Oikeustapauskokoelma

UNIONIN TUOMIOISTUIMEN TUOMIO (neljäs jaosto)

23 päivänä tammikuuta 2014*

Direktiivi 2001/29/EY — Tekijänoikeus ja lähioikeudet tietoyhteiskunnassa — Teknisten toimenpiteiden käsite — Suojalaite — Täydentävät laitteet ja tuotteet, jotka on suojattu — Muista yrityksistä peräisin olevat samankaltaiset täydentävät laitteet, tuotteet tai osat — Kaikenlaisen näiden välisen yhteentoimivuuden sulkeminen pois — Teknisten toimenpiteiden soveltamisala — Merkityksellisyys

Asiassa C-355/12,

jossa on kyse SEUT 267 artiklaan perustuvasta ennakkoratkaisupyynnöstä, jonka Tribunale di Milano (Italia) on esittänyt 22.12.2011 tekemällään päätöksellä, joka on saapunut unionin tuomioistuimeen 26.7.2012, saadakseen ennakkoratkaisun asiassa

Nintendo Co. Ltd,

Nintendo of America Inc. ja

Nintendo of Europe GmbH

vastaan

PC Box Srl ja

9Net Srl,

UNIONIN TUOMIOISTUIN (neljäs jaosto),

toimien kokoonpanossa: jaoston puheenjohtaja L. Bay Larsen, varapresidentti K. Lenaerts, joka hoitaa neljännen jaoston puheenjohtajan tehtäviä, sekä tuomarit M. Safjan (esittelevä tuomari), J. Malenovský ja A. Prechal,

julkisasiamies: E. Sharpston,

kirjaaja: hallintovirkamies A. Impellizzeri,

ottaen huomioon kirjallisessa käsittelyssä ja 30.5.2013 pidetyssä istunnossa esitetyn,

ottaen huomioon huomautukset, jotka sille ovat esittäneet

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

* Oikeudenkäyntikieli: italia.

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

— Puolan hallitus, asiamiehinään B. Majczyna ja M. Szpunar,

— Euroopan komissio, asiamiehinään E. Montaguti ja J. Samnadda,

kuultuaan julkisasiamiehen 19.9.2013 pidetyssä istunnossa esittämän ratkaisuehdotuksen,

on antanut seuraavan

tuomion

1 Ennakkoratkaisupyyntö koskee tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa 22.5.2001 annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivin 2001/29/EY (EYVL L 167, s. 10) 6 artiklan tulkintaa.

2 Tämä pyyntö on esitetty asiassa, jossa asianosaisina ovat yhtäältä Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. ja Nintendo of Europe GmbH (jäljempänä yhdessä Nintendo-yritykset) ja toisaalta PC Box Srl (jäljempänä PC Box) ja 9Net Srl (jäljempänä 9Net) ja joka koskee sitä, että PC Box pitää kaupan mod chips- ja game copiers -laitteita (jäljempänä PC Boxin laitteet) PC Boxin hallinnoiman ja 9Netin isännöimän internetsivuston välityksellä.

Asiaa koskevat oikeussäännöt

Kansainvälinen oikeus

3 Kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamista koskevan Bernin yleissopimuksen (Pariisin sopimuskirja 24.7.1971), sellaisena kuin se on muutettuna 28.9.1979, 2 artiklan 1 kappaleessa määrätään seuraavaa:

”Ilmaisu ’kirjalliset ja taiteelliset teokset’ käsittää kaikki kirjallisuuden, tieteen ja taiteen alaan kuuluvat tuotteet, niiden ilmaisutapaan tai muotoon katsomatta – –.”

Unionin oikeus

Direktiivi 2001/29

4 Direktiivin 2001/29 johdanto-osan 9 ja 47-50 perustelukappaleessa todetaan seuraavaa:

”(9) Tekijänoikeuden ja lähioikeuksien yhdenmukaistamisen on perustuttava suojan korkeaan tasoon, koska nämä oikeudet ovat ratkaisevan tärkeitä henkisen luomistyön kannalta. - -

- -

(47) Tekninen kehitys antaa oikeudenhaltijoille mahdollisuuden käyttää teknisiä toimenpiteitä, joiden tarkoituksena on estää tai rajoittaa toimia, joihin tekijänoikeuden, tekijänoikeuden lähioikeuksien tai tietokantoihin liittyvän sui generis -oikeuden haltijat eivät ole antaneet lupaa. On kuitenkin olemassa sellaisten laittomien toimien vaara, joiden avulla on mahdollista tai entistä helpompaa kiertää näiden toimenpiteiden tarjoama tekninen suoja. Jotta vältettäisiin epäyhtenäisiä

oikeudellisia tilanteita, jotka saattaisivat haitata sisämarkkinoiden toimintaa, on tarpeen säätää yhdenmukaisesta oikeudellisesta suojasta tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertämistä ja tähän tarkoitukseen käytettävien laitteiden ja tuotteiden tai palvelujen tarjoamista vastaan.

(48) Tällaista oikeudellista suojaa olisi annettava teknisille toimenpiteille, jotka tehokkaasti rajoittavat toimia, joihin tekijänoikeuden, tekijänoikeuden lähioikeuksien tai tietokantoihin liittyvän sui generis -oikeuden haltijat eivät ole antaneet lupaa, estämättä kuitenkaan elektronisten laitteiden normaalia toimintaa ja niiden teknistä kehitystä. Tämä oikeudellinen suoja ei velvoita suunnittelemaan laitteita, tuotteita, osia tai palveluita vastaamaan teknisiä toimenpiteitä edellyttäen, että 6 artiklan kielto ei muuten koske kyseistä laitetta, tuotetta, osaa tai palvelua. Tämän oikeudellisen suojan olisi oltava suhteellista, eikä se saisi estää sellaisten laitteiden tai toimintojen käyttöä, joilla on muuta merkittävää kaupallista merkitystä tai käyttöä kuin teknisen suojauksen kiertäminen. Tämän suojan ei erityisesti pitäisi haitata salauksen tutkimusta.

(49) Teknisten toimenpiteiden oikeudellinen suoja ei vaikuta sellaisten kansallisten säännösten soveltamiseen, joiden mukaan teknisten toimenpiteiden kiertämiseen tarkoitettujen laitteiden, tuotteiden tai osien yksityinen hallussapito on kiellettyä.

(50) Tällainen yhdenmukaistettu oikeudellinen suoja ei vaikuta [tietokoneohjelmien oikeudellisesta suojasta 23.4.2009 annetussa Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiivissä 2009/24/EY (EUVL L 111, s. 16)] säädettyjen erityisten suojasäännösten soveltamiseen. Sitä ei varsinkaan olisi sovellettava tietokoneohjelmien yhteydessä käytettävien teknisten toimenpiteiden suojaamiseen, joka kuuluu yksinomaan mainitun direktiivin alaan. Sen tarkoituksena ei ole ehkäistä eikä estää sellaisten keinojen kehittämistä tai käyttämistä, joilla kierretään tekninen toimenpide, jotka ovat tarpeen direktiivin [2009/24] 5 artiklan 3 kohdan tai 6 artiklan mukaisten toimien mahdollistamiseksi. Kyseisen direktiivin 5 ja 6 artiklassa määritellään yksinomaan tietokoneohjelmiin sovellettavia yksinoikeuksia koskevat poikkeukset.”

5 Direktiivin 2001/29 1 artiklassa säädetään seuraavaa:

”1. Tämä direktiivi koskee tekijänoikeuden ja lähioikeuksien oikeudellista suojaa sisämarkkinoilla ja erityisesti tietoyhteiskunnassa.

2. Muissa kuin 11 artiklassa tarkoitetuissa tapauksissa tämä direktiivi ei aiheuta muutoksia eikä millään tavoin vaikuta voimassa oleviin yhteisön säädöksiin, jotka koskevat:

a) tietokoneohjelmien oikeudellista suojaa

- -”

6 Direktiivin 6 artiklan 1-3 kohdassa säädetään seuraavaa:

”1. Jäsenvaltioiden on säädettävä riittävästä oikeudellisesta suojasta tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertämistä vastaan, jos asianomainen teon suorittaja on tiennyt tai jos hänellä on ollut perusteltu aihe tietää toimintansa tarkoittavan kiertämistä.

2. Jäsenvaltioiden on säädettävä riittävästä oikeudellisesta suojasta sellaisten laitteiden, tuotteiden tai osien valmistusta, maahantuontia, levitystä, myyntiä, vuokrausta, myyntiin tai vuokraukseen liittyvää mainostamista tai kaupallisessa tarkoituksessa tapahtuvaa hallussapitoa taikka sellaisten palvelujen tarjoamista vastaan,

a) joita markkinoidaan, mainostetaan tai pidetään kaupan keinoina tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertämiseksi, tai

b) joiden tarkoituksella tai käytöllä on tällaisen kiertämisen lisäksi vain vähäistä muuta kaupallista merkitystä, tai

c) jotka on pääasiallisesti suunniteltu, tuotettu, mukautettu tai toteutettu siten, että niiden tarkoituksena on mahdollistaa tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertäminen tai helpottaa sitä.

3. Tässä direktiivissä 'teknisillä toimenpiteillä' tarkoitetaan tekniikoita, laitteita tai osia, jotka on suunniteltu normaalissa käyttötarkoituksessa estämään tai rajoittamaan teoksiin tai muuhun aineistoon kohdistuvia tekoja, joihin ei ole saatu lupaa laissa säädettyjen tekijänoikeuden tai tekijänoikeuden lähioikeuksien haltijalta tai [tietokantojen oikeudellisesta suojasta 11.3.1996 annetun Euroopan parlamentin ja neuvoston] direktiivin 96/9/EY [(EYVL L 77, s. 20)] III luvussa säädetyn sui generis -oikeuden haltijalta. Teknisiä toimenpiteitä pidetään tehokkaina, jos oikeudenhaltijat valvovat suojatun teoksen tai muun aineiston käyttöä jonkin sellaisen pääsynvalvontatoimen tai suojauskeinon avulla, jolla tavoiteltu suoja saavutetaan, ja joita ovat esimerkiksi teoksen tai muun aineiston salaus, muuntaminen tai muunlainen muuttaminen taikka kopioinnin valvontajärjestelmä."

Direktiivi 2009/24

7 Direktiivin 2009/24 1 artiklan 1 kohdassa säädetään seuraavaa:

"Jäsenvaltioiden on tämän direktiivin säännösten mukaisesti annettava tietokoneohjelmille tekijänoikeudellista suojaa kirjallisina teoksina, joita tarkoitetaan kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamisesta tehdyssä Bernin yleissopimuksessa. Tässä direktiivissä 'tietokoneohjelmilla' tarkoitetaan myös valmistelevaan suunnitteluun liittyvää aineistoa."

Italian oikeus

8 Tekijänoikeuden ja muiden sen käyttöön liittyvien oikeuksien suojasta 22.4.1941 annetun lain nro 633 (legge n. 633 – Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio) (GURI nro 166, 16.7.1941), sellaisena kuin se on muutettuna 9.4.2003 annetulla asetuksella nro 68, jolla pantiin täytäntöön tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa annettu direktiivi 2001/29/EY (decreto legislativo n. 68 – Attuazione della direttiva 2001/29/CE sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione) (GURI nro 87, 14.4.2003, Supplemento ordinario), 102 quater §:ssä säädetään seuraavaa:

"1. Tekijänoikeuksien ja lähioikeuksien sekä 102 bis §:n 3 momentissa [joka koskee tietokantoja] tarkoitetun oikeuden haltijat voivat soveltaa suojattuihin teoksiin tai muuhun suojattuun aineistoon tehokkaita teknisiä suojatoimenpiteitä, jotka kattavat tekniikat, laitteet tai osat, jotka on suunniteltu normaalissa käyttötarkoituksessa estämään tai rajoittamaan tekoja, joihin oikeudenhaltijat eivät ole antaneet lupaa.

2. Teknisiä suojatoimenpiteitä pidetään tehokkaina, jos oikeudenhaltijat valvovat suojatun teoksen tai muun suojatun aineiston käyttöä jonkin sellaisen pääsynvalvontatoimen tai suojauskeinon avulla, jolla tavoiteltu suoja saavutetaan, mistä esimerkkinä ovat teoksen tai muun aineiston salaus, muuntaminen tai muunlainen muuttaminen taikka kopioinnin valvontajärjestelmä.

3. Tällä pykälällä ei ole vaikutusta I osaston IV luvun VI osassa tarkoitettujen tietokoneohjelmia koskevien säännösten soveltamiseen."

Pääasia ja ennakkoratkaisukysymykset

9 Nintendo-yritykset, jotka kuuluvat videopelien suunnittelu- ja valmistuskonserniin, pitävät kaupan kahdentyyppisiä tuotteita kyseisiä pelejä varten: kannettavia järjestelmiä eli DS-konsoleja ja kiinteitä pelikonsolijärjestelmiä eli Wii-konsoleja.

10 Nintendo-yritykset ovat toteuttaneet teknisiä toimenpiteitä eli konsoleihin asennetun tunnistinjärjestelmän sekä fyysisen alustan, jolle tekijänoikeudella suojatut videopelit on tallennettu, salauskoodin. Näiden toimenpiteiden vaikutuksena on videopelien laittomien jäljennösten käyttämisen estäminen. Koodittomia pelejä ei ole mahdollista käynnistää kummallakaan Nintendo-yritysten kaupan pitämällä laitetyypillä.

11 Ennakkoratkaisupyynnöstä ilmenee myös, että nämä tekniset toimenpiteet estävät sen, että konsoleilla käytetään muiden yritysten kuin Nintendon ohjelmia, pelejä tai multimediasisältöä yleisemminkin.

12 Nintendo-yritykset ovat todenneet, että on olemassa PC Boxin laitteita, joilla kierretään ”hardwarella” oleva suojajärjestelmä ja joiden avulla voidaan käyttää piraattivideopelejä, kun ne on asennettu konsoliin.

13 Koska Nintendo-yritykset katsoivat, että PC Boxin laitteiden ensisijainen tarkoitus oli Nintendo-pelien teknisten suojatoimenpiteiden kiertäminen ja välttäminen, ne nostivat kanteen PC Boxia ja 9Netiä vastaan Tribunale di Milanossa.

14 PC Box pitää kaupan Nintendon alkuperäisiä konsoleja yhdessä sellaisen täydentävän ”softwaren” kanssa, joka muodostuu tietyistä riippumattomien valmistajien sovelluksista, joita kutsutaan nimellä homebrews ja jotka on luotu nimenomaisesti käytettäviksi tällaisissa konsoleissa ja joiden käyttö edellyttää sellaisten PC Boxin laitteiden asentamista ennakolta, joilla poistetaan käytöstä asennettu laite, joka muodostaa teknisen suojatoimenpiteen.

15 PC Boxin näkemyksen mukaan Nintendo-yritysten tosiasiallinen päämäärä on sellaisen riippumattoman ”softwaren” käytön estäminen, joka ei ole videopelin laiton kopio vaan jonka tarkoituksena on mahdollistaa MP3-tiedostojen, elokuvien ja videoiden lukeminen konsoleilla kyseisten konsolien täysimääräiseksi hyödyntämiseksi.

16 Ennakkoratkaisua pyytänyt tuomioistuin katsoo, ettei videopelien suojaa voida supistaa tietokoneohjelmien osalta säädettyyn suojaan. Vaikka videopelien toiminta perustuu tietokoneohjelmaan, se käynnistyy ja etenee kyseisten pelien tekijöiden ennalta määrittämän tarinakehyksen mukaisesti siten, että esitetään joukko kuvia ja ääniä, joilla on tietty käsitteellinen autonomia.

17 Kyseinen tuomioistuin pohtii, ylitetäänkö tässä asiassa kyseessä olevien Nintendon käyttämien kaltaisten suojatoimenpiteiden käyttöön ottamisella se, mistä tässä tarkoituksessa säädetään direktiivin 2001/29 6 artiklassa, sellaisena kuin sitä tulkitaan kyseisen direktiivin johdanto-osan 48 perustelukappaleen valossa.

18 Tässä tilanteessa Tribunale di Milano on päättänyt lykätä asian käsittelyä ja esittää unionin tuomioistuimelle seuraavat ennakkoratkaisukysymykset:

”1) Onko direktiivin 2001/29 6 artiklaa, kun huomioon otetaan myös kyseisen direktiivin johdanto-osan 48 perustelukappale, tulkittava niin, että tekijänoikeudella suojattujen teosten tai aineiston teknisten suojatoimenpiteiden suoja voidaan ulottaa myös saman yrityksen valmistamaan ja kaupan pitämään järjestelmään, jossa laitteistoon asennetaan laite, joka tunnistaa suojatut teokset (saman yrityksen ja kolmansien osapuolten, jotka ovat suojattujen teosten oikeudenhaltijoita, valmistamat videopelit) sisältävästä alustasta tunnistekoodin, jonka puuttuessa

teosta ei voida katsella eikä käyttää kyseisessä järjestelmässä, jolloin kyseinen laitteisto sisältää järjestelmän, joka ei ole yhteentoimiva sellaisten täydentävien laitteiden ja tuotteiden kanssa, jotka ovat peräisin muualta kuin kyseisen järjestelmän valmistaneesta yrityksestä?

2) Voidaanko direktiivin 2001/29 6 artiklaa, kun huomioon otetaan myös kyseisen direktiivin johdanto-osan 48 perustelukappale, siinä tapauksessa, että joudutaan arvioimaan, onko tuotteen tai osan käyttö teknisen suojatoimenpiteen kiertämiseen ensisijaista verrattuna sen muuhun kaupalliseen merkitykseen, tulkita niin, että kansallisen tuomioistuimen on käytettävä arviointiperusteita, joissa keskitytään siihen nimenomaiseen aiottuun käyttöön, jonka oikeudenhaltija on määrittänyt tuotteelle, jossa suojattu sisältö on, vai onko sen käytettävä joko vaihtoehtoisesti tai tämän lisäksi keskenään verrattavien käyttöjen yleisyyttä koskevia määrällisiä perusteita tai käyttöjen luonnetta ja merkitystä koskevia laadullisia perusteita?”

Ennakkoratkaisukysymysten tarkastelu

19 Kysymyksillään, joita on syytä tarkastella yhdessä, ennakkoratkaisua pyytänyt tuomioistuin tiedustelee ensiksi lähinnä, onko direktiiviä 2001/29 tulkittava siten, että sen 6 artiklan 3 kohdassa tarkoitettu tehokkaan teknisen toimenpiteen käsite voi kattaa tekniset toimenpiteet, jotka muodostuvat lähinnä tunnistinlaitteen lisäämisestä paitsi videopelin kaltaisen suojatun teoksen sisältävään alustaan sen suojaamiseksi toimilta, joihin tekijänoikeuden haltija ei ole antanut lupaa, myös kannettaviin laitteisiin tai konsoleihin, joilla on tarkoitus varmistaa kyseisiin peleihin pääsy ja niiden käyttö.

20 Kyseinen tuomioistuin tiedustelee toiseksi unionin tuomioistuimelta lähinnä sitä, minkä kriteerien mukaan on arvioitava direktiivin 2001/29 6 artiklassa tarkoitetun tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertämisen vastaisen oikeudellisen suojan laajuutta. Kyseinen tuomioistuin pyrkii erityisesti selvittämään, onko tämän osalta merkitystä yhtäältä erityisellä käyttötarkoituksella, jonka oikeuksien haltija on antanut Nintendo-konsolien kaltaiselle tuotteelle, joka sisältää suojatun sisällön, ja toisaalta laitteiden, tuotteiden tai osien, joilla voidaan kiertää kyseiset tehokkaat tekniset toimenpiteet ja joita ovat esimerkiksi PC Boxin laitteet, käytön laajuudella, luonteella ja merkityksellä.

21 Tästä on aluksi todettava, että direktiivi 2001/29 koskee – kuten ilmenee muun muassa sen 1 artiklan 1 kohdasta – tekijänoikeuden ja lähioikeuksien oikeudellista suojaa, joka käsittää tekijöiden osalta näiden teosten yksinoikeudet. Tietokoneohjelmien kaltaisia teoksia suojataan tekijänoikeudella ainoastaan, jos ne ovat omaperäisiä siinä merkityksessä, että ne ovat tekijänsä henkisiä luomuksia (ks. asia C-5/08, Infopaq International, tuomio 16.7.2009, Kok., s. I-6569, 35 kohta).

22 Teoksen osien osalta on todettava, että mikään direktiivissä 2001/29 ei viittaa siihen, että teoksen osiin sovellettaisiin eri säännöstöä kuin kokonaiseen teokseen. Tästä seuraa, että tekijänoikeudella suojataan teoksen osia sikäli kuin ne sellaisenaan osaltaan vaikuttavat siihen, että koko teosta voidaan pitää omaperäisenä (ks. em. asia Infopaq International, tuomion 38 kohta).

23 Tätä toteamusta ei kumota sillä, että direktiivi 2009/24 on lex specialis suhteessa direktiiviin 2001/29 (ks. asia C-128/11, UsedSoft, tuomio 3.7.2012, 56 kohta). Direktiivin 2009/24 1 artiklan 1 kohdan mukaisesti kyseisellä direktiivillä annettu suoja rajoittuu nimittäin tietokoneohjelmiin. Kuten ennakkoratkaisupyynnöstä ilmenee, pääasiassa kyseessä olevan kaltaiset videopelit ovat kuitenkin monitahoinen aineistokokonaisuus, johon kuuluu paitsi tietokoneohjelma myös graafiset elementit ja äänielementit, joilla siitä huolimatta, että ne on koodattu tietokonekielelle, on oma luova arvo, jota ei voida supistaa edellä mainittuun koodaukseen. Koska videopelin osat – tässä tapauksessa graafiset elementit ja äänielementit – vaikuttavat osaltaan siihen, että teosta voidaan pitää omaperäisenä, niitä suojataan tekijänoikeudella yhdessä koko teoksen kanssa direktiivillä 2001/29 käyttöön otetussa järjestelmässä.

24 Direktiivin 2001/29 6 artiklasta on todettava, että siinä velvoitetaan jäsenvaltiot säätämään riittävästä oikeudellisesta suojasta tehokkaiden ”teknisten toimenpiteiden”, jotka sen 3 kohdan mukaan tarkoittavat tekniikoita, laitteita tai osia, jotka on suunniteltu normaalissa käyttötarkoituksessa estämään tai rajoittamaan teoksiin tai muuhun aineistoon kohdistuvia tekoja, joihin ei ole saatu lupaa laissa säädettyjen tekijänoikeuden tai tekijänoikeuden lähioikeuksien haltijalta tai direktiivin 96/9 III luvussa säädetyn sui generis -oikeuden haltijalta, kiertämistä vastaan.

25 Kuten direktiivin 2001/29 2-4 artiklasta ilmenee, kyseiset toimet muodostuvat kappaleen valmistamisesta, teosten välittämisestä yleisölle ja niiden saattamisesta yleisön saataviin sekä teosten alkuperäiskappaleiden ja niiden kopioiden levityksestä yleisölle, ja kyseisen direktiivin 6 artiklassa tarkoitettua oikeudellista suojaa sovelletaan yksinomaan kyseisen haltijan suojaamiseksi toimilta, joita varten vaaditaan lupaa.

26 Tästä on todettava ensiksi, että kyseisessä direktiivissä ei ole mitään, minkä perusteella voitaisiin katsoa, ettei sen 6 artiklan 3 kohta koske pääasiassa kyseessä olevan kaltaisia teknisiä toimenpiteitä, jotka on osittain sisällytetty pelien fyysisiin alustoihin ja osittain konsoleihin ja jotka edellyttävät niiden välistä vuorovaikutusta.

27 Kuten julkisasiamies totesi ratkaisuehdotuksensa 43 kohdassa, kyseisestä säännöksestä ilmenee, että tehokkaiden teknisten toimenpiteiden käsite määritellään laajasti ja se käsittää pääsynvalvontatoimen tai suojauskeinon, joita ovat esimerkiksi suojatun teoksen tai muun aineiston salaus, muuntaminen tai muunlainen muuttaminen taikka kopioinnin valvontajärjestelmä. Tällainen määritelmä on lisäksi direktiivin 2001/29 päätavoitteen, joka sen johdanto-osan yhdeksännen perustelukappaleen mukaisesti on muun muassa tekijöiden suojan korkean tason käyttöön ottaminen, mikä on ratkaisevan tärkeää henkisen luomistyön kannalta, mukainen.

28 Tässä tilanteessa on katsottava, että pääasiassa kyseessä olevan kaltaiset tekniset toimenpiteet, jotka on osittain sisällytetty videopelien fyysisiin alustoihin ja osittain konsoleihin ja jotka edellyttävät niiden välistä vuorovaikutusta, kuuluvat direktiivin 2001/29 6 artiklan 3 kohdassa tarkoitettujen tehokkaiden teknisten toimenpiteiden käsitteen soveltamisalaan, jos niiden tarkoituksena on estää tai rajoittaa toimia, joilla loukataan direktiivillä suojattuja haltijan oikeuksia.

29 Toiseksi on selvitettävä, minkä kriteerien mukaan on arvioitava direktiivin 2001/29 6 artiklassa tarkoitetun tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertämisen vastaisen oikeudellisen suojan laajuutta.

30 Kuten julkisasiamies totesi ratkaisuehdotuksensa 53-63 kohdassa, tämän kysymyksen tutkiminen edellyttää sen huomioimista, että oikeudellisen suojan sellaisia toimia vastaan, joille tekijänoikeuksien haltija ei ole antanut lupaa, on direktiivin 2001/29 6 artiklan 2 kohdan mukaisesti – kun sitä tutkitaan kyseisen direktiivin johdanto-osan 48 perustelukappaleen valossa – noudatettava suhteellisuusperiaatetta eikä sillä saada kieltää laitteita tai toimintoja, joilla on muuta merkittävää kaupallista merkitystä tai käyttöä kuin tällaisten toimien toteuttamisen helpottaminen tekninen suoja kiertämällä.

31 Kyseinen oikeudellinen suoja myönnetään näin ollen yksinomaan teknisille toimenpiteille, joilla pyritään estämään tai poistamaan teoksiin kohdistuvat tämän tuomion 25 kohdassa tarkoitetut toimet, joille tekijänoikeuden haltija ei ole antanut lupaa. Kyseisillä toimenpiteillä on voitava saavuttaa tämä tavoite, eikä niillä saa ylittää sitä, mikä on tarpeellista sen saavuttamiseksi.

32 Tässä yhteydessä on tutkittava, olisivatko muut toimenpiteet tai toimenpiteet, joita ei ole asennettu konsoleihin, voineet häiritä tai rajoittaa vähemmän kolmansien toimintaa, joka ei edellytä tekijänoikeuksien haltijan lupaa, ja suojata kuitenkin samankaltaisesti kyseisen haltijan oikeuksia.

33 Tässä tarkoituksessa on asianmukaista ottaa huomioon muun muassa kustannukset, jotka liittyvät erityyppisiin teknisiin toimenpiteisiin, niiden toteuttamisen tekniset ja käytännölliset aspektit sekä näiden erityyppisten teknisten toimenpiteiden tehokkuuden vertailu haltijan oikeuksien suojan osalta, mutta tämän tehokkuuden ei kuitenkaan pidä olla absoluuttinen.

34 Kuten julkisasiamies totesi ratkaisuehdotuksensa 67 kohdassa, asianomaisen oikeudellisen suojan laajuuden arviointia ei pidä tehdä konsolien erityisen käyttötarkoituksen mukaan, sellaisena kuin tekijänoikeuksien haltija on sen suunnitellut. Siinä on sen sijaan otettava huomioon säädetyt kriteerit sellaisten laitteiden, tuotteiden ja osien osalta, joilla voidaan kiertää tehokkaiden teknisten toimenpiteiden suoja, josta säädetään direktiivin 2001/29 6 artiklan 2 kohdassa.

35 Täsmällisemmin todettuna kyseisessä säännöksessä velvoitetaan jäsenvaltiot säätämään riittävästä oikeudellisesta suojasta edellä mainittuja sellaisia laitteita, tuotteita tai osia vastaan, joilla pyritään kiertämään tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kyseinen suoja ja joiden tarkoituksella tai käytöllä on tällaisen kiertämisen lisäksi vain vähäistä muuta kaupallista merkitystä tai jotka on pääasiallisesti suunniteltu, tuotettu, mukautettu tai toteutettu siten, että niiden tarkoituksena on mahdollistaa tehokkaiden teknisten toimenpiteiden kiertäminen tai helpottaa sitä.

36 Kyseisten laitteiden, tuotteiden tai osien tarkoituksen tutkimiseksi todisteet siitä, miten kolmannet todellisuudessa niitä käyttävät, ovat asianomaisten olosuhteiden mukaan erityisen merkityksellisiä. Ennakkoratkaisua pyytänyt tuomioistuin voi muun muassa tutkia sitä, miten usein PC Boxin laitteita todella käytetään siihen, että Nintendo-pelien ja Nintendon lisensoimien pelien luvattomia kopioita voidaan käyttää Nintendo-konsoleissa, sekä sitä, miten usein kyseisiä laitteita käytetään tarkoituksiin, joilla ei loukata tekijänoikeuksia Nintendo-peleihin ja Nintendon lisensoimiin peleihin.

37 Edellä esitetyn perusteella esitettyihin kysymyksiin on vastattava, että direktiiviä 2001/29 on tulkittava siten, että sen 6 artiklan 3 kohdassa tarkoitettu tehokkaan teknisen toimenpiteen käsite voi kattaa tekniset toimenpiteet, jotka muodostuvat lähinnä tunnistinlaitteen lisäämisestä paitsi videopelin kaltaisen suojatun teoksen sisältävään alustaan sen suojaamiseksi toimilta, joihin tekijänoikeuden haltija ei ole antanut lupaa, myös kannettaviin laitteisiin tai konsoleihin, joilla on tarkoitus varmistaa kyseisiin peleihin pääsy ja niiden käyttö.

38 Kansallisen tuomioistuimen on tutkittava, voisivatko muut toimenpiteet tai toimenpiteet, joita ei ole asennettu konsoleihin, häiritä tai rajoittaa vähemmän kolmansien toimintaa ja suojata kuitenkin samankaltaisesti kyseisen haltijan oikeuksia. Tässä tarkoituksessa on asianmukaista ottaa huomioon muun muassa kustannukset, jotka liittyvät erityyppisiin teknisiin toimenpiteisiin, niiden toteuttamisen tekniset ja käytännölliset aspektit sekä näiden erityyppisten teknisten toimenpiteiden tehokkuuden vertailu haltijan oikeuksien suojan osalta, mutta tämän tehokkuuden ei kuitenkaan pidä olla absoluuttinen. Kyseisen tuomioistuimen on myös tutkittava laitteiden, tuotteiden tai osien, joilla voidaan kiertää edellä mainitut tekniset toimenpiteet, tarkoitusta. Tämän osalta todisteet siitä, miten kolmannet todellisuudessa niitä käyttävät, ovat asianomaisten olosuhteiden mukaan erityisen merkityksellisiä. Kansallinen tuomioistuin voi muun muassa tutkia sitä, miten usein laitteita, tuotteita tai osia todella käytetään tekijänoikeuden vastaisesti, sekä sitä, miten usein kyseisiä laitteita käytetään tarkoituksiin, joilla ei loukata kyseistä oikeutta.

Oikeudenkäyntikulut

39 Pääasian asianosaisten osalta asian käsittely unionin tuomioistuimessa on välivaihe kansallisessa tuomioistuimessa vireillä olevan asian käsittelyssä, minkä vuoksi kansallisen tuomioistuimen asiana on päättää oikeudenkäyntikulujen korvaamisesta. Oikeudenkäyntikuluja, jotka ovat aiheutuneet muille kuin näille asianosaisille huomautusten esittämisestä unionin tuomioistuimelle, ei voida määrätä korvattaviksi.

Näillä perusteilla unionin tuomioistuin (neljäs jaosto) on ratkaissut asian seuraavasti:

Tekijänoikeuden ja lähioikeuksien tiettyjen piirteiden yhdenmukaistamisesta tietoyhteiskunnassa 22.5.2001 annettua Euroopan parlamentin ja neuvoston direktiiviä 2001/29/EY on tulkittava siten, että sen 6 artiklan 3 kohdassa tarkoitettu tehokkaan teknisen toimenpiteen käsite voi kattaa tekniset toimenpiteet, jotka muodostuvat lähinnä tunnistinlaitteen lisäämisestä paitsi videopelin kaltaisen suojatun teoksen sisältävään alustaan sen suojaamiseksi toimilta, joihin tekijänoikeuden haltija ei ole antanut lupaa, myös kannettaviin laitteisiin tai konsoleihin, joilla on tarkoitus varmistaa kyseisiin peleihin pääsy ja niiden käyttö.

Kansallisen tuomioistuimen on tutkittava, voisivatko muut toimenpiteet tai toimenpiteet, joita ei ole asennettu konsoleihin, häiritä tai rajoittaa vähemmän kolmansien toimintaa, ja suojata kuitenkin samankaltaisesti kyseisen haltijan oikeuksia. Tässä tarkoituksessa on asianmukaista ottaa huomioon muun muassa kustannukset, jotka liittyvät erityyppisiin teknisiin toimenpiteisiin, niiden toteuttamisen tekniset ja käytännölliset aspektit sekä näiden erityyppisten teknisten toimenpiteiden tehokkuuden vertailu haltijan oikeuksien suojan osalta, mutta tämän tehokkuuden ei kuitenkaan pidä olla absoluuttinen. Kyseisen tuomioistuimen on myös tutkittava laitteiden, tuotteiden tai osien, joilla voidaan kiertää edellä mainitut tekniset toimenpiteet, tarkoitusta. Tämän osalta todisteet siitä, miten kolmannet todellisuudessa niitä käyttävät, ovat asianomaisten olosuhteiden mukaan erityisen merkityksellisiä. Kansallinen tuomioistuin voi muun muassa tutkia sitä, miten usein laitteita, tuotteita tai osia todella käytetään tekijänoikeuden vastaisesti, sekä sitä, miten usein kyseisiä laitteita käytetään tarkoituksiin, joilla ei loukata kyseistä oikeutta.

Allekirjoitukset