Videogiochi e App protetti dal diritto d'autore



Videogiochi e App protetti dal diritto d'autore: *possono essere tutelabili anche secondo la legge sul diritto d'autore, valendo sempre i criteri di originalità e creatività per la tutela di un'opera dell'ingegno.*

Un quesito ricorrente che mi viene spesso rivolto nel corso delle consulenze sulle **nuove App**, in forte sviluppo attualmente per gli **incentivi fiscali** alle imprese start-up create da giovani imprenditori, riguarda la **tutelabilità secondo il diritto d'autore** delle **applicazioni** contenenti elementi **audiovisivi**.

L'assimilabilità ai **videogiochi** e l'ampia previsione delle "**sequenze di immagini in movimento**" di cui alla all'art. 171 ter della legge sul diritto d'autore sulla punibilità di ogni abuso o utilizzo non autorizzato rende legittima una tale domanda.

Che non si tratti più di "schemi di gioco" non tutelabili – come si definivano anche, nelle difese che approntavo con il mio compianto genitore, certi programmi televisivi per rispondere alle contestazioni sulla non originalità – ormai è pacifico.

Lo è da quando la nota sentenza della Suprema Corte n. 1204/1999, per quanto criticata da molta dottrina, segnò un punto fermo in giurisprudenza, definendo i videogiochi anche i "**programmi per elaboratori**" contenenti immagini in movimento, e non escludendo l'obbligo della vidimazione SIAE.

Resta altresì pacifica, indottrina e in giurisprudenza, l'assimilazione dei videogiochi alle **opere cinematografiche**.

Resta però il problema di interpretare tale ampia previsione in modo ragionevole, perché la norma si riferisce a "qualsiasi immagine" memorizzata su qualsiasi supporto, a prescindere dalla intrinseca possibilità – secondo i noti criteri di originalità e creatività – di tutela autorale. Quali altri programmai e SW allora rientrerebbero nel campo della previsione? Ad iniziare dalle **"gif" animate** fino ad arrivare agli prossimi **ologrammi** è chiaro che saranno numerose le App fondate su immagini in movimento.

Il riferimento legislativo alle sequenze di immagini in movimento posto a chiusura della elencazione ("*…fonogrammi o videogrammi di opere musicali, cinematografiche o audiovisive assimilate o sequenze di immagini in movimento*") sembra rendere applicabile insomma la norma in esame alle più diverse forme di espressione consentite dallo sviluppo tecnologico.

Occorre allora subito precisare che un'interpretazione ragionevolmente coordinata con le altre previsioni impone di circoscrivere l'ambito di operatività della norma alle sole opere tutelate dalla legge sul diritto d'autore. E ciò anche se la storica sentenza richiamata sembra utilizzare la nozione di "immagini in movimento" per riconoscere il diritto della SIAE sui videogiochi intesi come mera specificazione di tale generica nozione.

Non pare condivisibile però la conclusione di riconoscere tutela solo ai videogiochi con immagini in movimento, potendo benissimo anche un'immagine statica avere i caratteri della originalità e della creatività.

Il quesito si risolve insomma con i consueti criteri precisati in dottrina e giurisprudenza. Verificando in concreto quando un'immagine in movimento possieda i requisiti della **originalità** e della **novità**, uniti ad un minimo di **creatività**,

richiesti dalla legge sul diritto d'autore per la tutelabilità. Sono ormai innumerevoli le immagini in movimento utilizzate dagli operatori informatici, basti pensare alle **videoanimazioni**, ad iniziare dalla semplice "gif" grafica.

Con riferimento alle App occorre poi distinguere la tutela del software come **programma operativo**, che può essere oggetto di **brevetto**, e tutela del **programma applicativo**, in grado appunto di riprodurre suoni e immagini in movimento.

Giova infine accennare all'auspicata disciplina europea uniforme per il diritto d'autore sulle opere informatiche e sulle **gestione collettiva dei diritti** d'autore. Ancora oggi all'intento dell'Unione Europea solo l'Italia, insieme alla Repubblica Ceca, conserva un regime di monopolio, con la **SIAE**, nella gestione e intermediazione dei diritti d'autore.

La legge delega di recepimento della direttiva 2014/26/UE del Parlamento Europeo e del Consiglio, cosiddetta "**direttiva Barnier**" dal nome del commissario UE promotore, non ha liberalizzato, come auspicavano i più, il mercato della gestione dei diritti, ma ha semplicemente previsto criteri direttivi atti a rendere la SIAE più trasparente, efficiente e rappresentativa.

Ma chi è ancora contrario a tale monopolio, anche perché non vede attuati in concreto tali princìpi di efficienza e rappresentatività, potrebbe tutelare **il diritto di autore sui videogiochi e le App** affidandone la gestione – come hanno fatto alcuni artisti e autori di opere musicali – ad un ente indipendente straniero per il tramite di una società operativa nello Stato membro creata ad hoc e alla quale vengono ceduti di i diritti.

avv. Giovanni Bonomo – ALP AL Assistenza Legale

Videogiochi e App protetti dal diritto d’autore, di Giovanni Bonomo

Hanno parlato di noi

CORRIERE DELLA SERA

la Repubblica

Il Sole 24 ORE

il Giornale

ItaliaOggi

Libero Quotidiano.it

fanpage.it

PANORAMA

TGCOM24

TG5

Rai News 24

Rai 1

Rai 2

Rai 3

Rai Radio 1

CORRIERE DELLA SERA

la Repubblica

Il Sole 24 ORE

il Giornale

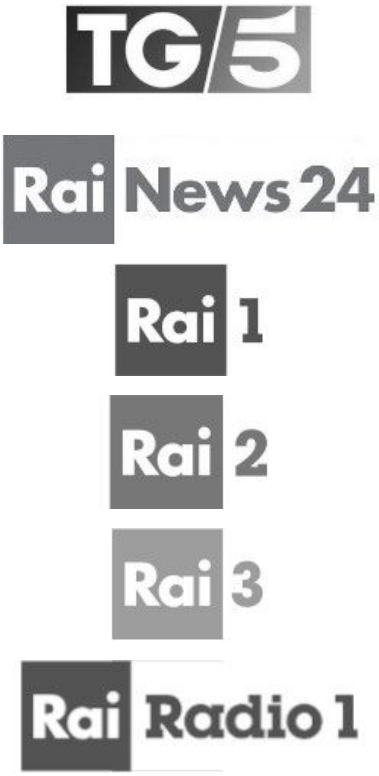
ItaliaOggi

Libero Quotidiano.it

fanpage.it

PANORAMA

TGCOM24



Contattaci

- Orari

Lunedì – Venerdì: 9.00 – 13.00 / 14.30 – 19.00

Lunedì – Venerdì:
9.00 – 13.00 / 14.30 – 19.00

- Email

info@alassistenzalegale.it

- Telefono

+39 02 5450823

Chiamaci
Contattaci



☐ Ho letto e accetto i termini dell'Informativa sulla Privacy

Invia