

BEATRICE CUNEGATTI

LA TUTELA DELLE OPERE MULTIMEDIALI IN ITALIA NELL'AMBITO DELLA DISCIPLINA SUL DIRITTO D'AUTORE

SOMMARIO: 1. Opera multimediale: una prima definizione. — 2. La forma digitale. — 3. Regime giuridico delle opere multimediali. Introduzione. — 4. Normativa italiana in materia di opere multimediali. — 5. Normativa italiana comune applicabile alle opere multimediali. — 5.1 In particolare il diritto d'autore. — 5.2 Altre forme di tutela applicabile (cenni).

1. OPERA MULTIMEDIALE: UNA PRIMA DEFINIZIONE.

Le notevoli possibilità offerte dallo sviluppo delle opere multimediali hanno determinato, negli ultimi anni, un crescente interesse sia economico che giuridico in questo settore. In particolare, sotto il profilo giuridico, l'incremento di realizzazioni multimediali, il cui sviluppo richiede considerevoli risorse finanziarie, in particolare per all'acquisizione dei diritti di utilizzazione economica e dei diritti connessi insistenti sulle porzioni di opere preesistenti utilizzate, ha evidenziato la necessità di determinare un quadro normativo di riferimento in grado di contemperare le esigenze dei soggetti interessati, fornendo adeguata tutela ai produttori di opere multimediali, agli autori delle singole opere incorporate nel prodotto finale e agli utenti che ne fruiscono¹.

* Il presente lavoro rappresenta il primo di una serie di articoli, sul tema « Sicurezza multimediale e proprietà intellettuale » elaborati ad opera di un gruppo di studiosi (Giusella Finocchiaro, Stefania Pellegrini, Carlo Gattei, Beatrice Cunegatti e Giovanni Ziccardi), coordinati da Giusella Finocchiaro, afferenti a vario titolo al Centro Interdipartimentale di Ricerca in Filosofia del Diritto e Informatica Giuridica « *Hans Kelsen* » (CIRFID) dell'Università degli Studi di Bologna.

Ogni articolo pubblicato è da attribuirsi in via esclusiva al proprio autore.

La ricerca si inserisce in un progetto finalizzato Beni Culturali del Consiglio Na-

zionale delle Ricerche, contratto di ricerca n. 96.01159.PF36 del 13 dicembre 1996, che vede in qualità di responsabile scientifico il Prof. Enrico Pattaro, ordinario di Filosofia del Diritto presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Bologna.

Lavoro eseguito con il contributo del CNR.

¹ Per quanto riguarda, in particolare, la tutela dei fruitori dell'opera multimediale *on line*, le attuali tecniche di protezione di questi prodotti, molte delle quali si pongono l'obiettivo di individuare ognuna delle copie effettuate per mezzo di operazione di *download*, pongono rilevanti questioni

Per cercare di individuare ed introdurre normative uniformi, in grado di agevolare la diffusione sul mercato dei prodotti multimediali, anche attraverso quelle che sono ormai definite le « Autostrade dell'informazione », si stanno adoperando svariati Paesi (tra i quali, in primo luogo, per evidenti ragioni di mercato, si devono ricordare gli USA²) ed organismi internazionali, quali l'Unione Europea.

Limitando, in questa sede, il nostro campo d'indagine alla normativa nazionale, ci si prefigge di individuare la disciplina esistente in materia di opere multimediali, o comunque ad esse applicabile. A questo scopo si rende necessario porsi preliminarmente alcune domande circa l'esatta individuazione dell'oggetto (bene giuridico) in esame. È inoltre utile procedere ad una « riqualificazione » delle categorie giuridiche attualmente conosciute al fine di verificarne l'idoneità a fornire un'adeguata tutela anche a questo « nuovo » bene indotto dall'evoluzione tecnologica in ambito informatico e delle telecomunicazioni.

Particolare attenzione sarà riservata alla legislazione in materia di diritto d'autore, allo scopo di ricondurre il fenomeno della multimedialità, per quanto possibile, nell'ambito delle opere tradizionalmente protette da questa normativa, evidenziando, altresì, le eventuali lacune indotte dall'anacronismo della legislazione vigente in materia.

Ciò premesso, passiamo ad analizzare le caratteristiche dell'oggetto di cui ci stiamo interessando.

Al concetto di « prodotto multimediale » vengono normalmente associati molteplici e distinti significati, quali: prodotto che combina più segnali, che utilizza distinti supporti informativi, che viene trasmesso *on line*, che per la sua fruizione richiede una partecipazione non passiva dell'utente, etc. Nonostante questa molteplicità di significati, ci sembra comunque possibile introdurre una definizione che tenga conto di quelle che sono ritenute le sue caratteristiche tipiche, ovvero: (1) la facilità di riproduzione; (2) la facilità di trasmissione e di utilizzo plurimo contestuale; (3) la « manipolabilità »; (4) la possibilità di combinare opere appartenenti a tipologie differenti; (5) la possibilità di memorizzare i dati occupando spazi di memoria ridotti; (6) l'interattività, che si traduce nella possibilità di una navigazione reticolare dell'opera³.

In effetti alcune di queste caratteristiche non sono tipiche in via esclusiva dei prodotti multimediali, ma comuni a qualsiasi prodotto digitalizzato. In particolare, la riproduzione in copie identiche, la facilità di trasmissione o la possibilità di memorizzare i dati usufruendo di spazi di memoria ridotti, sono indotti, propriamente, dalla forma digitale dei dati⁴.

in merito al contemperamento degli interessi di sfruttamento economico degli autori e di riservatezza dei soggetti utenti.

² Per un'ampia panoramica delle iniziative e delle analisi normative e di mercato negli Stati Uniti, cfr: NII Task Force, *Intellectual Property and the National Information Infrastructure*, Washington (DC), Atti, 1995.

³ Circa l'individuazione di queste caratteristiche come tipiche delle opere multimediali, cfr. L. NIVARRA, *Le opere multi-*

mediali su Internet, in AIDA, V, 1996, pp. 131 ss.

⁴ Con il termine « dato », come adottato nel corso della presente trattazione, si intende l'unità minima di rappresentazione dell'informazione in linguaggio binario.

Il segnale analogico di riproduzione del suono, ad esempio, viene « tradotto », nella fase di digitalizzazione — con meccanismi informatici che tralasciamo di esaminare — in una serie di 1 e di 0, ossia, come si avrà modo di spiegare più dettagliatamente

Ciononostante, è importante ricordare queste caratteristiche, in quanto la digitalizzazione delle informazioni costituisce il presupposto indefettibile per l'interattività dell'opera e per la gestione contestuale di informazioni veicolate da media differenti (quali, ad esempio, suoni, immagini, testi, etc.), rappresentando, quindi, una premessa necessaria nella trattazione dei requisiti tecnici di identificazione dell'oggetto in esame.

In considerazione delle caratteristiche sopra ricordate, è possibile affermare che con il termine « opera multimediale » si intende un prodotto che combina, in forma digitale parti di testo, grafica, audio, immagini, siano esse statiche che in movimento. Inoltre, nel concetto di opera multimediale si reputa utile far rientrare anche il *software* gestionale⁵.

I tipi di supporto nel quale il prodotto multimediale viene « raccolto » (memorizzazione fisica) o per mezzo del quale viene trasmesso non influiscono sulla definizione adottata, mentre, come si avrà modo di vedere in seguito, inducono specifiche problematiche in ordine ai limiti di efficacia della tutela giuridica del prodotto multimediale.

Come precedentemente rilevato, uno dei requisiti di maggiore specificità delle opere multimediali è l'interattività⁶. Con tale termine si intende la possibilità di consultare l'opera utilizzando svariati percorsi di ricerca a seconda delle opzioni offerte all'utente (c.d. fruibilità reticolare). Il percorso di fruizione dell'opera non è perciò « unico » e prestabilito dall'autore (c.d. fruibilità lineare), dipendendo dalle scelte dell'utente a fronte delle diverse possibilità fornite dal sistema.

Tradizionalmente — con esclusione delle ipotesi intermedie costituite dagli ipertesti⁷ — al fruitore non era dato interagire nel percorso « lineare » di scorrimento dell'opera.

nel proseguo della trattazione, nel codice proprio del linguaggio binario. Questa serie di 1 e 0 costituisce l'unità minima di rappresentazione dell'informazione « sonora » memorizzata, e quindi, in un contesto più generale, l'unità minima di rappresentazione dell'informazione nel suo insieme.

Sui vari significati associati al termine « dato », anche in riferimento a quello qui adottato, cfr. D.C. TSICHRITZIS, F.H. LOCHOVSKY, *Data Models*, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey, 1982; C. BATINI, G. DE PETRA, M. LENZERINI, G. SANTUCCI, *La progettazione concettuale dei dati*, Scienze e tecnologie informatiche, 1993.

⁵ In merito alla definizione di opera multimediale, così come adottata nel testo, cfr.: L. DAFFARRA, A. D'ADDIO, *Opere multimediali e tutela del diritto d'autore*, <http://www.interlex.com/inforum/daffarra.htm>, 1995 (« Interlex », Reg. Trib. di Roma n. 585/97); S. DI MINICO, *Diritto d'autore e nuove tecnologie*, <http://www.interlex.com/inforum/sdmin.htm>, (« Interlex », Reg. Trib. di Roma n. 585/97); M.A. FISCHER, (in collaboration with) J.H. STEVEN, D. WOLF, *Question and Answer on Multimedia Law*, <http://199.103.128.199>, 1995; NII Task Force, *op. cit.*; A. WILLIAMS, D. CALOW, A. LEE, *Multimedia: Contracts, Rights and Licensing*, Law & Tax, London, 1996, p. 3 ss.

⁶ Alcuni autori non ritengono che l'interattività costituisca un requisito necessario delle opere multimediali, ben potendo, secondo gli stessi, esistere opere « multimediali » a fruibilità lineare, rappresentate, ad esempio, delle raccolte su CD-ROM di *video-tape* musicali nei quali all'utente non è dato interagire con lo scorrimento dell'opera (eccezione fatta per la possibilità di selezionare i singoli brani). È agevole evidenziare come, in tal caso, il termine « multimediale » viene impropriamente utilizzato per identificare un'opera semplicemente digitalizzata.

A prescindere da queste ipotesi, è senz'altro possibile ravvisare tipologie di opere multimediali con ridotte possibilità di interazione con l'utente. In proposito, seppure è corretto parlare di gradi diversi di « interattività », non è dato negare che detto requisito costituisca una delle peculiarità delle opere multimediali.

⁷ « Un ipertesto si basa su un organizzazione dell'informazione di tipo reticolare (e non di tipo lineare come, ad esempio, un

Si potrebbe quindi dire che l'interattività consente al fruitore di determinare « l'intreccio narrativo » dell'opera multimediale, ovvero il « percorso di ricerca » nel caso in cui il multimedia abbia finalità scientifiche o di documentazione.

La possibilità di combinare in un'unica opera parti sia statiche che dinamiche di testo, audio, grafica, immagini, filmati e *file*, così come l'interattività, sono dati dalla « traduzione » di ogni singola parte in un linguaggio omogeneo rappresentato dal linguaggio binario, costituito da una serie di uno e di zero (c.d. processo di digitalizzazione⁸).

2. LA FORMA DIGITALE.

Nel processo di digitalizzazione il complesso di informazioni veicolate da media differenti, normalmente riprodotte con segnali analogici, e che debbono divenire parti dell'opera multimediale subiscono un comune processo di traduzione in linguaggio binario e di registrazione su supporto fisico che ne permette la gestione da parte di un microprocessore⁹.

Il processo di digitalizzazione determina una maggiore accuratezza e stabilità del segnale registrato, l'utilizzazione di spazi di memoria ridotti, un più rapido accesso all'informazione e, quindi, la riproduzione dell'opera in copie perfette (identiche) in numero illimitato e la trasmissione (anche via rete) dell'informazione¹⁰.

Le nuove sfide dell'evoluzione tecnologica al diritto d'autore sono state poste in modo particolare proprio dalla convergenza tra l'informatica e le telecomunicazioni. In virtù di tale fenomeno si assiste, grazie agli strumenti informatici, alla riproduzione digitale delle opere e, con lo sviluppo delle tecniche di compressione dei dati e della velocità di trasmissione delle reti di telecomunicazione, al trasferimento dei dati a costi contenuti¹¹. Inoltre, i sistemi di comunicazione *on line* consentono la distribuzione e l'utilizzo del prodotto digitale indipendentemente dalla memorizzazione fisica dell'informazione. Ciò significa che la consultazione dell'opera multimediale posta in rete non è vincolata o condizionata dalla sua iniziale memorizzazione e allocazione fisica: dopo l'immissione nel circuito telematico qualsiasi utente può fruirne e realizzarne una copia identica con il semplice

libro), ed è costituito da un insieme di unità informative (i nodi) e da un insieme di collegamenti (*link*) che da un blocco permettono di passare ad uno o più altri blocchi. Se le informazioni contenute in un ipertesto non sono solo documenti testuali ma in genere informazioni veicolate da media differenti (testi, immagini, suoni, video) l'ipertesto diventa multimediale, e viene definito ipermedia », CALVO, CIOTTI, RONCAGLIA, ZELLA, *Internet '96*, Laterza, Roma-Bari, 1996, pp. 148-149.

⁸ In alcune opere per riferirsi alla traduzione del segnale analogico in digitale, anziché la terminologia adottata nel testo (processo di digitalizzazione), viene adottata la locuzione « trasformazione in numeri-

co ». I due concetti coincidono perfettamente, differendo esclusivamente nel riportarsi, rispettivamente, l'uno al tipo di segnale di rappresentazione delle informazioni (segnale digitale), l'altro al codice rappresentativo del segnale digitale (codice numerico costituito da 1 e 0).

⁹ A. WILLIAMS, D. CALOW, A. LEE, *op. cit.*, p. 4 ss.

¹⁰ A. WILLIAMS, D. CALOW, A. LEE, *op. cit.*, p. 6 ss.

¹¹ M. RICOLFI, *Internet e le libere utilizzazioni*, in AIDA, V, 1996, pp. 115 ss; P. DE SOLA, *Technologies of Freedom*, The Belknap Press, Cambridge, Massachusetts-London, 1983.

«salvataggio» sulla propria unità di memoria (c.d. operazione di *download*): a questo riguardo si è perciò iniziato a parlare di «dematerializzazione» dei prodotti multimediali in rete¹².

La digitalizzazione determina, dal punto di vista tecnico, un notevole vantaggio aumentando sensibilmente la qualità delle opere riprodotte e permettendone la gestione contestuale da parte di un microprocessore. È però agevole notare come proprio le potenzialità intrinseche alla forma digitale, che, come precedentemente detto, consentono la riproduzione dell'opera in un numero potenzialmente infinito di copie identiche¹³ e la loro diffusione anche via rete, inducano i maggiori problemi sia economici che giuridici¹⁴.

Sebbene le questioni giuridiche di tutela delle opere multimediali non siano legate esclusivamente alla loro realizzazione in forma digitale, è pur vero che in questo settore si sono presto evidenziati quei problemi di tutela attuale del diritto d'autore tipicamente ed esclusivamente associati, fino a qualche anno fa, ai programmi per elaboratore. Come, infatti, sottolineato da alcuni autori, i maggiori problemi per l'applicazione soddisfacente della normativa sul diritto d'autore alle opere multimediali sarebbero dovuti al fatto che esse sono rese, così come i programmi per elaboratore, in linguaggio digitale, con tutto quello che ciò comporta in termini di facilità di riproduzione, di trasmissione, etc.¹⁵.

L'effettiva tutela delle opere multimediali quali prodotti digitali coinvolgono aspetti intrinsecamente collegati alla fase di immissione dell'opera nel circuito di distribuzione, introducendo ampie e rilevanti problematiche connesse al regime giuridico anche dei mezzi di trasmissione. Si reputa perciò opportuno posticipare la trattazione di questi aspetti all'individuazione dell'attuale regime giuridico delle opere multimediali considerate nelle

¹² L. DAFFARRA, A. D'ADDIO, *op. cit.*; M.A. FISCHER, (in collaboration with) J.H. STEVEN, D. WOLF, *op. cit.*

¹³ È forse il caso di ricordare che la forma digitale del segnale registrato consente la riproduzione dello stesso in un numero infinito; mentre il limite di fatto esistente è costituito unicamente dal «deterioramento» del supporto utilizzato, o dai limiti di riproduzione indotti dall'uso di codici di protezione inseriti nel supporto originale.

Tale rilievo non è privo di significato. Basti infatti pensare che con l'avvento delle reti telematiche e la diffusione di Internet, la riproduzione di prodotti digitali non è più vincolata all'utilizzo di un'unica sorgente (costituita, ad esempio, dal *floppy disk* o CD originale) e non subisce più, quindi, i limiti correlati al «deterioramento» della stessa e alle protezioni eventualmente inserite.

¹⁴ Da un punto di vista giuridico, la domanda più ricorrente che ci si pone è se la digitalizzazione dell'opera tradizionalmente «analogica» possa sconvolgere

il sistema normativo attuale fino a rendere problematica, se non impossibile, l'applicazione delle regole del diritto. In merito, cfr. anche V. RICCIUTO, *Internet, l'opera multimediale ed il contenuto dei diritti connessi*, in *AIDA*, V, 1996, pp. 101 ss; P. SIRINELLI, *Industries culturelles et nouvelles techniques*, La Documentation Française, 1994. Su questo punto si segnala come decisamente maggioritario l'orientamento tendente ad evidenziare come le nuove situazioni che si pongono all'attenzione del giurista farebbero, al più, assumere una fisionomia nuova alla disciplina del diritto d'autore. In tal senso si è espressa anche la Comunità europea, cfr. Commission of the European Communities, *Green Paper, Copyright and Related Rights in the Information Society*, Brussels, 19 luglio 1995, COM(95) 382 final.

¹⁵ Cfr. P. SIRINELLI, *The Adaptation of Copyright in the Face of New Technology*, in *Wipo World Wide Symposium on the Future of Copyright and Neighboring Rights*, Geneva, 1994, p. 33 ss.

fasi antecedenti alla distribuzione¹⁶ e, quindi, nelle fasi di predisposizione e realizzazione, cui saranno dedicati i seguenti paragrafi.

3. REGIME GIURIDICO DELLE OPERE MULTIMEDIALI. INTRODUZIONE.

Come precedentemente enunciato, il regime giuridico delle opere multimediali pone in rilievo questioni diverse a seconda che sia considerata: (1) la fase di predisposizione dell'opera (raccolta delle singole porzioni di opera, eventuale « manipolazione » dei dati); (2) la fase di realizzazione dell'opera (strutturazione del materiale inserito, scelta del supporto per la memorizzazione permanente); (3) la fase di immissione dell'opera nel circuito di distribuzione (cui si è fatto cenno alla fine del precedente paragrafo). Si cercherà, per il momento, di dare una risposta ai quesiti afferenti alle prime due delle fasi individuate¹⁷, accomunate dal particolare rilievo che in esse assume la disciplina vigente in materia di protezione degli autori delle singole opere che vengono normalmente utilizzate per la creazione dei multimedia.

4. NORMATIVA ITALIANA IN MATERIA DI OPERE MULTIMEDIALI.

Poniamo innanzitutto l'attenzione sugli istituti di diritto positivo in ambito nazionale, nel quale, si sottolinea fin d'ora, un rilevante impulso innovativo è esercitato dalla più recente normativa dell'Unione Europea¹⁸. L'individuazione del regime giuridico applicabile alle opere multimediali, in assenza di fonti normative che le abbiano ad oggetto o che vi facciano esplicito riferimento, presuppone preliminarmente un processo di riqualificazione in grado di ricondurle a categorie giuridiche conosciute.

Come si ricorderà, abbiamo definito l'opera multimediale come un prodotto che combina in forma digitale porzioni di testo, grafica, audio, filmati, *file*, etc. Il bene giuridico maggiormente affine e disciplinato dal legislatore italiano risulta costituito delle banche dati.

¹⁶ La fase relativa all'immissione dell'opera multimediale nel circuito di distribuzione, coinvolgendo, tra l'altro, le varie discipline in ordine ai diversi mezzi di distribuzione utilizzabili (supporto fisico, reti satellitari, TV via cavo, reti telematiche, etc.) nonché l'esame della natura giuridica delle diverse opere realizzate, determina ampie e rilevanti problematiche per l'analisi delle quali si rinvia ad un successivo lavoro, attualmente in corso di redazione.

¹⁷ Vedasi nota precedente.

¹⁸ Tra la normativa comunitaria più recente in materia si ricorda: Direttiva 92/100/CEE del 19 novembre 1992, concernente il diritto di noleggio, il diritto di prestito e taluni diritti connessi al diritto di autore in materia di proprietà intellettuale

(G.U. 2ª serie speciale n. 16 del 25 febbraio 1993); Raccomandazione del 19 ottobre 1994, relativa agli aspetti giuridici della trasmissione elettronica dei dati (G.U.C.E. n. L 338/98 del 28 dicembre 1994); Direttiva 96/9/CE del 11 marzo 1996, relativa alla tutela giuridica delle banche dati (G.U.C.E. n. L 77 del 27 marzo 1996). Inoltre, in prospettiva *de iure condendo*: Commission of the European Communities, *Green Paper, Copyright and Related Rights in the Information Society*, Brussels, 19 luglio 1995, COM(95) 382 final; Communication from the Commission, *Follow-up to the Green Paper on Copyright and Related Rights in the Information Society*, Brussels 20 novembre 1996, COM(96) 586 final.

Per banca dati, infatti, si intende una raccolta di opere, siano esse letterarie, artistiche, musicali o di altro genere, oppure di materiali quali testi, suoni, immagini, numeri, fatti e dati.

In merito alle banche dati, le fonti normative attualmente esistenti a livello nazionale sono rappresentate dalla L. 675/1996, come modificata dal D.Lgs. 123/97 e dal D.Lgs. 255/97, e dalla L. 676/1996 (attuative, con modifiche, della Direttiva 95/46/CEE), in materia di tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali. Dette normative, incidenti nel merito del potenziale contenuto di un'opera multimediale hanno ad oggetto la tutela di diritti personali quali la *privacy*, il c.d. diritto d'oblio, etc., che, pur esulando dalle questioni relative alla tutela dell'opera multimediale nel suo complesso, possono assumere ampia rilevanza nel momento in cui ci si ponga il problema dell'accettabilità giuridica di alcune delle tecniche di protezione delle opere multimediali attualmente disponibili o in fase di realizzazione¹⁹.

In materia di banche dati, si segnala, inoltre, la ratifica, operata con la L. 29 dicembre 1994, n. 747, dell'art. 10 dell'Uruguay Round Act, in materia di programmi per elaboratore e compilazione di dati. In tale norma si trova, per la prima volta, l'enunciazione del principio di tutelabilità delle banche dati come creazioni intellettuali in quanto la selezione o la disposizione del loro contenuto rappresenti opera d'ingegno.

Salvo le norme precedentemente ricordate, al momento non esistono a livello nazionale altre fonti legislative specifiche per le opere multimediali in sé considerate o in quanto riconducibili alla tipologia delle banche dati.

L'attuale lacuna potrà essere colmata, almeno in parte, con il recepimento da parte dell'Italia della Direttiva 96/9/EC del 11 marzo 1996, concernente la protezione legale delle banche dati.

La Direttiva doveva essere attuata dagli Stati membri, ai sensi dell'art. 16 della medesima, entro il termine del 1° gennaio 1998²⁰.

Dopo alcuni mesi di ritardo, il legislatore nazionale ha provveduto, in data 21 aprile 1998, ad approvare in via definitiva il testo in materia di « disposizioni per l'adempimento di obblighi derivanti dall'appartenenza dell'Italia alle Comunità europee - legge comunitaria 1995-1997 » (nel momento in cui si redige il presente articolo, il testo in questione non è stato promulgato o pubblicato).

¹⁹ Alcune tecniche di « marchiatura » delle opere sono già disponibili, mentre altre, più sofisticate, sono in via di sviluppo nell'ambito di progetti di ricerca finanziati dalla Comunità europea come il progetto CITED (Copyright In Transmitted Electronic Documents) ed il progetto IMPRIMATUR (Intellectual Multimedia Property Rights Model And Terminology for Universal Reference). In merito all'utilizzazione di tali tecniche, alcuni organismi internazionali, tra i quali il Legal Advisory Board (LAB), hanno evidenziato come queste pongano inevitabilmente seri problemi per quanto riguarda la riservatezza

dei dati personali degli utenti. Cfr. Legal Advisory Board, *Reply to the Green Paper on Copyright and related Rights in the Information Society*, <http://www2.echo.lu/legal/en/ipr/reply/reply.html>.

²⁰ In mancanza della normativa nazionale di attuazione il Tribunale di Torino, in una ordinanza del 17 luglio 1997 (ripertata nel sito <http://www.luiss.it/medialaw/doc/italia/or170797.html>), ha ritenuto « fortemente dubbia » la natura *self-executing* della Direttiva 96/9/EC, rimandando ogni discussione sulla possibilità di una sua eventuale applicazione diretta dopo il termine del 1° gennaio 1998.

All'art. 43 della normativa in esame si dà attuazione alla Direttiva 96/6/CE, demandando il Governo, ai sensi dell'art. 1, comma I, ed emanare, entro un anno dall'entrata in vigore della medesima normativa, i decreti legislativi recanti le norme occorrenti per dare specifica attuazione alla Direttiva europea in questione.

Si auspica perciò che i futuri decreti legislativi possano risolvere alcune questioni relative all'individuazione del regime giuridico delle opere multimediali, soprattutto in considerazione dell'esplicito riferimento alla necessaria tutela della struttura della banca dati, delle informazioni in essa contenute e dei programmi di gestione, alle problematiche connesse alla distribuzione in rete, etc.

In attesa, ricordiamo che la Direttiva in parola considera applicabile, seppure con modifiche, la disciplina nazionale in materie di opere d'ingegno, così come già prevede l'art. 10 dell'Uruguay Round Act precedentemente ricordato.

Allo stato, la Direttiva europea, finalizzata alla protezione delle banche dati, è forse destinata a lasciare aperte alcune delle questioni indotte dalla eventuale « non indipendenza » e « non accessibilità individuale » dei dati contenuti in un prodotto multimediale, laddove, viceversa, il suo ambito sembra circoscritto alla « raccolta di opere, di dati o di altri elementi indipendenti, disposti in maniera sistematica o metodica e individualmente accessibili »²¹.

Sull'interpretazione delle locuzioni riportate non rimane che attendere la normativa nazionale di attuazione e le eventuali prime decisioni giurisprudenziali.

5. NORMATIVA ITALIANA COMUNQUE APPLICABILE ALLE OPERE MULTIMEDIALI.

5.1 IN PARTICOLARE IL DIRITTO D'AUTORE.

Protezione delle opere preesistenti « incorporate » nel prodotto multimediale.

Come è noto, la legge fondamentale in materia di diritto d'autore è costituita dalla L. 22 aprile 1941, n. 633, come modificata dalle convenzioni internazionali e dalla Direttive dell'Unione Europea in materia di diritto d'autore e diritti connessi.

L'oggetto della tutela di questa legge è rinvenibile nell'art. 1, I comma, che elenca le seguenti tipologie: la letteratura, la musica, le arti figurative, l'architettura, il teatro, la cinematografia. Ognuna di queste, sebbene disciplinate in parte in modo omogeneo, è altresì fornita di un autonomo e distinto regime giuridico.

Alle tipologie elencate vengono ricondotti anche i programmi per elaboratore in virtù della modifica attuata con il D.Lgs. 518/1992 del 29 dicembre 1992, attuativo della Direttiva 91/250/CEE relativa alla tutela giuri-

²¹ Cfr. Direttiva 96/9/EC, considerando n. 17.

dica dei programmi per elaboratore. Al momento, infatti, ai programmi per elaboratore risulta applicabile, ai sensi dell'art. 1, comma II, L. cit., la disciplina sul diritto d'autore in materia di opere letterarie²².

Anche gli elementi costituenti il c.d. *format* (ossia il *software* di gestione dell'opera multimediale), considerati quali programmi per elaboratore « in quanto tali » rientrano, quindi, nella normativa in esame²³.

È perciò evidente che le diverse parti di opera « incorporate », nella misura in cui fossero già precedentemente riconducibili a lavoro intellettuale creativo, rimangono tutelate dalle disposizioni previste dalla normativa in esame. La L. 633/41 prevede infatti la tutela delle privative poste in favore dell'autore o del suo avente causa — in ipotesi di avvenuta cessione a terzi — in relazione sia all'opera « nel suo insieme », sia « a ciascuna delle sue parti » (art. 19, II comma, L. cit.).

Il realizzatore dell'opera multimediale, il quale intenda utilizzare opere preesistenti o parti di opere preesistenti, deve procedere all'acquisizione dei diritti insistenti sulle singole opere utilizzate, ai sensi di quanto disposto in materia di diritto d'autore dalla L. 633/41.

Quanto fin qui esposto evidenzia, tra l'altro, come la realizzazione del multimedia a partire da singole porzioni di opere preesistenti (cioè nella maggioranza dei casi fino ad ora riscontrabili sul mercato) necessiti di cospicui investimenti economici proprio per l'acquisizione dei diritti insistenti sulle singole parti utilizzate.

L'entità di tali investimenti diviene tanto più elevata in quanto l'opera o la porzione di opera « incorporata » nel multimedia sia, a sua volta, un'opera collettiva (tra cui ricordiamo le opere cinematografiche, specificatamente disciplinate dalla sezione III della L. 633/41).

In caso di impiego di materiale tratto da opere collettive, infatti, il produttore dell'opera multimediale sarà tenuto alla corresponsione di quanto dovuto per i diritti di utilizzazione economica sia all'autore dell'opera collettiva che ai singoli autori delle opere costituenti quest'ultima, ai sensi dell'art. 3 L. cit., con un notevole aggravio degli investimenti economici richiesti. In considerazione dell'entità di detti investimenti, vi è inoltre il rischio di induzione, in questo settore di mercato, a regimi di monopolio di fatto²⁴.

²² Con la scelta effettuata dal legislatore nel D.Lgs. 518/92, per altro in conformità alla citata Direttiva europea, si è posto fine alla diatriba dottrinale e giurisprudenziale circa la configurabilità, per il *software*, di una tutela quale opera d'ingegno (tesi, questa, che ha poi prevalso in ambito europeo), o quale invenzione.

La disciplina del brevetto trova, comunque, in materia un suo spazio. I programmi per elaboratore, infatti, non sono sempre e comunque esclusi dall'ambito di tutela delle invenzioni. Ove questi fossero preposti in via continuativa ed esclusiva alla gestione di « macchine », come accade, ad esempio, nell'ipotesi del *firmware* o dei *drive* di stampanti, se ne dovrebbe ammettere la brevettabilità, ai sensi del R.D. 1127/1939, in quanto applicazioni industriali a carattere materiale.

²³ Con la locuzione « programma per elaboratore in quanto tale » si fa riferimento ai programmi per elaboratore in quanto non fermamente incorporati ad un supporto materiale, come invece nel caso del *firmware*. In ordine alla disciplina applicabile in quest'ultima ipotesi, si rinvia alla nota precedente.

²⁴ Tali regimi di monopolio, indotti dal ridotto numero di soggetti presenti sul mercato in grado di far fronte ai notevoli investimenti economici necessari alla produzione di multimedia, proprio in considerazione dei forti esborsi attualmente richiesti per l'acquisizione dei diritti di utilizzazione economica delle porzioni di opere « incorporate » nel prodotto finale, si pongono certamente in contrasto con le norme antitrust adottate dell'Unione Europea, tra le quali si ricordano gli artt. 85 e 86 del Trat-

Inoltre, più elevato è il numero di soggetti che vantano privative sulle opere utilizzate, maggiore è il pericolo che siano « dimenticati » o che si riveli impossibile contattare alcuni di loro, così che la realizzazione dell'opera multimediale si configura illecita, determinando l'assoggettamento del produttore alle azioni inibitorie tendenti all'interdizione della distribuzione dell'opera o al ritiro della stessa dal mercato, mediante il sequestro delle copie illecitamente prodotte (ex art. 156 L. cit.), oltre che alla potenziale richiesta di distruzione delle copie esistenti o di risarcimento del danno subito (ex art. 158 L. cit.).

In un'ipotesi di questo tipo si è imbattuta la Warner New Media la quale, nel realizzare un'opera multimediale su CD²⁵, aveva deciso di inserirvi anche un frammento musicale tratto dal film *West Side Story*. Ebbene, la Warner New Media, dopo aver rintracciato la compagnia cinematografica, gli autori ed esecutori delle musiche, gli attori e autori del film, ed aver ottenuto i relativi *copyright clearance*²⁶, non ha potuto utilizzare l'opera realizzata in quanto si era « dimenticata » di chiedere il consenso al coreografo, riportando danni economici di notevole entità²⁷.

A questi rischi va altresì incontro il produttore che proceda alla manipolazione della porzione di opera preesistente nell'ipotesi in cui ciò possa configurare una lesione dei diritti morali dell'autore.

L'acquisizione dei diritti di utilizzazione economica, infatti, non esaurisce gli obblighi esistenti in capo al produttore dell'opera multimediale.

In particolare l'autore dell'opera conserva il diritto di rivendicare la paternità dell'opera e di opporsi a qualsiasi deformazione, mutilazione od altra modificazione, ed ogni altro atto a danno dell'opera stessa, che rechi pregiudizio al suo onore o alla sua reputazione (art. 20, I comma, L. cit.).

Il produttore dell'opera multimediale che voglia utilizzare porzioni di opere preesistenti deve perciò procedere: (1) all'acquisizione dei diritti di utilizzazione economica insistenti sulle opere o porzioni di opera che intenda utilizzare, i quali potranno essere nella disponibilità dell'autore o del coautore dell'opera, ossia di terzi nell'ipotesi in cui vi sia stata una precedente cessione a terzi; (2) all'acquisizione del necessario consenso alla manipolazione dell'opera da parte dell'autore della stessa, ai sensi dell'art. 22 L. cit., il quale esclude la possibilità per l'autore che abbia conosciuto ed accettato le modificazioni della propria opera di agire per impedire l'esecuzione o per chiederne la soppressione.

Protezione dell'opera multimediale nel suo insieme.

Prestiamo ora attenzione alle problematiche giuridiche inerenti la fase di realizzazione vera e propria dell'opera multimediale, cominciando dalla ricerca delle norme a tutela dell'opera nel suo insieme.

tato C.E.E. e la Direttiva 90/388/CEE, relativa alla concorrenza nei mercati dei servizi di telecomunicazione (G.U.C.E. n. L 192 del 24 luglio 1990).

²⁵ Opera dal titolo: « Berlin Wall ».

²⁶ In ambito anglosassone, possedere i *copyright clearance* significa vantare il diritto di riproduzione e/o trasmissione e/o diffusione e/o traduzione etc. dell'opera,

in quanto se ne sia ottenuto il relativo permesso dall'autore o da chi detiene i singoli diritti sull'opera medesima.

²⁷ In merito al caso esaminato nel testo, cfr. T. FOREMSKI, *Multimedia in Handeuffs*, Fin Times Ltd, 1993, p. 9; C. SAEZ, *Enforcing Copyrights in the Age of Multimedia*, in Rutgers Computer & Technology Law Journal, vol. 2, 1995, p. 357 ss.

Si è detto che le tipologie indicate dall'art. della L. 633/41 enucleano tutte le possibili parti costituenti l'opera, così che il materiale preesistente incorporato nel multimedia è in genere compreso nella normativa sul diritto d'autore. È altresì evidente che nell'ipotesi di realizzazione dell'opera multimediale senza il ricorso ad opere preesistenti (c.d. creazione *ex nihilo*), ogni singola parte dell'opera, nella misura in cui rappresenti lavoro intellettuale originale, potrà essere tutelata ai sensi di quanto disposto dalla disciplina in materia di diritto d'autore²⁸.

Pur tuttavia, in assenza di una specifica regolamentazione della materia, rimane da risolvere la questione relativa al tipo di opera, tra quelle indicate dal suddetto art. 1 L. cit., rappresentata dal prodotto multimediale nel suo complesso.

La risposta al quesito posto, lungi dall'essere univoca, potrebbe essere ricercata a seconda del tipo di opera multimediale di volta in volta realizzato, così che, ad esempio, la realizzazione ipertestuale di un'enciclopedia, di un manuale o di una qualsiasi altra raccolta di testi, potrebbe configurare un'opera letteraria; una raccolta di fotografie — ove il sistema multimediale si limiti alla sua gestione — sarebbe riconducibile all'opera fotografica, e così via.

Più seri problemi pone invece l'operazione di inserimento del prodotto multimediale in una delle categorie conosciute dal diritto d'autore nel caso in cui in esso siano contestualmente raccolti e gestiti filmati, immagini, testi, suoni e quant'altro possa comunque essere reso in forma digitale.

In quest'ultima ipotesi, varie teorie sono state avanzate.

Tra queste si sta facendo strada, soprattutto negli Stati Uniti, quella tendente a comprendere l'opera multimediale tra le opere cinematografiche²⁹. Queste ultime rappresentano infatti la tipologia di opera più complessa tra quelle riconosciute dal legislatore. L'opera cinematografica, che appartiene alla categoria delle opere collettive, è infatti costituita da più opere o parti di opere autonome di tipo diverso, quali parti musicali, immagini, testi, etc.

Il maggiore limite a questa linea interpretativa è costituito dall'evidenza che nessuna delle categorie indicate dalla L. 633/41 è da sola in grado di comprendere l'intera gamma delle porzioni di opere potenzialmente incorporabili nel prodotto multimediale. Neppure la riconduzione dell'opera multimediale al genere delle opere cinematografiche consente, ad esempio, la contestuale tutela del contenuto del multimedia e del suo *software* gestionale. Quest'ultimo sarebbe, infatti, destinato a ricevere diversa ed autonoma protezione giuridica attraverso l'applicazione della normativa in materia di programmi per elaboratore, così inducendo notevoli discrasie applicative soprattutto in considerazione del diverso regime giuridico cui la L. 633/41 sottopone le diverse tipologie di opere.

A questa teoria si affianca quella tendente a ricondurre il prodotto multimediale tra le opere letterarie³⁰.

²⁸ L. DAFFARRA, A. D'ADDIO, *op. cit.*; M.A. FISCHER, (in collaboration with) J.H. STEVEN, D. WOLF, *op. cit.*; A. WILLIAMS, D. CALOW, A. LEE, *op. cit.*, p. 35 ss.

²⁹ Per un'ampia panoramica su questo

argomento, v. C. SAEZ, *op. cit.*; E. SCHLACHER, *op. cit.*; A. WILLIAMS, D. CALOW, A. LEE, *op. cit.*

³⁰ Cfr. L. DAFFARRA, A. D'ADDIO, *op. cit.*

Con un'operazione logica simile a quella effettuata allorché si sono compresi in detto ambito i programmi per elaboratore, l'opera multimediale può essere considerata come un insieme di dati omogenei, « scritti » in forma digitale, aventi come destinatario diretto un soggetto umano, il quale ne fruisce dopo che il microprocessore, o comunque il sistema di lettura dell'opera, ne ha « decodificato » il contenuto.

La forma di opera letteraria è quindi dovuta, in ultima analisi, proprio alla digitalizzazione delle informazioni e dei dati che sono entrati a far parte del multimedia, a prescindere sia dalla forma originale delle opere e delle porzioni di opere « incorporate », sia dalla forma che queste acquisiscono nel momento in cui vengono fruiti.

Al momento non è comunque ravvisabile un'unicità di orientamenti, per cui sarà particolarmente interessante esaminare i futuri orientamenti giurisprudenziali in materia³¹.

Sembra comunque preferibile l'ultimo degli orientamenti illustrati. Posto, infatti, che il *software* di gestione del prodotto multimediale sembra dover rimanere escluso dall'ambito di tutela del contenuto informativo del multimedia (almeno in questa prima fase dove la normativa esistente si occupa tutt'al più di banche dati e perciò della disposizione o tipologia del contenuto « informativo » del prodotto multimediale) e che allo stesso vengono in linea di massima applicate le norme in materia di programmi per elaboratore che lo riconducono alle opere letterarie, considerare anche il contenuto dell'opera multimediale come « letterario » determina, quanto meno, un'omogeneità di trattamento giuridico tra il contenuto informativo e il *software* gestionale del multimedia.

A quanto fin qui esposto, occorre aggiungere qualche considerazione in ordine alla necessità di qualificare le opere multimediali come opere collettive (artt. 3 e 4 L. cit.) o come opere comuni a più autori (art. 10 L. cit.).

Ai sensi della citata normativa, è da considerarsi « opera collettiva » quella che risulta dalla riunione di creazioni letterarie, scientifiche o artistiche autonome, scelte e coordinate per un determinato fine da chi l'ha organizzata e diretta, e che può perciò vantare un diritto d'autore relativamente all'idea ed alla realizzazione di tale attività organizzatrice; mentre i creatori delle singole opere o parti di opere conservano il proprio diritto d'autore su di esse.

È « opera comune » quella creazione scientifica, letteraria o artistica, costituente un tutto organico, in cui non sia dato distinguere e scindere il contributo di attività dell'uno e dell'altro dei coautori³².

Date queste definizioni ci si rende facilmente conto come non sia possibile dare una risposta univoca al quesito precedentemente posto.

Nella maggior parte dei casi, infatti, è individuabile un certo numero — limitato — di soggetti i quali predispongono l'opera coordinandone il contenuto ad un determinato fine, mentre il materiale raccolto sarà spesso realizzato da altri soggetti. In queste ipotesi l'opera si configura certamente

³¹ Per il momento si segnala, in materia di banche dati, la Sent. Pretura di Roma, 14 dicembre 1989 (pubblicata in questa *Rivista*, 1990, p. 219).

³² Sulla distinzione esistente tra le ca-

tegorie di opere collettive e opere comuni esiste, già da tempo, un chiaro orientamento giurisprudenziale. Per tutte v.: Cass. 8 luglio 1943, n. 1752, in *Foro it.*, 1943, I, 810.

come « opera collettiva », così che i soggetti ideatori e coordinatori del prodotto finale potranno vantare un autonomo diritto d'autore relativamente all'idea ed alla realizzazione di tale attività organizzatrice, ai sensi dell'art. 7 L. cit., senza pregiudizio per i diritti vantati dai creatori delle singole opere o parti di opere « incorporate ».

Ciononostante rimangono almeno due quesiti da risolvere:

a) cosa succede quando l'opera è realizzata almeno in parte con il contributo « indistinguibile e inscindibile » di diverse decine di autori sparsi in tutto il mondo (ipotesi di creazione *on line* dell'opera multimediale)?

b) come si configura il diritto d'autore nell'ipotesi in cui l'attività di coordinamento ed organizzazione del materiale sia di fatto svolta dal computer per mezzo di programmi applicativi all'uopo predisposti?

In ordine al primo dei quesiti posti, sembra che allo stato attuale, in mancanza di normativa *ad hoc*, non resti che propendere per l'applicazione delle norme concernenti l'opera comune, almeno in relazione a quelle parti dell'opera in cui il contributo dei vari soggetti costituisca un tutt'uno inscindibile o indistinguibile.

In merito, se alquanto semplice, ancorché obbligata, può dirsi la scelta interpretativa operata, molte difficoltà sorgono nella fase applicativa della citata normativa.

Le ipotesi di creazione *on line* delle opere multimediali, rappresentate dalla realizzazione dell'opera con la raccolta di singoli contributi per il tramite della loro trasmissione via rete, possono veder coinvolti, in casi estremi, configurabili dall'utilizzo di sistemi aperti, un numero potenzialmente illimitato di soggetti dislocati in tutto il mondo.

Una prima riflessione in ordine ad ipotesi come queste (tutt'altro che inverosimili con l'attuale diffusione delle reti telematiche) si impone in merito alla titolarità dei diritti esclusivi attribuibili agli autori.

In proposito si deve ricordare che mentre i c.d. diritti patrimoniali legati alla realizzazione dell'opera comune, disciplinati (ex art. 10 L. cit.) dalle regole sulla comunione, possono essere ceduti *ex ante* a chi organizza l'opera, i diritti morali possono sempre essere esercitati individualmente e, in quanto tali, sono incredibili e irrinunciabili, salva l'applicazione dell'art. 22, II comma, L. cit., di cui si è precedentemente detto.

La possibilità di operare delle modifiche o delle trasposizioni in nuove opere dei prodotti multimediali così costituiti risulta quindi molto ostacolata: sia per i limiti che ognuno dei creatori può legittimamente opporre alle manipolazioni successive, sia in considerazione del numero dei coautori (che, si è detto, può essere veramente molto elevato). Inoltre, nei casi da ultimo esaminati, cui debbono aggiungersi tutti quelli in cui la creazione dell'opera o delle sue parti sia realizzata con l'intervento di soggetti appartenenti a Stati diversi, occorre individuare quale legge nazionale risulti di fatto applicabile.

Fortunatamente in materia di diritto d'autore esistono già da tempo delle Convenzioni internazionali (tra le quali, *in primis*, si ricorda la Convenzione di Berna — recepita con L. 399/1978) che hanno indotto l'emanazione di normative nazionali uniformi.

Ciononostante alcuni problemi, per ora senza soluzione, possono ravvisarsi in ipotesi di realizzazione dell'opera multimediale in rete e di contestuale disponibilità *on line* della stessa. La Convenzione di Berna, infatti, riserva al luogo della prima pubblicazione un'importanza decisiva in ordine alla determinazione della legge nazionale applicabile; mentre la dispo-

nibilità in linea dell'opera renderebbe inconsistente ogni riferimento ad ambiti territorialmente delimitati.

In proposito, una prima tendenza operativa è rinvenibile almeno a livello di Unione Europea, la quale, chiamata ad assumere posizione in materia di applicazione delle norme nazionali concernenti il diritto d'autore e i diritti connessi in ipotesi di radio diffusione via satellite e di trasmissione via cavo, ha adottato il principio del Paese di origine.

Già nella Direttiva 93/83/EC del 27 settembre 1993³³ l'Unione Europea è addivenuta all'enunciazione del suddetto principio, considerato: che la diffusione dei programmi oltre frontiera nella Comunità, effettuate in particolare via satellite e via cavo, è ancora ostacolata sia dalle differenze che sussistono fra le leggi nazionali sul diritto d'autore che da alcune incertezze sul piano giuridico; che i titolari dei diritti sono quindi esposti al rischio che le loro opere vengano utilizzate senza la corresponsione di alcun compenso o che ne venga bloccata l'utilizzazione in alcuni Stati membri ad opera di singoli titolari di diritti esclusivi³⁴; che l'incertezza giuridica esistente in relazione ai diritti da acquisire dovrà essere eliminata attraverso la definizione del concetto di « comunicazione al pubblico »³⁵. Proprio al concetto di « comunicazione al pubblico » sembra per altro riconducibile la « pubblicazione » così come intesa nella Convenzione di Berna.

In virtù del principio del Paese di origine diviene applicabile in via esclusiva la normativa sul diritto d'autore e diritti connessi in vigore nello Stato in cui ha luogo l'atto iniziale della comunicazione, ossia esclusivamente nel momento e nello Stato membro in cui i segnali sono immessi in una catena ininterrotta di comunicazione.

Applicando il medesimo principio della trasmissione via rete, nell'ipotesi di creazione *on line* di un'opera multimediale, contestualmente disponibile (nel senso di « comunicata » o « pubblicata ») in linea, la disciplina applicabile all'opera nel suo complesso³⁶ risulta essere quella dello Stato ove esiste il *server* contenente il *software* di gestione dei dati raccolti, ovvero dove ha avuto inizio la raccolta delle porzioni di opere da coordinare e « incorporare » nel multimedia.

Viceversa, le singole porzioni dell'opera, provenienti dai diversi soggetti dislocati sulla rete, rimangono disciplinate distintamente: ad esse, infatti, sono applicabili le normative in vigore negli Stati dove ha avuto inizio la comunicazione, ossia dove le stesse sono state immesse per la prima volta nel circuito telematico.

Non si può per altro dimenticare che il principio del Paese di origine, enunciato in una Direttiva dell'Unione Europea, non può trovare applicazione nelle comunicazioni con i Paesi terzi (limite che, vista la dimensione

³³ La Direttiva 93/83/EC del 27 settembre 1993 (O.J. L. 248, 6 ottobre 1993) ha avuto ad oggetto il coordinamento di alcune norme in materia di diritto d'autore e diritti connessi applicabili alla radiodiffusione via satellite e alla trasmissione via cavo.

³⁴ Cfr. Direttiva 93/83/EC, considerando n. 5.

³⁵ Cfr. Direttiva 93/83/EC, considerando n. 14.

³⁶ Nell'ipotesi esaminata ci si prefigge di rinvenire la normativa applicabile all'opera multimediale nel suo complesso nel caso in cui alla sua creazione abbiano partecipato più soggetti appartenenti a Stati diversi. Altra cosa è rinvenire la disciplina applicabile alle singole porzioni che detti soggetti inviano al *server* contenente il *software* di gestione. Di tale ultima ipotesi si parla nel testo al capoverso successivo.

« mondiale » delle attuali reti di telecomunicazione, prima tra tutte Internet, determina, di fatto, un notevole limite all'efficacia del principio stesso).

Del tutto senza risposta sembra dover rimanere, viceversa, il secondo dei quesiti che ci siamo precedentemente posti, in ordine alla paternità dell'opera realizzata da sistemi *software*.

Nel recepire ed attuare la Direttiva 91/250/CEE, relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore, infatti, l'Italia non ha contemplato alcuna norma atta a configurare la titolarità del diritto d'autore nell'ipotesi in cui l'attività di coordinamento delle singole frazioni d'opera non sia svolta da un soggetto umano ma da un programma per elaboratore.

In tal caso solo con un'interpretazione estensiva della norma concernete le opere collettive, e cioè ravvisando gli estremi del coordinamento e scelta del materiale nella realizzazione del programma in grado di costruire autonomamente l'opera multimediale, può desumersi la titolarità del diritto d'autore (*ex art. 7 della L. 633/41*) in capo a colui che ha realizzato il suddetto *software*, salva, per altro, la possibilità di predisporre una clausola contrattuale specifica tra i vari autori.

D'altro lato, nell'ipotesi in cui il programma preposto alla « costruzione » del multimedia si limiti all'assemblaggio delle singole porzioni di opere provenienti dai diversi autori, senza che intervenga una vera e propria attività di « organizzazione e coordinamento » degli apporti pervenuti, non potendosi ravvisare gli estremi necessari all'applicazione della disciplina sulle opere collettive, è, forse, preferibile ricondurre il prodotto realizzato nell'ambito delle opere comuni, riconoscendo il diritto d'autore in capo a tutti i soggetti che hanno partecipato, a vario titolo e con contributi distinti, alla sua realizzazione.

5.2 ALTRE FORME DI TUTELA APPLICABILE (CENNI).

In conclusione si reputa opportuno accennare, seppure brevemente, alla possibilità che al prodotto multimediale, o ad alcune delle sue parti, venga accordata una tutela anche mediante l'applicazione della disciplina sul brevetto (R.D. 29 giugno 1939, n. 1127 e successive modifiche), ossia come invenzione³⁷.

In proposito ricordiamo quegli orientamenti tendenti a riconoscere la brevettabilità del *software* utilizzato in via continuativa ed esclusiva per la gestione e il funzionamento di « macchine », il quale soddisferebbe, in tal modo, i requisiti di industrialità e di materialità richiesti dalla normativa in esame.

Tale orientamento potrebbe risultare decisivo in ordine alla brevettabilità degli elementi costituenti il c.d. *format*, in quanto *software* di gestione del prodotto multimediale (ed ammesso che si ritenesse soddisfatto il requisito della materialità nell'incorporazione di detto *software* nel prodotto

³⁷ In considerazione delle problematiche relative all'applicabilità della normativa in materia di brevetto alle opere multi-

mediali, si rinvia ad un successivo lavoro in corso di redazione.

multimediale realizzato) e, soprattutto, dei programmi applicativi predisposti all'attività di coordinamento ed organizzazione del materiale « incorporato » nell'opera multimediale.

In quest'ultimo caso, essendo il *software* predisposto per la « costruzione » dell'opera multimediale assume indubbiamente intrinseci caratteri di materialità e di industrialità, al pari, ad esempio, di quello sviluppato per la gestione di apparecchiature per la stampa³⁸ e di cui non si stenta a riconoscere, sia a livello europeo che, ancora più marcatamente, negli USA, la brevettabilità³⁹.

³⁸ Si fa riferimento, ad esempio, al *software* di gestione dei *drive* di stampa.

³⁹ Cfr. NII Task Force, *op. cit.*