

Lieta C-159/23

**Lūguma sniegt prejudiciālu nolēmumu kopsavilkums saskaņā ar
Tiesas Reglamenta 98. panta 1. punktu**

Iesniegšanas datums:

2023. gada 15. marts

Iesniedzējtiesa:

Bundesgerichtshof (Vācija)

Datums, kurā pieņemts iesniedzējtiesas nolēmums:

2023. gada 23. februāris

Prasītāja un revīzijas sūdzības iesniedzēja:

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Atbildētāji un atbildētāji revīzijas tiesvedībā:

Datel Design and Development Ltd.

Datel Direct Ltd.

JS

Pamatlietas priekšmets

Intelektuālais īpašums – Direktīva 2009/24/EK – Datorprogrammu tiesiskā aizsardzība – Apjoms – Spēļu konsoļu pamataprīkojuma paplašinājumi – Jēdziens “modificēšana” – Programmatūra, kas pārveido aizsargātas datorprogrammas darbībā izmantoto mainīgo saturu

Lūguma sniegt prejudiciālu nolēmumu priekšmets un juridiskais pamats

Savienības tiesību interpretācija, LESD 267. pants

Prejudiciālie jautājumi

1) Vai pastāv iejaukšanās datorprogrammas aizsardzības jomā saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1.–3. punktu, ja tiek pārveidots nevis datorprogrammas objektkods vai pirmkods, vai tā reproducēšana, bet gan cita programma, kas darbojas vienlaikus ar aizsargāto datorprogrammu, pārveido to mainīgo saturu, kurus aizsargātā datorprogramma ir saglabājusi operatīvajā atmiņā un izmanto programmas darbībā?

2) Vai pastāv modificēšana Direktīvas 2009/24/EK 4. panta 1. punkta b) apakšpunkta izpratnē, ja tiek pārveidots nevis datorprogrammas objektkods vai pirmkods, vai tā reproducēšana, bet gan cita programma, kas darbojas vienlaikus ar aizsargāto datorprogrammu, pārveido to mainīgo saturu, kurus aizsargātā datorprogramma ir saglabājusi operatīvajā atmiņā un izmanto programmas darbībā?

Atbilstošās Savienības tiesību normas

Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 2009/24/EK (2009. gada 23. aprīlis) par datorprogrammu tiesisko aizsardzību, it īpaši 1. panta 1.–3. punkts un 4. panta [1. punkta] b) punkts

Atbilstošās valsts tiesību normas

Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte [Autortiesību un blakustiesību likums] (turpmāk tekstā – “*UrhG*”), it īpaši 69.a un 69.c pants

Īss pamatlietas faktisko apstākļu un tiesvedības izklāsts

- 1 Prasītāja kā ekskluzīva licences saņēmēja Eiropā izplata *PlayStation* spēļu konsoles, it īpaši *PlayStation Portable* (turpmāk tekstā – “*PSP*”), kas tika izplatīta līdz 2014. gadam, kā arī šīm konsolēm paredzētās spēles (turpmāk tekstā – “prasītājas spēles, programmatūra vai datorprogramma”), tostarp spēli “*MotorStorm: Arctic Edge*”. *Datel Design and Development Ltd.* (turpmāk tekstā – “pirmā atbildētāja”) un *Datel Direct Ltd.* (turpmāk tekstā – “otrā atbildētāja”) ietilpst *Datel Holdings Group* uzņēmumu grupā, kas izstrādā, ražo un izplata programmatūru, it īpaši papildu produktus prasītājas spēļu konsolēm, tostarp programmatūru “*Action Replay PSP*” un ar nosaukumu “*Tilt FX*” – papildu ievades ierīci spēļu konslei *PSP* kopā ar programmatūru. Ierīce “*Tilt FX*” ļauj vadīt spēļu konsoli ar kustībām telpā. Pirmā atbildētāja ir izstrādājusi programmatūru “*Action Replay PSP*” un “*Tilt FX*”. Otrā atbildētāja izplatīja šo programmatūru. JS (turpmāk tekstā – “trešais atbildētājs”) ir otrās atbildētājas vadītājs.

- 2 Atbildētājas programmatūras produkti darbojas tikai ar prasītājas oriģinālajām spēlēm. Šim nolūkam *PSP* tiek pieslēgts personālajam datoram un *PSP* tiek ievietota zibatmiņas karte, kurā ir ierakstīta atbildētājas programmatūra. Pēc *PSP* restartēšanas lietotājs spēļu konsolē var izvēlēties papildu izvēlnes punktu *Action Replay*, kuru izmantojot, var veikt izmaiņas atsevišķās prasītājas spēlēs. Spēlē “MotorStorm: Arctic Edge”, piemēram, tās ir opcijas *Infinite Turbo* un *All Drivers Available*, kuru rezultātā tiek atcelti *Turbo (Booster)* izmantošanas ierobežojumi vai ir pieejama tā braucēju daļa, kas citādi kļūtu pieejama tikai pēc noteikta punktu skaita sasniegšanas.
- 3 Ar “Tilt FX” programmatūru pircējs saņem sensoru, kas tiek pieslēgts *PSP* austiņu savienojumam un ļauj vadīt *PSP* ar spēļu konsoles kustībām telpā. Lai izmantotu kustību sensoru, *PSP* arī ir nepieciešams ievietot zibatmiņas karti, kā rezultātā “Tilt FX” kļūst pieejams papildu izvēlnes punkts ar spēļu izvēles sarakstu. Arī šajā gadījumā minētā programmatūra paredz iespēju spēles laikā ar taustiņu kombināciju atvērt papildu izvēlni, kas nav paredzēta oriģinālajā spēlē. Ja tajā tiek izvēlēta opcija *FX*, daži ierobežojumi netiek piemēroti. Piemēram, spēlē “MotorStorm: Arctic Edge” *Turbo* var tikt izmantots neierobežoti.
- 4 Prasītāja apgalvo, ka lietotāji, izmantojot apstrīdētos atbildētājas programmatūras produktus, modificējot tās spēļu pamatā esošo programmatūru tādā veidā, kas nav atļauts saskaņā ar autortiesībām. Par to esot atbildīgi atbildētāji. Pakārtoti, prasītāja izvirza prasījumus, kas balstīti uz konkurences tiesībām, un pakārtoti balstās arī uz delikttiesībām, ņemot vērā iejaukšanos tās izveidotajā un īstenotajā komercdarbībā.
- 5 Prasītājas prasījumi pirmajā instancē galu galā bija šādi:
 - I piespriest atbildētājiem, piedraudot ar procesuālajām sankcijām, Vācijas Federatīvajā Republikā pārtraukt
 - a) piedāvāt, pārdot, izplatīt un/vai ļaut piedāvāt, pārdot vai izplatīt programmatūru “Action Replay PSP”, ko var izmantot *PSP 1000*, *PSP 2000*, *PSP 3000* un *PSP Go* ierīču modeļos, un ar kuras palīdzību lietotājs var iejaukties *PSP* spēļu konsoles palaistajās spēlēs, kas ļauj vai atvieglo to, ka spēles, pārveidojot spēļu programmatūru, var tikt modificētas,
 - b) piedāvāt, pārdot, izplatīt un/vai ļaut piedāvāt, pārdot vai izplatīt programmatūru “Tilt FX”, kas saistīta ar kustību sensoru, ko var izmantot *PSP 1000*, *PSP 2000*, *PSP 3000* ierīču modeļos un ar kuras palīdzību lietotājs var iejaukties *PSP* spēļu konsoles palaistajās spēlēs, kas ļauj vai atvieglo to, ka spēles, pārveidojot spēļu programmatūru, var tikt modificētas,
 - c) kā arī piedāvāt lejupielādei a) un b) apakšpunktā aprakstīto programmatūru un/vai šādas programmatūras licences un/vai atjauninājumus;

- II piespriest atbildētājiem sniegt prasītājam informāciju par I punktā minēto Vācijā izplatīto preču izcelsmi un izplatīšanas kanālu, norādot ražotāju, piegādātāju un citu bijušo turētāju, komerciālo klientu un pasūtītāju vārdu vai nosaukumu un adresi, kā arī saražoto, piegādāto, saņemto un pasūtīto preču daudzumu un cenas, un iesniegt attiecīgos apliecinājošos dokumentus (cenu piedāvājumus, rēķinus, pavadzīmes un muitas dokumentus) hronoloģiskā secībā sakārtotā sarakstā, sākot no 2008. gada janvāra;
 - III konstatēt, ka atbildētājiem ir solidāra atbildība atlīdzināt prasītājam visus zaudējumus, kas tai ir radušies un joprojām rodas tādēļ, ka atbildētāji veic un ir jau veikuši I punktā aprakstītās darbības.
- 6 Pakārtoti, attiecībā uz pirmo atbildētāju prasītāja lūdz aizliegt tai atbalstīt galvenajā prasījumā I punktā minētās darbības. Tālāk, pakārtoti, piespriest atbildētājiem atturēties no tā, ka tiek pieļauta vai atvieglota spēļu konsoles aizsardzības pasākumu pret pavairošanu apiešana.
 - 7 Pirmajā instancē (*LG Hamburg* [Hamburgas apgabaltiesas] spriedums, 2012. gada 24. janvāris, 310 0 199/10, *juris*) otrajai atbildētājam un trešajam atbildētājam tika piespriests sods atbilstoši galvenajiem prasījumiem, pirmajai atbildētājai tika piespriests tikai atturēties no nelikumīgas darbības atbilstoši pirmajam pakārtotajam prasījumam, bet pārējā daļā prasība tika noraidīta.
 - 8 Lietas dalībnieki pārsūdzēja spriedumu. Apelācijas tiesvedībā prasītāja turpināja uzturēt savus prasījumus saskaņā ar I un III punktu attiecībā uz otro un trešo atbildētāju, kā arī lūdza:
 - I piespriest pirmajai atbildētājai, piedraudot ar procesuālajām sankcijām, Vācijas Federatīvajā Republikā pārtraukt piedāvāt, pārdot vai izplatīt programmatūru “Action Replay PSP”, ko var izmantot *PSP 1000*, *2000*, *3000* un *PSP GO* ierīču modeļos, kā arī ar kustību sensoru saistīto programmatūru “Tilt FX”, ar kuru palīdzību lietotājs var iejaukties *PSP* spēļu konsoles palaistajās spēlēs, kas pieļauj vai atvieglo to, ka spēles, pārveidojot spēļu programmatūru, var tikt modificētas, vai arī piedāvāt lejupielādei atjauninājumus šādai programmatūrai;
 - II piespriest pirmajai, otrajai un trešajam atbildētājam sniegt prasītājam informāciju par to, kādā apmērā tie ir veikuši I punktā minētās darbības, iesniedzot sarakstu, no kura izriet:
 - a) ražotāju, piegādātāju un citu bijušo turētāju vārdi vai nosaukumi un adreses,
 - b) piegāžu apjoms, tipa apzīmējumi, preču numuri, piegādes laiki un piegādes cenas,
 - c) ražošanas izmaksas, ieskaitot visus izmaksu faktorus, kā arī gūtā peļņa,

- d) atsevišķie piedāvājumi, norādot piedāvātos daudzumus, tipa apzīmējumus, preču numurus, piedāvājuma laiku un piedāvājuma cenas,
 - e) veiktās reklāmas veids un apjoms, iedalot pēc reklāmas nesēja, eksemplāru skaita, publicēšanas laika un izplatīšanas teritorijas, kā arī
 - f) komerciālo pircēju un komerciālo piedāvājumu adresātu vārdi vai nosaukumi un adreses;
- III atzīt, ka pirmā atbildētāja solidāri ar otro un trešo atbildētāju ir atbildīga atlīdzināt prasītājam visus zaudējumus, kas tai ir radušies un vēl radīsies tādēļ, ka pirmā atbildētāja veic un ir jau veikusi I punktā aprakstītās darbības.
- 9 Apelācijas tiesa (*OLG Hamburg* [Federālās zemes Augstākā tiesa Hamburgā], *GRUR* 2022, 483. lpp.) noraidīja prasītājas apelācijas sūdzību un, pamatojoties uz atbildētāju apelācijas sūdzību, grozīja pirmās instances tiesas spriedumu un noraidīja prasību kopumā.
- 10 Apelācijas tiesa uzskatīja prasību, kas pamatota ar autortiesību pārkāpumu, par pieņemamu, bet nepamatotu. Prasītāja neesot tiesīga izvirzīt prasījumus par atturēšanos no nelikumīgas darbības saskaņā ar *UrhG* 97. panta 1. punkta pirmo teikumu un 69.c panta 2. punktu. Atbildētājas programmatūras izmantošanas rezultātā netiek modificētas datorprogrammas, uz kurām balstās prasītājas oriģinālās spēles. Ir tiesa, ka prasītājas spēles atbilda datorprogrammas prasībām saskaņā ar *UrhG* 69.a pantu. Tomēr datorprogrammas autortiesību aizsardzības objekts saskaņā ar *UrhG* 69.a un 69.c pantu esot programmas objektkoda un pirmkoda dati, kā arī datorprogrammas iekšējā struktūra un organizācija, bet ne tās programmai atbilstīga darbība. Atbildētājas programmatūra nepārveidojot nedz pašas programmas, nedz *PSP* operatīvajā atmiņā augšupielādētās programmu kopijas. Tās paralēlās komandas tikai pārveidoja operatīvajā atmiņā datorspēles saglabātos mainīgos datus un tādējādi izmainīja spēles rezultātu. Prasītājas pārstāvētā funkcionālā pieeja, ka neatkarīgi no ietekmes uz programmas kodu vai tā pārveidotās reproducēšanas arī tad ir jāpieņem modificēšana, ja citādā veidā notiek iejaukšanās programmas darbībā, neesot saderīga ar datorprogrammas aizsardzības objektu saskaņā ar *UrhG* 69.a pantu. Uz datorprogrammas programmai atbilstīgu darbību neattiecoties *UrhG* 69.c panta 2. punktā paredzētās ekskluzīvās tiesības uz modificēšanu. Datorprogrammas autoram neesot no *UrhG* 69.a un 69.c panta izrietošu prasījumu, lai viņa programma tiktu izmantota tikai tā, kā viņš to sākotnēji bija paredzējis hronoloģiskā secībā, ja vien spēle, kā šajā gadījumā, tostarp trešo personu iejaukšanās gadījumā, darbojas saskaņā ar programmu un ja atsevišķās spēles situācijas ir paredzētas pašā spēles programmatūrā.
- 11 Ar savu apelācijas tiesā pieļauto revīzijas sūdzību, kuru atbildētāji lūdz noraidīt, prasītāja turpina uzturēt savus apelācijas instancē iesniegtos prasījumus.

Īss lūguma sniegt prejudiciālu nolēmumu motīvu izklāsts

- 12 Revīzijas sūdzības apmierināšana attiecībā uz prasītājas galvenajiem prasījumiem ir atkarīga no tā, vai atbildētājas programmatūras izmantošana aizskar prasītājas apgalvotās ekskluzīvās tiesības uz datorprogrammas modificēšanu saskaņā ar *UrhG* 69.c panta 2. punktu. Piemērojot šo tiesību normu, rodas jautājumi par Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1.–3. punkta un 4. panta 1. punkta b) apakšpunkta interpretāciju.
- 13 Prasītāja norāda uz to, ka ir pārkāptas datorprogrammas modificēšanas ekskluzīvās tiesības, uz kurām tā atsaucas, saskaņā ar *UrhG* 69.c panta 2. punktu.
- 14 Par pirmo jautājumu: šaubas ir par to, vai Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1. un 2. punkts ir jāinterpretē tādējādi, ka saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1.–3. punktu notiek iejaukšanās datorprogrammas aizsardzības jomā, ja tiek pārveidots nevis datorprogrammas objektkods vai pirmkods, vai tā reproducēšana, bet gan cita programma, kas darbojas vienlaikus ar aizsargāto datorprogrammu, pārveido to mainīgo saturu, kurus aizsargātā datorprogramma ir saglabājusi operatīvajā atmiņā un izmanto programmas darbībā.
- 15 Saskaņā ar apelācijas tiesas konstatējumiem, kurus revīzijas sūdzības iesniedzēja nav apstrīdējusi, atbildētājas programmatūras produkti savu iedarbību izvērs, programmas ielādi operatīvajā atmiņā atstājot neskartu, bet ietekmējot programmas darbību, pārveidojot spēlei paraksti raksturīgos mainīgos. Tiek pārveidotas nevis pašas komandas operatīvajā atmiņā, bet gan tikai (mainīgie) dati, ko spēles programmatūra tās izpildes laikā saglabā operatīvajā atmiņā. Arī prasītājas spēles programmatūras programmas komandas paliek aktīvas un to iekšējā struktūra paliek neskarta. Tiek pārveidoti tikai dati, kas spēles laikā tiek ģenerēti operatīvajā atmiņā. Tādējādi spēles komandas tiek izpildītas, pamatojoties uz citām vērtībām, nevis tām vērtībām, kas šajā laikā būtu radušās, ja spēle tiktu izpildīta parastajā kārtībā. Pat izmantojot atbildētājas programmatūru, spēles vienmēr darbojas tā, kā tās ir ieprogrammētas. Tomēr noteikti spēlē ģenerēti dati (piemēram, *Turbo* izmantošana) ar atbildētājas programmatūras produktiem operatīvajā atmiņā tiek aizstāti ar vērtībām, kuras zina un var interpretēt arī pati spēle. Šādā veidā programmai tiek simulēta situācija, kas parastā spēles darbībā gan var rasties un programmā pastāv, bet kas konkrētajā spēles rezultāta gadījumā nerastos. Piemēram, atbildētājas programmatūra nedod spēlei komandu, kas izraisa “sadursmi ar apmali”; tā tikai ietekmē laiku un biežumu, kādā spēle izpilda šo arī sākotnēji spēlē iekļauto komandu.
- 16 Tādējādi šajā strīdā izšķiroša nozīme ir tam, vai to mainīgo saturs, kurus datorprogramma saglabā un izmanto spēļu konsoles operatīvajā atmiņā, vēl ietilpst tiesību uz datorprogrammu aizsardzības jomā. Šajā ziņā ir jāņem vērā, ka attiecīgo mainīgo kategorija katrā ziņā prasītājas spēles programmatūrā ir paredzēta un ar atbildētājas programmatūras iejaukšanos spēles laikā tiek pārveidots tikai mainīgo saturs, kā rezultātā, piemēram, izmainās no mainīgo vērtības atkarīgās komandas izpildes laiks vai biežums. Ir apšaubāms, vai tikai šādas spēles laikā operatīvajā

atmiņā ģenerēto mainīgo ietekmēšanas rezultātā notiek iejaukšanās datorprogrammā autortiesību izpratnē.

- 17 Saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1. punkta pirmo teikumu (skat. *UrhG* 69.a panta 4. punktu) dalībvalstis ar autortiesību tiesību aktiem aizsargā datorprogrammas, tāpat kā Bernes konvencija par literāro un mākslas darbu aizsardzību (turpmāk tekstā – “Bernes konvencija”) paredz aizsargāt literārus darbus. Atbilstoši Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1. punkta otrajam teikumam un *UrhG* 69.a panta 1. punktam jēdziens “datorprogramma” attiecas arī uz programmu sagatavošanas un noformējuma materiāliem. Saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 2. punkta pirmo teikumu un *UrhG* 69.a panta 2. punkta pirmo teikumu datorprogrammas ir aizsargātas visās to formās. Atbilstoši Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 2. punkta otrajam teikumam un *UrhG* 69.a panta 2. punkta otrajam teikumam autortiesības neaizsargā idejas un principus, kas ir pamatā visiem datorprogrammu elementiem, ieskaitot idejas un principus, kas ir pamatā saskarnēm. Saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 3. punkta pirmo teikumu un *UrhG* 69.a panta 3. punkta pirmo teikumu datorprogrammu aizsargā, ja tā ir oriģināla tādā ziņā, ka tā ir autora paša intelekta radīta. Lai noteiktu, vai tā ir jāaizsargā, saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 3. punkta otro teikumu un *UrhG* 69.a panta 3. punkta otro teikumu nelieto nekādus citus kritērijus.
- 18 Gan Direktīvā 2009/24/EK paredzētā regulējuma formulējums, gan regulējuma konteksts un izstrādes vēsture varētu liecināt par labu tādai datorprogrammas jēdziena interpretācijai, kas ir vērsta uz pirmkodu un objektkodu kā programmas izstrādātāja (autora) paša radītā darba izpausmes formu un tādējādi neietver spēles laikā datora operatīvajā atmiņā ģenerēto mainīgo datu ietekmēšanu.
- 19 Saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1. punkta pirmā teikuma formulējumu datorprogrammas ir aizsargājamas ar autortiesību aktiem kā literāri darbi Bernes konvencijas izpratnē. Datorprogramma sākotnēji ir tikusi sagatavota “pirmkoda” formā saprotamā programmēšanas valodā, pirms dators to ir pārvērtis izpildāmā formā, proti, “objektkodā”, izmantojot īpašu programmu, ko sauc par “kompilatoru” (skat. Tiesas spriedumu, 2021. gada 6. oktobris, *Top System*, C-13/20, EU:C:2021:811, 35. punkts). TRIPS līguma 10. panta 1. punktā ir paredzēts, ka datorprogrammas neatkarīgi no tā, vai tās ir izteiktas pirmkodā vai objektkodā, tiek aizsargātas kā literāri darbi saskaņā ar Bernes konvenciju. Tādējādi datorprogrammas pirmkods un objektkods ir tās izpausmes formas, un līdz ar to uz tām attiecas datorprogrammām piemērojamo autortiesību aizsardzība. Ar Direktīvu 2009/24/EK piešķirtās aizsardzības objekts attiecas uz visām izpausmes formām, kas ļauj reproducēt datorprogrammu dažādās datorvalodās, tādās kā pirmkods un objektkods (Tiesas spriedumi, 2010. gada 22. decembris, *Bezpečnostní softwarová asociace*, C-393/09, EU:C:2010:816, 33.–35. punkts, kā arī 2021. gada 6. oktobris, *Top System*, C-13/20, EU:C:2021:811, 36. punkts). Par to liecina arī Direktīvas 2009/24/EK 15. apsvērums, saskaņā ar kuru nesankcionēta attiecīgās datorprogrammas koda pavairošana, tulkošana, piemērošana vai pārveidošana pārkāpj autora tiesības.

- 20 Šķiet, ka arī Savienības tiesību normu par datorprogrammu autortiesību aizsardzību izstrādes vēsture liecina par labu izpratnei, kuras pamatā ir programmēšanas rezultāta atspoguļojums. Tādējādi, veicot Direktīvas 91/250/EEK, kas tika aizstāta ar Direktīvu 2009/24/EK, sagatavošanas darbus Eiropas Komisija ir pieņēmusi, ka datorprogramma ir jāsaprot kā komandu secība, kuras mērķis ir veikt noteiktu funkciju vai uzdevumu (Komisijas Priekšlikums direktīvai par datorprogrammu tiesisko aizsardzību, COM (88) 816 galīgā redakcija, OV EK C 91/4, 5. un 9. lpp.; skat. arī Eiropas Komisijas Lēmumu, 2004. gada 24. marts, COMP/C-3/37.792, K(2004)900, galīgā redakcija, 21. lpp., *Microsoft*). Tas atbilst Pasaules intelektuālā īpašuma organizācijas (turpmāk tekstā – “*WIPO*”) Paraugnoteikumu par datorprogrammatūras aizsardzību (*GRUR Int.* 1978, 286. lpp.) 1. panta 1. punktam. Saskaņā ar to datorprogramma ir komandu rinda, ar kuru, kad tā ir iekļauta datorlasāmā medijā, datoram, kuram ir informācijas apstrādes iespējas, var likt īstenot, veikt vai izpildīt noteiktu funkciju, uzdevumu vai rezultātu.
- 21 Pamatojoties uz šiem principiem, Direktīvas 2009/24/EK 1. pantā paredzētā aizsardzības joma šajā gadījumā nav pārkāpta. Tādējādi apelācijas tiesa, pusēm to neapstrīdot, ir konstatējusi, ka programmatūra, ko prasītāja ir izmantojusi *PSP*, atbilst datorprogrammas prasībām, taču atbildētājas programmatūra nepārveido nedz programmas objektkoda un pirmkoda datus, nedz spēļu programmatūras iekšējo struktūru un organizāciju vai prasītājas izplatīto spēļu operētājsistēmas programmatūru.
- 22 Savukārt revīzijas sūdzības iesniedzēja uzskata, ka gan Direktīvas 2009/24/EK formulējums, gan izstrādes vēsture liecina par labu operatīvajā atmiņā ielādēto attiecīgo mainīgo satura iekļaušanai datorprogrammas aizsardzības jomā Direktīvas 2009/24/EK 1. panta izpratnē. Tā apgalvo, ka no *WIPO* paraugnoteikumu 1. panta 1. punktā sniegtās datorprogrammas definīcijas kā tādu komandu rindas, ar kuru, kad tā ir iekļauta datorlasāmā medijā, datoram, kuram ir informācijas apstrādes iespējas, var likt īstenot, veikt vai izpildīt noteiktu funkciju, uzdevumu vai rezultātu, izriet, ka nozīme ir vadošo programmas struktūru galīgumam. Tādēļ jēdziens “datorprogramma” ietverot arī visas komandu izpildes procesa daļas, kas sekmē plānoto rezultātu sasniegšanu vai noteiktu funkciju nodrošināšanu. Strīdā aplūkoto datorspēļu mērķis esot ar spēles dinamiskas darbības palīdzību radīt izklaidējošu un rosinošu spēļu pieredzi. Dinamiskā spēles darbība esot programmas komandu un mainīgo datu, kas ietekmējot programmas komandas, mijiedarbības rezultāts. Spēļu norise esot atkarīga no operatīvajā atmiņā saglabātajiem mainīgiem datiem, kurus spēļu programmatūra nemitīgi pārveido atkarībā no spēles gaitas. Tādējādi programmas norise esot atkarīga no tā, ka spēles laikā tiek ģenerēti konkrēti parametri, kuri vēlāk atbilstoši programmai atkal tiek izmantoti. Lai sasniegtu konkrēti autora noteiktu rezultātu (piemēram, *Booster* [pastiprinātāja] izmantošanas iespējas izsmelšanos) kā šīs dinamiskās programmas darbības iznākumu, esot obligāti nepieciešams izmantot atbilstoši autora gribai tieši šim procesam operatīvajā atmiņā saglabātos mainīgos. Attiecīgi operatīvajā atmiņā saglabātās vērtības neesot tikai nejauši, tehniski nenovēršami spēles gaitas produkti. Programmai dotais mērķis – konkrēta spēļu

pieredze – paredz, ka operatīvajā atmiņā var piekļūt noteiktiem mainīgiem datiem. Ja tajā, pārkāpjot spēles noteikumus, programmas tālākajā norisē tiktu ievadīti citi dati, izmainītos spēļu pieredze. Programmā izvirzītais mērķis netiktu sasniegts.

- 23 Iesniedzējtiesa uzskata, ka ir apšaubāms, vai, nosakot datorprogrammas aizsardzības jomu, var ņemt vērā programmas izstrādātāja gribu, ko raksturo izvirzītais mērķis – izveidot izklaidējošu spēles darbību, par programmas komandu pamatu padarīt tikai tos mainīgos datus, kas atbilstoši spēles noteikumiem tiek ģenerēti programmas darbības laikā. Atbilstoši Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 2. punktam šajā direktīvā paredzētā aizsardzība ir piemērojama datorprogrammām visās to formās (pirmais teikums); šīs direktīvas izpratnē autortiesības neaizsargā idejas un principus, kas ir pamatā visiem datorprogrammu elementiem, ieskaitot idejas un principus, kas ir pamatā saskarnēm (otrais teikums; skat. arī Direktīvas 2009/24/EK 11. apsvērumu). Starptautiskajās tiesībās gan WIPO Līguma par autortiesībām 2. pantā, gan TRIPS līguma 9. panta 2. punktā ir paredzēts, ka autortiesību aizsardzība attiecas uz izpausmes formām, bet ne uz idejām, procedūrām, darbības metodēm vai matemātiskām koncepcijām kā tādām. Nedz datorprogrammas funkcionalitāte, nedz programmēšanas valoda un datu datņu formāts, kas izmantoti kādā datorprogrammā, lai lietotu dažas tās funkcijas, nav šīs programmas izpausmes forma Direktīvas 91/250/EEK 1. panta 2. punkta izpratnē. Ja tiktu pieļauts, ka ar autortiesībām var aizsargāt datorprogrammas funkcionalitāti, tas nozīmētu dot iespēju monopolizēt idejas, kaitējot tehnikas progresam un rūpnieciskajai attīstībai (Tiesas spriedums, 2012. gada 2. maijs, *SAS Institute*, C-406/10, EU:C:2012:259, 35.–40. punkts). Attiecīgi datorprogrammas izmantošanas rezultāts programmas darbībā nebūtu jāiekļauj datorprogrammas aizsardzībā.
- 24 Revīzijas sūdzības iesniedzēja norāda, ka saskaņā ar Direktīvas 2009/24/EK 1. panta 1. punkta pirmo teikumu dalībvalstis ar autortiesību aktiem aizsargā datorprogrammas kā literārus darbus Bernes konvencijas izpratnē. Ar autortiesību aktiem esot aizsargājama ne tikai konkrētā teksta versija un līdz ar to idejas tiešais noformējums, bet arī darba individuāli veidotas sastāvdaļas un formu veidojošie elementi, kas, piemēram, var izpausties darbības gaitā un ainu noformējumā. Attiecībā uz datorprogrammām no tā izrietot, ka papildus mašīnlasāmajam kodam aizsargājama ir arī programmas koncepcija kā programmas individuāli veidota sastāvdaļa, tātad, arī operatīvajā atmiņā saglabātie mainīgie dati.
- 25 Šim viedoklim nevarētu piekrist. Darbības gaita un ainu noformējums var izpausties programmas objektkoda un pirmkoda datos. To varētu attiecināt arī uz mainīgajiem, kurus izstrādātājs paredzējis kā kategoriju un kas līdznosaka darbības gaitu. Tomēr saskaņā ar apelācijas tiesas konstatējumiem atbildētājas programmatūra tieši neiejaucas šajos izstrādātāja izveidotajos programmas darbību nosakošajos elementos, bet gan tikai pārveido lietotāja spēles laikā ģenerēto mainīgo saturu. Tomēr šis saturs pats par sevi nav autora individuāli izveidotas struktūras izpausme, bet gan attiecas uz no lietotāja rīcības atkarīgo konkrēto programmas darbību. Atbildētājas programmatūra nepārveido darbības gaitu vai ainu noformējumu, bet tikai darbību virknes vai ainu sekvenču

attēlošanas secību vai biežumu. Tādējādi revīzijas sūdzības iesniedzējas apgalvotās darbības gaitai un ainu noformējumam piemērojamās autortiesību aizsardzības mērķis, savukārt, ir programmas idejas, programmas darbības un programmas funkcionalitātes aizsardzība, kas Direktīvā 2009/24/EK nav paredzēta.

- 26 Par otro jautājumu: skaidrības labad turklāt ir jāprecizē, vai pastāv modificēšana Direktīvas 2009/24/EK 4. panta 1. punkta b) apakšpunkta izpratnē, ja tiek pārveidots nevis datorprogrammas objektkods vai pirmkods, vai tā reproducēšana, bet gan cita programma, kas darbojas vienlaikus ar aizsargāto datorprogrammu, pārveido to mainīgo saturu, kurus aizsargātā datorprogramma ir saglabājusi operatīvajā atmiņā un izmanto programmas darbībā.
- 27 Apelācijas tiesa, pamatojoties uz savu vērtējumu, ka šajā strīdā atbildētājas programmatūra neizskar datorprogrammas aizsardzības objektu saskaņā ar *UrhG* 69.a pantu, jo netika pārveidots prasītājas datorprogrammas objektkods vai pirmkods, vai tās iekšējā struktūra, pieņēma, ka nepastāv modificēšana *UrhG* 69.c panta 2. punkta izpratnē. Funkcionāla pieeja, saskaņā ar kuru neatkarīgi no ietekmes uz programmas kodu vai neatkarīgi no programmas koda modificētas reproducēšanas varētu uzskatīt, ka pastāv modificēšana arī tad, ja programmas darbībā notiek iejaukšanās citādā veidā, nav saderīga ar *UrhG* 69.a pantā paredzēto aizsardzības objektu. Tas tādēļ, ka programmai atbilstīga darbība neesot daļa no datorprogrammas aizsardzības objekta, un tāpēc uz to neattiecas *UrhG* 69.c pantā paredzētās ekskluzīvās tiesības uz aizsardzību pret ārēju ietekmi. Nedz programmas funkcionalitāte ietilpst datorprogrammas aizsardzībā, nedz arī darba vienkārša izmantošana, atšķirībā no tehniskajām lietošanas tiesībām, ir ietverta kā autortiesību aktos paredzēts lietošanas veids. Tādējādi datorprogrammas autoram nav no *UrhG* 69.a, 69.c panta izrietošas prasījuma tiesības, lai viņa programma tiktu izmantota tikai tā, kā viņš to ir paredzējis, ja vien spēle, tostarp trešo personu iejaukšanās gadījumā, darbojas saskaņā ar programmu un ja atsevišķās spēles situācijas ir paredzētas pašā spēlē.
- 28 Turpretim revīzijas sūdzības iesniedzēja uzskata, ka modificēšana nenozīmē iejaukšanos programmas būtībā. Šajā ziņā būtiski esot tas, ka programmas darbība konkrētā spēles situācijā paredz pavisam konkrētu mainīgo satura saglabāšanu un turpmāku izmantošanu un ka citu mainīgo saturu būtu jāsaglabā tikai citos apstākļos. Jau nepareizu mainīgo satura izmantošana esot pārkāpums.
- 29 Par to, vai pieņemumam par modificēšanu Direktīvas 2009/24/EK 4. panta 1. punkta b) apakšpunkta un *UrhG* 69.c panta 2. punkta izpratnē, ir nepieciešams, lai tiek pārveidota datorprogrammas būtība pirmkoda vai objektkoda veidā, pastāv domstarpības. Saskaņā ar vienu no viedokļiem, lai pieņemtu, ka pastāv modificēšana, ir pietiekami, ja, neiejaucoties programmas būtībā, notiek iejaukšanās datorprogrammas darbībā (*OLG Hamburg*, GRUR–RR 2013, 13. lpp. [juris 62. punkts]). Saskaņā ar citu viedokli, lai pastāvētu modificēšana, vienmēr ir nepieciešama iejaukšanās pirmkodā vai objektkodā un šajā izpratnē datorprogrammas būtībā (*LG München I* [Minhenes pirmā apgabaltiesa], MMR

2015, 660. lpp. [*juris* 288. un 289. punkts]; *LG Hamburg* [Hamburgas apgabaltiesa], CR 2016, 782. lpp. [*juris* 28. punkts]; *LG Hamburg* lēmums, 2016. gada 22. jūlijs, 308 O 244/16, BeckRS 2016, 137325. lpp. [*juris* 11. punkts]; *LG Hamburg*, GRUR–RR 2022, 253. lpp. [*juris* 52. punkts]). Iesniedzējtiesa sliecas piekrist pēdējam viedoklim. Jau formulējums “modificēt”, kā arī angļu valodas versijā izmantotais jēdziens *alteration*, liecina par to, ka ir nepieciešama ietekme uz pirmkodu vai objekt kodu un nepietiek tikai ar programmas darbības gaitā ģenerēto mainīgo funkciju rezultātu ietekmēšanu. Tomēr, iespējams, citādi būtu, ja, ņemot vērā pirmo prejudiciālo jautājumu, Tiesa šādus funkciju rezultātus uzskatītu par daļu no datorprogrammas autortiesību aizsardzības. Šajā strīdā, ņemot vērā attiecīgo mainīgo satura ietekmēšanu, arī pastāvētu iejaukšanās datorprogrammā, kas to pārveido.

DARBA VERSIJA