

# Videogiochi, tutela a singhiozzo

## Pronunce contrastanti sulla considerazione come opere dell'ingegno

Forse non tutti sanno che le più note console di videogiochi in commercio riconoscono solo i supporti originali provenienti dai loro produttori, oltretutto con le limitazioni territoriali imposte dalle loro politiche distributive: così può accadere che un videogioco acquistato, per esempio negli Usa, non "giri" e dunque non possa essere utilizzato sulla console europea, ovvero che il video-

consentono di limitare l'uso della console alle sole attività autorizzate. Tuttavia, modificando tecnicamente la console, attraverso l'inserimento di un chip è possibile rimuovere le misure di protezione apposte dai produttori e permettere alla console di leggere anche copie private, copie pirata, originali destinati ad altri mercati o videogiochi di altri produttori.

gioco di un produttore non possa essere letto dalla console di un altro produttore. I titolari dei diritti raggiungono questo scopo apponendo sulla console e sui giochi particolari sistemi tecnici di protezione, regolati dall'articolo 102 quater legge autore, che

La liceità o meno di questa attività è da tempo dibattuta in giurisprudenza. Nella legge sul diritto d'autore, infatti, esiste una normativa penale antielusione delle misure di protezione cui i produttori di videogiochi si appellano per sostenere l'antigiuridicità di tali condotte

e che, al contrario, i distributori e installatori di modchip ritengono assolutamente legittime in quanto non farebbero altro che ampliare le potenzialità d'uso (lecito) delle console.

Due pronunce del Tribunale penale di Bolzano — che ha in un caso condannato e nell'altro assolto il medesimo imputato per analoga fattispecie — costituiscono solo l'ultima dimostrazione dell'incertezza interpretativa in materia. La ragione di questo contrasto risiede essenzialmente nella diversa qualificazione che i due (diversi) giudici hanno ritenuto di attribuire ai videogiochi, i quali non trovano espressa menzione tra le opere protette dalla legge sul diritto d'autore.

Per il giudice che si è pronunciato nel marzo 2005 i videogiochi sarebbero opere dell'ingegno composte anche, ma non solo, da software. Conseguentemente, la violazione delle misure di protezione loro apposte sarebbe disciplinata dall'articolo 171 ter, lettera f-bis, legge autore che sanziona la commercializzazione e installazione del dispositivo allorché esso abbia come finalità prevalente la rimozione o l'elusione delle misure di protezione.

Al contrario, per la decisione del dicembre 2005, i videogiochi sarebbero semplici software. Conseguentemente, la normativa antielusione applicabile sarebbe quella prevista dall'articolo 171-bis legge autore, la quale sanziona penal-

mente l'impiego di dispositivi antielusione solo allorché essi abbiano come unica finalità quella di rimuovere arbitrariamente o eludere le misure di protezione. In altre parole, l'esistenza anche di un solo uso legittimo del dispositivo (come quello di consentire la lettura della copia privata) esclude il reato. Quest'ultima decisione suscita tuttavia perplessità. Essa costituisce un passo indietro rispetto agli ultimi orientamenti della giurisprudenza, anche di merito, che considera i videogiochi opere dell'ingegno che non si esauriscono nel solo software.

Che infatti i videogiochi siano "puro" software, non sembra condivisibile. Chiunque abbia potuto vedere i vi-

deogiochi di ultima generazione non può non riconoscere che i giochi, anche se comandati da un software, non si esauriscono in esso. Personaggi di fantasia, testi, immagini, grafica, suoni, musica, storyboard sono tutti elementi da cui non mi pare possibile prescindere nel tentativo di inquadrare correttamente i videogiochi nel nostro ordinamento. Piuttosto, essi costituiscono opere dell'ingegno

■ IN COLLABORAZIONE CON IL SETTIMANALE

Guida al Diritto

[www.guidaaldiritto.ilsole24ore.com](http://www.guidaaldiritto.ilsole24ore.com)

gioco articolate e composite, cui potrebbero essere riconosciute le caratteristiche di opere multimediali, o quantomeno sequenze di immagini in movimento come ha affermato la Suprema Corte nella decisione 1204/99.

MARELLA NAJ-OLEARI