



# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Hechos previos</b>	<b>3</b>
2.1.    Empresas Nintendo	3
2.2.    PC Box	3
<b>3. Argumentos de las partes</b>	<b>3</b>
3.1.    Nintendo	3
3.2.    Pc Box	4
3.3.    Tribunal de Milán	4
<b>4. Conclusión del tribunal Europeo</b>	<b>5</b>
<b>5. Conclusión y valorar la organización del grupo.</b>	<b>6</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>7</b>

## 1. Introducción

En el documento se comentará la Sentencia de la sala 4ª del Tribunal de Justicia de la Unión Europea de 23 de enero de 2014. El Tribunal resuelve una petición de decisión prejudicial planteada por el *Tribunale di Milano* (Italia) en el marco de un litigio entre Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. y Nintendo of Europe GmbH , por una parte, y PC Box Srl y 9Net Srl, por otra, en relación con la comercialización por PC Box de «mod chips» y «game copiers» a través del sitio de Internet gestionado por PC Box y alojado por 9Net.

## 2. Hechos previos

Los hechos previos a la denuncia de **Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. y Nintendo of Europe GmbH** contra **PC Box Srl y 9Net Srl**.

### 2.1. Empresas Nintendo

Las empresas Nintendo han adoptado medidas tecnológicas, un sistema de reconocimiento instalado en las consolas y un código encriptado en el soporte físico en el que se registran los videojuegos protegidos por derechos de autor. Estas medidas impiden el uso de copias ilegales de videojuegos. Los juegos sin el código no pueden funcionar en ninguna de las consolas comercializadas por las empresas Nintendo.

### 2.2. PC Box

PC Box vende consolas de Nintendo junto con un *software* complementario creado por productores independientes a Nintendo, las *homebrews*, creadas expresamente para ser usadas en las consolas. Para poder usarse requiere una instalación en las consolas para desactivar las medidas tecnológicas de protección, estas funcionalidades añadidas permiten ampliar las funcionalidades de la consolas así como visualizar contenido multimedia e incluso poder jugar a copias ilegales de videojuegos.

## 3. Argumentos de las partes

Los argumentos por los cuales **Nintendo Co. Ltd, Nintendo of America Inc. y Nintendo of Europe GmbH** demandan a **PC Box Srl y 9Net Srl**. Y los argumentos con los cuales se defiende **PC Box Srl**.

### 3.1. Nintendo

Con el fin de proteger sus productos, tanto las consolas físicas (“Wii” y “DS”) como los videojuegos pertenecientes al sector de “software”, las empresas Nintendo adoptaron las medidas tecnológicas mencionadas en el apartado anterior, que permiten a sus consolas diferenciar si los videojuegos ejecutados en ellas son copias

legítimas. En conjunción con esta restricción, las medidas también limitan la finalidad última de las consolas: impidiendo la reproducción de contenido multimedia ajeno a las empresas Nintendo, o cualquier actividad que diverge de la finalidad original con la que las empresas Nintendo las diseñaron.

Dado este diseño en las consolas, las empresas Nintendo señalaron la existencia de los aparatos de PC Box, que, una vez realizadas las modificaciones en la consola, eluden el sistema de protección presente en el «hardware» y permiten, en última instancia, el uso de videojuegos falsificados. Estimando que la finalidad principal de PC Box era lucrarse vendiendo los aparatos tras evadir las medidas tecnológicas. Considerando que con dicha actividad PC Box vulnera el derecho de las Empresas Nintendo a establecer medidas tecnológicas de protección, en virtud de lo previsto en el artículo 6, apartados 1, 2 y 3 de la Directiva Europea 2001/29 y su desarrollo por la legislación italiana de propiedad intelectual, las empresas Nintendo demandaron a PC Box y 9Net ante el Tribunale di Milano.

### 3.2. Pc Box

A juicio de PC Box, ellos están ampliando las funcionalidades de las consolas realizando un uso legítimo de las mismas permitiendo la lectura en las consolas de fichero MP3, películas y videos, a fin de utilizar plenamente las posibilidades de estas consolas, y a su opinión este hecho no constituye una vulneración del derecho de Nintendo a establecer medidas técnicas de protección como denuncia Nintendo ya que solo pueden hacer restricciones de software, no de hardware. Además, al punto de vista de PC Box, la finalidad real perseguida por Nintendo es impedir el uso de un «software» independiente.

### 3.3. Tribunal de Milán

Las empresas Nintendo demandaron a PC Box y 9Net ante el Tribunale di Milano. El Tribunal de Milán frente a esta situación se le presentan dos cuestiones fundamentales y contrapuestas derivadas de la interpretación del artículo 6 y el considerando 48 de la Directiva 2001/29 del Parlamento Europeo relativa a la armonización de los derechos de autor y por ende la defensa de la propiedad intelectual. Las cuestiones fundamentales son:

- ¿Debe interpretarse el artículo 6 de la Directiva 2001/29, examinado, en particular, a la luz del considerando 48 de la misma Directiva, en el sentido de que la tutela de las medidas tecnológicas de protección para obras o prestaciones protegidas por derechos de autor puede ampliarse a un sistema fabricado y comercializado por la misma empresa en el que el «hardware» está provisto de un dispositivo apto para reconocer en el soporte separado que contiene la obra protegida (videojuego fabricado por la misma empresa y por terceros, titulares de las obras protegidas) un código de reconocimiento sin el cual dicha obra no puede visualizarse ni utilizarse en ese sistema, que excluye, por tanto, cualquier interoperabilidad entre el aparato del que forma parte y los aparatos y productos complementarios que no proceden de la empresa fabricante del propio sistema?

- Cuando deba valorarse si destinar un producto o un componente a eludir una medida tecnológica de protección prevalece sobre otras finalidades o usos comercialmente pertinentes, ¿puede interpretarse el artículo 6 de la Directiva 2001/29, examinado, en particular, a la luz del considerando 48 de la misma Directiva, en el sentido de que el juez nacional debe recurrir a criterios valorativos que hagan hincapié en el destino concreto atribuido por el titular de los derechos al producto que encierra el contenido protegido o, alternativa o simultáneamente, a criterios cuantitativos basados en la importancia de los usos comparados o a criterios cualitativos basados en la naturaleza e importancia de los propios usos?

#### 4. Conclusión del tribunal Europeo

Al tribunal Europeo le han planteado dos cuestiones a partir de la primera sentencia del tribunal de Milán, cuestiones que para poder darles una respuesta hay que tener claro algunos conceptos. De este modo se aclaran cuestiones como el artículo 1, apartado 1 de la directiva 2001/29 en la que se aclara que los derechos de autor y otros derechos afines a los mismos y que respecto a los programas de ordenador, están protegidos por los derechos de autor siempre que sean original, es decir, constituyan una creación intelectual propia de su autor.

Sin embargo, respecto a las partes de las mismas obras, se debe constatar que en la Directiva 2001/29 no se indica que tales partes tengan un régimen distinto al de la obra en conjunto. Por consecuencia, dichas partes están protegidas por los mismos derechos de autor desde el momento en el que participan.

Además el tribunal clarifica en relación con la Directiva 2001/29 que los videojuegos son un material complejo que incluye un programa de ordenador, elementos gráficos y sonoros, que tienen un valor creativo propio que no puede reducirse a su codificación. De este modo, tal como se ha especificado antes, dichas partes participan en la originalidad de la obra y por lo tanto están protegidas por los derechos de autor, así como el conjunto de la obra incluyendo en este los aparatos portátiles o consolas que permiten acceder a dichos juegos y utilizarlos.

Por lo que respecta al artículo 6 de la Directiva 2001/29, procede señalar que obliga a los Estados miembros a establecer una protección jurídica contra la elusión de cualquier medida tecnológica eficaz, definida en su apartado 3 como toda técnica, dispositivo o componente que, con su funcionamiento normal, esté destinado a impedir o restringir los actos sin la autorización del titular de los derechos de autor.

Una vez expuestos estos conceptos, el tribunal europeo considera que las medidas tecnológicas controvertidas en el litigio principal, si se pueden entender como «medida tecnológica eficaz» como se define en el artículo 6, apartado 3, de la Directiva 2001/29 si su objetivo es impedir actos dañinos contra los derechos de los titulares protegidos. Sin embargo, nada en dicha Directiva permite considerar que su artículo 6, apartado 3, no se aplique a medidas tecnológicas como las controvertidas en el litigio principal, que están

incorporadas, por una parte, a los soportes físicos de los juegos y, por otra, a las consolas y que deben interactuar entre sí.

Y con respecto a la segunda pregunta, el tribunal europeo dictamina que la protección jurídica sobre los actos no autorizados por el titular de los derechos de autor debe respetar el principio de proporcionalidad y no prohibir aquellos dispositivos o actividades cuya finalidad comercial persigan objetivos distintos al de facilitar la realización de dichos actos, eludiendo la protección. No obstante, dichas medidas tecnológicas deben ser adecuadas para la realización del objetivo y no deben ir más allá de lo necesario. Además, el órgano jurisdiccional debe comprobar si otras medidas o dispositivos no instalados en las consolas pueden provocar menos limitaciones en las actividades de terceros, ofreciendo a la vez la misma protección teniendo en cuenta que los costes de las diferentes medidas tecnológicas, los aspectos técnicos y prácticos de su aplicación y de la comparación de la eficacia, puesto que no es preciso que esta sea absoluta.

Así pues, para examinar la finalidad de dichos dispositivos, productos o componentes, la prueba del uso que efectivamente les den los terceros va a resultar especialmente pertinente en función de las circunstancias de cada caso. Así pues, el tribunal remitente puede examinar la frecuencia con la que se usan los aparatos de PC Box para poder utilizar copias no originales de los juegos de Nintendo y bajo licencia Nintendo, en dichas consolas de Nintendo, y la frecuencia con la que se utilizan estos aparatos para fines que no violen los derechos ni licencias de Nintendo.

## 5. Conclusión y valorar la organización del grupo.

La organización del grupo ha consistido en dividir el trabajo en diferentes partes y después con la ayuda de la profesora juntar todas las partes y hacer que tengan coherencia.

Nos hemos organizado mediante la aplicación *Trello* donde hemos ido anotando todo lo que teníamos que realizar y qué partes íbamos terminando para que otro compañero lo pudiese revisar después y posteriormente aprobarlo.

Dados los claros hechos de los que se les han acusado a PC Box y las pruebas aportadas creemos que el tribunal Europeo ha acertado en la resolución de la sentencia. También consideramos, que era necesaria la intervención del tribunal Europeo y estamos de acuerdo en la resolución de la sentencia, porque nos parece justo que se defiendan los derechos de autor sobre las consolas y el software relativo a las mismas pero estas restricciones nunca deberían llegar a limitar los usos legítimos del producto aun cuando estos no hayan sido concebidos por el autor original siempre y cuando el objetivo no sea con fines lucrativos.

## 6. Bibliografía

- <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:32001L0029&from=ES>
- <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=146686&doclang=ES>
- [curia.europa.eu/juris/celex.jsf?celex=62012CJ0355&lang1=es&type=TEXT&ancre=](http://curia.europa.eu/juris/celex.jsf?celex=62012CJ0355&lang1=es&type=TEXT&ancre=)
- [curia.europa.eu/juris/celex.jsf?celex=62012CC0355&lang1=es&type=TEXT&ancre=](http://curia.europa.eu/juris/celex.jsf?celex=62012CC0355&lang1=es&type=TEXT&ancre=)
- <http://noticias.juridicas.com/actualidad/jurisprudencia/6262-segun-el-tjue-eludir-el-sistema-de-proteccion-de-una-consola-de-videojuegos-puede-ser-legal-en-ciertas-circunstancias/>