



Zbierka súdnych rozhodnutí

ROZSUDOK SÚDNEHO DVORA (štvrtá komora)

z 23. januára 2014*

„Smernica 2001/29/ES — Autorské práva a s nimi súvisiace práva v informačnej spoločnosti — Pojem ‚technologické opatrenia‘ — Ochranné zariadenie — Chránené zariadenie a doplnkové výrobky — Podobné zariadenia, výrobky alebo doplnkové súčiastky, ktoré pochádzajú od iných podnikov — Vylúčenie akejkoľvek interoperability medzi nimi — Rozsah použitia týchto technologických opatrení — Relevantnosť“

Vo veci C-355/12,

ktorej predmetom je návrh na začatie prejudiciálneho konania podľa článku 267 ZFEÚ, podaný rozhodnutím Tribunale di Milano (Taliansko) z 22. decembra 2011 a doručený Súdnemu dvoru 26. júla 2012, ktorý súvisí s konaním:

Nintendo Co. Ltd,

Nintendo of America Inc.,

Nintendo of Europe GmbH

proti

PC Box Srl,

9Net Srl,

SÚDNY DVOR (štvrtá komora),

v zložení: predseda štvrtej komory L. Bay Larsen, podpredseda Súdneho dvora K. Lenaerts, vykonávajúci funkciu sudcu štvrtej komory, sudcovia M. Safjan (spravodajca), J. Malenovský a A. Prechal,

generálna advokátka: E. Sharpston,

tajomník: A. Impellizzeri, referentka,

so zreteľom na písomnú časť konania a po pojednávaní z 30. mája 2013,

so zreteľom na pripomienky, ktoré predložili:

— Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. a Nintendo of Europe GmbH, v zastúpení: M. Howe, QC, L. Lane, barrister, R. Black, C. Thomas a D. Nickless, solicitors, a G. Mondini a G. Bonelli, avvocati,

* Jazyk konania: taliančina.

— PC Box Srl, v zastúpení: S. Guerra, C. Benelli a S. Fattorini, avvocati,
— poľská vláda, v zastúpení: B. Majczyna a M. Szpunar, splnomocnení zástupcovia,
— Európska komisia, v zastúpení: E. Montaguti a J. Samnadda, splnomocnené zástupkyne,
po vypočutí návrhov generálnej advokátky na pojednávaní 19. septembra 2013,
vyhlásil tento

Rozsudok

- 1 Návrh na začatie prejudiciálneho konania sa týka výkladu článku 6 smernice Európskeho parlamentu a Rady 2001/29/ES z 22. mája 2001 o zosúladení niektorých aspektov autorských práv a s nimi súvisiacich práv v informačnej spoločnosti (Ú. v. ES L 167, s. 10; Mim. vyd. 17/001, s. 230).
- 2 Tento návrh bol podaný v rámci sporu, ktorého účastníkmi sú na jednej strane Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. a Nintendo of Europe GmbH (spoločne ďalej len „podniky Nintendo“) a na druhej strane PC Box Srl (ďalej len „PC Box“) a 9Net Srl (ďalej len „9Net“), týkajúceho sa toho, že PC Box obchoduje s „mod chips“ a „game copiers“ (ďalej len „zariadenia PC Box“) prostredníctvom webovej stránky, ktorú spravuje PC Box a prenajíma 9Net.

Právny rámec

Medzinárodné právo

- 3 Podľa článku 2 ods. 1 Dohovoru o ochrane literárnych a umeleckých diel, podpísaného 9. septembra 1886 v Berne (Parížsky akt z 24. júla 1971), v znení zmien a doplnení z 28. septembra 1979:

„Výraz ‚literárne a umelecké diela‘ zahŕňa všetky výtvary z literárnej, vedeckej a umeleckej oblasti bez ohľadu na spôsob alebo formu ich vyjadrenia...“

Právo Únie

Smernica 2001/29

- 4 Odôvodnenia 9 a 47 až 50 smernice 2001/29 znejú:

„(9) Akákoľvek harmonizácia autorských práv a s nimi súvisiacich práv musí byť založená na vysokej úrovni ochrany, pretože tieto práva sú podstatou pre duševnú tvorbu...“

...

- (47) Technologický rozvoj umožní nositeľom práv využívať technologické opatrenia určené na predchádzanie alebo obmedzenie zásahov, ktoré nie sú povolené nositeľom práv, do autorských práv, práv súvisiacich s autorským právom alebo do práva *sui generis* k databázam. Existuje však nebezpečenstvo, že bude dochádzať k nelegálnej činnosti, ktorá uľahčí alebo umožní porušovanie technickej ochrany zabezpečenej týmito opatreniami. Aby nedochádzalo k členeniu právnych

prístupov, čo by mohlo byť prekážkou fungovania vnútorného trhu, je potrebné zabezpečiť harmonizovanú právnu ochranu proti porušovaniu účinných technologických opatrení a proti zabezpečovaniu pomôcok a produktov alebo služieb na tento účel.

- (48) Táto právna ochrana sa zabezpečí vo vzťahu k technologickým opatreniam, ktoré účinne obmedzujú činnosť nepovolenú nositeľom autorských práv, práv súvisiacich s autorským právom alebo práv *sui generis* k databázam, avšak bez toho, aby bránili normálnej činnosti elektronického zariadenia a jeho technologickému vývoju. Táto právna ochrana nezahŕňa žiadnu povinnosť navrhovať pomôcky, výrobky, súčiastky alebo služby zodpovedajúce technologickým opatreniam, pokiaľ taká pomôcka, výrobok, súčiastka alebo služba inak nepodlieha zákazu uvedenému v článku 6. Takáto právna ochrana rešpektuje proporcionálnosť a nezakazuje tie pomôcky alebo činnosti, ktoré majú komerčne významný účel alebo použitie, okrem porušovania technickej ochrany. Táto ochrana predovšetkým nesmie brániť výskumu v oblasti kryptografie.
- (49) Právna ochrana technologických opatrení sa uskutočňuje bez toho, aby bolo dotknuté uplatňovanie akýchkoľvek vnútroštátnych ustanovení, ktorými sa zakazuje súkromné vlastníctvo pomôcok, výrobkov alebo súčiastok umožňujúcich porušovanie technologických opatrení.
- (50) Táto harmonizovaná právna ochrana nemá vplyv na osobitné ustanovenia o ochrane uvedené v smernici [Európskeho parlamentu a Rady 2009/24/ES z 23. apríla 2009 o právnej ochrane počítačových programov (Ú. v. EÚ L 111, s. 16)]. Predovšetkým sa nevzťahuje na ochranu technologických opatrení používaných v súvislosti s počítačovými programami, o ktorej sa výlučne hovorí v uvedenej smernici. Nesmie brániť, ani spomaľovať vývoj alebo používanie akéhokoľvek prostriedku na porušovanie niektorého technologického opatrenia, ktoré umožňuje, aby dochádzalo ku konaniu v súlade s podmienkami článku 5 ods. 3 alebo článku 6 smernice [2009/24]. Výnimky z výlučných práv k počítačovým programom sú určené výlučne článkami 5 a 6 uvedenej smernice.“

5 Článok 1 smernice 2001/29 stanovuje:

„1. Táto smernica sa týka právnej ochrany autorských práv a s nimi súvisiacich práv v rámci vnútorného trhu s osobitným dôrazom na informačnú spoločnosť.

2. S výnimkou prípadov uvedených v článku 11 sa táto smernica nezaobrá a žiadnym spôsobom neovplyvňuje existujúce ustanovenia spoločenstva súvisiace s:

a) právnou ochranou počítačových programov;

...“

6 Článok 6 ods. 1 až 3 tejto smernice stanovuje:

„1. Členské štáty poskytnú primeranú právnu ochranu proti porušovaniu akýchkoľvek účinných technologických opatrení, ktoré dotknutá osoba vykonáva s vedomím alebo opodstatneným dôvodom znalosti, že sleduje daný cieľ.

2. Členské štáty poskytnú primeranú právnu ochranu proti výrobe, dovozu, šíreniu, predaju, nájmu, propagovaniu predaja alebo nájmu, alebo vlastníctvu na komerčné účely zariadení, výrobkov alebo súčiastok alebo poskytovaniu služieb, ktoré:

a) sa ponúkajú, propagujú alebo predávajú na účel porušovania alebo

b) majú iba obmedzený komerčne významný účel alebo použitie okrem porušovania alebo

- c) sú prvotne navrhnuté, vyrobené, prispôsobené alebo prevádzkované na taký účel, aby umožnili alebo uľahčili porušovanie

akýchkoľvek účinných technologických opatrení.

3. Na účely tejto smernice sa výrazom ‚technologické opatrenia‘ rozumie akákoľvek technológia, zariadenie alebo súčiastka, ktorá pri bežnom spôsobe použitia je navrhnutá na to, aby predchádzala konaniu alebo obmedzovala konanie vo vzťahu k dielam alebo iným predmetom ochrany, ktoré nie je povolené nositeľom autorského práva alebo akéhokoľvek iného práva súvisiaceho s autorským právom ustanoveného vnútroštátnym právnym predpisom alebo práva *sui generis* ustanoveného v kapitole III smernice [Európskeho parlamentu a Rady 96/9/ES z 11. marca 1996 o právnej ochrane databáz (Ú. v. ES L 77, s. 20; Mim. vyd. 13/015, s. 459)]. Technologické opatrenia sa pokladajú za ‚účinné‘, keď je použitie chráneného diela alebo predmetu ochrany kontrolované nositeľom práv uplatnením kontroly prístupu alebo ochranným procesom, ako je šifrovanie, kódovanie alebo iný prenos diela alebo iného predmetu ochrany, alebo kopírovací kontrolný mechanizmus, ktorý má ochranný cieľ.“

Smernica 2009/24

- 7 Článok 1 ods. 1 smernice 2009/24 znie takto:

„V súlade s ustanoveniami tejto smernice členské štáty chránia počítačové programy podľa autorského práva ako literárne diela v zmysle Bernského dohovoru o ochrane literárnych a umeleckých diel. Na účely tejto smernice zahŕňa pojem ‚počítačové programy‘ aj ich prípravný koncepčný materiál.“

Talianske právo

- 8 Článok 102c zákona č. 633 o ochrane autorských práv a ďalších práv s nimi súvisiacich (legge n. 633 – Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio) z 22. apríla 1941 (GURI č. 166 zo 16. júla 1941) v znení legislatívneho dekrétu č. 68, ktorým sa preberá smernica Európskeho parlamentu a Rady 2001/29/ES z 22. mája 2001 o zosúladení niektorých aspektov autorských práv a s nimi súvisiacich práv v informačnej spoločnosti (decreto legislativo n. 68 – Attuazione della direttiva 2001/29/CE sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione) z 9. apríla 2003 (riadna príloha ku GURI č. 87 zo 14. apríla 2003), stanovuje:

„1. Nositelia autorského práva a s nimi súvisiacich práv, ako aj práva upraveného v článku 102a ods. 3 [týkajúce sa databáz] môžu uplatniť na diela alebo iné predmety ochrany účinné technologické ochranné opatrenia zahŕňajúce akúkoľvek technológiu, zariadenie alebo súčiastku, ktoré sú v rámci bežného spôsobu použitia určené na to, aby predchádzali konaniu, ktoré nie je povolené nositeľom práv, alebo ho obmedzovali.

2. Technologické ochranné opatrenia sa pokladajú za účinné, keď je použitie diela alebo iného predmetu ochrany kontrolované nositeľmi práv uplatnením kontroly prístupu alebo ochranným procesom, ako je šifrovanie, kódovanie alebo iný prenos diela alebo iného predmetu ochrany, alebo ak je toto použitie obmedzené prostredníctvom mechanizmu kontroly kopírovania, ktorý má ochranný cieľ.

3. Tento článok nemá vplyv na uplatnenie ustanovení týkajúcich sa počítačových programov, ktoré sa nachádzajú v hlave I kapitole IV časti VI.“

Spor vo veci samej a prejudiciálne otázky

- 9 Podniky Nintendo, členovia skupiny tvorcov a výrobcov videohier, obchodujú s dvomi druhmi výrobkov pre tieto hry, a to s prenosnými systémami, konzolami „DS“, a s neprenosnými hernými systémami, konzolami „Wii“.
- 10 Podniky Nintendo prijali technologické opatrenia, konkrétne systém rozpoznávania inštalovaný v konzolách, ako aj zašifrovaný kód fyzického nosiča, na ktorom sú zapísané videohry chránené autorským právom. Tieto opatrenia zamedzujú používaniu nelegálnych rozmnožením videohier. Hry nemožno bez kódu spustiť ani na jednom z dvoch druhov zariadení, s ktorými obchodujú podniky Nintendo.
- 11 Z návrhu na začatie prejudiciálneho konania takisto vyplýva, že tieto technologické opatrenia zamedzujú tomu, aby sa na konzolách používali programy, hry a vo všeobecnosti multimediálny obsah, ktorého pôvodcom nie je Nintendo.
- 12 Podniky Nintendo zaznamenali existenciu zariadení PC Box, ktoré po nainštalovaní na konzolu obchádzajú systém ochrany nachádzajúci sa v hardvéri a umožňujú protiprávne používanie videohier.
- 13 Keďže sa domnievali, že hlavným účelom zariadení PC Box je obchádzať technologické opatrenia na ochranu hier Nintendo a vyhnúť sa im, podniky Nintendo podali proti spoločnostiam PC Box a 9Net žalobu na Tribunale di Milano.
- 14 PC Box obchoduje s originálnymi konzolami Nintendo v kombinácii s dodatočným softvérom, ktorý tvoria určité aplikácie nezávislých výrobcov, „homebrews“, vytvorené výslovne na to, aby sa na takých konzolách používali, pričom ich používanie vyžaduje predchádzajúcu inštaláciu zariadení PC Box, ktoré znefunkčnia nainštalované zariadenie tvoriace technologické ochranné opatrenie.
- 15 Podľa názoru spoločnosti PC Box je skutočným účelom, ktorý sledujú podniky Nintendo, zamedziť používaniu nezávislého softvéru, ktorý nepredstavuje nelegálnu rozmnoženinu videohry, ale je určený na to, aby na konzolách umožnil prehrávanie MP3 súborov, filmov a videí s cieľom tieto konzoly plne využiť.
- 16 Vnútroštátny súd sa domnieva, že ochranu videohier nemožno zúžiť na ochranu, ktorá sa má poskytnúť počítačovým programom. Aj keď je totiž funkčnosť videohier založená na počítačovom programe, tento program sa spúšťa a napreduje podľa príbehu, ktorý vopred určili autori uvedených hier tak, aby sa v ňom objavovali rôzne obrázky a zvuky, ktoré majú určitú koncepčnú autonómiu.
- 17 Tento súd sa pýta, či zavedenie ochranných technologických opatrení, aké vo veci samej používa Nintendo, nepresahuje to, čo na tento účel stanovuje článok 6 smernice 2001/29, ako sa vykladá s ohľadom na jej odôvodnenie 48.
- 18 Za týchto okolností Tribunale di Milano rozhodol prerušiť konanie a položiť Súdnemu dvoru nasledujúce prejudiciálne otázky:
 - „1. Má sa článok 6 smernice [2001/29], a to aj s ohľadom na odôvodnenie 48 tejto smernice, vykladať tak, že ochrana technologických ochranných opatrení týkajúcich sa diel alebo predmetov ochrany, ktoré sú chránené autorskými právami, môže zahŕňať aj systém vyrábaný a predávaný rovnakou spoločnosťou, v ktorého hardvéri je nainštalované zariadenie určené na detekciu spúšťacieho kódu, bez ktorého nie je možné z nosiča obsahujúceho chránené dielo (videohra vyrábaná rovnakou spoločnosťou, ako aj tretími subjektmi, nositeľmi autorských práv) toto dielo zobraziť a použiť v rámci predmetného systému s tým dôsledkom, že uvedené zariadenie vytvára uzavretý celok bez interoperateľnej schopnosti vo vzťahu k zariadeniam a doplnkovým výrobkom, ktoré nepochádzajú od výrobcu samotného systému?

2. Môže sa článok 6 smernice [2001/29], a to aj s ohľadom na odôvodnenie 48 tejto smernice, v prípade, že je potrebné posúdiť, či použitie výrobku alebo súčiastky na účely obchádzania technologických ochranných opatrení prevažuje, alebo nie nad iným účelom alebo komerčne významným využitím, vykladať tak, že vnútroštátny súd má použiť hodnotiace kritériá takého druhu, ktoré zdôrazňujú osobitné určenie stanovené nositeľom práv vo vzťahu k výrobku, do ktorého je vložený chránený obsah, alebo, alternatívne či súběžne, kvantitatívne kritériá týkajúce sa porovnávateľného rozsahu použitia alebo kvalitatívne kritériá, čiže kritériá vzťahujúce sa na povahu a význam samotného použitia?“

O prejudiciálnych otázkach

- 19 Svojimi otázkami, ktoré je potrebné skúmať spoločne, sa vnútroštátny súd v podstate po prvé pýta, či sa smernica 2001/29 má vykladať v tom zmysle, že pojem „účinné technologické opatrenia“ v zmysle článku 6 ods. 3 tejto smernice môže zahŕňať technologické opatrenia, ktoré pozostávajú predovšetkým z toho, že rozpoznávacím zariadením sa nevybaví iba nosič obsahujúci chránené dielo, akým je videohra, s cieľom jeho ochrany proti konaniu, ktoré nie je povolené nositeľom autorského práva, ale aj prenosné zariadenia alebo konzoly, ktoré sú určené na zabezpečenie prístupu k týmto hrám a ich používaniu.
- 20 Po druhé tento súd Súdnemu dvoru kladie v podstate otázku, podľa akých kritérií treba preskúmať rozsah právnej ochrany proti porušovaniu účinných technologických opatrení v zmysle článku 6 smernice 2001/29. Osobitne chce uvedený súd vedieť, či sú v tomto ohľade relevantné jednak osobitné určenie stanovené nositeľom práv vo vzťahu k výrobku, do ktorého je vložený chránený obsah, akými sú konzoly Nintendo, a jednak rozsah, povaha a význam používania zariadení, výrobkov alebo súčiastok, ktoré sú schopné obchádzať uvedené účinné technologické opatrenia, akými sú zariadenia PC Box.
- 21 V tejto súvislosti je potrebné na úvod uviesť, že smernica 2001/29 sa týka, ako to vyplýva najmä z jej článku 1 ods. 1, právnej ochrany autorských práv a s nimi súvisiacich práv zahŕňajúcich výlučné práva autorov, pokiaľ ide o ich diela. Čo sa týka diel, akými sú počítačové programy, sú chránené autorským právom pod podmienkou, že sú pôvodné, teda predstavujú výsledok vlastnej duševnej tvorby autora (pozri rozsudok zo 16. júla 2009, Infopaq International, C-5/08, Zb. s. I-6569, bod 35).
- 22 Pokiaľ ide o časti diela, treba konštatovať, že nič v smernici 2001/29 nenasvedčuje tomu, že by sa na takéto časti vzťahoval iný režim ako na celé dielo. Z toho vyplýva, že sú chránené autorským právom, len čo sa samy osebe podieľajú na pôvodnosti celého diela (pozri rozsudok Infopaq International, už citovaný, bod 38).
- 23 Toto konštatovanie nie je spochybnené skutočnosťou, že smernica 2009/24 predstavuje *lex specialis* vo vzťahu k smernici 2001/29 (pozri rozsudok z 3. júla 2012, UsedSoft, C-128/11, bod 56). Ochrana, ktorú poskytuje smernica 2009/24, sa totiž podľa jej článku 1 ods. 1 obmedzuje na počítačové programy. Ako pritom vyplýva z návrhu na začatie prejudiciálneho konania, videohry, o aké ide vo veci samej, predstavujú komplexný útvar zahŕňajúci nielen počítačový program, ale aj grafické a zvukové prvky, ktoré sú síce kódované v informatickom jazyku, ale majú vlastnú tvorivú hodnotu, ktorú nemožno obmedziť na uvedené kódovanie. Pokiaľ sa časti videohry, v prejednávanej veci tieto grafické a zvukové prvky, podieľajú na pôvodnosti diela, sú chránené spolu s celým dielom autorským právom v rámci režimu, ktorý zaviedla smernica 2001/29.
- 24 Čo sa týka článku 6 smernice 2001/29, je potrebné uviesť, že ten ukladá členským štátom povinnosť poskytnúť primeranú právnu ochranu proti porušovaniu akýchkoľvek účinných „technologických opatrení“, ktoré sú v jeho odseku 3 definované ako akákoľvek technológia, zariadenie alebo súčiastka, ktoré sú pri bežnom spôsobe použitia určené na to, aby vo vzťahu k dielam alebo iným predmetom

ochrany predchádzali konaniu, ktoré nie je povolené nositeľom autorského práva alebo s ním súvisiaceho práva stanoveného právnym predpisom alebo práva *sui generis* stanoveného v kapitole III smernice 96/9, alebo aby také konanie obmedzovali.

- 25 Toto konanie predstavuje, ako vyplýva z článkov 2 až 4 smernice 2001/29, rozmnožovanie, verejný prenos diel a ich sprístupňovanie verejnosti, ako aj šírenie originálu alebo rozmnoženín diel, pričom právna ochrana uvedená v článku 6 tejto smernice sa uplatní iba s cieľom chrániť tohto nositeľa proti konaniu, na ktoré sa vyžaduje jeho povolenie.
- 26 V tomto ohľade treba po prvé konštatovať, že nič v tejto smernici neumožňuje prijať záver, že jej článok 6 ods. 3 sa netýka technologických opatrení, o aké ide vo veci samej, ktoré sú čiastočne včlenené do fyzických nosičov hier a čiastočne do konzol a ktoré vyžadujú vzájomnú súčinnosť medzi nimi.
- 27 Ako totiž uviedla generálna advokátka v bode 43 návrhov, z uvedeného ustanovenia vyplýva, že pojem „účinné technologické opatrenia“ je definovaný široko a zahŕňa uplatnenie kontroly prístupu alebo ochranného procesu, akým je šifrovanie, kódovanie alebo iný prenos diela či iného predmetu ochrany alebo kopírovací kontrolný mechanizmus. Taká definícia je navyše v súlade s hlavným cieľom smernice 2001/29, ktorým je, ako vyplýva z jej odôvodnenia 9, zaviesť vysokú úroveň ochrany najmä v prospech autorov, čo je podstatné pre duševnú tvorbu.
- 28 Za týchto okolností je opodstatnený záver, že technologické opatrenia, o aké ide vo veci samej, ktoré sú čiastočne včlenené do fyzických nosičov videohier a čiastočne do konzol a ktoré vyžadujú vzájomnú súčinnosť medzi nimi, patria pod pojem „účinné technologické opatrenia“ v zmysle článku 6 ods. 3 smernice 2001/29, ak ich cieľom je predchádzať konaniu, ktoré je na ujmu práv nositeľa chránených touto smernicou, alebo majú také konanie obmedziť.
- 29 Po druhé treba preskúmať, podľa akých kritérií je namieste preskúmať rozsah právnej ochrany proti porušovaniu účinných technologických opatrení v zmysle článku 6 smernice 2001/29.
- 30 Ako generálna advokátka uviedla v bodoch 53 až 63 návrhov, skúmanie tejto otázky si vyžaduje zohľadniť skutočnosť, že právna ochrana proti konaniu, ktoré nositeľ autorského práva nepovolil, musí podľa článku 6 ods. 2 smernice 2001/29 vykladaného so zreteľom na jej odôvodnenie 48 rešpektovať zásadu proporcionality a nesmie zakazovať zariadenia alebo činnosti, ktoré majú komerčne iný účel alebo použitie než uľahčovať také konanie prostredníctvom obchádzania technickej ochrany.
- 31 Uvedená právna ochrana sa tak poskytne iba pre technologické opatrenia, ktoré vo vzťahu k dielam sledujú cieľ predchádzať konaniu uvedenému v bode 25 tohto rozsudku, ktoré nositeľ autorského práva nepovolil, alebo majú také konanie obmedzovať. Uvedené opatrenia musia byť vhodné na dosiahnutie tohto cieľa a nesmú ísť nad rámec toho, čo je na tento účel nevyhnutné.
- 32 V tomto kontexte je nevyhnutné preskúmať, či by iné opatrenia alebo opatrenia neinštalované na konzolách mohli spôsobiť menšie zásahy do činností tretích osôb, ktoré si nevyžadujú povolenie nositeľa autorského práva, alebo menšie obmedzenia týchto činností a pritom by stále mohli poskytnúť porovnateľnú ochranu právam uvedeného nositeľa.
- 33 Na tento účel je relevantné zohľadniť najmä pomerné náklady rôznych druhov technologických opatrení, technické a praktické aspekty ich zavedenia, ako aj porovnanie účinnosti týchto rôznych druhov technologických opatrení, pokiaľ ide o ochranu práv nositeľa, pričom však táto účinnosť nemusí byť absolútna.

- 34 Ako generálna advokátka uviedla v bode 67 svojich návrhov, posúdenie predmetného rozsahu právnej ochrany sa nemá uskutočniť v závislosti od osobitného použitia konzol, ako ho stanovil nositeľ autorského práva. Naopak, musí zohľadniť kritériá stanovené v článku 6 ods. 2 smernice 2001/29, pokiaľ ide o zariadenia, výrobky alebo súčiastky schopné obchádzať ochranu účinných technologických opatrení.
- 35 Konkrétnejšie toto ustanovenie ukladá členským štátom povinnosť poskytnúť primeranú právnu ochranu proti takým zariadeniam, výrobkom alebo súčiastkam, ktorých cieľom je obchádzať uvedenú ochranu účinných technologických opatrení, ktoré majú iba obmedzený komerčne významný účel alebo obmedzené iné použitie než obchádzanie tejto ochrany, alebo ktoré sú prvotne navrhnuté, vyrobené, prispôbené alebo prevádzkované s cieľom umožniť alebo uľahčiť toto obchádzanie.
- 36 V tomto ohľade bude na účely preskúmania účelu týchto zariadení, výrobkov alebo súčiastok v závislosti od predmetných okolností osobitne relevantný dôkaz o tom, ako ich skutočne používajú tretie osoby. Vnútroštátny súd môže najmä preskúmať, ako často sú zariadenia PC Box v skutočnosti používané na to, aby umožnili používanie nepovolených rozmnožení hier Nintendo a s licenciou Nintendo na konzolách Nintendo, a ako často sú tieto zariadenia používané na účely, ktoré neporušujú autorské právo k hrám Nintendo a s licenciou Nintendo.
- 37 Vzhľadom na predchádzajúce úvahy treba na položené otázky odpovedať tak, že smernica 2001/29 sa má vykladať v tom zmysle, že pojem „účinné technologické opatrenia“ v zmysle článku 6 ods. 3 tejto smernice môže zahŕňať technologické opatrenia, ktoré pozostávajú predovšetkým z toho, že rozpoznávacím zariadením sa nevybaví iba nosič obsahujúci chránené dielo, akým je videohra, s cieľom jeho ochrany proti konaniu, ktoré nie je povolené nositeľom autorského práva, ale aj prenosné zariadenia alebo konzoly, ktoré sú určené na zabezpečenie prístupu k týmto hrám a ich používaniu.
- 38 Vnútroštátnemu súdu prináleží overiť, či by iné opatrenia alebo opatrenia neinštalované na konzolách mohli spôsobiť menšie zásahy do činností tretích osôb alebo menšie obmedzenia týchto činností a pritom by stále mohli poskytnúť porovnateľnú ochranu právam ich nositeľa. Na tento účel je relevantné zohľadniť najmä pomerné náklady rôznych druhov technologických opatrení, technické a praktické aspekty ich zavedenia, ako aj porovnanie účinnosti týchto rôznych druhov technologických opatrení, pokiaľ ide o ochranu práv nositeľa, pričom však táto účinnosť nemusí byť absolútna. Tomuto súdu takisto prináleží preskúmať účel zariadení, výrobkov alebo súčiastok schopných obchádzať uvedené technologické opatrenia. V tomto ohľade bude v závislosti od predmetných okolností osobitne relevantný dôkaz o tom, ako ich skutočne používajú tretie osoby. Vnútroštátny súd môže najmä preskúmať, ako často sú tieto zariadenia, výrobky alebo súčiastky v skutočnosti používané v rozpore s autorským právom a ako často sú používané na účely, ktoré toto právo neporušujú.

O trovách

- 39 Vzhľadom na to, že konanie pred Súdnym dvorom má vo vzťahu k účastníkom konania vo veci samej incidenčný charakter a bolo začaté v súvislosti s prekážkou postupu v konaní pred vnútroštátnym súdom, o trovách konania rozhodne tento vnútroštátny súd. Iné trovy konania, ktoré vznikli v súvislosti s predložením pripomienok Súdnemu dvoru a nie sú trovami uvedených účastníkov konania, nemôžu byť nahradené.

Z týchto dôvodov Súdny dvor (štvrtá komora) rozhodol takto:

Smernica Európskeho parlamentu a Rady 2001/29/ES z 22. mája 2001 o zosúladiení niektorých aspektov autorských práv a s nimi súvisiacich práv v informačnej spoločnosti sa má vykladať v tom zmysle, že pojem „účinné technologické opatrenia“ v zmysle článku 6 ods. 3 tejto smernice môže zahŕňať technologické opatrenia, ktoré pozostávajú predovšetkým z toho, že

rozpoznávacím zariadením sa nevybaví iba nosič obsahujúci chránené dielo, akým je videohra, s cieľom jeho ochrany proti konaniu, ktoré nie je povolené nositeľom autorského práva, ale aj prenosné zariadenia alebo konzoly, ktoré sú určené na zabezpečenie prístupu k týmto hrám a ich používaniu.

Vnútroštátnemu súdu prináleží overiť, či by iné opatrenia alebo opatrenia neinštalované na konzolách mohli spôsobiť menšie zásahy do činností tretích osôb alebo menšie obmedzenia týchto činností a pritom by stále mohli poskytnúť porovnateľnú ochranu právam ich nositeľa. Na tento účel je relevantné zohľadniť najmä pomerné náklady rôznych druhov technologických opatrení, technické a praktické aspekty ich zavedenia, ako aj porovnanie účinnosti týchto rôznych druhov technologických opatrení, pokiaľ ide o ochranu práv nositeľa, pričom však táto účinnosť nemusí byť absolútna. Tomuto súdu takisto prináleží preskúmať účel zariadení, výrobkov alebo súčiastok schopných obchádzať uvedené technologické opatrenia. V tomto ohľade bude v závislosti od predmetných okolností osobitne relevantný dôkaz o tom, ako ich skutočne používajú tretie osoby. Vnútroštátny súd môže najmä preskúmať, ako často sú tieto zariadenia, výrobky alebo súčiastky v skutočnosti používané v rozpore s autorským právom a ako často sú používané na účely, ktoré toto právo neporušujú.

Podpisy