



Recopilación de la Jurisprudencia

Asunto C-355/12

**Nintendo Co. Ltd
y
otros
contra
PC Box Srl
y
9Net Srl**

(Petición de decisión prejudicial planteada por el Tribunale di Milano)

«Directiva 2001/29/CE — Derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información — Concepto de “medidas tecnológicas” — Dispositivo de protección — Aparato y productos complementarios protegidos — Dispositivos, productos o componentes complementarios similares procedentes de otras empresas — Exclusión de cualquier interoperabilidad entre ellos — Alcance de estas medidas tecnológicas — Pertinencia»

Sumario — Sentencia del Tribunal de Justicia (Sala Cuarta) de 23 de enero de 2014

1. *Aproximación de las legislaciones — Derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor — Directiva 2001/29/CE — Armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información — Ámbito de aplicación — Programas de ordenador — Inclusión — Requisito — Expresión de la creación intelectual de su autor*

(Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, art. 1, ap. 1)

2. *Aproximación de las legislaciones — Derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor — Directiva 2001/29/CE — Armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información — Medidas tecnológicas eficaces — Concepto — Dispositivo de reconocimiento instalado, por una parte, en el soporte que contiene la obra protegida y, por otra parte, en los aparatos portátiles o las consolas destinados a permitir acceder a la obra y utilizarla — Inclusión*

(Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, considerando 9 y arts. 2 a 4 y 6)

3. *Aproximación de las legislaciones — Derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor — Directiva 2001/29/CE — Armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información — Medidas tecnológicas eficaces — Dispositivo de reconocimiento instalado, por una parte, en el soporte que contiene la*

obra protegida y, por otra parte, en los aparatos portátiles o las consolas destinados a permitir acceder a la obra y utilizarla — Respeto del principio de proporcionalidad — Criterios de apreciación

(Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, considerando 48 y art. 6)

1. Se indica en el artículo 1, apartado 1, de la Directiva 2001/29, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información, que dicha Directiva trata de la protección jurídica de los derechos de autor y otros derechos afines a los derechos de autor, que incluyen los derechos exclusivos que los autores tienen sobre sus obras. Obras como los programas de ordenador están protegidas por los derechos de autor siempre que sean originales, es decir, constituyan una creación intelectual propia de su autor. Respecto a las partes de una obra, nada en la Directiva 2001/29 indica que tales partes estén sujetas a un régimen distinto al del conjunto de la obra. Por consiguiente, dichas partes están protegidas por los derechos de autor desde el momento en que participan, como tales, de la originalidad del conjunto de la obra.

No desvirtúa esta constatación el hecho de que la Directiva 2009/24, sobre la protección jurídica de programas de ordenador, sea *lex specialis* en relación con la Directiva 2001/29. En efecto, de conformidad con su artículo 1, apartado 1, la protección que ofrece la Directiva 2009/24 se limita a los programas de ordenador. Ahora bien, los videojuegos son un material complejo que incluye no sólo un programa de ordenador, sino también elementos gráficos y sonoros que, aunque codificados en lenguaje informático, tienen un valor creativo propio que no puede reducirse a dicha codificación. En la medida en que las partes de un videojuego, en el presente caso esos elementos gráficos y sonoros, participan de la originalidad de la obra, están protegidas, junto con el conjunto de la obra, por los derechos de autor en el régimen establecido por la Directiva 2001/29.

(véanse los apartados 21 a 23)

2. El artículo 6 de la Directiva 2001/29, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información, obliga a los Estados miembros a establecer una protección jurídica adecuada contra la elusión de cualquier medida tecnológica eficaz, definida en su apartado 3 como toda técnica, dispositivo o componente que, en su funcionamiento normal, esté destinado a impedir o restringir los actos, referidos a obras o prestaciones protegidas, que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor o de los derechos afines a los derechos de autor establecidos por ley o el derecho *sui generis* previsto en el capítulo III de la Directiva 96/9, sobre la protección jurídica de las bases de datos.

Dado que tales actos son, como resulta de los artículos 2 a 4 de la Directiva 2001/29, la reproducción, la comunicación al público de obras y la puesta a disposición del público de las mismas, así como la distribución del original o de copias de las obras, la protección jurídica mencionada en el artículo 6 de dicha Directiva únicamente se aplica para proteger a dicho titular contra los actos para los que se exige su autorización.

Sobre este particular, nada en dicha Directiva permite considerar que su artículo 6, apartado 3, no se aplique a medidas tecnológicas que están incorporadas, por una parte, a los soportes físicos de los juegos y, por otra, a las consolas y que deben interactuar entre sí.

En efecto, de dicha disposición resulta que el concepto de «medidas tecnológicas eficaces» se define de modo amplio e incluye la aplicación de un control de acceso o un procedimiento de protección, por ejemplo, codificación, aleatorización u otra transformación de la obra o prestación o un mecanismo de control del copiado. Por otra parte, tal definición es conforme con el objetivo principal de la

Directiva 2001/29 que, como resulta de su noveno considerando, consiste en establecer un elevado nivel de protección, particularmente en favor de los autores, que es primordial para la creación intelectual.

En estas circunstancias, la Directiva 2001/29 debe interpretarse en el sentido de que el concepto de «medidas tecnológicas eficaces» del artículo 6, apartado 3, de esta Directiva puede aplicarse a unas medidas tecnológicas que consisten, principalmente, en equipar con un dispositivo de reconocimiento, no sólo el soporte que contiene la obra protegida, tal como el videojuego, para protegerla contra actos que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor, sino también los aparatos portátiles o las consolas destinados a permitir acceder a esos juegos y utilizarlos.

(véanse los apartados 24 a 27 y 37 y el fallo)

3. De conformidad con el artículo 6, apartado 2, de la Directiva 2001/29, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información, interpretado a la luz del considerando 48 de la misma, la protección jurídica mencionada en dicho artículo contra los actos no autorizados por el titular de los derechos de autor debe respetar el principio de proporcionalidad y no debe prohibir aquellos dispositivos o actividades cuyo empleo o finalidad comercial principal persiga objetivos distintos al de facilitar la realización de tales actos eludiendo la protección técnica.

Por tanto, dicha protección jurídica únicamente se concede a las medidas tecnológicas que persigan el objetivo de impedir o eliminar, en lo que respecta a las obras, los actos que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor, tales como la reproducción, la comunicación al público de obras y la puesta a disposición del público de las mismas, así como la distribución del original o de copias de las obras. Dichas medidas deben ser adecuadas para la realización de ese objetivo y no deben ir más allá de lo necesario para ello.

Tratándose de medidas tecnológicas que consisten, principalmente, en equipar con un dispositivo de reconocimiento, no sólo el soporte que contiene la obra protegida, tal como el videojuego, para protegerla contra actos que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor, sino también los aparatos portátiles o las consolas destinados a permitir acceder a esos juegos y utilizarlos, corresponde al órgano jurisdiccional nacional comprobar si otras medidas o dispositivos no instalados en las consolas podrían provocar menos interferencias o limitaciones en las actividades de terceros, ofreciendo al mismo tiempo una protección comparable para los derechos del titular. A estos efectos es pertinente tener en cuenta, en particular, los costes de los distintos tipos de medidas tecnológicas, los aspectos técnicos y prácticos de su aplicación y la comparación de la eficacia de estos distintos tipos de medidas tecnológicas en lo que respecta a la protección de los derechos del titular, ya que, sin embargo, no es preciso que esta eficacia sea absoluta. Corresponde también a dicho órgano jurisdiccional examinar la finalidad de los dispositivos, productos o componentes capaces de eludir dichas medidas tecnológicas. A este respecto, la prueba del uso que efectivamente les den los terceros va a resultar, en función de las circunstancias del caso, especialmente pertinente. En particular, el órgano jurisdiccional nacional puede examinar la frecuencia con la que efectivamente estos dispositivos, productos o componentes se utilizan vulnerando los derechos de autor y la frecuencia con la que se utilizan para fines que no violan dichos derechos.

(véanse los apartados 30, 31 y 38 y el fallo)