

A Fővárosi Ítéltábla a Dr. Schmidt Richárd Ügyvédi Iroda (....., ügyintéző: dr. Vereb Anita ügyvéd) által képviselt felperes neve (....) felperesnek a Kovács Réti Szegheő Ügyvédi Iroda (....., ügyintéző: dr. Vida Miklós ügyvéd) által képviselt alperes neve (....) alperes ellen szerzői jogsértés megállapítása és jogkövetkezményeinek alkalmazása iránt indított perében a Fővárosi Törvényszék 2019. május 31. napján kelt 3.P...../2017/62. számú ítélete ellen az alperes 64. sorszám alatt előterjesztett fellebbezése folytán meghozta az alábbi

í t é l e t e t:

A Fővárosi Ítéltábla az elsőfokú ítéletet részben megváltoztatja és a felperes teljes keresetét elutasítja.

Kötelezi a felperest, hogy 15 napon belül fizessen meg az alperesnek 1.500.000 (Egymillió-ötszázezer) forint + áfa összegű ügyvédi munkadíjból és 756.900 (Hétszázötvenhatezer-kilencszáz) forint lerótt fellebbezési illetékből álló együttes első- és másodfokú perköltséget.

Köteles a felperes 1.423.446 (Egymillió-négyszázhuszonháromezer-négyszáznegyvenhat) forint kereseti- és fellebbezési illetéket az államnak külön felhívásra, valamint 229.600 (Kétszázhuszonkilencezer-hatszáz) forint szakértői díjat a Fővárosi Törvényszék Gazdasági Hivatala részére megfizetni.

Az ítélet ellen nincs helye fellebbezésnek.

I n d o k o l á s

Az elsőfokú bíróság ítéletével megállapította, hogy az alperes azzal, hogy a felperes által a **H...** számítógépes játékhoz írt zeneművekből és hangeffektusokból álló zenei gyűjteményt 2014. május 1. napjától a **H... L.I.S.** verzióban a <http://store.s.....com/> c. honlapon, és a **H... SHS** verzióban a <http://store.s.....com/> c. honlapon, továbbá 2009. május 26. napjától a **H... GE**-ben a <https://www.g.....com/> c. honlapon, 2014. október 9. napjától a **H... LI** IOS verzióban a <https://itunes.a.....com/us/genre/ios-games-strategy/id7017?mt=8&letter=H> c. honlapon, valamint 2014. október 9. napjától a **H... LI** Android verzióban a <https://play.g....com/store/apps> c. honlapon a felperes engedélye nélkül nyilvánossághoz közvetíti Magyarországon, megsérti a felperes szerzői jogait.

Kötelezte az alperest, hogy 15 nap alatt hagyja abba a felperes fenti zenei gyűjteményének nyilvánossághoz való közvetítését Magyarországon, és eltiltotta az alperest a zeneműveknek a fenti verziójú számítógépes játékokban a fent írt honlapokon Magyarországon történő nyilvánossághoz való közvetítésétől.

Kötelezte az alperest, hogy 15 napon belül szolgáltatson adatot a felperes részére arról, hogy éves bontásban, melyik változatban, melyik értékesítési csatornán, milyen árértékpárral teszi elérhetővé, illetve forgalmazza a **H... LI**, a **H... SH**, illetve a **H... GE** c. játékokat, továbbá éves bontásban melyik változat esetében melyik értékesítési csatornán mekkora bevételt ért illetve ér el a **H... - LI**, a **H... - SH**, illetve a **H... GE** c. játékok értékesítésével.

Arra is kötelezte az alperest, hogy 15 nap alatt fizessen meg a felperes részére 9.460.896 (Kilencmillió-négyszázhatvanezer-nyolcszázkilencvenhat) forint tőkét és annak 2014. május 28. napjától a kifizetés napjáig a késedelemmel érintett naptári félév első napján érvényes jegybanki alapkamattal megegyező mértékű kamatát.

A fentieket meghaladó keresetet a törvényszék elutasította és akként rendelkezett, hogy az alperes 810.397 forint illetéket és 172.200 forint, az állam által megelőlegezett perköltséget (szakértői díjat) köteles külön felhívásra a magyar államnak megfizetni; a fennmaradó 270.132 forint illeték és 57.400 forint perköltség a felperes személyes költségmentessége okán a Magyar Állam terhén marad. Végül kötelezte az alperest, hogy 15 nap alatt fizessen meg a felperesnek 1.707.356 forint perköltséget.

Az ítélet tényállása szerint a perben nem álló **DR** Kft. (a továbbiakban: **DR**) 1997-ben alapított, 2007-ben jogutód nélkül megszűnt gazdasági társaság, melynek főtevékenysége szoftverkészítés, -szaktanácsadás és -ellátás volt. A vállalkozás játék-szoftvereiről vált nemzetközileg is ismertté, legismertebb fejlesztése az 1999-ben forgalomba hozott „**I.G. II.**” című űrstratégiai játék. A felperes hetedmagával alapító tagja a **DR**-nek, ahol eredetileg programozói feladatokat látott el. Informatikusi munkája során autodidakta módon kitanulta a zeneszerzést; az „**I.G. II.**” című űrstratégiai játék zenéjének már ő a szerzője; e zeneművekért 2000-ben elnyerte a British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) díját „Best of Original Music” kategóriában. 2001. április 20. napján a **DR** és a perben nem álló franciaországi vállalkozás, a **C. S.A.** fejlesztési megállapodást kötöttek a szerződés mellékleteiben körülírt számítógépes játék fejlesztésére. A francia jog alatt megkötött szerződés 4. pontja értelmében a fejlesztendő játékkal kapcsolatos valamennyi, területi és időbeli korlát nélküli kizárólagos felhasználás jogot a **C. S.A.** szerezte meg. Később, 2002-ben a **C. S.A.** e szerzői jogait az ugyancsak perben nem álló **W.E. S. A.**, franciaországi kiadóra ruházta át. A **DR** 2001 áprilisában egy, az **I.G. II.** játékhoz látványvilágában és a játékstílusában is hasonló valós idejű űrstratégiai játék fejlesztését kezdte meg; a projekt eredeti munkacíme „**G.E.**” volt, amit később a „**H...**” címre változtattak.

2001. augusztus 1. napján a felperes, mint munkavállaló és a **DR**, mint munkáltató között határozatlan időtartamú munkaszerződés jött létre. A szerződés 1. pontja szerint a felperest „zeneszerző” munkakörben foglalkoztatták. 2001. augusztus 2. napján a felperes, mint szerző és a **DR**, mint megbízó között határozott idejű, 2002. március 1. napjáig hatályos „Megbízási szerződés szerzői védelmet élvező termék elkészítésére és közlésére” címzésű szerződés is létrejött (a továbbiakban: megbízási szerződés). Ennek 1. pontja szerint a **DR** megbízta a felperest a **G.E.** munkacímű játékprogramban való zene szerzésével, kitalálásával **N.E.** vállalkozóval való közreműködésben. A program zenéjét „komolyzenei” műfajban kellett elkészíteni; a felperes további feladata volt a segítségnyújtás a zenei koncepcióval kapcsolatban, szaktanácsadás és részvétel a játék összes (több mint 100 percnyi) zenéjének megírásában. A **DR** vállalta, hogy a feladatok elvégzésének sorrendjét, napi teendőit folyamatosan közli a szerzővel; terveit a felperes rendelkezésére bocsátja, meghívja a felperest a munkával kapcsolatos megbeszélésekre (2. pont). A megbízási díjat 2.835.000 forintban határozták meg a felek azzal, hogy annak 40%-a munkadíj, 60% pedig a „megszületett termék korlátlan felhasználásának ellenértéke”.

A **DR** 2002-ben adta ki a **H...**: Az U. L. (**LI**) című űrstratégiai játékát. 2003. április 18. napján a **DR** és a **W.E. S. A.** franciaországi kiadó szerződést kötöttek a **H...-LI** játék kiegészítőjének (add-on), a **H...-S. H. (SH)** játéknak a fejlesztésére. A szerződés 5. pontja szerint a **W.E. S. A.** területi és időbeli korlátozás nélküli szerezte meg a játék szerzői jogait, mégpedig valamennyi ismert és ismeretlen felhasználási mód tekintetében. 2003. május 7. napján a felperes és a **DR** egy további, három hónapos időtartamú megbízási szerződést kötöttek, amellyel a felperest a **H... - SH** című játék

zenéjének és hangeffektjeinek kitalálásával, megkomponálásával bízták meg. A szerződés egyéb rendelkezései lényegében azonosak a korábbi megbízási szerződés tartalmával; a megbízási díj összege itt 1.750.000 volt, melynek 40%-a munkadíj, 60% pedig a „megszületett termék korlátlan felhasználásának ellenértéke”. A **DR** 2003-ban adta ki a **H...-SH** című játékot Magyarországon; a külföldi forgalmazást a **W.E. S. A.** folytatta. 2009-ben a **W.E. S. A.** (akkor MC2 France néven) a **H... - LI** és a **SH** számítógépes játékok szerzői jogait az alperesre ruházta át.

Az alperes 2009 óta különböző internetes oldalakon teszi elérhetővé a fenti játékokat, ahol azok megvásárolhatók, és közvetlenül letölthetők. 2014. október 9. napjától a „**H... LI**” iOS és Android verzióban is elérhető, a platformokhoz tartozó internetes áruházakban (iTunes; Google Play) megvásárolható, onnan iPhone és Android operációs rendszerrel működő mobiltelefonokra letölthető és azokon közvetlenül felhasználható. A játék 87 perc időtartamú zenét tartalmaz. Ezt egészítik ki a „főmenü”, és az ún. „game over”, valamint a játékrészek közötti átvezető animációs videók alatti zenék. Az játékokban lévő hangeffektusok (sound design-ok) 181 db egyedi hangeffektet és 7 db animáció alatti sound design elemet jelentenek. A „**H... - SH**” mint kiegészítő játék az előbbi játék összes zenéjén és sound design-ján túl további 8 perc 30 másodperc zenei anyagot tartalmaz. A sound design elemeknek teljes egészében a felperes a szerzője, míg a szimfonikus jellegű zeneműveknek **N.E.**nel közösen 50-50%-ban társszerzője. A fenti zenei gyűjteményekből 51:51 percnyi zenei anyag Original Soundtrack CD-n is kiadásra került (11/F/16).

A felperes a 2017. december 19. napján benyújtott, a per során többször pontosított és módosított keresetével annak megállapítását kérte, hogy az alperes azzal, hogy a felperes által a **H...** számítógépes játékhoz írt zeneművekből és hangeffektusokból (sound design-okból) álló zenei gyűjteményt 2014. május 1. napjától a felperes engedélye nélkül nyilvánossághoz közvetíti Magyarországon, megsérti a felperes szerzői jogait. Kérte az alperest abbahagyásra, eltiltásra, adatszolgáltatásra, valamint 18.008.820 forint gazdagodás és kamata megfizetésére kötelezni.

Az alperes elsődlegesen joghatóság hiánya miatt a per megszüntetését, másodlagosan a kereset elutasítását és a felperes perköltségben való marasztalását kérte. Vitatta a perbeli sound design elemek egyéni és eredeti jellegét és állította, hogy a zeneművek és sound design elemek felhasználására szerződés alapján jogosult. Vitatta a gazdagodás iránti igény összecszerűségét is.

Az elsőfokú bíróság a keresetet részben alaposnak találta. Elsődlegesen a vitás eljárási kérdésekben foglalt állást. A polgári és kereskedelmi ügyekben a joghatóságról, valamint a határozatok elismeréséről és végrehajtásáról szóló, az Európai Parlament és a Tanács 1215/2012/EU rendeletének (Brüsszel Ia rendelet) 5. cikkének (1) bekezdésére, 7. cikkének 2. pontjára, 24. cikkére, a polgári és kereskedelmi ügyekben a joghatóságról, valamint a határozatok elismeréséről és végrehajtásáról szóló 44/2001/EK tanácsi rendelet 5. cikkének 3. pontjára hivatkozva megállapította, hogy a Magyarország területén megvalósuló jogsértés elbírálására joghatósággal rendelkezik, a per megszüntetésének nem volt helye. A felperes 2019. április 25. napján a felhasználási módok tekintetében pontosított, a gazdagodás összecszerűsége tekintetében módosított keresetét nem tekintette elkésettnek a Pp. 121. § (1) bekezdésére, 146/A. § (1) és (4) bekezdésére hivatkozva és azt elbírálnak találta. A per érdemében határozatát a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény (Szjt.) 1. § (2) bekezdés e) pontjára, (3) bekezdésére, 9. § (3) bekezdésére, 16. § (6) bekezdésére, 23. § (1) bekezdésére, 26. § (7) és (8) bekezdésére, 42. § (3) bekezdésére, 43. § (5) bekezdésére, 44. § (2) bekezdésére, 46. § (1) bekezdésére, 84/A. § (8) bekezdés d) pontjára, 94. § (1) bekezdés a), b) és d) pontjaira, valamint az 1959. évi IV. törvény (Ptk.) 117. § (1) bekezdésére és 207. § (1) bekezdésére alapította.

Az elsőfokú bíróság rögzítette, hogy a perben nem volt vitás annak ténye, hogy a sound design elemeknek teljes egészében a felperes a szerzője, míg a zeneműveknek **N.E.**nel közösen 50-50%-ban társszerzője. Az alperes nem tette vitássá azt sem, hogy a videojátékokban hallható zeneművek egyéni és eredeti jellegű dallamvezetéssel, harmóniakísérettel és ritmikával rendelkeznek, tehát az Szjt. alapján szerzői jogi védelem alatt állnak. Vitás a sound design elemek (hangminták) szerzői jogi védelme volt. Erről a Szerzői Jogi Szakértő Testület (SzJSzT) úgy foglalt állást a szakvéleményében, hogy ezek dallam, harmónia, ritmika híján a zenemű szintjét nem érik el, a zenemű jellegzetességeit nem mutatják. 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 szolgálják a szoftverművet. A hangminták összeválogatása a szellemi tevékenység, így e válogatást, mint gyűjteményes művet illeti meg a szerzői jogi védelem.

Nem képezte vita tárgyát a perben, hogy a **H...** játékok fejlesztője a **DR** volt, aki a franciaországi kiadóval, a **C. S.A.**-val kötött fejlesztési megállapodás keretében kezdte meg 2011 áprilisában a **H...** - **LI**, majd 2003-ben a **W.E. S.A.** megrendelése alapján a **H...** - **SH** játékok fejlesztését. E szerződések alapján a játékokkal kapcsolatos minden felhasználási jog térbeli és időbeli korlátozás nélkül illette a **C. S.A.** és a **W.E. S.A.**-t, akik a **DR** részére engedélyezték a játék magyar nyelvű verziójának magyarországi többszörözését és terjesztését. Az alperes e külföldi kiadók szerződéses jogutódja. A felperes ezekben a projektekben zeneszerzőként vett részt akként, hogy a **DR**-vel munkaviszonyban állt zeneszerzői munkakörben és ezzel párhuzamosan határozott idejű megbízási szerződést is kötött zene és hangminták megalkotására. Ezért a törvényszék álláspontja szerint a per egyik központi kérdése az volt, hogy a felperes a **DR**-vel fennálló melyik jogviszonyában alkotta meg a perbeli zeneműveket és hangminta-gyűjteményt. Az elsőfokú bíróság a szerződéses dokumentumokat vizsgálva, valamint a tanúvallomások alapján megállapította, hogy a felek világos és egyértelmű különbséget tettek a munka- és a megbízási jogviszony célja között, és arra az álláspontra jutott, hogy - a szerződések tartalma alapján - a **H...** játékok zeneműveinek és hangminta gyűjteményeinek megalkotása a megbízási jogviszonyokhoz kapcsolható. Következésképpen a zeneművekkel kapcsolatos vagyoni jogokat a felperes jogutódjaként a munkáltató **DR** nem szerezte meg, vagyis az ő jogait, illetve az alperes tőle származtatott felhasználási jogait a megbízási szerződések, pontosabban az e szerződésekbe foglalt felhasználási szerződések tartalma alapján kell megítélni.

A megbízási szerződésekben a felek annyit rögzítettek, hogy „a kifizetett díj [...] 60%-a a megszületett termék korlátlan felhasználásának ellenértéke”. Ezért az elsőfokú bíróság elvégezte a szerződés értelmezését, amelynek eredményeként arra jutott, hogy a felperesnek e „korlátlan felhasználás” kitéltet úgy kellett értenie, mint amelybe beleértendő annak lehetősége is, hogy a **DR** harmadik személy részére további felhasználási engedélyt adhat. Ellenkező esetben nem teljesülhettek volna azok a fejlesztési szerződések, melyeket a **DR** ezekkel a kiadókkal kötött, ám amelyek nélkül a felperesi megbízási fel sem merült volna. Tehát a „korlátlan felhasználás” megfogalmazásba a felperesnek az allicenciához való kifejezett hozzájárulása is beleértendő, még arra tekintettel is, hogy egyébként a szerződésnek a szerző számára kedvezőbb értelmezést kell elfogadnia bíróságnak [Szjt. 42. § (3) bekezdés]. Az alperes jogszerzését tehát az Szjt. 46. § (1) bekezdése nem akadályozta, azaz jogosult mindazon felhasználásra, amelyre a **DR** és a felperes közötti szerződés kiterjedt.

Mivel a szerződések nem határozták meg, ezért a törvényszéknek állást kellett foglalnia abban, hogy melyek azok a konkrét felhasználási módok, amelyeket a felperes és a **DR** közti felhasználási szerződések magukban foglaltak. A felhasználási engedély létevel kapcsolatban két vitás kérdés volt

a felek között: egyrészt a mobiltelefonos platformon történő felhasználás, másrészt a számítógépes játékok nyilvánosságához közvetítése, amelyekről a felperes azt állította, hogy a szerződéskötés időpontjában ismeretlen felhasználási módok voltak, ezért arra érvényesen felhasználási engedély nem volt adható az Szjt. 44. § (2) bekezdése értelmében. Az első kérdésre a törvényszék azt a választ adta az SzJSzT szakvéleményére utalva, hogy a mobiltelefonos applikáció, illetve az új operációs rendszerre való átírás és ilyen módon való terjesztés nem tekinthető új felhasználási módnak, ezért alaptalanul érvelt a felperes azzal, hogy ezekre a felhasználásokra érvényes engedély nem volt adható a megbízási szerződések keletkezésekor. A második kérdésben azonban egyetértett a felperessel abban, hogy a számítógépes játék terjesztése (Szjt. 23. § (1) bekezdése) és annak telekommunikációs (netes) hálózaton való nyilvánosságához közvetítése (Szjt. 26. § (8) bekezdés) közötti különbségre tekintettel az előbbi felhasználási módra adott engedélyből nem következik szükségképpen az utóbbira adott engedély is.

Az elsőfokú bíróság álláspontja szerint 2001-2003-ban kizárólag a többszörözés és terjesztés volt az, amely e művek felhasználását jelentette, a felperes és a **DR** nem számolhattak a **H...** játékok és bennük a felperesi zeneműveknek az Szjt. 26. § (8) bekezdése szerinti felhasználásával, az nem tekinthető olyannak, mint amely a felhasználási szerződés céljának teljesüléséhez feltétlenül szükséges. Erre abból következtetett, hogy köztudomásúnak tekintette, hogy az első mobiltelefon, amely technikailag lehetővé tette a perbelihez hasonló audiovizuális jellegű játékok műérzékelését, csak 2007-ben jelent meg, tehát a felhasználási szerződések mintegy négy-hat évvel megelőzték azt a technológiát, amely a perbeli számítógépes játékok mobiltelefonos applikációként való felhasználását lehetővé tette, és amely az ilyen célú nyilvánosságához közvetítésre egyáltalán igényt teremtett. Köztudomású tényként értékelte azt is, hogy 2001-2003-ban az elérhető internetes sáv szélesség olyan csekély volt, ami miatt nem lehetett gyakorlat a nagy terjedelmű játékok „steamelésére”, internetes webáruházakból való megvételére, onnan való letöltésére. Mérlegelte továbbá a perbeli felhasználási szerződésekben kikötött, illetve a későbbi szerződésekben lévő felhasználási díjak szembetűnő különbségét is. Arra az álláspontra jutott, hogy a perbeli szerződések keletkezésnek időpontjában tehát a **DR** a többszörözés és a terjesztés jogát szerezte meg a felperestől, mégpedig időbeli, területi, és példányszámbeli korlátozás nélkül, kizárólagos jelleggel, e felhasználások harmadik személy részére való továbbengedélyezése jogával. Ez a szerződés szövege szerinti „korlátlan felhasználás” értelme. Az Szjt. 43. § (5) bekezdése alapján a felhasználási engedély csak ezeket a felhasználási módokat foglalja magában, az Szjt. 26. § (8) bekezdése szerinti nyilvánosságához közvetítést nem. Ebből következően ezt a felhasználást nem is engedélyezhette tovább harmadik személyre a **DR**, így ezt a jogot az alperes sem származtathatja ettől a vállalkozástól. Mindezek alapján a törvényszék a jogsértést a módosított kereseti kérelemnek megfelelően megállapította.

A szerzői jogsértéssel elért gazdagodás tekintetében a felperes által alkalmazott számítást fogadta el. Osztotta ugyanakkor az alperes azon védekezését, hogy a PC platformon és a mobiltelefonos platformon történő felhasználás után nem jár külön-külön díjazás. Ezek ugyanis nem önálló felhasználások, ezért a felperes által támasztott további 8.547.924 forint az elmaradt felhasználási díj indokolatlan megkettőzését jelenti. Erre tekintettel az elsőfokú bíróság a keresetet ebben a részben elutasította; egyekben a kereseti kérelmeknek megfelelően marasztalta az alperest.

Az ítélettel szemben az alperes élt fellebbezéssel, amelyben elsődlegesen az elsőfokú ítélet megváltoztatását és a kereset teljes elutasítását, másodlagosan az ítélet hatályon kívül helyezését kérte. Álláspontja szerint az elsőfokú bíróság megalapozatlanul és jogszabályba ütköző módon állapította meg a jogsértést tekintettel arra, hogy a megjelölt honlapokat nem az alperes, hanem tőle elkülönülő más jogi személyek üzemeltetik, emellett azokon sem az alperes, sem a honlapok

üzemeltetői nem közvetítik közvetlenül a nyilvánosság részére a játékokban lévő zeneműveket és gyűjteményes műveket. A játékok különböző verzióit az üzemeltetők honlapjáról lehet letölteni kizárólag felhasználói fiók birtokában oly módon, hogy előbb a videojátékot kell letölteni és közvetetten, a videojátékot játszva lehet a zenei és gyűjteményes műveket a játék közben hallgatni. Közvetlenül a honlapokról nem lehet a játékokhoz kapcsolódó zenei és gyűjteményes műveket meghallgatni és a játékon belül nem lehet szelektálni, hogy melyik művet kívánja a hallgató meghallgatni. Egyebekben a játékokban lévő zenének a nyilvánosság részére való közvetítése a YouTube csatornán 2012. február 4-én már megvalósult, ahol a **H...** játékok teljes zenepalettája előzetes regisztráció vagy bármely más korlát nélkül közvetlenül meghallgatható. Erre tekintettel az alperes álláspontja szerint a játékokhoz kapcsolódó zenei és gyűjteményes művek vonatkozásában nem valósítja meg a nyilvánossághoz való közvetítési jog megsértését, mivel a perben nem került bizonyításra annak egyik tényállási eleme, nevezetesen, hogy az alperes e műveket közvetlen módon ő maga közvetítené a nyilvánosság felé. Mindemellett a játék demó verziója 2002. október 8. óta külföldiek számára is elérhető az internetről, mely próbaverzióban hallhatóak egyes, a játékokhoz kapcsolódó perbeli zenei és gyűjteményes művek is. Emellett jóval a mobiltelefonok előtt jártak 2001-ben azok a Nintendo által fejlesztett játékkonzolok, amelyeken internetről letöltött játékokat lehetett játszani színes kijelzős konzolokon. Mindezekre figyelemmel téves az elsőfokú ítélet azon megállapítása, hogy a felhasználási szerződések 4-6 évvel megelőzik azt a technológiát, amely a perbeli számítógépes játékok mobiltelefonos applikációként való felhasználását lehetővé tette. Ebből eredően téves az a megállapítás is, hogy a technológia fejlettségi állapota alapján a felperes és a **DR** nem számolhattak reálisan a Haegemónia játékok és bennük a felperesi zeneművek Szjt. 26. § (8) bekezdése szerinti felhasználásával 2001-2003-ban.

Az alperes a fellebbezésében vitatta a felperes keresetében érvényesített követelésösszegezését is. Érvelése szerint a csatolt táblázatban található 150,5 perces összesített zenei időből csak 30 másodpercet bizonyított a felperes. Az ennek alátámasztásául benyújtott teljesítésigazolások nagy részén nem látható a megrendelő aláírása, sablonszerű, hasonló szöveget tartalmaznak, és nem bizonyított, hogy a számla elfogadásra került-e a megrendelő részéről. A mellékelt szerződések olyan mértékben ki vannak takarva, hogy azt sem lehet ellenőrizni, hogy a szerződések és a teljesítési igazolások között van-e kapcsolat. Arra sem adott elő érvelést az elsőfokú eljárás során, hogy egyes ugyanazon tételek miért szerepelnek kétszer ugyanabban a teljesítésigazolásban. Az alperes fellebbezési álláspontja szerint az elmaradt jogdíj összege legfeljebb 6.136.134 forint lehet szemben az elsőfokú bíróság által megállapított 9.460.896 forinttal. Fenntartotta azonban, hogy ez a jogdíj sem illetheti meg a felperest a fellebbezés elején levezetett érvrendszer következtében.

A felperes csatlakozó fellebbezést nyújtott be, amelyben az elsőfokú ítélet részbeni megváltoztatását és az alperest az eredeti keresete szerinti 18.008.820 forint, és annak 2014. május 28. napjától járó törvényes kamatának megfizetésére kötelezését, valamint az elsőfokú ítélet indokolásának részbeni megváltoztatását kérte. Ez utóbbi kérelmében indítványozta annak mellőzését, hogy az alperes jogszerzését az Szjt. 46. § (1) bekezdése nem akadályozza (18. oldal 7. bekezdésétől 19. oldal 2. bekezdéséig terjedően), továbbá annak megállapítását, hogy az alperes a zeneművek felhasználási jogait nem szerezte meg, mert a felperes a megbízási szerződésekben a **DR** részére nem adott kifejezett engedélyt arra, hogy az engedélyt harmadik személyre átruházza vagy harmadik személynek további engedélyt adjon a zeneművek felhasználására, melyből eredően a **C. S.A.** és a **W.E. S.A.** sem szerezte meg a zeneművek felhasználási jogait, amely tény az alperes jogszerzését kizárja.

Tévedett az elsőfokú bíróság a csatlakozó fellebbezés álláspontja szerint amikor arra a következtetésre jutott, hogy a zeneműveknek a PC platformon és mobiltelefonos platformon történő felhasználása után nem jár külön-külön díjazás, mert azok egyazon felhasználási mód - a nyilvánossághoz való közvetítés - különböző megnyilvánulásai, amelyre tekintettel a felperes

további 8.547.924 forint összegű igényét alaptalannak találta. E körben az elsőfokú ítélet az Szjt. 94. § (1) bekezdés e) pontját sérti. A PC és mobil platformokra szánt játékverzió a letöltést követően más anyagi hordozón lesz elérhető a játékosok számára, a hordozó formátuma pedig nagyban befolyásolja, hogy az egyes verziókat milyen fogyasztói réteg fogja megvásárolni. Míg a PC-változat hagyományos játékelményt ad teljes funkcionalitással, addig a mobil platformokra szánt változat bármikor játszható, ugyanakkor a kezelőfelülete nem a megszokott.

Emellett abban is téves álláspontra jutott a törvényszék, hogy az Szjt. 46. § (1) bekezdése nem akadályozza az alperes jogszerzését, mert a korlátlan felhasználásba beleértendő annak lehetősége is, hogy a **DR** harmadik személy részére további felhasználási engedélyt adjon. Az Szjt. 46. § (1) bekezdése által megkívánt kifejezett szerzői engedélyt ugyanis a felperes csatlakozó fellebbezési álláspontja szerint nem lehet a szerződés értelmezésével pótolni, azaz nincs lehetőség arra, hogy e körben a kifejezett engedély helyett a bíróság egy implicit engedélyt kreáljon. Ebből következően az alperes a zeneművek felhasználási jogait az Szjt. 46. § (1) bekezdése alapján nem szerezte meg, mert a felperes a megbízási szerződésekben a **DR** részére nem adott kifejezett engedélyt arra, hogy az engedélyt harmadik személyre átruházza vagy harmadik személynek további engedélyt adjon a mű felhasználására. Ebből következően **C. S.A.** és a **W.E. S.A.** sem szerezte meg a zeneművek felhasználási jogait, ami az alperes jogszerzését kizárja.

A felek fellebbezési ellenkérelmeikben az elsőfokú ítélet ellenérdekű fél fellebbezésével támadott részének helybenhagyását kérték.

Az alperes fellebbezése alapos, a felperes csatlakozó fellebbezése alaptalan.

Az elsőfokú bíróság a releváns tényállást helyesen állapította meg, levont következtetései azonban nem mindenben voltak oszthatóak az alábbiak szerint.

A perbeli számítógépes játékok szerzői jogi szempontból több műfaját is tartalmazznak. Egyrészt teljesítik a számítógépi programalkotás fogalmi elemeit (Szjt. 1. § (2) bekezdés c) pont), másrészt szerepelnek benne zeneművek (Szjt. 1. § (2) bekezdés e) pont), továbbá - ahogy arra az SzJSzT véleménye is kitért -, megfelelnek a filmalkotásnak nem minősülő audiovizuális mű szerzői jogi fogalmának is (Szjt. 1. § (2) bekezdés g) pont).

A másodfokú eljárás során nem volt vitás, hogy a felperes ezeknek a speciális többszerzős műveknek az egyik szerzője, nevezetesen a zeneműveknek minősülő háttérzenéknek **N.E.**nel közösen szerzője, és egyedüli szerzője a sound design anyagok (a hanghatások) gyűjteményének. Ezeknek a szerzői műveknek a megsértése ellen a szerző, vagy az Szjt. 5. § (1) bekezdése értelmében bármelyik szerzőtárs önállóan is felléphet.

A videojáték előállítója a **DR Kft.** volt, mivel megbízóként ő kezdeményezte annak létrehozását, az abban felhasznált zeneművek tekintetében azonban a személyhez fűződő és vagyoni jogok a szerzőknél maradtak. Az elsőfokú bíróság helyesen állapította meg a rendelkezésre álló okiratok és a tanúvallomások alapján, hogy a felperes a perbeli játékok zenéjét és a sound design gyűjteményt nem munkaviszonyból folyó kötelezettsége alapján alkotta meg, hanem egy céljában, tartalmában és funkciójában is elkülönülő megbízási jogviszonyban, ezért a **DR**, mint munkáltató nem szerezte meg a vagyoni jogokat az Szjt. 30. § (1) bekezdése alapján. Az elsőfokú ítélet ezzel kapcsolatban kifejtett indokaival a másodfokú bíróság maradéktalanul egyetértett, arra csak visszautal, azok szükségtelen megismétlése nélkül. Kizárólag annyit fűz hozzá, hogy az Szjt. 66. § (1) bekezdésének esetleges analóg alkalmazásával sem lenne megállapítható a zeneművek tekintetében a teljes körű vagyoni jogátszállás vétele.

Az elsőfokú bíróság ezt követően - helytállóan - azt vizsgálta a Ptk. és az Szjt. értelmezési szabályaira figyelemmel, hogy a felperes és a **DR** között létrejött megbízási szerződésekbe foglalt felhasználási szerződéseknek mi volt a tartalma, mivel azokban mindössze a korlátlan felhasználás kifejezés és az ellenérték meghatározása szerepel. Az Szjt. 43. § (5) bekezdése értelmében ugyanis, ha a szerződés nem, vagy nem kielégítően határozza meg az engedélyezett felhasználási módokat és azok mértékét, akkor az engedély a szerződés céljának megvalósításához elengedhetetlenül szükséges felhasználási módra vonatkozik csak.

Teljes mértékben egyetért az ítéletábra az elsőfokú bírósággal abban, hogy az adott esetben a korlátlan felhasználást a fejlesztési szerződések teljesülése érdekében szükségképpen úgy kell érteni, mint amibe beletartozik - a többszörözéshez és terjesztéshez nem vitásan megadott engedély mellett - a hozzájárulás a felhasználási jog harmadik személy részére való átengedéséhez. Helyes indokaira e körben is csak visszautal a másodfokú bíróság, és mivel a csatlakozó fellebbezés is csak az első fokon már kifejtett érveit ismételte meg, az elsőfokú bíróság erre adott helytálló érveire a másodfokú bíróság ismételen nem tér ki. Az indokolás megváltoztatására irányuló csatlakozó fellebbezési kérelem ezért nem vezetett eredményre.

Az ismeretlen felhasználási módokkal kapcsolatos elsőfokú ítéleti indokokkal azonban csak részben értett egyet a másodfokú bíróság. Két eldöntendő kérdés volt e körben: a mobiltelefonos platformon való felhasználás, továbbá a számítógépes játékok nyilvánosságához közvetítése ismert felhasználási mód volt-e a felperes által 2001-ben kötött felhasználási szerződés idején, mivel az Szjt. 44. § (2) bekezdése szerint semmis a szerződés megkötésekor ismeretlen felhasználási módra irányuló felhasználási jog kikötése.

Az elsőfokú bíróság álláspontja az első kérdéssel kapcsolatban az volt - elfogadva az SzJSzT véleményét -, hogy egy PC-re és az adott időszakra jellemző operációs rendszerre fejlesztett játékhöz képest a mobiltelefonos applikációban és/vagy új operációs rendszerben való értékesítés nem jelent új felhasználási módot. A második kérdés tekintetében azonban - anélkül, hogy a nyilvánosságához közvetítést ismeretlen felhasználási módnak tekintette volna - azt látta eldöntendőnek, hogy a felperes és a **DR** számolhatott-e reálisan a játékok és bennük a zeneművek ilyen felhasználásával.

Szakvéleménye 3. oldalán a Szerzői Jogi Szakértő Testület arra a következtetésre jutott, hogy a játékok Szjt. 26. § (8) bekezdése szerinti nyilvánosságához közvetítése 2001-ben már nem volt ismeretlen. Erre tekintettel a megbízási szerződések megkötésekor azok megvalósításához elengedhetetlenül szükséges felhasználási mód volt a játékokhoz kapcsolódó zenei és gyűjteményes művek nyilvánosságához való közvetítésének, mint vagyoni jognak az átruházása. Hozzáfűzi ehhez az ítéletábra, hogy egy, a digitális környezetre kifejlesztett valós idejű számítógépes játék, illetve az ahhoz írt zenemű esetében ennek ellenkezője nem értelmezhető.

A fentieket támasztja alá annak ténye is, hogy az Artisjus 2000. évi jogdíjközleménye IV. fejezet C pontjában tartalmazza a nyilvánosság számára lehívásra (on demand) hozzáférhetővé tétel fejében fizetendő jogdíjakat. Emellett helytállóan hivatkozott arra az alperes a fellebbezésében, hogy a 2000-es évek elején már megfelelően gyors volt a sávszélesség ahhoz, hogy 400, illetve 700 MB nagyságú játékokat le lehessen tölteni internetről PC-számítógépekre, illetve játékkonzolokra, és az interneten történő fájlmegosztás 2001-ben és 2003-ban nem volt elérhetetlen.

Mindebből következően az elsőfokú bíróság okszerűtlenül jutott arra a következtetésre, hogy 2001-2003-ban a felperes és a **DR** nem számolhattak a **H...** játékok és bennük a felperesi zeneműveknek az Szjt. 26. § (8) bekezdése szerinti felhasználásával, mivel az nem volt olyannak tekinthető, amely a felhasználási szerződés céljának teljesüléséhez feltétlenül szükséges, és tévesen kötelezte az alperest az ennek fejében megállapított jogdíj megfizetésére.

A kifejtettek alapján a Fővárosi Ítéltábla az elsőfokú bíróság ítéletét a Pp. 253. §-ának (2) bekezdése alapján részben megváltoztatta, és a felperes keresetét teljes terjedelmében elutasította.

Az alperes fellebbezése eredményre vezetett, ezért az eredménytelen csatlakozó fellebbezéssel élő felperes a Pp. 239. §-a alapján alkalmazandó Pp. 78. § (1) bekezdése szerint megfizetni tartozik az alperes javára járó együttes első- és másodfokú perköltséget, amely a 32/2003. (VIII. 22.) IM rendelet 3. § (2), (5) és (6) bekezdése, valamint 4/A. § (1) bekezdése alapján mérlegeléssel, az elvégzett tevékenységgel arányban állóan megállapított ügyvédi munkadíjból, valamint a lerótt fellebbezési illetékből áll.

A felperest az ítéltábla az illetékekről szóló 1990. évi XCIII. törvény (Itv.) 74. §-ának (3) bekezdése alapján alkalmazandó 6/1986. (VI. 26.) IM rendelet 13. §-ának (2) bekezdése, valamint a Pp. 78. § (1) bekezdése szerint kötelezte a feljegyzett kereseti- és fellebbezési illeték, valamint az állam által előlegezett szakértői díj megfizetésére.

Budapest, 2019. december 10.

Dr. Lesenyei Terézia s.k.
a tanács elnöke

. Mózsik Tímea s.k.
előadó bíró

. Pullai Ágnes s.k.

bíró