



Kohtulahendite kogumik

EUROOPA KOHTU OTSUS (neljas koda)

23. jaanuar 2014*

Direktiiv 2001/29/EÜ — Autoriõigus ja sellega kaasnevad õigused infoühiskonnas — Mõiste „tehnilised meetmed” — Kaitseeadis — Kaitstud seade ja lisatooted — Muu ettevõtja sarnased lisaseadmed, -tooted või -komponendid — Nendevahelise koostalitlusvõime välistamine — Nende tehniliste meetmete ulatus — Asjakohasus

Kohtuasjas C-355/12,

mille ese on ELTL artikli 267 alusel Tribunale di Milano (Itaalia) 22. detsembri 2011. aasta otsusega esitatud eelotsusetaotlus, mis saabus Euroopa Kohtusse 26. juulil 2012, menetluses

Nintendo Co. Ltd,

Nintendo of America Inc.,

Nintendo of Europe GmbH

versus

PC Box Srl,

9Net Srl,

EUROOPA KOHUS (neljas koda),

koosseisus: koja president L. Bay Larsen, Euroopa Kohtu asepresident K. Lenaerts neljanda koja kohtuniku ülesannetes, kohtunikud M. Safjan (ettekandja), J. Malenovský ja A. Prechal,

kohtujurist: E. Sharpston,

kohtusekretär: ametnik A. Impellizzeri,

arvestades kirjalikus menetluses ja 30. mai 2013. aasta kohtuistungil esitatut,

arvestades kirjalikke seisukohti, mille esitasid:

— Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. ja Nintendo of Europe GmbH, esindajad: M. Howe, QC, barrister L. Lane, solicitor R. Black, solicitor C. Thomas ja solicitor D. Nickless ning avvocato G. Mondini ja avvocato G. Bonelli,

— PC Box Srl, esindajad: avvocato S. Guerra, avvocato C. Benelli ja avvocato S. Fattorini,

* Kohtumenetluse keel: itaalia.

— Poola valitsus, esindajad: B. Majczyna ja M. Szpunar,

— Euroopa Komisjon, esindajad: E. Montaguti ja J. Samnadda,

olles 19. septembri 2013. aasta kohtuistungil ära kuulanud kohtujuristi ettepaneku,

on teinud järgmise

otsuse

- 1 Eelotsusetaotlus käsitleb Euroopa Parlamendi ja nõukogu 22. mai 2001. aasta direktiivi 2001/29/EÜ autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas (EÜT L 167, lk 10; ELT eriväljaanne 17/01, lk 230) artikli 6 tõlgendamist.
- 2 Taotlus on esitatud Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. ja Nintendo of Europe GmbH (edaspidi koos „äriühingud Nintendo”) ning PC Box Srl (edaspidi „PC Box”) ja 9Net Srl (edaspidi „9Net”) vahelises kohtuvaidluses seoses sellega, et PC Box turustab niinimetatud mod-kiipe (*mod chips*) ja *game copier*’e tema hallatava veebisaidi kaudu, mida majutab 9Net.

Õiguslik raamistik

Rahvusvaheline õigus

- 3 Bernis 9. septembril 1886 allkirjastatud kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsiooni (Pariisi 24. juuli 1971. aasta leping) 28. septembril 1979. aastal muudetud redaktsiooni (edaspidi „Berni konventsioon”) artikli 2 lõikes 1 on sätestatud:

„Väljend „kirjandus- ja kunstiteosed” hõlmab igasuguseid tooteid kirjanduse, teaduse või kunsti valdkonnas, sõltumata selle väljendusviisist või -vormist [...]”

Liidu õigus

Direktiiv 2001/29

- 4 Direktiivi 2001/29 põhjendustes 9 ja 47–50 on märgitud:

„(9) Autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste ühtlustamise aluseks peab olema kõrgetasemeline kaitse, sest nimetatud õigused on olulised intellektuaalse loomingu seisukohalt. [...]”

[...]

- (47) Tehniline areng võimaldab õiguste valdajatel kasutada tehnilisi meetmeid, mille eesmärk on ennetada või piirata toiminguid, milleks puudub autoriõiguse, autoriõigusega kaasnevate õiguste või andmebaaside *sui generis* õiguse valdaja luba. Siiski on olemas oht, et ebaseaduslike toimingute abil on võimalik või lihtsam kõrvale hoida nende meetmetega korraldatud tehnilisest kaitsest. Selleks et vältida killustatud õiguslikku lähenemisviisi, mis võib pärssida siseturu toimimist, tuleb ette näha ühtlustatud õiguskaitse tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmise vastu ning selleks vajalike seadmete ja toodete või teenuste pakkumise vastu.

- (48) Sellist õiguskaitset tuleb pakkuda tehnilistele meetmetele, mis tõhusalt piiravad autoriõiguse, sellega kaasnevate õiguste või andmebaaside *sui generis* õiguste valdajate loata tehtavaid toiminguid, kuid ei takista siiski elektrooniliste seadmete normaalset tööd ning nende tehnilist arengut. Niisugune õiguskaitse ei tähenda kohustust kavandada tehnilistele meetmetele vastavaid seadmeid, tooteid, komponente või teenuseid, kui selline seade, toode, komponent või teenus ei ole muul viisil seotud artiklis 6 sätestatud keeluga. Nimetatud õiguskaitse peab lähtuma proportsionaalsusest ning ei tohi keelustada selliseid seadmeid või toiminguid, millel on peale tehnilisest kaitsest kõrvalehoidmise ka muu ärilise tähtsusega otstarve. Eelkõige ei tohiks nimetatud kaitse takistada teadustööd krüptograafia alal.
- (49) Tehniliste meetmete õiguskaitse ei mõjuta nende siseriiklike sätete kohaldamist, mis võivad keelata tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmiseks vajalike seadmete, toodete või komponentide eraomanduse.
- (50) Selline ühtlustatud õiguskaitse ei mõjuta [Euroopa Parlamendi ja nõukogu 23. aprill 2009. aasta direktiivis 2009/24/EÜ arvutiprogrammide õiguskaitse kohta (ELT L 111, lk 16)] sisalduvate konkreetsete kaitsetsätete kohaldamist. Eelkõige ei tohiks seda kohaldada arvutiprogrammidega seoses kasutatavate tehniliste meetmete kaitse puhul, mille suhtes nimetatud direktiiv on ainukohaldatav. See ei tohiks takistada ega välistada selliste tehnilisest meetmest kõrvalehoidmise vahendite arendamist või kasutamist, mis on vajalikud direktiivi [2009/24] artikli 5 lõike 3 või artikli 6 tingimustele vastavateks toiminguteks. Nimetatud direktiivi artiklitega 5 ja 6 määratakse kindlaks arvutiprogrammide suhtes ainukohaldatavate õiguste ainukohaldatavad erandid.”

5 Direktiivi 2001/29 artiklis 1 on sätestatud:

„1. Käesolev direktiiv käsitleb autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste õiguskaitset siseturu piires, rõhutades eelkõige infoühiskonna aspekti.

2. Välja arvatud artiklis 11 osutatud juhud, ei muuda ega mõjuta käesolev direktiiv mingil viisil ühenduse olemasolevaid sätteid järgmiste valdkondade kohta:

a) arvutiprogrammide õiguskaitse;

[...]”.

6 Direktiivi artikli 6 lõigetes 1–3 on sätestatud:

„1. Liikmesriigid näevad ette piisava õiguskaitse mis tahes tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmise vastu, kui asjaomase teo sooritanud isik on või põhjendatult peab olema teadlik taotletavast eesmärgist.

2. Liikmesriigid näevad ette nõuetekohase õiguskaitse selliste seadmete, toodete või komponentide tootmise, impordi, levitamise, müügi, rentimise, müügi või rentimise eesmärgil reklaamimise või kaubanduslikul eesmärgil omamise ning selliste teenuste pakkumise vastu:

a) mida edendatakse, reklaamitakse või turustatakse tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmiseks,

b) millel puudub muu märkimisväärne äriline tähtsus peale tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmise või

c) mis on eelkõige kavandatud, valmistatud, kohandatud või osutatud tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmiseks või selle soodustamiseks.

3. Käesoleva direktiivi kohaldamisel hõlmab termin „tehnilised meetmed” mis tahes tehnoloogiat, seadet või komponenti, mille eesmärk tavapärase toimimise puhul on takistada või piirata teoste või muude objektidega seotud toiminguid, milleks autoriõiguse või sellega kaasnevate õiguste valdaja või [Euroopa Parlamendi ja nõukogu 11. märtsi 1996. aasta] direktiivi 96/9/EÜ [andmebaaside õiguskaitse kohta (EÜT L 77, lk 20; ELT eriväljaanne 13/15, lk 459)] III peatükis sätestatud *sui generis* õiguse valdaja ei ole luba andnud. Tehnilised meetmed on tõhusad juhul, kui õiguste valdajad kontrollivad kaitstud teose või muu objekti kasutamist kaitse eesmärki täitva juurdepääsu kontrolli või kaitsevahendi abil, näiteks teose või muu objekti krüpteerimise, skrambleerimise või muul viisil muutmise või kopeerimiskaitsemehhanismi abil.”

Direktiiv 2009/24

- 7 Direktiivi 2009/24 artikli 1 lõige 1 on sõnastatud järgmiselt:

„Vastavalt käesoleva direktiivi sätetele kaitsevad liikmesriigid arvutiprogramme autoriõigusega kui kirjandusteoseid Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsiooni tähenduses. Käesoleva direktiivi kohaldamisel hõlmab termin „arvutiprogrammid” nende väljatöötamisele eelnevaid materjale.”

Itaalia õigus

- 8 22. aprilli 1941. aasta seaduse nr 633 autoriõiguse ja muude selle kasutamisega kaasnevate õiguste kaitse kohta (legge n. 633 – Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio) (*GURI* nr 166, 16.7.1941), mida on muudetud 9. aprilli 2003. aasta seadusandliku dekreediga nr 68, millega võeti üle direktiiv 2001/29/EÜ autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas (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) (*GURI* nr 87 regulaarne lisa, 14.4.2003), artiklis 102^{quater} on sätestatud:

„1. Autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste ning artikli 102^{bis} lõikes 3 [andmebaaside kohta] nimetatud *sui generis* õiguse valdajad võivad teosele või kaitstud objektile lisada tõhusaid tehnilisi kaitsemeetmeid, mille hulka kuulub mis tahes tehnoloogia, seade või komponent, mille eesmärk tavapärase toimimise korral on tõkestada või piirata toiminguid, milleks puudub õiguste valdaja luba.

2. Tehnilised kaitsemeetmed on tõhusad juhul, kui õiguste valdajad kontrollivad teose või kaitstud objekti kasutamist kaitse eesmärki täitva juurdepääsu kontrollimise seade või kaitsevahendi rakendamise abil, näiteks teose või kaitstud objekti krüpteerimise, skrambleerimise või muul viisil muutmise abil, või kui sellist kasutamist piirab kopeerimiskaitsemehhanism.

3. Käesolev artikkel ei piira I jaotise IV peatüki VI osas arvutiprogrammide kohta sätestatu kohaldamist.”

Põhikohtuasi ja eelotsuse küsimused

- 9 Äriühingud Nintendo, kes kuuluvad videomängude loomise ja tootmisega tegelevasse kontserni, turustavad kahte liiki videomängutooteid: esiteks kaasaskantava pihuseadme videomängusüsteeme – „DS-konsoolid” – ja teiseks kohtühendusega konsooli mängusüsteeme – „Wii” konsoolid.
- 10 Äriühingud Nintendo on võtnud kasutusele teatavad tehnilised meetmed, nimelt on konsoolidesse paigaldatud tuvastamissüsteem ning autoriõigusega kaitstud videomänge sisaldavad andmekandjad on krüpteeritud. Nende meetmete toime on tõkestada videomängude ebaseaduslike koopiate kasutamist. Mänge, millel vastav kood puudub, ei saa äriühingu Nintendo turustatava kumbagi liiki seadme abil käivitada.

- 11 Eelotsusetaotlusest nähtub samuti, et nimetatud tehnilised meetmed tõkestavad vastavatel konsoolidel selliste programmide, mängude ja muude multimeediumrakenduste kasutamist, mis ei pärine Nintendolt.
- 12 Äriühingud Nintendo on avastanud selliste PC Boxi seadmete olemasolu, mis vastavasse konsooli paigaldamise järel võimaldavad hoida riistvaral olevast kaitse süsteemist kõrvale ja kasutada videomängude piraatkoopiaid.
- 13 Kuna äriühingud Nintendo leidsid, et PC Boxi seadmete peamine otstarve on Nintendo mängude tehnilistest kaitsemeetmetest kõrvale hoida ja neid vältida, esitasid nad PC Boxi ja 9Neti vastu Tribunale di Milanole hagi.
- 14 PC Box turustab Nintendo originaalkonsoole koos lisatarkvaraga, mis kujutab endast teatavaid sõltumatute tootjate just asjaomastel konsoolidel kasutamiseks loodud rakendusi – niinimetatud *homebrews* –, mille kasutamiseks on vaja eelnevalt paigaldada PC Boxi teatavad seadmed, mis lülitavad tehnilist kaitsemeetmet sisaldava paigaldatud seadise välja.
- 15 PC Boxi arvates on äriühingute Nintendo tegelik eesmärk tõkestada sellise sõltumatu tarkvara kasutamist, mis ei kujuta endast videomängude ebaseaduslikku koopiaid, vaid mis peaksid võimaldama neil konsoolidel MP3-failide, filmide ja videote lugemist, et asjaomaseid konsoole täiel määral kasutada.
- 16 Eelotsusetaotluse esitanud kohus leiab, et videomängude kaitset ei saa taandada arvutiprogrammide suhtes ette nähtud kaitsele. Olgugi et videomäng töötab teatavas arvutiprogrammis kirjapandu järgi, algab see ja areneb edasi vastavalt mängu autorite poolt kindlaks määratud sündmustikule, nii et graafika ja vastav heli kuvatakse teataval kontseptuaalselt sõltumatul viisil.
- 17 Eelotsusetaotluse esitanud kohus küsib, kas selliste tehniliste kaitsemeetmete rakendamine nagu need, mida põhikohtuasja asjaolude kohaselt kasutab Nintendo, läheb kaugemale sellest, mis on selle kohta ette nähtud direktiivi 2001/29 artiklis 6, võttes tõlgendamisel arvesse direktiivi põhjendust 48.
- 18 Neil asjaoludel otsustas Tribunale di Milano menetluse peatada ja esitada Euroopa Kohtule järgmised eelotsuse küsimused:
 - „1. Kas direktiivi 2001/29 [...] artiklit 6 tuleb, arvestades muu hulgas sama direktiivi põhjendust 48, tõlgendada nii, et teoseid või muid autoriõigusega kaitstud objekte kaitstvate tehniliste meetmete kaitse võib laieneda ka süsteemile, mida toodab ja turustab sama ettevõtja ning mille riistvarasse on paigaldatud seadis, mis võimaldab tuvastada kaitstud teost (sama ettevõtja ja kaitstud teoste autoriõiguste valdajatest kolmandate isikute toodetud videomäng) sisaldava teistsuguse andmekandja tunnuskoode, mille puudumisel ei saa nimetatud teost selles süsteemis kuvada ja kasutada, nii et koostoimes vastava seadmega on välistatud töötamine muude lisaseadmete ja -toodetega, mis ei pärine sama süsteemi tootvalt ettevõtjalt?
 2. Kas direktiivi 2001/29 [...] artiklit 6 tuleb, arvestades muu hulgas sama direktiivi põhjendust 48, selle hindamisel, kas toote või komponendi kasutamine tehnilisest kaitsemeetmest kõrvalehoidmise otstarbel on või ei ole tähtsam mõnest muust asjassepuutuvast kaubanduslikust otstarbest või kasutusviisist, tõlgendada nii, et liikmesriigi kohus peab lähtuma sellistest olukorra hindamise kriteeriumidest, milles on pandud rõhk eriomasele otstarbele, mille autoriõiguste valdaja on kaitstud materjali sisaldavale tootele omistanud, või selle asemel või lisaks sellele kvantitatiivset laadi kriteeriumidest, mis puudutavad võrreldavate kasutusviiside ulatust, või kvalitatiivset laadi kriteeriumidest, mis seonduvad kasutusviiside endi olemuse ja tähtsusega?”

Eelotsuse küsimuste analüüs

- 19 Nende küsimustega, mida tuleb uurida koos, soovib eelotsusetaotluse esitanud kohus sisuliselt teada esiteks, kas direktiivi 2001/29 tuleb tõlgendada nii, et direktiivi artikli 6 lõike 3 tähenduses võib mõiste „tõhus tehniline meede” hõlmata ka tehnilist meetet, mis seisneb peamiselt selles, et teatav tuvastamisseadis paigaldatakse mitte üksnes kaitstud teost nagu videomäng sisaldavale kandjale, et kaitsta seda autoriõiguse valdaja loata tehtavate toimingute vastu, vaid ka pihuseadmesse või konsooli eesmärgiga tagada juurdepääs neile mängudele ja võimaldada neid kasutada.
- 20 Teiseks soovib eelotsusetaotluse esitanud kohus Euroopa Kohtult teada sisuliselt seda, milliste kriteeriumide alusel tuleb hinnata õiguskaitse ulatust tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmise vastu direktiivi 2001/29 artikli 6 tähenduses. Eelkõige soovib nimetatud kohus selles osas teada, kas sellega seoses on asjakohane esiteks see, millise eriomase otstarbe on autoriõiguste valdaja omistanud kaitstud materjali sisaldavale tootele nagu Nintendo konsoolid, ja teiseks see, millise ulatuse ja olemusega on ning kui laialt on levinud selliste PC Boxi taoliste seadmete, toodete või komponentide kasutamine, mis võimaldavad tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmist.
- 21 Selles osas tuleb kõigepealt märkida, et nagu tuleneb eelkõige direktiivi 2001/29 artikli 1 lõikest 1, käsitleb see direktiiv autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste, sh autori ainuõigus oma teosele, õiguskaitset. Niisuguseid teoseid aga nagu arvutiprogrammid kaitstakse autoriõigusega tingimusel, et need on algupärased, st tegemist on autori enese intellektuaalse loominguga (vt 16. juuli 2009. aasta otsus kohtuasjas C-5/08: Infopaq International, EKL 2009, lk I-6569, punkt 35).
- 22 Mis puutub teose osadesse, siis tuleb märkida, et direktiiv 2001/29 ei viita sellele, et nende osade suhtes kohaldatakse teistsugust korda kui tervikteose suhtes. Sellest järeldub, et osad on autoriõigusega kaitstud, kuna nad moodustavad osa tervikteose algupärasusest (vt eespool viidatud kohtuotsus Infopaq International, punkt 38).
- 23 Seda järeldust ei lükka ümber asjaolu, et direktiiv 2009/24 on direktiivi 2001/29 suhtes erinorm (vt 3. juuli 2012. aasta otsus kohtuasjas C-128/11: UsedSoft, punkt 56). Vastavalt direktiivi 2009/24 artikli 1 lõikele 1 piirneb selle direktiiviga antav kaitse arvutiprogrammidega. Nagu eelotsusetaotlusest aga nähtub, kujutavad põhikohtuasjas käsitletavad videomängud endast eri materjali kogumit, mis hõlmab mitte üksnes arvutiprogrammi, vaid ka graafilist ja helilist elementi, millel on – olgugi et informaatilisse keelde kodeeritult – omaette loominguline väärtus, mida ei saa taandada asjaomasele koodile. Kuivõrd videomängu osad, käesoleval juhul selle graafilised ja helilised elemendid, moodustavad osa tervikteose algupärasusest, on direktiiviga 2001/29 kehtestatud korra kohaselt need osad koos tervikteosega autoriõigusega kaitstud.
- 24 Direktiivi 2001/29 artikli 6 osas tuleb märkida, et see kohustab liikmesriike nägema ette piisava õiguskaitse mis tahes sellistest tõhusatest „tehnilistest meetmetest” kõrvalehoidmise vastu, mis lõike 3 kohaselt kujutavad endast mis tahes tehnoloogiat, seadet või komponenti, mille eesmärk tavapärase toimimise puhul on tõkestada või piirata teoste või muude kaitstud objektidega seotud toiminguid, milleks autoriõiguse või sellega kaasnevate õiguste valdaja või direktiivi 96/9 III peatükis sätestatud *sui generis* õiguse valdaja ei ole luba andnud.
- 25 Sellised toimingud direktiivi 2001/29 artiklite 2–4 kohaselt on reprodutseerimine, teoste üldsusele edastamine ja nende üldsusele kättesaadavaks tegemine ning teoste originaalide ja koopiade levitamine, kusjuures direktiivi artiklis 6 nimetatud õiguskaitse on kohaldatav üksnes selleks, et kaitsta kõnealust valdajat toimingute vastu, milleks on nõutav valdaja luba.
- 26 Selles osas tuleb esiteks nentida, et direktiiv ei anna alust järeldada, et direktiivi artikli 6 lõige 3 ei hõlma tehnilisi meetmeid nagu need, mida käsitletakse põhikohtuasjas, mis on osalt inkorporeeritud mängude kandjasse ja osalt konsoolidesse ning mis nõuavad nende kahe vahel infovahetust.

- 27 Nagu kohtujurist oma ettepaneku punktis 43 märkis, nähtub asjaomasest sättest, et mõiste „tõhusad tehnilised meetmed” määratlus on lai ja hõlmab juurdepääsu kontrolli või kaitsevahendit, näiteks teose või muu kaitstud objekti krüpteerimise, skrambleerimise või muul viisil muutmise või kopeerimiskaitsemehhanismi. Selline määratlus on kooskõlas direktiivi 2001/29 peamise eesmärgiga, milleks põhjenduse 9 kohaselt on kehtestada eelkõige autorite kasuks nende õiguste kõrgetasemeline kaitse, sest nimetatud õigused on olulised intellektuaalse loominguga seotud.
- 28 Neil kaalutlustel tuleb nentida, et põhikohtuasjas käsitletavat tehnilist meetmed, mis on osalt inkorporeeritud mängude kandjasse ja osalt konsoolidesse ning mis nõuavad nende kahe vahel infovahetust, kuuluvad direktiivi 2001/29 artikli 6 lõike 3 tähenduses mõiste „tõhusad tehnilised meetmed” alla, kui nende eesmärk on tõkestada või piirata toiminguid, mis rikuvad direktiiviga kaitstud autoriõigusi.
- 29 Teiseks tuleb kontrollida, milliste kriteeriumide alusel tuleb hinnata õiguskaitse ulatust tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmise vastu direktiivi 2001/29 artikli 6 tähenduses.
- 30 Nagu kohtujurist oma ettepaneku punktides 53–63 märkis, nõuab selle küsimuse kontrollimine arvestamist asjaoluga, et õiguskaitse nende toimingute vastu, milleks autoriõiguste valdaja ei ole luba andnud, peab vastavalt direktiivi 2001/29 artikli 6 lõikele 2, mida tuleb tõlgendada seoses direktiivi põhjendusega 48, lähtuma proportsionaalsuse põhimõttest ja sellega ei tohi keelata seadmeid ega toiminguid, millel on peale tehnilisest kaitsest kõrvalehoidmise läbi selliste toimingute tegemise soodustamise ka muu ärilise tähtsusega otstarve või kasutus.
- 31 Nii omistatakse sellist õiguskaitset üksnes tehnilistele meetmetele, mille otstarve on tõkestada või kõrvaldada käesoleva kohtuotsuse punktis 25 nimetatud toiminguid teoste suhtes, milleks autoriõiguse valdaja ei ole luba andnud. Nimetatud meetmed peavad olema selle eesmärgi saavutamiseks sobivad ja ei tohi minna kaugemale sellest, mis on eesmärgi saavutamiseks vajalik.
- 32 Sellega seoses on vaja kontrollida, kas on olemas muid meetmeid või meetmeid, mida ei paigaldada konsooli, mis häirivad või piiravad kolmandaid isikuid vähem toimingutes, mis ei eelda autoriõiguste valdaja luba, võimaldades samasugust õiguste valdaja õiguste kaitset.
- 33 Selles osas on asjakohane võtta arvesse eelkõige eri liiki tehniliste meetmete suhtelist maksumust, nende rakendamise tehnilisi ja praktilisi aspekte ning tõhususe võrdlust seoses õiguste valdaja õiguste kaitsega, kuigi see tõhusus ei pea olema absoluutne.
- 34 Nagu kohtujurist oma ettepaneku punktis 67 märkis, ei tule asjaomase õiguskaitse ulatuse hindamisel lähtuda konsoolide eripärasest otstarbest, mille autoriõiguste valdaja konsoolidele ette nägi. Selle asemel tuleb võtta arvesse neid kriteeriume, mis on direktiivi 2001/29 artikli 6 lõikes 2 ette nähtud seadmete, toodete või komponentide suhtes, mille abil saab tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvale hoida.
- 35 Täpsemini kohustab nimetatud säte liikmesriike nägema ette piisava õiguskaitse tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmise otstarbega seadmete, toodete või komponentide vastu, millel puudub muu märkimisväärne äriline tähtsus või piiratud kasutus peale sellest kaitset kõrvalehoidmise või mis on eelkõige kavandatud, valmistatud, kohandatud või osutatud tõhusatest tehnilistest meetmetest kõrvalehoidmiseks või selle soodustamiseks.
- 36 Selles osas on kohtuasja asjaolusid arvestades nimetatud seadmete, toodete või komponentide otstarbe hindamisel eriti olulised tõendid selle kohta, kuidas kolmandad isikud neid tegelikult kasutavad. Eelotsusetaotluse esitanud kohus võib muu hulgas kontrollida seda, kui sageli PC Boxi seadmeid tegelikult kasutatakse selleks, et võimaldada Nintendo toodetud või litsentsitud mängudest loata tehtud koopiate kasutamist Nintendo konsoolides, ja kui sageli kasutatakse neid seadmeid viisil, mis ei riku Nintendo toodetud või litsentsitud mängude autoriõigust.

- 37 Eelnimetatud kaalutlusi arvestades tuleb esitatud küsimustele vastata, et direktiivi 2001/29 tuleb tõlgendada nii, et direktiivi artikli 6 lõike 3 tähenduses võib mõiste „tõhus tehniline meede” hõlmata tehnilist meetet, mis seisneb peamiselt selles, et teatav tuvastamisseadis paigaldatakse mitte üksnes kaitstud teost nagu videomäng sisaldavale kandjale, et kaitsta seda autoriõiguse valdaja loata tehtavate toimingute vastu, vaid ka pihuseadmesse või konsooli eesmärgiga tagada juurdepääs neile mängudele ja võimaldada neid kasutada.
- 38 Siseriiklikul kohtul tuleb kontrollida, kas on olemas muid meetmeid või meetmeid, mida ei paigaldata konsooli, mis häirivad või piiravad kolmandaid isikuid vähem nende toimingutes, võimaldades samalaadset õiguste valdaja õiguste kaitset. Selles osas on asjakohane võtta arvesse eelkõige eri liiki tehniliste meetmete suhtelist maksumust, nende rakendamise tehnilisi ja praktilisi aspekte ning nende tõhususe võrdlust seoses õiguste valdaja õiguste kaitsega, kuigi see tõhusus ei pea olema absoluutne. Siseriiklikul kohtul tuleb kontrollida ka seda, mis otstarve on asjaomastel seadmetel, toodetel või komponentidel, millega võidakse vastavatest tehnilistest meetmetest kõrvale hoida. Selles osas on kohtuasja asjaolusid arvestades nimetatud seadmete, toodete või komponentide otstarbe hindamisel eriti olulised tõendid selle kohta, kuidas kolmandad isikud neid tegelikult kasutavad. Eelotsusetaotluse esitanud kohus võib muu hulgas kontrollida seda, kui sageli neid seadmeid, tooteid või komponente tegelikult kasutatakse autoriõigust rikkudes ning kui sageli neid kasutatakse eesmärkidel, millega autoriõigust ei rikuta.

Kohtukulud

- 39 Kuna põhikohtuasja poolte jaoks on käesolev menetlus eelotsusetaotluse esitanud kohtus poolelioleva asja üks staadium, otsustab kohtukulude jaotuse siseriiklik kohus. Euroopa Kohtule seisukohtade esitamise seotud kulusid, välja arvatud poolte kohtukulud, ei hüvitata.

Esitatud põhjendustest lähtudes Euroopa Kohus (neljas koda) otsustab:

Euroopa Parlamendi ja nõukogu 22. mai 2001. aasta direktiivi 2001/29/EÜ autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas tuleb tõlgendada nii, et direktiivi artikli 6 lõike 3 tähenduses võib mõiste „tõhus tehniline meede” hõlmata tehnilist meetet, mis seisneb peamiselt selles, et teatav tuvastamisseadis paigaldatakse mitte üksnes kaitstud teost nagu videomäng sisaldavale kandjale, et kaitsta seda autoriõiguse valdaja loata tehtavate toimingute vastu, vaid ka pihuseadmesse või konsooli eesmärgiga tagada juurdepääs neile mängudele ja võimaldada neid kasutada.

Siseriiklikul kohtul tuleb kontrollida, kas on olemas muid meetmeid või meetmeid, mida ei paigaldata konsooli, mis häirivad või piiravad kolmandaid isikuid vähem nende toimingutes, võimaldades samalaadset õiguste valdaja õiguste kaitset. Selles osas on asjakohane võtta arvesse eelkõige eri liiki tehniliste meetmete suhtelist maksumust, nende rakendamise tehnilisi ja praktilisi aspekte ning nende tõhususe võrdlust seoses õiguste valdaja õiguste kaitsega, kuigi see tõhusus ei pea olema absoluutne. Siseriiklikul kohtul tuleb kontrollida ka seda, mis otstarve on asjaomastel seadmetel, toodetel või komponentidel, millega võidakse vastavatest tehnilistest meetmetest kõrvale hoida. Selles osas on kohtuasja asjaolusid arvestades nimetatud seadmete, toodete või komponentide otstarbe hindamisel eriti olulised tõendid selle kohta, kuidas kolmandad isikud neid tegelikult kasutavad. Eelotsusetaotluse esitanud kohus võib muu hulgas kontrollida seda, kui sageli neid seadmeid, tooteid või komponente tegelikult kasutatakse autoriõigust rikkudes ning kui sageli neid kasutatakse eesmärkidel, millega autoriõigust ei rikuta.

Allkirjad