

SENTENCIA DEL TRIBUNAL DE PRIMERA INSTANCIA (Sala Tercera)  
de 30 de septiembre de 2003 \*

En el asunto T-243/01,

Sony Computer Entertainment Europe Ltd, con domicilio social en Londres (Reino Unido), representada por el Sr. P. De Baere, abogado, que designa domicilio en Luxemburgo,

parte demandante,

contra

Comisión de las Comunidades Europeas, representada por el Sr. R. Wainright, en calidad de agente, que designa domicilio en Luxemburgo,

parte demandada,

que tiene por objeto la anulación del Reglamento (CE) n° 1400/2001 de la Comisión, de 10 de julio de 2001, relativo a la clasificación de ciertas mercancías en la Nomenclatura Combinada (DO L 189, p. 5; corrigendum publicado en las versiones alemana, inglesa, finlandesa, portuguesa y sueca del DO 2001, L 191, p. 49),

\* Lengua de procedimiento: inglés.

EL TRIBUNAL DE PRIMERA INSTANCIA  
DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS (Sala Tercera),

integrado por los Sres. K. Lenaerts, Presidente, J. Azizi y M. Jaeger, Jueces;

Secretario: Sr. J. Plingers, administrador;

habiendo considerado los escritos obrantes en autos y celebrada la vista el 13 de febrero de 2003;

dicta la siguiente

**Sentencia**

**Marco jurídico**

*1. Generalidades*

- 1 Para aplicar el Arancel Aduanero Común, y para facilitar la elaboración de las estadísticas del comercio exterior de la Comunidad y otras políticas comunitarias relativas a la importación o a la exportación de mercancías, mediante la adopción del Reglamento (CEE) n° 2658/87 del Consejo, de 23 de julio de 1987, relativo a la Nomenclatura Arancelaria y Estadística y al Arancel Aduanero Común (DO

L 256, p. 1; en lo sucesivo, «Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada»), el Consejo estableció una nomenclatura completa de las mercancías objeto de operaciones de importación o de exportación en la Comunidad (en lo sucesivo, «Nomenclatura Combinada»). Esta nomenclatura figura en el anexo I de dicho Reglamento.

- 2 La Nomenclatura Combinada se basa en el sistema armonizado mundial de designación y de codificación de las mercancías (en lo sucesivo, «sistema armonizado», al que es idéntica en lo que se refiere a las partidas y las subpartidas de seis dígitos; sólo los dígitos séptimo y octavo son subdivisiones propias de la Nomenclatura Combinada. El sistema armonizado se instauró bajo los auspicios de la Organización Mundial de Aduanas (en lo sucesivo, «OMA»), antiguo Consejo de Cooperación Aduanera.
  
- 3 Para garantizar la aplicación uniforme de la Nomenclatura Combinada en la Comunidad, la Comisión puede adoptar determinadas medidas que se enumeran en el artículo 9 del Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada. Entre esas medidas figura la posibilidad de que la Comisión adopte reglamentos para la clasificación de mercancías especiales en la Nomenclatura Combinada [artículo 9, apartado 1, letra a), primer guión; en lo sucesivo, «Reglamento de clasificación arancelaria»].
  
- 4 Para explicar más extensamente la aplicación del sistema armonizado, la OMA publica regularmente Notas Explicativas del Sistema Armonizado (en lo sucesivo, «NESA»). Del mismo modo, para garantizar la aplicación de la Nomenclatura Combinada, la Comisión elabora Notas Explicativas de la Nomenclatura Combinada [artículo 9, apartado 1, letra a), segundo guión; en lo sucesivo, «NENC»]. Dichas notas, que se publican regularmente en el Diario Oficial, no sustituyen a las NESA, sino que deben considerarse complementarias a éstas y consultarse conjuntamente.

## 2. *Las reglas generales de interpretación de la Nomenclatura Combinada*

- 5 Las reglas generales de interpretación, que figuran en el capítulo A del título I de la Nomenclatura Combinada, establecen los principios según los cuales deben clasificarse las mercancías en la Nomenclatura Combinada. La regla general n° 1 dispone que «los títulos de las secciones, de los capítulos o de los subcapítulos sólo tienen un valor indicativo, ya que la clasificación está determinada legalmente por los textos de las partidas y de las notas de sección o de capítulo y, si no son contrarias a los textos de dichas partidas y notas, de acuerdo con las reglas siguientes».
- 6 Entre las «reglas siguientes», la regla 3 establece:

«Cuando una mercancía pudiera clasificarse, en principio, en dos o más partidas por aplicación de la regla 2 b) o en cualquier otro caso, la clasificación se realizará como sigue:

[...]

- b) Los productos mezclados, las manufacturas compuestas de materias diferentes o constituidas por la unión de artículos diferentes y las mercancías presentadas en juegos o surtidos acondicionados para la venta al por menor, cuya clasificación no pueda efectuarse aplicando la regla 3 a), se clasificarán según la materia o el artículo que les confiera el carácter esencial, si fuera posible determinarlo.

[...]»

7 En cuanto a la regla 6, establece:

«La clasificación de mercancías en las subpartidas de una misma partida está determinada legalmente por los textos de estas subpartidas y de las notas de subpartida así como, *mutatis mutandis*, por las reglas anteriores, bien entendido que sólo pueden compararse subpartidas del mismo nivel. A efectos de esta regla, también se aplican las notas de sección y de capítulo, salvo disposición en contrario.»

### 3. *Texto de las partidas y subpartidas y de las notas de capítulos y secciones*

#### *Subpartida 8471 50 90*

8 Al adoptarse el Reglamento (CE) n° 1400/2001 de la Comisión, de 10 de julio de 2001, relativo a la clasificación de ciertas mercancías en la Nomenclatura Combinada (DO L 189, p. 5; en lo sucesivo, «Reglamento impugnado»), las partidas y subpartidas correspondientes al código NC 8471 50 90 eran del siguiente tenor literal:

«8471 Máquinas automáticas para tratamiento o procesamiento de datos y sus unidades; lectores magnéticos u ópticos, máquinas para registro de datos sobre soportes en forma codificada y máquinas para tratamiento o procesamiento de estos datos, no expresadas ni comprendidas en otra parte;

8471 50            Unidades de proceso digitales (excepto las de las subpartidas 8471 41 u 8471 49), aunque incluyan en la misma envoltura uno o dos de los tipos siguientes de unidades: unidad de memoria, unidad de entrada y unidad de salida:

8471 50 10        Destinadas a aeronaves civiles

8471 50 90        Las demás.»

- 9    La partida 8471 forma parte del capítulo 84, «Reactores nucleares, calderas, máquinas, aparatos y artefactos mecánicos; partes de estas máquinas o aparatos». Este capítulo forma parte, a su vez, de la sección XVI de la Nomenclatura Combinada, «máquinas y aparatos, material eléctrico y sus partes; aparatos de grabación o reproducción de sonido, aparatos de grabación o reproducción de imágenes y sonido en televisión, y las partes y accesorios de estos aparatos». Con arreglo a la nota 1 p) de la sección XVI, ésta «no comprende [...] los artículos del capítulo 95».
- 10   El capítulo 84 comprende, con carácter preliminar, varias notas, notas de subpartidas y notas complementarias. Entre estas notas, la nota 5 establece:

«A) En la partida 8471, se entiende por “máquinas automáticas para tratamiento de información”:

a) las máquinas digitales capaces de:

- 1) registrar el programa o los programas de proceso y, por lo menos, los datos inmediatamente necesarios para la ejecución de ese o de esos programas;

- 2) programarse libremente por el usuario de acuerdo con sus necesidades;
  
- 3) realizar cálculos aritméticos definidos por el usuario, y
  
- 4) realizar, sin intervención humana, un programa de proceso en el que puedan, por decisión lógica, modificar la ejecución durante el tratamiento;

[...]

E) Las máquinas que realicen una función propia distinta del procesamiento de datos y que incorporen o trabajen en unión con una máquina automática para el procesamiento de datos se clasifican en la partida que corresponda a su función o, en su defecto, en una partida residual.»

*Las subpartidas 8524 39 10 y 8524 39 90*

<sup>11</sup> Al adoptarse el Reglamento impugnado, el texto de las partidas y subpartidas correspondientes a los códigos NC 8524 39 10 y 8524 39 90 era el siguiente:

«8524           Discos, cintas y demás soportes para grabar sonido o grabaciones análogas, grabados, incluso las matrices y moldes galvánicos para fabricación de discos (excepto los productos del capítulo 37):

8524 31           Discos para sistema de lectura por rayos láser:

[...]

8524 39           Los demás:

8524 39 10       Para reproducir representaciones de instrucciones, datos, sonido e imágenes grabadas en forma binaria legibles por una máquina, que puedan ser manipulados o permitan interactuar al usuario mediante una máquina automática de tratamiento o procesamiento de datos

8524 39 90       Los demás.»

<sup>12</sup> El capítulo 85 lleva la rúbrica «Máquinas, aparatos y material eléctrico y sus partes; aparatos de grabación o reproducción de sonido, aparatos de grabación o reproducción de imagen y sonido en televisión, y las partes y accesorios de estos aparatos». Al igual que el capítulo 84 forma parte de la sección XVI.



*La subpartida 9504 10 00*

- 13 Al adoptarse el Reglamento impugnado, la partida y las subpartidas correspondientes al código 9504 10 00 eran del siguiente tenor literal:

«9504 Artículos para salas de juego, juegos de mesa o salón, incluidos los juegos con motor o mecanismo, billares, mesas especiales para juegos de casino y juegos de bolos automáticos:

9504 10 00 Videojuegos del tipo de los utilizados con receptor de televisión.»

- 14 La partida 9504 forma parte del capítulo 95 de la sección XX de la Nomenclatura Combinada. La sección XX lleva el epígrafe «Mercancías y productos diversos». En cuanto al capítulo 95, lleva por rúbrica «Juguetes, juegos y artículos para recreo o para deporte; sus partes y accesorios».

- 15 Por último, la NESA relativa a la partida 9504 establece que no se incluyen en esta partida:

«[...]

- b) las máquina y aparatos que respondan a las disposiciones de la Nota 5 A) del capítulo 84, aunque puedan programarse para videojuegos (p. 84.71).

[...]»

#### 4. *Información arancelaria vinculante*

- 16 En virtud de los artículos 11, apartado 1, y 12 del Reglamento (CEE) n° 2913/92 del Consejo, de 12 de octubre de 1992, por el que se aprueba el Código aduanero comunitario (DO L 302, p. 1; en lo sucesivo, «Código aduanero»), los operadores económicos pueden obtener información arancelaria vinculante (en lo sucesivo, «IAV») de las autoridades aduaneras. Se trata de información sobre la clasificación arancelaria de determinadas mercancías que vincula a las autoridades frente al solicitante y/o al titular de la IAV.
- 17 El artículo 12 del Código aduanero dispone:

[...]

«5. Una [IAV] dejará de ser válida:

- a) cuando, como consecuencia de la adopción de un reglamento no se ajuste al derecho por él establecido;

[...]

6. En los casos en que se alude en las letras b) o c) del apartado 5, el titular de una [IAV] que haya dejado de ser válida podrá continuar invocándola durante un período de 6 meses después de dicha publicación o notificación en la medida en

que, basándose en la información vinculante y antes de la adopción de la medida arancelaria de que se trate, haya celebrado contratos firmes y definitivos de compra o de venta de la mercancía en cuestión. No obstante, cuando se trate de productos para los que se presenta un certificado de importación, exportación o prefijación en el momento del cumplimiento de las formalidades aduaneras, el período de 6 meses se reemplazará por el período de validez del certificado en cuestión.

En el caso contemplado en la letra a), del apartado 5, el Reglamento podrá estipular un plazo para la aplicación del párrafo primero»

## Hechos que originaron el litigio

### *El procedimiento en el Reino Unido*

18 Sony Computer Entertainment Europe Ltd (en lo sucesivo, «demandante») es la única importadora de la consola PlayStation®2 en la Comunidad, directamente o bien a través de la sociedad del mismo grupo, Sony Logistics Europe NV.

19 El 28 de agosto de 2000, solicitó una IAV a los Customs and Excise (autoridades aduaneras del Reino Unido) para la consola PlayStation®2, modelos SCPH-30003 y SCPH-30004. Propuso que se clasificara el producto en el código NC 8471 50 90, por considerar que en la consola PlayStation®2 concurrían todos los requisitos enumerados en la nota 5 A) del capítulo 84 de la Nomenclatura Combinada y que, habida cuenta de la NESA b), relativa a la partida 9504, letra b), del sistema armonizado debía descartarse la clasificación en la subpartida 9504 10.

- 20 El 19 de octubre de 2000, las autoridades aduaneras del Reino Unido expedieron a la demandante la IAV n° GB 105614503, clasificando la consola PlayStation®2 en el código NC 9504 10 00. Basaron su decisión en la apreciación de que la consola PlayStation®2 no podía programarse libremente y que, por lo tanto, no cumplía todos los requisitos establecidos en la nota 5 del capítulo 84 de la Nomenclatura Combinada.
- 21 El 22 de noviembre de 2000, la demandante solicitó formalmente a las autoridades competentes que se reconsiderase esta decisión.
- 22 Mediante escrito de 5 de enero de 2001, el agente encargado del examen informó a la demandante de que había decidido mantener la clasificación del producto controvertido en el código NC 9504 10 00. Basó esta decisión en la apreciación de que la consola PlayStation®2 no podía programarse libremente. Además, informó a la demandante de que la Comisión había tenido conocimiento de la IAV emitida respecto a la consola PlayStation®2 y que el asunto había sido objeto de discusión en la reunión n° 236 del comité del Código aduanero, sección «nomenclatura y estadística» (en lo sucesivo, «comité de nomenclatura»), que se celebró los días 4 y 5 de diciembre de 2000.
- 23 El 31 de enero de 2001, la demandante interpuso un recurso ante el VAT and Duties Tribunal (Londres) contra la decisión adoptada tras el nuevo examen. En la vista de 30 de mayo de 2001, las autoridades aduaneras del Reino Unido pidieron que se suspendiera el procedimiento, dado que al mismo tiempo se discutía sobre la clasificación de la consola PlayStation®2 en el comité de nomenclatura y que era inminente una decisión. Mientras el VAT and Duties Tribunal examinaba esta petición, las autoridades aduaneras informaron al órgano jurisdiccional que acababan de recibir por fax una copia de la decisión que había adoptado el comité de nomenclatura. Esta decisión era idéntica a la que figuraba en el anexo del Reglamento impugnado. Aunque el comité de nomenclatura clasificó la consola PlayStation®2 según el código NC 9504 10 00, las autoridades aduaneras del Reino Unido decidieron no seguir oponiéndose al recurso interpuesto por la demandante, en la medida en que de la decisión remitida por el comité de nomenclatura se desprendía que la consola Play-

Station@2 podía programarse libremente y que, por tanto, carecía de pertinencia la apreciación subyacente en la decisión impugnada que consideraba que la consola PlayStation@2 no podía programarse libremente. Por consiguiente, al conocer el acuerdo entre las partes, el 5 de junio de 2001, el VAT and Duties Tribunal resolvió estimar el recurso.

- 24 A raíz de dicha decisión, mediante otra de 12 de junio de 2001, las autoridades aduaneras del Reino Unido modificaron la IAV n° GB 105614503. Clasificaron la consola PlayStation@2 según el código NC 8471 49 90, con efecto al 19 de octubre de 2000.

#### *El procedimiento ante el comité de nomenclatura*

- 25 A raíz de la información remitida en noviembre de 2000 por las autoridades aduaneras del Reino Unido, la demandante se puso en contacto con el Presidente del comité de nomenclatura en enero de 2001. Éste confirmó que se estaba discutiendo en el comité la clasificación arancelaria de la consola PlayStation@2. Además, mediante su mensaje electrónico de 9 de febrero de 2001 informó a la demandante que la clasificación de la consola PlayStation@2 figuraba en el orden del día de la próxima reunión del comité de nomenclatura y que se invitaría a la demandante a asistir a esta reunión para presentar su producto.
- 26 En la reunión n° 243 del comité de nomenclatura, que tuvo lugar en Bruselas los días 26 y 27 de febrero de 2001, la demandante presentó la consola PlayStation@2 y respondió a las diversas preguntas de los miembros del Comité. Asimismo presentó una copia adicional de sus conclusiones en cuanto a la clasificación arancelaria de la consola PlayStation@2.
- 27 Posteriormente, tuvieron lugar algunos otros contactos entre la demandante y los servicios de la Comisión para preparar la decisión relativa a la clasificación arancelaria de la consola PlayStation@2 y del disco óptico compacto (CD-ROM) con el que funcionaba.

*El Reglamento impugnado*

- 28 El 10 de julio de 2001, la Comisión adoptó el Reglamento impugnado. Al día siguiente dicho Reglamento fue publicado en el Diario Oficial.
- 29 El artículo 1 del Reglamento impugnado dispone que «las mercancías descritas en la columna 1 del cuadro que figura en el anexo se clasificarán en la Nomenclatura Combinada en los códigos NC correspondientes que se indican en la columna 2 del mencionado cuadro». Según el artículo 2 de dicho Reglamento, la IAV facilitada por las autoridades aduaneras de los Estados miembros y «que no sea conforme al derecho establecido por el presente Reglamento podrá seguir siendo invocada [...] durante un período de tres meses». Por último, el artículo 3 establece que el Reglamento entrará en vigor el vigésimo día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial.
- 30 El anexo del Reglamento impugnado comprende tres columnas. En la columna 1 figura la designación de las mercancías, la columna 2 indica el Código arancelario aplicable a las mercancías descritas en la columna 1. Por último, la columna 3 da la motivación de dicha clasificación.
- 31 Además de la designación de un dosificador de jabón líquido, la columna 1 del anexo del Reglamento impugnado contiene la designación de las mercancías siguientes:

«Aparato (consola) presentado con un mando con cable de conexión, un disco CD-ROM, un cable para conectar la consola a los dispositivos audio y vídeo y un cable de conexión a la red eléctrica, a condicionados en un mismo envase para la venta al por menor.

La consola incluye los siguientes componentes:

- una unidad central de procesamiento (CPU),
- un módulo de memoria principal de 32 Mbits DRAM,
- un lector de DVD,
- un chip gráfico,
- dos entradas para conectores USB (universal serial bus),
- dos entradas para mandos,
- dos ranuras de expansión para tarjetas de memoria,
- una entrada para conexión audio/vídeo (IEEE 1394),

— una salida para conectores digitales ópticos.

Además del mando se pueden conectar a la consola un teclado, un ratón, un televisor, un monitor informático y una impresora.

Dentro de la consola está previsto un lugar para instalar un disco duro y un adaptador internet.

El aparato puede:

- ejecutar programas específicos de videojuegos,
- leer discos DVD-vídeo y CD-audio, y proporcionar señales de audio o vídeo reproducibles por televisores o aparatos de audio,
- ejecutar programas en lenguaje “YABASIC”.

El dispositivo de mando tiene diversos botones principalmente para jugar con los videojuegos.



El disco CD-ROM incluye el lenguaje de programación “YABASIC”, así como diversos videojuegos y vídeos.»

- 32 Al pie de la columna 1 figura también una referencia a la fotografía anexa al Reglamento impugnado. Una nota a pie de página bajo dicha referencia puntualiza que «las fotografías tienen un carácter puramente indicativo». Además del dosificador de jabón líquido, la fotografía anexa refleja un aparato en el que se distingue claramente el logotipo PlayStation®2, cuyo lector está abierto. Este aparato está conectado a un dispositivo de mando.
- 33 La columna 2 indica, por su parte, que el aparato que corresponde a la descripción reproducida en el apartado 31 *supra* debe clasificarse en el código NC 9504 10 00. En cuanto al CD-ROM que lo acompaña, está clasificado en el código NC 8224 39 90.
- 34 Por último, la columna 3 da la siguiente motivación sobre la clasificación arancelaria indicada en la columna 2:

«La clasificación está determinada por lo dispuesto en las reglas generales 1, 3 b) y 6 para la interpretación de la Nomenclatura Combinada, la nota 6 del capítulo 85, así como por el texto de los códigos NC 8224, 8524 39, 8524 39 90, 9504 y 9504 10 00.

Entre las diferentes funciones del aparato (videojuego, lectura de CD audio y de DVD-vídeo, tratamiento automático de datos, etc.), la de videojuego constituye la característica esencial y determina su clasificación en la partida 9504 como videojuego.»

*Procedimiento seguido tras la publicación del Reglamento impugnado*

- 35 El 25 de julio de 2001, las autoridades aduaneras del Reino Unido remitieron a la demandante una decisión de revocación que la informaba de que, con arreglo al artículo 3 del Reglamento impugnado, quedaba revocada la IDV n° GB 105614503 desde el 31 de julio de 2001 (en lo sucesivo, «decisión de revocación»).
- 36 El 6 de septiembre de 2001, la demandante presentó un recurso administrativo contra la decisión de revocación. La demandante considera que esta decisión no es válida en la medida en que se adoptó con arreglo a un acto comunitario ilegal, a saber, el Reglamento impugnado. La demandante solicitó a las autoridades aduaneras del Reino Unido que anularan su decisión de revocación de forma que la IAV n° GB 105614503 siguiera produciendo todos sus efectos jurídicos.

**Procedimiento y pretensiones**

- 37 Mediante demanda presentada en la Secretaría del Tribunal de Primera Instancia el 3 de octubre de 2001, la demandante interpuso un recurso de anulación del Reglamento impugnado.
- 38 La demandante solicita del Tribunal de Primera Instancia que:

— Acuerde la admisión del recurso.

— Anule el Reglamento impugnado.

— Condene en costas a la demandada.

39 La demandada solicita al Tribunal de Primera Instancia que:

— Declare la inadmisibilidad del recurso o, en cualquier caso, lo desestime por infundado.

— Condene en costas a la demandante.

40 Visto el informe del Juez Ponente, el Tribunal de Primera Instancia (Sala Tercera) decidió iniciar la fase oral y, en el marco de las diligencias de ordenación del procedimiento previstas en el artículo 64 del Reglamento de Procedimiento del Tribunal de Primera Instancia, formuló a las partes determinadas preguntas escritas. La demandada y la demandante respondieron a dicho requerimiento mediante escritos de 14 y de 15 de enero de 2003, respectivamente.

41 En la vista celebrada el 13 de febrero de 2003 se oyeron los informes orales de las partes y sus respuestas a las preguntas formuladas por el Tribunal de Primera Instancia en la vista de 13 de febrero de 2003.

## Fundamentos de derecho

### 1. *Sobre la admisibilidad*

#### *Alegaciones de las partes*

42 La demandante invoca tres motivos distintos para demostrar que cumple los requisitos de legitimación establecidos en el artículo 230 CE, párrafo cuarto. En primer lugar, alega que la demandada adoptó, en forma de reglamento, una

decisión de la que es destinataria o una decisión que le afecta directa e individualmente. En segundo lugar, considera que, aun suponiendo que el Reglamento impugnado constituya un verdadero reglamento, le afecta directa e individualmente. En último lugar, alega que procede admitir su recurso por cuanto las demás formas de recurso que podrían instarse ante los órganos jurisdiccionales nacionales no ofrecen soluciones apropiadas.

43 La demandada considera que carecen de fundamento todos los motivos invocados por la demandante para demostrar que su recurso se ajusta a los requisitos de admisibilidad que establece el artículo 230 CE, párrafo cuarto y que, por tanto, procede declarar la inadmisibilidad del recurso.

44 En primer lugar, la demandada alega que el Reglamento impugnado es, a todas luces, un reglamento ya que establece, con carácter general la clasificación arancelaria de las mercancías descritas en la primera columna de su anexo y que es aplicable a todas las importaciones de las mercancías de que se trata, cualquiera que sea el fabricante o el importador, en todos los Estados miembros.

45 A su juicio, la jurisprudencia del Tribunal de Justicia ha confirmado este punto de vista, en particular en la sentencia del Tribunal de Justicia de 14 de febrero de 1985, Casteels/Comisión (40/84, Rec. p. 667), y en los autos del Tribunal de Primera Instancia de 29 de abril de 1999, Alce/Comisión (T-120/98, Rec. p. II-1395), y de 30 de enero de 2001, Iposea/Comisión, T-49/00, Rec. p. II-163). Señala, en particular, que el Tribunal de Primera Instancia ha declarado reiteradamente que los reglamentos de clasificación arancelaria se aplican a una situación determinada objetivamente y producen efectos jurídicos frente a personas designadas de manera general y abstracta y, en particular, los importadores de productos (véase, en particular, el apartado 24 del auto Iposea/Comisión, antes citado).

46 A este respecto, se opone a la alegación de la demandante de que la descripción pormenorizada de las mercancías que figura en la primera columna del cuadro

que figura en el anexo del Reglamento impugnado es incompatible con su carácter de reglamento. Señala, en efecto, que debe tenerse presente el marco jurídico en el que se inscriben los reglamentos de clasificación arancelaria, es decir, cuando la clasificación de un producto específico puede presentar dificultades o es objeto de discusión, la Comisión, tras presentar un proyecto de medidas al Comité del Código aduanero, según el artículo 9 del Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada, puede adoptar un reglamento sobre la clasificación del producto de que se trate. Señala que, aunque dicho reglamento se refiere a un producto específico, tiene, no obstante, alcance general, en la medida en que no se aplica ni a un operador específico ni a una operación concreta. A su juicio, tal reglamento se aplica, en primer lugar a los productos idénticos a los examinados por el Comité del Código aduanero, es decir, a productos que corresponden a la descripción sucinta que figura en el anexo del Reglamento de clasificación.

47 La demandada reconoce que, en el caso de autos, el Reglamento impugnado se adoptó una vez que el comité de nomenclatura hubo examinado el producto de la demandante, por lo que, desde este punto de vista, el Reglamento clasifica efectivamente la consola PlayStation®2. Considera, en cambio, que el «objeto» del Reglamento impugnado no es la consola PlayStation®2, ya que no se aplica a este producto específico, sino a todos los productos que responden a la descripción que figura en su anexo. Por lo tanto, considera que, aunque la demandante es actualmente la única importadora de la consola PlayStation®2, ello no excluye que, en su momento, dicho Reglamento pueda afectar a otros importadores de productos idénticos a éste. Por lo demás, puntualiza a este respecto, que, según la información que posee, las autoridades aduaneras del Reino Unido han expedido una IAV referente al producto PlayStation®2 a una sociedad que no es la demandante.

48 La demandada rebate asimismo la referencia hecha por la demandante al Reglamento (CE) n° 1508/2000 de la Comisión, de 11 de julio de 2000, relativo a la clasificación de ciertas mercancías en la Nomenclatura Combinada (DO L 174, p. 3), en cuya virtud un producto que compite con la consola PlayStation®2 se clasificó en el código 9504 10 00. Señala, en efecto, que, como reconoce la propia demandante, dicha clasificación se refería a un producto «fundamentalmente distinto», ya que se trataba de un producto cuyos «programas de juego no podían ser modificados por el usuario».

49 Por último, la demandada considera que la demandante afirma indebidamente que el Reglamento impugnado no puede razonablemente aplicarse por analogía. Señala que, en general, los reglamentos de clasificación arancelaria aplican una regla general a un caso particular y contienen indicaciones en cuanto a cómo esa regla debe interpretarse por analogía con respecto a productos conexos o similares. Señala que se adoptó este planteamiento para, en primer lugar, preservar una interpretación coherente de la Nomenclatura Combinada, en segundo lugar, garantizar la igualdad de trato entre los operadores y, en tercer lugar, evitar que los operadores intentaran desviar de su finalidad la Nomenclatura Combinada modificando en proporciones ínfimas determinadas características de su producto con el único objetivo de excluirlo de una clasificación cuyas consecuencias podrían resultar desfavorables. En efecto, según la demandada basándose en la descripción de los productos contenida en dicho instrumento y en la motivación que figura en la nomenclatura, la administración de aduanas competente, los operadores o cualquier órgano jurisdiccional que conozca de un litigio relacionado con un reglamento de clasificación pueden aplicar por analogía dicho reglamento al producto específico de que se trate. Señala, con ello que, en el caso de autos, de la información que posee se desprende que el Reglamento es igualmente aplicable a productos similares, como la consola Xbox de Microsoft y el juego Nintendo GameCube.

50 En segundo lugar, aunque reconoce que el Reglamento impugnado afecta directamente a la demandante, la demandada considera que no le afecta individualmente.

51 A este respecto, estima, en primer lugar, que el asunto en el que recayó la sentencia del Tribunal de Primera Instancia de 13 de febrero de 2001, Hewlett Packard France y Hewlett Packard Europe/Comisión (asuntos acumulados T-133/98 y T-134/98, Rec. p. II-613), al que se refiere la demandante, se distingue claramente del presente asunto, por cuanto en aquél la demandante era titular de varias IAV relativas a un mismo producto en diferentes Estados miembros y, a todas luces, la decisión que la Comisión había dirigido a esos Estados miembros, con objeto de que revocaran las IAV que habían concedido, le afectaba individualmente. Observa, por lo demás, que en ese asunto ni siquiera había planteado la cuestión de la admisibilidad.

- 52 Además, la Comisión considera que la demandante se refiere equivocadamente al auto y Iposea/Comisión, citado en el apartado 45 *supra*. Señala, en primer lugar, que el Tribunal de Primera Instancia declaró la inadmisibilidad del recurso que interpuso Iposea para conseguir la anulación de un reglamento de clasificación arancelaria, teniendo en cuenta la jurisprudencia consolidada sobre la exigencia de que los intereses del demandante resulten afectados individualmente cuando se trata de recursos cuyo objeto consiste en la anulación de disposiciones reglamentarias. Rebate, a este respecto la argumentación a contrario que la demandante intenta inferir de dicho auto, a saber, que procede deducir de él que todos los operadores que posean una IAV relativa a productos objeto de un reglamento de clasificación quedan automáticamente «afectados individualmente» por ese reglamento. En efecto, a su juicio, nada justifica tal afirmación que, por lo demás, va en contra de la exigencia de pertenecer a un círculo cerrado. Además, recuerda que el Reglamento impugnado no afecta únicamente a la demandante ni a cualquier otro titular de una IAV relativa al producto que describe, sino a todo importador de un producto idéntico o análogo.
- 53 Por lo demás, la demandada niega que la sentencia del Tribunal de Justicia de 11 de febrero de 1999, *Antillean Rice Mills y otros/Comisión* (C-390/95 P, Rec. p. I-769), sea pertinente para la apreciación del caso de autos. Señala que dicha sentencia versa sobre una cláusula de salvaguardia contenida en la Decisión del Consejo, de 25 de julio de 1991, relativa a la asociación de los países y territorios de Ultramar a la Comunidad Económica Europea (DO L 263, p. 1), que obligaba expresamente a la Comisión, cuando tuviera la intención de adoptar tales medidas, a informarse sobre las repercusiones negativas que su decisión pudiera tener en la economía de los países y territorios de ultramar de que se tratara, así como en las empresas interesadas. Pues bien, señala que ninguna exigencia de este tipo figura en el artículo 9 ni en ningún otro artículo del Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada, que constituye la base legal del Reglamento controvertido en el caso de autos.
- 54 Sostiene, por último, que el hecho de que el Reglamento impugnado establezca que una IAV pueda seguir invocándose durante tres meses a partir de la entrada en vigor de dicho Reglamento, en virtud del artículo 12, apartado 6, del Código aduanero, en nada corrobora la argumentación de la demandante. En efecto, considera que, si bien es cierto que el titular de una IAV podría estar legitimado para denunciar la falta o la insuficiencia del período previsto en el Reglamento de clasificación, ello no significa que esté legitimado para impugnar la propia clasificación.

- 55 Por último, la demandada señala que la demandante no niega que existen otros recursos ante los órganos jurisdiccionales nacionales ni que éstos puedan plantear una cuestión prejudicial, sino que únicamente afirma que es más rápido interponer un recurso directo, con arreglo al artículo 230 CE, párrafo cuarto, y que un resultado satisfactorio en el presente procedimiento contribuiría a mejorar su situación económica. Señala que la demandante ni siquiera ha aducido elementos fácticos o estadísticos para corroborar esta alegación. Además, estima que, en cualquier caso, aunque se hubieran esgrimido tales elementos, no habrían sido suficientes para respaldar la alegación de la demandante. Alega que, en efecto, dado que tal alegación puede formularse en cualquier caso, el Tribunal de Primera Instancia no puede acogerla sin comprometer totalmente los límites de la admisibilidad de los recursos interpuestos por personas físicas y jurídicas contra la normativa comunitaria, tal como están previstos en el artículo 230 CE, párrafo cuarto.

#### *Apreciación del Tribunal de Primera Instancia*

- 56 Con carácter preliminar, debe rechazarse la alegación de la demandante de que procede admitir el presente recurso por cuanto el efecto de su admisión sería negarle el derecho a ejercer un recurso adecuado.
- 57 En efecto, como se desprende, esencialmente, de la sentencia del Tribunal de Justicia de 25 de julio de 2002, Unión de Pequeños Agricultores/Consejo (C-50/00 P, Rec. p. I-6677, apartados 36 y siguientes), la falta de recurso ante los órganos jurisdiccionales nacionales no constituye una circunstancia que justifique que los órganos jurisdiccionales comunitarios admitan recursos interpuestos por particulares que no cumplen los requisitos de admisibilidad establecidos en el artículo 230 CE, párrafo cuarto. Por lo tanto, en un caso como el de autos, en el que la demandante ni siquiera alega la inexistencia de recursos, sino únicamente el hecho de que tales recursos no son adecuados y que le causarían un mayor perjuicio económico, debido a su duración, se excluye *a fortiori* que el Tribunal de Primera Instancia declare la admisibilidad del recurso siendo así que el acto impugnado no afecta a la demandante directa e individualmente.



- 58 Además, debe señalarse que, según la jurisprudencia, los particulares no están legitimados en principio para interponer, en virtud del artículo 230 CE, párrafo cuarto, recursos de anulación contra los reglamentos de clasificación arancelaria (sentencia Casteels/Comisión, citada en el apartado 45 *supra*, apartados 10 y siguientes; autos Alce/Comisión, citado en el apartado 45 *supra*, apartados 16 y siguientes, e Iposea/Comisión, citado en el apartado 45 *supra*, apartados 23 y siguientes). En efecto, como declaró el Tribunal de Justicia en la sentencia Casteels/Comisión, «a pesar de la concreta apariencia de las descripciones que contienen, [tales reglamentos] tienen en todos sus aspectos, un alcance general dado que, por una parte, se refieren a todos los productos correspondientes al tipo descrito, cualesquiera que sean, por lo demás sus características individuales y su procedencia y, por otra, producen sus efectos en interés de una aplicación uniforme del Arancel Aduanero Común, para todas las actividades aduaneras de la Comunidad y con respecto a todos los importadores» (apartado 11 de la sentencia).
- 59 No obstante, según reiterada jurisprudencia, en determinadas circunstancias un acto de alcance general puede afectar directa e individualmente a ciertos operadores económicos (véanse, en particular, las sentencias del Tribunal de Justicia de 17 de enero de 1985, Piraiki-Patraiki y otros/Comisión, 11/82, Rec. p. 207, apartados 5 y siguientes; de 26 de junio de 1990, Sofrimport/Comisión, C-152/88, Rec. p. I-2477, apartados 11 a 13; de 16 de mayo de 1991, Extramet Industrie/Consejo, C-358/89, Rec. p. I-2501, apartados 13 a 18, y de 18 de mayo de 1994, Codorníu/Consejo, C-309/89, Rec. p. I-1853, apartados 19 a 22) y, por lo tanto, éstos pueden impugnarlo sobre la base del artículo 230 CE, párrafo cuarto.
- 60 Por consiguiente, procede comprobar si el Reglamento impugnado afecta directa e individualmente a la demandante.
- 61 En el caso de autos, es manifiesto y, por lo demás, las partes están de acuerdo en ello, que el Reglamento impugnado afecta directamente a la demandante.

- 62 En efecto, el Reglamento impugnado produce efectos sobre su situación jurídica y no deja ninguna facultad de apreciación a los destinatarios de dicha medida que están encargados de su aplicación, por tener ésta un carácter meramente automático y derivarse únicamente de la normativa comunitaria sin aplicación de otras normas intermedias (sentencia del Tribunal de Justicia de 5 de mayo de 1998, Dreyfus/Comisión, C-386/96 P, Rec. p. I-2309, apartado 43, y la jurisprudencia que se cita en la sentencia). En particular, procede señalar que tras el transcurso del período de tres meses previsto en su artículo 2, el efecto del Reglamento impugnado consiste en invalidar la IAV que las autoridades aduaneras del Reino Unido expidieron a favor de la demandante y someter la importación de la consola PlayStation®2 en dicho país a un derecho de aduana del tipo del 1,7 %, en lugar del tipo cero que le era aplicable en virtud de dicha IAV.
- 63 Además, en lo que atañe a la exigencia de la afectación individual, es jurisprudencia reiterada que un acto de alcance general como un reglamento sólo puede afectar individualmente a personas físicas o jurídicas si les afecta en razón de determinadas cualidades que les son propias o de una situación de hecho que las caracteriza frente a cualquier otra persona y las individualiza de manera análoga a la de un destinatario (sentencia del Tribunal de Justicia de 10 de diciembre de 2002, Comisión/Camar y Tico, C-312/00 P, Rec. p. I-11355, apartado 73, y la jurisprudencia que se cita en la sentencia).
- 64 En primer lugar, debe observarse, a este respecto que, el procedimiento administrativo que culminó con la adopción del Reglamento impugnado se entabló mediante la solicitud de IAV que presentó la demandante el 28 de agosto de 2000 a las autoridades aduaneras del Reino Unido, y que dicho procedimiento versó concretamente sobre la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2.
- 65 En efecto, como se desprende de la decisión de 5 de enero de 2001 que las autoridades aduaneras del Reino Unido dirigieron a la demandante después de solicitar ésta que se reconsiderase la IAV concedida el 19 de octubre de 2000, tras expedirse dicha IAV se discutió la cuestión de la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2 en el comité de nomenclatura. Teniendo en cuenta este

dato la demandante se puso en contacto con los servicios competentes de la demandada y, a invitación de éstos, realizó una presentación de la consola PlayStation®2 en la reunión nº 243 del comité de nomenclatura, que tuvo lugar en Bruselas los días 26 y 27 de febrero de 2001, respondiendo a diversas preguntas de los miembros de dicho comité sobre las propiedades y características de la consola PlayStation®2. En dicha ocasión la demandante aportó un documento que contiene sus conclusiones sobre la clasificación de la consola PlayStation®2. Tras esta reunión, hubo aún diversos contactos entre la demandante y la demandada. Así, el 6 de marzo de 2001 la demandante remitió al presidente de dicho comité un resumen de la reunión, una copia de la presentación PowerPoint realizada en dicha ocasión, así como diversas notas de preparación y una lista de preguntas y respuestas de la reunión. Además, a raíz de una solicitud que le habían formulado telefónicamente los servicios de la demandada, la demandante remitió una descripción precisa de todos los elementos que figuran en el CD-ROM de la consola PlayStation®2. Posteriormente se abordó asimismo la cuestión de la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2 y de la adopción de un reglamento relativo a dicha clasificación, concretamente en la reunión nº 247 del comité de nomenclatura, que se celebró los días 9, 10 y 11 de abril de 2001, y en la reunión nº 252 del comité de nomenclatura, que se celebró el 30 de mayo de 2001. Tales conversaciones culminaron finalmente con la adopción del Reglamento impugnado el 10 de junio de 2001.

66 Por consiguiente, debe señalarse que en ningún momento la demandada afirmó que otro producto, idéntico o similar, hubiera sido objeto de demostración y/o de conversaciones ante el comité de nomenclatura, en el procedimiento que culminó con la adopción del Reglamento impugnado.

67 Además, procede señalar que, en el marco del recurso interpuesto ante el VAT and Duties Tribunal contra la de decisión de las autoridades aduaneras del Reino Unido, de fecha 5 de enero de 2001, dichas autoridades habían pedido expresamente al referido tribunal que suspendiera el procedimiento ya que en el mismo momento se estaba discutiendo la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2 en el comité de nomenclatura.

68 En segundo lugar, debe recordarse que teniendo en cuenta la posición final adoptada por el comité de nomenclatura y, en particular, que dicho comité

comprobó el carácter libremente programable de la consola PlayStation®2, las autoridades aduaneras del Reino Unido decidieron no seguir oponiéndose al recurso interpuesto por la demandante ante el VAT and Duties Tribunal y que, dejando constancia del acuerdo entre las partes, mediante sentencia de 5 de junio de 2001, dicho tribunal estimó el recurso. A raíz de dicha resolución judicial, mediante decisión de 12 de junio de 2001, las autoridades aduaneras expedieron a la demandante una IAV mediante la que se clasificaba la consola PlayStation®2 en la partida 8471 49 90, con efecto retroactivo al 19 de octubre de 2000. Ahora bien, las partes están de acuerdo en que, en el momento en que se adoptó el Reglamento impugnado, sólo dicha IAV clasificaba la consola PlayStation®2 en la partida 8471.

- 69 De ello resulta que, en la medida en que el Reglamento impugnado clasificó la consola PlayStation®2 en la partida 9504, la demandante es la única empresa cuya posición jurídica resultó afectada como consecuencia de la adopción de dicho Reglamento. En efecto, con arreglo al artículo 12, apartado 5, letra a), del Código aduanero, el efecto de la adopción del Reglamento impugnado consiste en invalidar la IAV que las autoridades aduaneras del Reino Unido habían expedido a su favor.
- 70 Contrariamente a lo que afirma la demandada, carece de pertinencia a este respecto el hecho de que, con posterioridad, las autoridades aduaneras del Reino Unido expedieran una IAV relativa a la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2 a favor de otro operador económico. En efecto, como se deduce de la copia de dicho documento que ha aportado la Comisión, la IAV ya había clasificado el aparato de que se trata en la partida 9504 y no en la partida 8471 por lo que, contrariamente a la demandante, su titular no se vio afectado en su situación jurídica por el Reglamento impugnado.
- 71 En tercer lugar, de algunos datos se desprende que, aunque redactado de una manera general y abstracta, en el caso de autos el Reglamento impugnado se refiere específicamente a la clasificación de la consola PlayStation®2, ya que reproduce de forma pormenorizada todas las características de este producto y, al menos en el momento en que entró en vigor el Reglamento impugnado, no existían otros productos que tuvieran características idénticas.

- 72 En efecto, debe observarse que, en la columna 1 del cuadro que figura en el anexo del Reglamento impugnado, la demandada describió con gran precisión las mercancías respecto de las que, en la columna 2, estableció la clasificación arancelaria aplicable. En particular, en lo tocante a la parte de la columna 1 relativa a la consola de juegos y su CD-ROM, no sólo describió la manera como se presenta este aparato concreto para la venta al por menor, sino que también describió sus distintos elementos y a los que puede conectarse, así como sus principales funciones. Pues bien, la demandante ha alegado, sin que la demandada la contradijera seriamente a este respecto, que dicha descripción corresponde exactamente a las especificaciones técnicas de la consola PlayStation®2 comunicadas a la demandada y que es tan precisa que, al menos a la entrada en vigor del Reglamento impugnado, se descartaba que pudiera aplicarse a otros aparatos que no fueran la consola PlayStation®2.
- 73 Además, debe señalarse que, en la última página del anexo del Reglamento impugnado figura incluso una fotografía de la consola PlayStation®2, sobre la que destaca claramente el logotipo PS2, aunque se haya borrado la marca Sony que figura en el lado derecho del aparato. Como han indicado las autoridades aduaneras del Reino Unido en su escrito de 18 de octubre de 2001 remitido a la demandante, dicha fotografía no deja lugar a dudas en cuanto a que el objeto del Reglamento impugnado es evidentemente la consola PlayStation®2.
- 74 Por otra parte, procede desestimar la alegación de la demandada de que el Reglamento impugnado puede aplicarse por analogía a productos similares. En efecto, aun suponiendo que haya sido probada, esta circunstancia no permite, en sí misma, descartar que, no obstante, el Reglamento impugnado afecte individualmente a la demandante. Por otro lado, debe señalarse que la aplicación analógica de un reglamento de clasificación arancelaria a productos similares, aparte de exigir la mayor prudencia posible [véanse, en este sentido, las conclusiones del Abogado General Sr. Mischo en el asunto en el que recayó la sentencia del Tribunal de Justicia del 17 de mayo de 2001, Hewlett Packard (C-119/99, Rec. p. I-3981), punto 17 siguientes], resulta aún más delicada en un caso como el de autos, en el que el Reglamento de que se trata determina la clasificación de un producto sobre la base de una apreciación de la función que le confiere su carácter esencial. En efecto, aun suponiendo que sea legal, tal apreciación se basa, al menos en parte, en valoraciones propias del caso de autos, difícilmente trasladables a otros supuestos.

- 75 En último lugar, debe observarse que, como ya se ha señalado anteriormente, la demandante es la única importadora autorizada de la consola PlayStation®2 en la Comunidad. Aunque esta mera circunstancia no sea suficiente para demostrar que el Reglamento impugnado afecta individualmente a la demandante (véase, en este sentido, la sentencia Comisión/Camar y Tico, citada en el apartado 63 *supra*, apartados 77 a 79), teniendo en cuenta las demás razones evocadas anteriormente, constituye un elemento pertinente para la apreciación de la afectación individual de la demandante.
- 76 A este respecto, es irrelevante que, como ha alegado la demandante, las autoridades aduaneras del Reino Unido hayan expedido otra IAV relativa a la clasificación de la consola PlayStation®2 a favor de otro operador económico. En efecto, debe observarse que, como ha señalado acertadamente la demandante, ésta puede impedir las importaciones paralelas de la consola PlayStation®2 procedentes de países situados fuera del Espacio Económico Europeo (EEE), sobre la base de sus derechos de marca y de la inexistencia de agotamiento internacional de tales derechos, como ha declarado reiteradamente la jurisprudencia (sentencias del Tribunal de Justicia de 16 de julio de 1998, *Silhouette International Schmied*, C-355/96, Rec. p. I-4799, apartado 26; de 1 de julio de 1999, *Sebago y Maison Dubois*, C-173/98, Rec. p. I-4103, apartado 21, y de 20 de noviembre de 2001, *Zino Davidoff y Levi Strauss*, asuntos acumulados C-414/99 a C-416/99, Rec. p. I-8691, apartado 33). Por lo tanto, aun cuando un competidor de la demandante como, por ejemplo, un importador paralelo, consiguiera una IAV para la consola PlayStation®2, no podría ampararse en ella para importar la consola PlayStation®2 en el EEE.
- 77 Teniendo en cuenta cuanto precede, debe considerarse que, en las circunstancias excepcionales del caso de autos, el Reglamento impugnado afecta a la demandante debido a determinadas cualidades que les son propias, así como a una situación fáctica que la caracteriza en relación con cualquier otra persona y que, por ello, la individualiza de manera análoga a la de un destinatario. Por lo tanto, dicho acto le afecta individualmente.
- 78 Dado que concurren todos los requisitos establecidos en el artículo 230 CE, párrafo cuarto, procede admitir el presente recurso.

## 2. Sobre el fondo

### *Presentación general de la argumentación*

- 79 La demandante alega, en primer lugar, que la Comisión infringió el Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada al adoptar el Reglamento impugnado. En esta fase del procedimiento y, en particular, teniendo en cuenta que las partes están de acuerdo en que la consola PlayStation®2 cumple los requisitos establecidos en la nota 5 A) del capítulo 84 para considerarla una máquina automática para tratamiento de información y, por lo tanto, que puede clasificarse en la partida 8471, este motivo se divide esencialmente en dos partes.
- 80 En la primera parte de este motivo la demandante alega que, en la medida en que la consola PlayStation®2 es una máquina automática para tratamiento o procesamiento de datos, incluida en la partida 8471, no es posible clasificarla en la partida 9504. En el segundo submotivo la demandante sostiene que, aun suponiendo que la consola PlayStation®2 pueda clasificarse en la partida 9504, la Comisión cometió un error de Derecho al decidir dicha clasificación sobre la base de la regla general 3 b).
- 81 En segundo lugar, la demandante alega que la demandada incumplió su obligación de motivación.
- 82 La demandada considera que la totalidad de la argumentación expuesta por la demandante es infundada y que, por lo tanto, procede desestimar el recurso.

*Sobre la infracción del Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada*

## Alegaciones de las partes

— Primera parte del motivo: sobre la alegación basada en la supuesta imposibilidad de clasificar una máquina de tratamiento de datos, como la consola PlayStation®2, en la partida 9504

83 La demandante alega que, como máquina de tratamiento de datos incluida en la partida 8471, la consola PlayStation®2 no puede clasificarse en la partida 9504.

84 Señala, en efecto, que dicha cualidad permite que la consola PlayStation®2 procese distintos tipos de archivos informatizados, entre los que figuran los programas de videojuegos. Ahora bien, a su juicio, la clasificación de una máquina automática para tratamiento o procesamiento de datos no puede depender del tipo de archivo informatizado que se procesa, ya que la solución inversa arrojaría el resultado absurdo de que un microordenador utilizado principalmente para cálculos matemáticos debería clasificarse como una calculadora, un microordenador utilizado para escuchar discos compactos como una platina y un microordenador utilizado para videojuegos como una consola de videojuegos. Además, considera que, desde un punto de vista jurídico, ello conduciría asimismo a restringir de forma injustificable el alcance de la partida 8471 a través del establecimiento de una nueva regla que ampliaría el criterio de la «función propia», previsto en la nota 5 E) del capítulo 84 a todas las funciones comprendidas en cualquier otra partida o subpartida del Arancel Aduanero Común.

85 Por otra parte, señala que el comité del sistema armonizado de la OMA confirmó expresamente que las máquinas automáticas para tratamiento o procesamiento de datos no puedan clasificarse en función del tipo de archivos informatizados



que procesan. Pone de relieve, en efecto, que la NES A b) relativa a la partida 9504 del sistema armonizado dispone que quedan excluidos de dicha disposición «las máquinas y aparatos que respondan a las disposiciones de la Nota 5 A) del capítulo 84, aunque puedan programarse para videojuegos». A su juicio, esta nota confirma simplemente que el hecho de que un aparato pueda utilizarse como consola de videojuego no constituye una función propia que impida clasificar una máquina automática para tratamiento o procesamiento de datos, como la consola PlayStation®2, en la partida 8471.

86 A este respecto, refuta la totalidad de las alegaciones de la demandada formuladas para demostrar que la NES A b) relativa a la partida 9504 no es aplicable en el caso de autos. En primer lugar, considera que la demandada no responde a la alegación de fondo que ha formulado, a saber, que las máquinas de tratamiento o procesamiento de datos que pueden ser libremente programadas no pueden clasificarse según los tipos de archivos procesados por su unidad central. En segundo lugar, señala que la génesis de la NES A b) relativa a la partida 9504 confirma esta interpretación, ya que, a su juicio del examen de la versión original de las NES A se desprende que la partida 9504 está prevista únicamente para los aparatos exclusivamente destinados a los videojuegos, por ejemplo, los aparatos con los que únicamente se pueden tratar los programas específicos de videojuegos, los cuales, por lo tanto, no pueden programarse libremente. Sostiene que los trabajos preparatorios de esta nota explicativa demuestran claramente que su finalidad era garantizar que no se clasificaran como máquinas de videojuego los aparatos libremente programables. En tercer lugar, estima la demandante que carece de pertinencia el hecho de que la consola PlayStation®2 no existiera cuando se adoptó la NES A b) relativa a la partida 9504, ya que la demandada debe aplicar la ley en sus disposiciones vigentes en cada momento y no puede invocar revoluciones tecnológicas imprevistas para excluir determinados productos de una partida concreta. Afirma que de la jurisprudencia se desprende que si bien el desarrollo tecnológico que se ha producido en el sector industrial de que se trata justifica la elaboración de una nueva clasificación aduanera, corresponde, no obstante, a las instituciones comunitarias tener en cuenta esta circunstancia y modificar el Arancel Aduanero Común. A falta de tal modificación, la interpretación de éste no puede variar al compás de la evolución de las técnicas (sentencias del Tribunal de Justicia de 19 de noviembre de 1981, Analog Devices, 122/80, Rec. p. 2781; de 20 de enero de 1989, Casio Computer, 234/87, Rec. p. 63, y de 9 de octubre de 1997, Rank Xerox, C-67/95, Rec. p. I-5401). Por lo tanto, a su juicio, la validez de la NES A b) persiste en tanto no haya sido modificada o revocada (sentencia del Tribunal de Justicia de 7 de mayo

de 1991, Post, C-120/90, Rec. p. I-2391, apartados 22 y 23). En cuarto lugar, la demandante considera que la información facilitada por la demandada en lo tocante a las conversaciones en el seno del comité del sistema armonizado inducen a error al Tribunal de Primera Instancia y, en realidad, demuestran que existen varios equívocos en cuanto a determinadas características de la consola PlayStation®2. Señala, en particular, que, contrariamente a lo que se desprende de la decisión de 28 de noviembre de 2001 del comité del sistema armonizado, aportada por la demandada, la consola PlayStation®2 puede conectarse fácilmente a una pantalla de ordenador (y no solamente a un receptor de televisión) y su unidad central de procesamiento puede ejecutar programas redactados en lenguaje BASIC o LINUX, que son ampliamente utilizados. Por lo demás, señala que la decisión de 28 de noviembre de 2001 debe situarse en su contexto. Por una parte, fue la demandada quien, al tiempo que transmitía una copia del Reglamento impugnado al comité del sistema armonizado, manifestó que la consola PlayStation®2 debía clasificarse en la partida 9504 y, por otra, aún no habían tenido lugar sobre este extremo conversaciones entre todos los delegados sobre la base de una información completa. Por último, señala que la demandada no explica por qué no debe considerarse convincente la NESA b) relativa a la partida 9504. Considera que el mero hecho de que las NESA carezcan de fuerza obligatoria no es un argumento con valor probatorio, ya que según reiterada jurisprudencia, aunque no sean legalmente vinculantes, las NESA constituyen medios importantes para la interpretación de la Nomenclatura Combinada y sólo puede prescindirse de ellas en circunstancias específicamente determinadas.

- 87 Por lo demás, la demandante refuta la afirmación de la demandada de que está justificada la clasificación de la consola PlayStation®2 en el código NC 9504, máxime habida cuenta de que este aparato no es de fácil manejo para los usuarios que deseen utilizarlo para la programación o las aplicaciones de tratamiento de textos (por ejemplo, porque no resulta fácil introducir caracteres con el dispositivo de mando). Considera, en efecto, que esta tesis no es pertinente ya que la consola PlayStation®2 puede conectarse fácilmente, gracias a los puertos USB, a un teclado normalizado, a un ratón o a una pantalla de ordenador para hacer de él un sistema completo de procesamiento de datos. Además, señala que, a tenor de la nota 5 C) del capítulo 84, la partida 8471 engloba también las unidades de una máquina automática para el procesamiento de datos presentadas separadamente y que la consola PlayStation®2 es una máquina automática para procesamiento de datos que, contrariamente a lo que sostiene la demandada

puede hacerse funcionar tan fácilmente como cualquier otro sistema automático de procesamiento de datos. Por último, señala que la demandada no demuestra en qué el hecho de que la consola PlayStation®2 sea una unidad automática de procesamiento de datos, y no un sistema completo significa que es «esencialmente un videojuego».

88 Por último, la demandante considera que la demandada sostiene equivocadamente que la designación de los productos del código NC 9504 10 00 es, en sí misma, funcional y que, por lo tanto, la función del videojuego de la consola PlayStation®2 es, de por sí, una característica objetiva y una propiedad del producto. Señala, en efecto, que la designación del código NC 9504 10 00 no es meramente funcional por cuanto la expresión «videojuegos del tipo de los utilizados con receptor de televisión» se refiere únicamente a la utilización del videojuego con un receptor de televisión y que, si se siguiera la tesis de la demandada, esta subpartida debería ser más bien del siguiente tenor literal «aparato utilizado para la utilización de videojuegos». Considera, por consiguiente, que no puede invocarse la designación de los productos comprendidos en la subpartida 9504 10 para incluir en ella todo aparato que puede utilizarse para jugar con videojuegos. Además, señala que la propia demandada reconoce que todos los aparatos que pueden servir para utilizar videojuegos no deben clasificarse en la subpartida 9504 10. A su juicio, para recurrir a la clasificación es preciso que la función sea inherente al aparato, por ejemplo, cuando éste permite únicamente el empleo de programas específicos de videojuegos o cuando el usuario sólo puede elegir entre una cantidad limitada de juegos determinados, programados en el aparato.

89 Considera, por lo demás, que este punto de vista se desprende claramente de la jurisprudencia, ya que el Tribunal de Justicia ha declarado que el destino del producto puede constituir un criterio objetivo de clasificación, siempre que sea inherente a dicho producto; el carácter inherente debe poder apreciarse en función de las características y propiedades objetivas del producto (sentencia del Tribunal de Justicia de 1 de junio de 1995, Thyssen Haniel Logistic, C-459/93, Rec. p. I-1381, y de 28 de marzo de 2000, Holz Geenen, C-309/98, Rec. p. I-1975), que la clasificación basada en el destino es un método que debe utilizarse en «última instancia» y que, en aras de la seguridad jurídica (sentencia del Tribunal de Justicia de 20 de noviembre de 1997, Wiener SI, C-338/95, Rec. p. I-6495) y de la facilidad de los controles, deben tener preferencia los criterios de clasificación basados en las características y propiedades objetivas de los productos, que pueden verificarse en el momento del despacho de aduanas

(sentencia del Tribunal de Justicia de 16 de diciembre de 1976, Luma, 38/76, Rec. p. 2027, apartado 7). La consideración del destino de un producto sólo sería pertinente si la clasificación pudiera hacerse sobre la mera base de las características y propiedades objetivas del producto (conclusiones del Abogado General Sr. Jacobs presentadas en el asunto en el que recayó la sentencia Wiener SI, antes citada, Rec. p. I-6497, apartado 34). Además, la demandante considera que, en la medida en que no se niega que las características y propiedades objetivas de la consola PlayStation®2 corresponden a los textos de la partida 8471 y de las notas de capítulo pertinentes, resulta claramente inútil invocar criterios subjetivos, como el destino o el uso comercial del producto, para decidir en su caso clasificar el producto en la partida 9504. Por último, la demandante observa que la demandada no ha presentado ninguna prueba que demuestre que, en el supuesto de que la partida 9504 constituyera efectivamente una opción legítima de clasificación, prevalecería sobre la partida 8471, con arreglo a la regla general 3 b).

90 La demandada niega que, como máquina para tratamiento de datos, correspondiente a la partida 8471, la consola PlayStation®2 no pueda clasificarse en la partida 9504.

91 Considera, a este respecto, que la argumentación de la demandante basada en la NESA b) relativa a la partida 9504 no es tan sólida como pretende dicha sociedad. Reconoce que esta nota explicativa indica que quedan excluidos de la partida 9504 «las máquinas y aparatos que respondan a las disposiciones de la nota 5 A) del capítulo 84, aunque puedan programarse para videojuegos (p. 84.71)». Señala, no obstante, que según reiterada jurisprudencia, si bien las NESA pueden considerarse medios válidos de interpretación de la Nomenclatura Combinada e incluso ser persuasivos, no tienen fuerza obligatoria en Derecho, por lo que, en su caso, procede examinar si su tenor concuerda con las propias disposiciones del Arancel Aduanero Común y no modifican su alcance (véase, en particular, la sentencia del Tribunal de Justicia de 9 de febrero de 1999, ROSE Elektrotechnik, C-280797, Rec. p. I-689). Además, recuerda que, en cualquier caso, la NESA b) relativa a la partida 9504 data de 1985, época en la que no existían los aparatos semejantes a la consola PlayStation®2. Por otra parte, señala que, en primer lugar, en el sistema armonizado no figuran los términos «ordenador» ni «ordenador personal», por lo que, por ende, la NESA b) se remite a la nota 5 del capítulo 84, que define las máquinas automáticas para tratamiento de información correspondientes a la partida 8471, en segundo lugar, remitién-

dose a la nota 5 A) a) la NES A b), destaca que los productos de que se trata son las máquinas realmente destinadas al tratamiento de información, aunque, subsidiariamente, puedan también ser programadas para videojuegos y, en tercer lugar, la NES A b) no ha planteado problemas cuando la ha examinado el comité del sistema armonizado, ya que éste ha considerado que la posibilidad de utilizar programas de juego era una de las características normales de todo ordenador, incluidos los ordenadores de oficina. Por lo tanto, considera que la finalidad de que exista esta nota explicativa es evitar que todos los ordenadores sean clasificados en la categoría de máquinas de juego.

92 Por otra parte, la demandada señala que el problema planteado por la clasificación de la consola PlayStation®2 es aún objeto de vivas discusiones en el seno del comité del sistema armonizado, siendo la tendencia que se observa actualmente favorable a la clasificación en la partida 9504. Destaca, en efecto, que en noviembre de 2001 se presentó una propuesta al comité del sistema armonizado para clasificar la consola PlayStation®2 entre los «videojuegos» de la partida 9504 y que la mayoría de los delegados estaban a favor de esta propuesta. A su juicio, a causa únicamente de la postura adoptada por el delegado japonés el comité decidió reconsiderar esta cuestión en la siguiente reunión [véanse, en particular, los puntos 7 a 9 del anexo G/9 del documento NC0510E2 (HSC/28/Nov.2001)].

93 Por lo demás, la demandada refuta la argumentación de la demandante, según la cual la primera cometió un error al determinar el «carácter esencial» del aparato únicamente sobre la base de sus funciones, y no sobre la base de sus materiales o componentes. Señala, en efecto, que en una subpartida como la 9504 10 00, la propia descripción es funcional («videojuegos [...]»). Considera, por lo tanto, que el aparato fue correctamente clasificado en la subpartida 9504 10 00, sobre la base de su función de videojuego, dado que se trata de su característica objetiva y de su propiedad, tal como se definen en dicha subpartida.

94 A este respecto, considera que la jurisprudencia citada por la demandante corrobora su punto de vista. De este modo, observa que, en el apartado 15 de la

sentencia Holz Geenen, citada en el apartado 89 *supra*, el Tribunal de Justicia confirmó que el destino del producto debe constituir un criterio objetivo de clasificación, siempre que sea inherente al producto. Además, señala que, en la sentencia del Tribunal de Justicia de 18 de abril de 1991, *WeserGold* (C-219/89, Rec. p. I-1895, apartado 9), el juez comunitario recordó asimismo que el destino de un producto puede intervenir en su clasificación si el encabezamiento alude expresamente a este criterio. Ahora bien, a su juicio, si se sustituye el término «destino» por el término «función», se desprende de esta jurisprudencia que la descripción del código NC 9504 10 00 («videojuegos») define expresamente las mercancías clasificadas en esta partida en relación con su función.

— Segunda parte del motivo: sobre la alegación basada en la aplicación indebida de la regla 3 b) para la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2

95 La demandante señala que, según la columna 3 del anexo del Reglamento impugnado, la consola PlayStation®2 se clasificó en el código NC 9504 10 00 porque «entre las diferentes funciones del aparato (videojuego, lectura de CD-audio y de DVD-vídeo, tratamiento automático de datos, etc.), la de videojuego constituye la característica esencial y determina su clasificación en la partida 9504 como videojuego». Ahora bien, considera que no podía aplicarse la regla general 3 b) para determinar el «carácter esencial» de la consola PlayStation®2 sobre la base de sus funciones. Estima, en efecto, que una máquina automática de procesamiento de datos no puede clasificarse según su función cuando ésta resulta de la naturaleza de los archivos informáticos procesados por la máquina.

96 Considera, en particular, que la función para la que se utiliza un producto sólo puede tenerse en cuenta cuando es el resultado de las características y propiedades objetivas del propio producto o, en otros términos, cuando la función se manifiesta en una característica física del producto, como una materia o un componente. Además, considera que el encabezamiento de la partida debe aludir expresamente a esta función o utilización. A su juicio, de ello se desprende que, cuando un producto realiza varias funciones, su carácter esencial no puede determinarse sobre la base de sus funciones, salvo si las distintas funciones

corresponden a diferentes materias o a elementos diferentes. Se remite al texto de la regla general 3 b) que establece que «los productos mezclados, las manufacturas compuestas de materia diferentes o constituidas por la unión de artículos diferentes y las mercancías presentadas en juegos o surtidos acondicionados para la venta al por menor, cuya clasificación no pueda efectuarse aplicando la regla 3 a), se clasificarán según la materia o con el artículo que les confiera el carácter esencial, si fuera posible determinarlo».

- 97 Pues bien, la demandante alega que los elementos que realizan todas las funciones de la consola PlayStation®2 son los mismos que efectúan las mismas operaciones de tratamiento, por lo que no es posible identificar respecto a cada función un elemento separado o una materia distinta que realice esa función con exclusión de las demás. Señala, en efecto, que la consola PlayStation®2 no es una combinación de elementos ni de máquinas que realizan varias funciones distintas, complementarias o alternativas, y en la que las diferentes funciones están vinculadas a máquinas, materia o elementos constitutivos distintos, ya que, como se desprende del contexto fáctico, este producto no contiene elementos separados para la lectura de DVD vídeo, el tratamiento de programas de videojuegos, la ejecución del lenguaje BASIC o de aplicaciones LINUX. Todos estos archivos informáticos son tratados por la unidad central.
- 98 Según la demandante, de ello se deduce que el Reglamento impugnado aplicó incorrectamente la regla general 3 b), al determinar el carácter esencial del producto únicamente sobre la base de las funciones de la consola PlayStation®2, y no sobre la base de las materias o de los elementos a los que dichas funciones deben ser inherentes.
- 99 La demandada niega que aplicara incorrectamente la regla general 3 b) para determinar la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2.

100 En primer lugar, aunque señala que no niega que la consola PlayStation®2 cumple los requisitos establecidos en la nota 5 A) del capítulo 84, y que la nota 5 E) de dicho capítulo no es aplicable en el caso de autos, llama la atención del Tribunal de Primera Instancia sobre la nota 1 p) de la sección XVI, que se refiere a los capítulos 84 y 85 de la Nomenclatura Combinada. Pone de relieve, en efecto, que dicha nota 1 p) indica claramente que la sección XVI no abarca los artículos del capítulo 95, el cual se refiere a los juguetes, juegos y artículos para recreo, y contiene el código NC 9504 10 00 («videojuegos»), utilizado en el Reglamento impugnado. A su juicio, de ello resulta que un aparato que es, a la vez, un juego (partida 9504 — capítulo 95) y una máquina automática para tratamiento de datos (partida 8471 — capítulo 84 — sección XVI) queda excluido de la sección XVI y se clasifica automáticamente en la partida 9504. Considera, por lo tanto, que debe comprobarse si, en el caso de autos, el aparato controvertido es esencialmente un videojuego, aunque tenga también las características de una máquina automática para tratamiento o procesamiento de datos (véase la sentencia Rank Xerox, citada en el apartado 86 *supra*, apartado 18), de forma que la clasificación de un producto en el capítulo 95 excluiría la aplicación de los capítulos 84 y 85, de conformidad con la nota 1 p) de la sección XVI.

101 A continuación recuerda que, según las reglas generales de interpretación de la Nomenclatura Combinada, la clasificación está determinada por los términos de las partidas, las subpartidas y de las notas de sección o de capítulo (reglas generales 1 y 6) y que, cuando parece que las mercancías deban clasificarse en dos partidas o más, la partida más específica debe tener prioridad sobre las partidas de alcance más genérico [regla general 3 a)]. Señala asimismo que, según la regla general 3 b), los productos mezclados cuya clasificación no pueda efectuarse aplicando la regla de la «descripción específica» deben clasificarse según la materia o el artículo que les confiera su «carácter esencial». Pues bien, observa que, si la motivación mencionada en el anexo del Reglamento impugnado indica que el hecho de poder jugar a videojuegos confiere al aparato su carácter esencial y determina la clasificación en la partida 9504 como consola de videojuegos, es porque aplicó dicha regla del «carácter esencial» en el Reglamento impugnado.

102 Considera, además, que corroboran esta apreciación relativa al «carácter esencial» del producto algunos datos aportados por la demandante como anexo a la demanda. Se refiere, en primer lugar, al anexo A.1 del expediente de



información aportado con motivo de la presentación de la consola PlayStation®2 al comité de nomenclatura, en el que se pone de relieve que «la llegada de la [consola] PlayStation®2 supondrá una vez más la reinención de la esencia de los videojuegos por Sony Computer Entertainment y el desplazamiento de las fronteras de nuestras expectativas». En segundo lugar, señala que de la transcripción de una serie de preguntas y respuestas que tuvieron lugar durante la reunión del comité de nomenclatura se desprende que la consola PlayStation®2 se utiliza esencialmente para jugar con videojuegos, que su presentación la clasifica claramente en la categoría de los videojuegos (en particular, porque no sería de fácil manejo escribir un texto utilizando el dispositivo de mando para elegir cada una de las letras que deban aparecer en la pantalla), y que, aunque se trate de una máquina automática para tratamiento de información, en el sentido de la nota 5 A) del capítulo 84, no es menos cierto que, esencialmente es un videojuego. Por último la demandada se remite a la copia de un folleto publicitario que figura como anexo a su escrito de contestación, que revela claramente, a su juicio, que el carácter esencial de la consola PlayStation®2 es el de un videojuego.

#### Apreciación del Tribunal de Primera Instancia

- 103 Con carácter preliminar, es preciso recordar que el Consejo confirió a la Comisión, en cooperación con los expertos aduaneros de los Estados miembros, una amplia facultad de apreciación para precisar el contenido de las partidas arancelarias que pueden tenerse en cuenta al clasificar una mercancía determinada. No obstante, la facultad de la Comisión de adoptar las medidas contempladas en el artículo 9, apartado 1, letras a), b), d) y e), del Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada no le autoriza a modificar el contenido de las partidas arancelarias que han sido establecidas sobre la base del sistema armonizado instituido por el Convenio y respecto de las cuales la Comunidad se ha comprometido, en virtud del artículo 3 de éste, a no modificar su alcance (véase la sentencia de 14 de diciembre de 1995, Francia/Comisión, C-267/94, Rec. p. I-4845, apartados 19 y 20, y Holz Geenen, citado en el apartado 89 *supra*, apartado 13).
- 104 Además, de reiterada jurisprudencia se desprende que el criterio decisivo para la clasificación arancelaria de las mercancías debe buscarse, por lo general, en sus características y propiedades objetivas, tal y como se definen en el texto de la

partida del Arancel Aduanero Común y en las notas de las secciones o de los capítulos (véanse, en particular, las sentencias del Tribunal de Justicia de 19 de mayo de 1994, Siemens Nixdorf, C-11/93, Rec. p. I-1945, apartado 11; de 18 de diciembre de 1997, Techex, C-382/95, Rec. p. I-7363, apartado 11; de 19 de octubre de 2000, Peacock, C-339/98, Rec. p. I-8947, apartado 9, y Hewlett Packard France y Hewlett Packard Europe/Comisión, citada en el apartado 51 *supra*, apartado 24).

105 Teniendo en cuenta dichos principios debe comprobarse si, como alega la demandante, la demandada cometió un error de Derecho al clasificar, en virtud del Reglamento impugnado, la consola cuya designación se reproduce en la columna 1 del cuadro que figura en el anexo de dicho Reglamento en la partida 9504 10 00 y el CD-ROM anejo en la partida 8524 39 90.

106 A este respecto, procede recordar, con carácter preliminar, que las partes están de acuerdo en que la consola PlayStation®2 cumple los requisitos establecidos en la nota 5 A) del capítulo 84 y que, por lo tanto puede ser considerada una máquina automática para tratamiento de información. Por lo tanto, dicho producto puede clasificarse en la partida 8471, cuyo tenor literal es el siguiente: «máquinas automáticas para tratamiento o procesamiento de datos y sus unidades; lectores magnéticos u ópticos, máquinas para registro de datos sobre soporte en forma codificada y máquinas para tratamiento o procesamiento de estos datos, no expresadas ni comprendidas en otra parte». Asimismo, las partes están de acuerdo en que la consola PlayStation®2 no realiza ninguna «función propia que no sea el procesamiento de datos», en el sentido en que el Tribunal de Justicia ha interpretado este concepto (véase, en particular, la sentencia Peacock, citada en el apartado 103 *supra*, apartados 16 y 17).

107 En cambio, las partes no están de acuerdo en que la consola PlayStation®2 pueda clasificarse en la partida 9504 y, concretamente, en la subpartida 9504 10. La demandante considera, en efecto, que el hecho de que dicho producto cumpla los requisitos establecidos por la nota 5 A) del capítulo 84 y que no realice ninguna función propia, en el sentido de la nota 5 E) de dicho capítulo, impide, como tal, que pueda clasificarse en la subpartida 9504 10, en la medida en que, a su juicio,

la clasificación de una máquina automática para tratamiento de datos no puede depender del tipo de archivo informático que procesa esa máquina.

- 108 Al adoptarse el Reglamento impugnado, el texto de la partida 9504 era el siguiente: «Artículos para salas de juego, juegos de mesa o salón, incluidos los juegos con motor o mecanismo, billares, mesas especiales para juegos de casino y juegos de bolos automáticos». En cuanto a la subpartida 9504 10, era del siguiente tenor literal: «Videojuegos del tipo de los utilizados con receptor de televisión».
- 109 En el caso de autos, procede señalar que ni el texto de la subpartida 9504 10 ni las notas de sección o de capítulo contienen una definición de «videojuegos». La única exigencia que establece dicho texto es que debe tratarse de aparatos «utilizados con receptor de televisión», exigencia que, como se desprende del Reglamento impugnado, se cumple indudablemente en el caso de autos. Debe hacerse la misma apreciación, por lo demás, en lo tocante a las NESAs y las NENC, las cuales no definen los «videojuegos».
- 110 Pues bien, debe recordarse que, en un caso similar, en el que ni la Nomenclatura Combinada ni las NESAs ni las NENC contenían una definición de los productos pertinentes, el Tribunal de Justicia consideró que procedía analizar la característica objetiva de tales productos que pudiera distinguirlos de los demás en lo que atañe al uso a que se destinan los productos. En particular, en relación con los pijamas, consideró que la característica objetiva de dichos productos era que se llevaban en la cama como prendas de noche y que, en la medida en que esta característica objetiva era verificable en el momento del despacho de aduanas, la circunstancia de que dicha prenda de vestir también pudiera destinarse a otros usos no excluía la calificación jurídica de pijama. El Tribunal de Justicia dedujo de ello que debían considerarse «pijamas», a efectos de la partida arancelaria 6108 no sólo los conjuntos de dos prendas de punto que, por su apariencia exterior, se destinan exclusivamente a ser utilizados en la cama, sino también los conjuntos que se usan esencialmente para este fin (sentencia del Tribunal de Justicia de 9 de agosto de 1994, Neckermann Versand, C-395/93, Rec. p. I-4027, apartados 6 y siguientes, y sentencia Wiener SI, citada en el apartado 89 *supra*, apartados 13 y 14).

- 111 Tal razonamiento puede trasladarse a un caso como el de autos. Así, a falta de definición de «videojuegos», en el sentido de la subpartida 9504 10, procede considerar que lo es todo producto destinado a ser utilizado, exclusiva o esencialmente, para la utilización de videojuegos, aun cuando pueda utilizarse para otros fines.
- 112 Pues bien, es indiscutible que, tanto por la manera como se importa, se vende y se presenta al público como por la manera como está configurada, la consola PlayStation®2 se destina a ser utilizada esencialmente para la utilización de videojuegos, aunque, como se deduce del Reglamento impugnado, pueda también utilizarse para otras funcionalidades, como la lectura de DVD vídeo y de CD audio, así como el tratamiento automático de datos.
- 113 Confirman dicha apreciación los numerosos documentos y, concretamente, los folletos y demás información publicitaria sobre la consola PlayStation®2 que las partes han aportado en el presente procedimiento. En efecto, se deduce claramente de tales documentos que la consola PlayStation®2 se comercializa y se vende a los consumidores esencialmente como una consola de videojuegos, aunque pueda igualmente utilizarse para otros fines. Además, de las diferentes respuestas que dio la demandante con ocasión de la presentación de la consola PlayStation®2 ante el comité de nomenclatura el 27 de febrero de 2001, resulta que los consumidores perciben la consola PlayStation®2 esencialmente como una consola de juegos. Por último, como se desprende la designación del producto que figura en la columna 1 del cuadro que figura en el anexo del Reglamento impugnado, la consola PlayStation®2 está acondicionada para la venta al por menor como consola de videojuegos, ya que se presenta con un «dispositivo de mando [con] diversos botones, utilizados principalmente, para jugar con videojuegos», así como cables de conexión. En cambio, como ha confirmado la demandante, las demás unidades, como teclado normalizado, ratón y pantalla de ordenador, a las que puede conectarse, se venden separadamente.
- 114 Además, debe señalarse que ni el texto de la subpartida 9504 10 ni las notas de sección y de capítulo relativas a esta subpartida contienen indicaciones ni, a

*fortiori*, limitaciones en cuanto al modo de funcionamiento o la composición de los productos incluidos en dicha subpartida. De ello resulta que, contrariamente a lo que afirma la demandante, el mero hecho de que la consola PlayStation®2 pueda funcionar como una máquina automática para tratamiento de datos y que los videojuegos sólo constituyan uno de los tipos de archivos que permite procesar, no permite excluir su clasificación en la subpartida 9504 10, ya que resulta patente que dicho aparato se destina esencialmente a ser utilizado para la utilización de videojuegos.

115 Contrariamente a lo que afirma la demandante, no contradice esta apreciación la NES A b) relativa a la partida 9504, la cual establece que quedan excluidos de esta partida «las máquinas y aparatos que respondan a las disposiciones nota 5 A) del capítulo 84, aunque puedan programarse para videojuegos (p. 84.71)».

116 Es cierto que, según reiterada jurisprudencia, las NES A constituyen medios importantes para garantizar la aplicación uniforme del Arancel Aduanero Común por parte de las autoridades aduaneras de los Estados miembros y, como tales, puedan ser consideradas medios válidos para su interpretación. No obstante, dichas notas carecen de fuerza vinculante en Derecho, por lo que, en su caso, procede examinar si su tenor concuerda con las propias disposiciones del Arancel Aduanero Común y no modifica su alcance (sentencia del Tribunal de Justicia de 16 de junio de 1994, Develop Dr. Eisbein, C-35/93, Rec. p. I-2655, apartado 21).

117 Ahora bien, debe señalarse que, como indica la demandante, si la NES A b) relativa a la partida 9504 se interpretara en el sentido de que excluye la clasificación en esta partida de todos los productos que cumplen los requisitos establecidos en la nota 5 A) del capítulo 84, incluso de los destinados a ser usados esencialmente para utilizar videojuegos, el efecto de esta nota sería modificar y, concretamente, restringir el alcance de dicha partida y de la subpartida 9504 10, lo cual no puede aceptarse.

- 118 Por último, procede desestimar la alegación de la demandante de que el hecho de clasificar una máquina automática para tratamiento de datos según el tipo de archivo informático que se procesa sería restringir, de manera injustificada, el alcance de la partida 8471, a través del establecimiento de una nueva regla que ampliaría el criterio de la «función propia» previsto en la nota 5 E) del capítulo 84, a todas las funciones que abarcara esta nueva partida o subpartida de la Nomenclatura Combinada. Es cierto que, como se ha señalado en el apartado 106 anterior, la única función propia que realiza la consola PlayStation®2 es el tratamiento de datos y que, como tal, la utilización de videojuego no constituye una función propia de dicho aparato. No obstante, el mero hecho de que un aparato cumpla los requisitos establecidos en la nota 5 A) del capítulo 84 y la única función propia que realice sea el tratamiento de datos, en el sentido de la nota 5 E) de dicho capítulo, como tal, no permite excluir que tal aparato pueda clasificarse en otra partida.
- 119 Una vez aceptado que, contrariamente a lo que sostiene la demandante, la consola PlayStation®2 puede clasificarse en la partida 9504, procede comprobar, ahora, si, como resulta de la segunda parte de la argumentación de la demandante, la demandada cometió un error de Derecho al decidir la clasificación de consola PlayStation®2 teniendo en cuenta la función que le confiere su carácter esencial, en virtud de la regla general 3 b).
- 120 Como se deduce de la motivación contenida en la columna 3 del cuadro que figura en el anexo del Reglamento impugnado, procede observar, en efecto, que la demandada decidió la clasificación de la consola PlayStation®2 basándose en la apreciación de que «entre las diferentes funciones del aparato (videojuego, lectura de CD audio y de DVD vídeo, tratamiento automático de datos, etc.), la de videojuego constituye la característica esencial». En sus escritos y en la vista la demandada confirmó que, a este respecto, había aplicado la regla general 3 b).
- 121 Según su texto, la regla general 3 sólo se aplica «cuando una mercancía pudiera clasificarse, en principio, en dos o más partidas por aplicación de la regla 2 b) o en cualquier otro caso».

- 122 En cuanto a la regla general 3 b), dispone que «los productos mezclados, las manufacturas compuestas de materia diferentes o constituidas por la unión de artículos diferentes y las mercancías presentadas en juegos o surtidos acondicionados para la venta al por menor cuya, clasificación no pueda efectuarse aplicando la regla 3 a), se clasificarán según la materia o con el artículo que les confiera el carácter esencial, si fuera posible determinarlo».
- 123 Del texto de esta regla resulta claramente que sólo se refiere a la clasificación de los «productos mezclados, [de] las manufacturas compuestas de materias diferentes o constituidas por la unión de artículos diferentes y [de] las mercancías presentadas en juegos o surtidos acondicionados para la venta al por menor».
- 124 Además, debe señalarse que, según los términos claros de la regla general 3 b), ésta prevé la clasificación de los productos mezclados y surtidos únicamente según la materia o el artículo que les confiere su carácter esencial. En cambio, no establece la posibilidad de efectuar la clasificación de los productos mezclados o surtidos de acuerdo con la función que les confiere su carácter esencial.
- 125 Confirma esta interpretación de la regla general 3 b) la NESA relativa a esta regla general que establece que «el factor que determina el carácter esencial varía según la clase de mercancías. Puede resultar, por ejemplo, de la naturaleza de la materia constitutiva o de los artículos que la componen, del volumen, la cantidad, el peso o el valor o de la importancia de una de las materias constitutivas en relación con la utilización de la mercancía.»
- 126 También confirma esta interpretación la jurisprudencia del Tribunal de Justicia según la cual, en virtud de la regla general de interpretación 3 b), «es necesario, para proceder a la clasificación arancelaria de un producto, establecer cual, de entre las materias que lo componen, es la que le da su carácter esencial, lo cual se

puede hacer preguntándose si el producto, privado de uno u otro de sus componentes conservaría o no las propiedades que lo caracterizan» (sentencias del Tribunal de Justicia de 21 de junio de 1988, Sportex, 253/87, Rec. p. 3351, apartado 8; de 10 de mayo de 2001, VauDe Sport, C-288/99, Rec. p. I-3683, apartado 25, y de 7 de febrero de 2002, Turbon International, C-276/00, Rec. p. I-1389, apartado 26; véase, asimismo, en este sentido, las sentencias del Tribunal de Justicia de 9 de febrero de 1984, Metro, 60/83, Rec. p. 671, apartado 15; de 20 de junio de 1996, VOBIS Microcomputer, C-121/95, Rec. p. I-3047, apartados 19 a 25, y de 17 de junio de 1997, Codiesel, C-105/96, Rec. p. I-3465, apartados 22 y ss.).

- 127 Es cierto que, en respuesta a una pregunta del Tribunal de Primera Instancia la demandada ha alegado que el componente que confiere a la consola PlayStation®2 su carácter esencial es el componente denominado «Emotion Engine». No obstante, debe señalarse que esta afirmación no concuerda con la motivación expuesta en la columna 3 del cuadro que figura en el anexo del Reglamento impugnado, según la cual la función relativa a los videojuegos es la que confiere al aparato su carácter esencial. Además, la demandada ha confirmado que la «Emotion Engine», en realidad, no es sino la unidad central de procesamiento de la consola PlayStation®2. Pues bien, este componente constituye el componente central de todas las máquinas automáticas de procesamiento de datos y, por lo tanto, no puede justificar la clasificación del producto en la partida relativa a los «videojuegos».
- 128 De ello se deduce que la demandada se basó indebidamente en la regla general 3 b) para fundar el Reglamento impugnado.
- 129 Por otra parte, procede desestimar la argumentación de la demandada según la cual, para la clasificación de la consola PlayStation®2, también aplicó la nota 1 p) de la sección XVI, que excluye de esta sección «los artículos del capítulo 95».
- 130 En efecto, aunque, contrariamente a lo que afirma la demandante, en modo alguno puede excluirse la posibilidad de que se aplique esta nota para determinar



la clasificación arancelaria de la consola PlayStation®2, debe recordarse que, según la motivación que figura en la columna 3 del cuadro que figura en el anexo del Reglamento impugnado, en el caso de autos, se decidió la clasificación «por lo dispuesto en las reglas generales 1, 3 b) y 6 para la interpretación de la Nomenclatura Combinada, la nota 6 del capítulo 85, así como por el texto de los códigos NC 8524, 8524 39 y 8524 39 90 y 9504, 9504 10 00».

- 131 De dicha motivación resulta claramente que la clasificación de la consola cuya designación figura en la columna 1 no fue decidida sobre la base de la nota 1 p) de la sección XVI. Contrariamente a lo que afirmó la demandada en respuesta a una pregunta del Tribunal de Primera Instancia, así como en la vista, de la mera mención de la regla general 1 en la motivación no puede deducirse que la nota 1 p) de la sección XVI se utilizara para la determinación de la clasificación arancelaria. En efecto, la regla general 1, que dispone que la clasificación está determinada legalmente por los textos de las partidas y de las notas de sección o de capítulo y que las demás normas generales sólo pueden aplicarse cuando no son contrarias a los textos de dichas partidas y notas, como tal, como afirma la demandada, es demasiado imprecisa para permitir que los interesados comprendan que en el caso de autos, se decidió la clasificación sobre la base de la nota 1 p) de la sección XVI. Pues bien, debe señalarse que la obligación de motivación que tiene la demandada cuando adopta un reglamento de calificación arancelaria impone a la Comisión el deber de mencionar claramente las bases legales sobre las que se apoya la clasificación, de manera que los interesados puedan conocer los motivos de la medida adoptada y que el juez comunitario pueda ejercer su control (véanse, en este sentido, las sentencias del Tribunal de Justicia de 13 de octubre de 1992, Portugal y España/Consejo, asuntos acumulados C-63/90 y C-67/90, Rec. p. I-5073, apartado 16; de 14 de julio de 1994, Grecia/Consejo, C-353/92, Rec. p. I-3411, apartado 19, y de 4 de febrero de 1997, Bélgica y Alemania/Comisión, asuntos acumulados C-9/95, C-23/95 y C-156/95, Rec. p. I-645, apartado 44). Una mera referencia a la regla general 1 no se ajusta a dicha obligación.

- 132 Por lo demás, debe señalarse que, aun suponiendo que las partidas 8471 y 9504 hubieran sido las únicas en las que podía clasificarse la consola PlayStation®2, debía descartarse la aplicación conjunta de la nota 1 p) de la sección XVI y de la regla general 3 b) para determinar la clasificación de dicho producto. En efecto, en tal supuesto, la nota 1 p) de la sección XVI habría permitido, por sí sola

determinar la clasificación de dicho producto en la partida 9504, excluyendo de este modo la aplicación de las reglas generales y, en particular, de la regla general 3 b), las cuales, con arreglo a la regla general 1, sólo se aplican si no son contrarios a los términos de las partidas y de las notas de sección.

- 133 Teniendo en cuenta cuanto precede, debe considerarse que la demandada cometió un error de Derecho al decidir la clasificación de la consola de juegos cuya designación figura en la columna 1, sobre la base de la regla general 3 b). Además, dado que las partes están de acuerdo en que un posible error en cuanto a la clasificación de la consola tiene automáticamente el efecto de invalidar la clasificación del CD-ROM, procede considerar que también cometió un error de Derecho a este respecto.
- 134 Por consiguiente, sin que sea preciso examinar el motivo relativo al incumplimiento de la obligación de motivación, debe anularse el Reglamento impugnado, en la parte en que clasifica la consola cuya designación figura en la columna 1 del cuadro que figura en el anexo de dicho Reglamento, en el código NC 9504 10 00, y el CD-ROM, en el código NC 8524 39 90.

### *Petición de diligencias de prueba*

### Alegaciones de las partes

- 135 Mediante escrito separado presentado en la Secretaría del Tribunal de Primera Instancia el 3 de octubre de 2001, la demandante pidió al Tribunal de Primera Instancia que ordenara a la Comisión la aportación de los siguientes documentos:

— las conclusiones de las reuniones del comité de nomenclatura que se celebraron los días 27 de febrero de 2001, 9, 10 y 11 de abril de 2001 y 30 de mayo de 2001;

— la correspondencia intercambiada entre el servicio jurídico de la Comisión y los servicios de la Dirección General de Fiscalidad y Unión Aduanera, con motivo de su consulta sobre la legalidad del Reglamento impugnado, con anterioridad a su adopción.

<sup>136</sup> En lo que atañe al dictamen del servicio jurídico, la demandante aceptó que se facilitara, pero únicamente al Tribunal de Primera Instancia.

<sup>137</sup> En respuesta a la petición de aportación documental formulada por la demandante, la demandada presentó con su escrito de contestación copia de los documentos siguientes:

— el informe sobre las conclusiones de la reunión n° 243 del comité de nomenclatura, celebrada el 27 de febrero de 2001;

— el informe sobre las conclusiones de la reunión n° 247 del comité de nomenclatura, celebrada los días 9, 10 y 11 de abril de 2001;

— el informe sobre las conclusiones de la reunión n° 252 del comité de nomenclatura que se celebró el 30 de mayo de 2001;

— la nota de 16 de mayo de 2001, relativa a las consultas interservicios, firmada por el Director General de Fiscalidad y Unión Aduanera.

- 138 En cambio, la demandada se negó a aportar el dictamen escrito que le remitió su servicio jurídico en el marco de las consultas interservicios, por principios relacionados «con la estabilidad del orden comunitario y el buen funcionamiento de las instituciones». No obstante, manifestó que, si el Tribunal la requiriera para ello, estaba dispuesta a darle acceso a dicho dictamen con carácter confidencial.

#### Apreciación del Tribunal de Primera Instancia

- 139 Debe señalarse que la demandada accedió a todas las peticiones de aportación de documentos que formuló la demandante excepto en lo tocante al dictamen que elaboró su servicio jurídico con motivo de las consultas interservicios. Por lo tanto, dichas peticiones han quedado sin objeto, salvo en lo que atañe a la aportación del dictamen de que se trata. En cuanto a esta última pretensión, baste señalar que, además de su carácter confidencial, dicho dictamen no tiene interés alguno para la solución del presente litigio, por lo que no procede ordenar su aportación.

#### Costas

- 140 A tenor del artículo 87, apartado 2, del Reglamento de Procedimiento, la parte que pierda el proceso será condenada en costas, si así lo hubiera solicitado la otra parte. Por haber sido desestimados los motivos formulados por la Comisión, procede condenarla en costas, tal como solicitó la demandante.

En virtud de todo lo expuesto,

EL TRIBUNAL DE PRIMERA INSTANCIA (Sala Tercera)

decide:

- 1) Anular el Reglamento (CE) n° 1400/2001 de la Comisión, de 10 de julio de 2001, relativo a la clasificación de ciertas mercancías en la Nomenclatura Combinada, en la parte en que clasifica la consola, cuya designación figura en la columna 1 del cuadro que figura en el anexo de dicho Reglamento, en el código NC 9504 10 00 y su CD-ROM en el código NC 8524 39 90.
- 2) Desestimar la solicitud de aportación del dictamen del servicio jurídico de la demandada.
- 3) La demandada cargará con la totalidad de las costas.

Lenaerts

Azizi

Jaeger

Pronunciada en audiencia pública en Luxemburgo, a 30 de septiembre de 2003.

El Secretario

El Presidente

H. Jung

K. Lenaerts

II - 4247

## Índice

|   |         |
|---|---------|
| Marco jurídico .....  | II-4196 |
| 1. Generalidades .....  | II-4196 |
| 2. Las reglas generales de interpretación de la Nomenclatura Combinada .....  | II-4198 |
| 3. Texto de las partidas y subpartidas y de las notas de capítulos y secciones .....  | II-4199 |
| Subpartida 8471 50 90 .....   | II-4199 |
| Las subpartidas 8524 39 10 y 8524 39 90 .....   | II-4201 |
| La subpartida 9504 10 00 .....  | II-4203 |
| 4. Información arancelaria vinculante .....   | II-4204 |
| Hechos que originaron el litigio .....  | II-4205 |
| El procedimiento en el Reino Unido .....  | II-4205 |
| El procedimiento ante el comité de nomenclatura .....   | II-4207 |
| El Reglamento impugnado .....   | II-4208 |
| Procedimiento seguido tras la publicación del Reglamento impugnado .....  | II-4212 |
| Procedimiento y pretensiones .....  | II-4212 |
| Fundamentos de derecho .....  | II-4213 |
| 1. Sobre la admisibilidad .....   | II-4213 |
| Alegaciones de las partes .....   | II-4213 |
| Apreciación del Tribunal de Primera Instancia .....   | II-4218 |
| 2. Sobre el fondo .....   | II-4225 |
| Presentación general de la argumentación .....  | II-4225 |
| Sobre la infracción del Reglamento sobre la Nomenclatura Combinada .....  | II-4226 |
| Alegaciones de las partes .....   | II-4226 |
| — Primera parte del motivo: sobre la alegación basada en la supuesta imposibilidad de clasificar una máquina de tratamiento de datos, como la consola PlayStation@2, en la partida 9504 ..... | II-4226 |

|  |         |
|--|---------|
| — Segunda parte del motivo: sobre la alegación basada en la aplicación indebida de la regla 3 b) para la clasificación arancelaria de la consola PlayStation@2 ..... | II-4232 |
| Apreciación del Tribunal de Primera Instancia .....  | II-4235 |
| Petición de diligencias de prueba .....  | II-4244 |
| Alegaciones de las partes .....  | II-4244 |
| Apreciación del Tribunal de Primera Instancia .....  | II-4246 |
| Costas .....   | II-4246 |