv reguleerib videomängu koopiote levitamist sõltub mh see, kas videomängu koopiote puhul võib rakendada *UsedSoft* otsuse järeldusi või mitte.

EL direktiivide ülevõtmisel ei pea liikmesriigid lisama enda õigussüsteemi kõiki direktiivi sätteid muutmata kujul, vaid peavad tagama, et siseriiklik regulatsioon tagaks direktiiviga ettenähtud õigusliku olukorra. Seega kuigi peab iga liikmesriigi sisemine õigussüsteem tagama direktiividega 2001/29/EÜ ja 2009/24/EÜ ettenähtud õigusliku olukorra, erinevad liikmesriikide õigussüsteemid üksteisest nii autoriõiguse kui sellise kui ka teiste õigusinstituutide osas. Sellisel juhul võib direktiivides sätestatud regulatsioonide käsitlemine ja tõlgendamine ühe EL liikmesriigi sisemise autoriõiguse (nt Eesti autoriõiguse) kaudu põhjustada ebakõlasid ja ebavajalikke lisaküsimusi, kui püüda rakendada tõlgenduse tulemusi teise liikmesriigi sisemise õiguse kontekstis. Seega on igati põhjendatud käsitleda ja tõlgendada direktiivid 2001/29/EÜ ja 2009/24/EÜ vahetult, et selgitada välja nende täpsemaid eesmärgid, kaitse ulatust ja tingimusi. See võimaldab hilisemal vajadusel tõlgendada iga liikmesriigi sisemist õigust konformselt direktiividega 2001/29/EÜ ja 2009/24/EÜ

²⁷ Euroopa Parlamendi Ja Nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ. 23.04.2009. p (4)

²⁸ Direktiiv 2009/24/EÜ, p (7)

²⁹ *Ibid.*, p (11)

³⁰ Direktiiv 2001/29/EÜ, artikkel 4 ning direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 4 lg 1 p c)

³¹ Direktiiv 2001/29/EÜ, artikkel 1 lg 2 p a) ning Euroopa Kohtu otsus C-263/18. *Nederlands Uitgeversverbond, Groep Algemene Uitgevers v Tom Kabinet Internet BV, Tom Kabinet Holding BV, Tom Kabinet Uitgeverij BV*. p 55

³² A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. lk 80

³³ A.Ramos *et al.* *Supra* 15. lk 10

võimalike ebakõlade ületamiseks. Direktiivide 2001/29/EÜ ja 2009/24/EÜ kohaldatavust videomängude puhul analüüsitakse teises peatükis arvestades Euroopa Kohtu olulisemate otsuste (*UsedSoft*, *Nintendo* ja *Tom Kabinet*) põhjendusi ja järeldusi (vt lk-d 29-33).

1.2. Videomängu koopia ja kaasaegsed levitamismudelid

Iga videomängu alaline koopia on alati seotud mingisuguse füüsilise andmekandjaga. Rääkida võidakse füüsilisest ja digitaalsest koopiast (ing.keeles *tangible copy* ja *intangible copy*)³⁴, kuid selline jaotus võib olla kuigivõrd eksitav. Iga videomängu koopia koosneb digitaalsetest failidest, mis sisaldavad videomängu andmeid. Videomängu failid jäävad alati digitaalseteks nii videomängu arendamisel, selle lõppversiooni kompileerimisel, alaliste koopiate levitamisel ja kasutamisel.

Videomängude koopiate peamine erinevus seisneb nende levitamise viisis. Osa koopiaid levitatakse vahetult füüsilisel andmekandjal ehk CD-plaadil. Alternatiivsete levitamisviiside puhul levitatakse koopiaid interneti kaudu selliselt, et lõppkasutaja saab ligipääsu avaldaja kaugserveritele ning laadib enda arvutile uue eraldiseisva alalise videomängu koopia. Mõlemal juhul on aga tegemist videomängu digitaalse koopiaga, mis sisaldub alati füüsilisel andmekandjal.³⁵ Ka pilvteenuste kaudu kasutatav koopia sisaldub kaugserveritel, mis on oma olemuselt füüsiliseks andmekandjaks.

CD-plaadil olevat koopiat ei ole videomängu olemuse tõttu võimalik kasutada vahetult, mistõttu CD-plaadil oleva videomängu koopia kasutamiseks peab lõppkasutaja kõigepealt salvestama videomängu koopia faile enda mängukonsoolile või harvem arvutile³⁶, looma eraldi veebikeskkonnas kontot ja registreerima seal CD-plaadil omandatud koopiat. Viimasel ajal peab sageli videomängu kasutamiseks lõppkasutajal olema ka pidev internetiühendus sõltumata sellest, kas mängitakse koos teiste lõppkasutajatega või üksinda.

Alternatiivselt klassikalisele videomängu levitamisele CD-plaadil, arenes videomängude levitamine ka digitaalsel kujul veebi kaudu. Selle raames peab lõppkasutaja looma eraldi veebikeskkonnas kontot ja pärast soovitud videomängu eest tasumist võimaldatakse temal laadida enda arvutile videomängu koopia faile alla ja videomängu mängida. Ka sellisel juhul säilib pideva

³⁴ Nt Euroopa Kohtu otsus C-128/11. *UsedSoft GmbH v Oracle International Corp.* 03.07.2012. p 61 ning L.Oprysk. *Reconciling the Material and Immaterial Dissemination Rights in the Light of the Developments under the EU Copyright Acquis*. Doktoritöö. Tartu Ülikool. 2020. lk 16

³⁵ L.Oprysk. Doktoritöö. lk 135

³⁶ Käesoleva magistritöö raames räägitakse videomängu koopia salvestamisest arvutile, kuid selle all mõistetakse samas ka koopia salvestamist mängukonsoolile, kuivõrd põhimõttelist erinevust ei ole

internetiühenduse vajadus avaldaja kaugserveritele ligi pääsemisks, ilma milleta videomängu ei ole võimalik mängida.

Sellise süsteemi kaudu piiravad avaldajad ennekõike nn piraatkoopiate kasutamist, kuna koopias sisalduv kaitseprogramm ei võimalda koopiat kasutada, kui seda ei ole avaldaja kaugserverite abil aktiveeritud. Viimasel ajal hakatakse selle süsteemi kaudu kontrollima ka koopiate kasutamist enne videomängu ametliku avaldamiskuupäeva.³⁷ On ka võimalik, et CD-plaadil levitatakse vaid osa videomängu koopia faile ning videomängu mängimiseks on lõppkasutajal vaja laadida ülejäänud faile avaldaja kaugserveritelt³⁸, mistõttu hakkab tänapäeval ka CD-plaadil videomängu koopiate levitamine sarnanema digitaalsel kujul levitamisega.

Samas võimaldatakse kaugserverite kasutamise abil lõppkasutajal avastada videomängu täieliku sisu ja tagatakse koopiate kasutuskõlblikkust. Nimelt edastatakse lõppkasutajale sageli vigu parandavaid ja videomängu sisu muutvaid uuendusi, lõppkasutajal võimaldatakse osta nn uut kontenti, mängida teiste lõppkasutajatega koos jne.

Arvestades eesöeldut levitatakse tänapäeval ka esmapilgul klassikalises vormis CD-plaadil või digitaalsel kujul videomängude koopiaid serverisõltlase levitamismudeli alusel. Selle puhul lisatakse videomängu koopiatesse üldjuhul kaitseprogrammi, mis ei võimalda koopiat kasutada, kui puudub ligipääs avaldaja kaugserveritele, mistõttu on kaugserverite kasutamist vaja kõigepealt videomängu koopiate mängimiseks kui selliseks. Samas sisaldub osa vajalikest failidest alati kaugserveritel, mistõttu on nende kasutamist vaja ka videomängu täieliku sisu avastamiseks. Avaldajad jätavad endale õiguse lõpetada igal hetkel lõppkasutajale antud litsents koopia kasutamiseks ja piirata viimase ligipääsu kaugserveritele, mistõttu muutub koopia kasutuskõlbmatuks.

Viimasel ajal kasutatakse samuti tellimuspõhist mudelit, mille puhul võib lõppkasutaja videomängude koopiaid kasutada tellimuse alusel tasudes tellimuse eest teatud ajaperioodi tagant. Selliseid tellimusi vormistatakse tänapäevase praktika kohaselt kas konkreetse videomängu kohta (nt *World of Warcraft*³⁹) või hoopis terve nn videomängude raamatukogu kohta (nt *XBOX GAME PASS*⁴⁰), kuhu kuulub hulk erinevaid videomänge ja mille valik pidevalt täiendatakse. Tellimuse lõpetamisel kaotab lõppkasutaja võimaluse mängida nii raamatukogus olevaid videomänge, kui ka

³⁷ Kõige paremaks näiteks on nn Crimson Desert videomäng, mille koopiaid CD-plaadil jõudsid lõppkasutajateni enne ametlikku avaldamiskuupäeva, kuid neid polnud võimalik kasutada. Thibaut. The physical editions of Crimson Desert won't be playable before March 19. InstantGamingNews. 13.03.2026. Veebis: <https://news.instant-gaming.com/en/articles/18518-the-physical-editions-of-crimson-desert-won-t-be-playable-before-march-19> (21.03.2026)

³⁸ *Ibid.*

³⁹ World of Warcraft® Free Trial. Blizzard. Veebis: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/start> (23.03.2026)

⁴⁰ XBOX. *Supra* 2

eraldiseisvaid videomänge. Ka tellimuspõhise levitamismudeli puhul eksisteerib internetiühenduse vajadus.

Samuti pakuvad vähesed ettevõtted ka videomängude mängimise võimalust „tarkvara kui teenus“ või täpsemalt „videomäng kui teenus“ (ing.keeles *Software-as-a-Service* või videomängu puhul *Game-as-a-Service*) mudeli alusel. Tegemist on ka nn videomängude raamatukogudega, mis toimivad pilvteenusena tellimuse alusel. Erinevalt n-ö tavalisest tellimuspõhisest mudelist ei laadi lõppkasutaja enda arvutile videomängu koopia faile alla, vaid kõiki vajalikke faile (mh progressiooni faile) säilib teenusepakkuja kaugserveritel, mis asuvad teenusepakkuja valduses.⁴¹ Ehk teisisõnu ei ole lõppkasutajal füüsilist ligipääsu kaugserveritele, vaid tagatakse üksnes veebi kaudu võimalust lugeda ja kasutada kaugserveritel olevaid andmeid. Lõppkasutajale eraldatud koopia kasutus toimub täies ulatuses kaugserveritel ja selle protsessi käigus genereeritud pilte ja muid andmeid (nt mängumaaailma füüsika omadusi, peategelase asukoht mängumaaailmas jne) saadetakse koos vajalike audiofailidega interneti kaudu lõppkasutaja arvutile. „Videomäng kui teenus“ mudeli puhul on lõppkasutajal oluliselt piiratud kasutusõigus videomängu koopia suhtes, mille tingimused sõltuvad lõppkasutaja ja teenusepakkuja vahelisest kokkuleppest.

Kõige eestoodu valguses väheneb lõppkasutajate tegelik võim videomängu koopiade üle, mis puudutab mh videomängu koopiade edasimüügi võimalikkust. Videomängude koopiad ei ole enam üldjuhul taelikud ja autonoomsed, mistõttu nende edasimüük muutub küsitavaks nii praktilises kui ka õiguslikus tähenduses. Juhul kui lõppkasutajale edastatakse vaid osa vajalikest alalistest failidest, ei võimalda nende edasimüük kolmandal lõppkasutajal videomängu koopiat kasutada koopia kasutuskõlbmatuse tõttu.

Täiendavalt kerkib põhimõtteline küsimus ka sellise koopia edasimüügi õiguspärasuse üle. Videomängule laieneb autoriõiguslik kaitse, mistõttu eeldab koopiade levitamine levitamiseõiguse teostamist. Nii direktiiv 2001/29/EÜ kui ka direktiiv 2009/24/EÜ näevad ette koopia edasimüüki võimaldavat levitamiseõiguse ammendumist pärast koopia esmamüüki vahetult avaldaja poolt või tema nõusolekul.⁴² „Müügi“ puhul on Euroopa Liidu piires tegemist autonoomse mõistega, mis tähendab tehingut, mille käigus annab üks isik teisele isikule ostuhinna eest üle omandiõiguse.⁴³ Levitamiseõiguse ammendumine autoriõigusliku regulatsiooniga kaitstud teose koopiade suhtes peab vähendama autoriõiguste omajate kontrolli ning toetama kaupade vabaliikumist Euroopa

⁴¹ Parimaks videomängude raamatukogu näiteks, mis toimib „tarkvara kui teenus“ mudelina on GeForce NOW. *Supra* 3

⁴² Direktiiv 2001/26/EÜ, artikkel 4 lg 2 ning direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 4 lg 2

⁴³ EKo C-128/11, p-d 41 ja 42

Liidu piires.⁴⁴ Seda arvestades omab keskset tähendust videomängu koopia edasimüügi õiguspärasuse ja Euroopa Liidu piires kaupade vabaliikumise toetuse kontekstis mh omandiõiguse olemasolu videomängu koopia üle.

1.3. Omandiõiguse olemasolu videomängu koopia üle

1.3.1. Faktiline võim videomängu koopia üle

Omanikuks klassikalises tähenduses peetakse isikut, kellel on täielik õiguslik võim teatud asja üle ehk õigus vastavat asja vallata, kasutada ja käsutada.⁴⁵ Klassikalise käsitluse kohaselt tekib omandiõigus üksnes materiaalse vara üle, mis päriselt eksisteerib ja mida võib katsuda – nt raamat, laud, vahakuju, hoone jne. Euroopa inimõiguste ja põhivabaduste kaitse konventsiooni lisaprotokollide artikkel 1 näeb ette, et igal füüsilisel ja juriidilisel isikul on õigus oma omandit segamatult kasutada ning kelleltki ei või tema omandit võtta muidu kui avalikes huvides ja seaduses ettenähtud tingimustel ning rahvusvahelise õiguse üldpõhimõtteid järgides. Euroopa inimõiguste ja põhivabaduste kaitse konventsiooni lisaprotokollid ei loo omandiõigust kui sellist, vaid kvalifitseerivad omandiõigust inimeste põhiõiguseks ning selle tagajärjel kohustavad Euroopia Liidu liikmesriigid tagama omandiõiguse kaitset ja sätestama selged ja õiguspärased alused omandiõiguse piiramiseks.

Videomängu ja selle koopiaid kasutatakse tsiviilkäibes objektidena, mille majandusliku eksploatatsioonimise kaudu saavad videomängu arendajad, avaldajad ja vahepeal ka edasimüüjad tulu.⁴⁶ Vaatamata aga sellele, et videomängu koopia eksisteerib eraldiseisva tsiviilkäibe objektina, mida võib rahaliselt hinnata, üle anda ja kasutada, klassikalise omandiõiguse instituudi kohaldatavus videomängu koopiatele on välistatud nende abstraktsuse tõttu.

Videomängu koopiaid levitatakse CD-plaadil ja digitaalsel kujul ning eespool on juba järeldatud, et alaline koopia on alati seotud mingisuguse füüsilise andmekandjaga – CD-plaadi, arvuti või kaugserveritega. Seda arvestades puudub edasise käsitluse kontekstis põhimõtteline vajadus eraldi kirjeldada levitamist CD-plaadil ja interneti kaudu, kuivõrd on mõlemal juhul alaline koopia seotud füüsilise andmekandjaga.

⁴⁴ D.van Engelen. *UsedSoft v Oracle: The ECJ Quietly Reveals a New European Property Right in „Bits & Bytes“*. *European Property Law Journal (EPLJ)* 1, no. 2. 2012. lk 327

⁴⁵ Asjaõigusseadus. RT I, 28.01.2026, 7. § 80 lg 1

⁴⁶ Videomängu alalist koopiat eraldiseisva tsiviilkäibe objektina käsitles nt Euroopa Kohus otsuses C-355/12, p 15

Videomängu koopia levitamisel salvestatakse lõppversioonist tehtud täielikke alalisi koopiaid kas CD-plaadile ja müüakse see lõppkasutajale või võimaldatakse viimasel laadida enda arvutile uue alalise koopia interneti kaudu. Mõlemal juhul puudub lõppkasutajal võimalus tutvuda videomängu sisuga omades vaid selle koopiat sisaldavat andmekandjat. Videomängu mängimiseks on vaja sobivat arvutit, millel hakkab toimuma koopia failide lugemine, töötlemine ja kuvamine sellises objektiivses vormis, milles on lõppkasutajal võimalik seda tajuda. Andmekandjal olev videomängu koopia kujutab endast abstraktset objekti, kuna seda ei saa vahetult objektiivses vormis tajuda ega katsuda. Sellele vaatamata eksisteerib videomängu koopia andmekandjaga paralleelselt, kuna sobiva arvuti kasutamisel saab võimalikuks ka videomängu koopia objektiivses vormis tajumine. Samas ilma selle mängimiseks sobiva arvutita on lõppkasutajal kas üksnes polükarbonaadist ehk kihtplastist CD-plaat või alumiiniumist kõvaketas, mille autoriõiguslik väärtus videomängu kontekstis kas üldse puudub või on nullile lähedane.

Videomängu koopia puhul on tegemist unikaalse olukorraga, kus tsiviilkäibes eksisteerib korraga nii objektiivselt reaalne kehaline ese ehk füüsiline andmekandja kui ka abstraktne, kuid siiski eksisteeriv immateriaalne objekt ehk videomängu koopia. Andmekandja olles klassikaline kehaline ese allub nii valdusõigusele, kui ka kasutus- ja käsutusõigusele. Ehk andmekandja üle tekib nii selle tootjal, edasimüüjal kui ka lõppkasutajal n-ö klassikaline omandiõigus normatiivses mõttes ehk täielik õiguslik võim selle üle. Andmekandja on võimalik võõrandada või loovutada, üürile anda või hävitada.

Eespool on juba leitud, et videomängu koopia olemasolu on abstraktne ning kuigi eksisteerib see paralleelselt andmekandjaga, ei ole seda võimalik objektiivselt tajuda ega kasutada ilma sobiva arvutita. Ka sobiva arvuti kasutamisel jääb videomängu koopia abstraktseks – seda pole võimalik katsuda ning selle failid eksisteerivad alati üksnes digitaalsel kujul. Videomängu objektiivselt tajutav arvuti ekraanile kuvatav kuju on ka alati digitaalne ega jää püsima videomängu kasutamise lõpetamisel, või ekraani või arvuti välja lülitamisel.

Abstraktsusele vaatamata eksisteerib konkreetne videomängu koopia üksnes paralleelselt ühe konkreetse andmekandjaga. Seega ühe andmekandja üleandmisel lõppkasutajale tekib tal võimalus sellel andmekandjal sisalduvat koopiat kasutada ja soovi korral ka kahjustada või lõplikult ära hävitada kahjustades või ära hävitades füüsilist andmekandjat. Kolmandatel isikutel on üldjuhul välistatud võimalus kasutada konkreetset koopiat, mis lõppkasutajale kuuluval füüsilisel andmekandjal asub.

„Videomäng kui teenus“ tevitamismudeli puhul asub alaline koopia teenusepakkuja kaugserveritel ning lõppkasutajale tagatakse veebi kaudu võimalus kasutada talle eraldatud koopiat. Ka sellisel

juhul on alaline koopia seotud füüsilise andmekandjaga – kaugserveriga. Teenusepakkujal kui kaugserveri omanikul on võimalik kaugserveri loovutada, võõrandada ja hävitada, mille tagajärjel loovutatakse, võõrandatakse ja hävitatakse serveril olev koopia. Teenusepakkuja võib lubada lõppkasutajal kasutada kaugserveril olevat koopiat, kuid koopia ei hakka kuuluma lõppkasutajale, kuivõrd puudub viimasel tegelik võim serveri üle ega ole ta serveri omanik. „Videomäng kui teenus“ mudeli puhul kuulub lõppkasutajale üksnes oluliselt piiratud õigus kasutada kolmandale isikule kuuluval füüsilisel andmekandjal olevat koopiat.

Järelduse, et videomängu koopia kujutab vaatamata oma abstraktsusele ideaalsel juhul eraldiseisvat tsiviilkäibe objekti, mis on seotud ühe konkreetse füüsilise andmekandjaga, võib leida ka USA kohtupraktikast. *Silicon Knights vs Epic Games* kohtuvaidluses mängumootori õigusvastase muutmise ja kasutamise üle, kohustas USA kohus *Silicon Knights* arendajat ja avaldajat ära hävitama kõiki väljamüümata videomängude koopiaid.⁴⁷ Otsuse valguses hävitas *Silicon Knights* ära ennekõike *Too Human* videomängu kõike väljamüümata koopiaid CD-plaatidel.⁴⁸ Ehk iga füüsilise andmekandja hävitamisega vähenes koopiate koguarv kuni kõik koopiad olid ärahävitatud.

Arvestades eesöeldut on võimalik järeldada, et videomängu koopia võib sõltumata oma abstraktsusest konkreetsele isikule kuuluda. Omandades ühel või teisel viisil koopiat sisaldavat andmekandjat omandab lõppkasutaja ka videomängu koopia, mida ta võib kasutada vastavalt tema enda soovile või hoopis koopiat kahjustada või lõplikult ära hävitada. Kolmandatel isikutel puudub samas üldjuhul võimalus kasutada konkreetse andmekandjaga seotud koopiat ilma andmekandja omaniku loata. Lõppkasutajal tekib sisuliselt tegelik võim videomängu koopia üle. Arvestades sedavõrd tihedat videomängu alalise koopia seotust andmekandjaga, on võimalik järeldada, et videomängu koopia võib kuuluda konkreetsele isikule seda sisaldava andmekandja kaudu.

⁴⁷ Otsus nr 5:07-CV-275-D. The United States District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. 30.05.2012. lk 41, p 6. Veebis: <https://web.archive.org/web/20260128182528/https://cases.justia.com/federal/district-courts/north-carolina/ncdce/5:2007cv00275/89570/862/0.pdf?ts=1377214295> (01.04.2026)

⁴⁸ O.S.Good. The wild story behind a free Xbox One game Microsoft announced at E3. Polygon. 12.06.2019. Veebis: <https://www.polygon.com/e3/2019/6/12/18663026/too-human-xbox-live-free-epic-games-marketplace/> (01.04.2026)

1.3.2. Klassikalise omandiõigusega funktsionaalselt sarnane võimuõigus videomängu koopia üle

Kui iga eraldiseisva alalise videomängu koopia üle võib olla tegelik võim ning teatud ulatuses ka kasutusõigus, tekib küsimus ka n-ö klassikalise omandiõiguse olemasolu kohta videomängu koopia üle. Omandiõigus on täielik õiguslik võim teatud asja üle ehk õigus vastavat asja vallata, kasutada ja käsutada.⁴⁹ Tegelik võim videomängu koopia üle on seotud andmekandjaga, millel sisaldub videomängu täielikku alalist koopiat moodusvataid digitaalseid faile.

Kuigi videomängu alalise koopia üle eksisteerib koopiat sisaldava andmekandja omanikul tegelik võim, ei saa sellist faktilist olukorda kvalifitseerida valduseks klassikalises õiguslikus tähenduses. Valdus on tegelik võim asja ehk kehalise eseme üle.⁵⁰ Teisisõnu laieneb valdus sellele, mida võib katsuda ja n-ö puhtas vormis objektiivselt tajuda. Samas videomängu koopia on abstraktne. Kuigi videomängu koopiat on võimalik luua, täiendada, muuta, üle anda, kasutada ja ära kustutada ei eksisteeri see vormis, milles seda oleks võimalik füüsiliselt puudutada. Samas pole võimalik videomängu koopiat objektiivselt tajuda vormis, milles videomängu koopia eksisteerib.

Videomängu koopia koosneb digitaalsetest failidest, mida nende olemuse tõttu pole võimalik näha ega nende täpset sisu pole võimalik nende n-ö puhtas vormis teada. Sõltumata sellest, et digitaalsed failid eksisteerivad, neid võib luua, kasutada ja hävitada, on nende puhul tegemist siiski teatud tehnilise fiktsiooniga. Videomängu iga digitaalse faili lugemiseks ja saadud tulemuste kuvamiseks lõppkasutaja ekraanile on vaja faile digitaalselt töödelda. Selle tulemusena toimub videomängu objektiivne tajumine alati tehniliselt töödeldud kujul. Kuigi videomängule laieneb mitmetasandiline autoriõiguslik kaitse ei eksisteeri videomäng kunagi muus kui abstraktses digitaalses vormis, mida võib töötlemise tulemusena tajuda objektiivses vormis.

Sellisel juhul ei saa videomängu koopiat kvalifitseerida kehaliseks esemeks. Seda ka olukorras, kus videomängu koopia ei saa eksisteerida ilma füüsilise andmekandjaga. Videomängu koopia on võimalik füüsilisele andmekandjale alla laadida ja sealt ära kustutada, mistõttu pole ka füüsilise andmekandja vajadusest videomängu koopia eksisteerimiseks võimalik tuletada videomängu koopia füüsilist kuju. Seega videomängu alalise koopia puhul ei ole tegemist asjaga.

Videomängu koopial füüsilise kuju puudumise tõttu ei saa selle üle tekkida omandiõigust klassikalises mõttes. Sellele vaatamata eksisteerib videomängu koopiat sisaldava füüsilise andmekandja (arvuti, CD-plaadi või serveri) omanikul tegelik võim videomängu koopia üle, kuivõrd ta võib kasutada koopiat vastavalt enda soovile valides ajahetke, ulatust ja viisi ning samas

⁴⁹ AÕS § 80 lg 1

⁵⁰ AÕS § 32 ning Tsiviilseadustiku üldosa seadus. RT I, 31.12.2024, 48. § 49 lg 1

hävitada koopia lõplikult ära. Videomängule laieneb ka teatud määral kasutusõigus, sest videomängu koopiat võib kasutada ehk mängida või lubada koopia kasutamist kolmandal isikul. Samas on võimalik videomängu koopia võõrandada, loovutada, üürile anda või kinkida. Kuigi see toimub koopiat sisaldava füüsilise andmekandja võõrandamise, loovutamise, üürile andmise või kinkimise kaudu, kaob selle tagajärjel tegelik võim ja kasutusõigus koopia suhtes. Sellisel juhul võib tuletada, et füüsilise andmekandja omanikul on olemas võimalus määrata mh ka videomängu koopia juriidilist staatust, mis kujutab endast käsutusõigust.

Arvestades eesöeldut võib öelda, et klassikaline omandiõigus videomängu koopiale ei laiene, kuid samas laieneb koopiale valdus-, kasutus- ja käsutusõigustega funktsionaalselt sarnane faktiline võim koopiat sisaldava andmekandja kaudu. Selle valguses võib järeldada klassikalise omandiõigusega funktsionaalselt sarnase võimuõiguse olemasolu videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia üle. Arvestades funktsionaalset sarnasust nimetatakse seda võimuõigust edaspidi magistritöös *sui generis* omandiõiguseks tulenevalt professori Dick van Engelen artiklis kasutatud mõistest⁵¹. Tegemist ei ole uue õigusliku, vaid kirjeldava mõistega eestoodud olukorra näitlikustamiseks. Selline *sui generis* omandiõigus võimaldab mh rääkida videomängu koopias kui tsiviilkäibe objektist.

Videomängu alalise koopia levitamine ja kasutus on tihedalt seotud andmekandjaga, mis allub klassikalisele omandiõigusele. Andmekandja kaudu ulatub klassikalise omandiõigusega funktsionaalselt sarnane võimuõigus ka alalisele koopiale, kuid klassikalise omandiõiguse instituudi kohaldatavus alalisele koopiale on välistatud, kuivõrd ei ole videomängu koopia puhul tegemist asjaga. Videomängu levitamine tsiviilkäibes eeldab autori varalise õiguse – nimelt levitamisoiguse – teostamist. Koopia võib olla piisavalt piiritletud seda moodustavate failide kogumi järgi ja kasutatud tsiviilkäibes rahaliselt hinnatud objektina. Tegemist on seega unikaalse objektiga erilise loomingulise väärtusega, millele laienev tegelik võim ei taandu üksnes autoriõiguslikule regulatsioonile, kuid ei allu samas ka asjaõiguslikule regulatsioonile. Samas ei sõltu videomängu koopia olemasolu avaldaja antud kasutuslitsentsist, sest kuigi rikuvad nt nn piraatkoopiad avaldaja autoriõigust, eksisteerivad piraatkoopiad õiguspäraste koopiatega sisuliselt sarnasel kujul.

Arvestades õigusliku regulatsiooni ja faktilise võimu kompleksust, eksisteerimise sõltumatust avaldaja nõusolekust pärast turule laskmist ning videomängu koopia abstraktsust, mis ei välista aga koopia kasutamist tsiviilkäibes objektina, on selle puhul tegemist *sui generis* objektiga. On

⁵¹ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 321

vajalik rõhutada, et tegemist ei ole uue õigusliku, vaid kirjeldava mõistega, mis aitab näitlikustada eeskirjeldatud olukorda ning alalise koopia õiguslikke ja faktilisi omadusi.

Videomängu koopial füüsilise kuju puudumise tõttu ei ole selle üle eksisteeriv *sui generis* omandiõigus õiguslikult reguleeritud. Kuna *sui generis* ei ole klassikaline omandiõigus on koopia puhul nt müügi- ja üürilepingu ning asjaõiguslike õiguskaitsevahendite kohaldamine klassikalisel kujul õiguslikult küsitav või üldse välistatud. Koopia on oma olemuselt liiga abstraktne, et sellele võiks kohaldada klassikalise omandiõiguse instituuti, kuid samas on see piisavalt reaalne, et olla eraldiseisvaks tsiviilkäibe objektiks. Alalise koopia edasimüügiks on vaja koopia suhtes kehtiva levitamiseõiguse ammendumist, mis toimub nii direktiivi 2001/29/EÜ kui ka direktiivi 2009/24/EÜ järgi pärast koopia esmamüüki. Euroopa Liidu õiguse kohaselt peab müügi puhul toimuma omandiõiguse üleminek. Selle valguses tekib põhimõtteline küsimus, kas müügi objektiks võib olla ka *sui generis* omandiõigus (ehk klassikalise omandiõigusega funktsionaalselt sarnane võimuõigus); ning samas kas *sui generis* omandiõiguse üleminek ammendab levitamiseõiguse võimaldades alalise koopia edasi anda avaldajast sõltumatult.

2. ARVUTIPROGRAMMI KOOPIATE LEVITAMISÕIGUSE AMMENDUMINE EUROOPA LIIDU ÕIGUSES

2.1. *UsedSoft* otsuse sisu ja Euroopa Kohtu olulisemad järeldused

Videomängu ja laiemas tähenduses ka arvutiprogrammi puhul⁵² osutuvad olulisemateks õigusteks kõigepealt levitamise- ja reprodutseerimisõigused arvestades videomängu spetsiifikat. Levitamiseõiguse kontekstis digitaalse objekti suhtes on üheks olulisemaid Euroopa Kohtu otsuseid C-128/11 *UsedSoft vs Oracle* otsus (edaspidi *UsedSoft* otsus). Selle raames sõnas Euroopa Kohus ühe vaieldavaid järeldusi autoriõiguste raames infoühiskonnas, mis tekitab endiselt vaidlusi videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia suhtes omandiõiguse olemasolu üle.

Nimelt leidis Euroopa Kohus, et arvestades direktiivi 2009/24/EÜ eset ja eesmärki kaotada liikmesriikide õigusaktide vahelised erinevused, mis kahjustavad siseturu toimimist seoses arvutiprogrammidega, tuleb mõistet „müük” tõlgendada ühetaoliselt, et vältida olukorra, kus autoriõiguste omajale kõnealuse direktiiviga antud kaitse võib olenevalt kohaldatavast siseriiklikust õigusest varieeruda. Euroopa Kohtus järeldas, et Euroopa Liidu õiguses on „müügi” puhul tegemist autonoomse mõistega, mis tähendab tehingut, mille käigus annab üks isik teisele isikule ostuhinna eest üle oma omandiõiguse (ing.keeles *rights of ownership*) temale kuuluvale asjale või immateriaalsele varale.⁵³

Euroopa Kohus leidis, et arvutiprogrammi koopiade levitamine nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul on majanduslikult sarnane, mistõttu kohaldub mõlemal juhul direktiivist 2009/24/EÜ tulenev levitamiseõigus.⁵⁴ Seega toimub sarnastel tingimustel ka levitamiseõiguse ammendumine. Professor Ole-Andreas Rognstad Oslo Ülikoolist leiab, et Euroopa Kohtu järeldus samastada arvutiprogrammi koopiade levitamist ja levitamiseõiguse ammendumist nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul on *contra legem* direktiivi 2009/24/EÜ regulatsiooniga. O.A. Rognstad arvates ei arvestanud Euroopa Kohus seadusandja sooviga piirata levitamiseõiguse kohaldatavust üksnes CD-plaadil olevatele koopiatele, ning rakendada interneti kaudu levitatavatele koopiatele üldsusele edastamise õigust (ing.keeles *right of communication to the public*), mille puhul ammendumist ei toimu *a priori*.⁵⁵ Samas märgib Rognstad, et Euroopa kohtu järeldus on kooskõlas endise

⁵² Mugavuse nimel kasutatakse edaspidi videomängu mõistet pidades sobiva konteksti raames videomängu mõiste all nii videomängu kui ka laiemas tähenduses arvutiprogrammi

⁵³ EKo C-128/11, p-d 41 ja 42

⁵⁴ *Ibid.*, p 57

⁵⁵ O.A.Rognstad. Legally Flawed but Politically Sound? Digital Exhaustion of Copyright in Europe after *UsedSoft*. Oslo Law Review 1. 2014. lk 15

pikaajse praktikaga, et direktiiv ei saa õigustada kaupade vabaliikumise piiramist⁵⁶ ja see võib toimuda üksnes siis, kui seda on vaja intellektuaalomandi eriliseks kaitseks^{57, 58}

Euroopa Kohus järeldas omandiõiguse tekkimise ja ülemineku laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia üle müügilepingu alusel levitamiseõiguse ammendumise kontekstis pärast koopia esmamüüki Euroopa Liidus. Euroopa Kohtu kasutatud sõnastust võib lugeda ebaõnnestunuks arvestades, et omandiõigus klassikalises mõttes laieneb kehalisele esemele ehk asjale, kuid samas on selle kohaldamine abstraktsele objektile välistatud omandiõiguse definitsiooni tõttu. Omandiõigust Euroopa Liidu tasandil ühtlustatud ei ole, mistõttu lähtuma peab liikmesriikide siseõigusest ning nt Eesti⁵⁹, Madalmaade⁶⁰ ja Saksamaa⁶¹ õiguses laieneb omandiõigus üksnes asjadele.

Professor Dick van Engelen Utrechti Ülikoolist leiab, et sellise Euroopa Kohtu kasutatud sõnastuse põhjuseks on 1996.a WIPO autoriõiguse leping. Levitamiseõiguse ammendumiseks laiemas tähenduses arvutiprogrammi suhtes peab WIPO autoriõiguse lepingu kohaselt olema tuvastatud omandiõiguse üleminek (ing.keeles *transfer of ownership*). Juhul kui omandiõigust *per se* või selle üleminekut ühelt isikult teisele ei tuvastata, muutub võimatuks ka levitamiseõiguse ammendumise tuvastamine laiemas tähenduses arvutiprogrammi suhtes, mistõttu loovutatava omandiõiguse olemasolu mh videomängu üle muutub vajalikuks kõigepealt direktiivi 2009/24/EÜ artikli 4 lg-s 2 sätestatud levitamiseõiguse ammendumise tuvastamiseks ja kohaldamiseks.⁶² Levitamiseõiguse ammendumine peab omakorda looma ja kaitsma „pruugitud ideede turgu“ (ing.keeles *second hand market of ideas*) ja välistama autori monopoli tekkimise müüdud teose koopiatega suhtes.⁶³

Euroopa Kohtu järeldustest võib välja lugeda klassikalisele regulatsioonile mittealluvat ning üksnes videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia üle eksisteerivat omandiõigusega funktsionaalselt sarnast võimuõigust, mida saab nimetada *sui generis* omandiõiguseks.⁶⁴ Videomängu koopia võib oma objektiivse rahalise ja kunstilise väärtuse tõttu osaleda tsiviilkäibes objektina vaatamata oma abstraktsusele. Videomängu koopia üle eksisteerib valdus-, kasutus- ja käsutusõigustega funktsionaalselt sarnane võimuõigus, kuid oma abstraktsuse

⁵⁶ Liidetud Euroopa Kohtu kohtuasjad C-427/93, C-429/93 ja C-436/93. Bristol Myers Squibb and others v. Paranova A/S. 11.07.1996. p 36

⁵⁷ EKo C-158/86. Warner Brothers Inc. and Metronome Video ApS v Erik Viuff Christiansen. 17.05.1988. p 15

⁵⁸ O.A.Rognstad. *Supra* 55. lk 15

⁵⁹ AÕS § 68

⁶⁰ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 321

⁶¹ *Bürgerliches Gesetzbuch* ehk Saksa tsiviilseadustik. v. 2.1.2002 I 42, 2909; 2003, 738; Art. 1 G v. 29.3.2026 I Nr. 83. § 903

⁶² D.van Engelen. *Supra* 44. lk-d 326-327

⁶³ A.Nicholson. Old Habits Die Hard: UsedSoft v Oracle. *SCRIPTed: A Journal of Law, Technology and Society* 10, no. 3. 2013. lk 392

⁶⁴ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 321

tõttu ei allu videomängu koopia klassikalisele omandiõiguse regulatsioonile (vt lk-d 17-22). Samas omandiõiguse ja sellega seotud müügi tuvastamine on vajalik direktiivi 2009/24/EÜ kontekstis, et levitamiseõiguse ammendumise regulatsioon ei muutuks sisutühjaks.

Arvestades eesõeldut ei tuvastanud Euroopa Kohus omandiõigust klassikalises õiguslikus mõttes videomängu koopia üle, vaid lõi kontseptsiooni, mille kohaselt võib videomängu koopia vaatamata oma abstraktusele olla tsiviilkäibes iseseisvaks objektiks. Objektiks, mille võib müüa ja osta, mille tulemusena toimub konkreetse koopia suhtes levitamiseõiguse ammendumine ja avaldaja kaotab olulises ulatuses õiguse vastava koopia edasist levitamist kontrollida. Põhjuseks on Euroopa Kohtu-poolne kaupade vabaliikumise toetus, mis *UsedSoft* otsuse kohaselt laieneb ka videomängu koopiatele.⁶⁵ Teisisõnu järeldas Euroopa Kohus seega, et müügi objektiks Euroopa Liidu õiguse tähenduses võib olla ka *sui generis* omandiõigus (ehk klassikalise omandiõigusega funktsionaalselt sarnane võimuõigus). *Sui generis* omandiõiguse üleminek ammendab levitamiseõiguse võimaldades alalise koopia edasi müüa avaldajast sõltumatult. Samas kehtestas Euroopa Kohus kolm kumulatiivset eeldust, mis peavad olema korraga täidetud, et tegemist oleks levitamiseõigust ammendava müügiga.⁶⁶

2.2. Levitamiseõiguse ammendumise eeldused Euroopa Kohtu praktikas

2.2.1. Koopia autonoomsus ja täielikkus

Euroopa Kohtu soovides osutada kaupade mh videomängu koopiate vabaliikumisele tugevat toetust lõi kolm kumulatiivset eeldust, mille täitmine peab ammendama levitamiseõiguse. *UsedSoft* otsuses vaatas Euroopa Kohus vaidlust arvutiprogrammi koopia levitamise ja kasutamise üle, mille raames järeldas kohus, et nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul koopia esmamüük tähendab levitamiseõiguse ammendumist vastava koopia suhtes direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses.⁶⁷ Arvestades *UsedSoft* otsuses kasutatud sõnastust ja tehtud järeldusi, lähtus Euroopa Kohus eeldusest, et *Oracle* müüs lõppkasutajatele täielikke alalisi koopiaid, mida lõppkasutajad võisid kasutada *Oracle*-st kui avaldajast autonoomselt. Kohus soovis toetada videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiate vabaliikumist, mistõttu tuli Euroopa Kohtul ka lähtuda eeldusest, et tegemist on täieliku alalise autonoomse koopiaga, et kohaldada levitamiseõigust direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses.⁶⁸

⁶⁵ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 327

⁶⁶ EKo C-128/11, p 88

⁶⁷ *Ibid.*

⁶⁸ L.G.Grigoriadis. Exhaustion and Software Resale Rights in Light of Recent EU Case Law. *Journal of International Media and Entertainment Law* 5, no. 1. 2013. lk 117

Seda tegi Euroopa Kohus olukorras, kus *UsedSoft* otsuse asjaolusid kirjeldavas osas tuuakse välja, et *Oracle* levitatud arvutiprogramm toimis „klient-server-tarkvarana“ (ing.keeles *client-server-software*).⁶⁹ Sellise märkuse valguses võib *UsedSoft* otsuse kontekstis eeldada, et tegemist oli serverisõltlase arvutiprogrammi koopiatega, mille kasutamiseks oli ühel või teisel määral vaja kasutada ka *Oracle* kui avaldaja kaugservereid. Euroopa Kohus käsitles aga arvutiprogrammi koopiaid autonoomsetena ehk koopiatena, mille kasutamiseks piisas koopiast kui sellisest. See võimaldas kohtul tuvastada müügi võimalikkuse ja sellega seotud omandiõiguse ülemineku koopia puhul.

Euroopa Kohus soovis samastada ja samastas videomängu koopia müügi CD-plaadil selle müügiga digitaalsel kujul.⁷⁰ Samas käsitles kohus koopiaid kui eraldiseisvaid objekte. Kui selle valguses lähtuda eeldusest, et videomängu koopiale laieneb *sui generis* omandiõigus, peab *sui generis* omandiõigus analoogselt klassikalise omandiõigusega hõlmama tervet objekti. Ehk juhul kui nt füüsilise lauamängu puhul hõlmab klassikaline omandiõigus tervet laumängu – nt populaarse Monopoolia puhul mängunuppe, täringut, kaarte ja mängulauda – mis võimaldab asjakohast lauamängu sihtotstarbeliselt mängida, siis analoogia korras peab ka *sui generis* omandiõigus hõlmama kõike vajalike faile, mis moodustavad videomängu täielikku alalist koopiat.

Juhul kui üks või teine fail puudub, puudub ka lõppkasutajal võimalus tutvuda videomängu täie sisuga ja nii, nagu seda eeldasid videomängu arendajad. Kuna videomängu puhul on tegemist arvutiprogrammiga, siis faili puudus võib põhjustada ka olukorra, kus videomängu kasutamine muutub üldse võimatuks.

Sui generis omandiõiguse üleminek peab ka toimuma täies ulatuses terve koopia üle analoogselt klassikalise omandiõigusega. Kui müüakse lauamäng – nt Monopoolia – mille mängulaual puudub osa vajalikest märgetest, läheb omandiõiguse ebatäieliku lauamängu koopia suhtes üle, kuid sellise lauamängu kasutus osutub kas üldse võimetuks või oluliselt piiratuks, sest puudub võimalus tutvuda laumängu autori täieliku nägemusega. Kui müüa lõppkasutajale videomängu koopia, kus puudub osa faile, läheb lõppkasutajale *sui generis* omandiõigus üleantud failide suhtes üle, kuid koopia kasutus osutub kas võimatuks või ebatäielikuks. Autori arvates puudub veenev põhjendus, mille kohaselt peaks ebatäielikku videomängu koopiat käsitama koopiana direktiivi 2009/24/EÜ artikli 4 lg 2 tähenduses, mille esmamüük ammendab levitamisoiguse. Levitamisoiguse

⁶⁹ EKo C-128/11, p 21

⁷⁰ EKo C-263/18, p 57

ammendumise eesmärgiks on vastavalt *UsedSoft* otsusele kaupade vabaliikumise toetus. Samas on ebatäieliku ja võimalikult ka kasutuskõlbmatu kauba vabalevitamise vajadus küsitav.

Seega järgides *UsedSoft* otsuse sõnastust ja järeldusi, peab *sui generis* omandiõigus laienema tervele ehk täielikule alalisele videomängu koopia. *Sui generis* omandiõigus peab avaldajalt lõppkasutajale üle minema täies ulatuses, et tegemist oleks müügiga direktiivi 2009/24/EÜ artikli 4 lg 2 tähenduses. Kuivõrd tegemist peab olema täieliku alalise koopiaga, siis kooskõlas *UsedSoft* otsuse mõttega, peab videomängu koopia olema autonoomne. Teisisõnu peab koopia sihtotstarbeline kasutus olema võimalik ilma avaldaja osaluseta kasutusprotsessis. Täpsemalt käsitatakse autonoomsuse ja täielikkuse probleemi kaasaegsete levitamismudelite puhul kolmandas peatükis (vt lk-d 39-43).

2.2.2. Koopia kasutuse kestus

Euroopa Kohus lõi ka teise eelduse videomängu koopia levitamiseõiguse kohaldamiseks ja levitamiseõiguse ammendumiseks – videomängu koopia kasutus peab olema tagatud igavesti (ing.keeles *for an unlimited period*).⁷¹ Täpsemalt leidis Euroopa Kohus, et koopia allalaadimine ja sellega seoses kasutuslitsentsilepingu sõlmimine moodustavad jagamatu terviku, mistõttu tuleb need toimingud käsitleda eraldamatult koos. Seega peab videomängu koopia üleandmine, millega kaasneb ka litsentsilepingu sõlmimine, olema käsitatud „koopia esmamüügina“ direktiivi 2009/24 artikli 4 lõike 2 tähenduses.⁷² Selle põhjal tuvastas Euroopa Kohus ka, et kasvõi tasuta arvutiprogrammi koopia internetist allalaadimise võimaldamine samaaegselt kasutuslitsentsi andmisega, mis võimaldab saadud koopiat kasutada piiramatul ajajooksul, ammendab levitamiseõigust direktiivi 2009/24/EÜ artikkel 4 lg 2 tähenduses.⁷³

Euroopa Kohus sõnas sisuliselt, et täieliku alalise videomängu koopia üleandmine koos kasutuslitsentsiga, mis võimaldab kasutada koopiat igavesti, kujutab endast videomängu koopia müüki. Alalise litsentsi tagamine vastab seega Euroopa Kohtu loodud eeldusele ega tekita probleeme müügi tuvastamisel järgides *UsedSoft* otsuse eeldusi, kuid olukord muutub keerulisemaks siis, kui avaldaja annab ühel või teisel põhjusel üksnes ajutise litsentsi. Teisisõnu võib üksnes ajutise videomängu koopia kasutuse võimaluse tagamine välistada müügi ja *sui*

⁷¹ EKo C-128/11, p 88

⁷² *Ibid.*, p-d 44, 46 ja 48

⁷³ *Ibid.*, p 72

generis omandiõiguse ülemineku. Täpsemalt käsitatakse piiramata kasutusaja eelduse probleemi kaasaegsete levitamismudelite puhul kolmandas peatükis (vt lk-d 43-44).

2.2.3. Litsentsitasu vastavus koopia väärtusele

Kolmanda eeldusena nägi Euroopa Kohus ette, et levitamiseõigus ammendub alalise koopia puhul vaid siis, kui selle avaldaja saab kasutuslitsentsi eest tasu, mis vastab videomängu kui teose koopia väärtusele. Kusjuures alalise koopia üleandmine võib toimuda ka tasuta.⁷⁴ Euroopa Kohtul tuli seada levitamiseõiguse ammendumine koopia väärtusele vastava tasu saamisega, et kõigepealt kaitsta levitamiseõiguse kui autoriõiguse sisu. Euroopa Kohus on järjekindlalt märkinud autoriõigusliku regulatsiooniga kaitstud teose koopiale vastava tasu saamise levitamiseõiguse ammendumise eeldusena.⁷⁵ Ehk üksnes koopiale vastava tasu saamisel võib koopia suhtes kehtiv levitamiseõigus olla ammendatud.

Vastasel juhul võib levitamiseõigus muutuda sisutühjaks, kuivõrd autoriõiguste omajal ei võimaldata saada tulu talle kuuluva autoriõiguse kaudu, kuid avalikkus saab võimaluse kasutada ja nautida autori loodud teost. Samas võimaldatakse tegelda koopiate edasimüügiga, mille puhul ei toimu aga autori rikastumist. Nottinghami Ülikooli intellektuaalomandi õiguse professor Paul Torremans kirjeldas eestoodud koopiale vastava tasu saamise kohustust „vabaliikumise/ammendumise lähenemise püha graalina.“⁷⁶

Täiendavalt võimaldas koopiale vastava tasu saamise eelduse kehtestamine siduda litsentsi andmise ja alalise koopia üleandmise müügiga, mille puhul peab toimuma omandiõiguse üleminek ostuhinna eest (vt lk 23). Direktiiv 2009/24/EÜ näeb ette levitamiseõiguse ammendumist üksnes koopia esmamüügi pärast, mis eeldab kooskõlas *UsedSoft* otsusega koopia eest ostuhinna tasumist.⁷⁷ Alalise koopia eest ostuhinna tasumise kohustuse kehtestamine võimaldas Euroopa Kohtul tihedamalt siduda omavahel alalise koopia üleandmise ja koopia kasutust võimaldava litsentsi andmise, et tegemist oleks vähemalt koopia müügi-sarnase olukorraga. Ehk lõppkasutajale antakse üle täielik ja autonoomne koopia (vt lk-d 25-27) ja tagakse võimalust kasutada koopiat igavesti ning avaldaja saab selle eest teatud tasu.

⁷⁴ EKo C-128/11, p 88

⁷⁵ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. lk 85

⁷⁶ P.L.C.Torremans. The Future Implications of the *Usedsoft* Decision. CREATE Working Paper 2014/2. 2014.a veebruar. lk 6

⁷⁷ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 4 lg 2

Tasu maksmise kohustuse sidumine litsentsi andmisega, kuid mitte alalise koopia üleandmisega *per se*, on autori arvates tingitud sellest, et videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi alalisele koopiale laienev *sui generis* omandiõigus ei allu klassikalise omandiõiguse regulatsioonile (vt lk-d 17-22). Koopiale vastava tasu maksmine peab võimaldama videomängu avaldajal teenida tulu temale kuuluvate autoriõiguste eksploateerimise kaudu. Euroopa Kohus leidis, et alalise koopia müügi eraldamatuks osaks on mh tähtajalise litsentsi andmine, mis võimaldab lõppkasutajal teostada teist autoriõigust – reproduktseerimisõigust.⁷⁸ Kuivõrd litsentsi andmine on ka suunatud tulu teenimisele⁷⁹, siis koopiale vastava tasu maksmise kohustuse sidumine just litsentsi andmisega võimaldas Euroopa Kohtul vältida *UsedSoft* otsuses õiguslikult reguleerimata faktilise võimu olukorrale liiga suure õigusliku tähtsuse määramise ning samas järgida väljakujunenud praktikat levitamiseõiguse ammendumise osas. Seda vaatamata selle, et tasu maksmise kohustuse sidumine *sui generis* omandiõiguse üleandmisega alalise koopia üle võis potentsiaalselt olla lähedam müügi mõistele Euroopa Liidu õiguse kontekstis.

Koopiale vastava tasu maksmise eelduse osas on avaldatud põhimõttelist kriitikat. „Vastava tasu“ saamise õigus on tihedalt seotud tulu saamise eesmärgiga. Selle valguses leidsid Alina Trapova ja Emanuele Fava, et „vastava tasu“ mõiste on liiga ebamäärane.⁸⁰ *Software* direktiivi artikli 4 lõige 1 annab koopiate levitamise suhtes ainuõiguse, kuid mitte lihtsalt õiguse „mõistlikule“ autoritasule. Seega koopiale vastava tasu peab olema kindlaks tehtud turuläbirääkimiste kaudu.⁸¹ Arvestades kaasaegsete videomängude koopiate levitamistendentse on konkreetsel juhul koopiale vastava tasu kindlaksmääramine võib osutada oluliselt raskendatuks või isegi võimatuks, mis välistab ka levitamiseõiguse ammendumise. Täpsemalt käsitatakse koopiale vastava tasu saamise problemaatikat kaasaegsete levitamismudelite puhul kolmandas peatükis (vt lk-d 44-46).

2.3. Direktiivi 2001/29/EÜ ja direktiivi 2009/24/EÜ kohaldatavus videomängu koopiale

2012.aastal tehtud *UsedSoft* otsuses arutas Euroopa Kohus levitamiseõiguse kohaldatavust arvutiprogrammi koopiatele ja levitamiseõiguse ammendumist koopiate suhtes direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses. Peaaegu 7 aastat hiljem langetas Euroopa Kohus otsuse C-263/18 (*Tom Kabinet* otsus), milles kitsendas arvutiprogrammi mõistet direktiivi 2009/24/EÜ järgi ja arutas

⁷⁸ EKo C-128/11, p 88

⁷⁹ Vt nt litsentsilepingu mõistet Eesti Vabariigi õiguses – Völaõigusseadus. RT I, 11.11.2025, 16. § 368

⁸⁰ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. lk 85

⁸¹ *Ibid.*

digitaalse teose koopiate suhtes kehtivat üldsusele kättesaadavaks tegemise õigust direktiivi 2001/29/EÜ tähenduses.

Kõigepealt järeltas Euroopa Kohus *Tom Kabinet* otsuses, et e-raamat ei ole arvutiprogrammiks direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses, mistõttu selle koopiate digitaalsel kujul levitamisele levitamisoigust ei kohaldu.⁸² Kohus leidis, et erinevalt videomängust ja laiemas tähenduses arvutiprogrammist ei ole füüsilise raamatu koopia ja e-raamatu koopia müümine majanduslikult ja funktsionaalselt samaväärne, kuna e-raamatu koopia ei saa kasutamisel kuluda erinevalt füüsilisest koopiast.⁸³ Samas möönis kohus, et e-raamatu võib olla kompleksseks objektiks, kuna koosneb korraga nii arvutiprogrammist ja kirjandusteosest. Sellele vaatamata järeltas kohus, et e-raamatut kaitstakse ennekõike selle sisu pärast, mistõttu arvutiprogrammiline koostisosa ei alluta e-raamatut direktiivi 2009/24/EÜ mõjule.⁸⁴

Euroopa Kohus soovis seega rangelt ja põhimõtteliselt eristada videomänge ja laiemas tähenduses arvutiprogramme ning digitaliseeritud tooteid n-ö klassikalise sisuga – raamatuid, maale jms, kuid valis selleks sõnastuse, mis tekitab õiguslikke probleeme juurde. Esimeseks eelduseks kehtestas Euroopa Kohus asjaolu, et klassikalise sisuga digitaalseeritud tooteks kvalifitseerimiseks peab olema majanduslik ja funktsionaalne erinevus füüsilise koopia ja digitaalse koopia müümisel. Ehk kõigepealt peab digitaalne koopia olema välistatud kulumisest erinevalt füüsilisest koopiast.⁸⁵

Probleem peitub selles, et ka videomängu koopiaid levitatakse füüsilisel andmekandjal – üldjuhul CD-plaadil. Füüsiline andmekandja on habras füüsiline asi. CD-plaadi võib pillata ja tükkideks lõhkuda ning iga väikene kriimustus CD-plaadil võib muuta selle kasutuskõlbmatuks. Analoogselt füüsilise raamatuga, mille puhul võib sellest lehekülgi välja rebida või juhuslikult valata vett raamatu peale, mille tulemusel muutub füüsiline raamat kasutuskõlbmatuks. Seega nt võib CD-plaadil olev videomängu koopia ka kuluda selle kasutamisel ja lihtsalt eksisteerimisel, kuna iga füüsilise andmekandjaga seotud koopia on eraldiseisev ja füüsilise andmekandja hävimisel hävib ka konkreetne koopia.

Teiseks eelduseks seadis Euroopa Kohus asjaolu, et kompleksne digitaalne objekt peab olema autoriõiguslikult kaitstud mitte selle arvutiprogrammilise osa, vaid selle sisu tõttu.⁸⁶ E-raamatu puhul mõistis kohus sisu all raamatu kui kirjandusteost, mida võib näha ja lugeda ehk objektiivselt

⁸² EKo C-263/18, p-d 24 ja 54

⁸³ *Ibid.*, p 58

⁸⁴ EKo C-263/18, p 59

⁸⁵ L.Oprysk. Secondary Communication under the EU Copyright *Acquis* after Tom Kabinet: Between Exhaustion and Securing Work's Exploitation. *Journal of Intellectual Property, Information Technology and Electronic Commerce Law* 11, no. 2. 2020. lk 205

⁸⁶ EKo C-263/18, p 59

tajuda. Samas arvutiprogrammiks pidas kohus digitaalseid faile, kus raamatu sisu sisaldas ja tarkvara, mille abil võib raamatu sisu kuvada objektiivselt tajutavas vormis.

Videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi puhul on tegemist komplekse objektiga, mis koosneb korraga nii programmikoodist ehk digitaalsetest failidest, videomängu kuvavast tarkvarast ning objektiivses vormis tajutavast sisust. Videomängu puhul koosneb objektiivses vormis tajutav sisu nii tekstist, mida võib lõppkasutaja lugeda, kujudest, mida võib lõppkasutaja näha, digitaliseeritud näitlejate mängust, mida võib lõppkasutaja näha ja nt muusikast, mida võib lõppkasutaja kuulda. Mingil määral võib videomäng kujutada seega endast teost kõrgema võrreldes e-raamatuga autoriõigusliku väärtusega.

Videomängu autoriõiguslik kaitse on ka suunatud ennekõike selle objektiivse vormi kaitsmisele, kuna programmikoodi kaitsest võib mööda minna selle olulisel muutmisel (nt teise programmeerimise kasutamise kaudu), kuid objektiivset vormi kopeerida ei tohi. Järgides aga Euroopa Kohtu järeldusi *Tom Kabinet* otsusest formaalselt võib jõuda järeldusele, et ka videomängu puhul ei ole tegemist arvutiprogrammiga direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses. Järeldusele, et videomängule kohaldub *InfoSoc* direktiiv, kuid mitte *Software* direktiiv, jõudis 2014.aastal Euroopa Kohus tuginedes sisuliselt samadele põhjendustele otsuses C-355/12 (nn *Nintendo* otsus).⁸⁷

Tasub märkida, et Alina Trapova ja Emanuele Fava on eraldi välja toonud, et *Nintendo* otsuse valguses tekib vaidlusi, kas videomängudele peab kohalduma direktiiv 2001/29/EÜ või direktiiv 2009/24/EÜ.⁸⁸ A.Trapova ja E.Fava leidsid, et *Nintendo* otsuse järeldust on täpsustatud hilisemas *Tom Kabinet* otsuses, kuna Euroopa Kohus leidis, et levitamisoigus *InfoSoc* direktiivi tähenduses kohaldub üksnes füüsilisele andmekandjale (ing.keeles *works incorporated in a material medium*), mistõttu e-raamat ei ole arvutiprogramm direktiivi 2009/24/EÜ mõistes.⁸⁹

A.Trapova ja E.Fava valitud sõnastus ei kajasta paraku piisavalt selgelt nende valitud *Tom Kabinet* otsuses toodud järelduste tõlgendamist, mille kohaselt peab videomängudele kohalduma levitamisoigus direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses. Võttes kokku *Tom Kabinet* otsuse järeldusi ja A.Trapova ja E.Fava tõlgendust, võib põhjendust, miks videomängu puhul peab kohalduma direktiivist 2009/24/EÜ tulenev levitamisoigus, sõnastada täpsemini. Euroopa Kohus leidis seega *Tom Kabinet* otsuses, et *InfoSoc* direktiiv kohaldub siis, kui tegemist on arvutiprogrammi kujul salvestatud teosega, mille füüsilise koopia puhul võib teose objektiivses vormis tajumine olla võimalik teost digitaalselt töötlemata vormis. Nt füüsiline raamat või maal, mille tajumine on

⁸⁷ EKo C-355/12, p 23

⁸⁸ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. lk 80

⁸⁹ *Ibid.*, lk 80

võimalik vahetult. Samas nt füüsilisele andmekandjale (CD-plaadile või vinüülplaadile) salvestatud muusika, mille mängimine ei nõua digitaalset töötlemist. Sama reegel kohaldub ka filmi puhul, mis võib olla filmitud lindile ja mille kuvamiseks võib kasutada analoogset mängijat.

Sellest lähtuvalt kui tegemist on arvutiprogrammi kujul salvestatud teosega, mille füüsilise koopia puhul ei ole teose objektiivses vormis tajumine kunagi võimalik teost digitaalselt töötlemata vormis, kohaldub hoopis direktiiv 2009/24/EÜ. Sellisel juhul järgitakse nii *UsedSoft* kui ka *Tom Kabinet* otsuse (mis on *Nintendo* otsuse suhtes hilisem otsus) järeldusi ja kooskõlas Euroopa Kohtu eesmärgiga *Tom Kabinet* otsusest eristatakse selgelt n-ö klassikalise sisuga digitaalseid tooteid ja arvutiprogramme, mis ei ole ka vastuolus *InfoSoc* direktiivi ja *Software* direktiivi eesmärkidega.

Arvestades eestoodud reeglit võib järeldada, et videomängule kohaldub direktiiv 2009/24/EÜ, kuivõrd selle füüsilise koopia (ehk CD-plaadil oleva koopia) puhul ei ole videomängu objektiivses vormis tajumine *a priori* võimalik videomängu faile digitaalselt töötlemata. Videomängu puhul omab kesket tähtsust mängumootor, kus säilivad kõik videomängu failid, ning mille abil arendatakse ja kasutatakse videomängu. Videomängu teatud osad (nt kujutised ja muusika) võivad eksisteerida eraldi ja nende füüsiliste koopiade puhul võib objektiivses vormis tajumine olla võimalik ka neid digitaalselt töötlemata vormis. Nt võib luua kehalise peategelase kuju plastist või salvestada muusika vinüülplaadile. Videomäng on aga kõigi vajalike osade üldjuhul eraldamatu kogum ning videomängu tükideks jagamisel puudub võimalus videomängu terviklikult tajuda.

Videomängu mängimise ja lõpuni läbimise võib filmida ja salvestada lindile, mille taasesitamine võib toimuda analoogselt kujul. Sellisel juhul salvestatakse kõiki videomängu peamisi osasid koos ja eraldamatult, mistõttu tekib pealtvaatajal terviklik tajutav videomängust vastavalt arendajate nägemusele. Pealtvaataja tajub objektiivses vormis videomängu visuaali, mängumaaailma füüsikat ja reegleid ning videomängu süžeed. Sellisel juhul ei ole aga tegemist enam videomängu koopiaga, kuivõrd videomäng on alati interaktiivne toode, mida lõppkasutaja võib mängida nii nagu ise soovib, mis võib põhjustada unikaalsete olukordade esinemise.

Mängumootor võimaldab videomängu interaktiivse objektina loomist ja kasutamist ning on sedavõrd oluline videomängu osa, et selle valikust ja häälestamisest arendajate poolt sõltub ka lõppkasutaja mängimiskogemus. Mängumootorid on väga erinevad ja keerulised arvutiprogrammid, mistõttu sõltub mängumootori valikust ja kasutamisest arendajate poolt videomängu lõppversiooni välimus, füüsika, üldine objektiivne tajutavus ja suhteline kvaliteet. Nt *Source* mängumootoril arendatud videomängudel oli selle mängumootori eripärade tõttu väga palju sirgjoonilisi koridore täisnurkade all ja vähe keerulisi kujusid. *Unreal Engine 5* võimaldab luua videomänge fotorealismiga, mille tõttu võib mängimise vältel tekkida pidevalt häireid. Samas

võib videomängu audiovisuaalse sisu ülekandmine ühelt mängumootorilt teisele põhjustada häireid videomängu kasutamisel.

Seega määrab mängumootor kui arvutiprogramm videomängu olemust ja lõppkasutaja mängimiskogemust ning teeb videomängu eriliseks tooteks unikaalse väärtusega. Ilma mängumootorita, mis võimaldab videomängu interaktiivselt kasutada, võib videomängu audiovisuaalsete osade kogum anda võimaluse videomängu sisu objektiivses vormis tajuda. Sellise tulemuse puhul võib eksisteerida füüsiline koopia, mille sisu objektiivseks tajumiseks ei pruugi vaja olla digitaalset töötlemist, mistõttu allub videomängu audiovisuaalne sisu ilma mängumootorita *InfoSoc* direktiivile.

Samas mängumootor olles arvutiprogramm allub omakorda direktiivile 2009/24/EÜ. Kui lähtuda sellest, et videomängu audiovisuaalne sisu eksisteerimise puhul ilma mängumootorita ei ole enam tegemist videomänguga *per se*, siis võib jõuda järeldusele, et terve videomäng kui terviklik toode allub vähemalt üldjuhul direktiivile 2009/24/EÜ. Kui lähtuda alternatiivselt sellest, et videomängu puhul kohaldub selle kompleksuse tõttu hübriidkaitse direktiivi 2001/29/EÜ ja 2009/24/EÜ alusel⁹⁰, siis mängumootorile kui videomängu iseloomulikule koostisosale kohaldub direktiivi 2009/24/EÜ regulatsioon. *Sui generis* omandiõigus peab laienema videomängu koopiale terviklikult (vt lk-d 25-27), mis tähendab ka et *sui generis* omandiõigus peab laienema ka videomängu mängumootori koopiale, mis sisaldab konkreetse koopia videomängu faile ja kontrollib videomängu koopia toimimist. Sellest lähtuvalt kohaldub mõlemal alternatiivsel lähenemisel videomängu koopiale *Software* direktiiv, mis ei välista samas *InfoSoc* direktiivi kohaldumist.

Kuna direktiiv 2009/24/EÜ kohaldub videomängudele, siis *UsedSoft* otsuse kriteeriumid on asjakohased ka videomängude koopia levitamisel. Kriteeriumide praktilist kohaldatavust ja selle piire videomängude puhul uuritakse lähemalt kolmandas peatükis.

2.4. Levitamiseõiguse ulatus videomängu koopia puhul

Täieliku alalise videomängu koopia tsiviilkäibesse laskmine eeldab levitamiseõiguse teostamist. Direktiivi 2009/24/EÜ kohaselt on videomängu avaldajal ainuõigus kontrollida koopia tsiviilkäibesse laskmist ja koopia edasist levitamist, arvestades direktiivi 2009/24/EÜ alusel

⁹⁰ J.Bosse. Intellectual Property in the Gaming Industry (JDPI). The IPKat. (18.03.2026). Veebis: <https://ipkitten.blogspot.com/2026/03/guest-post-conference-report.html> (30.03.2026)

kehtestatud piiranguid.⁹¹ Võttes arvesse *UsedSoft* otsuse järeldusi CD-plaadil ja digitaalsel kujul koopiate levitamise õigusliku sarnasuse kohta, tuleb uurida, millele peab levitamiseõigus direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses kohalduma ja kuidas peab see teostatud olema.

Arvutiprogrammide kasutamist reguleerivas direktiivis on ettenähtud nn-st levitamiseõiguse ammendumise doktriinist tulenev klausel, mille kohaselt kaotab arvutiprogrammi suhtes varaliste õiguste omaja õiguse kontrollida konkreetse koopia edasist levitamist pärast vastava koopia esmamüüki.⁹² Õiguste omajal säilib aga õigus kontrollida programmi või selle koopia edasist laenutamist. Teisisõnu kaotab pärast ühe konkreetse koopia esmamüüki lõppkasutajale õiguste omaja olulises ulatuses võimaluse kontrollida vastava koopia hilisemat levitamist.

Seega saab videomängu koopia õiguspäraselt omandanud lõppkasutaja õiguse edastada varem omandatud videomängu koopia kolmandale isikule kas tasu eest või tasuta. Arvestades direktiivi 2009/24/EÜ sõnastust kehtib vastav vabalevitamisõigus üksnes ühe konkreetse täieliku alalise videomängu koopia suhtes, mis tähendab, et lõppkasutajal puudub õigus levitada õiguspäraselt omandatud koopiat tehes sellest uusi levitamiseks ettenähtud alalisi koopiaid. Seega võimaldab levitamiseõiguse ammendumine õiguspäraselt omandatud koopia levitada üksnes selliselt, et uusi alalisi koopiaid algsest koopiast ei tehta, vaid üle antakse üksnes algne koopia.

Sõltuvalt algse koopia omandamise viisist võib vabalevitamisõigus olla teostatud kuigivõrd erinevalt. Kui algne koopia omandatakse CD-plaadil, siis selle õiguspäraselt omandanud isikul tekib vahetult pärast esmamüügi vabalevitamisõigus kohase koopia suhtes.⁹³ Selle kohaselt võib lõppkasutaja vabalt üle anda talle kuuluva videomängu koopia kolmandale isikule õiguste omaja nõusolekust sõltumata. Tsiviilkäibes olevate koopiate arvu ja nende erineva otstarbe tõttu nimetatakse edaspidi CD-plaadil levitatavat koopiat levitamiskoopiaks, kuna seda kasutatakse üksnes videomängu levitamiseks ning vastavat koopiat pole võimalik kasutada videomängu kasutamiseks vahetult ehk arvutile kasutuskooopia salvestamata. Arvestades vabalevitamisõiguse erandi sõnastust võib seega vabalt üle anda vaid levitamiskooopia ehk koopia, mis sisaldub CD-plaadil, kuid samas puudub õigus üle anda õiguspäraselt loodud kasutuskoopiat. Kasutuskooopia all mõistetakse käesolevas magistritöös CD-plaadil olevast levitamiskoopiast tehtud ja arvutile salvestatud koopiat, mida võib kasutada videomängu mängimiseks. Seega võib lõppkasutaja vabalevitamisõigust teostada üksnes selliselt, et kolmandale isikule antakse üle õiguspäraselt omandatud CD-plaat, kus videomängu koopia sisaldub.

⁹¹ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 4 lg 1 p-d a) ja c)

⁹² Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 4 lg 2

⁹³ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 5 lg 1

Tänapäeval levitatakse videomänge primaarselt nii õiguspäraselt kui ka õigusvastaselt interneti kaudu selliselt, et lõppkasutajal võimaldatakse avaldaja kaugserveritel oleva videomängu kontrollkoopia faile kopeerida ning saadud videomängu täieliku alalise koopia enda arvutile alla laadida hilisemaks kasutamiseks. Seega levitatakse üldjuhul videomängu koopiaid tänapäeval nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul uute täielike alaliste koopiatega tegemisel ja nende savestamisel füüsilistele andmekandjatele. Selle tulemusel satub lõppkasutaja valdusse videomängu eraldiseisev alaline koopia, mis võimaldab videomängu eesmärgipäraselt kasutada.

Kui koopia omandati selle allalaadimisel internetist, eeldab vabalevitamisõiguse teostamine just algse koopia kolmandale isikule üleandmist. Kuivõrd lõppkasutaja arvutile salvestatud videomängu koopia on oma olemuselt digitaalne ehk abstraktne objekt, siis selle üleandmine klassikalises mõttes on võimatu. Koopia üleandmine selliselt, et lõppkasutaja arvutile salvestatud täielik alaline koopia jääb alles tähendab, et lõppkasutajal olevast videomängu koopiast tehakse uus alaline koopia ehk alaliste koopiatega arv tsiviilkäibes suureneb. Uus alaline koopia muutub seotuks kolmanda isiku arvutiga. Arvestades direktiivi 2009/24/EÜ sõnastust ei toimu aga sellisel juhul õiguspäraselt omandatud koopia üleandmist, sest kolmandal isikul tekib täiesti uus iseseisev alaline koopia.

Digitaalsel kujul videomängu koopia levitamisel võib seega õiguspäraselt omandatud koopia üle anda koos koopiaga sisaldava arvuti andmekandjaga (ROM-iga). Sellisel juhul kohalduv vabalevitamisõigus, kuna üle antakse õiguspäraselt omandatud koopia kooskõlas direktiivi 2009/24/EÜ sõnastusega. Algse koopia üleandmisel peab tekkima olukord, kus lõppkasutaja jääb videomängu alalisest koopiast ilma, kuivõrd vastasel juhul toimub videomängu reprodutseerimine, mis vabalevitamisõiguse erandi alla ei kuulu. Õiguspärasel omandajal on õigus teostada koopia suhtes reprodutseerimisõigust, kuid üksnes ulatuses, mis on vajalik koopia sihtotstarbeliseks kasutamiseks.⁹⁴ Videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi täielikust alalisest koopiast uue samaväärse koopia tegemine ei ole nii sõnastuse kui ka sisu järgi sihtotstarbeline kasutamine direktiivi 2009/24/EÜ artikkel 5 lg 1 tähenduses.

UsedSoft otsuses jõudis Euroopa Kohus järelduseni, et immateriaalset koopiaga (ehk digitaalsel kujul omandatud koopiaga) on võimalik kolmandale isikule edasi anda eeldusel, et algne koopia muudetakse kasutamatuks.⁹⁵ Sellest võib järeldada, et Euroopa Kohus õigustas digitaalsel kujul omandatud koopia edasist levitamist reprodutseerimisõigust teostades. Videomängu koopiatega interneti kaudu levitamisel toimub levitamiseõiguse ammendumine vaid avaldaja nõusolekul müüdud koopia suhtes, mis laaditakse lõppkasutaja arvutile alla. Järgides *UsedSoft* otsuse

⁹⁴ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 5 lg 1 koostoimes artikkel 4 lg 1 p a)

⁹⁵ EKo C-128/11, p 70

sõnastust võib jõuda järeldusele, et kolmas isik võib teha endale uue täieliku alalise koopia lõppkasutaja arvutile allalaaditud algsest koopiast. Selle kopeerimisel tekib uus iseseisev alaline koopia ning algset koopiat sellisel juhul ei omandata. Lõppkasutajale jääb algne koopia ning kolmandal isikul tekib hoopis uus iseseisev koopia. Arvestades direktiivi 2009/24/EÜ sõnastust laieneb vabalevitamisõigus üksnes õiguspäraselt omandatud koopiale, milleks on praeguses kontekstis internetist allalaaditud ja lõppkasutaja arvutile salvestatud koopia.⁹⁶ Õigus teha uue alalise koopia selle üleandmiseks kolmandale isikule jääb aga vabalevitamisõiguse mõjualast välja direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses.⁹⁷

Liliia Oprysk leidis oma doktoritöös, et levitamiseõiguse taandumine direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses üksnes füüsilisele andmekandjale nagu CD-plaat ja arvuti ROM oleks vastuolus direktiivi 2009/24/EÜ ühtlustamise eesmärgiga. L.Oprysk leidis, et sellisel juhul oleks tekkinud absurdne olukord, kus ühtlustatud oleks vaid arvutiprogrammi (sh ka videomängu) füüsiliste koopia levitamiseõigus ning avaldajal polnuks õigust kontrollida koopia levitamist digitaalsel kujul. Eriti olukorras, kus Euroopa Kohus tuvastas edasimüügi võimalust digitaalsel kujul omandatud koopia suhtes.⁹⁸ Kuigi idee toodud seisukoha taga on selge, on käesoleva magistritöö autoril sellega siiski keeruline nõustuda arvestades videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia kasutamise ja levitamise tehnilist spetsiifikat.

Kõigepealt tasub märkida, et kuigi *UsedSoft* otsuses tuvastas Euroopa Kohus arvutiprogrammi koopia müügi tõiga, ei ole aga *UsedSoft GmbH* tegelenud digitaalsel kujul omandatud koopia edasimüügiga. *UsedSoft GmbH* tegeles kasutuslitsentside omandamise ja oma klientidele edasimüügiga. Selle tulemusena said *UsedSoft GmbH* kliendid võimaluse laadida vahetult *Oracle* veebilehelt soovitud arvutiprogrammi koopiaid.⁹⁹ *UsedSoft* otsusest ei tulene, et digitaalsel kujul õiguspäraselt omandatud koopia edasimüük (kolmandale isikule võõrandamine või loovutamine) on võimalik muidu, kui seda koopiat sisalduva andmekandja üleandmisega.

Täiendavalt ei tähenda levitamiseõiguse taandumine vaid füüsilisele andmekandjale (CD-plaadile) olukorda, kus avaldajad jäävad ilma võimaluseta kontrollida digitaalsel kujul levitatavate koopia esmast võõrandamist. Kui videomängu arendamine on lõppenud ning arendajad kompileerisid turule laskmiseks sobiva videomängu versiooni, salvestatakse seda kontrollkoopiaks serverile. Kontrollkoopiast tehakse uusi täielikke alalisi koopiaid ning salvestatakse n-õ levitamiskoopiaks CD-plaadile. Sel hetkel toimub reprodutseerimisõiguse teostamine avaldaja nõusolekul. Seejärel

⁹⁶ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 4 lg 2

⁹⁷ *Ibid.*, artikkel 4 lg 2 ja artikkel 5 lg 1

⁹⁸ L.Oprysk. Doktoritöö. *Supra* 34. lk 127

⁹⁹ EKo C-128/11, p-d 24 ja 26 ning L.Oprysk. *Supra* 85. lk 205

müüakse videomängu koopiat sisaldavat CD-plaati lõppkasutajale, milleks teostatakse levitamiseõigust avaldaja nõusolekul. Teisisõnu lastakse turule ja tehakse lõppkasutajale kättesaadavaks ühte koopiat, mis on kontrollkoopiaga sarnane. Kontrollkoopia sisaldub ka füüsilisel andmekandjal ehk serveril. Sellisel juhul toimub videomängu koopia levitamine füüsiliselt andmekandjalt (serverilt) teisele füüsilisele andmekandjale (CD-plaadile).

Videomängu koopia levitamisel digitaalsel kujul salvestatakse kontrollkoopiat samuti serverile ning avaldaja nõusolekul tagatakse lõppkasutajale võimalus teha kontrollkoopiast täieliku alalise koopia ja salvestada lõppkasutaja arvutile. Selle juures teostatakse reprodutseerimisõigust ja levitamiseõigust, mille tulemusena lastakse turule ja tehakse lõppkasutajale kättesaadavaks ühte koopiat, mis on sarnane kontrollkoopiaga. Vastav lõppkasutajale kättesaadavaks tehtud koopia sisaldub füüsilisel andmekandjal – lõppkasutaja arvuti ROM-is. Erinevalt CD-plaadil levitatavast kopiast, ei tule lõppkasutajal teha sellest veel ühte täielikku alalist koopiat ega salvestada enda arvutile kasutamiseks. Digitaalsel kujul omandatud koopia on korraga nii levitamise- kui ka kasutuskooopia, mis on kohe kasutamiseks valmis. Sellisel juhul toimub koopia levitamine füüsiliselt andmekandjalt (serverilt) teisele füüsilisele andmekandjale (lõppkasutaja arvutile).

CD-plaadil videomängu koopia levitamisel nii enne kui ka pärast levitamiseõiguse ammendumist, avaldaja nõusolekul loodud alaliste koopiate arv tsiviilkäibes ei suurene. Samas kui lähtuda sellest, et digitaalsel kujul omandatud koopia puhul ammendub levitamiseõigus selliselt, et tekib õigus anda koopia üle selle reprodutseerimise teel, siis avaldaja nõusolekul loodud alaliste koopiate arv tsiviilkäibes hakkab põhjendamatult kasvama. Seda põhjusel, et Euroopa Kohus õigustas veebi kaudu omandatud koopia üleandmist selle reprodutseerimise teel, mille tulemusena on kohtu arvates tegemist ühe ja sama kopiaga. Tegelikuses tekib reprodutseerimise teel kaks samasugust koopiat. See võib olla avaldajale kahjulik. Potentsiaalselt võib see viia nõudluse rahuldamiseni konkreetse videomängu järele selliselt, et avaldaja jääb teatud osast autoritasudest ilma.¹⁰⁰

Kuivõrd nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul levitatavad koopiad täidavad samasuguseid eesmärke ja nende lõppkasutajale kättesaadavaks tegemine toimub sarnasel viisil (füüsiliselt andmekandjalt teisele füüsilisele andmekandjale), ei ole autori arvates põhjendust, miks sellised sarnased koopiad peaks kohtlema ja reguleerima erinevalt. Arvestades samas asjaolu, et Euroopa Kohus samastas CD-plaadil ja digitaalsel kujul koopiate levitamist.¹⁰¹ Seega juhul kui CD-plaadil levitatava koopia puhul toimub levitamiseõiguse ammendumine vaid CD-plaadil oleva koopia

¹⁰⁰ S.Ghosh; P.Mezei. The Elusive Quest for Digital Exhaustion in the US and the EU - The CJEU's Tom Kabinet Ruling a Milestone or Millstone for Legal Evolution? Hungarian Yearbook of International Law and European Law 2020. 2020. lk 264

¹⁰¹ EKo C-128/11, p 61

suhtes ning selle hilisem levitamine peab toimuma reprodutseerimisõigust teostamata, peab sama reegel kohalduma ka digitaalsel kujul levitatava koopia puhul. Vastasel juhul hakkab digitaalsel kujul omandatud koopiate levitamine toimuma selle reprodutseerimise teel, mida pole vajalik videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi sihtotstarbeliseks kasutamiseks, mistõttu väljub selline reprodutseerimine isikliku kasutusõiguse erandi mõjualast.¹⁰²

Edasi anda võib seega üksnes vahetult avaldajalt või tema nõusolekul omandatud alalise koopia sõltumata sellest, kas koopia omandati CD-plaadil või digitaalsel kujul. Arvestades eestoodut sõltub koopia edasiandmise õiguspärasus levitamisõiguse ammendumisest. Videomängu koopiate autoriõigusliku kaitse tõttu kuulub nende levitamisõigus üksnes avaldajale. Lõppkasutajal tekib õigus anda koopia edasi avaldajast sõltumatult üksnes siis, kui konkreetse alalise koopia suhtes kehtiv levitamisõigus on ammendunud. Juhul kui ammendumist ei toimu, ei ole lõppkasutajal võimalik koopiat õiguspäraselt loovutada ega võõrandada. Teisisõnu sõltub suures ulatuses lõppkasutaja tegeliku võimu maht koopia üle sellest, kas levitamisõigus ammendub või mitte. Ammendumine sõltub omakorda *UsedSoft* otsuse kriteeriumide täitmisest, mille praktilist kohaldatavust kaasaegsete levitamismudelite kontekstis uuritakse allpool kolmandas peatükis.

¹⁰² Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 5 lg 1 koostoimes artikkel 4 lg 1 p a)

3. USEDSoft OTSUSE KRITERIUMIDE KOHALDATAVUS VIDEOMÄNGU KOOPIATELE KAASAEGSETES LEVITAMISMUDELITES

Euroopa Kohus arutas *UsedSoft* otsuses levitamiseõiguse kohaldumist videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiatele direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses ning kehtestas kolm kumulatiivset eeldust, mis peavad olema täidetud koopia levitamiseõiguse ammendumiseks. Levitamiseõiguse ammendumine võimaldab lõppkasutajal avaldajalt omandatud koopia vabalt edasi anda avaldaja nõusolekuta. Kohtu järelduste kohaselt toimub levitamiseõiguse ammendumine, kui tegemist on täieliku alalise autonoomse koopiaga, koopia kasutust on tagatud piiramata ajaks ja avaldaja sai kasutuslitsentsi andmise eest videomängu koopia väärtusele vastava rahasumma. Kui vähemalt üks kriteeriumidest ei ole täidetud, levitamiseõiguse ammendumist ei toimu ning koopia edasiandmine muutub õiguslikult võimatuks ilma avaldaja erinõusolekuta. Kaasaegsete levitamismudelite eripärad võivad oluliselt piirata või üldse välistada *UsedSoft* otsuse kriteeriumide kohaldatavuse, mis muudab alaliste koopiade edasiandmist võimatuks ja vähendab lõppkasutajate võimu koopiade üle.

3.1. Koopia autonoomsuse ja täielikkuse kriteerium

Euroopa Kohus, soovides toetada mh ka digitaalsete kaupade vabaliikumist Euroopa Liidus, samastas teatud määral n-ö tavalise füüsilise teose koopia (nt raamatu koopia) alati digitaalsel kujul eksisteeriva teose koopiaga.¹⁰³ Levitamiseõiguse ammendumise doktriini kohaselt tekib õiguspärasel omandajal õigus vabalt loovutada ja võõrandada asja ka siis, kui asja sisu või kuju on kaitstud intellektuaalomandi õigustega – nt raamat, auto, masin jne. Levitamiseõiguse ammendumine toimub pärast asja esmamüüki, mis eeldab omandiõiguse ülemineku asja üle.

Kooskõlas Euroopa Kohtu järeldustega *UsedSoft* otsuses ning videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi olemusega, võib järeldada *sui generis* omandiõiguse olemasolu videomängu koopia üle (vt lk-d 20-25). Samas on võimalik tuvastada ka sellise *sui generis* omandiõiguse ülemineku üldjuhul videomängu avaldajalt lõppkasutajale, mis peab põhjustama levitamiseõiguse ammendumise konkreetse koopia suhtes kooskõlas direktiivi 2009/24/EÜ artikli 4 lg-ga 2 (vt lk-d 23-25). Analoogia korras n-ö tavalise füüsilise asjaga ja selle üle kehtiva klassikalise omandiõigusega võib leida, et ka *sui generis* omandiõigus peab hõlmama videomängu täielikku

¹⁰³ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 327

alalist koopiat ja *sui generis* omandiõiguse üleminek peab toimuma täieliku alalise koopia suhtes tervikuna (vt lk-d 25-27).

Teisisõnu peab *sui generis* omandiõigus laienema videomängu sellisele koopiale, mille sihtotstarbeline kasutus on võimalik autonoomselt. Ehk esmamüük direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses peab toimuma videomängu alalise koopia suhtes, mida lõppkasutajal on võimalik mängida avaldaja kontrollita. See on võimalik siis, kui nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul edastatav koopia sisaldab kõiki vajalikke faile, mis moodustavad koos videomängu kui terviklikku teost vastavalt arendajate nägemusele ja võimaldavad selle mängimist kooskõlas arendajate mõttega.

Tänapäeval tekkinud olukord, kus enamik videomängude koopiaid levitatakse selliselt, et nende mängimine eeldab alati ka ühel või teisel määral avaldajate kaugserverite kasutamist. Vastasel juhul muutuvad koopiad kasutuskõlbmatuks. Kaugserverite pideva kasutuse vajadus on nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul levitatavate koopiade puhul.

Samas muutub viimasel ajal avaldajate praktikaks mitte lubada CD-plaadil levitatavate koopiade puhul kaugserverite kasutamist enne videomängu ametlikku avaldamiskuupäeva. Seetõttu ei garanteeri ka CD-plaadil videomängu koopia omamine nii enne kui pärast ametlikku avaldamiskuupäeva koopia kasutamise võimalust. On ka võimalik, et CD-plaadil levitatakse vaid osa koopia faile ning mängimiseks on lõppkasutajal vaja laadida ülejäänud faile avaldaja kaugserveritelt¹⁰⁴. Nendel põhjustel hakkab tänapäeval ka CD-plaadil videomängu koopiade levitamine sarnanema digitaalsel kujul levitamisega (vt lk 15).

Viimaste aastate jooksul muutub vähemalt enamik videomänge serverisõltlaseks, mille puhul muutub videomängu autonoomne kasutamine võimatuks. Avaldaja kaugserverite kasutamist on vaja nii videomängu mängimise lubamiseks avaldaja poolt *per se*, kui ka nt videomängu uuendamiseks ja sageli fataalsete vigade parandamiseks. Koos teiste lõppkasutajatega mängurežiimi toetavate või algusest peale sellele režiimile orienteerunud videomängude puhul toimub mängimisprotsess vähemalt osaliselt avaldaja kaugserveritel. Ka üksinda mängimisele orienteerunud videomängude puhul võib avaldaja kaugserverite kasutus olla vajalik videomängust täieliku elamuse saamiseks vastavalt arendajate nägemusele.

Seega levitatakse ka esmapilgul klassikalises vormis CD-plaadil või digitaalsel kujul videomängude koopiaid serverisõltlase levitamismudeli alusel. Avaldaja kaugserverite kasutus on

¹⁰⁴ Thibaut. *Supra* 37

muutunud tavapäraseks nõudeks ja seda on vaja nii videomängude mängimiseks kui selliseks kui ka videomängu täieliku sisu avastamiseks.

Tänapäeval on kaugserverite kasutus videomängu koopia mängimise vältel muutunud sedavõrd oluliseks, et ilma kaugserverite kasutamiseta ei ole videomängu koopia kasutus kas üldse võimalik või on võimalik kujul, mis ei vasta täies ulatuses arendajate nägemusele. Tänapäeval luuakse ja edastatakse lõppkasutajale sageli videomängu sisu muutvaid uuendusi. Ajuti võivad uuendused olla sedavõrd olulised ja ulatuslikud, et nad kujutavad endast peaagu uut iseseisvat videomängu, mis asendab eelmise versiooni ja eelmise versiooni kasutus muutub võimatuks (nt 2023.aastal toimunud *Counter-Strike:Global Offensive* ulatuslik uuendus, mille tagajärjel tekkis sisuliselt uus videomäng *Counter-Strike 2* ja *Counter-Strike:Global Offensive* kasutus muutus võimatuks). Samas võimaldatakse lõppkasutajal sooritada videomängu mängimise raames väikseid oste ja soetada raha eest nt enda tegelase välimust muutuval elementide või videomängu-siseseid ressursse. Lõppkasutajal on võimalik osta nn uue kontenti (üldjuhul uusi tasemeid).

Lõppkasutaja ei omanda tänapäeval üldjuhul nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul kõiki vajalikke faile, millest videomängu koopia koosneb, mistõttu ei ole ka konkreetse videomängu koopia kasutus kaugserveritest ilma võimalik. Olukorras, kus lõppkasutaja omandab aga kõiki vajalikke faile, videomängu ei saa mängida koos teiste lõppkasutajatega, lõppkasutajale ei edastata vähemalt olulisi uuendusi ning lõppkasutajal ei ole vaja videomängu täieliku võimaliku sisu avastamiseks teha väikeseid oste, ei ole võimalik soetada raha eest nt enda tegelase välimust muutuval elementide või videomängu-siseseid ressursse ega osta nn uut kontenti, säilib aga kaugserverite kasutamise vajadus alles (nt *Hot Line Miami* ja *Hot Line Miami 2* videomängud).

Kui lõppkasutaja püüab mängida selletaolise videomängu koopiat, kontrollib koopia, kas tal õnnestub pääseda avaldaja kaugserveritele ligi. Kui seda ei õnnestu nt interneti ühenduse puudumise või kaugserverite väljalülitamise¹⁰⁵ tõttu, või põhjusel, et lõppkasutaja ei ole sisse loginud vajalikku kontosse, ei võimalda videomängu koopia n-ö ennast mängida. Selleks kasutatakse kaitseprogrammi, mis on eraldamatult seotud videomängu koopia failidega ja välistab koopia kasutamist ajal ja viisil, mis on avaldaja jaoks soovimatu. Andrew Nicholson märgib, et vaatamata *UsedSoft* otsuse järeldusele levitamiseõiguse ammendumise kohta, ei kohusta *UsedSoft* otsus samas tegema videomängu koopiade edasimüüki ehk sisuliselt kasutamist uue õiguspärase omandaja poolt tehniliselt võimalikuks.¹⁰⁶

¹⁰⁵ P.Tassi. Sony Shuts Down „Concord“ Developer, No Relaunch Coming. Forbes. 29.10.2024. Veebis: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/10/29/sony-shuts-down-concord-developer-no-relaunch-coming/> (18.02.2026)

¹⁰⁶ A.Nicholson. *Supra* 63. lk 401

Tänapäeval osatakse sellist kaitseprogrammi kas videomängu koopia failidest kustutada või lihtsalt välja lülitada, et videomängu koopia mängimine oleks võimalik ka kaugserverite kasutamise vajaduseta. Sellisel viisil toimib nn videomängude piraatlus ehk piraatkoopiate tootmine ja levitamine. Kuigi tänapäeval on videomängude piraatlus endiselt väga levinud, ei tähenda see, et eesnimetatud kaitseprogrammi deaktiveerimine on õiguslikult lubatud.

Kaitseprogramm võib olla nt eraldi kaitstud autoriõigusega, mistõttu on selle muutmise ainuõigus kuulub vaid asjakohase kaitseprogrammi arendajale/avaldatajale või videomängu avaldatajale kooskõlas direktiivi 2009/24/EÜ artikli 4 lg 1 p-ga b). Sellisel juhul võib lõppkasutaja teostatud kaitseprogrammi kustutamine või välja lülitamine kujutada autoriõiguse rikkumist.¹⁰⁷ Vastavalt nn-le kolmeastmelisele testile võib kaitseprogrammi deaktiveerimine olla vastuolus videomängu koopia tavapärase kasutamise otstarbega ning samas kahjustada põhjendamatult autori seaduslikke huve, kuna võimaldab piraatkoopiate tootmist ja levitamist, mille tagajärjel võib videomängu avaldataja jääda teatud tulu osast ilma.¹⁰⁸

Tänapäeval levitatakse enamik videomängude koopiaid serverisõltlase levitamismudeli alusel. Selle puhul omandab lõppkasutaja teatud alalisi faile, kuid koopia kasutus eeldab alati ka kaugserverite (täpsemalt neil olevate failide) kasutamist. Tänapäeval pole võimalik tuvastada *sui generis* omandiõiguse tekkimist videomängu koopia üle lõppkasutajale edastatava koopia ebataäielikkuse tõttu ega samas ka *sui generis* omandiõiguse üleminekut, mis ammendaks levitamisoigust koopia suhtes. Kui tänapäeval enim levitud videomängu koopiate levitamismudelite puhul omandab lõppkasutaja vähemalt mingisuguseid faile, areneb samuti ka nn „videomäng kui teenus“ levitamismudel, mille puhul lõppkasutaja ei omanda koopia faile üldse.

„Videomäng kui teenus“ levitamismudel toimib pilvteenusena, mille raames ei omanda lõppkasutaja videomängu koopia faile. Lõppkasutajale antakse lihtlitsents, mille alusel võimaldatakse lõppkasutajale saada ligipääsu teenusele ehk kaugserverile videomängu koopiaga ning teenust kasutada ehk videomängu mängida.¹⁰⁹ Sellisel juhul toimub kaugserveril oleva konkreetsele lõppkasutajale eraldatud alalise koopia kasutamine üksnes kaugserveril. Ehk peaaegu terve mängimisprotsess (s.t videomängu koopia vajalike failide reprodutseerimine) toimub tehniliselt kaugserveril (vt lk-d 15-16) ja lõppkasutaja arvutile edastatakse interneti kaudu kaugserveril genereeritud pilte ja muid vajalike andmeid. Selle raames ei säilitata lõppkasutaja arvutile koopia alalisi faile. Teisisõnu ei teostata „videomäng kui teenus“ mudeli puhul levitamisoigust, kuivõrd koopia failide levitamist ei toimu. Samas lihtlitsentsi alusel

¹⁰⁷ S.Ghosh; P.Mezei. *Supra* 100. lk 266

¹⁰⁸ *Ibid.*, lk 264

¹⁰⁹ NVIDIA. *Supra* 6

võimaldatakse lõppkasutajal teostada reprodutseerimisõigust kaugserveril oleva videomängu koopia suhtes. Seega „videomäng kui teenus“ mudeli raames ei või *a priori* toimuda levitamiseõiguse ammendumist.¹¹⁰

3.2. Koopia kasutuse kestuse kriteerium

Teise Euroopa Kohtu loodud koopia levitamiseõiguse ammendumise eelduse kohaselt peab videomängu koopia kasutus olema tagatud igavesti (ing.keeles *for an unlimited period*).¹¹¹ Täpsemalt leidis Euroopa Kohus, et videomängu koopia üleandmine, millega kaasneb ka litsentsilepingu sõlmimine, peab olema käsitletud „koopia esmamüügina“ direktiivi 2009/24/EÜ artikli 4 lõike 2 tähenduses, kui saadud koopiat võimaldatakse kasutada piiramatul ajajooksul.¹¹²

Videomängude puhul pakutakse viimasel ajal tellimuspõhist videomängude mängimise võimalust, mille puhul loob lõppkasutaja konto spetsiaalses veebikeskkonnas ning vormistab tellimuse, mille alusel tagatakse ligipääsu videomängu raamatukogule. Lõppkasutaja võib valida soovitud videomänge ja laadida nende koopiaid enda arvutile alla. Järgmiseks perioodiks tellimuse vormistamata jätmisel lõpeb lõppkasutajale antud kasutuslitsents ja piiratakse ligipääsu raamatukogule. Lõppkasutaja arvutil olevate videomängude koopiaid muutuvad selle tagajärjel kasutuskõlbmatuks, kuna kaugserveritega ühendamisel saavad koopiaid teada, et selle kasutamiseks puudub litsents ehk avaldaja nõusolek.

Kuivõrd tellimuspõhise levitamismudeli puhul tagatakse lõppkasutajale alati üksnes ajutist võimalust videomängude koopiaid mängida, siis kooskõlas *UsedSoft* otsuse teise eeldusega ei toimu ka levitamiseõiguse ammendumist. Euroopa Kohus tuvastas *UsedSoft* otsuses *sui generis* omandiõiguse olemasolu, mille üleandmine on võimalik müügilepingu alusel. Euroopa Kohus leidis, et „müük“ tähendab sellisel juhul tehingut, mille käigus annab üks isik teisele ostuhinna eest üle oma omandiõiguse temale kuuluvale asjale või immateriaalsele varale.¹¹³ Ehk teisisõnu läheb *sui generis* omandiõigus lõppkasutajale üle lõplikult.

Juhul, kui lõppkasutajale antakse õigust kasutada videomängu koopiat üksnes rangelt piiratud tähtaja jooksul, siis tegemist ei või *a priori* olla müügilepinguga. Ajutist kasutamist võimaldavad hoopis kasutuslepingud. Seega järgides Euroopa Kohtu loogikat võib potentsiaalselt järeldada, et videomängu koopia üleandmine, millega kaasneb tähtajalise litsentsilepingu sõlmimine, võib

¹¹⁰ A.Nicholson. *Supra* 63. lk 406

¹¹¹ EKo C-128/11, p 88

¹¹² *Ibid.*, p-d 44, 46, 48 ja 72

¹¹³ EKo C-128/11, p-d 41 ja 42

kujutada endast *sui generis* kasutuslepingu sõlmimist. Sellisel juhul ei toimu koopia esmamüüki direktiivi 2009/24/EÜ artikkel 4 lg 2 tähenduses, mistõttu ei ammendu ka levitamisoigust.

Sama reegel kohaldub ka eraldiseisvate videomängude puhul, mida levitatakse tellimuse alusel. Selletaolise videomängu paremaks näiteks on *World of Warcraft*.¹¹⁴ Lõppkasutajal on võimalik tasuta mängida vaid teatud aja jooksul, kuid jätkamiseks ja videomängu terve sisu avastamiseks on vaja vormistada tellimuse, mille puhul tuleb lõppkasutajal perioodilisi makseid teha. Seega tellimuse lõpetamisel kaotab lõppkasutaja võimaluse mängida nii raamatukogus olevaid kui ka eraldiseisvaid videomänge. Tasub märkida, et „videomäng kui teenus“ levitamismudel toimib ka samas tellimuspõhise mudelina. Sellest lähtuvalt on „videomäng kui teenus“ mudeli puhul levitamisoiguse ammendumine välistatud nii teenuse tähtajalisuse tõttu kui ka põhjusel, et lõppkasutaja ei omanda ühtegi videomängu faili.

3.3. Koopia väärtusele vastava tasu kriteerium

Kolmanda eeldusena, mille täitmine ammendab levitamisoiguse alalise koopia suhtes, kehtestas Euroopa Kohus olukorra, kus avaldaja saab kasutuslitsentsi eest koopia väärtusele vastava tasu.¹¹⁵ Probleemseks osutub videomängu koopiale vastava väärtuse kindlakstegemine konkreetse aja seisuga. Tavaliselt müüakse videomängu koopiaid täishinna eest, mis võib moodustada tänapäeval ka 50-70 eurot ühe koopia eest nn-te AAAA videomängude puhul. Kuivõrd hinna määrab avaldaja kui asjakohaste autoriõiguste omaja, siis olukorras, kus koopia omandatakse täishinna eest võib lähtuda eeldusest, et *UsedSoft* otsuse kolmas eeldus on täidetud. Samas videomängu koopiaid (sh ka nn-te AAAA videomängude koopiaid) võidakse sageli müüa allahindlusega või üldse levitada tasuta.

Potentsiaalselt võib lõppkasutaja tasuta koguda raamatukogu videomängude koopiatest, mille rahaline väärtus olukorras, kus neid oleks ostetud täishinna eest, moodustaks sadu ja potentsiaalselt ka tuhandeid eurosid. Sellisel juhul võib jääda ebaselgeks, kas avaldajat võib lugeda saanuks piisava videomängu väärtusele vastava tasu olukorras, kus videomängu koopia allahindlusega müük või tasuta levitamine toimus avaldaja enda valikul.¹¹⁶ Euroopa Kohus ei selgitanud ei *UsedSoft* otuses ega hilisemas kohtupraktikas, kas avaldaja peab alati saama koopia täishinnale vastava rahasumma või mitte. Sõltuvalt vastusest võib tekkida olukord, kus videomängu koopia müük isegi väikese allahindlusega ei täida kolmandat *UsedSoft* otsuse eeldust ning levitamisoiguse

¹¹⁴ Blizzard. *Supra* 39

¹¹⁵ EKo C-128/11, p 88

¹¹⁶ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. lk 86

ammendumist ei toimu. Seda ka olukorras, kus allahindluse kehtestab avaldaja ise, mis võib võimaldada temal kuritarvitada oma positsiooni ja lõplikult välistada levitamiseõiguse ammendumise läbi pidevate allahindluste tegemise teatud ajavahemike tagant.

Probleemseks osutub aga sellisel juhul täishinna väljaselgitamine *per se*. Tänapäeval müüakse videomängu koopiaid üle maailma ning avaldajad määravad hindu arvestades konkreetse piirkonna või isegi riigi majanduslikku seisundit. Seega võivad erinevates maailma piirkondades või isegi naaberriikides ühe ja sama videomängu koopia täishinnad märgatavalt erineda. Nt Eestis, Venemaal, Türgis, USA-l ja Argentinast.

Täiendavalt jääb ebaselgeks, kas ja millal toimub koopia väärtusele vastava rahasumma saamine tellimuspõhise levitamismudeli puhul. Viimati müüakse AAAA videomängude koopiaid ca 60-70 euro eest, kuid keskmiselt maksab videomängu koopia tänapäeval alla 20 euro¹¹⁷. Tellimuspõhise mudeli puhul võib lõppkasutaja ühe kalendriaasta jooksul tasuta ca 150 eurot, et olla võimeline konkreetset videomängu mängima.¹¹⁸ Arvestades *UsedSoft* otsuse järeldusi võib avaldaja sellisel juhul saada videomängu koopia väärtusele vastava rahasumma, kuid levitamiseõigust ei ammendu põhjusel, et kasutusvõimalust ei tagata igavesti, vaid alati teatud tähtjaks.

Kolmanda eelduse puhul on tegemist eeskätt videomängu reklaamimise ja tulu maksimeerimise strateegiaga, mis mõjutab aga levitamiseõiguse ammendumist vastavalt *UsedSoft* otsuse järeldustele. Euroopa Kohtu eesmärk sellise eelduse kehtestamiseks on kooskõlas eesmärgiga kaitsta avaldajale kuuluvaid autoriõigusi ja võimalust teenida tulu autoriõiguste ekspluateerimise kaudu (vt lk 28). Samas jättis aga kohus sätestamata täpsemaid kriteeriume koopiale vastava väärtuse kindlakstegemiseks. See vähendab levitamiseõiguse ammendumist *per se* ning jätab avaldajatele võimaluse kuritarvitada oma positsiooni ja tehiskult välistada levitamiseõiguse ammendumise. Täiendavalt eksisteerib tõenäosus, et sedavõrd rangelt sõnastatud kriteerium võib olla vastuolus direktiiviga 2009/24/EÜ (vt lk 29). Arvestades kolmanda eelduse kohaldatavust kaasaegsete levitamismudelite kontekstis on hädavajalik, et Euroopa Kohus kehtestaks täpsemaid kriteeriume videomängu alalisele koopiale vastava väärtuse kindlakstegemiseks arvestades kõike eestoodut, kui Euroopa Kohus peab endiselt vajalikuks ka sellise kauba vabaliikumise toetust.

¹¹⁷ Average video game selling price on Steam from 2018 to 2028. Statista. Veebis: https://www.statista.com/statistics/1416821/average-pc-video-game-price-steam/?srsltid=AfmBOoo0fEsvPVtcm4q-Ga5sdfsCvxRu9I_KXOF6KKJz8_RT2DbBdHc4 (25.02.2026)

¹¹⁸ Blizzard. *Supra* 39

3.4. Levitamisoiguse ammendumise kohaldatavuse üldised piirid videomängude puhul

Eesöeldust tuleneb, et Euroopa Kohtu poolt *UsedSoft* otsuses sõnatud järeldused ja tuvastatud levitamisoiguse ammendumine ei kohaldu enamiku kaasaegseid videomänge puhul. Euroopa Kohus soovis toetada mh digitaalsete kaupade vabaliikumist, mistõttu käsitles arvutiprogrammi koopiaid autonoomsete objektidena, mille kasutus võib toimuda avaldajast sõltumatult. Euroopa Kohus lihtsustas oluliselt tegeliku olukorra vaatamata sellele, et ka *UsedSoft* otsuse kontekstis teatud serverisõltuvus eksisteeris.¹¹⁹ Euroopa Kohus ei uurinud ka süvendatult levitamisoiguse kohaldatavust videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiatele *per se*, vaid keskendus levitamisoiguse ammendumise tingimuste sõnastamisele.¹²⁰

Euroopa Kohus lõi seega kolm eeldust, mille täitmisel toimub levitamisoiguse ammendumine direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses ning videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi avaldaja kaotab olulises ulatuses õiguse kontrollida videomängu koopia edasist levitamist. Soovides aga tegelikku olukorda lihtsustada ja digitaalsete kaupade vabaliikumist toetada kehtestas kohus eeldused, mis vastupidi takistavad enamikel juhtudel levitamisoiguse ammendumist videomängu koopiate puhul. Kohus ei selgitanud, kas ja kuidas toimub levitamisoiguse ammendumine olukorras, kus videomängu koopia ei ole täielik ja autonoomne, vaid koopia mängimiseks ja täieliku sisu avastamiseks on vaja pidevat kaugserverite kasutamist. Arvestades, et tänapäeval levitatakse enamik videomängude koopiaid eeskirjeldatud serverisõltlase mudeli alusel, ei kohaldu *UsedSoft* sõnatud järeldused ja eeldused selliste koopiate puhul. Seda ka isegi CD-plaadil olevate koopiate puhul mitte.

Kui tõlgenduse läbi suuta kohaldada *UsedSoft* otsuse eeldused kaasaegse serverisõltlase levitamismudeli puhul ja tuvastada levitamisoiguse ammendumise, muutub selle praktiline mõju küsitavaks. *UsedSoft* otsuse põhjendused ja järeldused ei kohusta avaldajat tegema videomängu koopia edasiandmist pärast esmamüüki tehniliselt võimalikuks.¹²¹ Liliia Oprysk leiab, et Euroopa Kohus ei uurinud levitamisoiguse ammendumise tagajärgi, vaid piirdus direktiivi 2009/24/EÜ tõlgendamisega.¹²² Samas arutas Euroopa Kohus *Nintendo* otsuses tehniliste meetmete kasutamist videomängude piraatluse piiramiseks. Arvestades *Nintendo* otsuse sisu võib leida, et Euroopa Kohus toetab teatud määral kaitseprogrammide kasutamist, mis piiravad piraatlust, kuid mis võivad samas muuta koopiate kasutamist uue õiguspärase omandaja poolt võimalikuks.¹²³ Kuigi

¹¹⁹ EKo C-128/11, p 21

¹²⁰ L.Oprysk. *Supra* 85. lk 205

¹²¹ A.Nicholson. *Supra* 63. lk 401

¹²² L.Oprysk. *Supra* 85. lk 205

¹²³ M.Favale; N.McDonald; C.Gatzidis. Human Aspects in Digital Rights Management: The Perspective of Content Developers. *SCRIPTed: A Journal of Law, Technology and Society* 13, no. 3. 2016. lk 299 ning U.Cemalovic.

Nintendo otsuses tugines Euroopa Kohus videomängude kontekstis *InfoSoc* direktiivile, ei ole selle kohaldatavust välistatud arvestades videomängude olemust (vt lk 33).

Teisisõnu võib *UsedSoft* ja *Nintendo* otsuste valguses ka pärast videomängu alalise koopia esmamüüki olla koopia kasutus uue õiguspärase omandaja poolt tehniliselt välistatud, mis muudab koopia suhtes levitamiseõiguse ammendumist sisutühjaks. Kuivõrd levitamiseõiguse ammendumise doktriini eesmärk on luua ja kaitsta n-ö pruugitud teose koopiate kasutamist ja levitamist tsiviilkäibes¹²⁴, siis eeskirjeldatud olukorras nimetatud eesmärki ei saavutata. Tänapäeval lisatakse videomängu koopiatesse kaitseprogrammi, mille deaktiveerimine võib kujutada endast autoriõiguse rikkumist ja mis välistab koopia kasutamist viisil, mis on vastuolus avaldaja sooviga. *UsedSoft* otsuse praktiline mõju levitamiseõiguse ammendumisele videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiate suhtes muutub eesõeldu valguses küsitavaks.

Euroopa Kohtu järeldused ja eeldused ei kohaldu *a priori* viimasel ajal populaarsemaks muutuva „videomäng kui teenus“ mudeli puhul, mille raames ei toimu videomängu koopia failide levitamist üldse. „Videomäng kui teenus“ mudeli olemuse tõttu võib kaugserveril genereeritud piltide ja muude andmete edastamine lõppkasutaja arvutile interneti kaudu kujutada endast üldsusele edastamise õiguse teostamist, mida ei ole aga ettenähtud direktiivis 2009/24/EÜ. Seega jääb otsuste *UsedSoft* ja *Tom Kabinet* valguses ebaselge, kas „videomäng kui teenus“ mudeli puhul peab videomängu kasutamine olla reguleeritud erandkorras *InfoSoc* direktiiviga, kuigi tegemist on laiemas tähenduses arvutiprogrammiga, millele peavad kohalduma direktiivi 2009/24/EÜ regulatsioonid (vt lk-d 29-33).

Seega videomängu eripärasuse ja unikaalsuse tõttu jääb videomängude levitamine ja kasutamine regulatsioon segaseks. Nii videomängu täpse õigusliku kvalifitseerimise ja kohalduva direktiivi küsimuses, kui ka levitamiseõiguse ammendumise ja selle tingimuste osas. Täiendavalt on väga keeruline ja hetkeseisuga ebaselge regulatsioon olukorras, kus enamik tänapäevaseid videomänge levitatakse serverisõltlase mudeli alusel. Selle puhul omandab lõppkasutaja teatud osa või kõike vajalikke videomängu koopia faile, kuid nii videomängu mängimiseks kui ka selle täieliku sisu avastamiseks vastavalt arendajate nägemusele on vaja pidevalt kasutada avaldaja kaugservereid.

Eriti ebaselgeks on viimati populaarseks muutuva „videomäng kui teenus“ mudeli regulatsioon, mille puhul ei edastata lõppkasutajale videomängu ühtegi faili ning terve mänguprotsess toimub kaugserveril. Selle valguses tekivad põhimõttelised küsimused – kas genereeritud digitaalsetele piltidele laieneb *InfoSoc* direktiiv piltide n-ö klassikalise sisu tõttu ja teistele genereeritud

Technology in the Service of Law - Example of Technological Protection Measures in the European Union's Copyright Law. Strani Pravni Zivot (Foreign Legal Life) 2015, no. 4. 2015. lk 201

¹²⁴ A.Nicholson. *Supra* 63 lk 392

andmete (mängumaailma füüsika omadused, peategelase asukoht mängumaailmas jne) *Software* direktiiv; või mõlemale failide ligile kohaldub *Software* direktiiv; või hoopis *InfoSoc* direktiiv, kuigi tegemist on videomängu ehk laiemas tähenduses arvutiprogrammiga. Paraku ei käsitletud hetkeseisuga Euroopa Kohus eestoodud probleeme ning nende osas on hädavajalik edasine uurimine arvestades videomängu tööstuse suurust ja pidevat kasvu. Tänapäevases olukorras, kus videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia ei ole autonoomne (ehk on pidevalt serverisõltlane), ei ole täielik (ehk lõppkasutajale ei anta üle kõiki vajalikke faile või ei anta faile üldse), koopia kasutust ei ole lõppkasutajale tagatud igavesti või koopia müüakse nt teatud allahindlusega – on *UsedSoft* otsuse eelduste kohaldatavus levitamissoiguse ammendumisele oluliselt piiratud või üldse välistatud, või selle praktiline tähtsus võib olla oluliselt piiratud või üldse välistatud.

KOKKUVÕTE

Magistritöö peamiseks eesmärgiks oli uurida *UsedSoft* otsusest C-128/11 tulenevate eelduste kohaldatavuse piire levitamiseõiguse ammendumisele videomängu koopia puhul kaasaegsete levitamismudelite kontekstis. Lisaeesmärkideks oli 1) uurida, kas Euroopa Liidu õigus võimaldab lõppkasutajal videomängu koopia ostmisel saada klassikalise omandiõiguse koopia üle või mitte; ning 2) mis õiguslik regulatsioon kohaldub videomängu koopia levitamisele – *Software* direktiiv 2009/24/EÜ või *InfoSoc* direktiiv 2001/29/EÜ. Magistritöö hüpoteesiks oli, et videomängu koopia kaasaegsete levitamismudelite kontekstis ei pruugi Euroopa Kohtu *UsedSoft* otsuses C-128/11 välja töötatud levitamiseõiguse ammendumise eeldused olla täielikult kohaldatavad, mis võib teatud juhtudel välistada või oluliselt piirata ammendumise doktriini rakendumist.

Magistritöö eesmärkideni jõudmisel on tuvastatud, et oma komplekskuse tõttu omab videomäng „unikaalset loomingulist väärtust.“¹²⁵ Arvestades autoriõiguslikku kaitset programmikoodi tasandil ning iga objektiivses vormis tajutava osa tasandil, laieneb videomängule vähemalt kahetasandiline autoriõiguslik kaitse.¹²⁶ Teoreetiliselt on võimalik kvalifitseerida videomängu ka audiovisuaalseks teoseks, mis tugevdab kaitset. 2013.aastal leiti aga WIPO ülevaates, et videomängu kvalifitseerimine audiovisuaalseks teoseks on kuigivõrd vaieldav arvestades, et audiovisuaalne teos eeldab passiivset vaatamist, kuid videomäng on alati interaktiivne.¹²⁷

Sõltumata sellest, kas koopiaid levitatakse CD-plaadil või digitaalsel kujul, peab viimasel ajal sageli videomängu kasutamiseks olema lõppkasutajal pidev internetiühendus sõltumata sellest, kas mängitakse koos teiste lõppkasutajatega või üksinda. Internetiühenduse abil pääseb lõppkasutaja veebikeskkonna konto kaudu videomängu avaldaja kaugserveritele, mille tagajärjel saab videomängu avaldaja kontrolli nii CD-plaadil kui ka digitaalsel kujul omandatud videomängu koopia üle. Tänapäeval on enamik videomänge, eriti kõige populaarsemaid videomänge, serverisõltlased. Avaldaja kaugserverite kasutamist on vaja nii videomängu mängimise lubamiseks avaldaja poolt *per se*, kui ka nt videomängu uuendamiseks ja sageli fataalsete vigade parandamiseks ning videomängu terve sisu avastamiseks. Seega levitatakse tänapäeval ka esmapilgul klassikalises vormis CD-plaadil või digitaalsel kujul videomängude koopiaid serverisõltlase levitamismudeli alusel. Selle puhul edastatakse lõppkasutajale kas kõiki vajalikke faile või reeglina üksnes osa neist, kuid koopia kasutus on mõlemal juhul eraldamatult seotud

¹²⁵ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. Lk 80

¹²⁶ A.R.Glasser. *Supra* 19. lk 103

¹²⁷ A.Ramos *et al.* *Supra* 15. lk 8

kaugserverite kasutamisega. See vähendab aga oluliselt lõppkasutajate võimu koopia üle, mis puudutab ka võimalust koopiaid edasi müüa.

Iga eraldiseisev alaline videomängu koopia on alati seotud mingisuguse füüsilise andmekandjaga, mis allub ka omandiõigusele klassikalises tähenduses. Läbi füüsilise andmekandja võib olla lõppkasutajal tegelik võim alalise koopia üle, mis on funktsionaalselt sarnane klassikalise omandiõigusega. Tulenevalt professori Dick van Engelen artiklis kasutatud mõistest võib sellist võimuõigust nimetada *sui generis* omandiõiguseks.¹²⁸ Arvestades õigusliku regulatsiooni ja faktilise võimu kompleksust, koopia eksisteerimise sõltumatust avaldaja nõusolekust pärast turule laskmist ning videomängu koopia abstraktsust, mis ei välista aga koopia kasutamist tsiviilkäibes objektina, on selle puhul tegemist *sui generis* objektiga.

Kuna mängumootor on videomängu oluline ja iseloomulik osa, mis on oma olemuselt arvutiprogramm, allub see direktiivile 2009/24/EÜ. *Sui generis* omandiõigus peab laienema videomängu koopia terviklikult, mis tähendab et *sui generis* omandiõigus peab laienema ka videomängu mängumootori koopia, mis sisaldab konkreetse koopia videomängu faile ja kontrollib videomängu koopia toimimist. Seega kohaldub videomängu koopia direktiiv 2009/24/EÜ, mis ei välista samas *InfoSoc* direktiivi kohaldumist.

2012.aastal soovis Euroopa Kohus *UsedSoft* otsuses toetada Euroopa Liidus mh ka digitaalsete kaupade vabaliikumist ja järeldas, et arvutiprogrammi alalise koopia võib müüa, mille tulemusena toimub omandiõiguse üleminek alalise koopia üle.¹²⁹ Euroopa Kohus ei tuvastanud omandiõigust klassikalises õiguslikus mõttes videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi alalise koopia üle, vaid lõi kontseptsiooni, mille kohaselt võib videomängu koopia vaatamata oma abstraktsusele olla tsiviilkäibes iseseisvaks objektiks. Euroopa Kohus lõi kolm kumulatiivset eeldust, mille täitmisel toimub direktiivist 2009/24/EÜ tuleneva levitamisoiguse ammendumine – 1) tegemist peab olema täieliku alalise autonoomse koopiaga; 2) videomängu koopia kasutus peab olema litsentsi alusel tagatud igavesti; 3) litsentsi eest saab avaldaja tasu, mis vastab videomängu kui teose koopia väärtusele.

Pärast videomängu alalise koopia esmamüüki ammendub levitamisoigus üksnes konkreetse füüsilise andmekandjaga seotud koopia suhtes. CD-plaadil levitatava koopia puhul ammendub levitamisoigus üksnes konkreetset CD-plaadil oleva koopia suhtes, mille lõppkasutaja võib edasi anda. Seega juhul kui CD-plaadil levitatava koopia puhul toimub levitamisoiguse ammendumine vaid algse koopia suhtes ning selle hilisem levitamine peab toimuma reprodutseerimisõigust

¹²⁸ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 321

¹²⁹ EKo C-128/11, p-d 41 ja 42

teostamata, peab sama reegel kohalduma ka digitaalsel kujul levitatava koopia puhul. Vastasel juhul hakkab digitaalsel kujul omandatud koopiate levitamine toimuma selle reprodutseerimise teel, mida pole vajalik arvutiprogrammi (sh videomängu) kasutamiseks, mistõttu väljub selline reprodutseerimine isikliku kasutusõiguse erandi mõjualast.¹³⁰

Arvestades videomängu koopiate kaasaegsete levitamismudelite eripärasid, ei ole nende puhul sageli võimalik järeldada levitamiseõiguse ammendumist *UsedSoft* otsuse eeldused järgides. *Sui generis* omandiõigus peab laienema videomängu sellisele koopia, mille sihtotstarbeline kasutus on võimalik autonoomselt. Ehk esmamüük direktiivi 2009/24/EÜ tähenduses peab toimuma videomängu alalise koopia suhtes, mida lõppkasutajal on võimalik mängida ilma avaldaja kontrollita. Tänapäeval on videomängu koopia mängimine üldjuhul eraldamatult seotud konkreetse videomängu kaugserverite kasutamisega, mida on vaja nii videomängu koopia mängimiseks *per se* kui ka selle täieliku sisu avastamiseks.

Tänapäeval levitatakse enamik videomängude koopiaid serverisõltlase levitamismudeli alusel, mille puhul omandab lõppkasutaja teatud videomängu koopia alalisi faile, kuid videomängu kasutamine eeldab alati ka kaugserverite (täpsemalt neil olevate failide) kasutamist. Kaugserverite kasutamise vajadus säilib ka olukorras, kus lõppkasutaja omandab kõiki vajalikke faile, mis võimaldavad avastada videomängu täielikku sisu. Seega pole tänapäeval võimalik tuvastada *sui generis* omandiõiguse tekkimist videomängu koopia üle lõppkasutajale edastatava koopia ebatäielikkuse tõttu ega samas ka *sui generis* omandiõiguse üleminekut, mis ammendaks levitamiseõigust koopia suhtes.

Videomängu koopiasse lisatakse kaitseprogrammi, mis on eraldamatult seotud videomängu koopia failidega ja välistab koopia kasutamist ajal ja viisil, mis on avaldaja jaoks soovimatu. Kaitseprogrammi deaktiveerimine ei ole aga üldjuhul õiguslikult lubatud, kuivõrd võib kaitseprogramm olla eraldi kaitstud autoriõigusega, mistõttu kuulub selle muutmise ainuõigus üksnes asjakohase kaitseprogrammi arendajale/avaldatajale või videomängu avaldatajale. Sellisel juhul võib lõppkasutaja teostatud kaitseprogrammi kustutamine või välja lülitamine kujutada autoriõiguse rikkumist.¹³¹

„Videomäng kui teenus“ levitamismudel toimib pilvteenusena, mille raames ei omanda lõppkasutaja videomängu koopia faile. Lõppkasutajale antakse lihtlitsents, mille alusel võimaldatakse lõppkasutajale saada ligipääsu teenusele ehk kaugserverile videomängu koopiaga ning teenust kasutada ehk videomängu mängida.¹³² Sellisel juhul toimub kaugserveril oleva

¹³⁰ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 5 lg 1 koostoimes artikkel 4 lg 1 p a)

¹³¹ S.Ghosh; P.Mezei. *Supra* 100. lk 266

¹³² NVIDIA. *Supra* 6

konkreetselt lõppkasutajale eraldatud alalise koopia kasutamine üksnes kaugserveril. Ehk peaaegu terve mängimisprotsess (s.t videomängu koopia vajalike failide reprodutseerimine) toimub tehniliselt kaugserveril ja lõppkasutaja arvutile edastatakse genereeritud pilte ja muid vajalike andmeid interneti kaudu. Seega „videomäng kui teenus“ levitamismudeli puhul ei ole üldse võimalik rääkida levitamisoiguse ammendumisest.

Juhul, kui lõppkasutajale antakse õigus kasutada videomängu koopiat üksnes rangelt piiratud tähtaja jooksul, siis tegemist ei või *a priori* olla müügilepinguga *UsedSoft* otsuse tähenduses. Ajutist kasutamist võimaldavad hoopis kasutuslepingud. Seega järgides Euroopa Kohtu loogikat võib potentsiaalselt järeldada, et videomängu koopia üleandmine, millega kaasneb tähtajalise litsentsilepingu sõlmimine, võib kujutada endast *sui generis* kasutuslepingu sõlmimist. Sellisel juhul ei toimu koopia esmamüüki direktiivi 2009/24/EÜ artikkel 4 lg 2 tähenduses, mistõttu ei ammendu ka levitamisoigust. Sama reegel kohaldub ka eraldiseisvate videomängude puhul, mida levitatakse tellimuse alusel.

Probleemseks osutub ka videomängu koopiale vastava väärtuse kindlakstegemine konkreetse aja seisuga. Kõigepealt võivad ühe ja sama videomängu koopiate täishinnad erinevates maailma piirkondades või isegi naaberriikides märgatavalt erineda. Nt Eestis, Venemaal, Türgis, USA-l ja Argentinas. Tellimuspõhise mudeli puhul võib lõppkasutaja ühe kalendriaasta jooksul tasuda ca 150 eurot, et olla võimeline konkreetset videomängu mängima¹³³ eeldusel, et keskmiselt maksab videomängu koopia tänapäeval alla 20 euro¹³⁴. Arvestades *UsedSoft* otsuse järeldusi võib avaldaja sellisel juhul saada videomängu koopia väärtusele vastava rahasumma, kuid levitamisoigust ei ammendu põhjusel, et kasutusvõimalust ei tagata igavesti, vaid alati teatud tähtajaks. Ammendumine võib potentsiaalselt olla välistatud ka olukorras, kus alaline koopia müüakse teatud allahindlusega, sest avaldaja ei saa sellisel juhul täielikku koopia väärtusele vastavat tasu. Kolmanda kriteeriumi puhul on hädavajalik, et Euroopa Kohus kehtestaks täpsemaid juhiseid videomängu alalisele koopiale vastava väärtuse kindlakstegemiseks arvestades kõike eestoodut, kui Euroopa Kohus peab endiselt vajalikuks ka sellise kauba vabaliikumise toetust.

Kui tõlgenduse läbi suuta kohaldada *UsedSoft* otsuse eeldused kaasaegse serverisõltlase levitamismudeli puhul ja tuvastada levitamisoiguse ammendumise, muutub selle praktiline mõju küsitavaks. *UsedSoft* otsuse põhjendused ja järeldused ei kohusta avaldajat tegema videomängu koopia edasiandmist pärast esmamüüki tehniliselt võimalikuks.¹³⁵ Liliia Oprysk leiab, et Euroopa Kohus ei uurinud levitamisoiguse ammendumise tagajärgi, vaid piirdus direktiivi 2009/24/EÜ

¹³³ Blizzard. *Supra* 39

¹³⁴ Statista. *Supra* 117

¹³⁵ A.Nicholson. *Supra* 63. lk 401

tõlgendamisega.¹³⁶ Samas arutas Euroopa Kohus *Nintendo* otsuses tehniliste meetmete kasutamist videomängude piraatluse piiramiseks. Arvestades *Nintendo* otsuse sisu võib leida, et Euroopa Kohus toetab teatud määral kaitseprogrammide kasutamist, mis piiravad piraatlust, kuid mis võivad samas muuta koopiate kasutamist uue õiguspärase omandaja poolt võimalikuks.¹³⁷ Kuigi *Nintendo* otsuses tugines Euroopa Kohus videomängude kontekstis *InfoSoc* direktiivile, ei ole selle kohaldatavust välistatud arvestades videomängude olemust (vt lk 33).

Teisisõnu võib *UsedSoft* ja *Nintendo* otsuste valguses ka pärast videomängu alalise koopia esmamüüki olla koopia kasutus uue õiguspärase omandaja poolt tehniliselt välistatud, mis muudab koopia suhtes levitamiseõiguse ammendumist sisutühjaks. Kuivõrd levitamiseõiguse ammendumise doktriini eesmärk on luua ja kaitsta n-ö pruugitud teose koopiate kasutamist ja levitamist tsiviilkäibes¹³⁸, siis eeskirjeldatud olukorras nimetatud eesmärki ei saavutata. Tänapäeval lisatakse videomängu koopiatesse kaitseprogrammi, mille deaktiveerimine võib kujutada endast autoriõiguse rikkumist ja mis välistab koopia kasutamist viisil, mis on vastuolus avaldaja sooviga. *UsedSoft* otsuse praktiline mõju levitamiseõiguse ammendumisele videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopiate suhtes muutub eesõeldu valguses küsitavaks.

Eesõeldust lähtuvalt tuleneb, et Euroopa Kohtu poolt *UsedSoft* otsuses sõnatud järeldused ja tuvastatud levitamiseõiguse ammendumine ei kohaldu enamiku tänapäevaseid videomänge puhul. Arvestades seda, et videomängu koopiate levitamisele võib kohaldada direktiivi 2009/24/EÜ, siis võib käesolevas magistritöös tehtud järeldused levitamiseõiguse ammendumise kohta kohaldada ka teistele laiemas tähenduses serverisõltlastele arvutiprogrammidele, võttes arvesse asjakohaseid eripärasid. Nt ka *Oracle* levitatavale arvutiprogrammile *UsedSoft* otsuse kontekstis, kus eksisteeris ka teatud serverisõltuvus.¹³⁹

Käesolev magistritöö näitab *UsedSoft* otsuses välja töötatud kriteeriumide kohaldatavuse keerukust ja isegi võimatust komplekssete digitaalsete objektide koopiate levitamisele ning levitamiseõiguse ammendumisele, kui nende kasutus on serverisõltlane. Arvestades kõik eesõeldut on käesoleva magistritöö hüpotees tõendatud. Videomängu koopiate kaasaegsete levitamismudelite kontekstis ei pruugi Euroopa Kohtu *UsedSoft* otsuses C-128/11 välja töötatud levitamiseõiguse ammendumise eeldused olla täielikult kohaldatavad, mis võib teatud juhtudel välistada või oluliselt piirata ammendumise doktriini rakendumist.

¹³⁶ L.Oprysk. *Supra* 85. lk 205

¹³⁷ M.Favale *et al.* *Supra* 123. lk 299 ning U.Cemalovic. *Supra* 123. lk 201

¹³⁸ A.Nicholson. *Supra* 63 lk 392

¹³⁹ EKo C-128/11, p 21

Samas kui leida, et *UsedSoft* otsuse eeldused kohalduvad ja levitamisoiguse ammendumine toimub, jääb selle praktiline mõju küsitavaks. *UsedSoft* otsuse kohaselt ei ole avaldajatel keelatud tehniliselt välistada koopia kasutust uue õiguspärase omandaja poolt. Avaldajad kasutavad tehnilisi meetmeid, mis muudavad koopia kasutust uue õiguspärase omandaja poolt võimatuks läbi serverisõltuvuse ning lisades koopiatesse kaitseprogramme, mille deaktiveerimine võib kujutada endast autoriõiguste rikkumist. Seega tänapäevases olukorras, kus videomängu ja laiemas tähenduses arvutiprogrammi koopia ei ole autonoomne, ei ole täielik, koopia kasutust ei ole lõppkasutajale tagatud igavesti või koopia müüakse nt teatud allahindlusega või antakse tasuta – on *UsedSoft* otsuse eelduste kohaldatavus levitamisoiguse ammendumisele oluliselt piiratud või üldse välistatud, või selle praktiline tähtsus võib olla oluliselt piiratud või üldse välistatud.

THE LEGAL NATURE OF A VIDEO GAME COPY AND THE LIMITS OF THE EXHAUSTION OF DISTRIBUTION RIGHTS: A CRITICAL ANALYSIS OF THE USEDSoft DECISION IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY DISTRIBUTION MODELS

The research question of this master's thesis is the scope and limits of the applicability of the doctrine of exhaustion of distribution rights to copies of video games, taking into account, on the one hand, the nature of video games as complex digital objects and, on the other hand, the specific characteristics of modern distribution models (e.g., subscription-based and „video game as a service“ models). This issue is particularly relevant today, given, among other things, the size of the video game industry. From 2019 to 2024, the global video game industry grew from approximately 149 billion US dollars¹⁴⁰ to approximately 184 billion¹⁴¹. By the end of 2025, the video game industry had already grown to approximately 200 billion US dollars.¹⁴² The hypothesis of this master's thesis is that, in the context of modern distribution models for video game copies, the conditions for the exhaustion of distribution rights developed by the European Court of Justice in the UsedSoft judgment C-128/11 may not be fully applicable, which may, in certain cases, preclude or significantly limit the application of the doctrine of exhaustion.

The research problem addressed in this master's thesis is relatively new, and existing legal regulations do not provide clear answers regarding the classification of video game copies and the norms applicable to their distribution. The novelty of this thesis lies primarily in the fact that video games are treated not only as objects of copyright but also as objects of civil circulation, with respect to which the applicability of the exhaustion of distribution rights is analyzed in the context of modern distribution models. Methodologically, this study draws on a functional approach, which compares traditional concepts of property rights with the actual practice of using digital copies. This makes it possible to assess whether, and to what extent, classical legal institutions are applicable to copies of video games.

In writing this master's thesis, the author has drawn upon international legal literature and academic articles, an overview of video game regulations compiled by the World Intellectual Property Organization (WIPO), and a doctoral dissertation defended at the Faculty of Law of the University of Tartu. Additionally, decisions and directives of the European Court of Justice, as well as Estonian domestic legislation – the Law of Obligations Act, the Law of Property Act, the

¹⁴⁰ J.Batchelor. *Supra* 10

¹⁴¹ J.Batchelor. *Supra* 11

¹⁴² S.McEvoy. *Supra* 12

General Part of the Civil Code Act, and the Copyright Act – have been utilized. The master’s thesis also draws on the standard terms and conditions of major video game developers and publishers, which govern the distribution and use of video game copies. Various websites have been used as sources for the practical aspects most relevant to the context of this master’s thesis.

In early 2020, Liliia Oprysk defended her doctoral dissertation at the Faculty of Law of the University of Tartu, which partially overlaps with this master’s thesis. The doctoral dissertation focused primarily on the right of distribution with respect to copies of tangible and intangible works, as well as the exhaustion of the right of distribution following the first sale of a copy. However, the doctoral dissertation is not dedicated to a specific type of work (e.g., video games), nor does it take into account the practical aspects of video game distribution, according to which a copy of a video game today generally remains dependent on a remote server. Thus, the dissertation is insufficient to answer the question of whether, given the specific characteristics of modern distribution models for video game copies, the doctrine of exhaustion of distribution rights applies to video game copies or not. At the same time, the doctoral thesis did not analyze the regulations applicable to video game copies – Directive 2009/24/EC or Directive 2001/29/EC – nor the creation of classical property rights or similar rights over a video game copy. This master’s thesis partially supplements the conclusions of L. Oprysk’s doctoral thesis regarding the scope of application of the distribution right to an autonomous complete copy of a video game and, in a broader sense, a computer program, within the meaning of Directive 2009/24/EC, taking into account the conclusions and reasoning of the *UsedSoft* decision.

In achieving the objectives of this master’s thesis, it has been established that, due to its complexity, the video game possesses „unique creative value.“¹⁴³ Given the copyright protection at the level of program code and at the level of every part perceptible in an objective form, video games are subject to at least two-tiered copyright protection.¹⁴⁴ It is potentially possible to classify a video game as an audiovisual work, which would strengthen its protection. However a 2013 WIPO review found that classifying video games as audiovisual works is somewhat debatable, given that audiovisual works presuppose passive viewing, whereas video games are always interactive.¹⁴⁵

Regardless of whether copies are distributed on CD or in digital form, the end user must usually have a constant internet connection to use the video game, whether playing with other players or alone. Through an internet connection, the end user accesses the video game publisher’s remote

¹⁴³ A.Trapova; E.Fava. *Supra* 9. Lk 80

¹⁴⁴ A.R.Glasser. *Supra* 19. lk 103

¹⁴⁵ A.Ramos *et al.* *Supra* 15. lk 8

servers via a web-based account, which gives the video game publisher control over copies of the video game acquired both on CD and in digital form. Today, most video games – especially the most popular ones – are server-dependent. Access to the publisher’s remote servers is necessary both for the publisher to authorize the game’s play *per se*, and for purposes such as updating the game, fixing often critical bugs, and accessing the game’s full content. Thus, even copies of video games in what appears at first glance to be a classic format are now distributed using a server-based distribution model.

Every separate permanent copy of a video game is always associated with some kind of physical medium, which is also subject to property rights in the classical sense. Through the physical medium, the end user may have actual control over the permanent copy, which is functionally similar to classical property rights. Based on the terminology used in Professor Dick van Engelen’s article, such a right of control may be referred to as a *sui generis* right of ownership.¹⁴⁶ Given the complexity of legal regulation and factual control, the independence of its existence from the publisher’s consent after market release, and the abstract nature of a video game copy – which does not, however, preclude the use of the copy as an object in civil transactions – this constitutes a *sui generis* object.

Since the game engine is an essential and characteristic part of the video game, which is by its nature a computer program, it is subject to Directive 2009/24/EC. The *sui generis* right of ownership must extend to the copy of the video game in its entirety, which also means that the *sui generis* right of ownership must extend to the copy of the game engine, which contains the files of the specific copy of the video game and controls the functioning of the copy of the video game. Thus, Directive 2009/24/EC applies to a copy of a video game, which does not preclude the application of the InfoSoc Directive.

In 2012, in the UsedSoft ruling, the Court of Justice of the European Union aimed to support, among other things, the free movement of digital goods within the European Union and concluded that a fixed copy of a computer program may be sold, resulting in the transfer of ownership of that fixed copy.¹⁴⁷ The European Court of Justice did not recognize ownership in the classical legal sense over a video game or, in a broader sense, over a permanent copy of a computer program, but rather established a concept according to which a copy of a video game, despite its abstract nature, can be an independent object in civil transactions. The European Court of Justice established three cumulative conditions under which the distribution right under Directive 2009/24/EC is exhausted: 1) it must be a complete, permanent, and autonomous copy; 2) the use of the copy of the video

¹⁴⁶ D.van Engelen. *Supra* 44. lk 321

¹⁴⁷ EKo C-128/11, p-d 41 ja 42

game must be granted for an unlimited period of time under a license; 3) the publisher receives a fee for the license that corresponds to the value of the copy of the video game as a artwork.

After the initial sale of a permanent copy of a video game, the distribution right is exhausted solely with respect to the copy associated with that specific physical medium. In the case of a copy distributed on a CD, the distribution right is exhausted solely with respect to the copy on that specific CD, which the end user may then transfer to others. Thus, if, in the case of a copy distributed on a CD, the right of distribution is exhausted only with respect to the original copy and its subsequent distribution must take place without exercising the right of reproduction, the same rule must apply to a copy distributed in digital form. Otherwise, the distribution of copies acquired in digital form would involve reproduction that is not necessary for the use of the computer program (including a video game), and such reproduction would therefore fall outside the scope of the exception for personal use.¹⁴⁸

Given the specific characteristics of modern distribution models for video game copies, it is not possible to conclude that the distribution right has been exhausted in such cases by applying the criteria of the UsedSoft decision. The *sui generis* right of ownership must extend to a copy of a video game that can be used autonomously for its intended purpose. In other words, the first sale within the meaning of Directive 2009/24/EC must concern a permanent copy of the video game that the end user can play without any so-called additional conditions. Today, playing a copy of a video game is generally inseparably linked to the use of remote servers for that specific video game, which are necessary both for playing the copy of the video game *per se* and for accessing its full content. Nowadays most video games are distributed using a server-dependent distribution model, in which the end user acquires the permanent files for a specific video game, but using the game always requires access to remote servers (specifically, the files stored on them). The need to use remote servers persists even in a situation where the end user acquires all the necessary files that allow them to discover the full content of the video game. Thus, it is not possible today to establish the existence of a *sui generis* right of ownership over a copy of a video game due to the incompleteness of the copy provided to the end user, nor, at the same time, the transfer of a *sui generis* right of ownership that would exhaust the distribution right with respect to the copy.

A copy of a video game includes a protection program that is inseparably linked to the files of the video game copy and prevents the use of the copy at times and in ways that are undesirable to the publisher. However, deactivating the protection program is generally not legally permitted, as the protection program may be separately protected by copyright, meaning that the exclusive right to

¹⁴⁸ Direktiiv 2009/24/EÜ, artikkel 5 lg 1 koostoimes artikkel 4 lg 1 p a)

modify it belongs solely to the developer/publisher of the relevant protection program or to the video game publisher. In such a case, the end user's deletion or deactivation of the protection program may constitute a copyright infringement.¹⁴⁹

The „video game as a service“ distribution model operates as a cloud service, under which the end user does not acquire a copy of the video game files. The end user is granted a simple license that allows them to access the service – i.e., a remote server containing a copy of the video game – and to use the service, i.e., to play the video game.¹⁵⁰ In this case, the use of the permanent copy allocated to a specific end user on the remote server takes place exclusively on the remote server. In other words, nearly the entire gameplay process (i.e., the reproduction of the necessary files for the video game copy) technically takes place on the remote server, and the generated images and other necessary data are transmitted to the end user's computer via the internet. Thus, in the case of the „video game as a service“ distribution model, it is not at all possible to speak of the exhaustion of distribution rights.

If an end user is granted the right to use a copy of a video game only for a strictly limited period of time, this cannot, *a priori*, constitute a sales contract within the meaning of the UsedSoft decision. Rather, it is license agreements that permit temporary use. Thus, following the logic of the European Court of Justice, one could potentially conclude that the transfer of a copy of a video game, accompanied by the conclusion of a fixed-term license agreement, may constitute the conclusion of a *sui generis* contract for use. In such a case, the first sale of the copy does not occur within the meaning of Article 4(2) of Directive 2009/24/EC, and therefore the distribution right is not exhausted. The same rule applies to standalone video games distributed on a subscription basis.

Determining the value of a video game copy at a specific moment in time also proves to be problematic. First of all, the full prices of copies of the same video game can vary significantly in different regions of the world or even in neighboring countries. For example, in Estonia, Russia, Turkey, the U.S., and Argentina. At the same time, under a subscription-based model, an end user might pay approximately 150 euros over the course of a calendar year to be able to play a specific video game¹⁵¹, assuming that, on average, a copy of a video game costs nowadays less than 20 euros¹⁵². Considering the conclusions of the UsedSoft decision, the publisher may in such a case receive a sum of money corresponding to the value of a copy of the video game, but the distribution right is not exhausted on the grounds that the possibility of use is not guaranteed forever, but

¹⁴⁹ S.Ghosh; P.Mezei. *Supra* 100. lk 266

¹⁵⁰ NVIDIA. *Supra* 6

¹⁵¹ Blizzard. *Supra* 39

¹⁵² Statista. *Supra* 117

always for a specific period of time. Exhaustion may also potentially be ruled out in a situation where a permanent copy is sold at a certain discount, since the publisher does not receive remuneration corresponding to the full value of the copy in such a case. With regard to the third criterion, it is essential that the Court of Justice establish more precise criteria for determining the value of a permanent copy of a video game, taking into account all of the above, if the Court of Justice still considers it necessary to support the free movement of such goods.

If, through interpretation, the criteria of the *UsedSoft* decision can be applied to the modern server-based distribution model and the exhaustion of distribution rights is established, its practical impact remains questionable. The reasoning and conclusions of the *UsedSoft* decision do not oblige the publisher to make the transfer of a copy of the video game technically possible after the initial sale.¹⁵³ At the same time, one can find that European Court of Justice supports, to a certain extent, the use of protection programs that limit video game piracy but which may at the same time make it impossible for a new lawful owner to use copies.¹⁵⁴ In other words, even after the initial sale of a permanent copy of a video game, the use of the copy by a new lawful acquirer may be precluded, making the exhaustion of distribution rights with respect to the copy meaningless. Since the purpose of the doctrine of exhaustion of distribution rights is to establish and protect the use and distribution of so-called „used“ copies of works in civil commerce¹⁵⁵, this objective is not achieved in the situation described above. Today, video game copies include a protection program, the deactivation of which may constitute a copyright infringement and which precludes the use of the copy in a manner contrary to the publisher's wishes. In light of the foregoing, the practical impact of the *UsedSoft* decision on the exhaustion of the distribution right with respect to copies of video games and, more broadly, computer programs, becomes somewhat questionable.

Based on the foregoing, it follows that the conclusions reached by the Court of Justice in the *UsedSoft* judgment and the exhaustion of the distribution right established therein no longer apply to most modern video games. Given that the distribution of copies of video games may be governed by Directive 2009/24/EC, the conclusions reached in this master's thesis regarding the exhaustion of distribution rights may also apply to other computer programs that are server-dependent in a broader sense, taking into account the relevant specific characteristics. For example, in the context of the *UsedSoft* decision regarding a computer program distributed by Oracle, where a certain degree of server dependency also existed.¹⁵⁶

¹⁵³ A.Nicholson. *Supra* 63. lk 401

¹⁵⁴ M.Favale *et al.* *Supra* 123. lk 299 ning U.Cemalovic. *Supra* 123. lk 201

¹⁵⁵ A.Nicholson. *Supra* 63. lk 392

¹⁵⁶ EKo C-128/11, p 21

This master's thesis demonstrates the complexity and even the impossibility of applying the conclusions presented in the UsedSoft decision to the distribution of copies of complex digital objects and the exhaustion of distribution rights, given that in most cases, copies of video games and computer programs in the broader sense distributed today are server-dependent. In light of the foregoing, the hypothesis of this master's thesis has been proven. In light of the specific nature of modern distribution models for video game copies, the applicability of the criteria arising from the UsedSoft decision C-128/11 to video game copies is significantly limited or entirely excluded, and therefore the exhaustion of distribution rights does not occur.

According to the UsedSoft decision, publishers are not prohibited from technically preventing the use of a copy by a new lawful acquirer. Publishers use nowadays technical measures that make it impossible for a new lawful acquirer to use a copy through server dependency and by embedding protection programs in the copies, the deactivation of which may constitute a copyright infringement. Thus, in the current situation, where a copy of a video game and, in a broader sense, a computer program is not autonomous (i.e., is constantly server-dependent), is not complete (i.e., the end user is not provided with all necessary files or is not provided with any files at all), the end user is not guaranteed perpetual use of the copy and or the copy is sold, for example, at a certain discount – the applicability of the criteria of the UsedSoft decision to the exhaustion of the distribution right is significantly limited or entirely excluded, or its practical significance may be substantially limited or entirely excluded.

KASUTATUD LÜHENDID

<i>Software</i> direktiiv 2009/24/EÜ	Euroopa Parlamendi Ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ. 22.05.2001
<i>InfoSoc</i> direktiiv 2001/29/EÜ	Euroopa Parlamendi Ja Nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ. 23.04.2009
<i>UsedSoft</i> otsus	Euroopa Kohtu otsus C-128/11. UsedSoft GmbH v Oracle International Corp. 03.07.2012
<i>Nintendo</i> otsus	Euroopa Kohtu otsus C-355/12. Nintendo Co. Ltd and Others v PC Box Srl and 9Net Srl. 23.01.2014
<i>Tom Kabinet</i> otsus	Euroopa Kohtu otsus C-263/18. Nederlands Uitgeversverbond, Groep Algemene Uitgevers v Tom Kabinet Internet BV, Tom Kabinet Holding BV, Tom Kabinet Uitgeverij BV. 19.12.2019
WIPO	Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsioon (World Intellectual Property Organization)
AAAA videomäng	Eriti suure arendamis- ja reklaamieelarvega videomäng, mis ületab 100 miljonit eurot ning mille oodatav tulu ületab mitu sada miljonit eurot
ROM	Arvutitesse ja arvutitaolistesse seadmetesse paigaldatav püsisalvestusseade, kus säilivad alalised koopiad (Read-Only Memory)

KASUTATUD MATERJALID

Teadusartiklid ja õigusanalüüsid

1. Alina Trapova; Emanuele Fava. Aren't We All Exhausted Already? EU Copyright Exhaustion and Video Game Resales in the Games-as-a-Service Era. *Interactive Entertainment Law Review*, 3(2). 2020. lk-d 77-93
2. Alan R. Glasser. Video Voodoo: Copyright in Video Game Computer Programs. *Federal Communications Law Journal* 38, no. 1. 1986. lk-d 103-134
3. B.J. Ard. Creativity without IP? Vindication and Challenges in the Video Game Industry. *Washington and Lee Law Review* 79, no. 4. 2022. lk-d 1285-1376
4. Dick van Engelen. *UsedSoft v Oracle*: The ECJ Quietly Reveals a New European Property Right in „Bits & Bytes“. *European Property Law Journal (EPLJ)* 1, no. 2. 2012. lk-d 317-329
5. Ole-Andreas Rognstad. Legally Flawed but Politically Sound? Digital Exhaustion of Copyright in Europe after *UsedSoft*. *Oslo Law Review* 1. 2014. lk-d 1-19
6. Andrew Nicholson. Old Habits Die Hard: *UsedSoft v Oracle*. *SCRIPTed: A Journal of Law, Technology and Society* 10, no. 3. 2013. lk-d 389-408
7. Lazaros G. Grigoriadis. Exhaustion and Software Resale Rights in Light of Recent EU Case Law. *Journal of International Media and Entertainment Law* 5, no. 1. 2013. lk-d 11-128
8. Liliia Oprysk. Secondary Communication under the EU Copyright *Acquis* after Tom Kabinet: Between Exhaustion and Securing Work's Exploitation. *Journal of Intellectual Property, Information Technology and Electronic Commerce Law* 11, no. 2. 2020. lk-d 200-214
9. Shubha Ghosh; Peter Mezei. The Elusive Quest for Digital Exhaustion in the US and the EU - The CJEU's Tom Kabinet Ruling a Milestone or Millstone for Legal Evolution? *Hungarian Yearbook of International Law and European Law* 2020. 2020. lk-d 249-275
10. Paul L.C. Torremans. The Future Implications of the *Usedsoft* Decision. *CREATE Working Paper* 2014/2. 2014. a veebruar

11. Andy Ramos; Laura López; Anxo Rodriguez; Tim Meng; Stan Abrams. „The Legal Status of Video Games. World Intellectual Property Organization. 2013. Veebis: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf (30.03.2026)
12. Marcella Favale; Neil McDonald; Christos Gatzidis. Human Aspects in Digital Rights Management: The Perspective of Content Developers. *SCRIPTed: A Journal of Law, Technology and Society* 13, no. 3. 2016. lk-d 289-304
13. Uros Cemalovic. Technology in the Service of Law - Example of Technological Protection Measures in the European Union's Copyright Law. *Strani Pravni Zivot (Foreign Legal Life)* 2015, no. 4. 2015. lk-d 193-204

Doktoritööd

14. Liliia Oprysk. Reconciling the Material and Immaterial Dissemination Rights in the Light of the Developments under the EU Copyright *Acquis*. Doktoritöö. Tartu Ülikool. 2020

Euroopa Kohtu otsused

15. Euroopa Kohtu otsus C-355/12. Nintendo Co. Ltd and Others v PC Box Srl and 9Net Srl. 23.01.2014
16. Euroopa Kohtu otsus C-263/18. Nederlands Uitgeversverbond, Groep Algemene Uitgevers v Tom Kabinet Internet BV, Tom Kabinet Holding BV, Tom Kabinet Uitgeverij BV. 19.12.2019
17. Euroopa Kohtu otsus C-128/11. UsedSoft GmbH v Oracle International Corp. 03.07.2012
18. Liidetud Euroopa Kohtu kohtuasjad C-427/93, C-429/93 ja C-436/93. Bristol Myers Squibb and others v. Paranova A/S. 11.07.1996
19. Euroopa Kohtu otsus C-158/86. Warner Brothers Inc. and Metronome Video ApS v Erik Viuff Christiansen. 17.05.1988

Euroopa Liidu direktiivid

20. Euroopa Parlamendi Ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ. 22.05.2001

21. Euroopa Parlamendi Ja Nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ. 23.04.2009

Eesti Vabariigi õigusaktid

22. Autoriõiguse seadus. RT I, 12.07.2025, 9

23. Asjaõigusseadus. RT I, 28.01.2026, 7

24. Tsiviilseadustiku üldosa seadus. RT I, 31.12.2024, 48

25. Võlaõigusseadus. RT I, 11.11.2025, 16

Välisriikide õigusaktid

26. *Bürgerliches Gesetzbuch* ehk Saksa tsiviilseadustik. v. 2.1.2002 I 42, 2909; 2003, 738; Art. 1 G v. 29.3.2026 I Nr. 83

USA kohtute otsused

27. Crew Lawsuit Via Polygon – Case 2:24-cv-03058-DAD-CSK – CLASS ACTION COMPLAINT. Scribd. P 23. 11.11.2024. Veebis: https://ru.scribd.com/document/790913960/Crew-Lawsuit-via-Polygon?utm_source=chatgpt.com (04.05.2025)

28. Otsus nr 5:07-CV-275-D. The United States District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division. 30.05.2012. Veebis: <https://web.archive.org/web/20260128182528/https://cases.justia.com/federal/district-courts/north-carolina/ncedce/5:2007cv00275/89570/862/0.pdf?ts=1377214295> (01.04.2026)

Rahvusvahelised lepingud

29. Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS agreement).
World Trade Organization. 15.04.1994

Muud kvalifitseerimata allikad

30. Jocelyn Bosse. Intellectual Property in the Gaming Industry (JDPI). The IPKat. 18.03.2026.
Veebis: <https://ipkitten.blogspot.com/2026/03/guest-post-conference-report.html>
(30.03.2026)
31. XBOX GAME PASS. XBOX. Veebis: <https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-pass>
(21.02.2026)
32. GeForce NOW. NVIDIA. Veebis: <https://www.nvidia.com/en-eu/geforce-now/> (21.02.2026)
33. The Evolution of Electronic Games. Media and Culture: An Introduction to Mass
Communication. 2010. Veebis: <https://courses.lumenlearning.com/suny-massmedia/chapter/10-2-the-evolution-of-electronic-games/> (13.07.2025)
34. End user licence agreement. Ubisoft. 01.2023. Veebis:
<https://www.ubisoft.com/legal/documents/eula/en-INTL> (26.11.2025)
35. Xbox Subscriptions Terms & Conditions. XBOX. 20.08.2024. Veebis:
<https://www.xbox.com/et-EE/legal/subscription-terms> (21.03.2026)
36. Microsoft Services Agreement. Microsoft. 30.09.2025. Veebis:
https://www.microsoft.com/en-us/servicesagreement#8_softwareLicense (21.03.2026)
37. Terms of Use. NVIDIA. 20.08.2025. Veebis: <https://www.nvidia.com/en-us/geforce-now/terms-of-use/> (21.03.2026)

38. Akeem Lawanson. Ubisoft Insists In Lawsuit That We Don't Own the Games We Buy - IGN Daily Fix. IGN. 11.04.2025. Veebis: <https://www.ign.com/videos/ubisoft-insists-in-lawsuit-that-we-dont-own-the-games-we-buy-ign-daily-fix> (13.07.2025)
39. A.Franklin II. Ubisoft, Let's Have a Talk About This Owning Games Thing Because You're Going About It the Wrong Way. Vice. 10.04.2025. Veebis: <https://www.vice.com/en/article/ubisoft-lets-have-a-talk-about-this-owning-games-thing-because-youre-going-about-this-the-wrong-way/> (13.07.2025)
40. Anthony Franklin II. Ubisoft, Let's Have a Talk About This Owning Games Thing Because You're Going About It the Wrong Way. Vice. 10.04.2025. Veebis: <https://www.vice.com/en/article/ubisoft-lets-have-a-talk-about-this-owning-games-thing-because-youre-going-about-this-the-wrong-way/> (13.07.2025)
41. Vikki Blake. Ubisoft's The Crew Lawsuit Insists We Do Not Own The Games We Buy. IGN. 11.04.2025. Veebis: <https://www.ign.com/articles/ubisofts-the-crew-lawsuit-insists-we-do-not-own-the-games-we-buy> (08.05.2025)
42. James Batchelor. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2019. GamesIndustry.biz. 17.12.2019. Veebis: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2019> (27.02.2026)
43. James Batchelor. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2024. GamesIndustry.biz. 20.12.2024. Veebis: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2024> (27.02.2026)
44. Sophie McEvoy. GamesIndustry.biz presents... the Year In Numbers 2025 | Year in Review. GamesIndustry.biz. 23.12.2025. Veebis: <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustrybiz-presents-the-year-in-numbers-2025-year-in-review> (27.02.2026)
45. Nintendo's victory over MariCar finalized by Supreme Court of Japan. Japan Today. 29.12.2020. Veebis: <https://japantoday.com/category/business/nintendo's-victory-over-maricar-finalized-by-supreme-court-of-japan> (18.04.2026)

46. Thibaut. The physical editions of Crimson Desert won't be playable before March 19. InstantGamingNews. 13.03.2026. Veebis: <https://news.instant-gaming.com/en/articles/18518-the-physical-editions-of-crimson-desert-won-t-be-playable-before-march-19> (21.03.2026)
47. World of Warcraft® Free Trial. Blizzard. Veebis: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/en-us/start> (23.03.2026)
48. Owen S. Good. The wild story behind a free Xbox One game Microsoft announced at E3. Polygon. 12.06.2019. Veebis: <https://www.polygon.com/e3/2019/6/12/18663026/too-human-xbox-live-free-epic-games-marketplace/> (01.04.2026)
49. Average video game selling price on Steam from 2018 to 2028. Statista. Veebis: https://www.statista.com/statistics/1416821/average-pc-video-game-price-steam/?srsltid=AfmBOoo0fEsvPVtcm4q-Ga5sdfsCvxRu9I_KXOF6KKJz8_RT2DbBdHc4 (25.02.2026)
50. Paul Tassi. Sony Shuts Down „Concord“ Developer, No Relaunch Coming. Forbes. 29.10.2024. Veebis: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/10/29/sony-shuts-down-concord-developer-no-relaunch-coming/> (18.02.2026)

Lihthitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Igor Aleksin ,

(*autori nimi*)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihthitsentsi) minu loodud teose

VIDEOMÄNGU KOOPIA ÕIGUSLIK OLEMUS JA LEVITAMISÕIGUSE ,
AMMENDUMISE PIIRID: USEDSoft OTSUSE KRIITILINE ANALÜÜS
KAASAEGSETE LEVITAMISMUDELITE KONTEKSTIS

(*lõputöö pealkiri*)

mille juhendaja(d) on Aleksei Kelli ,

(*juhendaja nimi*)

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;

2. annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
3. olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitan, et lihthitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Igor Aleksin

28.04.2026