

SENTENZA DELLA CORTE (Quarta Sezione)

23 gennaio 2014 (*)

«Direttiva 2001/29/CE – Diritto d’autore e diritti connessi nella società dell’informazione –
Nozione di “misure tecnologiche” – Dispositivo di protezione – Apparato e prodotti
complementari protetti – Dispositivi, prodotti o componenti complementari analoghi provenienti
da altre imprese – Esclusione di qualsiasi interoperabilità tra di essi – Portata di tali misure
tecnologiche – Rilevanza»

Nella causa C-355/12,

avente ad oggetto la domanda di pronuncia pregiudiziale proposta alla Corte, ai sensi
dell’articolo 267 TFUE, dal Tribunale di Milano (Italia), con ordinanza del 22 dicembre 2011,
pervenuta in cancelleria il 26 luglio 2012, nel procedimento

Nintendo Co. Ltd,

Nintendo of America Inc.,

Nintendo of Europe GmbH

contro

PC Box Srl,

9Net Srl,

LA CORTE (Quarta Sezione),

composta da L. Bay Larsen, presidente di sezione, K. Lenaerts, vicepresidente della Corte,
facente funzione di giudice della Quarta Sezione, M. Safjan (relatore), J. Malenovský e
A. Prechal, giudici,

avvocato generale: E. Sharpston

cancelliere: A. Impellizzeri, amministratore

vista la fase scritta del procedimento e in seguito all’udienza del 30 maggio 2013,

considerate le osservazioni presentate:

- per Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. e Nintendo of Europe GmbH, da
M. Howe, QC, L. Lane, barrister, R. Black, C. Thomas, D. Nickless, solicitors,
G. Mondini e G. Bonelli, avvocati;
- per PC Box Srl, da S. Guerra, C. Benelli e S. Fattorini, avvocati;

- per il governo polacco, da B. Majczyna e M. Szpunar, in qualità di agenti;
 - per la Commissione europea, da E. Montaguti e J. Samnadda, in qualità di agenti,
- sentite le conclusioni dell'avvocato generale, presentate all'udienza del 19 settembre 2013,
- ha pronunciato la seguente

Sentenza

- 1 La domanda di pronuncia pregiudiziale verte sull'interpretazione dell'articolo 6 della direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione (GU L 167, pag. 10).
- 2 Tale domanda è stata presentata nell'ambito di una controversia tra, da un lato, Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. e Nintendo of Europe GmbH (in prosieguito, congiuntamente: le «imprese Nintendo») e, dall'altro, PC Box Srl (in prosieguito: «PC Box») e 9Net Srl (in prosieguito: «9Net»), in merito alla commercializzazione, da parte di PC Box, di «mod chips» e di «game copiers» (in prosieguito: gli «apparati di PC Box») mediante il sito Internet gestito da PC Box e ospitato da 9Net.

Contesto normativo

Il diritto internazionale

- 3 Ai sensi dell'articolo 2, paragrafo 1, della Convenzione per la protezione delle opere letterarie ed artistiche, firmata a Berna il 9 settembre 1886 (Atto di Parigi del 24 luglio 1971), nella versione risultante dalla modifica del 28 settembre 1979:

«L'espressione “opere letterarie ed artistiche” comprende tutte le produzioni nel campo letterario, scientifico e artistico, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione (...)».

Il diritto dell'Unione

La direttiva 2001/29

- 4 I considerando 9 e da 47 a 50 della direttiva 2001/29 sono formulati come segue:

«(9) Ogni armonizzazione del diritto d'autore e dei diritti connessi dovrebbe prendere le mosse da un alto livello di protezione, dal momento che tali diritti sono essenziali per la creazione intellettuale. (...)»

(...)

(47) Lo sviluppo tecnologico consentirà ai titolari dei diritti di far ricorso a misure

tecnologiche per impedire o limitare atti non autorizzati dal titolare del diritto d'autore, dei diritti connessi o del diritto sui generis sulle banche dati. Esiste tuttavia il rischio di attività illegali intese a rendere possibile o a facilitare l'elusione della protezione tecnica offerta da tali misure. Per evitare soluzioni legislative frammentarie che potrebbero ostacolare il funzionamento del mercato interno è necessario prevedere una protezione giuridica armonizzata contro l'elusione di efficaci misure tecnologiche e contro la fornitura di dispositivi e prodotti o servizi a tal fine.

- (48) Una siffatta protezione giuridica dovrebbe essere accordata alle misure tecnologiche che limitano in modo efficace atti non autorizzati dai titolari del diritto d'autore, dei diritti connessi o del diritto sui generis sulle banche dati, senza tuttavia impedire il normale funzionamento delle attrezzature elettroniche ed il loro sviluppo tecnologico. Tale protezione giuridica non implica alcuna obbligazione di adeguare i dispositivi, i prodotti, le componenti o i servizi a tali misure tecnologiche, purché detti dispositivi, prodotti, componenti o servizi non rientrino nel divieto di cui all'articolo 6. Tale protezione giuridica dovrebbe rispettare il principio della proporzionalità e non dovrebbe vietare i dispositivi o le attività che hanno una finalità commerciale significativa o un'utilizzazione diversa dall'elusione della protezione tecnica. Segnatamente, questa protezione non dovrebbe costituire un ostacolo alla ricerca sulla crittografia.
- (49) La protezione giuridica delle misure tecnologiche non pregiudica l'applicazione delle disposizioni nazionali che possono vietare il possesso privato di dispositivi, prodotti o componenti per l'elusione di misure tecnologiche.
- (50) Una protezione giuridica armonizzata lascia impregiudicate le disposizioni specifiche di protezione previste dalla direttiva [2009/24/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2009, relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore (GU L 111, pag. 16)]. In particolare essa non si dovrebbe applicare alla tutela delle misure tecnologiche usate in relazione ai programmi per elaboratore, disciplinata esclusivamente da detta direttiva. Non dovrebbe inoltre ostacolare né impedire lo sviluppo o l'utilizzo di qualsiasi mezzo atto a eludere una misura tecnologica se necessario per l'esecuzione degli atti da compiere ai sensi dell'articolo 5, paragrafo 3, e dell'articolo 6 della direttiva [2009/24]. Gli articoli 5 e 6 di tale direttiva si limitano a stabilire le eccezioni ai diritti esclusivi applicabili ai programmi per elaboratore».

5 L'articolo 1 della direttiva 2001/29 è del seguente tenore:

«1. La presente direttiva riguarda la tutela giuridica del diritto d'autore e dei diritti connessi nell'ambito del mercato interno, con particolare riferimento alla società dell'informazione.

2. Salvo i casi di cui all'articolo 11, la presente direttiva non modifica e non pregiudica le vigenti disposizioni comunitarie in materia di:

a) tutela giuridica dei programmi per elaboratore;

(...)».

6 L'articolo 6, paragrafi da 1 a 3, di tale direttiva così recita:

«1. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro l'elusione di efficaci misure tecnologiche, svolta da persone consapevoli, o che si possano ragionevolmente presumere consapevoli, di perseguire tale obiettivo.

2. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro la fabbricazione, l'importazione, la distribuzione, la vendita, il noleggio, la pubblicità per la vendita o il noleggio o la detenzione a scopi commerciali di attrezzature, prodotti o componenti o la prestazione di servizi, che:

- a) siano oggetto di una promozione, di una pubblicità o di una commercializzazione, con la finalità di eludere, o
- b) non abbiano, se non in misura limitata, altra finalità o uso commercialmente rilevante, oltre quello di eludere, o
- c) siano principalmente progettate, prodotte, adattate o realizzate con la finalità di rendere possibile o di facilitare l'elusione di

efficaci misure tecnologiche.

3. Ai fini della presente direttiva, per “misure tecnologiche” si intendono tutte le tecnologie, i dispositivi o componenti che, nel normale corso del loro funzionamento, sono destinati a impedire o limitare atti, su opere o altri materiali protetti, non autorizzati dal titolare del diritto d'autore o del diritto connesso al diritto d'autore, così come previsto dalla legge[,] o d[e]l diritto sui generis previsto al capitolo III della direttiva 96/9/CE [del Parlamento europeo e del Consiglio, dell'11 marzo 1996, relativo alla tutela giuridica delle banche di dati (GU L 77, pag. 20)]. Le misure tecnologiche sono considerate “efficaci” nel caso in cui l'uso dell'opera o di altro materiale protetto sia controllato dai titolari tramite l'applicazione di un controllo di accesso o di un procedimento di protezione, quale la cifratura, la distorsione o qualsiasi altra trasformazione dell'opera o di altro materiale protetto, o di un meccanismo di controllo delle copie, che realizza l'obiettivo di protezione».

La direttiva 2009/24

7 L'articolo 1, paragrafo 1, della direttiva 2009/24 è del seguente tenore:

«Conformemente alle disposizioni della presente direttiva, gli Stati membri tutelano i programmi per elaboratore, mediante diritto d'autore, come opere letterarie ai sensi della convenzione di Berna sulla tutela delle opere letterarie e artistiche. Ai fini della presente direttiva, il termine “programma per elaboratore” comprende il materiale preparatorio per la progettazione di un programma».

Il diritto italiano

8 L'articolo 102 quater della legge 22 aprile 1941, n. 633, relativa alla protezione del diritto

d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio (GURI n. 166, del 16 luglio 1941), come modificata dal decreto legislativo 9 aprile 2003, n. 68, recante attuazione della direttiva 2001/29/CE sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione (supplemento ordinario alla GURI n. 87, del 14 aprile 2003), così dispone:

«1. I titolari di diritti d'autore e di diritti connessi nonché del diritto di cui all'art. 102-bis, comma 3, [relativo alle banche dati] possono apporre sulle opere o sui materiali protetti misure tecnologiche di protezione efficaci che comprendono tutte le tecnologie, i dispositivi o i componenti che, nel normale corso del loro funzionamento, sono destinati a impedire o limitare atti non autorizzati dai titolari dei diritti.

2. Le misure tecnologiche di protezione sono considerate efficaci nel caso in cui l'uso dell'opera o del materiale protetto sia controllato dai titolari tramite l'applicazione di un dispositivo di accesso o di un procedimento di protezione, quale la cifratura, la distorsione o qualsiasi altra trasformazione dell'opera o del materiale protetto, ovvero sia limitato mediante un meccanismo di controllo delle copie che realizzi l'obiettivo di protezione.

3. Resta salva l'applicazione delle disposizioni relative ai programmi per elaboratore di cui al capo IV sezione VI del titolo I».

Procedimento principale e questioni pregiudiziali

9 Le imprese Nintendo fanno parte di un gruppo di ideazione e produzione di videogiochi e commercializzano due tipi di prodotti per tali giochi, vale a dire sistemi portatili, ovvero le consolle «DS», e sistemi di gioco a consolle fissa, ovvero le consolle «Wii».

10 Le imprese Nintendo hanno adottato misure tecnologiche, vale a dire un sistema di riconoscimento installato sulle consolle, nonché il codice criptato del supporto fisico sul quale sono registrati i videogiochi protetti dal diritto d'autore. Tali misure hanno l'effetto di impedire l'utilizzazione di copie illegali di videogiochi. I giochi sprovvisti di un codice non possono essere avviati su nessuno dei due tipi di dispositivi commercializzati dalle imprese Nintendo.

11 Dalla decisione di rinvio emerge altresì che tali misure tecnologiche impediscono l'utilizzazione sulle consolle dei programmi, dei giochi e, in generale, dei contenuti multimediali che non provengono da Nintendo.

12 Le imprese Nintendo hanno rilevato l'esistenza degli apparati di PC Box i quali, una volta installati sulla consolle, eludono il sistema di protezione presente sull'«hardware» e consentono l'utilizzazione di videogiochi contraffatti.

13 Ritenendo che gli apparati di PC Box fossero principalmente diretti ad eludere e ad evitare le misure tecnologiche di protezione dei giochi Nintendo, le imprese Nintendo hanno citato in giudizio PC Box e 9Net dinanzi al Tribunale di Milano.

14 PC Box commercializza le consolle originali di Nintendo in combinazione con un «software»

aggiuntivo costituito da talune applicazioni di produttori indipendenti, gli «homebrews», ideate espressamente per essere utilizzate su simili consolle e il cui utilizzo richiede la previa installazione degli apparati di PC Box che disattivano il dispositivo installato che costituisce la misura tecnologica di protezione.

- 15 Ad avviso di PC Box, la reale finalità perseguita dalle imprese Nintendo è quella di impedire l'uso di un «software» indipendente, che non costituisce una copia illegale di videogiochi, ma che è diretto a consentire la fruizione sulle consolle di file MP3, film e video, al fine di sfruttare pienamente tali consolle.
- 16 Il giudice del rinvio ritiene che la protezione dei videogiochi non possa essere ricondotta a quella stabilita per i programmi per elaboratore. Infatti, sebbene i videogiochi derivino la loro funzionalità da un programma per elaboratore, tale programma si avvia e procede secondo un percorso narrativo predeterminato dagli autori dei suddetti giochi in modo da comporre un complesso di immagini e di suoni dotato di una definita autonomia concettuale.
- 17 Lo stesso giudice si chiede se l'apposizione di misure tecnologiche di protezione come quelle di cui trattasi nel procedimento principale, utilizzate da Nintendo, non ecceda quanto a tal fine previsto dall'articolo 6 della direttiva 2001/29, come interpretato alla luce del considerando 48 di quest'ultima.
- 18 Pertanto, il Tribunale di Milano ha deciso di sospendere il procedimento e di sottoporre alla Corte le questioni pregiudiziali seguenti:
 - «1) Se l'articolo 6 della [direttiva 2001/29], anche alla luce del considerando 48 della medesima direttiva, debba interpretarsi nel senso che la tutela delle misure tecnologiche di protezione attinenti ad opere o materiali protetti dal diritto d'autore possa estendersi anche ad un sistema prodotto e commercializzato dalla stessa impresa, in cui nell'hardware sia installato un dispositivo atto a riconoscere sul distinto supporto contenente l'opera protetta (videogiochi prodotti dalla medesima impresa oltre che da soggetti terzi, titolari delle opere protette) un codice di riconoscimento, in mancanza del quale detta opera non potrà essere visualizzata ed utilizzata nell'ambito di tale sistema, così integrando detto apparato un sistema chiuso all'interoperabilità con apparati e prodotti complementari non di provenienza dell'impresa produttrice del sistema stesso.
 - 2) Se l'articolo 6 della [direttiva 2001/29], anche alla luce del considerando 48 della medesima direttiva, laddove debba procedersi a valutare se l'uso di un prodotto o componente con finalità elusive di una misura tecnologica di protezione sia o meno prevalente rispetto ad altre finalità o usi commercialmente rilevanti, possa interpretarsi nel senso che il giudice nazionale debba ricorrere a criteri di valutazione di tale profilo che diano risalto alla peculiare destinazione attribuita dal titolare dei diritti al prodotto in cui è inserito il contenuto protetto o, in via alternativa o concorrente, a criteri di natura quantitativa attinenti all'entità degli usi in comparazione o a criteri di natura qualitativa, afferenti cioè alla natura e rilevanza degli usi stessi».

Sulle questioni pregiudiziali

- 19 Con le sue questioni, che occorre esaminare congiuntamente, il giudice del rinvio chiede, sostanzialmente, in primo luogo, se la direttiva 2001/29 debba essere interpretata nel senso che la nozione di «efficace misura tecnologica» ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 3, della suddetta direttiva possa comprendere misure tecnologiche dirette prevalentemente ad equipaggiare con un dispositivo di riconoscimento non solo il supporto che contiene l'opera protetta, come il videogioco, al fine di proteggerla da atti non autorizzati dal titolare di un diritto d'autore, ma altresì le apparecchiature portatili o le consolle destinate a garantire l'accesso a tali giochi e la loro utilizzazione.
- 20 In secondo luogo, il suddetto giudice interroga la Corte, in sostanza, sui criteri in base ai quali valutare l'ambito della protezione giuridica contro l'elusione delle efficaci misure tecnologiche ai sensi dell'articolo 6 della direttiva 2001/29. In particolare, tale giudice chiede se, al riguardo, rilevino, da un lato, la peculiare destinazione attribuita dal titolare dei diritti al prodotto in cui è inserito il contenuto protetto, come le consolle Nintendo, e, dall'altro, la portata, la natura e l'importanza degli usi dei dispositivi, prodotti o componenti che possono eludere le suddette efficaci misure tecnologiche, come gli apparati di PC Box.
- 21 A tal riguardo, va osservato, in limine, che la direttiva 2001/29 riguarda, come risulta segnatamente dal suo articolo 1, paragrafo 1, la protezione giuridica del diritto d'autore e dei diritti connessi che comprendono, per gli autori, i diritti esclusivi per quanto riguarda le loro opere. Quanto alle opere quali i programmi per elaboratore, esse sono tutelate dal diritto d'autore a condizione che siano opere originali, ossia rappresentino il risultato della creazione intellettuale del loro autore (v. sentenza del 16 luglio 2009, Infopaq International, C-5/08, Racc. pag. I-6569, punto 35).
- 22 Per quanto riguarda le parti di un'opera, si deve rilevare che nulla, nella direttiva 2001/29, lascia intendere che tali parti siano assoggettate ad un regime diverso da quello dell'opera nel suo complesso. Ne discende che esse sono tutelate dal diritto d'autore qualora partecipino, in quanto tali, all'originalità dell'opera nel suo insieme (v. sentenza Infopaq International, cit., punto 38).
- 23 Tale constatazione non è inficiata dal fatto che la direttiva 2009/24 costituisce una *lex specialis* rispetto alla direttiva 2001/29 (v. sentenza del 3 luglio 2012, UsedSoft, C-128/11, punto 56). Infatti, conformemente al suo articolo 1, paragrafo 1, la protezione offerta dalla direttiva 2009/24 è limitata ai programmi per elaboratore. Orbene, come risulta dalla decisione di rinvio, i videogiochi come quelli di cui trattasi nel procedimento principale costituiscono un materiale complesso, che comprende non solo un programma per elaboratore, ma anche elementi grafici e sonori che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, possiedono un valore creativo proprio che non può essere ridotto alla suddetta codificazione. Nei limiti in cui concorrono all'originalità dell'opera, le parti che compongono un videogioco, nella fattispecie gli elementi grafici e sonori prima citati, sono protette, insieme all'opera nel suo complesso, dal diritto d'autore nell'ambito del sistema istituito dalla direttiva 2001/29.
- 24 Per quanto riguarda l'articolo 6 della direttiva 2001/29, occorre rilevare che esso obbliga gli

Stati membri a prevedere un'adeguata protezione giuridica contro l'elusione di qualsiasi «misura tecnologica» efficace, definita, al suo paragrafo 3, come qualsiasi tecnologia, dispositivo o componente che, nel normale corso del suo funzionamento, è destinato a impedire o limitare atti, su opere o altri materiali protetti, non autorizzati dal titolare del diritto d'autore o del diritto connesso al diritto d'autore, così come previsto dalla legge, o del diritto sui generis previsto al capitolo III della direttiva 96/9.

- 25 Poiché gli atti prima menzionati costituiscono, come emerge dagli articoli da 2 a 4 della direttiva 2001/29, la riproduzione delle opere, la loro comunicazione al pubblico e la loro messa a disposizione del pubblico, nonché la distribuzione dell'originale o di copie delle opere, la protezione giuridica prevista all'articolo 6 della direttiva citata si applica esclusivamente al fine di proteggere il suddetto titolare nei confronti degli atti per i quali è richiesta la sua autorizzazione.
- 26 A tal proposito, occorre in primo luogo constatare che nulla, nella suddetta direttiva, consente di considerare che il suo articolo 6, paragrafo 3, non riguardi misure tecnologiche come quelle di cui trattasi nel procedimento principale, che sono in parte incorporate nei supporti fisici dei videogiochi e in parte nelle consolle e che hanno bisogno di un'interazione tra di esse.
- 27 Infatti, come ha rilevato l'avvocato generale al paragrafo 43 delle sue conclusioni, risulta da tale disposizione che la nozione di «efficaci misure tecnologiche» è definita in modo ampio e comprende anche l'applicazione di un controllo di accesso o di un procedimento di protezione, quale la cifratura, la distorsione o qualsiasi altra trasformazione dell'opera o di altro materiale protetto o di un meccanismo di controllo delle copie. Peraltro, una siffatta definizione è conforme all'obiettivo principale della direttiva 2001/29 che, come risulta dal suo considerando 9, consiste nella realizzazione di un alto livello di protezione a favore, segnatamente, degli autori, il quale è essenziale per la creazione intellettuale.
- 28 Di conseguenza, si deve considerare che le misure tecnologiche come quelle di cui trattasi nel procedimento principale, che sono in parte incorporate nei supporti fisici dei videogiochi e in parte nelle consolle e che hanno bisogno di un'interazione tra di esse, rientrano nella nozione di «efficaci misure tecnologiche» ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 3, della direttiva 2001/29 qualora il loro obiettivo consista nell'impedire o nel limitare gli atti che arrecano pregiudizio ai diritti del titolare da esse protetti.
- 29 In secondo luogo, occorre esaminare in base a quali criteri debba essere valutato l'ambito della protezione giuridica contro l'elusione delle efficaci misure tecnologiche ai sensi dell'articolo 6 della direttiva 2001/29.
- 30 Come ha rilevato l'avvocato generale ai paragrafi da 53 a 63 delle sue conclusioni, l'esame di tale problema esige di tener conto del fatto che una protezione giuridica nei confronti degli atti non autorizzati dal titolare dei diritti d'autore deve rispettare, conformemente all'articolo 6, paragrafo 2, della direttiva 2001/29, interpretato alla luce del considerando 48 di quest'ultima, il principio di proporzionalità e non deve impedire i dispositivi o le attività che hanno, sul piano commerciale, una finalità o un'utilizzazione diversa dal facilitare la realizzazione di tali atti mediante l'elusione della protezione tecnologica.

- 31 Infatti, la suddetta protezione giuridica è accordata esclusivamente alle misure tecnologiche che perseguono l'obiettivo di impedire o eliminare, per quanto riguarda le opere, gli atti non autorizzati dal titolare di un diritto d'autore menzionati al punto 25 della presente sentenza. Le suddette misure devono essere adeguate alla realizzazione di tale obiettivo e non eccedere quanto necessario a tal fine.
- 32 In tale contesto, occorre esaminare se altre misure, o misure non installate sulle consolle, avrebbero potuto causare minori interferenze con le attività dei terzi che non hanno bisogno dell'autorizzazione del titolare dei diritti d'autore o minori limitazioni di tali attività, pur fornendo una protezione analoga per i diritti del suddetto titolare.
- 33 A tal fine, rileva prendere in considerazione, segnatamente, i costi relativi ai diversi tipi di misure tecnologiche, gli aspetti tecnici e pratici della loro attuazione nonché la comparazione dell'efficacia di tali diversi tipi di misure tecnologiche per quanto riguarda la protezione dei diritti del titolare, efficacia che, tuttavia, non deve essere assoluta.
- 34 La valutazione dell'ambito della protezione giuridica di cui trattasi non dovrebbe essere svolta, come ha rilevato l'avvocato generale al paragrafo 67 delle sue conclusioni, in funzione della peculiare destinazione delle consolle, come prevista dal titolare dei diritti d'autore. Essa dovrebbe invece tener conto dei criteri previsti dall'articolo 6, paragrafo 2, della direttiva 2001/29 per quanto riguarda i dispositivi, i prodotti o i componenti che possono eludere la protezione delle efficaci misure tecnologiche.
- 35 Più precisamente, la suddetta disposizione obbliga gli Stati membri a prevedere una protezione giuridica adeguata nei confronti di tali dispositivi, prodotti o componenti finalizzati all'elusione della suddetta protezione delle efficaci misure tecnologiche, che hanno soltanto una finalità commerciale limitata ovvero un'utilizzazione limitata che non sia quella di eludere tale protezione o che sono principalmente progettati, prodotti, adattati o realizzati con la finalità di rendere possibile o di facilitare tale elusione.
- 36 A tal proposito, nell'ambito dell'esame della finalità dei suddetti dispositivi, prodotti o componenti, la prova dell'uso che i terzi effettivamente ne fanno sarà, in funzione delle circostanze di cui trattasi, particolarmente rilevante. Il giudice del rinvio può esaminare, segnatamente, con quale frequenza gli apparati di PC Box vengono effettivamente utilizzati per consentire l'uso di copie non autorizzate di giochi Nintendo, e con licenza Nintendo, sulle consolle Nintendo, nonché la frequenza con cui tali apparati sono utilizzati a fini che non violano il diritto d'autore sui giochi Nintendo o con licenza Nintendo.
- 37 Alla luce di quanto precede, occorre rispondere alle questioni proposte dichiarando che la direttiva 2001/29 deve essere interpretata nel senso che la nozione di «efficace misura tecnologica», ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 3, di tale direttiva, può comprendere misure tecnologiche dirette prevalentemente ad equipaggiare con un dispositivo di riconoscimento non solo il supporto che contiene l'opera protetta, come il videogioco, al fine di proteggerla da atti non autorizzati dal titolare di un diritto d'autore, ma altresì le apparecchiature portatili o le consolle destinate a garantire l'accesso a tali giochi e la loro utilizzazione.

38 Spetta al giudice nazionale verificare se altre misure, o misure non installate sulle consolle, possano causare minori interferenze con le attività dei terzi o minori limitazioni di tali attività, pur fornendo una protezione analoga per i diritti del titolare. A tal fine, rileva prendere in considerazione, segnatamente, i costi relativi ai diversi tipi di misure tecnologiche, gli aspetti tecnici e pratici della loro attuazione nonché la comparazione dell'efficacia di tali diversi tipi di misure tecnologiche per quanto riguarda la protezione dei diritti del titolare, efficacia che, tuttavia, non deve essere assoluta. Spetta altresì al suddetto giudice esaminare la finalità dei dispositivi, dei prodotti o dei componenti che possono eludere le citate misure tecnologiche. A tal riguardo, la prova dell'uso che i terzi effettivamente ne fanno sarà, in funzione delle circostanze di cui trattasi, particolarmente rilevante. Il giudice nazionale può esaminare, segnatamente, con quale frequenza tali dispositivi, prodotti o componenti vengono effettivamente utilizzati in violazione del diritto d'autore nonché la frequenza con cui sono utilizzati a fini che non violano il suddetto diritto.

Sulle spese

39 Nei confronti delle parti nel procedimento principale la presente causa costituisce un incidente sollevato dinanzi al giudice nazionale, cui spetta quindi statuire sulle spese. Le spese sostenute da altri soggetti per presentare osservazioni alla Corte non possono dar luogo a rifusione.

Per questi motivi, la Corte (Quarta Sezione) dichiara:

La direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione, deve essere interpretata nel senso che la nozione di «efficace misura tecnologica», ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 3, di tale direttiva, può comprendere misure tecnologiche dirette prevalentemente ad equipaggiare con un dispositivo di riconoscimento non solo il supporto che contiene l'opera protetta, come il videogioco, al fine di proteggerla da atti non autorizzati dal titolare di un diritto d'autore, ma altresì le apparecchiature portatili o le consolle destinate a garantire l'accesso a tali giochi e la loro utilizzazione.

Spetta al giudice nazionale verificare se altre misure, o misure non installate sulle consolle, possano causare minori interferenze con le attività dei terzi o minori limitazioni di tali attività, pur fornendo una protezione analoga per i diritti del titolare. A tal fine, rileva prendere in considerazione, segnatamente, i costi relativi ai diversi tipi di misure tecnologiche, gli aspetti tecnici e pratici della loro attuazione nonché la comparazione dell'efficacia di tali diversi tipi di misure tecnologiche per quanto riguarda la protezione dei diritti del titolare, efficacia che, tuttavia, non deve essere assoluta. Spetta altresì al suddetto giudice esaminare la finalità dei dispositivi, dei prodotti o dei componenti che possono eludere le citate misure tecnologiche. A tal riguardo, la prova dell'uso che i terzi effettivamente ne fanno sarà, in funzione delle circostanze di cui trattasi, particolarmente rilevante. Il giudice nazionale può esaminare, segnatamente, con quale frequenza tali dispositivi, prodotti o componenti vengono effettivamente utilizzati in violazione del diritto

d'autore nonché la frequenza con cui sono utilizzati a fini che non violano il suddetto diritto.

Firme

[*](#) Lingua processuale: l'italiano.