Πολυμελές Πρωτοδικείο Αθηνών 2221/2015

[…Ι. Α. Σύμφωνα με το άρθρο 1 του ν. 2121/1993, οι πνευματικοί δημιουργοί με τη δημιουργία του έργου τους, αποκτούν πάνω σ' αυτό πνευματική ιδιοκτησία, που περιλαμβάνει, ως αποκλειστικά και απόλυτα δικαιώματα, το δικαίωμα της εκμετάλλευσης του έργου (περιουσιακό δικαίωμα) και το δικαίωμα της προστασίας του προσωπικού τους δεσμού προς αυτό (ηθικό δικαίωμα). Τα λόγω δικαιώματα περιλαμβάνουν τις εξουσίες που προβλέπονται στα άρθρα 3 και 4 του ίδιου νόμου. Σύμφωνα με το άρθρο 6 του ανωτέρω νόμου, ο δημιουργός ενός έργου είναι ο αρχικός δικαιούχος του περιουσιακού και του ηθικού δικαιώματος του έργου, τα δικαιώματα δε αυτά αποκτώνται πρωτογενώς και χωρίς διατυπώσεις. Το περιουσιακό δικαίωμα έχει οικονομική αξία και εξασφαλίζει στο δημιουργό τη δυνατότητα να εκμεταλλευθεί το έργο του, αποκομίζοντας από αυτό οικονομικά ωφελήματα. Το άρθρο 3 του ν. 2121/1993 απαριθμεί ενδεικτικά τις εξουσίες που απαρτίζουν το περιουσιακό δικαίωμα και αντιστοιχούν στους βασικότερους τρόπους εκμετάλλευσης του έργου, μια εκ των οποίων είναι η εγγραφή, και την άμεση ή έμμεση, προσωρινή ή μόνιμη αναπαραγωγή των έργων τους με οποιοδήποτε μέσο και μορφή, εν όλω ή εν μέρει.

Σύμφωνα δε με το άρθρο 13 του ίδιου νόμου, ο δημιουργός του έργου μπορεί να καταρτίζει συμβάσεις, με τις οποίες αναθέτει στον αντισυμβαλλόμενο και αυτός αναλαμβάνει την υποχρέωση να ασκήσει εξουσίες που απορρέουν από το περιουσιακό δικαίωμα (συμβάσεις εκμετάλλευσης) ή να επιτρέπει σε άλλον την άσκηση εξουσιών που απορρέουν από το περιουσιακό του δικαίωμα (άδειες εκμετάλλευσης). Οι συμβάσεις αυτές, όμως, πρέπει να καταρτιστούν εγγράφως, επί ποινή ακυρότητας την οποία μπορεί να επικαλεστεί μόνο ο δημιουργός (άρθρο 14), μέχρι, όμως, την επίκληση της ακυρότητας, η δικαιοπραξία αναπτύσσει πλήρως την ενέργειά της (βλ. ΕφΑθ 8138/2000, ΔΕΕ 2001, 60, Λ. Κοτσίρη, Πνευματική ιδιοκτησία, 5η έκδ., 2010, παρ. 298). Σύμφωνα, άλλωστε, με το άρθρο 32 § 1 του νόμου 2121/1993, η αμοιβή που οφείλει να καταβάλλει ο αντισυμβαλλόμενος στο δημιουργό για δικαιοπραξίες που αφορούν τη μεταβίβαση του περιουσιακού δικαιώματος ή εξουσιών από αυτό, την ανάθεση άδειας εκμετάλλευσης, συμφωνείται υποχρεωτικά σε ορισμένο ποσοστό, το ύψος του οποίου καθορίζεται ελεύθερα μεταξύ των μερών. Βάση για τον υπολογισμό του ποσοστού αυτού είναι όλα ανεξαιρέτως τα ακαθάριστα έσοδα ή τα έξοδα ή τα συνδυασμένα ακαθάριστα έσοδα και έξοδα που

πραγματοποιούνται από τη δραστηριότητα του αντισυμβαλλομένου και προέρχονται από την εκμετάλλευση του έργου (βλ. ΟλΑΠ 5/2013 σε ΤΝΠ Νόμος και ΧρΙΔ 2013, 276). Επί συλλογικών, δε, πνευματικών έργων –εκτός αντιθέτου συμφωνίας ή ειδικής νομοθετικής ρυθμίσεως– οι επιμέρους συμβολές παρέχουν σε καθένα από τους συνδημιουργούς δικαίωμα συμμετοχής στο σύνολο της οικονομικής απόδοσης του έργου (βλ. ΑΠ 23/2009 σε ΤΝΠ Νόμος και ΕΕμπΔ 2009, 891).

Β. Ειδικότερα, σύμφωνα με τη διάταξη του άρθρου 32 § 1 ν. 2121/1993, η αμοιβή που οφείλει να καταβάλλει ο αντισυμβαλλόμενος στο δημιουργό για δικαιοπραξίες που αφορούν τη μεταβίβαση του περιουσιακού δικαιώματος ή εξουσιών από αυτό, την ανάθεση άδειας εκμετάλλευσης, συμφωνείται υποχρεωτικά σε ορισμένο ποσοστό, το ύψος του οποίου καθορίζεται ελεύθερα μεταξύ των μερών. Βάση για τον υπολογισμό του ποσοστού είναι όλα ανεξαιρέτως τα ακαθάριστα έσοδα ή τα έξοδα ή τα συνδυασμένα ακαθάριστα έσοδα και έξοδα, που πραγματοποιούνται από τη δραστηριότητα του αντισυμβαλλομένου και προέρχονται από την εκμετάλλευση του έργου. Κατ' εξαίρεση, η αμοιβή μπορεί να υπολογίζεται σε ορισμένο ποσό στις εξής περιπτώσεις: α) αν η βάση υπολογισμού της ποσοστιαίας αμοιβής είναι πρακτικά αδύνατο να προσδιορισθεί ή ελλείπουν τα μέσα ελέγχου για την εφαρμογή του ποσοστού, β) αν τα έξοδα που απαιτούνται για τον υπολογισμό και τον έλεγχο είναι δυσανάλογα με την αμοιβή που πρόκειται να εισπραχθεί, και γ) αν η φύση ή οι συνθήκες της εκμετάλλευσης καθιστούν αδύνατη την εφαρμογή του ποσοστού, ιδίως όταν η συμβολή του δημιουργού δεν αποτελεί ουσιώδες στοιχείο του συνόλου του πνευματικού δημιουργήματος ή όταν η χρήση του έργου έχει δευτερεύοντα χαρακτήρα σε σχέση με το αντικείμενο της εκμετάλλευσης.

Περαιτέρω, ορίζεται ρητά στην παρ. 2 του ίδιου άρθρου ότι η υποχρεωτική συμφωνία της αμοιβής σε ποσοστό εφαρμόζεται εφόσον δεν υπάρχει ειδικότερη διάταξη στο νόμο, και δεν αφορά, εκτός των άλλων, τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Ωστόσο, ορίζεται στο άρθρο 34 § 3 του ίδιου νόμου, ειδικώς για την περίπτωση των οπτικοακουστικών έργων, ότι ο πνευματικός δημιουργός διατηρεί το δικαίωμα χωριστής αμοιβής για κάθε τρόπο εκμετάλλευσης του οπτικοακουστικού έργου, η οποία καθορίζεται σε ορισμένο ποσοστό, το ύψος του οποίου συμφωνείται στη σχετική σύμβαση, και ότι βάση για τον υπολογισμό του ποσοστού είναι όλα ανεξαιρέτως τα ακαθάριστα έσοδα ή τα έξοδα ή τα συνδυασμένα ακαθάριστα έσοδα και έξοδα,

που πραγματοποιούνται από την εκμετάλλευση του οπτικοακουστικού έργου. Στην περίπτωση δε αυτή δεν εφαρμόζονται οι εξαιρέσεις που προβλέπονται στο άρθρο 32, οπότε είναι πάντα υποχρεωτική η καταβολή ποσοστιαίας αμοιβής (βλ. Δ. Καλλινίκου, Πνευματική Ιδιοκτησία και Συγγενικά Δικαιώματα, σελ. 214). Προβληματισμό προκαλεί, ως προς την εφαρμογή των τελευταίων ως άνω διατάξεων, το ερώτημα του χαρακτηρισμού των παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών ως οπτικοακουστικών έργων, ως προγραμμάτων ηλεκτρονικού υπολογιστή, ή ως άλλη μη ρυθμιζόμενη κατηγορία αφού, σύμφωνα με τα ανωτέρω, στην πρώτη περίπτωση η καταβολή ποσοστιαίας αμοιβής είναι υποχρεωτική, ενώ στη δεύτερη και την τρίτη όχι.

Γ. Ο νομοθέτης δεν παρέχει ακριβή ορισμό του οπτικοακουστικού έργου, καίτοι πρόκειται για κατηγορία έργων που προβλέπεται ρητά από το άρθρο 2 παρ. 1 του ν. 2121/1993. Η ελληνική νομολογία υπάγει στην κατηγορία αυτή κυρίως τα κινηματογραφικά και τηλεοπτικά έργα, δεχόμενη ότι ανήκουν στην προβλεπόμενη από το άρθρο 7 παρ. 2 του ν. 2121/1993 κατηγορία των συλλογικών έργων, αυτών, δηλαδή, που έχουν δημιουργηθεί με τις αυτοτελείς συμβολές περισσοτέρων δημιουργών (σεναριογράφου, συγγραφέα διαλόγων, συνθέτη μουσικής, διευθυντή φωτογραφίας, σκηνογράφου, κ.λπ.) κάτω από την πνευματική διεύθυνση και τον συντονισμό ενός φυσικού προσώπου, του σκηνοθέτη, ο οποίος, κατά το άρθρο 9 του ίδιου νόμου, τεκμαίρεται ως δημιουργός αυτού (βλ. ΕφΑθ 2662/2013 ΧρΙΔ 2014, 145). Είναι σαφές, όμως, ότι η έννοια του οπτικοακουστικού έργου είναι κατά τι τουλάχιστον ευρύτερη από αυτή του κινηματογραφικού. Τούτο καθίσταται σαφές και από το άρθρο 2 § 1 της Σύμβασης της Βέρνης του 1886 (όπως αναθεωρημένη το έτος 1971 κυρώθηκε με το ν. 100/1975), το οποίο προβλέπει ρητά ότι εξομοιώνονται με τα κινηματογραφικά έργα και όσα εκφράζονται με μέσα ανάλογα με αυτά. Παρομοίως, και η Οδηγία 92/100/ΕΟΚ της 19-11-1992 (L 346/61) σχετικά με το δικαίωμα εκμίσθωσης, το δικαίωμα δανεισμού και ορισμένα δικαιώματα συγγενικά προς την πνευματική ιδιοκτησία στον τομέα των προϊόντων της διανοίας προβλέπει, στο άρθρο 2, ότι για τους σκοπούς της ο όρος "ταινία" νοείται ως κινηματογραφικό ή οπτικοακουστικό έργο ή κινούμενες εικόνες, είτε συνοδεύονται από ήχο είτε όχι. Σαφέστερη δε όλων είναι η Σύμβαση του Πεκίνου της 24-6-2012 που καταρτίστηκε από τον WIPO στα πλαίσια της αναθεώρησης της Σύμβασης της Βέρνης, της οποίας η υπογραφή από το Συμβούλιο εξ ονόματος της Ευρωπαϊκής Ένωσης έχει ήδη εγκριθεί και εκκρεμεί – βλ. COM/2013/0109 final – 2013/0065 (NLE) και την Απόφαση του Συμβουλίου της 10-6-2013 (L 160/1, 12-6-2013). Σύμφωνα με το άρθρο 2 (b) της σύμβασης αυτής, ως

"οπτικοακουστική εγγραφή" θεωρείται η ενσωμάτωση κινητών εικόνων, με ή χωρίς ήχο, ή της παράστασής τους, μέσω της οποίας μπορούν να γίνουν αντιληπτές, να αναπαραχθούν ή να παρουσιαστούν μέσω ειδικής συσκευής. Είναι αυτονόητο, πάντως, ότι σε κάθε περίπτωση απαιτείται να πρόκειται για δημιούργημα καλλιτεχνικής φύσης, προστατευόμενο με τους όρους της πνευματικής ιδιοκτησίας. Έτσι δεν προστατεύεται ως έργο οπτικοακουστικό υλικό, όπως ειδήσεις, ενημερωτικές εκπομπές, αθλητικές εκδηλώσεις (βλ. Σύλβια Σταυρίδου, Ζητήματα προστασίας των οπτικοακουστικών έργων στο ψηφιακό περιβάλλον, ΧρΙΔ 2002, 387-388).

Δ. Ως πρόγραμμα, από την άλλη, ορίζεται μια σειρά εντολών προς τον υπολογιστή, η οποία συντάσσεται στη μορφή του πηγαίου κώδικα (source code). Η προστασία του ως πνευματικού έργου προβλέπεται, σε παγκόσμιο επίπεδο, από το άρθρο 10 της Συμφωνίας για τα Δικαιώματα Διανοητικής Ιδιοκτησίας στον Τομέα Εμπορίου που περιλαμβάνεται στην Τελική Πράξη του Γύρου της Ουρουγουάης του 1994 (Συμφωνία TRIPS), το άρθρο 4 της Συνθήκης του Παγκόσμιου Οργανισμού για την Προστασία της Διανοητικής Ιδιοκτησίας (WIPO) για την πνευματική ιδιοκτησία του 1996 και, σε ευρωπαϊκό επίπεδο, από το άρθρο 1 της Οδηγίας 91/250/ΕΟΚ του Συμβουλίου των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων της 14-5-1991 "για τη νομική προστασία των προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών", η οποία αντικαταστάθηκε, εν συνεχεία, με την, εν πολλοίς, ομοίου περιεχομένου Οδηγία 2009/24/ΕΚ του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 23-4-2009. Η Οδηγία 91/250 μεταφέρθηκε στην ελληνική έννομη τάξη, κατά την έκδοση του ν. 2121/1993, κατά το άρθρο 2 § 3 του οποίου, ως έργα λόγου, προστατευόμενα κατά τις διατάξεις περί πνευματικής ιδιοκτησίας, θεωρούνται και τα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και το προπαρασκευαστικό υλικό σχεδιασμού τους. Οι Οδηγίες αυτές δεν περιέχουν ορισμό του προγράμματος ηλεκτρονικού υπολογιστή, καθώς θεωρήθηκε ότι οποιοσδήποτε ορισμός θα καθίστατο αναγκαστικά παρωχημένος μόλις οι τεχνολογικές εξελίξεις μετέβαλαν τη φύση των προγραμμάτων, σε γενικές γραμμές, όμως, το πρόγραμμα είναι μια σειρά εντολών προς τον υπολογιστή, η οποία εκφράζεται αρχικά στη μορφή του πηγαίου (ή αντικειμενικού) κώδικα, που συντάσσεται από τον προγραμματιστή σε ειδική γλώσσα προγραμματισμού, κατανοητή από τον ίδιο, η οποία, εν συνεχεία, μεταφράζεται με αυτόματο τρόπο σε μορφή κώδικα μηχανής, η οποία είναι κατανοητή από τον υπολογιστή (βλ. τις προτάσεις του γενικού εισαγγελέα του ΔΕΚ Bot της 14ης Οκτωβρίου 2010 στην υπόθεση C-393/09, Bezpečnostní softwarová asociace, σκέψεις 46-50, δημ. στην ΤΝΠ της ΕΕ Euro-Lex).

Ε. Τα παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών εντάσσονται από τη θεωρία στη λεγόμενη κατηγορία των έργων πολυμέσων (multimedia). Πρόκειται για έργα τα οποία συγκεντρώνουν τρία βασικά χαρακτηριστικά: 1) συνδυάζουν δύο ή τρία διαφορετικά είδη έργων, όπως εικόνες, κείμενο, ήχο, 2) αποθηκεύονται και διαδίδονται σε ψηφιακή μορφή, π.χ. αποθήκευση σε οπτικό δίσκο και μεταφορά μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή με τη χρήση τηλεπικοινωνιακών δικτύων, και 3) διακρίνονται από το στοιχείο της διαδραστικότητας, δηλαδή ο χρήστης παρεμβαίνει στο έργο και το μεταβάλλει με τη βοήθεια κάποιου λογισμικού υπόβαθρου. Ενσωματώνουν, δηλαδή, περισσότερα εκφραστικά μέσα, και τμήματα ενός ή περισσότερων έργων που προστατεύονται από την πνευματική ιδιοκτησία, συνδυάζονται σε ένα υπόστρωμα, η δε δομή και η πρόσβαση σε αυτά κατευθύνεται από ένα λογισμικό, το οποίο επιτρέπει την αμφίδρομη επικοινωνία με το χρήστη (βλ. Σύλβια Σταυρίδου, ό.π., 388-389). Συγκεκριμένα, τα παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών αποτελούνται από δύο μέρη. Πρώτα απ' όλα αποτελούνται από τα οπτικοακουστικά στοιχεία, ήτοι σταθερά ή κινούμενα γραφικά και ηχητικά εφέ και μουσική (ενδεχομένως και κείμενο). Δεύτερον, αποτελούνται από το λογισμικό, ήτοι από τον κώδικα που είναι αποθηκευμένος στο μόνιμο μέσο αποθήκευσης (λ.χ. μαγνητικό ή οπτικό δίσκο) του ηλεκτρονικού υπολογιστή ή της προοριζόμενης, ειδικώς προς τούτο, συσκευής και περιλαμβάνει αφ' ενός τα ως άνω οπτικοακουστικά στοιχεία ή και κείμενο αποθηκευμένα σε ψηφιακή μορφή και αφ' ετέρου το πρόγραμμα το οποίο επιτρέπει την αναπαραγωγή τους στην οθόνη και το ηχητικό σύστημα και την αλληλεπίδραση του χρήστη με αυτά μέσω του υλικού (λ.χ. πληκτρολόγιο, συσκευές κατάδειξης ή ειδικά χειριστήρια) με τρόπο που να μεταβάλλει το αναπαραγόμενο περιεχόμενο ανάλογα με τις αντιδράσεις και επιλογές του χρήστη.

Μέσω αυτής της αναπαραγωγής ήχου και εικόνας και της διάδρασης του χρήστη με αυτά είναι δυνατό, ανάλογα με την πρόθεση του προγραμματιστή, να δημιουργηθούν παιχνίδια ποικίλης πολυπλοκότητας και περιεχομένου, όπως απλά παιχνίδια δράσης ή σύνθετα παιχνίδια στρατηγικής, έως και διαδραστικές ιστορίες με γραμμικό η διακλαδούμενο σενάριο το οποίο πρέπει ο χρήστης να ανακαλύψει κάνοντας συγκεκριμένες επιλογές, οπότε είναι δυνατόν στους δημιουργούς να περιλαμβάνεται και συγγραφέας. Το Δικαστήριο της ΕΕ ασχολήθηκε με την κατά τα ανωτέρω διττή φύση των παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών στην απόφασή του της 23-1-2014 στην υπόθεση C-355/2012, Nintendo co., Ltd κ.λπ. κατά PC Box Srl και 9Net Srl (δημοσιευμένη στην ιστοσελίδα του Δικαστηρίου στην ηλεκτρονική διεύθυνση http://curia.europa.eu/). Στην υπόθεση

αυτή ετέθη στο Δικαστήριο από τα Δικαστήρια του Μιλάνου προδικαστικό ερώτημα σχετικά με την έκταση εφαρμογής του άρθρου 6 της Οδηγίας 2001/29/ΕΚ "για την εναρμόνιση ορισμένων πτυχών του δικαιώματος του δημιουργού και συγγενικών δικαιωμάτων στην κοινωνία της πληροφορίας". Συγκεκριμένα, η διαφορά ξεκίνησε όταν τρεις εταιρίες του ομίλου Nintendo, οι οποίες παράγουν βιντεοπαιχνίδια και κονσόλες, στράφηκαν εναντίον της εταιρείας PC Box Srl, η οποία εμπορεύεται "mod chips" και "game copiers". Και τα δύο αυτά είδη συσκευών επιτρέπουν τη χρήση σε κονσόλες Nintendo βιντεοπαιχνιδιών πέραν αυτών που κατασκευάζονται από τον όμιλο Nintendo ή από παραγωγούς με την άδειά του, παρακάμπτοντας τον εγκατεστημένο στις κονσόλες μηχανισμό ασφαλείας. Προέκυψε δε ενώπιον των ιταλικών Δικαστηρίων το θέμα αν αυτός ο μηχανισμός ασφαλείας αποτελούσε τεχνολογικό μέτρο κατ' άρθρο 6 § 3 της ως άνω Οδηγίας η όχι, ήτοι αν αποσκοπούσε στο να εμποδίσει ή να περιορίσει πράξεις, σε σχέση με έργα ή άλλα προστατευόμενα αντικείμενα, μη επιτραπείσες από τον δικαιούχο οποιουδήποτε δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας ή συγγενικού δικαιώματος. Η δε εταιρεία PC box ισχυρίστηκε ότι σκοπός των τεχνολογικών μέτρων δεν ήταν η προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά η εκ πλαγίου εισαγωγή γεωγραφικών προσδιορισμών στην πώληση προϊόντων.

Ετέθησαν, ακολούθως, στο Δικαστήριο τα προδικαστικά ερωτήματα: α) αν τα τεχνολογικά μέτρα της ανωτέρω οδηγίας περιλαμβάνουν μέτρα τα οποία συνίστανται στην τοποθέτηση μηχανισμού αναγνωρίσεως όχι μόνο στο μέσο που περιλαμβάνει το προστατευόμενο έργο, όπως το ηλεκτρονικό παιχνίδι, αλλά και στις φορητές συσκευές και τις κονσόλες που διασφαλίζουν την πρόσβαση στα παιχνίδια αυτά και τη χρήση τους, και β) βάσει ποιων κριτηρίων πρέπει να καθοριστεί η έκταση της προστασίας κατά της εξουδετερώσεως των αποτελεσματικών τεχνολογικών μέτρων, και ιδίως αν είναι κρίσιμη η ειδική χρήση για την οποία ο κάτοχος των δικαιωμάτων προορίζει το προϊόν και η έκταση, η φύση και η σπουδαιότητα των χρήσεων των συσκευών που μπορούν να εξουδετερώσουν τα ανωτέρω αποτελεσματικά μέσα. Εξετάζοντας τα ερωτήματα αυτά, το Δικαστήριο διαπίστωσε, κατά την πορεία του συλλογισμού του, ότι το θέτον το ερώτημα ιταλικό Δικαστήριο είχε δεχθεί ως αποδειχθέν ότι τα συγκεκριμένα παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών «αποτελούν ένα σύνθετο υλικό που δεν περιλαμβάνει μόνο ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά επίσης γραφικά και ηχητικά στοιχεία τα οποία, μολονότι είναι κωδικοποιημένα σε γλώσσα ηλεκτρονικού υπολογιστή, έχουν αυτοτελή δημιουργική αξία που δεν μπορεί να περιοριστεί στην ανωτέρω κωδικοποίηση». Λαμβάνοντας δε

τούτο ως δεδομένο συμπέρανε ότι, στο μέτρο που μετέχουν στην πρωτότυπη δημιουργία του έργου τα τμήματα ενός βιντεοπαιχνιδιού, εν προκειμένω τα ανωτέρω γραφικά και ηχητικά στοιχεία, προστατεύονται μαζί με το συνολικό έργο από το δικαίωμα του δημιουργού στο πλαίσιο της οδηγίας 2001/29» (σκέψη 23 της απόφασης). Εν ολίγοις, δέχθηκε, δηλαδή, το Δικαστήριο ότι τα περιεχόμενα στους υλικούς φορείς ηλεκτρονικά παιχνίδια πρέπει κατ' αρχήν να προστατεύονται ως έργα πνευματικής ιδιοκτησίας λόγω της οπτικοακουστικής φύσης τους, και υπάγονται στην Οδηγία 2001/29/ΕΚ και όχι στην ειδικώς αναφερόμενη στο λογισμικό Οδηγία 2009/24. Όπως παρατήρησε η Γενική Εισαγγελέας στις προτάσεις της στην υπόθεση αυτή, «σε περιπτώσεις πολυσύνθετων έργων της διανοίας που περιλαμβάνουν τόσο προγράμματα ηλεκτρονικού υπολογιστή όσο και άλλο υλικό –και όταν δεν μπορούν να διαχωριστούν τα συστατικά αυτά– έχω την άποψη ότι πρέπει να προσφέρεται ευρύτερη και όχι περιορισμένη προστασία» (σκέψη 35 των προτάσεων, δημ. στην ίδια ως άνω ιστοσελίδα του Δικαστηρίου). Προς την ίδια κατεύθυνση, της αναγνώρισης του χαρακτήρα των παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών ως σύνθετων οπτικοακουστικών έργων και όχι ως απλού λογισμικού κινείται και η πρόσφατη νομολογία των δικαστηρίων των κρατών μελών. Έτσι, το Ακυρωτικό Δικαστήριο (Cour de cassation) της Γαλλίας στην υπ' αρ. 732 απόφασή του της 25-6-2009 (07-20.387), επί πραγματικών περιστατικών ενσωμάτωσης μουσικής που δημιούργησαν μέλη οργανισμού συλλογικής διαχείρισης σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, απεφάνθη ότι «το βιντεοπαιχνίδι είναι ένα πολύπλοκο έργο το οποίο δεν μπορεί να υποβαθμιστεί μόνο στη διάσταση του λογισμικού του, ανεξάρτητα από τη σημασία αυτού, έτσι ώστε κάθε μια από τις επιμέρους συμβολές να υπόκειται στους κανόνες που ισχύουν για αυτή, ανάλογα με τη φύση της καθεμίας», και ότι, συνεπώς, οφειλόταν στον οργανισμό συλλογικής διαχείρισης χρηματική αμοιβή για την μηχανική αναπαραγωγή της μουσικής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (δημ. στην ιστοσελίδα του Δικαστηρίου στην διεύθυνση www.courdecassation.fr/jurisprudence_2/premiere chambre civile 568/25_juin 13124.html)…]