



Tlač a informácie

Súdny dvor Európskej únie
TLAČOVÉ KOMUNIKÉ č. 9/14
V Luxemburgu 23. januára 2014

Rozsudok vo veci C-355/12
Nintendo a i./PC Box Srl a i.

Obchádzanie ochranného systému konzoly na videohry môže byť za určitých okolností legálne

Výrobca konzoly je chránený proti tomuto obchádzaniu iba v prípade, že ochranné opatrenia majú zamedziť protiprávne používanie videohier

Nintendo obchoduje s dvomi druhmi systémov pre videohry: prenosnými konzolami „DS“ a neprenosnými konzolami „Wii“. Inštaluje systém rozpoznávania v konzolách a zašifrovaný kód do nosiča videohier, čo má za následok zamedzenie používania nelegálnych rozmnoženín videohier. Tieto technologické ochranné opatrenia zamedzujú tomu, aby sa na prístroji Nintendo dali spustiť hry bez kódu a všeobecnejšie aby sa na konzolách používal iný multimediálny obsah než ten, ktorého pôvodcom je Nintendo.

PC Box obchoduje s originálnymi konzolami Nintendo s dodatočným softvérom, ktorý tvoria aplikácie nezávislých výrobcov („homebrews“), pričom ich používanie vyžaduje, aby sa na samotných konzolách inštalovali zariadenia PC Box, ktoré obídu a znefunkčnia technologické ochranné opatrenia konzol.

Nintendo sa domnieva, že zariadenia spoločnosti PC Box majú hlavne obchádzať technologické opatrenia na ochranu jeho hier. PC Box usudzuje, že účelom, ktorý sleduje Nintendo, je zamedziť používaniu nezávislého softvéru, ktorý je určený na to, aby na konzolách umožnil prehrávanie filmov, videí a MP3 súborov, hoci tento softvér nepredstavuje nelegálnu rozmnoženinu videohier.

Tribunale di Milano (súd v Miláne, Taliansko), ktorému bol spor predložený, sa pýta Súdneho dvora na vyjasnenie rozsahu právnej ochrany, ktorej sa Nintendo môže dovoľávať na základe smernice o zosúladení autorského práva¹ s cieľom bojovať proti obchádzaniu zavedených technologických opatrení.

Vo svojom dnešnom rozsudku Súdny dvor pripomína, že videohry 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. Ako výsledok vlastnej duševnej tvorby autora sú pôvodné počítačové programy chránené autorským právom, ktoré upravuje smernica.

Smernica ukladá členským štátom povinnosť poskytnúť primeranú právnu ochranu proti obchádzaniu akýchkoľvek účinných „technologických opatrení“, ktoré sú určené na to, aby predchádzali nepovolenému rozmnožovaniu, prenosu, sprístupňovaniu verejnosti alebo šíreniu diel, alebo také konanie obmedzovali. Smernica sa spája iba s ochranou nositeľa autorského práva proti konaniu, na ktoré sa vyžaduje jeho povolenie.

Súdny dvor predovšetkým zdôrazňuje, že v súlade s hlavným cieľom smernice (teda zavedením vysokej úrovne ochrany autorov) treba pojem „účinné technologické opatrenia“ chápať v širokom zmysle vrátane uplatnenia kontroly prístupu alebo ochranného procesu (šifrovanie, kódovanie alebo iný prenos diela). Preto technologické opatrenia, ktoré sú včlenené do fyzických nosičov videohier a zároveň do konzol a ktoré vyžadujú vzájomnú súčinnosť medzi nimi, patria pod pojem

¹ 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 (Ú. v. ES L 167, s. 10; Mim. vyd. 17/001, s. 230).

„účinné technologické opatrenia“ v zmysle smernice, ak ich cieľom je predchádzať konaniu, ktoré je na ujmu práv nositeľa, alebo také konanie obmedziť.

Súdny dvor ďalej konštatuje, **že právna ochrana pokrýva iba technologické opatrenia**, ktoré sú určené na to, aby predchádzali **nepovolenému rozmnožovaniu, prenosu, sprístupňovaniu verejnosti alebo šíreniu diel, na ktoré sa vyžaduje povolenie nositeľa autorského práva**, alebo také konanie obmedzovali. Táto právna ochrana musí rešpektovať zásadu proporcionality a **nesmie zakazovať zariadenia alebo činnosti, ktoré majú komerčne iný účel alebo použitie** než obchádzať technickú ochranu na protiprávne ciele.

Súdny dvor zdôrazňuje, že rozsah právnej ochrany technologických opatrení sa nemá posudzovať v závislosti od použitia konzol, ako ho definoval nositeľ autorského práva, ale naopak treba **preskúmať účel zariadení na obchádzanie ochranných opatrení** a pritom v závislosti od predmetných okolností zohľadniť, ako ich skutočne používajú tretie osoby.

Súdny dvor tak vnútroštátnemu súdu navrhuje, aby overil, či by iné účinné ochranné opatrenia mohli spôsobiť menšie zásahy do činností tretích osôb alebo viesť k menšiemu obmedzeniu týchto činností a pritom stále poskytnúť porovnateľnú ochranu právam ich nositeľa. Na tento účel bude vnútroštátny súd môcť zohľadniť náklady rôznych druhov technologických opatrení, technické a praktické aspekty ich zavedenia, ako aj porovnanie ich jednotlivých účinností vo vzťahu k ochrane práv nositeľa, pričom však táto účinnosť nemusí byť absolútna.

Vnútroštátny súd môže tiež preskúmať, či sú zariadenia spoločnosti PC Box často používané na hranie nepovolených rozmnoženín hier Nintendo na konzolách Nintendo, alebo či sú naopak skôr používané na účely, ktoré neporušujú autorské právo.

UPOZORNENIE: Návrh na začatie prejudiciálneho konania umožňuje súdom členských štátov v rámci sporu, ktorý rozhodujú, položiť Súdnemu dvoru otázky o výklade práva Únie alebo o platnosti aktu práva Únie. Súdny dvor nerozhoduje vnútroštátny spor. Vnútroštátnemu súdu prináleží, aby rozhodol právnu vec v súlade s rozhodnutím Súdneho dvora. Týmto rozhodnutím sú rovnako viazané ostatné vnútroštátne súdne orgány, na ktoré bol podaný návrh s podobným problémom.

Neoficiálny dokument pre potreby médií, ktorý nezaväzuje Súdny dvor.

[Úplné znenie](#) rozsudku sa uverejňuje na internetovej stránke CURIA v deň vyhlásenia rozsudku.

Kontaktná osoba pre tlač: Balázs Lehoczki ☎ (+352) 4303 5499

Fotografie z vyhlásenia rozsudku sú k dispozícii na „[Europe by Satellite](#)“ ☎ (+32) 2 2964106