Teismo praktikos rinkinys

GENERALINIO ADVOKATO
MACIEJ SZPUNAR IŠVADA,
pateikta 2024 m. balandžio 25 d.[1]

Byla C-159/23

Sony Computer Entertainment Europe Ltd
prieš
Datel Design and Development Ltd,
Datel Direct Ltd,
JS

(*Bundesgerichtshof* (Aukščiausiasis Federalinis Teismas, Vokietija) pateiktas prašymas priimti prejudicinį sprendimą)

„Prašymas priimti prejudicinį sprendimą – Intelektinė nuosavybė – Autorių teisės ir gretutinės teisės – Kompiuterių programų teisinė apsauga – Direktyva 2009/24/EB – 1 straipsnis – Taikymo sritis – Veiksmai, kuriems taikomi apribojimai – 4 straipsnio 1 dalis – Kompiuterio programos keitimas – Vietinėje atmintyje saugomų ir programos paleidimo metu naudojamų kintamųjų kitimas“

Įvadas

1. Pagal Sąjungos teisę ir tarptautinę teisę, taikomą Sąjungoje[2], kompiuterių programos turi būti saugomos kaip literatūros kūriniai, kaip tai suprantama pagal Berno konvenciją[3]. Toks kvalifikavimas gali kelti abejonių. Nors kompiuterių programa iš tikrųjų gali būti „teksto“ formos, t. y. ją gali sudaryti kompiuterio vykdytinų komandų sąrašas, tai daugeliu atžvilgių specifinis tekstas, neprimenantis jokios kitos kategorijos literatūros kūrinių.

2. Tokia programa yra skirta ne tam, kad naudotojas ją tiesiogiai skaitytų ar kitaip naudotų, o tam, kad valdytų mašinos, galinčios apdoroti duomenis, t. y. kompiuterio, veikimą. Naudoti skirtos kompiuterių programos formos, t. y. tokios, kuria šios programos paprastai platinamos naudotojams, žmogus net negali įskaityti, nes ji skirta vykdyti mašina. Be to, net žmogui įskaitoma kompiuterių programos forma suprantama tik kvalifikuotiems asmenims, nes ji sudaroma dirbtine kalba (programavimo kalba), kuri dažniausiai neprieinama vidutiniams šių programų naudotojams. Taip susiformuoja kompiuterių programų, kaip saugomų kūrinių,

[1] Originalo kalba: prancūzų.

[2] Žr. šios išvados 8, 9 ir 12 punktus.

[3] 1886 m. rugsėjo 9 d. Berne pasirašyta Konvencija dėl literatūros ir meno kūrinių apsaugos su pakeitimais, padarytais 1971 m. liepos 24 d. Paryžiaus aktu (toliau – Berno konvencija).

autorių teisių atžvilgiu ypač svarbus požymis, t. y. dėl kompiuterių veikimo būdo paprastai kiekvieną kartą naudojant programą reikia atlikti vieną ar kelis jos atgaminimo veiksmus, t. y. veiksmus, kuriems atlikti reikalingas šios programos autoriaus teisių turėtojo leidimas.

3. Taigi nenuostabu, kad kompiuterių programų apsaugos koncepcija, numatyta Sąjungos teisėje, labai skiriasi nuo „bendrųjų“ autorių teisių taisyklių ir yra panašesnė į tam tikrą specialią apsaugos sistemą [4]. Pagal šią apsaugos sistemą teisių turėtojams suteikiama galimybė griežčiau kontroliuoti, pirma, naudotojų veiksmus privačioje sferoje, kuri paprastai nepatenka į autorių teisių taikymo sritį, ir, antra, veiksmus, kurie paprastai nepatenka į autoriaus monopolio taikymo sritį, tokius, kaip naudotojo atliekamas kūrinio pakeitimas savo poreikiams. Ši kontrolė yra tokios plačios apimties, kad net paprastas susipažinimas su kūriniu, kuris yra esminis įprastu literatūros kūrinio atveju, leidžiamas tik taikant išimtį, ribotai ir tam tikromis sąlygomis. Be to, paprastai autorių teisėje numatytoms išimtims, pradedant nuo vadinamosios „kopijavimo asmeniniam naudojimui“ išimties, kompiuterių programų apsaugos sistema netaikoma.

4. Vis dėlto jų, kaip literatūros kūrinių, apsaugai taikoma tam tikra reikšminga riba, t. y. apsauga iš esmės apsiriboja tik kūrinio išraiškos forma, kitaip tariant, tekstu.

5. Šioje byloje kyla klausimas, ar, o jei taip, tai kiek, Sąjungos teisėje kompiuterių programoms suteikta apsauga gali būti taikoma ne tik pačiam tekstui. Kitaip tariant, kiek sąvoka „tekstas“ gali būti išplėsta tokių programų atveju?

6. Konkrečiai kalbant, kiek tai susiję su vaizdo žaidimais, reikia išsiaiškinti, ar tretiesiems asmenims leidžiama be šių žaidimų autorių teisių turėtojų leidimo kurti, o naudotojams naudoti tam tikras programas, leidžiančias palengvinti žaidimą apeinant tam tikrus jo autoriaus sukurtus sunkumus, bendrai vadinamas „manipuliacine programine įranga“ (angl. *cheat software*). Man atrodo, kad šių vaizdo žaidimų autorių teisių turėtojai norėtų pasinaudoti „abiejų galimybių pranašumais“, t. y. labai plačią kompiuterių programų apsaugą taikyti elementams, kuriems galėtų būti taikoma nebent daug siauresnė apsauga pagal „bendrąją“ autorių teisę.

7. Vis dėlto šioje byloje nagrinėjami klausimai aktualūs ne tik vaizdo žaidimų srityje, nes kitose srityse gali būti naudojama kompiuterių programinė įranga, leidžianti kompiuterių programas naudoti kitaip nei pagal pirminį sumanymą.

Teisinis pagrindas

Tarptautinė teisė

8. 1996 m. gruodžio 20 d. Ženevoje priimtos Pasaulinės intelektinės nuosavybės organizacijos (PINO) autorių teisių sutarties 4 straipsnyje nurodyta [5]:

„Kaip apibrėžta Berno konvencijos 2 straipsnyje, kompiuterio programos yra saugomos kaip literatūros kūriniai. Tokia apsauga taikoma kompiuterio programoms, išreikštoms bet kokiu būdu ar forma.“

[4] Beje, tokia sistema iš tiesų buvo numatyta tarptautiniu lygmeniu, prieš pasirenkant autorių teisių apsaugą, žr. „Dispositions types sur la protection du logiciel“, *Le Droit d'auteur, Revue mensuelle de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI)*, Nr. 1, 1978, p. 7.

[5] Sutartis patvirtinta 2000 m. kovo 16 d. Tarybos sprendimu 2000/278/EB dėl PINO autorių teisių sutarties ir PINO atlikimų ir fonogramų sutarties patvirtinimo Europos bendrijos vardu (OL L 89, 2000, p. 6; 2004 m. specialusis leidimas lietuvių k., 11 sk., 33 t., p. 208).

9. Tokia nuostata atitinka Sutarties dėl intelektinės nuosavybės teisių aspektų, susijusių su prekyba[6], 10 straipsnio 1 dalį:

„Pagal [Berno konvenciją] kompiuterinės programos, pradinės ir dalykinės, [kompiuterių programos, nesvarbu, ar išreikštos pirminiu programos tekstu, ar objektiniu kodu] turi būti saugomos kaip literatūros kūriniai.“

Sąjungos teisė

10. Direktyvos 2001/29[7] 1 straipsnio 2 dalies a punkte numatyta:

„Išskyrus 11 straipsnyje nurodytus atvejus, ši direktyva nekeičia ir jokiu būdu nepaveikia egzistuojančių Bendrijos nuostatų dėl:

a) kompiuterinių programų teisinės apsaugos.“

11. Šios direktyvos 2 straipsnio a punkte nurodyta:

„Valstybės narės nustato išimtinę teisę leisti arba uždrausti tiesiogiai ar netiesiogiai, laikinai ar nuolat bet kuriuo būdu ir bet kuria forma atgaminti visą arba iš dalies:

a) autoriams – savo kūrinius.“

12. Direktyvos 2009/24/EB[8] 1 straipsnyje nustatyta:

„1. Vadovaudamosi šios direktyvos nuostatomis, valstybės narės taiko kompiuterių programoms tokią autorių teisių apsaugą kaip ir literatūros kūriniams, apibrėžtiems [Berno konvencijoje]. Šioje direktyvoje sąvoka „kompiuterio programa“ apima ir parengiamąją projektinę medžiagą.

2. Šioje direktyvoje numatyta apsauga taikoma kompiuterio programos išraiškai bet kuria forma. Pagal šią direktyvą autorių teisių apsauga netaikoma idėjoms ir principams, kuriais remiasi kompiuterio programos elementai, įskaitant elementus, kuriais remiasi jos sąsajos.

3. Kompiuterio programai taikoma apsauga, jei ji yra originali ta prasme, kad tai – paties autoriaus intelekto kūrinys. Teisei į apsaugą nustatyti netaikomi jokie kiti kriterijai.

<…>“

[6] Šis susitarimas pateiktas 1994 m. balandžio 15 d. Marakeše pasirašytos ir 1994 m. gruodžio 22 d. Tarybos sprendimu 94/800/EB dėl daugiašalių derybų Urugvajaus raunde (1986–1994) priimtų susitarimų patvirtinimo Europos bendrijos vardu jos kompetencijai priklausančių klausimų atžvilgiu (OL L 336, 1994, p. 1; 2004 m. specialusis leidimas lietuvių k., 11 sk., 21 t., p. 80) patvirtintos Pasaulio prekybos organizacijos (PPO) steigimo sutarties 1C priede.

[7] 2001 m. gegužės 22 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva dėl autorių teisių ir gretutinių teisių informacinėje visuomenėje tam tikrų aspektų suderinimo (OL L 167, 2001, p. 10; 2004 m. specialusis leidimas lietuvių k., 17 sk., 1 t., p. 230; klaidų ištaisymas OL L 314, 2008, p. 16).

[8] 2009 m. balandžio 23 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyva dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos (OL L 111, 2009, p. 16).

13. Šios direktyvos 4 straipsnio 1 dalies a ir b punktuose nustatyta:

„Vadovaujantis 5 ir 6 straipsnių nuostatomis, autoriaus teisių turėtojo išimtinės teisės, kaip apibrėžta 2 straipsnyje, apima teisę pačiam arba leisti kitam:

a) nuolat arba laikinai bet kokiomis priemonėmis ir forma atgaminti visą kompiuterio programą arba jos dalį. Jei kompiuterio programos įdiegimui, peržiūrėjimui, paleidimui, perdavimui ar saugojimui būtinas toks atgaminimas, tokiems veiksmams reikia gauti autoriaus teisių turėtojo leidimą;

b) versti, pritaikyti, sutvarkyti ar kitaip pakeisti kompiuterio programą bei atgaminti šių veiksmų rezultatus, nepažeidžiant asmens, kuris keičia programą, teisių.“

14. Minėtos direktyvos 5 straipsnio 1 dalyje nurodyta:

„Jei nėra konkrečių sutartinių nuostatų, 4 straipsnio 1 dalies a ir b punktuose nurodytiems veiksmams nereikia autoriaus teisių turėtojo leidimo, kai tokie veiksmai yra būtini tam, kad kompiuterio programą teisėtai įsigijęs asmuo galėtų ją naudoti pagal paskirtį ir taisyti jos klaidas.“

Vokietijos teisė

15. Minėtos Direktyvos 2009/24 nuostatos buvo perkeltos į Vokietijos teisę, visų pirma į 1965 m. rugsėjo 9 d. *Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte – Urheberrechtsgesetz* (Autorių teisių ir gretutinių teisių apsaugos įstatymas)[9], iš dalies pakeisto 2021 m. birželio 23 d. įstatymu, 69a ir 69c straipsnius[10].

Faktinės aplinkybės, procesas ir prejudiciniai klausimai

16. *Sony Computer Entertainment Europe Ltd* (toliau – *Sony*), Jungtinėje Karalystėje įsteigta bendrovė, kaip išimtinės licencijos turėtoja Europoje prekiauja žaidimų konsolėmis *PlayStation* ir šioms konsolėms skirtais žaidimais. Iki 2014 m *Sony* prekiavo, be kita ko, *PlayStation Portable* (PSP) ir šiai konsolei skirtu žaidimu *MotorStorm: Arctic Edge*.

17. Bendrovės *Datel Design and Development Ltd* ir *Datel Direct Ltd* (toliau kartu – *Datel*), taip pat įsikūrusios Jungtinėje Karalystėje, kuria, gamina ir platina programinę įrangą, be kita ko, *Sony* žaidimų konsolėms skirtus papildinius, įskaitant programinę įrangą „Action replay PSP“, taip pat aparatą *Tilt FX*, kuriuo galima PSP valdyti judant patalpoje.

18. *Datel* programinė įranga veikia tik su *Sony* originaliais žaidimais. Ši programinė įranga naudojama prijungus PSP prie kompiuterio ir į PSP įstatant USB atmintuką, kuriuo ši programinė įranga įdiegiama. Iš naujo paleidęs PSP, naudotojas žaidimų konsolėje gali atverti papildomą meniu punktą, leidžiantį modifikuoti *Sony* žaidimus. Pavyzdžiui, žaidime *MotorStorm: Arctic Edge* yra parinkčių galimybės, leidžiančios panaikinti bet kokius *turbo (booster)* naudojimo apribojimus arba apribojimus pasirenkant vairuotojus, nes tam tikra jų dalis paprastai aktyvuojama tik surinkus tam tikrą taškų skaičių.

[9] *BGBl.* 1965 I, p. 1273.

[10] *BGBl.* 2021 I, p. 1858.

19. Pagrindinėje byloje pirmojoje instancijoje *Sony* iš esmės prašė uždrausti *Datel* prekiauti jos programine įranga, skirta veikti su *Sony* žaidimais ir pultais. 2012 m. sausio 24 d. sprendimu *Landgericht Hamburg* (Hamburgo apygardos teismas, Vokietija) iš dalies patenkino *Sony* reikalavimus. Vis dėlto apeliacinėje instancijoje *Oberlandesgericht Hamburg* (Hamburgo aukštesnysis apygardos teismas, Vokietija) pakeitė šį sprendimą ir atmetė visą *Sony* ieškinį.

20. Prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas, nagrinėjantis kasacinį skundą dėl *Oberlandesgericht Hamburg* (Hamburgo aukštesnysis apygardos teismas) sprendimo, pažymi, kad šio kasacinio skundo sėkmė priklauso nuo to, ar naudojant nagrinėjamą *Datel* programinę įrangą pažeidžiama išimtinė teisė keisti kompiuterio programą. Šis aspektas kelia neaiškumų dėl Direktyvos 2009/24 1 straipsnio 1–3 dalių ir 4 straipsnio 1 dalies b punkto aiškinimo.

21. Šio teismo teigimu, pagrindinėje byloje *Sony*, be kita ko, teigia, kad naudodamiesi *Datel* programine įranga naudotojai autorių teisių požiūriu neteisėtai keičia kompiuterių programas, kuriomis grindžiami jos žaidimai, ir kad *Datel* yra už tai atsakinga. Vis dėlto šalys sutaria, kad nei nagrinėjama *Datel* programinė įranga, nei jos naudotojai niekaip nenaudoja ir nemodifikuoja šių programų kodo. Iš tiesų šia programine įranga, paleidžiama kartu su *Sony* kompiuterio programa, modifikuojamas tik kintamųjų, kuriuos saugoma kompiuterio programa perkėlė į vidinę atmintinę ir naudoja veikiant šiai programai, turinys.

22. Tokiomis aplinkybėmis *Bundesgerichtshof* (Aukščiausiasis Federalinis Teismas, Vokietija) nusprendė sustabdyti bylos nagrinėjimą ir pateikti Teisingumo Teismui šiuos prejudicinius klausimus:

„1. Ar varžoma kompiuterio programos apsaugos sritis pagal Direktyvos 2009/24/EB 1 straipsnio 1–3 dalis, kai modifikuojamas ne kompiuterio programos ar jos kopijos objektinis kodas arba pirminis programos tekstas, bet kartu su saugoma kompiuterio programa leidžiama kita programa modifikuoja kintamųjų, kuriuos saugoma kompiuterio programa perkėlė į vidinę atmintinę ir naudoja veikiant programai, turinį?

2. Ar kalbama apie pakeitimą, kaip tai suprantama pagal
Direktyvos 2009/24/EB 4 straipsnio 1 dalies b punktą, tuomet, kai modifikuojamas ne kompiuterio programos ar jos kopijos objektinis kodas arba pirminis programos tekstas, bet kartu su saugoma kompiuterio programa leidžiama kita programa modifikuoja kintamųjų, kuriuos saugoma kompiuterio programa perkėlė į vidinę atmintinę ir naudoja veikiant programai, turinį?“

23. Prašymą priimti prejudicinį sprendimą Teisingumo Teismas gavo 2023 m. kovo 15 d. Pagrindinės bylos šalys ir Europos Komisija pateikė rašytines pastabas. Šioms šalims buvo atstovaujama 2024 m. sausio 25 d. vykusiame teismo posėdyje.

Analizė

24. Ginčas pagrindinėje byloje kilo dėl tariamo *Sony* išimtinės teisės, grindžiamos Direktyvos 2009/24 4 straipsnio 1 dalies b punktu, leisti pakeisti kompiuterio programą, kurios autorių teisės priklauso šiai bendrovei, pažeidimo. Prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas kelia du prejudicinius klausimus, kuriuos laiko savarankiškais. Vis dėlto atsakymas į pirmąjį prejudicinį klausimą neišvengiamai lemia atsakymą į antrąjį. Taigi antrąjį klausimą nagrinėsiu labai glaustai.

25. Pirmiausia turiu pažymėti, kad pagrindinė byla, taigi ir prejudiciniai klausimai, yra susiję tik su tuo, kad *Datel* tariamai pažeidė *Sony* išimtines teises į jos kompiuterių programas, nes šių programų *naudotojai* naudojasi *Datel* programine įranga. Taigi šie klausimai nesusiję nei su galimais *Sony* teisių pažeidimais, kuriuos *Datel* padarė kurdama savo programinę įrangą, nei su *Datel* atsakomybe už galimą kitų *Sony* teisių nei autorių teisės pažeidimą, pavyzdžiui, su prekių ženklo pažeidimu ar nesąžininga konkurencija, nei su programinės įrangos, dėl kurios vyksta ginčas, naudotojų atsakomybe. Taigi šioje išvadoje šių klausimų nenagrinėsiu.

26. Nors, kaip buvo patvirtinta per teismo posėdį, pagrindinė byla irgi nesusijusi su galimai pažeistomis *Sony* autorių teisėmis į kitus jos vaizdo žaidimų elementus nei kompiuterių programos, kuriomis grindžiami šie žaidimai, vis dėlto glaustai išnagrinėsiu šį klausimą, nes jį iškėlė Komisija ir per teismo posėdį aptarė šalys.

Dėl pirmojo prejudicinio klausimo

27. Pirmuoju prejudiciniu klausimu prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas iš esmės siekia išsiaiškinti, ar Direktyvos 2009/24 1 straipsnio 1–3 dalys turi būti aiškinamos taip, kad pagal šią nuostatą šia direktyva suteikiama apsauga apima kintamųjų, kuriuos saugoma kompiuterio programa perkėlė į kompiuterio vidinę atmintinę ir naudoja jai veikiant, turinį, kai jį modifikuoja kita programa, veikianti tuo pačiu metu kaip saugoma kompiuterio programa, nemodifikuodama pastarosios programos objektinio kodo arba pirminio teksto.

28. Kitaip tariant, prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas prašo Teisingumo Teismo tiksliau apibrėžti Direktyva 2009/24 kompiuterių programoms suteikiamos apsaugos dalyką.

Dėl Direktyva 2009/24 suteikiamos apsaugos dalyko

29. Direktyvoje 2009/24 nėra sąvokos „kompiuterio programa“ apibrėžties. Remiantis Direktyvos 91/250/EEB[11], kuri buvo kodifikuota Direktyva 2009/24, aiškinamuoju memorandumu, šį apibrėžties nebuvimą galima paaiškinti siekiu išvengti, kad tokia apibrėžtis atgyvens dėl technikos pažangos[12]. Šis atsargumas atrodo perteklinis, nes visada galima remtis šiame aiškinamajame memorandume pateikta apibrėžtimi, pagal kurią ši sąvoka reiškia „visuma komandų, kurių paskirtis – priversti informacijos apdorojimo įrenginį, vadinamą kompiuteriu, atlikti tam tikras funkcijas“[13]. Ši apibrėžtis, kurios reikšmė dėl techninės pažangos visiškai nepakito, yra puikus atspirties taškas analizuojant Direktyva 2009/24 suteikiamos apsaugos objektą.

30. Nors sąvoka „kompiuterio programa“ teisiškai neapibrėžta, Direktyvoje 2009/24 pateikta tam tikrų patikslinimų dėl ja suteikiamos apsaugos objekto ir pobūdžio.

31. Šios direktyvos 1 straipsnio 1 dalyje nurodyta, kad kompiuterių programoms taikoma tokia autorių teisių apsauga kaip ir literatūros kūriniams. Šis teiginys sukelia pasekmių tiek nagrinėjamos apsaugos apimčiai, tiek pobūdžiui.

[11] 1991 m. gegužės 14 d. Tarybos direktyva dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos (OL L 122, 1991, p. 42; 2004 m. specialusis leidimas lietuvių k., 17 sk., 1 t., p. 114).

[12] COM(88) 816, 1.1 punktas (OL C 91, 1989, p. 4).

[13] COM(88) 816, 1.1 punktas (OL C 91, 1989, p. 4). Panaši apibrėžtis jau buvo pateikta 1978 m. pavyzdinėse PINO programinės įrangos apsaugos nuostatose (žr. šios išvados 4 išnašą).

32. Antra, pagal minėtos direktyvos 1 straipsnio 2 dalį apsauga taikoma kompiuterio programos išraiškai bet kuria forma, išskyrus bet kokias idėjas ir principus, kuriais grindžiamas koks nors tokios programos elementas. Kadangi tai yra bendrasis autorių teisės principas, svarbu, kad teisės aktų leidėjas manė, kad būtina jį aiškiai įtvirtinti Direktyvos 2009/24 norminėje dalyje.

33. Galiausiai, trečia, šios direktyvos 1 straipsnio 3 dalyje apibrėžiamas apsaugos reikalavimo lygis, nurodant, kad bet kuri kompiuterių programa yra saugoma, jeigu ji originali, t. y. jeigu ji yra paties autoriaus intelekto kūrinys, ir kad negali būti taikoma jokio kito kriterijaus. Nors šioje nuostatoje neįtvirtinti ypač aukšti reikalavimai, kad kompiuterio programai galėtų būti taikoma nagrinėjama apsauga, be kita ko, pagal Direktyvos 2009/24 8 konstatuojamąją dalį eliminuojant bet kokį jos kokybės ar estetiškumo vertinimą, vis dėlto atrodo, kad atskirų elementų, kurie nėra programos autoriaus intelekto kūrinys, apsaugos pagal ją nesuteikiama.

34. Šie apsaugos dalyko apibrėžties elementai, pateikti pačioje Direktyvoje 2009/24, buvo išplėtoti ir patikslinti Teisingumo Teismo jurisprudencijoje.

35. Taigi, remdamasis TRIPS sutarties 10 straipsnio 1 dalimi, Sprendime *Bezpečnostní softwarová asociace* [14] Teisingumo Teismas nusprendė, kad Direktyva 91/250, kurios reikšmingos nuostatos identiškos Direktyvos 2009/24 nuostatoms, suteikiama apsauga apima kompiuterio programą visomis formomis, leidžiančiomis ją atgaminti įvairiomis kompiuterinėmis kalbomis, t. y. be kita ko, jos pirminį tekstą ir objektinį kodą [15]. Šiame sprendime Teisingumo Teismas nusprendė, kad vartotojo sąsaja yra ne tokia kompiuterio programos išraiškos forma, o tik šios programos elementas, kuris padeda vartotojams naudotis minėtos programos funkcijomis, todėl Direktyvoje 91/250 numatyta apsauga jam netaikoma [16].

36. Remdamasis šiais argumentais Teisingumo Teismas taip pat nusprendė, kad Direktyva 91/250 suteikiama apsauga netaikoma tokiems elementams, kaip kompiuterių programos funkcinės galimybės, programavimo kalba ir tokioje programoje naudojamų duomenų rinkmenų formatas [17]. Vienintelė išimtis yra atvejis, kai perkopijuojamos pirminio teksto arba objektinio kodo dalys, susijusios su programavimo kalba arba duomenų rinkmenų formatu, ir tokiu atveju atgaminama kompiuterio programos dalis [18]. Vis dėlto šis patikslinimas nesusijęs su programos funkcijomis, nes skirtumas tarp programos kodo (pirminio teksto ar objekto kodo) ir jos funkcijų yra aiškus ir nedviprasmiškas.

37. Iš šios jurisprudencijos matyti, kad pagal Direktyvą 2009/24 saugomų kompiuterių programų išraiškos formos praktiškai yra pirminis tekstas ir objektinis kodas [19], nes jie leidžia visiškai ar iš dalies atgaminti konkrečią programą. Vis dėlto kiti kompiuterių programos elementai plačiąja prasme, kaip antai, be kita ko, jos funkcinės galimybės, šios direktyvos nesaugomi.

38. Toks Direktyvos 2009/24 ar prieš ją galiojusios direktyvos aiškinimas, pagal kurį apsauga taikoma tik kompiuterių programos pirminiam tekstui ir objektiniam kodui, atitinka autorių teisių, kaip literatūros kūrinių, apsaugos pobūdį, t. y. Sąjungos teisės aktų leidėjo pasirinktą

[14] 2010 m. gruodžio 22 d. sprendimas (C-393/09, EU:C:2010:816, 33–35 ir 38 punktai).

[15] Supaprastinant galima sakyti, kad kompiuterių programos pirminis tekstas yra šios programos forma, užrašyta programavimo kalba ir įskaitoma žmogui. Objektinis kodas, gaunamas iš pirminio teksto taikant vadinamąjį kompiliacijos procesą, yra kompiuteriu įskaitoma ir vykdoma programos forma. Prekyboje programos paprastai platinamos tik objektinio kodo forma, žmogui jis yra neįskaitomas.

[16] 2010 m. gruodžio 22 d. Sprendimas *Bezpečnostní softwarová asociace* (C-393/09, EU:C:2010:816, 41 ir 42 punktai).

[17] 2012 m. gegužės 2 d. Sprendimas *SAS Institute* (C-406/10, EU:C:2012:259, 35–39 punktai ir rezoliucinės dalies 1 punktas).

[18] 2012 m. gegužės 2 d. Sprendimas *SAS Institute* (C-406/10, EU:C:2012:259, 43 punktas).

[19] Kaip ir, remiantis šios direktyvos 1 straipsnio 1 dalies antru sakiniu, tam tikra parengiamoji medžiaga, o tai nėra svarbu nagrinėjamoje byloje.

apsaugos sistemą. Tokia apsauga neišvengiamai taikoma kūrinio tekstui, nes literatūros kūrinio autoriaus intelektinės kūrybos išraiška atsispindi tekste. Kompiuterio programos atveju tekstas yra kodas, t. y. komandų, pagal kurias mašina turi atlikti programos autoriaus nustatytas užduotis, struktūrinė visuma.

39. Tiesa, kompiuterio programa plačiąja prasme negali būti susiaurinama iki jos kodo. Iš tikrųjų naudotoją domina ir jį skatina sumokėti už kompiuterio programos įsigijimą ne galimybė susipažinti su šios programos kodu, kurios jis paprastai bet kuriuo atveju neturės, nes programa jam pateikiama tik objektinio kodo forma, o šios programos funkcijos, kurios įgalina naudojantis kompiuteriu gauti tam tikrą rezultatą.

40. Vis dėlto kompiuterių programų apsauga pagal autorių teisę pasižymi būtent tuo, kad sąmoningai apsiriboja „raidine“ programos išraiška kodo pavidalu. Kalbant apie Direktyvą 2009/24, tokia Sąjungos teisės aktų leidėjo valia labai aiškiai matyti iš jos 1 straipsnio 1 ir 2 dalių, pagal kurias kompiuterių programos yra saugomos kaip literatūros kūriniai ir ši apsauga taikoma tik jų išraiškai, o ne pagrindinėms idėjoms ir principams. Remiantis šiais patikslinimais aiškinant šios direktyvos nuostatas lieka mažai diskrecijos nustatyti apsaugos objektą ir jo ribas.

41. Kompiuterių programų apsaugos apribojimas iki kodo formos išraiškos irgi atitinka šios apsaugos tikslą. Ja siekiama apsaugoti programų autorių nuo neleistino programų atgaminimo ir kopijavimo, o tai skaitmeninėje aplinkoje yra labai paprasta ir nebrangu, taip pat nuo „piratinių“ programų kopijų platinimo. Vis dėlto kompiuterių programų apsauga neturi trukdyti kurti konkuruojančios ar suderinamos programinės įrangos, jei tai nėra paprastos esamų programų kopijos, arba naudotojams teisėtai naudotis programomis savo privačioje aplinkoje[20]. Taigi logiška, kad Teisingumo Teismas apribojo apsaugą iki tų išraiškos formų, kurios leidžia visiškai ar iš dalies atgaminti kompiuterio programą[21].

42. Atsižvelgiant būtent į šias pastabas reikia nagrinėti pirmajame prejudiciniame klausime iškeltą problemą.

Dėl taikymo šioje byloje

43. Primenu, kad pirmuoju prejudiciniu klausimu siekiama išsiaiškinti, ar pagal Direktyvą 2009/24 suteikiama kompiuterių programų apsauga apima „kintamųjų“, kuriuos tokia programa perkelia į kompiuterio atmintį ir vėliau naudoja ją vykdant, „turinį“. Taigi pirmiausia reikia kelti klausimą dėl prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikusio teismo vartojamos sąvokos „kintamųjų turinys“ reikšmės.

44. Kaip savo pastabose aiškina *Sony*, informatikos srityje sąvoka „kintamasis“ reiškia vietą kompiuterio atmintyje, į kurią vykdant kompiuterio programą perkeliama informacija, t. y. duomenys, ir kurią ši programa gali pasiekti, kad galėtų juos panaudoti atlikdama savo užduotis. Programos kode paprastai apibrėžiami kintamojo parametrai, pavyzdžiui, jo vieta atmintyje, pavadinimas, duomenų, kurie gali būti į jį įtraukti, rūšis ir t. t.[22]. Į tokią vietą perkelta konkreti

[20] Žr., be kita ko, Direktyvos 91/250 pasiūlymo aiškinamojo memorandumo 1.3 ir 3.6–3.13 punktus. Ta pati mintis labai glaustai išreikšta Direktyvos 2009/24 2 konstatuojamojoje dalyje.

[21] Žr. šios išvados 35 punktą.

[22] Detalės, be kita ko, priklauso nuo naudojamos programavimo kalbos.

informacija vadinama kintamojo „verte“. Jei vykdant programą kintamojo parametrai nesikeičia, jo vertė gali keistis atsižvelgiant į informaciją, kurią programa gauna iš išorės, pavyzdžiui, naudotojo.

45. Kaip jau nurodžiau, kintamųjų parametrai yra integralios programos kodo sudedamosios dalys ir, jeigu yra originalūs, jiems taikoma Direktyva 2009/24 suteikiama apsauga.

46. Vis dėlto iš faktinių aplinkybių aprašymo matyti, kad *Datel* programinė įranga šių parametrų nekeičia. Keičiasi būtent kintamųjų vertės, t. y. šiose kompiuterio atminties vietose įvedami duomenys, į kuriuos *Sony* programa vėliau atsižvelgia pagal savo kodo komandas atlikdama įvairias užduotis. Taigi vartodamas sąvoką „kintamųjų turinys“ prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas neišvengiamai turi omenyje kintamųjų vertę. Vadinasi, pirmuoju klausimu siekiama išsiaiškinti, ar pagal Direktyvą 2009/24 kompiuterių programos autorių teisių turėtojui leidžiama prieštarauti tam, kad veikiant šiai programai į kompiuterio atmintį įvesta kintamųjų vertė dėl kitos programos veikimo būtų modifikuota, palyginti su verte, kuri būtų įrašyta vien dėl to, kad veikė pirmoji programa.

47. Atsakymas į šį klausimą, mano nuomone, turi būti neigiamas dėl daugelio priežasčių.

48. Pirma, kintamųjų vertė nėra tam tikros kompiuterio programos kodo dalis. Naudodamas kodą kompiuteris kuria ir pakartotinai naudoja tik su kodu nesusijusius duomenis. Lygiai taip pat teksto apdorojimo programinės įrangos, naudotos šiai išvadai parengti, požiūriu šios išvados turinį sudaro išorės duomenys. Šių duomenų nėra nei tuo metu, kai programos autorius kuria programą, nei ją įdiegus į kompiuterio atmintį, nes jie sukuriami tik vykdant programą. Taigi jais naudojantis negalima atkurti nei visos programos, nei kurios nors jos dalies. Vis dėlto, kaip jau minėjau [23], pagal Teisingumo Teismo jurisprudenciją Direktyva 2009/24 suteikiama apsauga apima tik kompiuterių programų kodą, nes programą galima atgaminti tiek pagal pirminį tekstą, tiek pagal objektinį kodą.

49. Antra, kintamųjų vertė neatitinka Direktyvos 2009/24 1 straipsnio 3 dalyje numatyto originalumo kriterijaus, nes ji nėra paties programos autoriaus intelekto kūrinys. Iš tiesų tokių programų, kaip *Sony* vaizdo žaidimai, atveju nagrinėjamų kintamųjų vertė yra žaidimo eigos rezultatas, taigi galiausiai žaidėjo elgesio rezultatas. Aišku, tiesa, kad autorius sukūrė įregistruotų kintamųjų kategorijas ir taisykles, pagal kurias jų vertė nustatoma žaidimo metu. Vis dėlto ši vertė pati nepaklūsta autoriaus kūrybinei kontrolei, nes neišvengiamai priklauso nuo iš anksto nenumatytų veiksnių, kaip antai žaidėjo elgesio. Taigi šiai vertei negali būti taikoma autorių teisių apsauga.

50. Trečia, kaip pažymi ir Komisija, programos sukurtų kintamųjų vertė yra tik nenuolatinė, taigi laikina ir nepastovi, nes veikiant programai ji gali pasikeisti ir toliau vykdant šią programą dažnai grąžinama iki nulio. Nors Teisingumo Teismas pripažino, kad autoriaus kūrybos išraiška nebūtinai turi būti nuolatinė, kad jai būtų taikoma Direktyva 2009/24 suteikiama apsauga, jis vis dėlto reikalavo, kad būtų galima pakankamai tiksliai ir objektyviai identifikuoti apsaugos objektą [24]. Manau, kad, priešingai, nei teigia *Sony*, šio reikalavimo neatitinka toks elementas, kaip kompiuterio programos veikimo metu sukurta kintamųjų vertė, kuris ne tik yra trumpalaikis, bet ir nuolat modifikuojamas tiek šį, tiek kiekvieną kitą kartą veikiant programai, juo labiau jei šie pokyčiai priklauso ne nuo autoriaus kūrybos, o nuo išorinių veiksnių, kaip antai kūrinio naudotojų veiksmų.

[23] Žr. šios išvados 35–37 punktus.

[24] 2018 m. lapkričio 13 d. Sprendimas *Levola Hengelo* (C-310/17, EU:C:2018:899, 40 punktas).

51. Turiu pažymėti, kad šioje byloje šios problemos negalima išspręsti vadovaujantis nuostata, kad autorių teisių apsauga apima visas galimas kompiuterių programoje esančių kintamųjų vertes, nes tokiu atveju pažeidimo nebūtų. Tokia programinė įranga, kaip *Datel*, modifikuoja ne kintamųjų parametrus, o tik jų vertes. Taigi, jei visos galimos vertės būtų saugomos programos dalis, nebūtų galima kalbėti apie jokį pakeitimą.

52. Vis dėlto iš *Sony* pastabų matyti, kad ši bendrovė siekia apsaugoti ne tiek pačias kintamųjų vertes, kiek poveikį, kurį šios skirtingos vertės sukelia žaidimo eigai, arba, kaip nurodo *Sony*, „programuotojo sukurtą žaidimo patirtį“.

53. *Sony* teigimu, išradėjo kūrybiškumas matyti per visą programos eigą. Būtent kintamųjų vertė parodo, kuri iš įvairių galimų programos eigų bus faktiškai pasirinkta. Šie programos eigos etapai yra būtini siekiant įgyvendinti šios programos išraiškos formą, taigi ji veikia pagal tam tikras žaidimo taisykles, kurios užfiksuotos pirminiame tekste ir parodo pagrindinį žaidimo kūrėjo atlikto darbo rezultatą.

54. Vis dėlto man atrodo, kad vartodama žodžius „žaidimo patirtis“, „programos eiga“, programos „išraiškos formos įgyvendinimas“ arba „žaidimo taisyklės“ *Sony* iš tiesų turi omenyje šios programos veikimą arba jos pagrindą sudarančias idėjas ir principus. Be to, *Sony* savo pastabose pripažįsta, kad šioje byloje kintamųjų modifikavimas susijęs su programos veikimu ir kad kintamojo modifikavimas prilygsta kišimuisi į programos veikimą.

55. Vis dėlto, priešingai, nei teigia *Sony*, šios išvados 35 ir 36 punktuose nurodyta jurisprudencija nėra „konkrečiai susijusi su nepriklausoma funkcijų <…> ir naudotojų sąsajų apsauga“, todėl tam tikram programos veikimo modifikavimui gali būti taikoma autoriaus monopolija. Šioje jurisprudencijoje apibrėžta Direktyva 2009/24 suteikiamos apsaugos taikymo sritis, neįtraukiant, be kita ko, kompiuterių programų funkcinių galimybių, t. y. užduočių, kurias šios programos gali atlikti kompiuteryje, ir jų atlikimo būdo.

56. Vis dėlto tiesa, kad nagrinėjama jurisprudencija susijusi ne su elementų, kurių apsaugos buvo siekiama, pakeitimu, kaip šiuo atveju, o su jų atkūrimu ar imitavimu. Tačiau nematau jokios priežasties nepritaikyti šios jurisprudencijos šioje byloje. Iš tiesų, pirma, Direktyvos 2009/24 tekste nesant aiškios nuostatos šiuo klausimu, apsaugos dalykas negali skirtis atsižvelgiant į atitinkamą išimtinę teisę. Antra, apsaugos tikslo požiūriu, tai, kad teisėtas naudotojas pakeičia kompiuterio programos veikimo būdą, yra kur kas mažiau žalinga šios programos autorių teisių turėtojo interesams nei tai, kad konkuruojančios programos gamintojas atkuria šios programos funkcijas. Taigi nėra priežasties, kad apsauga nuo tokio pakeitimo būtų platesnė nei apsauga nuo atgaminimo.

57. Taigi laikausi nuomonės, kad, atsižvelgiant tiek į reikšmingų Direktyvos 2009/24 nuostatų formuluotę, tiek į reikšmingą jurisprudenciją[25], tai, kad teisėtas šios programos naudotojas, naudodamas programą ir nekeisdamas jos kodo, su trečiojo asmens programine įranga ar be jos modifikuoja šios programos veikimo būdą ne taip, kaip ketino jos kūrėjas, nėra kompiuterio programos autorių teisių pažeidimas. Detektyvinio romano autorius taip pat negali uždrausti skaitytojui atsiversti romano pabaigą ir pažiūrėti, kas yra žudikas, net jei tai sugadintų skaitymo malonumą ir sužlugdytų autoriaus pastangas išlaikyti įtampą. Beje, *Sony* prašoma apsauga yra

[25] Žr. šios išvados 35 ir 36 punktus.

iliuzinė: žaidėjas gali tiesiog nenorėti arba negebėti tęsti žaidimo taip, kaip įsivaizduoja jo autorius, ir jis vyks ne taip, kaip numatyta. Ar tokiu atveju taip pat būtų pažeidžiamos teisių turėtojo teisės?

58. Galiausiai *Sony* teigia ir, mano nuomone, būtent čia ir yra šuo pakastas, kad aptariama *Datel* programa „parazituoja [*Sony*] programos sąskaita“. Vis dėlto reikia pažymėti, kad šis argumentas labiau susijęs su nesąžiningos konkurencijos teisės klausimu. Kiek tai savo ruožtu susiję su autorių teise, nors ji apsaugo nuo klastojimo ir piratavimo, visiškai neapsaugo nuo to, kad kito asmens kūrinys nebūtų naudojamas kaip pagrindas savai kūrybai tol, kol saugomas kūrinys nėra neteisėtai atgamintas.

Siūlomas atsakymas

59. Iš to, kas išdėstyta, mano nuomone, matyti, kad Direktyvos 2009/24 1 straipsnio 1–3 dalys turi būti aiškinamos taip, kad šia direktyvos nuostata suteikiama apsauga neapima kintamųjų, kuriuos saugoma kompiuterių programa perkėlė į kompiuterio vidinę atmintinę ir naudoja šiai programai veikiant, turinio tuo atveju, kai kita programa, veikianti kartu su saugoma kompiuterio programa, modifikuoja šį turinį, nemodifikuodama pastarosios programos objektinio kodo arba pirminio teksto.

Dėl antrojo prejudicinio klausimo

60. Antruoju prejudiciniu klausimu prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas iš esmės siekia išsiaiškinti, ar pirmajame prejudiciniame klausime aprašytoje situacijoje kalbama apie veiksmą, kuriam taikoma išimtinė autoriaus teisė pagal Direktyvos 2009/24 4 straipsnio 1 dalies b punktą, t. y. kompiuterio programos pakeitimo veiksmą. Remiantis prašyme priimti prejudicinį sprendimą pateiktais paaiškinimais, antrasis klausimas nepriklauso nuo atsakymo į pirmąjį klausimą. Taigi kyla klausimas, ar galimas kompiuterio programos pakeitimas, nepaisant to, kad kintamųjų turiniui netaikoma pagal Direktyvą 2009/24 suteikiama apsauga.

61. Atsakymas į taip suformuluotą antrąjį klausimą gali būti tik neigiamas. Išimtinių teisių pagal Direktyvą 2009/24 apimtis negali būti platesnė nei šia direktyva suteikiamos apsaugos objektas. Kitaip tariant, kai šios direktyvos 4 straipsnio 1 dalies b punkte kalbama apie „kompiuterio programos pakeitimą“, „kompiuterio programos“ būtinai turi būti suprantamos kaip pagal minėtos direktyvos 1 straipsnį saugomi elementai. Taigi atsakymas į antrąjį prejudicinį klausimą tiesiogiai kyla iš atsakymo į pirmąjį klausimą, todėl nereikia atskirai atsakyti į antrąjį klausimą.

Papildomos pastabos

62. Norėčiau papildyti šios bylos analizę keliomis pastabomis, susijusiomis, pirma, su pagrindinės bylos aplinkybėmis ir, antra, su Komisijos pastabose iškeltais klausimais.

Dėl už pakeitimą atsakingo asmens

63. Jeigu, nepaisant mano siūlomo atsakymo į pirmąjį prejudicinį klausimą, Teisingumo Teismas nuspręstų, kad pagal Direktyvą 2009/24 suteikiama apsauga apima pagrindinėje byloje nagrinėjamų kintamųjų turinį, manau, kad siekdamas pateikti prašymą priimti prejudicinį

sprendimą pateikusiam teismui išsamų ir naudingą atsakymą šiai bylai išspręsti jis turėtų išnagrinėti klausimą, kas būtų atsakingas už galimą autorių teisių į šiuos kintamuosius pažeidimą naudojant tokią programinę įrangą, kokią tiekia *Datel*.

64. Iš tikrųjų *Sony* ir *Datel* ginčas pagrindinėje byloje yra susijęs su *Datel* atsakomybe. Vis dėlto atsakomybė kyla ne dėl *Sony* autorių teisių pažeidimo *Datel* kuriant programinę įrangą, o dėl to, kad *Sony* kompiuterio programa buvo pakeista be leidimo, žinoma, naudojant šią programinę įrangą, bet tai padarė minėtos kompiuterių programos naudotojai, kurių dauguma neabejotinai yra teisėti įgijėjai, kaip tai suprantama pagal Direktyvos 2009/24 5 straipsnio 1 dalį. Taigi iš esmės būtent šie naudotojai turėtų būti laikomi atsakingais, nes jie atlieka veiksmą, kuriam reikia gauti leidimą, t. y. pakeičia kompiuterio programą. *Datel* jiems tik tiekia reikalingą įrankį savo programinės įrangos forma.

65. Per teismo posėdį šalims buvo pateikta klausimų šia tema. *Sony* ir Komisija mano, kad Teisingumo Teismas turėtų išplėsti atsakingų asmenų ratą, įtraukdamas programinės įrangos gamintojus, kaip antai *Datel*, pagal analogiją su savo jurisprudencija dėl teisės viešai paskelbti kūrinį, įtvirtintos Direktyvos 2001/29 3 straipsnyje.

66. Tiesa, šioje jurisprudencijoje Teisingumo Teismas pripažino, kad tam tikrų kategorijų tarpininkai paskelbimo procedūroje yra tiesiogiai atsakingi už teisės viešai paskelbti pažeidimus, už kuriuos, kaip buvo galima teigti, jie buvo atsakingi daugių daugiausia netiesiogiai [26]. Teisingumo Teismas nusprendė, kad šie asmenys „veikia labai gerai žinodam[i] savo elgesio pasekmes ir suteikia savo klientams prieigą prie saugomo kūrinio, ir būtent tuomet, kai, nesant tokio veiksmo, klientai iš esmės negalėtų pasinaudoti skelbiamu kūriniu“, o tai, Teisingumo Teismo teigimu, reiškia „paskelbimo veiksmą“ [27]. Taigi Teisingumo Teismas galėjo nuspręsti, kad paskelbimo veiksmą atlieka įvairių įstaigų, kuriose įrengti visuomenei prieinami televizoriai [28], valdytojai, asmenys, internete įkeliantys hiperteksto nuorodas į laisvai neprieinamą turinį arba platinantys įrangą su tokiomis iš anksto įdiegtomis nuorodomis [29], arba asmenys, administruojantys turinio dalijimosi interneto svetainę, kuri prisideda prie neteisėtų viešo paskelbimo veiksmų [30].

67. Vis dėlto reikia atsižvelgti į viešo paskelbimo teisės ir su ja susijusių veiksmų specifiką. Iš tiesų viešam paskelbimui būtinas dviejų šalių – kūrinio autoriaus ir visuomenės – dalyvavimas. Tarpininkas [31], palengvinantis paskelbimą, kuris be jo būtų neįmanomas ar labai sudėtingas, arba išplečiantis prieigą prie kūrinio turinčių visuomenės narių ratą ir taip atlikdamas antrinį paskelbimą naujai auditorijai, taip suteikia tam tikrai auditorijai prieigą prie saugomų objektų. Taigi painiojami skirtingų subjektų vaidmenys ir padidėja rizika esminiams autorių teisių turėtojų interesams. Būtent šiomis aplinkybėmis ir siekdamas užtikrinti teisių turėtojams aukšto lygio apsaugą, kurios reikalaujama pagal Direktyvą 2001/29, Teisingumo Teismas pripažino tiesioginę tokių asmenų atsakomybę tam tikrose situacijose.

[26] Žr. generalinio advokato H. Saugmandsgaard Øe išvadą sujungtose bylose *YouTube* ir *Cyando* (C-682/18 ir C-683/18, EU:C:2020:586, 66–93 punktai).

[27] Žr., be kita ko, 2021 m. birželio 22 d. Sprendimą *YouTube* ir *Cyando* (C-682/18 ir C-683/18, EU:C:2021:503, 68 punktas).

[28] Žr., be kita ko, 2006 m. gruodžio 7 d. Sprendimą *SGAE* (C-306/05, EU:C:2006:764); 2016 m. gegužės 31 d. Sprendimą *Reha Training* (C-117/15, EU:C:2016:379); 2011 m. spalio 4 d. Sprendimą *Football Association Premier League ir kt.* (C-403/08 ir C-429/08, EU:C:2011:631).

[29] Žr., be kita ko, 2016 m. rugsėjo 8 d. Sprendimą *GS Media* (C-160/15, EU:C:2016:644) ir 2017 m. balandžio 26 d. Sprendimą *Stichting Brein* (C-527/15, EU:C:2017:300).

[30] Žr., be kita ko, 2017 m. birželio 14 d. Sprendimą *Stichting Brein* (C-610/15, EU:C:2017:456) ir 2021 m. birželio 22 d. Sprendimą *YouTube* ir *Cyando* (C-682/18 ir C-683/18, EU:C:2021:503).

[31] Šioje analizėje neatsižvelgiu į atvejus, kai Teisingumo Teismas konstatavo buvus tiesioginių skelbimo veiksmų, nes šioje byloje neginčijama, kad *Datel* pati neatlieka veiksmų, dėl kurių kilo ginčas.

68. Šioje byloje kalbama ne apie viešo paskelbimo teisę, o apie teisę leisti „kitaip pakeisti“ kompiuterio programą, t. y. Direktyvoje 2009/24 numatytą konkrečią teisę, kuri neturi atitikmens Direktyvoje 2001/29. Vis dėlto atlikdami keitimo veiksmus, bent jau tokius, kokie nagrinėjami pagrindinėje byloje, naudotojai neįgyja prieigos prie saugomo kūrinio, nes jie jau turi prieigą prie jo, daugeliu atvejų – teisėtai. Šiems veiksmams taip pat nereikia dviejų šalių buvimo, nes naudodami *Sony* kompiuterių programas naudotojai juos atlieka privačioje aplinkoje. Taigi tarpininko negali būti ir *Datel* nėra tarpininkė. Tai, kad nagrinėjama *Datel* programinė įranga specialiai sukurta veikti kartu su *Sony* kompiuterių programomis ir leidžia naudotojams jas pakeisti [32], nekeičia šios išvados. Vaidmenys yra aiškiai paskirstyti ir kompiuterių programų autorių teisių turėtojų interesai pakankamai apsaugoti, be kita ko, dėl šiandien plačiai paplitusio jų platinimo būdo, t. y. naudojimo licencijų ir naudotojus saistančių sutarties sąlygų. Be to, kaip jau minėjau, Direktyva 2009/24 siekiama apsaugoti šiuos teisių turėtojus ne nuo programinės įrangos, suderinamos su jų įranga, gamybos ir naudojimo, o nuo klastojimo ir piratavimo.

69. Vadinasi, nėra paprastos analogijos tarp situacijos šioje byloje ir Teisingumo Teismo nagrinėtose bylose, susijusiose su viešo paskelbimo teise. Taip pat nemanau, jog pageidautina, kad Teisingumo Teismas stengtųsi įtvirtinti tokią analogiją, nes abiejų nagrinėjamų išimtinių teisių problematika labai skiriasi. Taigi, jeigu Teisingumo Teismas nuspręstų, kad Direktyva 2009/24 suteikiama apsauga apima šioje byloje nagrinėjamų kintamųjų turinį, manau, jis taip pat turėtų atkreipti prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikusio teismo dėmesį į tai, kad už galimus autorių teisių į šį turinį pažeidimus tiesiogiai atsako tik programinės įrangos, leidžiančios ją modifikuoti, naudotojai ir kad šios programinės įrangos gamintojai, kaip antai *Datel*, gali prisiimti tik antrinę atsakomybę, kuri vis dėlto nėra suderinta Sąjungos teisėje, taigi gali kilti tik pagal nacionalinę teisę.

Dėl apsaugos pagal Direktyvą 2001/29

70. Savo pastabose Komisija nurodo mananti, kad būtina išanalizuoti aspektą, kuris nebuvo iškeltas prašyme priimti prejudicinį sprendimą, t. y. galimą kitų nei pati kompiuterių programa *Sony* vaizdo žaidimų elementų, kaip antai grafinių, garso, vaizdo ir teksto aspektų, arba net „pasakojimo struktūros“ apsaugą [33]. Komisija remiasi Teisingumo Teismo jurisprudencija, pagal kurią vaizdo žaidimai yra kompleksinė įranga, kurią sudaro ne tik kompiuterių programa, bet ir kiti elementai, kurie patys gali būti saugomi autorių teisės pagal Direktyvą 2001/29 [34], ir kad tokia apsauga gali būti taikoma kompiuterių programų naudotojo sąsajai [35].

71. Taigi Komisija mus ragina atlikti tikrai įdomų intelekto lavinimo pratimą. Vis dėlto siūlau šio aspekto nenagrinėti dėl toliau nurodytų priežasčių.

72. Pirma, pagrindinės bylos dalykas yra tik tariamas teisių, kurias *Sony* turi pagal Direktyvą 2009/24 – vienintelį Sąjungos teisės aktą, kurį prašymą priimti prejudicinį sprendimą pateikęs teismas prašo išaiškinti, – pažeidimas. Tiesa, per teismo posėdį šalys aptarė klausimą, ar šis dalykas galėtų būti išplėstas įtraukiant Direktyvą 2001/29. Vis dėlto visi su šia direktyva susiję klausimai yra hipotetiniai ir neturi jokios konkrečios naudos sprendžiant šį ginčą.

[32] Jeigu Teisingumo Teismas nuspręstų, kad kompiuterio programa keičiama, kaip tai suprantama pagal Direktyvą 2009/24.

[33] Pastarasis elementas atspindi *Sony* reikalavimus, kad būtų apsaugota „žaidimo patirtis“, „programos eiga“, programos „išraiškos formos įgyvendinimas“ arba „žaidimo taisyklės“ (žr. šios išvados 52 ir 53 punktus).

[34] 2014 m. sausio 23 d. Sprendimas *Nintendo ir kt.* (C-355/12, EU:C:2014:25, 23 punktas).

[35] 2010 m. gruodžio 22 d. Sprendimas *Bezpečnostní softwarová asociace* (C-393/09, EU:C:2010:816, 46 punktas).

73. Antra, kadangi pagrindinėje byloje nebuvo remiamasi Direktyva 2001/29 grindžiamų teisių pažeidimu, nežinau, su kokiais *Sony* vaizdo žaidimų elementais tai galėtų būti susiję ir kaip šios teisės galėtų būti pažeistos. Taigi Komisijos prielaidos šiuo klausimu yra tik teorinės ir niekaip nepagrindžia šioje byloje išdėstytų reikalavimų ir argumentų.

74. Trečia, mano nuomone, labai tikėtina, kad, kaip ir galimas Direktyva 2009/24 grindžiamų teisių pažeidimas, esant tokiai situacijai, kaip nagrinėjama šioje byloje, Direktyva 2001/29 grindžiamų teisių pažeidimas galėtų būti tiesiogiai priskiriamas vaizdo žaidimų naudotojams ir tik netiesiogiai – programinės įrangos gamintojui, kaip *Datel*. Visos pastabos, kurias pateikiau šios išvados 63–69 punktuose, lieka galioti.

75. Galiausiai, ketvirta, nepritariu Komisijos įsitikinimui, kad atgaminimo teisė, saugoma pagal Direktyvos 2001/29 2 straipsnio a punktą, pažeidžiama dėl to, kad teisėti *Sony* vaizdo žaidimų įgijėjai naudoja *Datel* programinę įrangą.

76. Kiek tai susiję su šių žaidimų grafiniais elementais, programai veikiant jie iš tiesų atgaminami naudotojų kompiuterių ekranuose. Vis dėlto, visų pirma tuo atveju, kai šis atgaminimas priskiriamas naudotojams[36], nematau priežasties šiam atgaminimui netaikyti, kaip tai daro Komisija, Direktyvos 2001/29 5 straipsnio 1 dalyje numatytos išimties. Teisingumo Teismas jau yra nusprendęs, kad ši nuostata taikoma kūrinio atgaminimui ekrane, kai televizijos programų transliacija priimama privačiame žmonių rate[37]. Kaip ir televizijos programos atgaminimas ekrane, vaizdo žaidimų grafinių elementų atgaminimas kompiuterio ekrane atitinka Direktyvos 2001/29 5 straipsnio 1 dalyje nustatytas sąlygas. Iš tiesų jis yra laikinojo ir pereinamojo pobūdžio, tai sudedamoji ir svarbi technologinio proceso dalis, juo siekiama tik leisti teisėtai naudoti kūrinį[38] ir jis neturi savarankiškos ekonominės reikšmės, nes teisėtas vaizdo žaidimo įgijėjas jau sumokėjo jo įsigijimo kainą.

77. Kalbant apie vaizdo žaidimo „pasakojimo struktūrą“, man atrodo, šiomis aplinkybėmis sunku net kalbėti apie „atgaminimą“. Nors šią struktūrą gali pakeisti teisėtas žaidimo įgijėjas, naudodamas žaidimą, vis dėlto tai nesuteikia autorių teisių turėtojo išimtinių teisių pagal Direktyvą 2001/29.

78. Taigi siūlau šioje byloje nagrinėti tik Direktyvos 2009/24 aiškinimo klausimą.

Išvada

79. Atsižvelgdamas į išdėstytus argumentus, siūlau Teisingumo Teismui taip atsakyti į *Bundesgerichtshof* (Aukščiausiasis Federalinis Teismas, Vokietija) pateiktus prejudicinius klausimus:

2009 m. balandžio 23 d. Europos Parlamento ir Tarybos direktyvos 2009/24/EB dėl kompiuterių programų teisinės apsaugos 1 straipsnio 1–3 dalys

[36] Žr. šios išvados 74 punktą.

[37] 2011 m. spalio 4 d. Sprendimas *Football Association Premier League ir kt.* (C-403/08 ir C-429/08, EU:C:2011:631, rezoliucinės dalies 6 punktas).

[38] Šis aspektas gali atrodyti prieštaringas, nes, kaip buvo patvirtinta per teismo posėdį, *Sony* ir jos kompiuterių programų įgijėjų sudarytose licencijos sutartyse numatyta sąlyga, pagal kurią draudžiama naudoti tokią programinę įrangą, kokią gamina *Datel*. Vis dėlto Direktyvoje 2001/29, priešingai nei Direktyvos 2009/24 5 straipsnio 1 dalyje, nėra nuostatos, pagal kurią autorių teisių turėtojui būtų leidžiama sutartimi apriboti kūrinio teisėto įgijėjo galimybes jį naudoti asmeniniais tikslais arba savo privačiame rate. Taigi tokio įgijėjo atliekamas vaizdo žaidimo grafinių elementų atgaminimas kompiuterio ekrane iš principo yra teisėtas, nebent tokiems elementams būtų suteikia apsauga, kuri pagal Direktyvą 2009/24 taikoma tik kompiuterių programoms siaurąja prasme.

turi būti aiškinamos taip:

pagal šią direktyvos nuostatą suteikiama apsauga neapima kintamųjų, kuriuos saugoma kompiuterių programa perkėlė į kompiuterio vidinę atmintinę ir naudoja veikiant šiai programai, turinio tuo atveju, kai kita programa, veikianti tuo pačiu metu kaip ir saugoma kompiuterio programa, modifikuoja šį turinį, nemodifikuodama pastarosios programos objektinio kodo ar pirminio teksto.