

**TRIBUNALE MONZA
(ORDINANZA)**
19 GENNAIO 1995
GIUDICE DESIGNATO: CELLA
PARTI: GRUPPO EDITORIALE
BRAMANTE S.R.L.

(Avv. Bernardini de Pace)

JACKSON LIBRI S.R.L.

(Avv. Becciani)

**Beni informatici •
Videogiochi • Esclusiva di
utilizzo economica •
Misure cautelari • Tutela ai
sensi della legge 518/1992**
*I diritti di esclusiva sui video-
giochi sono tutelabili ai sensi de-
gli artt. 700 cod. proc. civ. e*
*155 della LDA, in forza del de-
creto delegato n. 518/92, che
estende ai programmi per elab-
oratore la tutela prevista per
le opere d'ingegno.*

S VOLGIMENTO DEL PROCESSO. — Con ricorso ex artt. 156 e 161 LDA e 700 c.p.c. la Gruppo Editoriale Bramante s.r.l. conveniva in giudizio la Jackson Libri s.r.l. chiedendo che il Magistrato designato dal Presidente del Tribunale di Monza, con decreto motivato *inaudita altera parte*, in considerazione dei gravi danni economici e di immagine derivanti, inibisse alla Jackson Libri ogni forma di promozione e pubblicizzazione, nonché la commercializzazione, la distribuzione e la vendita a qualsivoglia soggetto del videogioco MIG 29; ordinasse alla stessa di ritirare ogni copia del videogioco in questione; gli ordinasse di provvedere a far pubblicare, a proprie spese, e a cura della ricorrente, su almeno quattro quotidiani di diffusione nazionale, per almeno due volte, un comunicato idoneo alla chiarificazione e rettifica in ordine ai fatti di causa, secondo le indicazioni del giudice; ordinasse alla Jackson Libri di distruggere tutte le copie del videogioco MIG 29; disponesse, ex art. 161 LDA, il sequestro di ogni copia del videogioco MIG 29 in tutto il territorio italiano ed anche presso terzi; adottasse ogni altra misura utile ad assicurare gli effetti della decisione d'urgenza e della emananda decisione di merito.

A fondamento delle sue richieste la Gruppo Editoriale Bramante assumeva che: nell'autunno del 1994 la Jackson Libri aveva posto in vendita la serie di videogiochi « Futura games » al prezzo di L. 19.900 e nel novembre del 1994 la Gruppo Bramante pubblicava la serie concorrente « Supergames » al prezzo di L. 16.900. In data 28 novembre 1994 Bramante stipulava con la Domark un contratto d'acquisto di 4 videogiochi, tra i quali MIG 29; tale contratto prevedeva, a favore di Bramante, la cessione del diritto esclusivo, per 24 mesi, da parte di Domark (titolare del copyright) di produrre, distribuire e vendere in Italia i 4 videogiochi. Nel dicembre del 1994 Jackson Libri pubblicava una nuova serie di videogiochi denominata « Big games », al prezzo ribassato di L. 16.900, tra i quali compariva anche il videogioco MIG 29. Bramante ingiungeva a Jackson Libri, a mezzo di lettere raccomandate, di interrompere ogni genere di distribuzione del videogioco MIG 29, nonché di richiamare tutte le copie dello stesso già distribuite; si iniziava, così, una « schermaglia legale » che non produceva alcun risultato utile.

La Jackson Libri si costituiva in giudizio contestando, in primo luogo, la carenza di legittimazione attiva del Gruppo Bramante in base alla mancanza della sottoscrizione di una delle parti e della carenza di data certa nella scrittura prodotta, che tra l'altro era redatta, in violazione all'art. 122 cod. proc. civ., esclusivamente in lingua inglese senza la contestuale traduzione asseverata. La Jackson, inoltre, dichiarava di aver acquistato dalla Ocean Media Limited, con contratto dell'1 gennaio 1994, il diritto di

utilizzo del videogioco MIG 29 e che, subito dopo le prime contestazioni del ricorrente, aveva sollecitato la Ocean Media a fornire tutte le spiegazioni del caso e aveva, *sua sponte*, dato istruzioni alla società di distribuzione dei videogiochi d'interrompere la distribuzione del videogioco MIG 29.

MOTIVI DELLA DECISIONE. — « Il giudice designato sciogliendo la riserva che precede, rilevato che la s.r.l. Gruppo Editoriale Bramante ha proposto ricorso ex art. 700 cod. proc. civ. e artt. 156 e 161 LDA nei confronti della Jackson Libri s.r.l., lamentando che quest'ultima avrebbe pubblicato e diffuso nell'ambito della serie denominata « Big Games » un videogioco nominato « MIG 29 » con copyright « Domark Group Limited », in relazione al quale il diritto di produzione, distribuzione e vendita in Italia competerebbe ad essa ricorrente, in forza di licenza concessale dalla stessa Domark e che pertanto le sarebbe stato arrecato un grave danno sia in termine economici, sia in termini di immagine; che la resistente si è costituita contestando la legittimazione di controparte, in quanto fondata su un contratto privo di data certa, sostenendo il proprio buon diritto a produrre e diffondere il videogioco MIG 29, basato su un contratto con la Ocean Media Limited, sostenendo comunque che difetterebbe il requisito del *periculum in mora* e, in via subordinata, chiedendo imporsi cauzione a carico della ricorrente, per il caso di accoglimento delle sue istanze, ed autorizzarsi la chiamata in garanzia della *dante causa* Ocean Media limited; ritenuto che sussistono i presupposti per i provvedimenti richiesti: infatti, quanto al *fumus boni juris*, la ricorrente ha dimostrato di essere l'esclusiva titolare del diritto di produrre e vendere in Italia il videogioco MIG 29 con copyright Domark Group Limited, in forza di contratto che la autorizza ad agire giudizialmente contro ogni abusivo produttore o distributore dello stesso videogioco; in proposito le contestazioni della resistente non appaiono convincenti, posto che il contratto è stato prodotto anche nella versione italiana con traduzione asseverata e che, quanto alla data dello stesso, la sua anteriorità rispetto all'iniziativa commerciale di Jackson non risulta seriamente contestata da quest'ultima, tant'è che la stessa ha disposto spontaneamente il ritiro degli esemplari del videogioco in contestazione; quanto all'asserito diritto che Jackson ripeterebbe dalla propria *dante causa* Ocean, non è contestato che per essere opponibile alla ricorrente lo stesso deve provenire dalla Domark, la quale asserisce espressamente che ogni rapporto con la Ocean si è estinto in data 1 settembre 1994; quanto al *periculum in mora*, è evidente che in un mercato caratterizzato dalla continua offerta di prodotti nuovi, la previa illegittima diffusione del MIG 29 da parte di Jackson priverebbe la ricorrente del vantaggio della novità, le sottrarrebbe comunque una fetta di mercato e creerebbe una situazione di confusione che comprometterebbe l'iniziativa editoriale e la stessa immagine della ricorrente; che non sembra sufficiente a scongiurare tali pericoli la spontanea iniziativa della resistente di cui si ignora l'effettiva esecuzione e che comunque appare contraddetta dalla sua linea difensiva, fondata tra l'altro, sulla asserita legittimità della sua attività di produzione e vendita; visto l'art. 161 LDA e ritenutane l'applicabilità alla specie, in forza di decreto delegato n. 518/1992 che estende ai programmi per elaborare la tutela prevista per le opere dell'ingegno; ritenuto pertanto che, oltre all'inibitoria da ulteriori comportamenti illegittimi e all'ordine alla resistente di ritirare dal commercio gli esemplari del videogioco, può essere anche disposto il sequestro di questi ultimi sia presso la Jackson sia presso il distributore Sodip e presso i distributori locali incaricati da Sodip (non, invece,

presso le edicole o altri terzi di cui devono essere tutelati i diritti di acquirenti in buona fede) con nomina della stessa Jackson quale custode; ritenute altresì applicabili anche le regole di competenza e processuali di cui alla legge n. 353/1990 in materia di provvedimenti cautelari; ritenuto, infine, che ai fini di assicurare la tutela dell'immagine della ricorrente appare opportuno disporre altresì la pubblicazione della parte dispositiva del presente provvedimento per una volta sui seguenti giornali: « Corriere della sera », « Sole 24 ore », « Prima comunicazione », « Azienda edicola » e « Topolino »; ritenuto, infine, che non appare opportuno in questa fase d'urgenza l'estensione del contraddittorio a scopo di garanzia alla *dante causa* della resistente e che neppure sembra necessario, valutata ogni circostanza a sostegno della linea difensiva della resistente, subordinare a cauzione i provvedimenti richiesti; v. l'art. 669-*octies* cod. proc. civ. e ritenuto pertanto che deve essere concesso termine di 30 giorni per l'instaurazione del giudizio di merito.

P.Q.M. — Il giudice designato 1) inibisce a Jackson Libri, con sede in Cinisello Balsamo Via XXV Aprile, 23, ogni forma di pubblicizzazione, distribuzione e vendita del videogioco MIG 29; 2) ordina a Jackson Libri di ritirare dal commercio entro 8 giorni dalla comunicazione del presente provvedimento gli esemplari già distribuiti del videogioco di cui al punto 1); 3) dispone il sequestro delle copie di detto gioco presso Jackson Libri, presso il distributore Sodip e presso i distributori locali incaricati da Sodip, nominando custode dei beni sequestrati la resistente; 4) dispone la pubblicazione del presente dispositivo a cura della ricorrente ed a spese della resistente per una volta sola sui seguenti giornali: « Corriere della sera », « Sole 24 ore », « Prima comunicazione », « Azienda edicola » e « Topolino »; 5) concede termine di 30 giorni dalla comunicazione della presente ordinanza per l'instaurazione del giudizio di merito ».

RICHIAMI DI DOTTRINA E GIURISPRUDENZA

Come è noto il veloce sviluppo dell'informatica ha determinato la nascita di nuovi beni, che nella società moderna hanno conquistato un ruolo ed un'importanza di primo piano: i beni informatici. Sin dal loro primo apparire tali beni hanno provocato un acceso dibattito sulla loro natura: da un lato non poteva dubitarsi che i beni informatici fossero creazioni intellettuali, dall'altro si era incerti se considerarli opere d'ingegno o invenzioni.

La decisione in commento si pone sul solco di quella tesi ormai consacrata a livello legislativo, ma non del tutto condivisa a livello teorico-dottrinale, che considera i programmi per elaboratori, e di conseguenza i videogiochi che ne sono un'applicazione, come opere d'ingegno tutelabili in base alle regole della Legge sul diritto d'autore (legge 633/41).

Il paese che per primo ha risolto la questione della tutela dei programmi per elaboratore, considerandoli opere dell'ingegno e non invenzioni, perché privi dei necessari requisiti di novità ed originalità, sono stati gli Stati Uniti d'America con il c.d. « Computer Software Copyright Act » del 12 dicembre 1980 che prevedeva la registrabilità dei programmi. In particolare negli USA si ritenne che i programmi per elaboratore potessero essere qualificati come « literary works » e protetti con le norme in tema di copy-

right secondo un indirizzo di pensiero al quale fu dato il nome di « copyright approach »: (cfr. E. GIANNANTONIO, *Manuale di diritto dell'informatica*, Padova, 1994, p. 101).

In seguito, numerosi paesi hanno seguito la stessa via segnata dagli USA emanando delle leggi a tutela dei diritti dei programmi per elaboratore: Repubblica Federale Tedesca (legge 24 giugno 1985), Francia (legge 3 luglio 1985), Regno Unito (legge 16 luglio 1985), ...; altri, invece, stanno studiando proposte legislative in materia; Irlanda, Portogallo, Belgio, Lussemburgo, Danimarca, Olanda (per un'estesa panoramica si veda: R. RINALDI, *La tutela del software nel d.lgs. n. 518/1992*, in questa *Rivista*, 1994, pp. 260-261. Il testo delle leggi ed un ampio commento è contenuto nell'opera di V. ZENO ZENCOVICH, *Le leggi sulla tutela dei programmi per elaboratore in Italia e nel mondo*, Padova, 1993).

Per quanto riguarda l'Italia, prima della legge 518/1992, nonostante la mancanza di una normativa specifica, il problema della tutela del software era stato affrontato esclusivamente sotto il profilo giurisprudenziale. In sostanza, la lacuna della legge veniva colmata dai giudici utilizzando in via analogica la disciplina per la tutela del diritto d'autore.

In particolare, in un primo momento la questione era stata esaminata e risolta in modo contrastante proprio con riferimento al fenomeno nuovo dei videogames (cfr. *Commentario breve alla legislazione sulla proprietà industriale e intellettuale*, a cura di G. Cian e A. Trabucchi, *Art. 1 LDA*, Padova, 1987, 447). Questi venivano tutelati giudiziariamente come se fossero dei « cartoni animati », in seguito, invece, come un vero e proprio tipo di « opera cinematografica » espressa in due tempi: l'uno ripetitivo e prevedibile, l'altro variabile ed aperto, influenzabile dall'intervento esterno del giocatore. In giurisprudenza negano che i videogiochi possano essere oggetto di diritto d'autore: Pretura Torino, 25 maggio 1982, in *Foro it. Rep.* 1984, voce *Concorrenza*, n. 114; Pretura Milano, 1 giugno 1982, in *Foro it.*, 1983, II, c. 389, con nota di PAGANELLI; Pretura Padova, 15 dicembre 1983, in questa *Rivista*, 1985, con nota di FIGONE; Pretura Napoli, 5 febbraio 1985, 25 febbraio 1985 e 6 giugno 1985, in *Riv. dir. ind.*, 1986, II, 69: quest'ultima sentenza è stata poi riformata da Cass. 24 novembre 1986, in *Foro it.*, 1987, II, 289, che ha confermato la soluzione adottata da una parte della giurisprudenza di merito, secondo cui il software è suscettibile di protezione, anche penale, ai sensi della legge sul diritto d'autore; Pretura Bologna, 24 aprile 1986, in *Foro it.*, 1986, II, c. 515. In senso contrario, e cioè a favore dell'applicabilità al software della legge sul diritto d'autore: Pretura Ravenna, 21 luglio 1983, in questa *Rivista*, 1987, 711; Tribunale Torino, 17 ottobre 1983, in *Riv. dir. ind.*, 1983, II, 479, con nota di SENA e *Dir. aut.*, 1984, 57, con nota di FRIGNANI; Pretura Pisa, 11 aprile 1984, in *Foro it. Rep.* 1984, voce *Diritti d'autore* n. 36; Pretura Genova, 3 maggio 1985, in *Telematica e diritto*, 1986, II, 461; Pretura Milano, 18 ottobre 1985, in *Corriere giur.* 1986, 186; Pretura Milano, 28 settembre 1987, in questa *Rivista*, 1988, 499; Pretura Roma, 5 dicembre 1987, in *Riv. pen. economia*, 1989, 56, con nota di PASTORE; Pretura Roma, 22 maggio 1992, in *Dir. Aut.*, 1993, 121, con nota di FIORINO.

Non mancano, tuttavia, decisioni anche recenti in senso del tutto contrario: si veda tra le altre Trib. Milano, 20 giugno 1988, in questa *Rivista*, 1988, 878, la quale afferma che « costituisce concorrenza sleale per confusione la riproduzione e la commercializzazione di videogiochi plagiati », senza far riferimento alcuno alla tutela ex LDA.

Ad ogni modo, i giudici di merito avevano limitato l'applicazione analogica delle norme a tutela dei diritti d'autore esclusivamente al profilo civilistico, era cioè esclusa la possibilità di configurare l'infrazione come « reato », con la conseguente impossibilità di applicare le sanzioni penali di cui all'art. 171 legge 633/1941. A tal proposito, degna di nota è la sentenza della Pretura di Monza, 26 luglio 1985 che considera, appunto, il software come opera dell'ingegno ai soli fini civili e non a quelli penali. Più precisamente secondo il Pretore di Monza: « *la copia pedissequa di un programma per elaboratore elettronico, in particolare del sistema operativo di quest'ultimo, non è sanzionabile penalmente perché il fatto non è previsto dalla legge come reato in quanto mentre in materia civile è ammessa un'interpretazione analogica che permette di considerare il software opera dell'ingegno anche al di fuori dell'elencazione contenuta negli artt. 1 e 2 LDA, ciò non è ammesso in sede penale* ».

Oggi, invece, la legge 518/1992 prevede espressamente, a tutela del software, oltre che un meccanismo di registrazione alla SIAE e l'estensione delle misure cautelari previste dalla legge sul diritto d'autore (artt. 156 ss.), anche l'applicazione delle difese e sanzioni penali di cui agli artt. 171 ss. LDA.

Tuttavia, secondo Pret. Roma, 4 luglio 1988, in questa *Rivista*, 1988, 889, l'applicazione delle misure cautelari specifiche, previste dalla legge sul diritto d'autore, non rende impraticabile il ricorso alla tutela atipica e residuale di cui all'art. 700 c.p.c. ogni qualvolta la misura richiesta non rientri tra quelle espressamente previste (nella specie, l'inibizione della contraffazione e vendita di programmi per computer).

Inoltre, l'applicabilità al software della LDA non esclude, neanche, il ricorso alle norme sulla concorrenza sleale: (cfr.: P. TAMBURINI - A. STRACUZZI, nota a Trib. Ferrara, 2 marzo 1989, in questa *Rivista*, 1991, 943; *contra*: BONASI-BENUCCI, *Clausola di esclusiva*, in *Enc. dir.*, XV, Milano, 1966, 377).

Anche in Dottrina vi sono opinioni discordanti in materia: tra gli autori favorevoli all'inclusione dei programmi per elaboratore tra le opere d'ingegno e alla loro tutela mediante il diritto d'autore, si veda: G. SANTINI, *La tutela giuridica della programmazione elettronica*, in *Giur. it.*, 1968, IV, 225; G. SENA, *Software: problemi di definizione e protezione giuridica*, in *Riv. dir. ind.*, 1983, II, 479; C. ROSSELLO, *La tutela giuridica del software nei primi orientamenti giurisprudenziali italiani*, in questa *Rivista*, 1985, 103; C. CIAMPI, *La proteggibilità dei programmi elettronici e dei relativi manuali applicativi quali opere dell'ingegno di carattere creativo*, in questa *Rivista*, 1985, 103; C. CIAMPI, *La proteggibilità dei programmi elettronici e dei relativi manuali applicativi quali opere dell'ingegno di carattere creativo*, in questa *Rivista*, 1985, II, 258; *contra*: E. GIANNANTONIO, *op. cit.*, 105. Per quest'ultimo, *op. cit.*, 99, probabilmente c'è un assurdo di base che consiste nel voler a tutti i costi inserire i beni informatici o tra le opere d'ingegno o tra le invenzioni, e ciò conduce inevitabilmente, qualunque sia la scelta che si effettui, ad una forzatura, dato che i programmi per elaboratore ed i videogames, che ne sono un'espressione cinematografica (immagini in movimento), sono una cosa diversa sia dalle prime che dalle seconde. « *L'ordinamento giuridico non delimita rigidamente la nozione di creazione intellettuale, ma rinvia alla coscienza sociale del momento storico: opera dell'ingegno tutelata dalla legge è quella che la coscienza sociale di un determinato momento storico ritiene opera espressiva e originale e degna di tutela (può sostenersi la natura letteraria*

delle formule matematiche che sottostanno ai software?); invenzione è quella che secondo il criterio del tecnico medio di un determinato momento storico ha dato luogo a un risultato originale e inatteso (sono invenzioni le istruzioni per far funzionare un oggetto esistente?) ».

Altri, invece, considerano i software appartenenti ontologicamente alla categoria delle invenzioni, tutelabili, quindi, tramite la legge sui brevetti. Tra i sostenitori della tutela brevettuale si ricorderanno: E. LUZZATTO, *Una norma di legge francese da non imitare*, in *Riv. dir. ind.*, 1968, I, 297; G. GHIDINI, *I programmi per computer fra brevetto e diritto d'autore*, in *Giur. comm.*, 1984, I, 251; R. BORRUSO, *L'algoritmo per computer e la sua brevettabilità*, in questa *Rivista*, 1987, 75; D. MESSINETTI, *Beni immateriali*, in *Enc. giur.*, Roma, 1988, 9; G. FLORIDIA, *La protezione giuridica del software nel sistema delle esclusive sulle creazioni intellettuali*, in questa *Rivista*, 1989, 71. Quest'ultimo, *op. cit.*, 82-83, sostiene, inoltre, che: « il punto essenziale della distinzione tra videogiochi e film sta, oltre che nella mancanza di matrice artistica nei primi, anche nel diverso tipo di fruizione che l'utente pratica delle opere in questione: mentre un film è suscettibile di fruizione contemplativa che si traduce in una partecipazione intellettuale dell'utente al messaggio trasmessogli, un videogioco consente all'utente una fruizione attiva, permettendogli di condizionare lo svolgimento del gioco e traducendosi in una prova di abilità ».

A chiudere, almeno formalmente, un dibattito ventennale e a sgombrare il campo da incertezze, come anticipato, è intervenuta la legge n. 518/1992, la quale ha ufficialmente inserito il software tra le opere di ingegno tutelate con la legge sul diritto d'autore. Tale legge si conforma alla direttiva CEE 91/250 che protegge i programmi per elaboratore come « opere letterarie » ai sensi della Convenzione di Berna sulla protezione delle opere letterarie ed artistiche, ratificata e resa esecutiva con la legge 20 giugno 1978, n. 399.

La scelta legislativa non ha comunque placato gli animi: in proposito si veda: V. ZENO ZENCOVICH, *L'apprendista stregone: il legislatore comunitario e la proposta di direttiva sui programmi per elaboratore*, in questa *Rivista*, 1990, 77 ss.; R. RINALDI, *op. cit.*, 259 ss.; G. D'AIETTI, *Il decreto legislativo 29 dicembre 1992, n. 518 ed il suo inserimento nella difesa delle opere d'ingegno. La tutela giudiziaria civile e penale*, in questa *Rivista*, 1994, 219 ss.; R. RISTUCCIA-V. ZENO ZENCOVICH, *Prime notazioni sulla legge a Protezione del software*, in questa *Rivista*, 1994, 233 ss.

In particolare, la citata dottrina (si veda in proposito E. GIANNANTONIO, *op. cit.*, p. 88 ss.; R. RINALDI, *op. cit.*, pp. 264-265; R. RISTUCCIA-V. ZENO ZENCOVICH, *op. cit.*, p. 242 ss.) ha riscontrato molte discrasie tra la Direttiva CEE e la legge sul diritto d'autore, dovute alla particolare natura dei beni oggetto della tutela: è stato addotto come esempio l'esame delle attività oggetto dell'esclusiva a favore del titolare, ossia l'autore di un programma per elaboratore, di cui all'art. 4 della Direttiva CEE, recepite in Italia dalla legge 518/1992 nell'art. 64-bis LDA, a riprova che i comportamenti per i quali vale la privativa per il software sono molto distanti da quelli che riguardano le altre opere d'ingegno (artt. 12 ss. LDA). È stato rilevato che l'autore è titolare, oltre che dei diritti morali, anche dei c.d. diritti patrimoniali sulla creazione intellettuale o diritti esclusivi. L'esclusiva consiste, in generale, nella possibilità per il titolare di utilizzare economicamente l'opera in ogni modo o forma, nei limiti fissati dalla legge; ha carattere assoluto, ma non deve essere confusa con le altre due categorie di diritti assoluti: i diritti della personalità e i diritti reali (cfr. E. GIAN-

NANTONIO, *op. cit.*, p. 89; T. ASCARELLI, *Teoria della concorrenza e dei beni immateriali*, Milano, 1957, 246).

Sono, invece, riservate al titolare di un programma per elaboratore (i diritti di esclusiva sul software non si esauriscono nel caso in cui formino oggetto di cessione in locazione — licenze d'uso —, ma solo in caso di vendita degli stessi: R. RINALDI, *op. cit.*, 266): la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, la trasformazione e ogni altra modificazione del programma, ed infine qualsiasi forma di distribuzione al pubblico, tra cui la locazione del programma o di copie di esso.

Tutto ciò accentuerebbe, quindi, la differenza tra i programmi per computer e le altre opere d'ingegno (cfr. V. ZENO ZENCOVICH, *op. cit.*, 89: *i software non hanno valore in sé, ma in quanto funzionali all'uso di una macchina ed è per questo che occorre disciplinarne anche l'utilizzo: chi mai si è sognato di imporre all'utente di suonare un brano attendendosi alle note, senza possibilità di variare?*).

In questo modo si celerebbe sotto le vesti del diritto d'autore una esclusiva dal contenuto analogo a quello delle privative industriali: cfr. RISTUCCIA-ZENO ZENCOVICH, *op. cit.*, 89.

La scelta legislativa è stata, in tal modo, ampiamente criticata auspicando che i programmi per elaboratore, e nello specifico i videogames, vengano disciplinati da un corpo di norme a sé, specifico e diverso sia dalla legge sui brevetti (che se proprio una scelta si deve fare appare più idonea a regolare la materia), sia dalla legge sul diritto d'autore. Cosa centrino, infatti, i videogames con il diritto d'autore, le opere letterarie, ed in particolare quelle cinematografiche rimane un mistero che non trova spiegazione nemmeno nell'ordinanza in esame, che ha consentito la tutela dei videogames attraverso il ricorso alla LDA.

LUIGIA PICCOLO