



Rättsfallssamlingen

Mål C-355/12

**Nintendo Co. Ltd m.fl.
mot
PC Box Srl
och
9Net Srl**

(begäran om förhandsavgörande från Tribunale di Milano)

”Direktiv 2001/29/EG — Upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället — Begreppet tekniska åtgärder — Skyddsanordning — Apparat och tillbehör som åtnjuter skydd — Liknande anordningar, produkter eller komponenter från andra företag — Uteslutande av all interoperabilitet mellan dessa — Omfattningen av dessa tekniska åtgärder — Relevans”

Sammanfattning – Domstolens dom (fjärde avdelningen) av den 23 januari 2014

1. *Tillnärmning av lagstiftning — Upphovsrätt och närstående rättigheter — Direktiv 2001/29 — Harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället — Tillämpningsområde — Datorprogram — Omfattas — Villkor — Upphovsmannens egen intellektuella skapelse*

(Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29, artikel 1.1)

2. *Tillnärmning av lagstiftning — Upphovsrätt och närstående rättigheter — Direktiv 2001/29 — Harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället — Effektiva tekniska åtgärder — Begrepp — Igenkänningsanordning installerad i det lagringsmedium som innehåller det skyddade verket och i bärbara apparater och konsoler som används för att spelen ska kunna användas — Omfattas*

(Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29, skäl 9 samt artiklarna 2–4 och 6)

3. *Tillnärmning av lagstiftning — Upphovsrätt och närstående rättigheter — Direktiv 2001/29 — Harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället — Effektiva tekniska åtgärder — Igenkänningsanordning installerad i det lagringsmedium som innehåller det skyddade verket och i bärbara apparater och konsoler som används för att spelen ska kunna användas — Iakttagande av proportionalitetsprincipen — Bedömningskriterier*

(Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29, skäl 48 och artikel 6)

1. Det framgår av artikel 1.1 i direktiv 2001/29 om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället att det direktivet avser det rättsliga skyddet för upphovsrätt och närstående rättigheter, ett skydd som ger upphovsmännen en exklusiv rätt till sina verk. Vad gäller verk såsom datorprogram, åtnjuter dessa upphovsrättsligt skydd om de är originella

på så sätt att de är upphovsmannens egen intellektuella skapelse. Vad beträffar delar av ett verk, konstaterar domstolen att det inte finns något i direktiv 2001/29 som pekar mot att delar av verk ska bedömas annorlunda än hela verk. Härav följer att dessa ska åtnjuta upphovsrättsligt skydd om de i sig bidrar till originaliteten hos verket i sin helhet.

Detta gäller oaktat att direktiv 2009/24 utgör *lex specialis* i förhållande till direktiv 2001/29. Enligt artikel 1.1 i direktiv 2009/24 gäller skyddet enligt det direktivet endast datorprogram. Videospel utgör komplexa skapelser som inte bara innefattar datorprogram utan även beståndsdelar i form av bilder och ljud som, även om de förvisso har kodats i ett programmeringsspråk, har ett eget kreativt värde som inte kan reduceras till enbart programkoden. I den mån delar av ett videospel – i förevarande fall dessa beståndsdelar av bilder och ljud – bidrar till verkets originalitet är de skyddade, tillsammans med verket i dess helhet, av upphovsrätten inom ramen för det regelverk som inrättats genom direktiv 2001/29.

(se punkterna 21–23)

2. Artikel 6 i direktiv 2001/29 om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället ålägger medlemsstaterna att ge tillfredsställande rättsligt skydd mot kringgående av effektiva tekniska åtgärder, vilket i artikel 6.3 definieras som varje teknik, anordning eller komponent som har utformats till att vid normalt bruk förhindra eller begränsa handlingar, med avseende på verk eller andra alster, som inte är tillåtna av innehavaren av i lag föreskriven upphovsrätt eller närstående rättighet eller av den rätt av sitt eget slag som föreskrivs i kapitel III i direktiv 96/9 om rättsligt skydd för databaser.

Dessa handlingar består, såsom framgår av artiklarna 2–4 i direktiv 2001/29, av mångfaldigande av verk, överföring och tillgängliggörande av verk till/för allmänheten samt spridning av originalet av ett verk eller av kopior av detta. Det rättsliga skydd som avses i artikel 6 i direktivet gäller enbart i syfte att skydda upphovsrättsinnehavaren från handlingar som kräver dennes tillåtelse.

Inget i direktiv 2001/29 ger stöd för att artikel 6.3 inte skulle gälla sådana tekniska åtgärder som de i det nationella målet, vilka delvis är inbyggda i lagringsmedierna för spel och delvis i konsolerna och kräver en interaktion mellan dessa.

Det framgår av den bestämmelsen att begreppet effektiva tekniska åtgärder definieras brett och innefattar en åtkomstkontroll eller skyddsprocess, till exempel kryptering, kodning eller annan omvandling av verket eller alstret eller en kontrollmekanism för kopiering. En sådan definition är också förenlig med huvudsyftet bakom direktiv 2001/29, vilket – som framgår av skäl 9 – är att fastställa en hög skyddsnivå till fördel för bland annat upphovsmän, eftersom detta har en avgörande betydelse för det intellektuella skapandet.

Under dessa omständigheter ska direktiv 2001/29 tolkas så, att begreppet effektiva tekniska åtgärder i den mening som avses i artikel 6.3 i direktivet kan innefatta tekniska åtgärder som i huvudsak består i att förse inte bara det lagringsmedium som innehåller det skyddade verket, exempelvis ett videospel, med en igenkänningsanordning för att skydda det mot handlingar som upphovsrättsinnehavaren inte godkänt, utan även bärbara apparater eller konsoler som används för att spelen ska kunna användas.

(se punkterna 24–27 och 37 samt domslutet)

3. Det rättsliga skydd som enligt artikel 6 i direktiv 2001/29 om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället ges mot handlingar som upphovsrättsinnehavaren inte godkänt ska, i enlighet med artikel 6.2 tolkad mot bakgrund av skäl 48 i direktivet, vara förenligt med proportionalitetsprincipen och får inte medföra förbud mot sådana anordningar eller verksamheter som har något annat kommersiellt syfte eller användningsområde än att underlätta sådana handlingar genom kringgåendet av det tekniska skyddet.

Detta rättsliga skydd ges således enbart för tekniska åtgärder som har till syfte att förhindra eller begränsa sådana handlingar – beträffande ett verk – som inte är godkända av upphovsrättsinnehavaren, mångfaldigande av verk, som överföring och tillgängliggörande av verk till/för allmänheten samt spridning av originalet av ett verk eller av kopior av detta. Dessa åtgärder ska vara lämpliga för att säkerställa att syftet uppnås och får inte gå utöver vad som är nödvändigt för att uppnå detta syfte.

Vad gäller tekniska åtgärder som i huvudsak består i att förse inte bara det lagringsmedium som innehåller det skyddade verket, exempelvis ett videospel, med en igenkänningsanordning för att skydda det mot handlingar som upphovsrättsinnehavaren inte godkänt, utan även bärbara apparater eller konsoler som används för att spelen ska kunna användas, ankommer det på den nationella domstolen att pröva huruvida andra åtgärder eller åtgärder som inte vidtagits på konsolerna skulle kunna ge upphov till mindre störningar av eller mindre inskränkningar i aktiviteter från tredje mans sida, samtidigt som de skyddar rättsinnehavarnas rättigheter på ett likvärdigt sätt. Det är därvid relevant att ta hänsyn bland annat till kostnaderna för olika slags tekniska åtgärder, de tekniska och praktiska aspekterna av att genomföra dessa samt till en jämförelse av effektiviteten hos dessa olika slags tekniska åtgärder vad gäller skyddet för rättsinnehavarens rättigheter, en effektivitet som dock inte behöver vara absolut. Det ankommer även på den nationella domstolen att bedöma syftet med anordningar, produkter och komponenter som kan kringgå de tekniska åtgärderna. Bevisning om hur tredje man faktiskt använder dem är därvid särskilt relevant, sett utifrån omständigheterna i målet. Den nationella domstolen kan bland annat pröva hur ofta dessa anordningar, produkter eller komponenter faktiskt används i strid med upphovsrätten och hur ofta de används för ändamål som inte gör intrång i denna rätt.

(se punkterna 30, 31 och 38 samt domslutet)