

## A Szerzői Jogi Szakértő Testület szakértői véleménye

**Tárgy: Számítógépes játékokban elhangzó zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek szerzői jogi védelme**

**Ügyszám: SzJSzT-39/21.**

**Kirendelő hatóság: Törvényszék (a továbbiakban: Megkereső)**

### **I. A Megkereső által feltett kérdések (a továbbiakban: Megkeresés)**

#### **1. kérdés**

A felperes által csatolt eredeti játék részét képező zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek elhangzanak-e a játék [www.\[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott, illetőleg a [www.\[...\]](http://www.[...].com) linken elérhető változatban, valamint a játék [www.\[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott [www.\[...\].com/app/](http://www.[...].com/app/) linken elérhető változatában.

#### **2. kérdés**

A felperes által csatolt eredeti dobozban található 2. játékban elhangzó részét képező zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek elhangzanak-e a játék [www.\[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott, illetőleg a [www.\[...\]](http://www.[...].com) linken elérhető változatban, valamint a játék [www.\[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott [www.store.\[...\].com/app/](http://www.store.[...].com/app/) linken elérhető változataiban.

#### **3. kérdés**

Szerzői jogi oltalom alatt áll-e, szerzői műnek minősül-e a felperes által csatolt játék és 2. játékban elhangzó zenei anyag, illetőleg az aláfestő zene, illetőleg az abban elhangzó hangeffektek (úgynevezett sound design).

#### **4. kérdés**

Ha igen, akkor az játékban és 2 játékban elhangzó zenei anyag, aláfestő zene, hangeffektek önálló, a számítógépes játéktól elkülönült szerzői műnek minősülnek-e, vagy azok a videó játék funkcionalitásának alárendelt szerepet játszanak

#### **5. kérdés**

Nyilatkozzon a szakértői testület arra, hogy a felperes által 9. sorszámon csatolt játék és 2 játékokban hallható hangeffektusokat milyen mértékben alkotta számítógép vagy számítógépes program, és milyen mértékben érvényesülnek azokban a szerző egyéni kifejezési lehetőségei hanghatások szolgál másolásával jöttek-e létre, vagy egyéni eredeti jellegük van.

#### **6. kérdés**

Nyilatkozzon a szakértői testület, hogy ezek a hangeffektusok önálló zenei alkotásnak vagy egyéb szerzői műnek, vagy csupán előre beszerezhető, letölthető hanghatások egymás utáni tematizált sorozatának minősül. Azok hangmérnökök által ismert és piacon terjesztett konzervhangokat

tartalmazó hangkönyvtárakban elérhető hanghatások szolgai másolásával jöttek-e létre, vagy egyéni eredeti jellegük van.

## 7. kérdés

Ha önálló szerzői műnek minősül, nyilatkozzon arra, hogy miben áll az egyéni, eredeti jelleg - figyelembe véve azt is, hogy a perbeli hangeffektusok videó játékhoz készültek, nem önálló alkotásként.

## II. Az eljáró tanács előzetes megjegyzései a Megkereső által feltett kérdésekre adott válaszokhoz

Az eljáró tanács a szakvéleményt a Megkereső által a kirendelő végzésben meghatározott tényállás, az abban feltett kérdések, továbbá a benyújtott iratok alapján alakította ki.

Az eljáró tanács kérésére felperes F/54/A, F/54/B és F/54/C számú mellékletekben szereplő összefoglaló táblázatokban megjelölte azon fájlokat, amelyek állítása szerint az eredeti játék és 2 játékban és a [www.\[...\].com](http://www.[...].com), illetőleg a [www.\[...\].com](http://www.[...].com) oldalon terjesztett verziókban megegyeztek. Az eljáró tanács megjegyzi, hogy a mellékletekben megjelölt fájlok nem a teljes hanganyagot fedik le, ugyanakkor a F/54/A, F/54/B és F/54/C számú mellékletekben szereplő fájlokon kívüli, további összevetendő fájlok pontos megjelölése nélkül az eljáró tanács a jelen szakvéleményben foglaltaknál nem tudott szélesebb körű vizsgálatot lefolytatni.

Az eljáró tanács a F/54/A, F/54/B és F/54/C számú mellékletekben lévő összefoglaló táblázatok alapján végezte el a zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek összehasonlítását és készítette el a Megkeresésre a válaszokat. Az eljáró tanács a hanganyag kinyerésének leírását és az egyezés keresésének informatikai módszertanát mellékletként csatolja a jelen szakvéleményéhez.

## III. VÁLASZOK A MEGKERESŐ ÁLTAL FELTETT KÉRDÉSEKRE

### Válasz az 1. kérdésre

*A felperes által csatolt eredeti játék részét képező zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek elhangzanak-e a játék [www.\[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott, illetőleg a [www.\[...\].com](http://www.[...].com) linken elérhető változatban, valamint a játék [www.\[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott [www.\[...\].com](http://www.[...].com) linken elérhető változatában.*

Az eljáró tanács jelen szakvéleményének elkészítéséhez a F/54/A számú mellékletben lévő összefoglaló táblázatok alapján elvégezte a játék részét képező zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek összevetését. Az összevetés egyrészt az 1. sz. mellékletben ismertetett módszertan szerint, akusztikus ujjlenyomat vizsgálat útján történt, másrészt úgy, hogy a zenei szakértő tanácstag meghallgatta az összevetendő fájlokat és ennek alapján nyilatkozott azok összevetésének eredményéről. A 2. sz. mellékletben az egyes Excel munkalapok „Akusztikus ujjlenyomat egyezés” elnevezésű oszlopa jelzi az ezzel a módszertannal elvégzett vizsgálat eredményét. Az oszlopban található cellák értéke: „IGEN”, ha az akusztikus ujjlenyomat vizsgálat egyezést mutatott ki; „HALLÁS ALAPJÁN SZÜKSÉGES”, ha a tanács hallás útján történő összevetést látott szükségesnek; „ZENEFÁJL NEM LEJÁTSZHATÓ”, ha az összevetendő fájl nem lejátszható bizonyult. A 2. sz. mellékletben az egyes Excel munkalapok „Hallás alapján egyezés” elnevezésű oszlopa jelzi az ezzel a módszertannal elvégzett vizsgálat eredményét. Az

oszlopban található cellák értéke: „IGEN”, ha a hallás alapján történt vizsgálat egyezést mutatott ki; „ZENEFÁJL NEM LEJÁTSZHATÓ”, ha az összevetendő fájl nem lejátszhatónak bizonyult. A vizsgálat során a az 1. számú mellékletben jelzett, a nyelvi verziók különbözőségéből fakadó eltéréseket az eljáró tanács figyelmen kívül hagyta.

Az eljáró tanács megállapítja, hogy a vizsgált 45 fájlból 40 fájl megegyezett. 5 fájl nem lejátszhatónak bizonyult, így ezek esetében az egyezőséget vagy annak hiányát nem lehetett megállapítani. A fájlok közötti egyezéseket egyenként, a fájl neve szerint megjelölve a jelen szakvéleményéhez mellékelte digitális adathordozón lévő Excel fájl tartalmazza (a fájl neve:)

### III.2. Válasz a 2. kérdésre

*A felperes által csatolt eredeti dobozban található 2 játékban elhangzó részét képező zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek elhangzanak-e a játék [www. \[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott, illetőleg a [www. \[...\].coms](http://www.[...].coms) linken elérhető változatban, valamint a játék [www. \[...\].com](http://www.[...].com) platformon forgalmazott [www. \[...\].com](http://www.[...].com) linken elérhető változataiban.*

Az eljáró tanács jelen szakvéleményének elkészítéséhez a F/54/B és F/54/C számú mellékletekben lévő összefoglaló táblázatok alapján elvégezte a2 játék részét képező zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek összevetését. Az összevetés az 1. kérdésnél ismertetett módszertan szerint történt.

Az eljáró tanács megállapítja, hogy az F/54/B melléklet alapján vizsgált 58 fájlból 58 fájl és az F/54/C melléklet alapján vizsgált 106 fájlból 106 fájl megegyezett. A fájlok közötti egyezéseket egyenként, a fájl neve szerint megjelölve, a jelen szakvéleményéhez mellékelte digitális adathordozón lévő Excel fájl tartalmazza.

### III.3. Válasz a 3. kérdésre

*Szerzői jogi oltalom alatt áll-e, szerzői műnek minősül-e a felperes által csatolt játékban és 2 játékban elhangzó zenei anyag, illetőleg az aláfestő zene, illetőleg az abban elhangzó hangeffektek (úgynevezett sound design).*

Az eljáró tanács szükségesnek tartja elvi szinten rögzíteni, hogy a zenei anyag, aláfestő zene és hangeffektek szerzői jogi szempontból eltérő megítélés alá esnek. A zenei anyag és az aláfestő zene általában szerző szellemi tevékenységéből fakadó egyéni, eredeti jelleggel bír. A hangeffektek esetében az egyéni eredeti jelleg általánosságban nem jelenthető ki mivel a reprodukált hangok gyakran a természetben vagy az épített, műszaki környezetben is hallható hangok, amelyeknek az a rendeltetése, hogy a képernyőn látható grafikai játékmenetet és hangulatot minél átélhetőbbé, valóságosabbá tegyék.

Amint arra az SzJSzT korábbi szakértői véleményeiben már rámutatott, az alkotás akkor "egyéni", ha az adott körülmények között lehetőség van többféle kifejezési módra, és ezek közül a szerző egyéni módon valósítja meg azok egyikét vagy másikat, és "eredeti" ha az nem csupán valamely már meglévő alkotás szolgai másolata.

Az eljáró tanács a F/54/A, F/54/B és F/54/C számú mellékletek alapján megvizsgálta, hogy szerzői műnek minősülnek-e a zenei anyagok, aláfestő zenék és hangeffektek.

Az eljáró tanács megállapította, hogy a csatolt játékokban és 2 játékban elhangzó a zenei anyagok és aláfestő zenék egyéni eredeti jelleggel bíró önálló szerzői művek.

A csatolt játékokban és 2 játékban elhangzó hangeffektek kapcsán az eljáró tanács a következő megállapításokat teszi.

Az eljáró tanács jelen szakvéleményének elkészítésekor figyelembe vette az SzJSzT korábbi, szintén hangeffektek (sound design anyagok) szerzői jogi védelmével kapcsolatban hozott szakvéleményét (SzJSzT-02/19), amely a következőket tartalmazza:

*„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.”<sup>1</sup>*

Az eljáró tanács álláspontja a jelen ügyben megegyezik az SzJSzT02/19 ügyben levont következtetéssel: egy teljes játék valamennyi hangeffektjének az összeválogatása úgy, hogy az a játékmenetet segítő és a hangulatot megfelelően alátámasztó vagy akár fokozó egyedi hatást fejtsen ki, alkotói munkának minősülhet.

Ezért, ha a játékban és 2 játékban elhangzó egyes hangeffektek a szerzői jogi védelem szintjét önállóan nem is érik el, azonban összességükre, mint egyéni, eredeti módon összeválogatott és elrendezett gyűjteményre - az Szjt. 7.§ (1) bekezdése szerinti - gyűjteményes műként való oltalom az eljáró tanács álláspontja szerint fennáll.

#### **III.4. Válasz a 4. kérdésre**

*Ha igen, akkor a játékban és 2 játékban elhangzó zenei anyag, aláfestő zene, hangeffektek önálló, a számítógépes játéktól elkülönült szerzői műnek minősülnek-e, vagy azok a videó játék funkcionalitásának alárendelt szerepet játszanak.*

Az eljáró tanács álláspontja szerint az tény, hogy egy adott zenemű kifejezetten egy meghatározott vizuális anyaghoz (képhez, mozgóképhez, az animált képsorozatot is ideértve) készült, s ilyen értelemben a közös műnek (Szjt. 5. §) funkcionálisan "alárendelődik", nem eredményezi azt, hogy ez a zenemű ne minősülhetne önállóan is felhasználható, elkülönült szerzői műnek. Elég ennek kapcsán a filmekhez vagy – ma már egyre inkább – számítógépes játékokhoz készült zeneművek önálló, elkülönült felhasználására (pl. hangfelvételen való kiadására, zenei streamingszolgáltatás útján való hozzáférhetővé tételére) utalni. Az elkülönültséghez természetesen nem szükséges, hogy az ilyen felhasználás (kiadás, hozzáférhetővé tétel) ténylegesen meg is valósuljon, elegendő annak elvi lehetősége.

Az eljáró tanács álláspontja szerint a játékban és 2 játékban elhangzó zeneművek (zenei anyag, aláfestő zene) önállóan is felhasználható, elkülönült szerzői műnek minősülnek.

---

<sup>1</sup> SzJSzT-02/19. számú szakértői vélemény 3. oldal Ad3. b) pont

Némileg más a helyzet a hangeffektek esetén. Elvileg itt sem teljesen kizárt, hogy ezek önálló felhasználásra is alkalmas elkülönült műnek minősüljenek, ugyanakkor kapcsolódásuk a kísért vizuális anyaghoz a zeneműveknél általában sokkal szorosabb és direkter: céljuk jellemzően az, hogy visszaadják azokat a hangokat, amelyeket a képileg ábrázolt történések keltenek vagy kelthetnek.

Ahogy azt a 3. kérdésre adott válaszban kifejtettük, a játékban és 2 játékban elhangzó egyes hangeffektek az eljáró tanács álláspontja szerint a szerzői jogi védelem szintjét *önállóan* nem érik el. Összeválogatásuk és elrendezésük egyéni, eredeti jellege folytán azonban *összességükben* gyűjteményes műnek minősülnek.

### **III.5. Válasz az 5. kérdésre**

*Nyilatkozzon a szakértői testület arra, hogy a felperes által 9. sorszámon csatolt játékban és 2 játékban hallható hangeffektusokat milyen mértékben alkotta számítógép vagy számítógépes program, és milyen mértékben érvényesülnek azokban a szerző egyéni kifejezési lehetőségei hanghatások szolgai másolásával jöttek-e létre, vagy egyéni eredeti jellegük van.*

Az eljáró tanácsnak a benyújtott iratokban (ideértve az elektronikus úton benyújtott iratokat is) nem állt rendelkezésére olyan tényanyag, amelynek alapján megállapítható lett volna, hogy a játékokban hallható hangeffektusok milyen módon (pl. számítógéppel vagy más eszközzel generálva, illetve létező hangok rögzítésével, módosításával, keverésével) jöttek létre. Ennek az információnak a megszerzésére a hangeffektusokat tartalmazó fájlok nem alkalmasak, azok tartalmából sem hallás útján, sem műszaki megoldással nem lehet visszakövetkeztetni a hangok eredeti forrására vagy létrejöttének módjára.

Ugyanakkor azzal, hogy a tanács álláspontja szerint a hangeffektusok gyűjteményes műként szerzői jogi védelem alatt állnak, a védelem fennállta szempontjából irrelevánssá vált annak vizsgálata, hogy e hangeffektusok egyenként is védelmet élveznek-e. A gyűjteményes művet ugyanis a szerzői jogi védelem akkor is megilleti, ha annak részei, tartalmi elemei nem részesülnek, illetve nem részesülhetnek szerzői jogi védelemben (Szjt. 7. § (1) bek.)

### **III.6. Válasz a 6. kérdésre**

*Nyilatkozzon a szakértői testület, hogy ezek a hangeffektusok önálló zenei alkotásnak vagy egyéb szerzői műnek, vagy csupán előre beszerezhető, letölthető hanghatások egymás utáni tematizált sorozatának minősül. Azok hangmérnökök által ismert és piacon terjesztett konzervhangokat tartalmazó hangkönyvtárakban elérhető hanghatások szolgai másolásával jöttek-e létre, vagy egyéni eredeti jellegük van.*

Az eljáró tanácsnak a benyújtott iratokban (ideértve az elektronikus úton benyújtott iratokat is) nem állt rendelkezésére olyan tényanyag, amelynek alapján megállapítható lett volna, hogy a játékokban hallható hangeffektusokat milyen módon (pl. számítógéppel vagy más eszközzel generálva, illetve létező hangok rögzítésével, módosításával, keverésével) jöttek létre. Nem volt megállapítható az sem, hogy azok eredeti forrásai "előre beszerezhető, letölthető", illetve "hangmérnökök által ismert és piacon terjesztett konzervhangokat tartalmazó hangkönyvtárakban elérhető" hanghatások lettek volna. Ennek az információnak a megszerzésére a hangeffektusokat tartalmazó fájlok nem alkalmasak, azok tartalmából sem hallás útján, sem műszaki megoldással nem lehet visszakövetkeztetni a hangok eredeti

forrására vagy létrejöttének módjára.

Ahogy azt a 3. kérdésre adott válaszban kifejtettük, a játékban és 2 játékban elhangzó egyes hangeffektek eljáró tanács álláspontja szerint a szerzői jogi védelem szintjét önállóan nem érik el. Összeválogatásuk és elrendezésük egyéni, eredeti jellege folytán azonban *összességükben* gyűjteményes műnek minősülnek. Ezzel a szerzői jogi védelem fennállta szempontjából irrelevánssá vált annak vizsgálata, hogy e hangeffektusok egyenként is védelmet élveznek-e. A gyűjteményes művet ugyanis a szerzői jogi védelem akkor is megilleti, ha annak részei, tartalmi elemei nem részesülnek, illetve nem részesülhetnek szerzői jogi védelemben (Szjt. 7. § (1) bek.)

### III.7. Válasz a 7. kérdésre

*Ha önálló szerzői műnek minősül, nyilatkozzon arra, hogy miben áll az egyéni, eredeti jelleg - figyelembe véve azt is, hogy a perbeli hangeffektusok videó játékhoz készültek, nem önálló alkotásként.*

Ahogy azt a 3. kérdésre adott válaszban kifejtettük, a játékban és 2 játékban elhangzó egyes hangeffektek az eljáró tanács álláspontja szerint a szerzői jogi védelem szintjét önállóan nem érik el. Összeválogatásuk és elrendezésük egyéni, eredeti jellege folytán azonban *összességükben* gyűjteményes műnek minősülnek.

Budapest, 2022. szeptember 22.

.....  
*Dr. Tomori Pál*  
a tanács elnöke sk.

.....  
*Dr. György András*  
a tanács előadó tagja sk.

.....  
*Czutor Zoltán*  
a tanács szavazó tagja sk.

.....  
*Dr. Somkutas Péter*  
a tanács külső szakértője  
sk.

Mellékletek:

- 1. sz. melléklet: Hanganyag kinyerés és egyezés keresésének informatikai módszertana
- 2. sz. melléklet: Hanganyag egyezések fájl szintű összehasonlításának eredménye