

19 novembre 2015

Videogiochi, le modifiche alle consolle violano il diritto d'autore

di Francesca Milano

I chip che modificano le consolle e i game copier applicabili sui dispositivi portatili violano «le misure tecnologiche di protezione lecitamente apposte». A questa conclusione è giunto il Tribunale di Milano nella sentenza n. 12508/2015 relativa al caso Nintendo ma dalla portata più ampia. In sostanza, i giudici hanno stabilito che i sistemi di “modifica” che permettono di utilizzare giochi non originali sulle consolle violano il diritto d'autore.

In particolare, secondo il Tribunale l'articolo 102 quater della legge sul diritto d'autore consente ai titolari di diritti sulle opere protette «di apporre misure tecnologiche di protezione efficaci che consentano di impedire o limitare atti non autorizzati dai titolari dei diritti, sia volte a escludere l'accesso a tali opere che a impedirne la copia». Ne deriva che i game copier e i mod chip commercializzati per consentire l'uso di schede di gioco non originali sono vietati.

Nel caso relativo a Nintendo, difesa in Tribunale dallo studio studio Mondini Rusconi, una società aveva realizzato e messo in vendita dei dispositivi game copier che riproducono fisicamente la sagoma delle schede di gioco originali. Questi dispositivi contengono un software che di fatto disabilita le misure tecniche di protezione del sistema: grazie a questa funzione è possibile utilizzare nelle consolle Nintendo Ds delle flash card contenenti giochi illegalmente copiati.

Per quanto riguarda le consolle Wii, il mod chip «abusivamente installato» consente di utilizzare dischi contraffatti aggirando il sistema di protezione anticopia.

La società produttrice di questi dispositivi si era difesa affermando la liceità delle finalità proprie dei mod chip, che servirebbero in verità a rendere le piattaforme Nintendo «compatibili con i software sviluppati dai programmatori indipendenti e non unicamente destinati all'elusione delle misure tecnologiche».

Il Tribunale al quale nel 2011 era stata rimessa la decisione aveva chiamato in causa la Corte di Giustizia Ue. I giudici europei hanno stabilito che le norme sul diritto d'autore (direttiva 2001/29/Ce) riguardano anche le misure tecnologiche di protezione incorporate nei supporti fisici dei videogiochi e in parte nelle consolle, che sono «in concreto operanti in un rapporto di interazione».

Il diritto d'autore, quindi, copre tutte le parti di un videogioco (software, elementi grafici, elementi sonori). La Corte di giustizia ha rimesso al giudice nazionale il compito di verificare «se altre misure possano causare minori interferenze con le attività di terzi o minori limitazioni di tali attività, pur fornendo una protezione analoga per i diritti del titolare», e di verificare «la finalità dei dispositivi» elusivi.

Quanto al primo argomento, non è stata provata la maggiore efficacia di altre misure di protezione. Sul fronte dell'utilizzo dei dispositivi, poi, è stato condotto uno studio secondo cui l'82,9% degli intervistati ha dichiarato di utilizzare i meccanismi elusivi per far girare giochi copiati.

19 novembre 2015