

CASSAZIONE FRANCESE

(Ass. plén.)

7 MARZO 1986

PRESIDENTE:

ROZES

RELATORE:

JONQUERES

PARTI:

ATARI IRELAND E ALTRI

VALADON E ALTRI

**Diritti d'autore • Videogiochi •
Francia • Tutelabilità •
Requisito dell'originalità •
Rilevanza • Carattere artistico •
Irrilevanza • Genere e
destinazione • Irrilevanza.**

La tutela della legge 11 marzo 1957 che disciplina in Francia la proprietà letteraria e artistica si estende ad ogni opera dell'ingegno originale; pertanto essa è suscettibile di applicazione ai c.d. videogames essendo irrilevante l'eventuale mancanza di carattere artistico o il particolare genere o destinazione dell'opera.

Ricorso in Cassazione contro una sentenza della Corte d'Appello di Parigi (Sez. XIV) del 4 giugno 1984. Decisione:

La Corte. — Ritenuto che, secondo la sentenza impugnata la Soc. Atari Inc. è proprietaria di diversi giochi elettronici audiovisivi registrati negli Stati Uniti a titolo di *copyright*; che tali giochi si svolgono su degli schermi e sono costituiti da elementi fissi o mobili e si presentano in forma di immagini rappresentanti delle persone, degli animali o degli oggetti che si muovono su delle traiettorie e a delle velocità predeterminate da un programma; che tali movimenti, provocati in base agli impulsi forniti dal giocatore, sono accompagnati da suoni; che ritenendo che il sig. Alain Valadon e la Società Valadon Automation commercializzassero e sfruttassero in Francia dei giochi identici ai propri, la Società Atari Inc., cui si è unita nel corso del processo la Società Atari Ireland Ltd., ha agito contro di loro per contraffazione.

Sul primo motivo, prima parte. — Visti gli artt. 1, 2, 3 della legge 11 marzo 1957, nella sua formulazione anteriore alla legge 3 luglio 1985, assieme agli artt. 425 e 426 cod. pen.

Considerato che le disposizioni della legge sulla proprietà artistica e letteraria tutelano i diritti degli autori su tutte le opere dell'ingegno originali, quale che ne sia la forma espressiva.

Considerato che per decidere se i gio-

chi audiovisivi creati dalla Società Atari Inc. sono esclusi dalla tutela offerta da legge 11 marzo 1957, la Corte d'Appello afferma che non è possibile assimilare il gioco elettronico ad un'opera audiovisiva, con il pretesto che gli elementi specifici del gioco si muovono sullo schermo con una successione di immagini e di suoni suscettibile di cogliere l'attenzione del giocatore.

Considerato che avendo deciso sulla base di tale motivazione — mentre ai sensi della legge 11 marzo 1957 sono considerate opere dell'ingegno, purché posseggano il requisito dell'originalità, sia i disegni, le immagini e i suoni che li accompagnano, o l'animazione di esseri o di cose se essi sono fissati per iscritto o altrimenti — la Corte d'Appello ha violato la norma predetta.

Sul primo motivo, seconda parte. — Visto l'art. 2 della legge 11 marzo 1957.

Considerato che in base a tale norma sono tutelati i diritti degli autori di tutte le opere dell'ingegno originali quale che ne sia il valore.

Considerato che per negare ai giochi audiovisivi in questione la tutela delle disposizioni della legge sulla proprietà letteraria ed artistica, la Corte d'Appello ha ritenuto che nella specie non può essere rinvenuta alcuna originalità espressiva tale da conferire al gioco un valore estetico degno delle preoccupazioni del legislatore; che i moduli luminosi si muovono senza che il loro spostamento, derivante da una mera tecnica di contatti elettrici, si traduca in una sensazione particolare sul piano estetico che meriti la tutela dovuta ad un'opera d'arte.

Considerato che avendo deciso sulla base di tale motivazione — mentre la tutela giuridica si estende ad ogni opera generata da una creazione intellettuale originale, indipendentemente da ogni considerazione d'ordine estetico — la Corte d'Appello ha violato la norma predetta.

Sul secondo motivo. — Visto l'art. 2 della legge 11 marzo 1957.

Considerato che in base a tale norma sono tutelati i diritti degli autori di tutte le opere dell'ingegno originali quale che ne sia il genere o la destinazione.

Considerato che per negare agli ideatori e realizzatori dei programmi in questione la tutela del diritto d'autore, la Corte d'Appello ha stabilito che « non si può assimilare ad una opera dell'ingegno la creazione di programmi, siano essi sotto forma di idea o di analisi, anche quando essa ha per oggetto l'elaborazione di un gioco; che non è possibile estendere la tutela penale ai programmi per elaboratore; che tutt'al più l'inventore potrebbe vedersi attribuito un diritto di privativa industriale, ma che il legislatore, in tale campo, ha, con la legge 13 luglio 1978, depenalizzato la contraffazione, di modo che è ammessa soltanto un'azione per concorrenza sleale, purché si possa riscontrare una imitazione servile o una copia integrale; che quale che sia la complessità tecnica, soprattutto agli occhi del profano, di un programma e del funzionamento di un elaboratore, si tratta in definitiva di un assemblaggio tecnologico che richiede talvolta delle capacità elettromeccaniche ma che non è possibile « sacralizzare » al punto da porla allo stesso rango delle opere dell'ingegno previste dalla legge citata dal 1957; che gli elementi di un elaboratore hanno la struttura di un semplice oggetto industriale; che l'inventore, la cui attività intellettuale può certamente essere d'un altissimo livello, non è tutelato dalle lesioni alla sua privativa che dalla legge civile.

Considerato che in base a tale motivazione — mentre il programma, quando è originale, è un'opera dell'ingegno tutelata dalla legge sul diritto d'autore — la Corte d'Appello ha violato la norma citata.

Per tali motivi, annulla la sentenza impugnata e rinvia avanti la Corte d'Appello di Amiens.

CASSAZIONE FRANCESE

(Ass. plén.)

7 MARZO 1986

PRESIDENTE:

ROZES

RELATORE:

JONQUERES

PARTI: SOC. WILLIAMS ELECTRONIC

SOC. JEUTEL E ALTRO

**Diritti d'autore • Videogiochi •
Francia • Tutelabilità •
Requisito dell'originalità •
Rilevanza • Carattere artistico •
Irrilevanza • Genere e
destinazione • Irrilevanza.**

La tutela della legge 11 marzo 1957 che disciplina in Francia la proprietà letteraria e artistica si estende ad ogni opera dell'ingegno originale; pertanto essa è suscettibile di applicazione ai c.d. videogames essendo irrilevante l'eventuale mancanza di carattere artistico o il particolare genere o destinazione dell'opera.

Ricorso in Cassazione contro la sentenza della Corte d'Appello di Parigi (Sez. XII) del 20 febbraio 1985. Decisione:

La Corte. — Considerato che, secondo la sentenza impugnata, la soc. Williams Electronic Inc. è proprietaria di un gioco elettronico audiovisivo chiamato « Defender » registrato e depositato presso il Copyright Office di Washinton il 10 novembre 1980; che, ritenendo che il gioco commercializzato e sfruttato in Francia dalla soc. Jeutel con il nome in « Mirage » fosse identico al proprio la soc. Williams Electronic Inc. ha agito in giudizio per contraffazione nei confronti della soc. Jeutel e del suo presidente sig.ra Presotto.

Sul primo motivo, prima parte. — Visti gli artt. 1, 2, 3 della legge 11 marzo

1957 nella sua formulazione anteriore alla legge 3 luglio 1985, insieme agli artt. 425 e 426 cod. pen.

Considerato che le disposizioni della legge sulla protezione letteraria ed artistica tutelano i diritti degli autori su tutte le opere dell'ingegno originali, quale che ne sia la forma d'espressione.

Considerato che per stabilire che il gioco « Defender » creato dalla soc. Williams Electronic Inc. non gode della tutela accordata dalla legge 11 marzo 1957, la Corte d'Appello ha ritenuto che tale gioco è costituito da uno schermo sul quale scorrono delle immagini e da una tastiera con dei comandi e che tale insieme emette una serie di suoni e di immagini che si combinano sulla base della partecipazione del giocatore ai comandi; che il solo fatto che le figure mobili rappresentino un aereo stilizzato, un'astronave, un disco volante e che il profilo delle montagne sorvolate sia rappresentato da un tratteggiato seghettato non evidenzia, ai nostri tempi, una fantasia o un'impegno intellettuale particolarmente originale; che la caratteristica di un'opera penalmente protetta è la sua immutabilità che impedisce all'utilizzatore di cambiare o invertire l'ordine dei suoi diversi elementi come invece fa il giocatore modificando a sua scelta le diverse sequenze che rappresentano le varie fasi del gioco.

Considerato che fondando la propria decisione su tale motivazione — mentre l'animazione di immagini rientra nelle previsioni della legge sul diritto d'autore — e non specificando i motivi in base ai quali l'animazione e le immagini del gioco « Defender » sono privi di originalità, la Corte d'Appello ha violato le disposizioni sopra citate.

Sul primo motivo, seconda parte. — Visto l'art. 2 della legge 11 marzo 1957.

Considerato che in base a tale norma sono tutelati i diritti degli autori su tutte le opere dell'ingegno originali quali che ne sia il valore.

Considerato che per negare al gioco audiovisivo « Defender » i benefici delle disposizioni della legge sulla proprietà letteraria e artistica la Corte d'Appello ha ritenuto che, anche se tale insieme audiovisivo presenta qualche lontana somiglianza con un'opera cinematografica, manca la prova che l'ideatore

di tale gioco abbia avuto — a differenza di un cineasta — una qualsiasi preoccupazione di ricerca estetica o artistica.

Considerato che decidendo sulla base di tale motivazione — mentre la tutela giuridica si estende ad ogni opera scaturita da una creazione intellettuale originale, indipendentemente da ogni considerazione d'ordine estetico o artistico — la Corte d'Appello ha violato la norma citata.

Sul secondo motivo. — Visto l'art. 2 della legge 11 marzo 1957.

Considerato che in base a tale norma sono tutelati dalla legge i diritti degli autori su tutte le opere dell'ingegno originali quale che ne sia il genere o la destinazione.

Considerato che per stabilire che il gioco audiovisivo « Defender », animato da un programma è escluso dalla tutela del diritto d'autore la Corte d'Appello statuisce che la tutela del diritto d'autore spetta solo alle opere originali dell'ingegno di natura letteraria, scientifica o cinematografica, nella forma definitivamente fissata dall'autore; che il gioco « Defender » è costituito da un programma e che la combinazione di suoni ed immagini che costituiscono le diverse fasi del gioco sono programmate da mezzi elettronici; che il gioco « Defender » non è un'opera artistica ai sensi della legge 11 marzo 1957.

Considerato che fondando la propria decisione su tale motivazione — senza indagare se il programma incorporato nel gioco elettronico « Defender » fosse nella sua struttura un'opera originale — la Corte d'Appello non ha adeguatamente motivato la propria decisione.

Per tali motivi annulla la sentenza impugnata e rinvia davanti alla Corte d'Appello di Amiens.

CASSAZIONE FRANCESE

(Ass. plén.)

7 MARZO 1986

PRESIDENTE:

ROZES

RELATORE:

JONQUERES

PARTI: SOC. BABOLAT MAILLOT WITT

PACHOT

Diritti d'autore • Programmi per elaboratore • Francia • Tutelabilità • Requisito della originalità • Opera realizzata dal dipendente • Titolarità • Fattispecie.

La tutela della legge 11 marzo 1957 che disciplina in Francia la proprietà artistica e letteraria è estensibile ai programmi per elaboratore connotati dal requisito dell'originalità; pertanto la loro titolarità può essere attribuita al dipendente che, di propria iniziativa, li abbia ideati e realizzati così sostituendo quelli messi a disposizione dal datore di lavoro.

Ricorso in Cassazione contro una sentenza della Corte d'Appello di Parigi (Sez. IV) del 2 novembre 1982. Decisione:

La Corte - Sul secondo motivo. — Considerato, sulla base della sentenza impugnata, che il sig. Jean Pachot, capo contabile della società « L'industrie du Boyau » divenuta poi la società anonima Babolat Maillot Witt (BMW) ha ideato e realizzato, di propria iniziativa, dei programmi informatici diversi da quelli precedentemente messi a disposizione dal proprio datore di lavoro, che egli ha utilizzato per la contabilità dell'impresa; che avendo un membro della direzione voluto fare una copia di « salvaguardia » di tutti i programmi utilizzati, il sig. Pachot vi si è opposto e ha portato a casa sua quei programmi di cui riteneva essere il proprietario; che rimproverandogli di aver interrotto con il proprio comportamento il buon anda-

mento del lavoro, la soc. BMW, dopo aver esperito il 1° luglio 1977 le procedure preliminari previste dall'art. L. 122-14 *code du travail*, il 5 luglio 1977 ha licenziato il Pachot; che costui, ritenendo il proprio licenziamento ingiustificato da una causa seria e reale ha agito contro il proprio datore di lavoro per il pagamento di diverse indennità.

Considerato che la società BMW contesta alla Corte d'Appello di aver giudicato che il Pachot fosse proprietario dei programmi in questione, in base alla considerazione che l'elaborazione d'un programma per elaboratore è un'opera dell'ingegno originale nella sua composizione ed espressione; che gli analisti programmatori possono scegliere, come i traduttori di un'opera, tra diversi modi di presentazione e d'espressione; che la loro scelta porta in tal modo l'impronta della loro personalità; mentre, ad avviso della ricorrente, da un lato i programmi per elaboratore costituirebbero dei meri metodi che la legge non tutela, e non delle opere tutelate ai sensi della legge 11 marzo 1957, nella sua formulazione anteriore alla legge 3 luglio 1985; dall'altro, e subordinatamente, nel caso in cui un programma fosse un'opera dell'ingegno protetta la Corte d'Appello avrebbe dovuto indagare se l'opera così realizzata con la partecipazione del datore di lavoro non costituisse un'opera comune, o collettiva o in collaborazione.

Ma considerato in primo luogo che dopo aver motivatamente osservato che il carattere scientifico dei programmi non è un ostacolo alla loro tutela da parte del diritto d'autore, ed esattamente che vi è motivo di considerare il diagramma come la struttura del programma, e le istruzioni redatte, quale che ne sia il supporto, la sua espressione, la Corte d'Appello ha evidenziato che il programma non costituisce un semplice metodo e che la sua protezione deve essere esaminata nel suo insieme.

Considerato, in secondo luogo, che avendo indagato, come erano tenuti a fare, se i programmi elaborati dal Pachot fossero originali, i giudici di merito hanno nella loro autonomia ritenuto che il loro autore avesse dimostrato uno sforzo personalizzato che andava al di là della messa in pratica di una logica automatica ed obbligatoria e che la materializzazione di tale sforzo consisteva in

una struttura individualizzata; che sulla base di tali considerazioni ed accertamenti, ed a parte i motivi di seguito esaminati, la Corte d'Appello, la quale ha ritenuto che i programmi ideati dal Pachot portassero il segno del suo sforzo intellettuale, ha adeguatamente motivato la propria decisione su questo capo.

Considerato, infine, che non risulta né dalla sentenza né dalle conclusioni che la società abbia sostenuto davanti alla Corte d'Appello che i programmi dovevano considerarsi o come opere collettive ai sensi dell'art. 9, comma 3, della legge citata, o come opere in collaborazione; e che dunque il motivo è nuovo e misto di fatto e di diritto e esso è in parte inammissibile, in parte infondato.

Ma sul primo motivo. — Visto l'art. L. 122-14-3 *code du travail*.

Considerato che, per respingere le domande complementari della società, la Corte d'Appello dichiara che essa non può che prendere in considerazione i motivi del licenziamento esposti nel corso delle procedure preliminari e fissate dalla lettera di licenziamento.

Considerato che le domande in appello non facevano che attribuire diversa qualificazione ai fatti esposti nella lettera di licenziamento e che pertanto la Corte d'Appello ha violato la norma citata.

Per tali motivi annulla, limitatamente al primo motivo, la sentenza impugnata e rinvia davanti alla Corte d'Appello di Amiens.

GIOCHI

SENZA FRONTIERE:

VIDEO-GAMES,

PROGRAMMI

PER ELABORATORI

E DIRITTO D'AUTORE

NELL'ESPERIENZA

FRANCESE

1. Le decisioni in epigrafe, rese dalla Corte di Cassazione francese in *assemblée plénière*, sembrano in perfetta sintonia con il diffuso orientamento che vede nella « proprietà » letteraria ed artistica una ospitale *terre d'accueil* per le creazioni intellettuali del settore informatico escluse dalla tutela brevettuale. I primi due *arrêts*, in particolare, hanno ad oggetto il problema della proteggibilità dei videogiochi come *oeuvres de l'esprit*; il terzo, invece, interviene direttamente nella *querelle* relativa alla natura

giuridica dei programmi per elaboratori, anche se in occasione di una vicenda alquanto peculiare. Il dato che accomuna le tre pronunce, pur nella diversità delle fattispecie, è la conclusione chiaramente favorevole, almeno in linea di principio, alla prospettiva del *droit d'auteur*.

Com'è noto, il legislatore d'oltralpe ha espressamente aggiunto i *logiciels* all'elenco delle opere d'ingegno protette, nel quadro delle modifiche apportate alla legge 11 marzo 1957 sul diritto d'autore e sui *droits voisins* con la legge n. 85-660 del 3 luglio 1985¹. Sotto questo profilo, le soluzioni adottate dalla *Cour de Cassation* possono apparire tutt'altro che sorprendenti: nulla più che una scontata ed inevitabile ratifica di scelte già compiute in sede legislativa. Sarebbe tuttavia un errore considerarle non meritevoli di attenzione per assoluta mancanza di novità e/o di originalità. Intanto è appena il caso di sottolineare che le decisioni in parola — ancorché innegabilmente influenzate dalla legge del 1985 — riguardano pur sempre controversie assoggettate alla disciplina previgente. E rappresentano perciò, se non altro, interessanti termini di riferimento per una comparazione con l'esperienza italiana. In secondo luogo, resta da stabilire se ed in qual misura le differenti problematiche trattate ed i vari interrogativi risolti dall'*assemblée plénière* trovino collocazione e risposta nella nuova normativa francese. E non v'è dubbio che, a tal fine, soltanto un'analisi approfondita e, per così dire, disaggregata delle singole questioni possa fornire utili indicazioni.

Di qui l'opportunità di esaminare separatamente gli *arrêts* su videogiochi e quello concernente il *software*, inquadrati nel più ampio contesto della giurisprudenza francese che ha preceduto l'entrata in vigore della legge n. 85-660. Con un duplice obiettivo: da un lato, il raffronto con gli indirizzi seguiti in materia dai giudici italiani; dall'altro una consapevole valutazione della reale portata innovativa e dell'effettiva area di incidenza della disciplina introdotta dalla legge citata².

2. *Tout d'abord*, dunque, videogiochi e diritto d'autore. Due vicende analoghe erano sottoposte al vaglio della

¹ Si tratta della *Loi relative aux droits d'auteur et aux droits des artistes-interprètes, des producteurs de phonogrammes et de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle*, in vigore dal 1° gennaio 1986. Per una prima informazione generale sul contenuto della legge v., tra gli altri, T. MOLLET-VIEVILLE, *La loi du 3 juillet 1985 relative aux droits d'auteur et aux droits voisins*, in *Gaz. pal.*, 23-26 ottobre 1985, doct., p. 4 ss.; A. FRANÇON, in *Rev. trim. dr. comm.*, 1986, p. 90 ss.; R. PLAISANT, *La loi n. 85-660 du 3 juillet 1985*, in *Sem. jur.*, 1986, doct. 3230. Più specificamente, sulla parte della legge riguardante i *logiciels*, cfr., ad es., J.-R. BONNEAU, *La protection des logiciels*, in *Gaz. pal.*, 18-19 settembre 1985, doct., p. 2 ss.; A. CHAVANNE-J. AZEMA, in *Rev. trim. dr. comm.*, 1985, p. 748 ss.; M. VIVANT, *Le logiciel au pays des Merveilles*, in *Sem. jur.*, 1985, doct. 3208; J. HUET, *Les logiciels sont protégés par le droit d'auteur*, in *Dall.*, 1985, chron., p. 261 ss.; A. BENSOUSSAN, *La protection des logiciels après la réforme du 13 juillet 1985*, in *Gaz. pal.*, 11-13 maggio 1986, p. 2 ss.; M. VIVANT-A. LUCAS, *Droit de l'informatique*, in *Sem. jur.*, ed. E., 1986, p. 31 ss.

² L'indagine sarà circoscritta al tema del diritto d'autore: per più ampie indicazioni bibliografiche relative al dibattito sulla tutela del *software* e dei *video-games* si rinvia alla nota curata da C. ROSSELLO, in AA.VV., *La tutela giuridica del software*, a cura di G. ALPA, Milano, 1985, p. 157 ss., che può essere aggiornata con i riferimenti contenuti nella rassegna di V. FRANCESCHELLI, *Computer, diritto e protezione giuridica del software*, in *Riv. dir. civ.*, II, p. 371 ss.

Cour de Cassation: in entrambi i casi, infatti, si trattava di accertare se la commercializzazione di *video-games* pressoché identici a quelli prodotti dalle società denunciante integrasse gli estremi della *contrefaçon*, con conseguente violazione delle norme penali a tutela delle opere d'ingegno. Nella prima controversia — relativa al gioco Centipede, ben noto ai giudici italiani³ — si era inizialmente pronunciato in senso affermativo il *Tribunal de Grande Instance* di Parigi⁴, riconoscendo alla sequenza programmata di immagini e di suoni la qualifica di *oeuvre de l'esprit* creativa, assimilabile all'opera cinematografica. Di tutt'altro avviso, invece, la *Cour d'Appel*⁵, che, chiamata a decidere in via di impugnazione, aveva rifiutato questa equiparazione, negando l'applicabilità della legge 11 marzo 1957 (in combinato con gli artt. 425 e 426 c. pén) per la mancanza di una originalità espressiva tale da conferire al gioco un pregio estetico. Sostanzialmente non dissimile l'iter giudiziale nella seconda fattispecie. Così, anche il *jeu électronique* Defender, opera d'ingegno protetta per il *Tribunal de Grande Instance* parigino⁶, era stato, al contrario, considerato dalla *Cour d'Appel* come un *ensemble audio-visuel* non degno di tutela. Più articolate, stavolta, le argomentazioni addotte a fondamento della tesi negativa. Per un verso, con riguardo alle caratteristiche specifiche del gioco in discussione, la *Cour d'Appel* aveva escluso che la rappresentazione per immagini e suoni fosse il frutto di un procedimento intellettuale particolarmente originale. Per altro verso, aveva posto l'accento sull'assenza, nei *video-games*, di due requisiti ritenuti indispensabili per l'ammissione alla protezione (penale) garantita alle opere dell'ingegno: l'*intangibilité* — intesa come impossibilità per il fruitore di modificare l'opera o di invertire l'ordine dei suoi elementi — e la *préoccupation de recherche esthétique ou artistique* da parte dell'ideatore⁷.

Investita delle questioni, la *Cour de Cassation* ha assunto una posizione di netta apertura verso l'estensione del diritto d'autore ai *jeux audiovisuels*, cancellando integralmente gli *arrêts infirmatifs* della *Cour d'Appel*. Le scarse motivazioni dell'*assemblée plénière* possono essere accorpate e riassunte in due

punti. Su un piano generale, la Corte propone una lettura dell'art. 2 legge 11 marzo 1957 che permette di ricomprendere tra le *oeuvres de l'esprit* tutelate l'animazione di immagini accompagnata da suoni, *purché originale*: i giudici d'appello avrebbero dovuto perciò dimostrare, e non dare per presupposto, il difetto di originalità nei videogiochi esaminati. Con l'ulteriore avvertenza che tale valutazione — pur sempre rimessa al sovrano apprezzamento dei *juges du fond* — va effettuata non in astratto e globalmente, bensì in rapporto a ciascun elemento costitutivo del singolo *jeu audiovisuel*. Quanto poi al *mérite* — per venire così al secondo punto — l'*assemblée plénière* sostiene l'irrelevanza, ai fini della tutela del *droit d'auteur*, di ogni considerazione di ordine estetico o artistico, sia per ciò che attiene al giudizio sul valore intrinseco dell'opera, sia per ciò che concerne invece l'atteggiamento soggettivo dell'ideatore.

E facile prevedere l'influenza che, in linea di principio, queste affermazioni potranno esercitare sugli sviluppi futuri della giurisprudenza d'oltralpe. Meno agevole è stabilire se essa si tradurrà in un accesso generalizzato dei videogiochi alla protezione riservata alle *oeuvres de l'esprit*. Anche a voler ignorare, infatti, le difficoltà e le incertezze connesse al concreto accertamento dell'originalità, altri problemi restano sul tappeto. Significative, a tal proposito, le indicazioni desumibili da una pronuncia del *Tribunal Correctionnel* di Nanterre, emessa in data anteriore a quella degli *arrêts* in epigrafe⁸. La possibilità di assimilare il *video-game* « Pengo » ad una *oeuvre audiovisuelle* protetta era stata negata, nella specie, oltre che per la rozzezza e banalità delle figure in movimento, an-

³ Cfr. Trib. Torino, 17 ottobre 1983, in *Dir. aut.*, 1984, p. 57 ss., con nota di A. FRIGNANI; in *Riv. dir. ind.*, 1983, II, p. 479 ss., con nota di G. SENA; in *Rass. dir. civ.*, 1985, p. 194 ss., con nota di M. MONINA e, altresì, Pret. Padova, 15 dicembre 1983, in questa *Rivista*, 1985, p. 728 ss., con nota di A. FIGONE.

⁴ Trib. gr. inst. Paris, 8 dicembre 1982, in *Rev. int. dr. aut.*, 1984, n. 120, p. 145 ss.

⁵ App. Paris, 13° Ch. corr., 4 giugno 1984, in *Gaz. pal.*, 12 ottobre 1984, jur. p. 10 con nota di J.-R. BONNEAU.

⁶ Trib. gr. inst. Paris, 10° Ch., 9 marzo 1982, in *Rev. int. dr. aut.*, 1983, n. 116, p. 219.

⁷ App. Paris, 13° Ch. A., 20 febbraio 1985, inedita.

⁸ Trib. corr. Nanterre, 15° Ch., 29 giugno 1984, in *Gaz. pal.*, 23-24 giugno 1985, p. 5 ss., con nota di J.-R. BONNEAU.

che per il fatto che gli ideatori si erano limitati a concepire « *une activité ludique élémentaire qui ne fait appel qu'à l'attention et aux reflexes sans prétendre par ailleurs solliciter l'intelligence, l'imagination et encore moins la sensibilité artistique* ». Si può forse cogliere, dietro questa constatazione, il tentativo di individuare una sorta di inscindibilità (funzionale) tra il supporto audiovisivo e lo schema del gioco, non tutelabile in quanto tale dal diritto d'autore. E non si può fare a meno di notare come il riferimento alla partecipazione del giocatore metta in campo un argomento che richiama (ma non coincide con) quello dell'*intangibilità* dell'opera, preso in esame e liquidato in maniera piuttosto sbrigativa dalla *Cour de Cassation*.

Nihil sub sole novi, da questo punto di vista, per l'osservatore italiano. Anche la nostra giurisprudenza, infatti, ha avuto modo di affrontare la questione dell'intervento attivo dello spettatore-giocatore, sotto il profilo della riconducibilità dei videogiochi al novero delle opere d'ingegno appartenenti al *genus* della cinematografia. Ed è approdata, com'è noto, a soluzioni radicalmente divergenti: da una parte una sentenza del Tribunale di Torino⁹, che ha paragonato il meccanismo di espressione dei *video-games* a quello di un film « aperto » al contributo esterno; dall'altra, una decisione della Pretura di Padova¹⁰, nella quale la tesi dell'accostamento alla cinematografia è stata respinta proprio in

considerazione delle possibilità offerte allo spettatore di interferire nella dinamica del gioco. Diversa e più sottile l'obiezione avanzata di recente dal Tribunale di Monza¹¹, basata sulla rilevanza attribuita all'« atteggiamento del destinatario al momento della fruizione ». Più precisamente, in questa prospettiva, il videogioco non sarebbe opera dell'ingegno equiparabile a quelle cinematografiche, perché la visualizzazione assolve « una funzione esclusivamente strumentale, finalizzata a sollecitare nell'utente una partecipazione psichica... che lo rende protagonista, interessato in sostanza non allo svolgimento della vicenda, bensì alla sua prolungabilità temporale, solo al fine di realizzare un punteggio sempre più alto ». Vale la pena di aggiungere che una parziale replica a queste affermazioni si può leggere in una ordinanza della Pretura di Milano¹², secondo cui il ruolo attivo dello spettatore-giocatore, lungi dall'annullare o diminuire la percezione della rappresentazione, conduce viceversa ad un miglioramento qualitativo e quantitativo nel godimento dell'opera audiovisiva.

3. È quasi superfluo sottolineare che l'eventuale classificazione dei *jeux audiovisuels* tra le opere dell'ingegno creative non risolve la questione dell'estensibilità del diritto d'autore ai programmi « sottostanti », di regola incorporati nella *Read Only Memory* (ROM) dell'impianto elettronico. Quest'ultimo problema — com'è noto — è del tutto autonomo e confluisce, a ben vedere, nel più ampio capitolo relativo alla tutela del *software*¹³.

Nei due *arrêts* precedentemente esaminati, la *Cour de Cassation* dedica al tema poche battute, muovendosi entro i ristretti confini segnati dai motivi d'impugnazione. La protezione dei programmi come *oeuvres de l'esprit* è invece argomento centrale della terza decisione. Nella specie, il dipendente di una società aveva realizzato — di propria iniziativa e fuori degli orari di lavoro — alcuni programmi applicativi, utilizzati poi nello svolgimento della sua attività di capo contabile. Invitato dalla società a consegnare i programmi per consentirne la duplicazione, aveva opposto un fermo diniego. Di qui il licenziamento per colpa grave, la denuncia per furto e l'inizio

⁹ Trib. Torino, 17 ottobre 1983, cit.

¹⁰ Pret. Padova, 15 dicembre 1983, cit.

¹¹ Trib. Monza, 12 dicembre 1984, in questa *Rivista*, 1986, p. 176 ss., con nota di R. RISTUCCIA.

¹² Pret. Milano, ord. 18 ottobre 1985, in questa *Rivista*, 1986, p. 216 ss., con nota di R. RISTUCCIA.

¹³ Sulla indispensabile distinzione v., tra gli altri, G. SENA, *Software: problemi di definizione e di protezione giuridica*, in *Riv. dir. ind.*, 1983, II, p. 479; C. CIAMPI, *Il problema della proteggibilità del software nell'ordinamento giuridico italiano e straniero*, in AA.VV., *La tutela giuridica*, cit., p. 120; G. GHIDINI, *I programmi per computers fra brevetto e diritto d'autore*, ivi, p. 17, testo e nota 19, e p. 40, testo e nota 69; U. CARNEVALI, *Sulla tutela giuridica del software*, in *Quadrimestre*, 1984, p. 267; M. MONINA, *Elaboratori elettronici e tutela del software*, in *Rass. dir. civ.*, 1985, p. 216 s. Dopo un esordio non molto felice (cfr. Trib. Torino, 17 ottobre 1983, cit.), anche la giurisprudenza italiana mostra di aver acquisito consapevolezza della distinzione: v., ad es., Trib. Monza, 12 dicembre 1984, cit.

di una complessa vicenda giudiziale. Assolto in sede penale¹⁴, il *salarié* era riuscito successivamente ad ottenere dal *Tribunal de Commerce* di Parigi anche la condanna dell'*employeur* per licenziamento abusivo, confermata in secondo grado dalla *Cour d'Appel*¹⁵. I giudici avevano infatti ritenuto legittimo il rifiuto di mettere i *logiciels* a disposizione della società convenuta, riconoscendo al dipendente la titolarità (esclusiva) del diritto d'autore sui programmi. Queste, in estrema sintesi, le motivazioni: i *logiciels d'application* sono opere dell'ingegno originali, perché i programmatori, lungi dall'attuare un *mécanisme intellectuel nécessaire*, hanno sempre la possibilità di scegliere tra diversi modi di presentazione e di espressione, imprimendo così nella creazione la *marque de leur personnalité*. Chiamata a decidere su ricorso dell'*employeur*, l'*assemblée plénière* — pur annullando parzialmente la pronuncia d'appello per ragioni strettamente attinenti alla disciplina del *contrat de travail* — ribadisce la conclusione favorevole all'applicazione della legge 11 marzo 1957. E soprattutto accoglie integralmente, al riguardo, l'impostazione seguita dai giudici di merito, essenzialmente fondata sulla valorizzazione del requisito dell'*effort intellectuel personnalisé* come criterio di misurazione dell'originalità dei *logiciels*¹⁶.

L'orientamento espresso dalla *Cour de Cassation* non è che l'autorevole riaffermazione di una tendenza già maturata nella giurisprudenza di merito, che in diverse occasioni — e a dispetto delle perplessità manifestate da una parte della dottrina¹⁷ — aveva percorso la via del *droit d'auteur* per assicurare protezione al *software*¹⁸. E anche vero, però, che non erano mancate voci di dissenso. Va segnalata, tra queste, una decisione del *Tribunal de Grande Instance* di Evry¹⁹, così perentoria e rigorosa nel contrastare il *copyright approach* da indurre un commentatore a chiedersi se non si trattasse di una sorta di « sfida » lanciata alla legge n. 85-660, pubblicata pochi giorni prima²⁰. Secondo il lapidario giudizio del Tribunale, durante l'elaborazione di programmi (applicativi) l'*esprit créatif* può estrinsecarsi soltanto nella ricerca e nella scelta dell'algoritmo di soluzione — cioè di un'idea o di un metodo, non tutelabile in quanto tale

come opera d'ingegno — e mai nella rappresentazione grafica, nella codifica o nel *langage algorithmique*, che non lasciano spazio à la *fantaisie ou à l'originalité* e non possono *porter la marque de la personnalité* dell'autore. Inevitabile, a questo punto, il rifiuto di utilizzare per i *logiciels* la normativa a tutela della *propriété littéraire et artistique*. E non si fatica a scorgere, dietro il ragionamento che sorregge tale conclusione, l'influsso determinante di talune opinioni dottrinali²¹.

4. Nell'ordinamento francese, peraltro, le dispute di principio intorno all'applicabilità del *droit d'auteur* appartengono ormai al passato. Come si è anticipato, infatti, la legge n. 85-660 del 3 luglio 1985 — modificando l'art. 3 della legge 11 marzo 1957 — inserisce nell'elenco delle opere d'ingegno protette anche i *logiciels*, riservando inoltre a questi ultimi una disciplina specifica contenuta nel titolo V (artt. 45-51). La formula adoperata nell'art. 1 della legge citata — che discorre *tout court* di *logiciels* — autorizza a ritenere che il legislatore abbia inteso ricomprendere nella nuova normativa ogni tipo di programma: *software* applicativo e *software* di base, pro-

¹⁴ Trib. gr. inst. Bobigny, 15° Ch. corr., 11 dicembre 1978, in *Expertises*, 1982, n. 39, p. 72, confermata da App. Paris, 13° Ch., 13 dicembre 1979.

¹⁵ Trib. comm. Paris, 15° Ch., 18 novembre 1980, confermata da App. Paris, 4° Ch. A, 2 novembre 1982, in *Gaz. pal.*, 2-3 marzo 1983, p. 13 ss., con nota di J.-R. BONNEAU.

¹⁶ Cfr., al riguardo, il commento di B. EDELMAN, in *Dall.*, 1986, jur., p. 416 s.

¹⁷ V., soprattutto, R. PLAISANT, *La protection du Logiciel par le droit d'auteur*, in *Gaz. pal.*, 25-27 settembre 1983, p. 2 ss. E cfr., altresì, M. VIVANT, *Informatique et propriété intellectuelle*, in *Sem. jur.*, 1984, doct. 3169.

¹⁸ V., in particolare, Trib. gr. inst. Paris, ord. réf., 14 giugno 1983, in *Dall.*, 1985, IR, p. 39, con *Obs.* di J. HUET, poi confermata nel merito da Trib. gr. inst. Paris, 1° Ch., 21 settembre 1983, in *Gaz. pal.*, 25-26 gennaio 1984, jur., p. 8 ss., con nota di J.-R. BONNEAU.

¹⁹ Trib. gr. inst. d'Evry, 11 luglio 1985, in *Gaz. pal.*, 10-12 novembre 1985, p. 11 ss., con nota di J.-R. BONNEAU.

²⁰ Così J.-R. BONNEAU, *Note* a Trib. gr. inst. d'Evry, 11 luglio 1985, cit., p. 12.

²¹ Cfr., tra gli altri, P. BUCH, *La protection juridique des programmes d'ordinateurs*, in *Rev. dr. intell.*, 1976, p. 177; J.-J. EVRARD-X. THUNIS, *La protection juridique des programmes d'ordinateurs*, in AA.VV., *Le droit des « contrats informatiques »*, Bruxelles-Namur, 1983, p. 435.

grammi stampati su supporti mobili e programmi incorporati nella memoria fissa del computer²².

Non è complicato individuare le ragioni che hanno spinto verso tale soluzione. Da anni le imprese del settore facevano pressione per un intervento legislativo, mostrandosi per lo più inclini a preferire la strada del diritto d'autore, soprattutto perché idonea a garantire uniformità di trattamento sul piano internazionale, insieme ad un agevole accesso alla protezione²³. Il disegno di riforma della legge del 1957 — originariamente destinato ad aggiornare le disposizioni in materia di opere audiovisive e di *droits voisins* — offriva una comoda opportunità per accelerare i tempi. La proposta di introdurre un'apposita regolamentazione per i *logiciels* — inizialmente scartata dal progetto governativo — veniva così ripresa nel corso del dibattito in Senato e successivamente approvata²⁴.

L'innovazione legislativa elimina innegabilmente le residue incertezze in ordine alla qualificazione dei programmi come *oeuvres de l'esprit*. E tuttavia, sostenere che essa valga a fugare ogni interrogativo sulla compatibilità del *software* con il sistema del diritto d'autore sarebbe, per un verso, fuorviante e, per altro verso, eccessivo.

Sotto il primo profilo, alcuni commentatori fanno osservare che dietro l'etichetta del *droit d'auteur* si nasconde una normativa derogatoria sostanzialmente estranea ai principi che informano il sistema francese della *propriété littéraire et artistique*. Con il risultato di un vero e proprio *travestissement*, necessario per tutelare efficacemente (non gli interessi dell'autore, bensì) gli investimenti delle imprese su un prodotto a carattere industriale²⁵. Un rapido esame delle singole norme sembra confermare questa impressione. Così, ad esempio, l'art. 45 — che ha sollevato notevoli questioni interpretative — prevede, salvo patto contrario, la devoluzione al datore di lavoro di *tous les droits reconnus aux auteurs* legati da vincolo di subordinazione; mentre la stessa regola non pare applicabile a beneficio del committente in caso di contratto di sviluppo *software*²⁶. Ancora: l'art. 46, allo scopo di favorire la commercializzazione dei programmi, fa divieto all'autore di opporsi à l'*adaptation du logiciel* e di esercitare il diritto *de repentir ou de retrait*, comprimendo quindi in misura considerevole le cc.dd. *prérogatives morales*. L'art. 47, infine, sancisce l'illiceità della riproduzione privata del programma, eccezion fatta per la copia di « salvaguardia », e di ogni altra utilizzazione non autorizzata espressamente (dall'autore o) dagli aventi diritto²⁷. Nessun dubbio sul fatto che la disciplina in tal modo riveduta e corretta sia più rispondente alle esigenze dei produttori di *software*, benché « squilibrata sul versante della tutela degli utenti »²⁸. Ma riesce difficile sottrarsi alla sensazione che essa, pur se rubricata sotto la voce « diritto d'autore », sia in realtà « *tout autre chose* »²⁹.

Per quanto concerne il secondo profilo, è ovvio che l'inclusione dei *logiciels* tra le opere dell'ingegno non significa affatto che ogni programma sia originale *par essence*³⁰. Resta aperto, in altre parole, il problema dei criteri di valutazione dell'originalità del *software*, che — almeno nell'esperienza francese — ha dato luogo a non pochi disagi, sia in dottrina che in giurisprudenza. Ma sul punto si tornerà tra breve.

5. Al termine della sommaria ricognizione fin qui compiuta, è opportuno ten-

²² Così J. HUET, *Les logiciels*, cit., p. 262; A. BENSOUSAN, *La protection*, cit., p. 2. Qualche dubbio è manifestato, invece, da J.-R. BONNEAU, *La protection*, cit., p. 5.

²³ Sull'atteggiamento dei produttori di *software*, favorevole alla prospettiva del diritto d'autore, v., in generale, le numerose relazioni e gli interventi pubblicati in AA.VV., *Software e diritto d'autore*, a cura di N. TEDESCHI e G. BRACCHI, Milano, 1986.

²⁴ Per una breve ricostruzione dell'iter che ha condotto all'emanazione della legge, v. J. HUET, *Les logiciels*, cit., p. 261.

²⁵ Cfr. soprattutto M. VIVANT, *Le logiciel*, cit., n. 13.

²⁶ Cfr. ancora J. HUET, *op. cit.*, p. 262. Più in generale, sui riflessi della legge n. 85-660 sul piano dei rapporti contrattuali, v. PH. GAUDRAT, *Les contrats de fourniture de logiciel*, in *Dr. inform.*, 1986, n. 2, p. 55 ss.

²⁷ Questo il contenuto delle altre norme: l'art. 48 restringe la durata della protezione a 25 anni dalla data di creazione; l'art. 49 prevede la cedibilità dei diritti sul *logiciel* a un prezzo forfettario; l'art. 50 disciplina il sequestro e le competenze dell'autorità giudiziaria; l'art. 51 fissa il principio di reciprocità per la tutela del *software* prodotto da imprese straniere.

²⁸ Così, giustamente, A. ARBORE, *Nota* a Trib. gr. ist. Parigi, 27 giugno 1984, in *Foro it.*, 1986, IV, c. 144..

²⁹ V. ancora M. VIVANT, *Le logiciel*, cit., n. 2.

³⁰ Lo sottolinea M. VIVANT-A. LUCAS, *Droit de l'informatique*, cit., p. 32.

tare di riordinare le fila del discorso, con riguardo innanzi tutto al tema della protezione dei videogiochi. Preliminarmente va chiarito che, ai fini dell'applicabilità del diritto di autore, il *video-game* può venire in considerazione esclusivamente come un insieme di immagini in movimento, sovente accompagnate da suoni, che fungono da supporto audiovisivo del gioco stesso³¹. Non è quindi tutelabile la trama in quanto tale, perlomeno nelle ipotesi in cui si identifica completamente con le regole del gioco³². La protezione eventualmente accordata al *video-game*, inoltre, non va confusa con quella del *logiciel* « sottostante ». Nella prospettiva di *copyright*, infatti, il programma — sia esso immagazzinato su disco o incorporato in ROM — rileva come una sequenza di istruzioni espresse in un certo linguaggio e organizzate secondo una precisa concatenazione formale. Altro è invece il risultato figurativo e sonoro derivante dalla combinazione del *software* con un determinato elaboratore e dagli *inputs* forniti dal giocatore³³.

È evidente, allora, che la speciale disciplina riservata dalla legge n. 85-660 ai *logiciels* non tocca — se non indirettamente — i videogiochi. A questi ultimi sembra piuttosto adattarsi, con notevole approssimazione, la definizione della (nuova) categoria delle *oeuvres audiovisuelles*, introdotta dall'art. 1° della legge citata: « *oeuvres cinématographiques et autres oeuvres consistant dans des séquences animées d'images, sonorisées ou non* »³⁴. Del resto, l'accostamento con le opere della cinematografia è ricorrente — come si è visto — in taluni orientamenti della giurisprudenza francese, ora rafforzati dall'autorevole avallo della *Cour de Cassation*. E trova un significativo riscontro in alcune pronunce rese da giudici italiani, inserite peraltro in un panorama alquanto variegato³⁵. Le obiezioni che generalmente vengono avanzate nei confronti di tale assimilazione non appaiono decisive. Così, per cominciare, è sicuramente destituita di fondamento la tesi che fa leva sull'*intangibilité* come requisito dell'opera d'ingegno per asserire l'inapplicabilità del diritto d'autore ai *video-games*. È fin troppo agevole replicare, infatti, che la partecipazione attiva del giocatore non è cosa diversa dall'intervento del

pubblico in certe forme di arte contemporanea, pure normalmente ammesse alla protezione. Né risulta più convincente, a ben vedere, il riferimento all'atteggiamento psichico del giocatore nella fruizione dell'opera: una volta escluso che la tutela si estenda alla trama rappresentata, il tipo di percezione che di questa ha lo spettatore diventa del tutto irrilevante³⁶.

Soltanto qualche appunto, per concludere, a proposito del *software*. Nell'ordinamento francese, nonostante l'innovazione legislativa, la *querelle des logiciels* sembra destinata ad avere un seguito. Accanto ai problemi interpretativi più strettamente afferenti al testo della nuova legge, infatti, c'è da credere che la questione dell'*originalité* continuerà a costituire un *leitmotiv* del dibattito dottrinale e giurisprudenziale. Al riguardo due concezioni profondamente diverse si fronteggiano³⁷. Da una parte, l'impostazione eminentemente soggettiva, ereditata dalla tradizione e tuttora prevalente, che fa coincidere l'*originalité* dell'opera con l'*empreinte de la personnalité du createur*³⁸. Dall'altra, la visione che sposta l'accento sulla libertà di scelta fra più soluzioni come condizione

³¹ Cfr. R. RISTUCCIA, *Discordanti indirizzi giurisprudenziali in materia di software e di videogiochi*, in questa Rivista, 1986, p. 192.

³² Cfr. L. DE SANCTIS, *Brevi note in materia di videogiochi*, in *Dir. aut.*, 1984, p. 438.

³³ V. dottrina e giurisprudenza cit. alla nota 13.

³⁴ B. EDELMAN, nel commento alle pronunce in epigrafe (in *Dall.*, 1986, jur., p. 413), sostiene che « *une chose est de protéger le graphisme de ces jeux... une autre chose de protéger leur animation... qui ressortit au logiciel* » e conclude nel senso che tutelare l'animazione equivale a proteggere il programma, non il *video-game*. Ma è agevole obiettare che, dall'angolo visuale del diritto d'autore, il programma non rileva per il risultato che consente di ottenere in combinazione con l'*hardware*: rispetto all'animazione delle figure, esso altro non è che uno degli strumenti tecnici di realizzazione.

³⁵ In senso favorevole alla tutela dei *video-games* come opere cinematografiche: Trib. Torino, 17 ottobre 1983, cit.; Pret. Milano, ord. 18 ottobre 1985, cit. In senso contrario: Pret. Milano, d. 1° giugno 1982, in *Foro it.*, 1983, II, c. 389 ss., con nota di M. PAGANELLI; Pret. Padova, 15 dicembre 1983, cit.; Trib. Monza, 12 dicembre 1984, cit.

³⁶ Cfr. R. RISTUCCIA, *Discordanti indirizzi*, cit., p. 195.

³⁷ Per un quadro d'insieme dei diversi orientamenti, v. M. VIVANT, *Brèves réflexions sur le droit d'auteur suscitées par le problème de la protection des logiciels*, in *Inf. dir.*, 1984, p. 73.

³⁸ Cfr. A. LUCAS, *Les programmes d'ordinateurs comme objets de droits intellectuels*, in *Sem. jur.*, 1982, doct. 3081, n. 10, ed ivi altre indicazioni di bibliografia.

necessaria e sufficiente a garantire che il programma sia il frutto di un *effort intellectuel* meritevole di tutela³⁹. *La Cour de Cassation*, nella pronuncia in epigrafe, sem-

bra abbracciare il secondo orientamento, sicuramente meno selettivo nei confronti dei *logiciels*. Ma le reazioni critiche che tale decisione ha immediatamente suscitato⁴⁰ stanno a testimoniare che la discussione è probabilmente ancora aperta.

Nell'esperienza italiana — in attesa di un intervento del legislatore⁴¹ — la tutelabilità del *software* attraverso il diritto d'autore⁴² non riceve unanimità di consensi in giurisprudenza. Qualora si volesse azzardare un bilancio provvisorio, comunque, sarebbe possibile tracciare una linea di demarcazione tra gli orientamenti dei giudici civili, che sembrano tendenzialmente favorevoli⁴³, e quelli delle corti penali, finora attestate sul versante opposto⁴⁴. Il motivo di tale divaricazione sta soprattutto nel fatto che i programmi elettronici — quand'anche presentino tutti i requisiti dell'opera d'ingegno⁴⁵ — non sono riconducibili ad alcuna delle categorie di cui agli artt. 2574 cod. civ. e l.l.d.a.⁴⁶. Di qui le difficoltà ad ammettere, in campo penale, una protezione che contrasterebbe con il principio *nullum crimen sine lege*; mentre, in sede civile, la possibilità di far ricorso all'analogia offre un più ampio margine di manovra. Tutto ciò, naturalmente, perché ci si muove all'interno della tesi che attribuisce carattere tassativo all'enumerazione degli articoli sopra citati. I termini del discorso cambierebbero, se si aderisse all'orientamento che reputa, e a ragione, meramente esemplificativa tale elencazione⁴⁷.

MAURIZIO MONINA

³⁹ Per tutti, C. LE STANC, *La protection des programmes d'ordinateurs par le droit d'auteur dans les pays d'Europe continentale*, in *Dossier Brevets*, 1979, IV, p. 14.

⁴⁰ V.B. EDELMAN, *op. cit.*, p. 415 ss.; A. FRANÇON, in *Rev. trim. dr. comm.*, 1986, p. 399 s.

⁴¹ Sulla necessità di « un intervento chiarificatore del legislatore » v., per tutti, F. PROSPERI, *Natura e limiti della tutela offerta dal diritto d'autore nella legislazione vigente*, in *Rass. dir. civ.*, 1986, p. 116 s. Al riguardo, un progetto predisposto dall'Associazione per la tutela del *software* (pubblicato in questa *Rivista*, 1987, 393) prevede l'inserimento dei programmi tra le opere d'ingegno, attraverso una serie di modifiche ed integrazioni alla legge n. 633/1941 sul diritto d'autore. In diversa direzione si muove, invece, il disegno di legge di iniziativa parlamentare n. 1746 del 25 marzo 1986 (in questa *Rivista*, 1987, 382), che propone una duplice protezione: tutela brevettuale per l'elemento tecnico-strutturale del programma; diritto d'autore per l'aspetto formale-descrittivo: cfr., in proposito, le discordanti valutazioni di G. FLORIDIA, in *Corr. giur.*, 1986, p. 1010 ss.; G. GHIDINI, *La natura giuridica del software*, in AA.VV., *I contratti di informatica*, a cura di G. Alpa e V. Zeno Zencovich, Milano, 1987, p. 326 s.; C. CIAMPI, *Profili comparatistici della protezione del software nella legislazione e nella prassi contrattuale*, *ivi*, p. 335 ss. Secondo C. CIAMPI, *op. loc. ult. cit.*, quest'ultima soluzione contrasterebbe con l'orientamento emerso in sede legislativa in numerosi altri ordinamenti, nettamente favorevole al diritto d'autore: cfr., ad es., nella scia del *Computer Software Copyright Act* statunitense del 1980, l'*Urheberrechtsänderungsgesetz* tedesco del 24 giugno 1985 (sul quale v., tra gli altri, N.P. FLECHSIG, *Die Novelle zur Änderung und Ergänzung des Urheberrechts*, in *NJW*, 1985, p. 1991 ss.) e il *Copyright (Computer Software) Amendment Act*, emanato in Gran Bretagna in data 16 luglio 1985 (v. il commento di D.T. BAINBRIDGE, in *Mod. L. Rev.*, 1986, p. 214 ss.).

⁴² Sostenuta con particolare vigore da U. CARNEVALI, *Sulla tutela*, cit., p. 266 ss. *Contra*: G. GHIDINI, *I programmi per computers*, cit., p. 35 ss.

⁴³ Cfr. Pret. Pisa, ord. 11 aprile 1984, in questa *Rivista*, 1985, 253 con nota di C. CIAMPI; nonché in *Giur. it.*, 1984, I, 2, c. 720 ss.; *ivi*, 1986, I, 2, c. 214 ss., con nota di V. MANGINI; in *Giur. merito*, 1985, p. 29 ss., con nota di S. CAPOGRASSI; in *Riv. dir. ind.*, 1985, II, p. 73 ss., con nota di V. FRANCESCHELLI; Pret. Milano, 19 aprile 1983, in questa *Rivista*, 1985, p. 735 ss., con nota di R. RISTUCCIA; Pret. Milano, 19 aprile 1983, in *Riv. dir. ind.*, 1985, II, p. 66 ss., con nota di V. FRANCESCHELLI; Pret. Genova, 3 maggio 1985, in *Riv. dir. ind.*, 1985, II, p. 362 s.

⁴⁴ Pret. Monza, 26 luglio 1985 e Pret. Bologna, 24 aprile 1986, entrambe in questa *Rivista*, 1986, 184 e 976; nonché in *Foro it.*, 1986, II, c. 515 ss.

⁴⁵ Cfr. U. CARNEVALI, *o.l.c.*

⁴⁶ V., peraltro, Pret. Pisa, ord. 11 aprile 1984, cit., che ha assimilato i programmi alle opere scientifiche a carattere pratico-didattico.

⁴⁷ E cfr., infatti, C. ROSSELLO, *La tutela giuridica del software nei primi orientamenti giurisprudenziali italiani*, in questa *Rivista*, 1985, pp. 111 e 122, anche per i necessari richiami bibliografici.