



Határozatok Tára

ELEANOR SHARPSTON
FŐTANÁCSNOK INDÍTVÁNYA
Az ismertetés napja: 2013. szeptember 19.¹

C-355/12. sz. ügy

**Nintendo Co. Ltd,
Nintendo of America Inc.,
Nintendo of Europe GmbH
kontra
PC Box Srl,
9Net Srl**

(A Tribunale di Milano [Olaszország] által benyújtott előzetes döntéshozatal iránti kérelem)

„Szerzői és szomszédos jogok az információs társadalomban — A jogosult által nem engedélyezett cselekmények megakadályozására vagy korlátozására szolgáló műszaki intézkedések védelme — A konzol gyártója által engedélyezett játékoktól eltérő játékok használatának megakadályozását lehetővé tevő módon megépített videojáték konzolok — Az ilyen intézkedések megkerülésére alkalmas eszközök — A konzolok rendeltetésének relevanciája — Az eszközök lehetséges használati mértékének, természetének és fontosságának relevanciája”

1. A 2001/29 irányelv² 6. cikke előírja a tagállamok számára, hogy biztosítsanak megfelelő jogi védelmet különböző cselekmények vagy tevékenységek ellen, amelyek megkerülik, vagy amelyek célja, hogy megkerüljék azon hatásos műszaki intézkedéseket, amelyek valamely szerzői jog vagy szomszédos jog jogosultja által nem engedélyezett cselekmények megakadályozását vagy korlátozását szolgálják.

2. Egy videojáték-gyártó, aki egyben olyan konzolokat is gyárt, amelyeken e videojátékok játszhatók, úgy alkotja meg őket, hogy egy játék adott konzolon való játszásához szükséges, hogy a konzol és a játék kódolt információcserével felismerje egymást, annak érdekében, hogy a játékok játszhatók legyenek a konzolokon. Ennek állítólag az a célja, hogy csak a gyártó által vagy az ő felhasználási engedélyével készített játékokat (amelyek a 2001/29 irányelv védelme alatt állnak) lehessen ezeken a konzolokon (amelyekről nem állítják, hogy ezen irányelv védelme alatt állnak) játszani, és ekképpen megakadályozzák, hogy a konzolokat a jogi védelem alatt álló játékok nem engedélyezett másolataival való játszásra használják.

1 — Eredeti nyelv: angol.

2 — Az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló, 2001. május 22-i 2001/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv (HL L 167., 10. o.; magyar nyelvű különkiadás 17. fejezet, 1. kötet, 230. o.; helyesbítés: HL 2008. L 314., 16. o.).

3. Egy másik vállalkozó olyan eszközöket forgalmaz, amelyek arra használhatók, hogy más játékokkal – köztük olyan játékokkal, amelyek nem a konzolgyártó által gyártott vagy engedélyezett játékok másolatai – lehessen a konzolokon játszani. Állítása szerint a konzolgyártó – aki meg akarja előzni ezen eszközök forgalmazását – célja nem az, hogy megakadályozza a játékok nem engedélyezett másolását (ez olyan cél, amelynek megkerülése ellen a 2001/29 irányelv értelmében védelmet kell biztosítani), hanem az, hogy növelje e játékok eladását (ez olyan cél, amelynek érdekében ilyen védelmet nem kell biztosítani).

4. Ilyen körülmények között a Tribunale di Milano (milánói kerületi törvényszék) lényegében azt kérdezi, hogy i. a 2001/29 irányelv 6. cikkének hatálya alá tartoznak-e a hardverbe (konzolokba) épített felismerő eszközök, valamint a magában a szerzői jogi védelem alatt álló műben található kódok, annak ellenére, hogy az eszközök és termékek közötti interoperabilitás ekképpen korlátozott, és ii. annak meghatározása során, hogy vajon más eszközöknek van-e gazdaságilag jelentős olyan célja vagy használata, amely nem a megkerülésre irányul, milyen jelentőséget kell tulajdonítani a konzolok rendeletetésének, és hogyan kell értékelnie a más eszközök használatának különböző lehetséges módjait.

5. A nemzeti bíróság a 2001/29 irányelv értelmezésére korlátozza kérdéseit. Azonban a videojátékok nagy részben számítógépi programok (bár magukban foglalhatnak más típusú, mind szöveges, mind grafikai szellemi alkotásokat is), és a számítógépi programok a 2009/24 irányelv³ hatálya alá tartoznak.

A vonatkozó uniós jog összefoglalása

6. A 2001/29 irányelv és a 2009/24 irányelv főbb releváns aspektusai az alábbiak szerint foglalhatók össze.

A 2001/29 irányelv

7. A 2001/29 irányelv preambuluma elismeri, hogy a műszaki intézkedések még hatásosabban lehetővé teszik majd a jogosultaknak az általuk nem engedélyezett cselekmények megakadályozását vagy korlátozását, de kifejezi abbéli aggodalmát is, hogy ezen intézkedések jogsértő megkerülésének eszközei ugyanilyen ütemben fognak fejlődni. A jogosultak által bevezetett intézkedéseket ezért jogi védelemben kell részesíteni.⁴ E jogi védelem azon műszaki intézkedések esetén kell hogy érvényesüljön, amelyek hatásosan korlátozzák a szerzői jog, a szomszédos jogok, illetve az adatbázisokon fennálló *sui generis* jogok jogosultjai által nem engedélyezett cselekményeket anélkül, hogy ez akadályozná az elektronikus eszközök rendes működését, illetve műszaki fejlesztését. E jogi védelemnek tiszteletben kell tartania az arányosság elvét, és nem tilthatja meg azon eszközöket vagy tevékenységeket, amelyeknek gazdaságilag jelentős célja vagy használata nem a műszaki intézkedés megkerülésére irányul.⁵ Ezenfelül a 2001/29 irányelv által nyújtott jogi védelem nincsen átfedésben a számítógépi programokkal kapcsolatban a 2009/24 irányelv alapján alkalmazott műszaki intézkedések jogi védelmével.⁶

3 — A számítógépi programok jogi védelméről szóló 2009. április 23-i 2009/24/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv (kodifikált változat) (HL L 111., 16. o.). A 2009/24 irányelv hatályon kívül helyezte a számítógépi programok jogi védelméről szóló, 1991. május 14-i 91/250/EGK tanácsi irányelvet (HL 1991. L 122., 42. o.; magyar nyelvű különkiadás 17. fejezet, 1. kötet, 114. o.), és annak helyébe lépett.

4 — Lásd a (47) preambulumbekendést.

5 — Lásd a (48) preambulumbekendést.

6 — Lásd az (50) preambulumbekendést. A hivatkozás eredetileg a számítógépi programok jogi védelméről szóló, 1991. május 14-i 91/250/EGK tanácsi irányelvre (HL 1991. L 122., 42. o.; magyar nyelvű különkiadás 17. fejezet, 1. kötet, 114. o.) történt, amelyet hatályon kívül helyezett, és amelynek helyébe lépett a 2009/24 irányelv (lásd ez utóbbinak 10. cikkét).

8. A 2001/29 irányelv 1. cikke (2) bekezdésének a) pontja ennek megfelelően úgy rendelkezik, hogy az irányelv nem érinti és semmilyen módon nem befolyásolja a számítógépi programok jogi védelmével kapcsolatos hatályos uniós rendelkezéseket.

9. Ugyanezen irányelv 6. cikkének a címe „A műszaki intézkedésekkel kapcsolatos kötelezettségek”.

10. A 6. cikk (1) bekezdése értelmében a tagállamok megfelelő jogi védelmet biztosítanak a hatáson átnyúló műszaki intézkedések olyan megkerülése ellen, amelyet olyan személy hajt végre, aki tudja, vagy kellő gondosság mellett tudnia kellene, hogy cselekményének célja a műszaki intézkedés megkerülése.

11. A 6. cikk (2) bekezdése értelmében a tagállamok megfelelő jogi védelmet biztosítanak a) a hatáson átnyúló műszaki intézkedés megkerülése céljából kínált, reklámozott, illetve forgalmazott, vagy b) az ilyen intézkedés megkerülésén kívül számottevő gazdasági jelentőséggel vagy céllal nem rendelkező, vagy c) elsősorban az ilyen intézkedés megkerülésének lehetővé tétele, illetve megkönnyítése céljából tervezett, gyártott, átalakított, vagy szolgáltatott eszközök, termékek vagy alkatrészek, illetve ilyen tartalmú szolgáltatások előállítására, behozatala, terjesztése, eladása, bérbeadása, értékesítési vagy bérbeadási célú reklámozása, valamint kereskedelmi célú birtoklása ellen.

12. A 6. cikk (3) bekezdése úgy határozza meg a „műszaki intézkedés” fogalmát, mint „minden olyan technológia, eszköz vagy alkatrész, amely rendes működése során alapvetően arra szolgál, hogy a művek és más, jogi védelem alatt álló teljesítmények tekintetében megelőzze, illetve megakadályozza a [...] [jogosult] által nem engedélyezett cselekményeket”. A műszaki intézkedés akkor minősül „hatásosnak”, ha a jogi védelem alatt álló mű felhasználását a jogosult valamely hozzáférés-ellenőrzési vagy védelmet nyújtó eljárással – így például kódolással, titkosítással vagy a jogi védelem alatt álló mű egyéb átalakításával –, vagy olyan másolatkészítést ellenőrző mechanizmus útján ellenőrzi, amely a védelem célját megvalósítja.

A 2009/24 irányelv

13. A 2009/24 irányelv preambuluma úgy határozza meg a „számítógépi program” fogalmát, mint amely magában foglalja a hardverbe beépített programokat,⁷ és világossá teszi, hogy csak a „számítógépi program kifejezési formája” részesül védelemben, nem maguk az alapjául szolgáló ötletek és elvek.⁸ Az irányelv preambulumban az szerepel, hogy „a számítógépi program másolatát megjelenítő kód jogosulatlan többszörözése, fordítása, feldolgozása vagy megváltoztatása” sérti a szerző kizárólagos jogát, de elismeri, hogy az ilyen többszörözés és fordítás szükséges lehet, például ahhoz, hogy a program más programokkal együttesen működtethető legyen, vagy ahhoz, hogy lehetővé tegye, hogy a számítógépes rendszer elemei – beleértve a különböző gyártóktól származó elemeket is – együttesen tudjanak működni. Ezen kivételes esetekben „a számítógépi program példányát jogszerűen felhasználó személynek” nem szükséges megszereznie a jogosult engedélyét.⁹ A számítógépi programok szerzői jogi védelme adott esetben nem sértheti az egyéb védelmi formák alkalmazását. Ugyanakkor az ezen irányelvnek többek között a visszafejtésre vonatkozó rendelkezéseivel ellentétes szerződéses kikötések semmiek.¹⁰

7 — Lásd a (7) preambulumbekendést. Valamely fogalomnak a preambulumban történő meghatározása szokatlan jogalkotási technika. Az „Európai Parlament, a Tanács és a Bizottság közös gyakorlati útmutatója a közösségi intézményeknél a jogszabályszerkesztésben részt vevők számára” című útmutató 14. pontja úgy rendelkezik, hogy az olyan fogalmakat, amelyek nem egyértelműek „együttesen meg kell határozni egy közös cikkben az aktus elején”. Lásd továbbá a C-136/04. sz. Deutsches Milch-Kontor ügyben 2005. november 24-én hozott ítélet (EBHT 2005., I-10095. o.) 32. pontját, és a közelmúltból Jarabo Colomer főtanácsnoknak a C-192/08. sz., TeliaSonera Finland ügyre vonatkozó indítványának (2009. november 12-én hozott ítélet, EBHT 2009., I-10717. o.) különösen 89. pontját.

8 — Lásd a (11) preambulumbekendést.

9 — Lásd a (15) preambulumbekendést.

10 — Lásd a (16) preambulumbekendést.

14. Ennek megfelelően az 1. cikk (1) és (2) bekezdése értelmében a tagállamok a számítógépi programokat (beleértve azok bármely formában történő kifejezését, kivéve az azok alapjául szolgáló ötleteket és elveket) a Berni Egyezmény szerinti irodalmi műként szerzői jogi védelemben részesítik.¹¹

15. Az irányelv 4. cikke (1) bekezdésének a) és c) pontja értelmében a jogosult kizárólagos jogai magukban foglalják többek között az alábbi cselekmények „elvégzését vagy engedélyezését”: a) „a számítógépi program bármely eszközzel és bármely formában, részben vagy egészben történő tartós vagy időleges többszörözése”, és c) „a számítógépi program vagy másolatai bármilyen formában történő nyilvános terjesztése, beleértve a bérbeadást is”.

16. Azonban az irányelv 5. cikke meghatároz néhány kivételt ezen kizárólagos jogok alól. Többek között valamely, a számítógép programot jogszerűen birtokló és használni jogosult személy számára nincsen szükség engedélyre: a többszörözéshez, ha az a program rendeltetési céljának megfelelő használatához – beleértve a hibajavítást is – szükséges; a biztonsági másolat készítéséhez, amennyiben az a program használatához szükséges; vagy a program működésének megfigyeléséhez, tanulmányozásához és kipróbálásához a program elemeinek alapját képező ötletek és elvek meghatározása céljából, ha ezt az érintett személy olyan tevékenység során végzi, amelynek végzésére jogosult.

17. A 2009/24 irányelv 6. cikkének címe: „Visszafejtés”, amely fogalom nincs pontosabban meghatározva. Az irányelv 6. cikkének (1) bekezdése szerint nincs szükség a jogosult engedélyére, ha a kód többszörözése, illetve lefordítása elengedhetetlen a számítógépi programok együttes működtetéséhez, feltéve, hogy: a) a cselekményt a program használatára engedéllyel rendelkező személy vagy e személy nevében erre felhatalmazott olyan személy végzi, b) aki számára az együttes működtetéshez szükséges információ korábban nem volt hozzáférhető, és c) ez az eredeti számítógépi programnak csak az ezen cél eléréséhez szükséges részeire korlátozódik. Az irányelv 6. cikkének (2) bekezdése hozzáteszi, hogy az (1) bekezdés alkalmazása révén szerzett információ csak ilyen célokra használható fel, és a 6. cikkének (3) bekezdése hozzáteszi, hogy a jogosult jogos érdekei indokolatlanul nem károsíthatók.

18. A 2009/24 irányelv 7. cikke a védelemre vonatkozó különös intézkedésekről szól. Ennek értelmében a tagállamok megfelelő intézkedésekről rendelkeznek lényegében olyan személyekkel szemben, akik valamely számítógépi programról készült jogsértő másolatot vagy bármely olyan eszközt, amelynek kizárólagos szándékolt célja a számítógépi program védelmére alkalmazott műszaki intézkedések eltávolítása vagy megkerülése, szándékosan forgalomba hoznak, vagy kereskedelmi céllal birtokolnak.

A tényállás, az eljárás és az előzetes döntéshozatalra előterjesztett kérdések

19. A nemzeti eljárást három, a Nintendo csoporthoz (a továbbiakban: Nintendo) tartozó, videojátékokat és konzolokat gyártó cég indította a PC Box Srl (a továbbiakban: PC Box) ellen, amelyik egy, az internetes oldalán *mod chipeket* és *game copiereket* (a továbbiakban: a PC Box eszközei) forgalmazó cég. Mindkét típusú eszköz lehetővé teszi, hogy Nintendo konzolokon játszani lehessen olyan videojátékokkal, amelyeket nem a Nintendo vagy a Nintendo felhasználási engedélyével rendelkező valamely független gyártó gyártott (a továbbiakban: Nintendo és Nintendo jogosított játék). A PC Box internetes oldalának tárhelyet biztosító internetes szolgáltató szintén alperes.¹² A Nintendo meg szeretné akadályozni, hogy a PC Box eszközeit eladásra kínálják.

11 — A legutóbb 1979-ben módosított, az irodalmi és művészeti alkotások védelméről szóló Berni Egyezmény (1886). A Berni Egyezménynek minden tagállam szerződő fele.

12 — Ez az utalás nem vonatkozik az internetes szolgáltató (9Net Srl) érintettségére.

20. A kérdést előterjesztő bíróság szolgáltatott technikai részleteket (illetve a Nintendo még többet is szolgáltatott) arra vonatkozóan, hogy a PC Box eszközei miként teszik lehetővé, hogy Nintendo konzolokon a Nintendo és Nintendo jogosított játékoktól eltérő játékokkal lehessen játszani. E részletek legnagyobb része nem tűnik számomra relevánsnak a felmerülő jogi kérdések vonatkozásában. Az alábbi megállapítások elegendőek.

21. Az alapeljárás kétfajta, a Nintendo által gyártott konzolra érint („DS” konzolok és „Wii” konzolok), és azokat a Nintendo és Nintendo jogosított játékokat, amelyeket e konzolokra terveztek. A Nintendo azt állítja, hogy ingyenes támogatást nyújt azon játékok gyártóinak, amelyek számára felhasználási engedélyt biztosít, és játékaikat azokkal versenyben árusítja; nem tart igényt jogdíjra, de ellenérték fejében szolgáltatja a *cartridge*-eket vagy DVD-ket, amelyekre a játékokat rögzítik, és amelyeken már megtalálható a releváns kódolt információ. A „DS” konzolokba való játékokat *cartridge*-ekre rögzítik, amelyeket a konzolba kell behelyezni; a „Wii” konzolokba való játékokat DVD-kre rögzítik, amelyeket a konzolba kell betenni. A *cartridge*-ek és a DVD-k kódolt információt tartalmaznak, amely más, a konzolban található kódolt információval kerül felcserélésre, annak érdekében, hogy a játékokkal játszani lehessen ezeken a konzolokon.

22. Kétségtelen, hogy a PC Box eszközei használhatók arra, hogy megkerüljék az egyfelől a Nintendo és Nintendo jogosított játékok, másfelől a Nintendo konzolok között szükséges kódolt információcsere gátló hatását. Kétségtelen egyrészt, hogy a Nintendo intézkedéseinek gátló hatása akadályozza, hogy a Nintendo konzolokon a Nintendo játékoktól és a Nintendo jogosított játékoktól eltérő játékokkal lehessen játszani, másrészt, hogy a PC Box eszközei ezt a hatást is megkerülik.

23. A kérdést előterjesztő bíróság szerint a Nintendo azt állítja, hogy jogszerűen védi konzoljait és játékaikat műszaki intézkedésekkel annak biztosítása érdekében, hogy a Nintendo és Nintendo jogosított játékok nem engedélyezett másolatait ne lehessen használni a konzoljaival. Azt is állítja, hogy a PC Box eszközeinek elsődleges célja és használata ezen intézkedések megkerülésére irányul.

24. A PC Box felveti, hogy a videojátékok számítógépi programnak vagy szellemi alkotásnak minősülnek-e. Bármelyik eset is álljon fent, azt állítja, hogy ő eredeti Nintendo konzolokat forgalmaz egy olyan szoftver csomaggal, amely független gyártók által kifejezetten ilyen konzolokon való használat céljával készített alkalmazásokat tartalmaz,¹³ a konzolba épített gátló mechanizmusok hatástalanítására szolgáló *mod chip*ekkel vagy *game copierekkel* együtt. A PC Box ezenfelül úgy véli, hogy a Nintendo valódi célja i. a független, a jogellenes videojáték-másolatok körén kívül eső szoftverek használatának akadályozása és ii. a piac szétagolása azáltal, hogy a valamely földrajzi területen vásárolt játékokat összeférhetetlenné teszi másik földrajzi területen vásárolt konzolokkal. A PC BOX ezért a műszaki intézkedések Nintendo általi alkalmazását nemcsak a játékaik vonatkozásában kifogásolja, hanem a hardverre nézve is, ami szerinte ellentétben áll a 2001/29 irányelv 6. cikkének (3) bekezdésével.

25. A kérdést előterjesztő bíróság úgy ítéli meg, hogy az olasz bíróságok ítélezési gyakorlatával összhangban az olyan videojátékok, amelyek a jelen eljárás tárgyát is képezik, nem minősíthetők egyszerűen számítógépi programoknak, hanem összetett multimédiás művek, amelyek fogalmilag önálló szöveges és grafikai alkotásokat fejeznek ki. Az ilyen játékokat tehát szerzői jogi védelem alatt álló szellemi alkotásoknak kell tekinteni. Megjegyzi továbbá, hogy a Nintendo által a konzoljaiba bevezetett műszaki intézkedések csak közvetetten járulnak hozzá a játékok nem engedélyezett másolásának megakadályozásához, és hogy annak, hogy a játék és a konzol közt információcsere kell történnie, nemcsak az a következménye, hogy csak Nintendo és Nintendo jogosított játékok játszhatók a Nintendo konzolokon, hanem az is, hogy az ilyen játékok nem játszhatók semmilyen más konzolon, ekképpen korlátozva van az interoperabilitás és a fogyasztói döntés.

13 — Azokra a függetlenül gyártott videojátékokra, amelyeket védelem alatt álló hardveren – például Nintendo konzolokon – való használatra készítenek, gyakran hivatkoznak „homebrew”-ként.

26. A Tribunale di Milano ennek megfelelően a következő kérdéseket terjeszti előzetes döntéshozatalra:

- „(1) Úgy kell-e értelmezni a 2001/29/EK irányelv 6. cikkét – figyelemmel ugyanezen irányelv (48) preambulumbekzdésére –, hogy a szerzői jog által védett művekhez vagy tárgyakhoz kapcsolódó műszaki intézkedések védelme kiterjed az ugyanazon vállalkozás által gyártott és forgalmazott olyan rendszerre is, amelynél a hardverbe be van építve a védett művet tartalmazó külön hordozón (az említett vállalkozás, illetve a védett mű jogosultjainak minősülő harmadik személyek által gyártott videojátékokon) található olyan azonosító kód felismerésére alkalmas eszköz, amely kód hiányában az említett mű ebben a rendszerben nem lesz megjeleníthető és használható, és így az említett eszközt az olyan készülékekkel és termékekkel való interoperabilitásra képtelen rendszerré teszi, amelyek nem ugyanezen rendszer gyártójától származnak?
- (2) Értelmezhető-e úgy a 2001/29/EK irányelv 6. cikke – figyelemmel ugyanezen irányelv (48) preambulumbekzdésére –, hogy amennyiben azt kell mérlegelni, hogy egy termék vagy alkatrész műszaki intézkedés megkerülésére irányuló használata van-e túlsúlyban más gazdaságilag jelentős célhoz vagy használathoz képest, akkor a nemzeti bíróságnak olyan mérlegelési szempontokat kell alkalmaznia, amelyek azt a sajátos rendeltetést helyezik előtérbe, amelyet a jogosult tulajdonít annak a terméknek, amelybe a védett tartalmat beteszik, vagy pedig ehelyett, illetve ezzel egyidejűleg az összehasonlított használatok mértékére vonatkozó mennyiségi szempontok, illetőleg minőségi, vagyis az említett használatok természetére és fontosságára vonatkozó szempontok alkalmazásának van helye?”¹⁴

27. A Nintendo, a PC Box, a lengyel kormány és az Európai Bizottság írásbeli észrevételeket terjesztett elő. A 2013. május 30-i tárgyaláson a Nintendo, a PC Box és a Bizottság szóbeli észrevételeket tett.

Értékelés

Előzetes megjegyzések

28. Először is, világossá vált, hogy az alapeljárás felei között folyamatban lévő jogvita nemcsak a szerzői jogot érinti, hanem azt a kérdést is, hogy a Nintendo által bevezetett intézkedések jogszerűek-e a versenyjog szabályainak fényében. Tekintve, hogy a nemzeti bíróság kérdései szerzői jogi problémákra szorítkoznak, jelen kérelem keretei között nem tűnik számomra helyesnek versenyjogi szempontból bármilyen véleményt alkotni.

29. Másodszor, úgy tűnik, hogy a Nintendo által bevezetett műszaki intézkedések révén nemcsak a Nintendo saját szerzői jogi védelem alatt álló műveivel (a saját játékaival) kapcsolatos nem engedélyezett cselekményeket kívánják megakadályozni vagy korlátozni, hanem a független, felhasználási engedéllyel rendelkező gyártók szerzői jogi védelem alatt álló műveivel kapcsolatos ilyen cselekményeket is.¹⁵ Arra a kérdésre vonatkozóan, hogy a 2001/29 irányelv 6. cikke szerinti védelemben való részesülés érdekében magának a jogosultnak kell-e műszaki intézkedéseket bevezetnie, utalás található a kérdést előterjesztő bíróság első kérdésében, de azt sem nem említi az indokolásában, és a Bírósághoz benyújtott észrevételeiben sem fejt ki. Én sem foglalkozom vele.

14 — Bár a második kérdésnek a jelenlegi megfogalmazása nem teljesen egyértelmű, világos az előzetes döntéshozatal iránti kérelem indokolásából, hogy a mennyiségi vagy minőségi szempontok vonatkozásában említett „használatok” a vizsgálandó „termék vagy alkatrész” (vagyis a *mod chip* vagy *game copier*) használataira vonatkozik, és nem azon termék (a konzol) használataira, „amelybe a védett tartalmat beteszik”.

15 — Lásd a fenti 21. pontot és a fenti 13. lábjegyzetet.

30. Harmadszor, az alapeljárás kimenetele bizonyos tények megállapításától függ, amelyet csak a nemzeti bíróság tehet meg (és ezen a ponton egyetértek a Bizottsággal a tekintetben, hogy ezeket a megállapításokat külön meg kell tenni minden egyes PC Box eszközre és mindegyik Nintendo konzol típusra vonatkozóan). A Bíróság például nem vonhat le következtetést, vagy nem nyilváníthat véleményt a tekintetben, hogy vajon a Nintendonak mennyiben célja vagy szándéka valójában a játékaik nem engedélyezett másolásának megakadályozása és/vagy gazdasági előny szerzése a más termékekkel való interoperabilitás kizárása révén. Azt sem döntheti el, hogy a PC Box eszközei valóban megfelelnek-e a 2001/29 irányelv 6. cikkének (2) bekezdésében meghatározott egy vagy több kritériumnak. Csupán iránymutatást adhat arra vonatkozóan, hogy milyen típusú tények lehetnek relevánsak az ezt a cikket átültető nemzeti jogszabály alkalmazásakor.

A 2009/24 irányelv relevanciája

31. Az előzetes döntéshozatalra utaló kérelemből kitűnik, hogy a nemzeti bíróság tett néhány ténymegállapítást a Nintendo és Nintendo jogosított játékok természetére vonatkozóan, és arra a következtetésre jutott, hogy ezeket a játékokat – ellentétben a PC Box egyik állításával – nem lehet a 2009/24 irányelv értelmében vett számítógép programnak minősíteni, hanem a 2001/29 irányelv hatálya alá tartozó összetett multimédiás műveknek kell azokat tekinteni.

32. Írásbeli észrevételeiben Lengyelország felvetette, hogy ez a megállapítás megkérdőjelezhető, bár úgy tűnik, az ő saját, nem teljesen meggyőző elemzése ugyanebbe az irányba mutat. A Bíróság ezért megkérte a tárgyaláson részt vevő feleket (a Nintendot, a PC Boxot és a Bizottságot), hogy vizsgálják meg, hogy a 2001/29 irányelv alkalmazható-e olyan körülmények között, mint amilyenek az alapeljárásban fennállnak. A Nintendo és a Bizottság egyetértett a nemzeti bíróság megközelítésével. A PC Box azonban azt állította, hogy a szóban forgó körülmények között a 2009/24 irányelv és nem a 2001/29 irányelv a releváns; állítása szerint az általa végrehajtott visszafejtés a programnak azokra a részeire korlátozódott, amelyek a Nintendo konzolok és a „homebrew” játékok közötti interoperabilitáshoz feltétlenül szükségesek, ami nem sértett semmilyen szerzői vagy szomszédos jogot.

33. Úgy tűnik nekem, hogy a Bíróságnak nincsen sem oka, sem hatásköre a kérdést előterjesztő bíróság által megállapított tények felülvizsgálatára, és hogy az ez utóbbi bíróság által a megállapításaiból e tekintetben levont következtetés nehezen vonható kétségbe uniós jogi szempontból.

34. A 2009/24 irányelv csak a számítógépi játékokra vonatkozik, míg a 2001/29 irányelv általában a szellemi alkotásokkal kapcsolatos szerzői és szomszédos jogokra. Ez utóbbi irányelv nem érinti többek között a számítógépi programok jogi védelmére vonatkozó létező uniós rendelkezéseket, és semmilyen hatással nincsen azokra. A Bíróság ekképpen úgy ítélte meg, hogy a 2009/24 irányelv *lex specialis*nek minősül a 2001/29 irányelv rendelkezéseihez képest.¹⁶ Álláspontom szerint ezt a megállapítást úgy kell értelmezni, hogy a 2009/24 irányelv rendelkezései elsőbbséget élveznek a 2001/29 irányelv rendelkezéseihez képest, de csak akkor, ha a jogi védelemben részesülő mű teljes mértékben az előbbi hatálya alá tartozik. Ha a Nintendo és a Nintendo jogosított játékok számítógépi programok lennének, és semmi több, a 2009/24 irányelv lenne alkalmazandó a 2001/29 irányelv helyett. Valójában, ha a Nintendo különböző műszaki intézkedéseket alkalmazna a számítógép programok, illetve a többi mű védelmére, a 2009/24 irányelvet lehetne alkalmazni az előzőekre és a 2001/29 irányelvet az utóbbiakra.

35. Azonban a nemzeti bíróság úgy ítélte meg, hogy a Nintendo és a Nintendo jogosított játékok nem minősíthetők csak és kizárólag számítógépi játékoknak. Magukban foglalnak szöveges vagy grafikai formájú szellemi alkotásokat is, amelyek maguktól a programoktól elválaszthatatlannak tűnnek. A Nintendo intézkedései a játékok egészéhez való hozzáférést és a játékok egészének használatát érintik, nem pusztán azok számítógépi programnak minősülő alkotórészeihez való hozzáférést vagy azoknak használatát. A védelem, amelyet a 2009/24 irányelv nyújt a számítógépi programokkal kapcsolatos

16 — A C-128/11. sz. UsedSoft-ügyben 2012. július 3-án hozott ítélet 51. pontja.

nem engedélyezett cselekmények ellen (az 5. és 6. cikkben meghatározott kivételek okán)¹⁷ valamivel kisebb, mint amelyet a 2001/29 irányelv nyújt általában a szellemi alkotásokkal kapcsolatos nem engedélyezett cselekmények megakadályozására vagy korlátozására szolgáló műszaki intézkedések megkerülése ellen. Úgy tűnik nekem, hogy amennyiben összetett, mind számítógépi programokat, mind más műveket magukban foglaló szellemi alkotásokról van szó, – és amennyiben a kettőt nem lehet elválasztani – inkább nagyobb védelmet kell biztosítani, mintsem kisebbet. Ha ez nem így lenne, a jogosultak e másik mű tekintetében nem élveznének olyan szintű védelmet, mint amilyenre a 2001/29 irányelv alapján jogosultak.

36. Mindenesetre nem tűnik úgy, hogy az alapeljárás tárgyát képező, a PC Box eszközeinek használata révén lehetővé tett cselekmények a 2009/24 irányelv 5. és 6. cikkében meghatározott valamely kivétel alá sorolhatók, bár ez újfent a nemzeti bíróság tényállás megállapítására tartozó kérdés.

37. Végezetül tudomással bírok róla, hogy a német Bundesgerichtshof (szövetségi legfelsőbb bíróság) egy specifikus kérdést terjesztett a Bíróság elé a 2009/24 irányelvnek olyan típusú videojátékokra való alkalmazhatósága kapcsán, mint amilyenekről jelen esetben is szó van.¹⁸ Úgy vélem, kívánatosabb, ha a Bíróság egy ilyen kérdésről a részére abban az ügyben benyújtott teljesebb beadványok fényében dönt, és jelen ügy vizsgálata során a nemzeti bíróság által felvetett, specifikus értelmezési problémákra szorítkozik.

38. Következésképpen csak a 2001/29 irányelv vonatkozásában fogom megvizsgálni az előzetes döntéshozatalra előterjesztett kérdéseket.

Az előzetes döntéshozatalra előterjesztett kérdések

39. A Tribunale di Milano két kérdést tesz fel, bár talán nem éppen olyan világosan, mint ahogyan az kívánatos lett volna.¹⁹

40. Értelmezésem szerint az első kérdés két részből áll. Először is, a 2001/29 irányelv 6. cikke értelmében vett „műszaki intézkedések” magukban foglalják-e nemcsak azon műszaki intézkedéseket, amelyek fizikai kapcsolatban vannak magával a szerzői jogi védelem alatt álló művel (jelen esetben azon *cartridge*-ekbe vagy DVD-kbe való beépítéssel, amelyekre a játékokat rögzítik), hanem azokat is, amelyek fizikailag olyan eszközökkel vannak összekötve, amelyek e mű használatához vagy élvezetéhez szükségesek (jelen esetben azon konzolokba való beépítéssel, amelyeken a játékokat játszzák)? Másodsor, élvezhetik-e az ilyen intézkedések az e rendelkezés alapján biztosítandó védelmet, ha (vagy még akkor is, ha) a hatásuk nem pusztán az, hogy megakadályozzák a szerzői jogi védelem alatt álló mű nem engedélyezett többszörözését, hanem az is, hogy megakadályozzák e mű bármilyen használatát más eszközökkel, vagy más művek használatát ezen eszközökkel?

41. Úgy tűnik, hogy a második kérdés lényegében arra vonatkozik, hogy mely kritériumot kell alkalmazni, amikor a 2001/29 irányelv 6. cikkének (2) bekezdésével összefüggésben kerül megvizsgálásra a védelemben részesíthető műszaki intézkedéseket megkerülő, vagy arra ténylegesen alkalmas eszközök – például a PC Box eszközeinek – célja vagy használata. A nemzeti bíróság e tekintetben egyfelől a „sajátos rendeltetésre” utal, „amelyet a jogosult társít ahhoz a termékhez, amelybe a védett tartalmat beteszik” (jelen esetben a Nintendo konzoljai), másfelől maga az eszköz, termék vagy alkatrész (jelen esetben a PC Box eszközei) használatának mértékére, természetére és fontosságára.

17 — Lásd a fenti 16. és 17. pontot.

18 — A C-458/13. sz., Grund és Nintendo ügy.

19 — A Nintendo egy körütekintő szaktekintélyt idézett, aki azt mondta: „Nehéz megfejtani, hogy mit jelentenek e bonyolult kérdések. (Lehet, hogy a Bíróságnak vissza kellene utalnia e kérdéseket a milánói bíróságnak vagy egy nyelvész bizottságnak előzetes magyarázatkérés céljából.)” Ez némileg túlzásnak tűnik, de a kérdések megfogalmazása valóban nem egyszerű.

42. Arra következtetek, hogy a nemzeti bíróság először is arra keresi a választ, hogy a Nintendo műszaki intézkedései részesülhetnek-e védelemben annak okán, hogy céljuk a jogosult által nem engedélyezett cselekmények vagy korlátozása, még akkor is, ha egyben csökkentik az interoperabilitást; majd, amennyiben ez így van, másodszor és ettől elkülönülten azt kérdezi, hogy kell-e ilyen védelmet nyújtani a PC Box eszközeinek kínálatával szemben, tekintve hogy azok lehetővé teszik, vagy segítik az ilyen nem engedélyezett cselekmények elkövetését. Úgy vélem azonban, hogy a két kérdést nem lehet teljesen elkülöníteni, és hogy az egyik kérdés kapcsán említett tényezők relevánsak lehetnek a másiknak a megválaszolásához.

Az első kérdés

43. A kérdés első részét szerintem meg lehet magában vizsgálni, és úgy tűnik, hogy az nem okoz különösebb gondot. A 2001/29 irányelv 6. cikkének megszövegezéséből következően semmi nem zárja ki abból az olyan intézkedéseket, mint amilyenek a jelen esetben előfordulnak, amely intézkedések részben a játék közvetítőibe, részben a konzolokba vannak beépítve, és amelyek a kettő közötti kölcsönhatást tesznek szükségessé. A 6. cikk (3) bekezdésének meghatározása – „minden olyan technológia, eszköz vagy alkatrész, amely rendes működése során alapvetően arra szolgál, hogy a művek és más, jogi védelem alatt álló teljesítmények tekintetében megelőzze, illetve megakadályozza a [...] [jogosult] által nem engedélyezett cselekményeket” – széles körű, és beletartozik a „hozzáférés-ellenőrzési vagy védelmet nyújtó eljárással – így például kódolással, titkosítással vagy a mű vagy más teljesítmény egyéb átalakításával – vagy [...] másolatkészítést ellenőrző mechanizmus útján” történő ellenőrzés. Az olyan intézkedések kizárása, amelyek a szerzői jogi védelem alatt álló művet tartalmazó eszköztől részben eltérő eszközökbe vannak beépítve, valószínűleg sok műszaki intézkedéstől fosztaná meg az irányelv által biztosítani kívánt védelmet.

44. A kérdés második része kevésbé egyszerű.

45. Mind a Nintendo, mind a Bizottság helyesen emelte ki, hogy ahhoz, hogy valamely műszaki intézkedés jogi védelemben részesüljön a 2001/29 irányelv 6. cikke alapján, hatásosnak kell lennie. Így a 6. cikk (3) bekezdésének megfelelően nemcsak, hogy arra kell szolgálnia a rendes működése során, hogy megakadályozza, illetve korlátozza a nem engedélyezett cselekményeket, hanem lehetővé is kell tennie, hogy a jogosult ellenőrizze a mű használatát. Ezenfelül, ahogyan a Bizottság helyesen érvel, a műszaki intézkedésnek azon cselekmények megakadályozására, illetve korlátozására kell szolgálnia, amelyek esetén az irányelv értelmében a jogosult engedélye szükséges – így a jogosult művének többszörözéséhez (2. cikk), a nyilvánossághoz közvetítéséhez, valamint a nyilvánosság számára történő hozzáférhetővé tételéhez (3. cikk) vagy terjesztéséhez (4. cikk).

46. A Bizottság úgy véli, hogy az alapeljárásban konkrétan szóban forgó művek elsősorban a Nintendo és Nintendo jogosított játékok többszörözött példányai és másodsorban (mivel a másolatok a későbbiekben terjeszthetők) terjesztett példányai. Nem látom okát annak, hogy vitassam ezt az álláspontot.

47. Amint azt kiemeltem, a tényállás megállapítása a nemzeti bíróság feladata, de úgy tűnik számomra, hogy a Nintendo intézkedései hatásosak a tekintetben, hogy, ha megakadályozni nem is, legalább korlátozni képesek a Nintendo és Nintendo jogosított játékok nem engedélyezett többszörözését. Igaz, hogy a nemzeti bíróság úgy találta, hogy a hatásuk jórészt közvetett e tekintetben (míg a közvetlen hatás az, hogy megakadályozzák a nem engedélyezett másolatok használatát a Nintendo konzolokon), de én nem gondolom, hogy a 2001/29 irányelv 6. cikke tartalmaz bármilyen feltételt, vagy tesz bármilyen különbséget a hatás közvetlenségének vonatkozásában. Ha a nem engedélyezett másolatok használhatatlanok (legalábbis a Nintendo konzolokon), az valószínűleg jelentős gátló hatással lesz a gyártásukra és így az azt követő terjesztésükre. Valószínűnek tűnik az is, hogy az intézkedéseknek „rendes működésük során” lesz ilyen hatásuk. A továbbiakban foglaltakat figyelembe véve ezért úgy fogom tekinteni, hogy ez a helyzet áll fent.

48. Ha ezek lennének a szóban forgó műszaki intézkedések egyedüli hatásai, egyértelmű, hogy azok a 2001/29 irányelv 6. cikkének hatálya alá tartoznának, és megilletné őket az előírt jogi védelem.

49. Azonban a nemzeti bíróság kérdésének egyik kiindulópontja, hogy ezek az intézkedések megakadályoznak, illetve korlátoznak a 2001/29 irányelv szerint a jogosult engedélyéhez nem kötött cselekményeket is – például a Nintendo konzolok olyan játékokhoz történő használatát, amelyek nem Nintendo vagy Nintendo jogosított játékok, vagy azok másolatai, vagy nem a Nintendo által gyártott konzolokon Nintendo vagy Nintendo jogosított játékokkal való játszást.

50. Amennyiben ilyen egyéb hatások keletkeznek, a 2001/29 irányelv nem írja elő a szóban forgó műszaki intézkedések jogi védelmét. Úgy tűnik ugyanis, hogy sehogy sem lenne igazolható az ilyen védelem nyújtása.

51. A nehézség abban áll, hogy ugyanazon intézkedések engedélyhez kötött és engedélyhez nem kötött cselekményeket is megakadályoznak, illetve korlátoznak.

52. A Nintendo azt állítja, hogy az a tény, hogy valamely műszaki intézkedés megakadályoz, illetve korlátoz engedélyhez nem kötött cselekményeket, irreleváns, feltéve hogy ez a hatás csak esetleges vagy járulékos jellegű az engedélyhez kötött cselekmények megakadályozásának és korlátozásának fő céljához és hatásához képest. Ellenben a PC Box a 2001/29 irányelv (48) és (54) preambulumbekkezdésében szereplő arányosság és interoperabilitás elveit emeli ki: így az olyan műszaki intézkedések, amelyek túlmennek azon, ami szükséges magának a szerzői jogi védelem alatt álló műnek a védelméhez, vagy amelyek kizárják az interoperabilitást, nem élvezhetnek védelmet. A Bizottság úgy véli, hogy ha az ilyen intézkedések az engedélyhez nem kötött cselekményeket is megakadályozzák, akkor, amennyiben úgy is meghozhatók lettek volna, hogy csak engedélyhez kötött cselekményeket akadályozzanak meg, akkor aránytalanok, és nem részesülhetnek védelemben; azonban, amennyiben elkerülhetetlen, hogy engedélyhez nem kötött cselekményeket is megakadályozzanak, nem lehetnek aránytalanok, és így részesülhetnek védelemben; az értékeléshez figyelembe kell venni a technika jelenlegi állását. Mind a Nintendo, mind a lengyel kormány azt állítja, hogy a Nintendo konzolok nem általános célú számítástechnikai eszközök; kizárólag és kifejezetten azt a célt szolgálják, és azért forgalmazzák azokat, hogy Nintendo és Nintendo jogosított játékokat lehessen rajtuk játszani.

53. Ekképpen széles körű egyetértés van az észrevételt előterjesztők között (és én is egyetértek velük) a tekintetben, hogy a 2001/29 irányelv (48) preambulumbekkezdésében elvként hivatkozott arányosság tesztjét kell alkalmazni. A Nintendo és a PC Box azonban más-más kiindulópontból közelítik meg ezt a tesztet, és ellentétes következtetésre jutnak.

54. Egyetértek a Bizottsággal abban, hogy a nemzeti bíróságnak meg kell vizsgálnia, hogy a technika jelenlegi állása szerint elérhető-e a jogosult engedélyéhez kötött cselekmények megakadályozásának vagy korlátozásának kívánt hatásai az ilyen engedélyhez nem kötött cselekmények megakadályozása vagy korlátozása nélkül. Másképpen kifejezve, megvédhette volna-e a Nintendo a saját vagy a jogosított játékeit, anélkül hogy megakadályozta vagy korlátozta volna a konzoljainak „homebrew” játékokkal való játszásra történő használatát.

55. Egyetértek azzal az óvatos és árnyalt móddal is, ahogyan a Bizottság a véleményét kifejti. Az arányossági teszt nem egyszerűsíthető le arra a puszta állításra, hogy a jogszerű tevékenység akadályozása irreleváns, amennyiben az csak járulékos jellegű (Nintendo), vagy arra, hogy az interoperabilitás akadályozása szükségszerűen aránytalan (PC Box).

56. Klasszikus formájában – ahogyan azt a Bíróság alkalmazza – ez a teszt magában foglalja annak meghatározását, hogy valamely intézkedés jogszerű célt szolgál-e, megfelelő-e arra, hogy ezt a célt elérje, és hogy nem megy-e túl azon, ami szükséges annak eléréséhez.

57. A teszt első eleme kapcsán megállapítható, hogy a jogosult által nem engedélyezett cselekmények megakadályozásának, illetve korlátozásának célja bármely szerzői jogi rendszerben megtalálható, és különösen támogatja azt a 2001/29 irányelv 6. cikkében előírt jogi védelem.

58. Amennyiben a Nintendo műszaki intézkedései csak ezt a jogszerű célt szolgálják, e cél elérésére való alkalmasságuknak kérdése összefügg azzal, hogy hatásosak-e, amely kérdést a fenti 45–47. pontban vizsgáltam meg. A nemzeti bíróságnak kell eldöntenie a részére benyújtott bizonyítékok alapján, hogy a jelenleg elérhető műszaki intézkedések közül melyik tud hatásos védelmet nyújtani a Nintendo és Nintendo jogosított játékok nem engedélyezett többszörözése ellen. Lehet, hogy nem léteznek olyan intézkedések, amelyek lehetővé teszik az ilyen cselekmények teljes körű megakadályozását. Azonban a különböző intézkedések különböző mértékű korlátozásokhoz vezethetnek. A nemzeti bíróságnak meg kell határoznia, hogy a szóban forgó műszaki intézkedés által képzett korlátozás mértéke hatásos védelmet nyújt-e a nem engedélyezett cselekmények ellen.

59. Másfelől, ha a nemzeti bíróság azt állapítaná meg, hogy ezenfelül a Nintendo bármilyen, ezen irányelv összefüggésében nem igazolt célt is követett, akkor annak vizsgálatakor, hogy a műszaki intézkedések megfelelőek voltak-e a nem engedélyezett cselekmények megakadályozása vagy korlátozása jogszerű céljának eléréséhez, figyelembe kellene venni azt, hogy a fent említett, nem igazolható cél ezen intézkedések természetét mennyiben befolyásolta.

60. A fennmaradó kérdés az, hogy az intézkedések nem mennek-e túl azon, ami szükséges a Nintendo és Nintendo jogosított játékok nem engedélyezett többszörözése megakadályozása, illetve korlátozása céljának eléréséhez.

61. E tekintetben a nemzeti bíróságnak meg kell vizsgálnia a jogosult engedélyéhez nem kötött cselekmények korlátozásának mértékét. Ha alkalmazzák a szóban forgó műszaki intézkedéseket, és nem kerülnek azok meg, ténylegesen milyen típusú cselekményeket akadályoznak meg, illetve korlátoznak? Mennyire fontos az, hogy az ilyen cselekményeket nem kellene megakadályozni, illetve korlátozni?

62. Bárhogyan is kerül értékelésre a szóban forgó műszaki intézkedés által okozott korlátozás mértéke, szükséges lesz eldönteni, hogy más intézkedések okozhattak volna-e kisebb korlátozást, miközben hasonló védelemben részesítették volna a jogosult jogait. E tekintetben releváns lehet figyelembe venni a különböző műszaki intézkedések egymáshoz viszonyított költségeit, és bármely egyéb szempontot, amely befolyásolhatja vagy meghatározhatja az azok közötti választást.

63. Az általam fent (a teljesség igénye nélkül) vázolt ilyen megfontolások alapján kell a nemzeti bíróságnak eldöntenie, hogy az alapeljárásban szóban forgó műszaki intézkedések arányosak-e azzal, ami a nem engedélyezett cselekmények elleni védelem céljának eléréséhez szükséges a 2001/29 irányelv 6. cikkének megfelelően, és így részesülhetnek-e az ezen rendelkezés által előírt jogi védelemben, vagy pedig túlmenniük azon, ami e célból szükséges, és így nem részesülhetnek ilyen védelemben.

64. Azonban az elemzés nem lehet teljes a védelemnek azon eszközök, termékek, alkatrészek, vagy szolgáltatások fényében történő megvizsgálása nélkül, amelyek ellen szolgál, amire a második kérdés vonatkozik.

A második kérdés

65. A nemzeti bíróság iránymutatást kér azon „sajátos rendeltetés” relevanciájára vonatkozóan, „amelyet a jogosult társít ahhoz a termékhez, amelybe a védett tartalmat betesznek” (a Nintendo konzoljai), másfelől azon eszközök (a *PC Box mod chipjei* és *game copierei*) használatai mértékének, természetének és fontosságának relevanciájára vonatkozóan, amelyek ellen védelmet kívánnak nyújtani.

66. Az első aspektussal kapcsolatban a nemzeti bíróság az olasz büntető bíróságok ítélkezési gyakorlatára utal, amelynek értelmében úgy tűnik, hogy az, ahogyan a konzolokat a nyilvánosság számára kínálják, és az a tény, hogy videojátékokkal való játszásra szolgálnak, arra engedhet következtetni, hogy a *mod chip*ek használatának elsődleges célja a bevezetett műszaki intézkedések megkerülése. A kérdést előterjesztő bíróság azonban felveti, hogy vajon ez az érvelés megfelelő-e, különösen egy olyan eljárásban, mint amilyen előtte van folyamatban. Észrevételeikben mind a Nintendo és a Bizottság úgy tartja, hogy a gyártó szándéka a konzolok használatát illetően nem releváns kritérium a *mod chip*ek vagy *game copierek* céljának vizsgálata során. Úgy tűnik, hogy a PC Boxnak e kérdés kapcsán megfogalmazott nagyon rövid észrevételeibe beleérthető ugyanezen álláspont, míg a lengyel kormány a rendeltetést egy olyan tényezőnek tartja, amelyet figyelembe lehet venni, anélkül hogy meghatározó lenne.

67. Én is úgy vélem, hogy a Nintendo által a konzoljainak szánt sajátos rendeltetés nem releváns annak vizsgálata során, hogy a PC Box eszközeinek kínálata ellen kell-e védelmet nyújtani. Ami számít, az az, hogy ez utóbbi a 2001/29 irányelv 6. cikke (2) bekezdésének hatálya alá tartozik-e, és így a kérdés második aspektusa – a PC Box eszközei használatának mértéke, természete és fontossága – az, amelyet meg kell vizsgálni.

68. Ahogyan azt a Bizottság kiemelte, ha valamely műszaki intézkedést a 2001/29 irányelv 6. cikkének (2) bekezdése értelmében védelem illet meg, ezt a védelmet nyújtani kell a) a szóban forgó műszaki intézkedés megkerülése céljából kínált, reklámozott, illetve forgalmazott, vagy b) az ilyen intézkedés megkerülésén kívül számottevő gazdasági jelentőséggel vagy céllal nem rendelkező, vagy c) elsősorban az ilyen intézkedés megkerülésének lehetővé tétele, illetve megkönnyítése céljából tervezett, gyártott vagy átalakított eszközök, előállítás, behozatala, terjesztése, eladása, bérbeadása, értékesítési vagy bérbeadási célú reklámozása, valamint kereskedelmi célú birtoklása ellen. Ha ezen kritériumok egyike sem teljesül, ezen rendelkezések értelmében nem jár védelem; ellenben elegendő, ha egyetlen kritérium teljesül ahhoz, hogy védelmet kelljen nyújtani.

69. A nemzeti bíróság kétsége a kérdésében úgy tűnik kevésbé az a) vagy c) ponttal – nevezetesen az eszközök forgalmazásának vagy tervezésének céljával – kapcsolatos, mintsem a b) ponttal, nevezetesen a szóban forgó eszközök gazdaságilag jelentős használatával. Arra keresi a választ, hogy milyen szempontokat – mennyiségi és/vagy minőségi – kell figyelembe venni annak értékelése során, hogy a PC Box *mod chip*jei vagy *game copierei* rendelkeznek-e a Nintendo által bevezetett műszaki intézkedések „megkerülésén kívül számottevő gazdasági jelentőséggel vagy céllal”.

70. Úgy tűnik, hogy a kérdésben a mennyiségi kritériumra történő hivatkozás azt jelzi, hogy a nemzeti bíróság tervezi a bizonyítékok arra vonatkozó vizsgálatát, hogy például ténylegesen milyen gyakran használják a PC Box eszközeit arra, hogy a Nintendo és Nintendo jogosított játékok nem engedélyezett másolataival játszassanak Nintendo konzolokon, és milyen gyakran használják azokat arra, hogy olyan játékokkal játszassanak, amelyek nem sértik a Nintendo vagy Nintendo jogosított játékokon fennálló szerzői jogot.

71. A Nintendo szerint ez téves értelmezésre utal: nem az számít, hogy van-e a műszaki intézkedések által védett kizárólagos jogok *megsértésének megkönnyítésén kívül* valamilyen gazdaságilag jelentős cél vagy használat, hanem egyszerűen az számít, hogy van-e *az ilyen intézkedések megkerülésén kívül* más gazdaságilag jelentős cél vagy használat, függetlenül az így megkönnyített cselekmény vagy tevékenység jellegétől.

72. A Bizottság azonban hangsúlyozta a tárgyalás során, hogy a 2001/29 irányelvnek nem célja, hogy más jogokat alkosson, mint amelyeket a 2., 3. és 4. cikk tartalmaz (lényegében valamilyen védett mű többszörözésének, közvetítésének vagy terjesztésének engedélyezése, vagy annak megtagadása). A 6. cikk csak az olyan megkerülésre irányuló cselekmények ellen ír elő jogi védelmet, amelyek ezeket a

meghatározott jogokat sértenék.²⁰ Következésképpen fontos megvizsgálni a PC Box eszközeinek alapvető jelentőségét vagy célját, és nem pusztán azt a kérdést, hogy van-e a Nintendo műszaki intézkedéseinek megkerülésén kívül valamilyen egyéb gazdaságilag jelentős cél vagy használat.

73. E ponton egyetérttek a Bizottsággal, és hozzátenném, hogy ugyanezen tényezők fontosak a Nintendo műszaki intézkedéseinek vizsgálata során is.

74. Nem vitatott, hogy a Nintendo műszaki intézkedései mind a nem engedélyezett cselekményeket (a Nintendo és a Nintendo jogosított játékok nem engedélyezett másolatainak használatát), mind az engedélyhez nem kötött cselekményeket (más játékok használata) meggátolják, és hogy a PC Box eszközei mindkét esetben megkerülik ezt a gátló hatást. A gátló hatás és a megkerülés tehát összefügg egymással, ugyanazon érem két oldaláról van szó.

75. Következésképpen az, hogy a PC Box eszközeit mennyiben lehet ténylegesen egyéb célokra használni, mint kizárólagos jogok megsértésének lehetővé tételére, egy olyan tényező, amelyet figyelembe kell venni nemcsak annak eldöntésekor, hogy ezek az eszközök a 2001/29 irányelv 6. cikke (2) bekezdésének hatálya alá tartoznak-e, hanem annak eldöntésekor is, hogy a Nintendo műszaki intézkedései megfelelnek-e az arányossági tesztnek. Ha megállapítható, hogy elsősorban ilyen egyéb célokra használják őket (és a nemzeti bíróság feladata eldönteni, hogy ez az eset fennáll-e), akkor nemcsak, hogy olyan módokon használják őket, amelyek egyetlen, a 2001/29 irányelv által biztosított kizárólagos jogot sem sértenek, hanem ez erősen jelzi azt is, hogy a műszaki intézkedések nem arányosak. Ezzel ellentétben, ha megállapítható, hogy az eszközöket elsősorban olyan módon használják, amely kizárólagos jogokat sért, az erősen jelzi azt, hogy az intézkedések arányosak. Következésképpen, ha lehetséges, mind annak értékelése során, hogy a Nintendo műszaki intézkedései általában részesülhetnek-e jogi védelemben, mind annak értékelése során, hogy kell-e védelmet nyújtani a PC Box eszközeinek forgalmazása ellen, azon alapvető célok mennyiségi értékelése lesz releváns, amelyek miatt megkerülik a műszaki intézkedéseket az eszközökkel.

76. A nemzeti bíróság által felvetett minőségi kritérium kérdését alig érintették a Bírósághoz benyújtott észrevételekben. Az előzetes döntéshozatal iránti kérelemből úgy tűnik, hogy a nemzeti bíróság szerint annak lehetővé tétele, hogy a Nintendo konzolokat használhassák olyan célokra, amelyek semmilyen kizárólagos jogot nem sértenek, fontosabb lehet, mint a nem engedélyezett cselekmények megakadályozása vagy korlátozása.

77. Jeleztem fentebb,²¹ hogy ezek a megfontolások relevánsak lehetnek az arányossági tesztnek a Nintendo műszaki intézkedéseire való alkalmazása során. Álláspontom szerint ez releváns lehet azon kérdés kapcsán is, hogy kell-e védelmet nyújtani a PC Box eszközeinek forgalmazása ellen.

78. Egyetérttek azzal, hogy bizonyos esetekben fontos lehet (bár más esetekben pedig kevésbé az), hogy a kizárólagos jogokat védő műszaki intézkedések bevezetése ne sértse a használók arra vonatkozó jogát, hogy engedélyhez nem kötött cselekményeket folytassanak. Azonban, amennyiben ez utóbbi nem alapvető jog, a szerzői és szomszédos jogok védelmének fontosságát is megfelelően el kell ismerni. Mindazonáltal az ilyen minőségi kritériumot a már tárgyalt mennyiségi kritérium fényében kell értékelni, tehát a kizárólagos jogokat sértő, illetve a kizárólagos jogokat nem sértő használatok egymáshoz viszonyított mértékének és gyakoriságának fényében.

20 — A Bizottság kiemelte, hogy a 2001/29 irányelvre vonatkozó javaslatában és módosított javaslatában a 6. cikk (1) és (2) bekezdése meghatározta, hogy azok a „valamely szerzői jog vagy szomszédos jog [...] védelmére szolgáló hatásos műszaki intézkedés nem engedélyezett megkerülésére” vonatkoznak és csupán a „megfogalmazás egyszerűsítésének” céljából hagyta el a Tanács ezt a meghatározást (lásd 48/2000 sz. Közös Álláspont [EK], HL 2000. C 344., 1. o.).

21 — A 61. pontban.

Véggövetkeztetések

79. A fenti megfontolásokra tekintettel azt javaslom, hogy a Bíróság a Tribunale di Milano által előzetes döntéshozatalra előterjesztett kérdéseket a következőképpen válaszolja meg:

- (1) Úgy kell értelmezni az információs társadalomban a szerzői és szomszédos jogok egyes vonatkozásainak összehangolásáról szóló, 2001. május 22-i 2001/29/EK európai parlamenti és tanácsi irányelvet, hogy az annak 6. cikke szerinti „műszaki intézkedésekbe” beletartozhatnak olyan intézkedések is, amelyeket nemcsak maga a védett mű foglal magában, hanem olyan eszközök is, amelyek az ezen művekhez való hozzáférés lehetővé tételét szolgálják;
- (2) Annak meghatározása során, hogy az ilyen intézkedések a 2001/29/EK irányelv 6. cikke alapján részesülhetnek-e védelemben, amennyiben azok hatása, hogy nemcsak az irányelv szerint a jogosult engedélyéhez kötött cselekményeket akadályoznak meg, illetve korlátoznak, hanem ilyen engedélyhez nem kötött cselekményeket is, a nemzeti bíróságnak ellenőriznie kell, hogy az intézkedések alkalmazása megfelel-e az arányosság elvének és különösen meg kell vizsgálnia, hogy a technika jelenlegi állása szerint az előbbi hatás elérhető-e az utóbbi hatás kiváltása nélkül, vagy annak kisebb mértékű kiváltásával.
- (3) Annak meghatározása során, hogy kell-e védelmet nyújtani eszközök, termékek, alkatrészek, vagy szolgáltatások bármilyen kínálata ellen a 2001/29 irányelv 6. cikkének (2) bekezdése alapján, nem szükséges figyelembe venni a jogosult által a védett művekhez való hozzáférést lehetővé tevő eszköznek tulajdonított sajátos rendeltetést. Ellenben releváns megfontolás az, hogy azokat az eszközöket, termékeket, alkatrészeket, vagy szolgáltatásokat, amelyek ellen a védelmet nyújtani kell, milyen mértékben használják, vagy használhatják a jogosult engedélyéhez kötött cselekmények lehetővé tételén kívüli egyéb jogszerű célra.