



Zbiór Orzeczeń

Sprawa C-355/12

**Nintendo Co. Ltd i in.
przeciwko
PC Box Srl
i
9Net Srl**

(wniosek o wydanie orzeczenia w trybie prejudycjalnym złożony przez Tribunale di Milano)

Dyrektywa 2001/29/WE — Prawo autorskie i prawa pokrewne w społeczeństwie informacyjnym — Pojęcie środków technologicznych — Mechanizm zabezpieczający — Urządzenie i komplementarne produkty objęte ochroną — Podobne komplementarne urządzenia, produkty lub części składowe pochodzące od innych przedsiębiorstw — Wykluczenie wszelkiej interoperacyjności między nimi — Zakres wspomnianych środków technologicznych — Znaczenie

Streszczenie – wyrok Trybunału (czwarta izba) z dnia 23 stycznia 2014 r.

1. *Zbliżanie ustawodawstw — Prawo autorskie i prawa pokrewne — Dyrektywa 2001/29 — Harmonizacja niektórych aspektów prawa autorskiego i praw pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym — Zakres stosowania — Programy komputerowe — Włączenie — Warunek — Wyraz własnej twórczości intelektualnej ich autora*

(dyrektywa 2001/29 Parlamentu Europejskiego i Rady, art. 1 ust. 1)

2. *Zbliżanie ustawodawstw — Prawo autorskie i prawa pokrewne — Dyrektywa 2001/29 — Harmonizacja niektórych aspektów prawa autorskiego i praw pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym — Skuteczne środki technologiczne — Pojęcie — System uwierzytelniania zainstalowany w części na nośniku, na którym zapisany jest chroniony utwór, i w części na urządzeniach przenośnych lub konsolach służących zapewnieniu dostępu do utworu i korzystaniu z niego — Włączenie*

(dyrektywa 2001/29 Parlamentu Europejskiego i Rady, motyw 9, art. 2–4, 6)

3. *Zbliżanie ustawodawstw — Prawo autorskie i prawa pokrewne — Dyrektywa 2001/29 — Harmonizacja niektórych aspektów prawa autorskiego i praw pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym — Skuteczne środki technologiczne — System uwierzytelniania zainstalowany w części na nośniku, na którym zapisany jest chroniony utwór, i w części na urządzeniach przenośnych lub konsolach służących zapewnieniu dostępu do utworu i korzystaniu z niego — Poszanowanie zasady proporcjonalności — Kryteria oceny*

(dyrektywa 2001/29 Parlamentu Europejskiego i Rady, motyw 48, art. 6)

1. Z art. 1 ust. 1 dyrektywy 2001/29 w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym wynika, że dyrektywa ta dotyczy ochrony prawnej praw autorskich i pokrewnych, które obejmują wyłączne prawa twórców do ich utworów. Utwory takie jak programy komputerowe podlegają ochronie prawa autorskiego, pod warunkiem że są oryginalne w tym sensie, iż stanowią własną twórczość intelektualną ich autora. Gdy chodzi o części utworu, żaden element dyrektywy 2001/29 nie wskazuje na to, że podlegają one innemu reżimowi niż ten dotyczący całego utworu. Wynika z tego, że są one chronione prawem autorskim, jeżeli jako takie przyczyniają się do oryginalności całego dzieła.

Stwierdzenia tego nie zmienia okoliczność, że dyrektywa 2009/24 stanowi *lex specialis* w stosunku do dyrektywy 2001/29. Zgodnie bowiem z art. 1 ust. 1 dyrektywy 2009/24 przewidziana w niej ochrona ogranicza się do programów komputerowych. Tymczasem gry wideo stanowią złożony materiał obejmujący nie tylko program komputerowy, ale także elementy graficzne i dźwiękowe, które – mimo że zostały zakodowane w języku programowania – mają samoistnie charakter twórczy, niedający sprowadzić się wyłącznie do wspomnianego zakodowania. W zakresie, w jakim gra wideo, w tym wypadku jej elementy graficzne i dźwiękowe, przyczyniają się do oryginalności utworu, są one, wraz z całością danego dzieła, chronione prawem autorskim w ramach reżimu ustanowionego przez dyrektywę 2001/29.

(por. pkt 21–23)

2. Artykuł 6 dyrektywy 2001/29 w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym zobowiązuje państwa członkowskie do przewidzenia stosownej ochrony prawnej przed obchodzeniem wszelkich skutecznych środków technologicznych, które zostały zdefiniowane w art. 6 ust. 3 tego aktu jako wszystkie technologie, urządzenia lub części składowe, które przy normalnym funkcjonowaniu są przeznaczone do powstrzymania lub ograniczenia czynności w odniesieniu do utworów lub innych przedmiotów objętych ochroną, które nie otrzymały zezwolenia od podmiotu praw autorskich lub prawa pokrewnego prawa autorskiemu przewidzianego przez prawo, lub prawa *sui generis* przewidzianego w rozdziale III dyrektywy 96/9 w sprawie ochrony prawnej baz danych.

Zważywszy, że wspomniane czynności stanowią – jak wynika z art. 2–4 dyrektywy 2001/29 – zwielokrotnianie, publiczne udostępnianie utworów i podawanie ich do publicznej wiadomości, a także rozpowszechnianie oryginału utworów lub ich kopii, ochrona prawna, o której mowa w art. 6 wspomnianej dyrektywy, stosuje się wyłącznie w zakresie dotyczącym ochrony podmiotu rzeczonych praw przed działaniami, dla których wymagana jest jego zgoda.

W tym względzie omawiana dyrektywa nie daje podstaw, by uznać, iż art. 6 ust. 3 tego aktu nie odnosi się do środków technologicznych, które są wbudowane po części w nośniki, na których zapisane są gry, i po części w same konsole, i które wymagają wzajemnej interakcji.

W istocie ze wspomnianego przepisu wynika, iż pojęcie skutecznych środków technologicznych zostało zdefiniowane w sposób szeroki i obejmuje zastosowanie kodu dostępu lub mechanizmu zabezpieczenia takiego jak szyfrowanie, zakłócanie czy też każda inna transformacja utworu lub przedmiotu objętego ochroną, lub mechanizmu kontroli kopiowania. Tego rodzaju definicja jest ponadto zgodna z głównym celem dyrektywy 2001/29, jakim jest – jak wynika z motywu 9 tego aktu – ustanowienie wysokiego poziomu ochrony, zwłaszcza na korzyść twórców, co ma zasadnicze znaczenie dla twórczości intelektualnej.

W tych okolicznościach dyrektywę 2001/29 należy interpretować w ten sposób, że pojęcie skutecznego środka technologicznego w rozumieniu art. 6 ust. 3 tej dyrektywy może obejmować środki technologiczne polegające głównie na wyposażeniu w system uwierzytelnienia nie tylko nośnika, na

którym zapisany jest chroniony utwór taki jak gra wideo, tak aby chronić go przed działaniami, na które nie wyraził zgody podmiot praw autorskich, ale również urządzeń przenośnych lub konsoli służących zapewnieniu dostępu do tych gier i korzystaniu z nich.

(por. pkt 24–27, 37; sentencja)

3. Ochrona prawna, o której mowa w art. 6 dyrektywy 2001/29 w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym, przed czynnościami, na które nie wyraził zgody podmiot praw autorskich, musi, w myśl art. 6 ust. 2 dyrektywy interpretowanego w świetle motywu 48 tego aktu, respektować zasadę proporcjonalności i nie powinna zabraniać urządzeń lub działań, których istotne z handlowego punktu widzenia cel i wykorzystanie są inne niż ułatwienie dokonania takich czynności poprzez obejście zabezpieczenia technicznego.

W związku z powyższym rzeczona ochrona prawna przysługuje wyłącznie środkom technologicznym, których celem jest powstrzymanie lub wyeliminowanie w stosunku do utworów czynności nieautoryzowanych przez podmiot praw autorskich, takich jak zwielokrotnianie, publiczne udostępnianie utworów i podawanie ich do publicznej wiadomości, a także rozpowszechnianie oryginału utworów lub ich kopii. Wspomniane środki muszą być właściwe z punktu widzenia osiągnięcia tego celu i nie mogą wykraczać poza to, co konieczne do jego urzeczywistnienia.

Co się tyczy środków technologicznych polegających głównie na wyposażeniu w system uwierzytelnienia nie tylko nośnika, na którym zapisany jest chroniony utwór taki jak gra wideo, tak aby chronić go przed działaniami, na które nie wyraził zgody podmiot praw autorskich, ale również urządzeń przenośnych lub konsoli służących zapewnieniu dostępu do tych gier i korzystaniu z nich, do sądu krajowego należy zweryfikowanie, czy inne środki lub środki niepodlegające zainstalowaniu na konsoli mogłyby – wciąż zapewniając porównywalny poziom ochrony praw podmiotu praw autorskich – stanowić mniejszą ingerencję w działania osób trzecich lub ustanawiać mniej ograniczeń dla owych działań. W tym zakresie należy zwrócić szczególną uwagę na koszty związane z różnymi rodzajami środków technologicznych, aspekty techniczne i praktyczne ich wprowadzenia oraz rezultaty porównania skuteczności tych różnych rodzajów środków technologicznych w zakresie ochrony praw podmiotu praw autorskich, przy czym skuteczność ta nie musi jednak być absolutna. Do sądu krajowego należy również ustalenie celu urządzeń, produktów czy części składowych umożliwiających obejście wspomnianych środków technologicznych. W tym względzie, w zależności od okoliczności, szczególne znaczenie będzie miał dowód na to, w jaki sposób owe urządzenia, produkty czy części składowe są faktycznie używane przez osoby trzecie. Sąd krajowy może między innymi przeanalizować, jak często omawiane urządzenia, produkty lub części składowe są faktycznie wykorzystywane z naruszeniem praw autorskich oraz jak często są one wykorzystywane do celów, które nie naruszają rzeczonych praw.

(por. pkt 30, 31, 38; sentencja)