

A Szerzői Jogi Szakértői testület szerzői jogi szakvéleménye

A szakvélemény tárgya: Számítógépes játék zenéjének felhasználási módja és a „sound designok” minősítése

Ügyszám: SzJSzT-02/19

A kirendelő bíróság kérdései

1. „A 2001. évben ismeretlen felhasználási mód volt-e zeneművek (sound design) mobiltelefonos applikációként – iOS, Linux, Android platformokon – futó játékokban történő felhasználása?”
2. „A zenemű PC platformon futó számítógépes játékban való felhasználását (kiadását, terjesztését) lehetővé tevő felhasználási szerződés céljának megvalósításához elengedhetetlenül szükséges felhasználási módnak és mértéknek minősül-e a zenemű olyan átdolgozott számítógépes játékban való felhasználása, amelyet a technika fejlődésével megváltozó vagy megjelenő újabb operációs rendszer alatti, különösen mobiltelefonos applikációként való futtathatóság végett dolgoztak át?”
3. „Bírnak-e egyéni és eredeti jelleggel az alábbi sound designok? (A hangfájlok az iratokhoz csatolt mechanikai hordozókon találhatóak meg.)”

1. Felhatalmazások, előzetes megjegyzések

A Szerzői Jogi Szakértő Testület szervezetéről és működéséről szóló 156/1999. (XI. 3.) Korm. rendelet (a továbbiakban: R.) 1. §-a szerint a Szerzői Jogi Szakértő Testület (a továbbiakban: Testület) az 1999. évi LXXVI. törvény (a továbbiakban: Szjt.) 101. § (1) és (3) bekezdésében megjelölt ügyekben szakértői véleményt ad bírósági vagy hatósági megkeresés, vagy megbízás alapján. Peren kívüli megbízás alapján a Testület a felhasználási jog - a R. szerint általában a vagyoni jogok - gyakorlásával kapcsolatos kérdésekben jár el.

A R. 8. § (1) bekezdése szerint „a Szakértő Testület nevében az eljáró tanács a feltett kérdések és a benyújtott iratok alapján alakítja ki a szakértői véleményt, a tények megállapítására nem végez külön bizonyítást (...)”, az eljáró tanács kizárólag a megkeresés, illetve a megkereséshez csatolt dokumentáció alapján hozta meg szakvéleményét.

2. A per szerzői jogi szempontból irányadó rövid tényállása:

A felperes zeneszerzőként munkaviszonyban és megbízásos jogviszonyban állt a Kft.-vel, amely 2001-ben fejlesztette ki a számítógépes játékot (továbbiakban: videojáték) és annak különböző verzióit PC-re. A játékban lévő videók aláfestő zenéit, valamint a játék menetében hallható hanghatásokat (sound design) a felperes állította össze. A játékok felhasználási jogait megszerző új cég (alperes) 2009-ben – az időközben megjelenő új operációs rendszerek miatt – elavulttá váló játékokat átdolgozta. A játékokat újra kiadta PC-re, és azokat iOS és Android platformra is átdolgozta (mobiltelefonos applikációként). Nem vitás, hogy e játékokban a felperes zeneművei és sound designjai kerülnek felhasználásra.

3. A Szakértői Testület válaszai:

Ad 1.

Az 1999. évi LXXVI. törvény (szerzői jogi törvény, a továbbiakban: Szjt.) 44.§ (2) bekezdése szerint: „A szerződés megkötésekor ismeretlen felhasználási módra vonatkozó felhasználási

engedély érvényesen nem adható. A felhasználásnak a szerződés megkötését követően kialakuló módszere nem tekinthető a szerződés megkötésekor még ismeretlen felhasználási módnak pusztán azért, mert a korábban is ismert felhasználási mód megvalósítását hatékonyabban, kedvezőbb feltételekkel vagy jobb minőségben teszi lehetővé.”

A szabályhely értelmezésében sokat segít, hogy maga a törvényszöveg ad magyarázatot arra, hogy nem tekinthető „ismeretlen felhasználási módnak”, ami a megvalósítást

- hatékonyabban
- kedvezőbb feltételekkel
- jobb minőségben

teszi lehetővé. A törvény nagykommentárja (A szerzői jogi törvény nagykommentárja, szerk: Gyertyánfy Péter, Wolters Kluwer, Budapest, 2014. 298.p.) több olyan példát hoz, ami segítséget nyújt az értelmezésben.

- *„A megengedett kivétel körébe eső új módszer (...) ha a szerződés például földi és műholdas sugárzásra és egyéb nyilvánossághoz közvetítésre vonatkozik, és a szerződés megkötését követően létrejön egy olyan, műsorhordozó jelek átalakítására és/vagy továbbítására alkalmas módszer, amely a szerződés megkötésekor még nem volt ismert, és jobb vételt tesz lehetővé”*

- *„Ugyancsak a megengedett körbe esik, ha a többszörözési és terjesztési jogot szerzett felhasználó korszerűbb műrögzítési módszert alkalmaz, feltéve, hogy a felhasználási szerződésben kikötött felhasználási mód és jog keretei között marad.”* (Itt az ún. mobil TV- és IPTV-szolgáltatások azon részéről ír a Kommentár, amely a műsorfolyam egyidejű, változatlan, csonkítatlan továbbközvetítésében áll.)

Ugyanígy, az SZJSZT 43/07/1 számú szakvélemény szerint *„(...) az analóg műsorjel digitális átalakítása és kábeltelvíziós továbbközvetítése esetén nem beszélhetünk az analóg műsor-továbbközvetítéshez képest eltérő felhasználásról.”*

Viszont megállapíthatónak tartotta az „ismeretlen felhasználási mód” értékelést a bíróság az EBD 2013.P.1. sz. közzétett ügyben:

„Az EBD 2013. p.1. számon közzétett döntés szerint 1973-at megelőzően a köztudomás szerint a filmalkotások filmszerű hasznosítására nem volt ismert a videón és DVD-n való többszörözés és terjesztés, mivel ez a technika még nem állt rendelkezésre. (...) ezért a perbeli filmalkotások esetében a home video jogokkal kapcsolatos vagyoni jogok a gyártáskor – noha a filmelőállító megszerzi a vagyoni jogokat – nem szállhattak át a filmgyárra, azok az alkotóknál maradtak.”

A fentiekből látható, hogy a felhasználási mód újdonságát a törvény és a gyakorlat azonos felhasználástípus (pl. terjesztés) esetén akkor állapítja meg, ha a közönség tagjai általi műértékelés, és az ebből fakadó gazdasági-értékesítési módszer radikálisan megváltozik. Ez a filmterjesztéssel foglalkozó ügyben a legvilágosabb: 1973 előtt a közönség egyes tagjai számára képhordozón történő értékesítés otthoni megtekintés céljából technikailag lehetetlen volt, ezért a korábbi szerződések idején ez a („home jogos”) terjesztés még ismeretlen volt. Ugyanakkor a kezdeti, videokazettákon történő értékesítéshez képest a DVD-n (de szintén egyenkénti, otthoni megtekintésre) történő terjesztés már nem minősül új, korábban ismeretlen módnak.

Egy PC-re, adott időszakban jellemző operációs rendszerre fejlesztett, és így értékesített játékhoz képest a mobiltelefonos applikációban és/vagy új operációs rendszerre történő értékesítés tehát nem jelent új felhasználási módot – az csak a korábban is ismert felhasználási mód megvalósítását teszi lehetővé hatékonyabban (a közönség tagjai által használt eszközökhöz igazítva), kedvezőbb feltételekkel (az adott eszközök képességeihez jobban igazodóan). A nyilvánosság tagjai érdemben azonos módon egyénileg érzékelik a

művet, csak a technológiai fejlődés által hozott új eszközökön, az azokra optimalizált keretrendszerekben.

Ad 2.

Az Szjt. 43.§ (5) bekezdése szerint: *„Ha a szerződés nem jelöli meg azokat a felhasználási módokat, amelyekre az engedély vonatkozik, illetve nem határozza meg a felhasználás megengedett mértékét, az engedély a szerződés céljának megvalósításához elengedhetetlenül szükséges felhasználási módra és mértékre korlátozódik.”*

Az SZJSZT 14/2002. sz. szakvéleménye a megbízó kérésére elemzett szerződésminta alapján erre a törvényhelyre hivatkozva állapította meg, hogy a felhasználó kiadói jogszerzése nem foglalja magában az „online” felhasználás jogát. Az új, további felhasználási mód (pl. terjesztés vs. nyilvánossághoz közvetítés) értékelése könnyebb, egyértelműbb feladatnak tekinthető. **Mindenesetre az 1. kérdésre adott válaszunkból következik, hogy a mobiltelefonos applikációt és/vagy új operációs rendszerre való átírást és ilyen módon való terjesztést nem tekinthetjük új felhasználási módnak.**

Ennél nehezebb megítélni a „szükséges felhasználási mérték” kérdését.

Az Eljáró Tanács szerint ennek a kérdésnek a megítélése a bíróságra tartozik – a szerződés eredeti céljának értelmezése révén. Ennek során figyelemmel kell lenni az Szjt. 42.§ (3) bekezdés szerző javára történő értelmezést kimondó szabályára. Ezt támasztja alá a Nagykommentár is, amely szerint „az egyes módokon belül a szerző javára értelmezett, elengedhetetlenül szükséges mértéket kell a bíróságnak – a szerződés célját feltárva – meghatározni.”

A játékot eredetileg – feltehetően, az akkor szokásos terjesztési rend szerint – CD-ROM hordozón hozták forgalomba, többszörözés (Szjt. 18.§) és terjesztés (Szjt. 23.§) révén. Ehhez képest a perbeli iOS és Android változat közönséghez juttatása már nyilvánossághoz közvetítéssel [Szjt. 26.§ (8) bek. 2. mondat] valósul meg. **Ez a felhasználási mód 2001-ben természetesen már nem volt ismeretlen, de kérdés, hogy a szerződés célja szempontjából elengedhetetlenül szükségesnek tekintendő-e.**

A 2001. augusztus 2-án kelt szerződés („Megbízási szerződés szerzői védelmet élvező termék elkészítésére és közlésére”) szerint *„a kifizetett díj (...) 60%-a a megszületett termék korlátlan felhasználásának ellenértéke.”*

A hivatkozott nagykommentár szerint - és ezzel az Eljáró tanács is egyetért - *„ha a felhasználási szerződés a szerződésben meghatározott mű valamennyi ismert (lehetséges) felhasználására ad jogot a felhasználónak, a felhasználás mértékéről pedig egyáltalán nem szól (...) ekkor (...) a szerződés célja: a felhasználó olyan helyzetbe kerüljön, hogy példányszám-korlátozás nélkül többszörözhesse/terjeszthesse, előadási szám korlátozása nélkül előadhassa, és ugyancsak korlátlan mértékben nyilvánosságához közvetítse a művet.”*

A bíróság a fenti információk alapján tudja meghozni döntését a feltett kérdésben.

Ad 3.

A videojáték zenei és hangyi anyagának elkészítése volt a felperes és szerzőtársa feladata. Az audio anyagok egy része zenei alkotás, másik része hangeffektekből áll.

Az Sztj. 1.§ (2) bekezdése szerint: „Szerzői jogi védelem alá tartozik - függetlenül attól, hogy e törvény megnevezi-e - az irodalom, a tudomány és a művészet minden alkotása. Ilyen alkotásnak minősül különösen:

[...]

e) a zenemű, szöveggel vagy anélkül,

[...]

g) a filmalkotás és más audiovizuális mű (a továbbiakban együtt: filmalkotás),

[...]

„(3) A szerzői jogi védelem az alkotást a szerző szellemi tevékenységéből fakadó egyéni, eredeti jellege alapján illeti meg. A védelem nem függ mennyiségi, minőségi, esztétikai jellemzőktől vagy az alkotás színvonalára vonatkozó értékítéllettől.”

7. § (1) „Szerzői jogi védelemben részesül a gyűjtemény, ha tartalmának összeválogatása, elrendezése vagy szerkesztése egyéni, eredeti jellegű (gyűjteményes mű). A védelem a gyűjteményes művet megilleti akkor is, ha annak részei, tartalmi elemei nem részesülnek, illetve nem részesülhetnek szerzői jogi védelemben.”

Sztj. 64. § (1) „Filmalkotás az olyan mű, amelyet meghatározott sorrendbe állított mozgóképek hang nélküli vagy hanggal összekapcsolt sorozatával fejeznek ki, függetlenül attól, hogy azt milyen hordozón rögzítették. Filmalkotásnak minősül különösen a filmszínházi vetítésre készült játékfilm, a televíziós film, a reklám- és a dokumentumfilm, valamint az animációs és az ismeretterjesztő film.

66. § (1) A filmalkotás létrehozására kötött szerződés (a továbbiakban: megfilmesítési szerződés) alapján a szerző - kivéve a szöveges vagy a szöveg nélküli zenemű szerzőjét - ellenkező kikötés hiányában átruházza az előállítóra a filmalkotás felhasználására és a felhasználás engedélyezésére való jogot”.

a) Audiovizuális mű zenei része

A perbeli videojáték mindenben megfelel – a filmalkotásnak nem minősülő – audiovizuális mű szerzői jogi fogalmának. A videojáték létrehozására és felhasználására kötött szerződés alapján a videojáték előállítója (audiovizuális mű előállítója) a megbízó Kft., mivel megbízóként a kezdeményező szerepben egyértelműen ő állt (jogutódja az alperes).

Az F/14. sz. melléklet különválasztja a zenei listát és a sound design anyagokat.

A háttérzenék egyértelműen megfelelnek a zenemű fogalmának: megfigyelhető a dallamvezetés, a harmóniakíséret és a ritmika.

b) Sound design (hangminták)

A sound design anyagok (hangeffektek, robbanáshangok, fegyverhangok, hajtóműhangok, védőpajzshangok) jogi védettsége azonban más kérdés. Ezek a zenemű jellegzetességeit nem mutatják, a zenemű szintjét nem érik el, nem fedezhető fel bennük dallam, harmónia, ritmika. Nem is ez a céljuk: a játékban való történések hangját jelenítik meg.

Összeállításuk azonban komoly szellemi munkát igényel, egymással való viszonyukban és a zenei anyag egészéhez való viszonyukban egyaránt. A hanghatások összeválogatása, szerkesztése egyéni, eredeti jellegű, így együtt szolgálják a szoftverművet.

Az SZJSZT 38/2006 sz. szakvélemény szerint: „Az elrendezés elsősorban akkor tekinthető egyéninek, eredetinek, ha az meghaladja a nyilvánvaló sorrendbe illeszthető tulajdonságok alapján (például kezdőbetű, súly, hossz) történő automatikus rendezést.”

Az SZJSZT 01/2007 sz. szakvélemény alapján: „a gyűjteményes művön fennálló szerzői jogi védelem független a gyűjteményben szereplő egyes alkotóelemek (pl. képek, táblázatok,

szövegek) szerzői jogi védelmétől. Az egyéni eredeti jellegnek kizárólag a szerkesztés tekintetében kell fennállnia.”

A videojátékban az egyéni-eredeti jellegű összeválogatást alátámasztja a megbízási szerződés (amelyben a zeneműveket és a sound design elemeket egyaránt „zenének”, „zenei résznek” neveznek), amely szerint a megbízó felperest – egy másik személlyel közösen – többek között az alábbiakra bízta meg:

- a zene „szerzése, kitalálása”
- „segítségnyújtás a Munka zenei koncepciójával kapcsolatban”
- „zenei koncepció kitalálása”
- „hangeffektek kitalálása, elkészítése, belövése”

A hangok és zenék egymáshoz való viszonyát a megrendelő nem szabta meg olyan részletességgel, hogy az az alkotói mozgásteret túlságosan leszűkítette volna: „A Program különböző részeinek pl. harci zenéknek egymástól eltérő stílusban kell tükrözniük a játék cselekményét – pl. győzedelmes zene, nagy harcokat tükröző zene, hadseregek egymással szemben való felállásának zenéje, visszavonulási zene – és ezeket a zenéket egymásba folyamatosan át kell vinni.” Tehát az összeválogatásban, szerkesztésben kellő alkotói szabadság jelent meg, és ezzel a szabadsággal az alkotók éltek is, hangzásban és koncepcióban teljes, egységes gyűjteményt állítottak össze a zenei részekből és hangeffektekéből.

Ezért a videojátékban, **bár az egyes hanghatások a szerzői jogi védelem szintjét nem érik el, összességük gyűjteményes műként (Sztj. 7.§) való oltalma az eljáró tanács álláspontja szerint fennáll.**

Budapest, 2019. február 22.

dr. Gyertyánfy Péter
a tanács elnöke

dr. Tóth Péter Benjamin
a tanács előadó tagja

László Attila
a tanács szavazó tagja