Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Diritto Pubblico, Internazionale e Comunitario

Corso di Laurea Triennale in

DIRITTO e TECNOLOGIA

La proprietà intellettuale nei videogiochi: il fenomeno del modding

Relatore: Prof. Stefano Brighenti

Laureando: Carlo Alberto Vignola

Matricola: 2039207

Anno Accademico 2024/2025

INDICE

Abstract 5
INTRODUZIONE 5
CAPITOLO 1 6
1.1 Introduzione ai videogiochi: definizione e dati di mercato ... 6
1.2 La proprietà intellettuale in Italia ed Europa 8
1.3 Diritto d'autore 13
1.4 Introduzione al diritto internazionale 17
CAPITOLO 2 19
2.1 La tutela del videogioco 19
2.2 La tutela giuridica del videogioco 21
2.3 Mod-chips: tutela di diritti d'autore e protezioni tecnologiche 22
2.4 Le opere multimediali 27
2.5 Personaggi di fantasia e introduzione EULA 28
CAPITOLO 3 30
3.1 Il fenomeno del modding 30
3.2 Come vengono viste le mod 35
Conclusione 39
BIBLIOGRAFIA 41

ABSTRACT

In materia di diritto d'autore e, più in generale, di proprietà intellettuale troviamo una vastissima raccolta di riviste specializzate sul tema. Il seguente elaborato ha l'obiettivo di ricostruire la visione sviluppatasi nella dottrina italiana ed europea in tema di videogiochi. Nel panorama internazionale si è riacceso il dibattito sul rapporto tra videogiochi e tutele di proprietà intellettuale, dopo il caso mediatico Nintendo contro Palworld. Si analizzerà il mercato dei videogiochi con annessi numeri del settore, per poi proseguire con una introduzione sulla legislazione in tema di proprietà intellettuale. Infine, nei due capitoli conclusivi si approfondirà come si interfacciano i due mondi con una parentesi riguardo il fenomeno del modding.

INTRODUZIONE

L'arrivo dei videogiochi nelle case delle persone ha segnato una grande rivoluzione nel mondo dell'intrattenimento.

Si tratta di un medium che ha quasi 50 anni di storia, si parte da Pong prodotto dalla Atari nel 1972, fino ad arrivare ai giorni nostri dove si possono vivere svariate avventure nel mondo di Baldur's Gate 3.

Negli anni, il videogioco ha conosciuto una grande espansione di mercato, accompagnata da sviluppi sia positivi che controversi. L'obiettivo di questa tesi è approfondire la complessa relazione tra videogiochi e diritti di proprietà intellettuale (P.I), come avviene ed avvenne per altre forme d'arte.

La tutela della proprietà intellettuale ha la peculiarità di essere molto frammentaria, in quanto si basa su legislazioni nazionali differenti. Questo scenario ha portato a diversi tentativi di armonizzazione e di uniformazione delle varie normative in materia.

Nello specifico, questa tesi si propone di analizzare nel primo capitolo come l'Europa interpreta la materia e come di conseguenza si è adeguato anche il legislatore italiano, proseguendo attraverso uno studio più specifico sull'approccio della dottrina nei confronti del videogioco, per concludere con una delle questioni più controverse in materia di proprietà intellettuale, più nello specifico del diritto d'autore, e i videogiochi riguarda il modding.

Le mod sono delle modifiche visive e talvolta di meccaniche di gioco, che vengono installate o create direttamente dagli utenti[1].

Questo fenomeno ha suscitato e continua a suscitare reazioni contrastanti: da un lato, sviluppatori favorevoli ed entusiasti che ne incoraggiano lo sviluppo; dall'altro, sviluppatori che ne vietano l'uso e, in alcuni casi, ricorrono anche a vie legali.

[1] Ramadina S. P., *Visual Perception of Countryside Home Aesthetics Based on Stardew Valley Video Game Mods*, EDP Sciences, 2023

CAPITOLO 1

1.1 Introduzione ai videogiochi: definizione e dati di mercato

Cercando su internet troviamo molte pagine che offrono una definizione di videogioco, alcune più complete di altre, ma generalmente accomunate da una visione condivisa.

Si può definire il videogioco come "qualsiasi gioco virtuale e interattivo che si svolge su di un supporto elettronico coinvolgendo uno o più giocatori" [2].

Questa definizione dell'Enciclopedia Treccani, per quanto possa risultare generica, consente di includere diverse possibilità, tenendo conto del continuo progresso tecnologico e la continua complessità dei videogiochi.

Nonostante la crescita costante del mercato, derivata anche dal lockdown in epoca Covid-19, molti studi stanno chiudendo oppure stanno operando importanti ridimensionamenti di personale.

Attraverso un report di Newzoo, una società che indaga il mercato videoludico, si possono analizzare i numeri che ha prodotto l'industria nell'anno 2024: si sono registrati 3,4 miliardi di giocatori a livello globale, di cui 1.50 miliardi sono classificati come giocatori paganti, registrando un aumento rispettivamente del 4.5% e del 5% rispetto l'anno precedente[3].

I videogiocatori si possono distribuire su tre piattaforme videoludiche: Mobile (Smartphone), Console (PlayStation, Xbox, Nintendo) e infine il PC gaming.

La piattaforma generalmente è il mezzo fisico, o hardware, che ci permette di giocare al videogioco in combinazione con il software[4].

Questa distinzione tra piattaforme è fondamentale, poiché ciascun ecosistema presenta profonde differenze sia a livello produttivo che gestionale.

---

[2] Valerio De S., Videogame, Enciclopedia Treccani, https://www.treccani.it/enciclopedia/videogame_(Enciclopedia-Italiana)/

[3] Newzoo, https://newzoo.com

[4] Grosheide F. W., Roerdink H., Thomas K., *Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union*, Journal of International Commercial Law and Technology, 2014

Il fatturato totale si divide, infatti, tra le tre categorie: 43,2 miliardi per il PC, 51,9 miliardi per le Console, 92,6 miliardi per il mobile; con una variazione rispetto all'anno precedente del 4%, -1% e 3%[5].

Per quanto riguarda il numero di giocatori attivi nelle varie regioni del mondo, si riscontrano: 1.809 milioni nel continente Asia-pacifica, 244 milioni in Nord America, 355 milioni in America Latina 455 milioni in Europa e 559 milioni in Africa e Medio Oriente.

I videogiocatori sono visti dalle aziende come degli utenti molto attenti ai media, che adottano per primi le novità e che possono essere studiati per le ricerche di mercato[6].

Entrando ancora di più nello specifico del contesto Europeo, esiste un report pubblicato dalla Fondazione Robert Schuman, un ente che si occupa di studiare e fare ricerca sull'Unione europea e le sue politiche, che analizza il settore videoludico[7].

Il report sottolinea l'importanza fondamentale dei finanziamenti e del loro impatto: negli ultimi dieci anni si è registrato un aumento di finanziamenti privati a lungo termine, in particolare di origine cinese, che hanno portato anche un incremento del sostegno pubblico a livello europeo e nazionale.

Nel contesto dei finanziamenti viene riportata un'intervista di Guillaume de Foundaumeiere, co-fondatore di Quantic Dreams, che afferma: "Molti investitori cinesi hanno investito pesantemente, accontentandosi di contributi finanziari per aiutare gli Studios a crescere, senza essere realmente coinvolti nella strategia individuale delle aziende o nella loro politica di internazionalizzazione".

Un esempio di sostegno pubblico in Italia è arrivato grazie al lavoro dell'associazione di categoria IIDEA, che consiste nell'istituzione di una tax credit per i produttori[8].

---

5 De Berardis F., *Il report sul mercato globale dei videogiochi del 2024*, Accademia italiana videogiochi, 2024, https://www.aiv01.it/blog/tendenze-mercato-globale-videogiochi-2024/

6 Condis M. A., *Playing the Game of Literature: Ready Player One, The Ludic Novel, and the Geeky "canon" of White Masculinity*, Journal of Modern Literature, 2016

7 Lyonnet L., Rabineau D., *The video games industry in Europe: current situation, issues and prospects,* Fondation Robert Schuman Papers N° 724, 2023

8 Basilio A., Intervista durante i The games awards da RoundTwo, 2023, https://youtu.be/hOHpVQQw6B4?si=U1pva3LF4PqsbPxx

Le aziende europee vengono molto spesso collocate in una posizione di dipendenza tecnologica nei confronti di quelle di paesi come USA, Giappone e Cina, per questo motivo servono dei finanziamenti da parte delle istituzioni per colmare questo divario tecnologico.

In Italia il mercato è relativamente statico, dominato principalmente dalle console Playstation e Nintendo; tuttavia, si registra una forte crescita nel settore dello sviluppo di videogiochi, dimostrata anche dal grande successo internazionale del titolo italiano Vampire Survivors.

Questo particolare aumento ha trovato terreno fertile grazie ad un aumento di scuole specializzate nell'ambito videoludico e alla nascita di alcune figure chiamate acceleratori, i quali selezionano un Team di sviluppatori e li aiutano nello sviluppo e nella pubblicazione.

In conclusione, il report di Newzoo ha esposto numeri di un mercato in continua crescita con centinaia di migliaia di dollari in fatturato, ma nonostante i numeri e il boom di giocatori nel periodo Covid, si stanno vivendo degli anni dove molte produzioni vengono cancellati e centinaia di sviluppatori licenziati.

1.2 La proprietà intellettuale in Italia ed Europa

Con proprietà intellettuale si intende quell'insieme di principi e diritti volti a tutelare le opere dell'ingegno umano[9].

Le creazioni della mente umana e il loro conseguente sfruttamento economico vengono infatti protette da una tutela giuridica che le pone in una posizione di esclusività[10].

Le normative in materia puntano alla protezione del prodotto intellettuale e non il bene fisico, dando al titolare esclusività nell'utilizzo, riproduzione e ricavo economico.

Nell'ambito della proprietà intellettuale vige il principio di territorialità, in forza del quale la tutela del titolare è limitata al Paese dove è stata concessa[11].

---

[9] Satta G., *Proprietà Intellettuale e open innovation: le strategie per l'innovazione delle aziende*, Amministrazione & Finanza, 2017, p. 57 ss.

[10] Ranelli A., *Proprietà intellettuale, diritto d'autore e blockchain*, www.altalex.com

[11] Genovese F. A., Olivieri G., *Proprietà intellettuale segni distintivi, brevetti, diritto d'autore*, UTET Giuridica, 202, pp. 8-9

Un ingente contributo in materia arriva direttamente dall'Unione europea che cerca sempre di armonizzare le varie legislazione a livello nazionale[12].

Più in generale, il contesto europeo è segnato da secoli di storia che hanno portato all'emergere ed al riconoscimento della proprietà intellettuale come uno dei diritti fondamentali dell'Unione europea.

La Carta dei diritti fondamentali dell'UE, infatti afferma all'articolo 17 comma 2 in maniera inamovibile che la "proprietà intellettuale è protetta".

Il lavoro del legislatore al giorno d'oggi è assai complicato a causa di molteplici problematiche molto spesso legate all'avanzamento tecnologico.

La tecnologia avanza ad una velocità tale da risultare impossibile per un legislatore mantenere il passo.

Esistono uffici specializzati dell'Unione europea che hanno il compito di armonizzare legislazioni, gestire e fornire supporto in materia di protezione di brevetti EPO (European Patent Office). Per quanto riguarda la proprietà intellettuale, invece, che comprende marchi, disegni e modelli e indicazioni geografiche, l'ufficio dedicato è l'EUIPO (European Union Intellectual Property Office).

Questa rete di uffici specializzati punta a tutelare tutto ciò che deriva dall'attività creativa e inventiva umana nei campi artistici, scientifici e industriali.

Per dare dei numeri sull'importanza dei diritti di proprietà intellettuale, prendiamo a riferimento dei dati che vengono da uno studio dell'EUIPO, che prende in considerazione per l'analisi un ampio gruppo rappresentativo di almeno 119.000 imprese europee provenienti da 27 paesi, in un periodo di 10 anni (2013-2022) [13].

Questo report ha sottolineato l'importanza di investire in tutele sui propri diritti di P.I.

Le aziende se proteggono i propri diritti di proprietà intellettuale a confronto con chi non protegge, hanno una revenue per dipendente superiore del 23.8%, ma questo dato riferendosi a tutte le aziende senza distinzione va chiaramente analizzato.

---

[12] Galli C., *I diritti di proprietà intellettuale post-Brexit: dall'armonizzazione a un TRIPs Agreement "rafforzato"* , Il Diritto Industriale, 2022, p. 107 ss.

[13] EUIPO, EPO, *Intellectual property rights and firm performance in the European Union*, 2025, https://www.euipo.europa.eu/it/publications/firm-level-analysis-report-january-202

L'impatto delle tutele incide molto sulle piccole medie imprese, PMI, ma solo il 10% investe sui propri diritti, un dato molto basso pensando che il 50% delle grandi imprese intraprende questi investimenti.

A riguardo, la Commissione europea e l'EUIPO si sono mosse in aiuto delle PMI istituendo un fondo affinché potessero accedere più facilmente alla tutela dei propri diritti di proprietà intellettuale[14].

Una volta introdotto il mondo della P.I con numeri e qualche concetto sulla loro nascita è giusto creare un discorso più approfondito.

Le opere dell'uomo possono essere classificate in base alle caratteristiche che estrinsecano in due principali categorie, le opere creative e le innovazioni o invenzioni tecniche e di design; dunque, c'è una distinzione tra la proprietà industriale e il diritto d'autore, la prima categoria da affrontare è il marchio.

A livello europeo, ai sensi dell'art. 4 Reg. UE 2017/1001, "possono costituire marchi UE tutti i segni, come imballaggio e i suoni, a condizione che tali segni siano adatti a: distinguere i prodotti, o i servizi di un'impresa da quelli di altre; essere rappresentati nel registro dei marchi dell'Unione europea ("registro") in modo chiaro e preciso l'oggetto alla protezione garantita al loro titolare" [15].

Per come si configura, il sistema basa le sue fondamenta sul principio dell'autonomia ed unità del marchio europeo, rinviando per più aspetti alle norme nazionali[16].

Il concetto di marchio viene ripreso dal legislatore italiano all'interno del Codice civile, all'art. 2569, definisce il marchio come il segno destinato a "distinguere prodotti o servizi" e nel Codice della proprietà industriale[17].

---

[14] Crialesi G., *Fondo per le PMI per la protezione della proprietà intellettuale*, Pratica Fiscale e Professionale, 2022, p. 41 ss.

[15] Fabris D., *Profili evolutivi dei marchi di colore nel diritto italiano ed europeo*, Il Diritto Industriale, 2024, p. 470 ss.

[16] Mayr E. C., *Il rapporto tra marchio e segni distintivi diversi: ditta, insegna, domain names e denominazioni varietali*, Il Diritto Industriale, 2017, p. 192 ss.

[17] Riva P. Acito I. Grazioli A. Limatola F., *Marchi d'impresa: criticità e procedure di revisione,* Bilancio e revisione, 2023, p. 59 ss.

Per le aziende è indispensabile l'investimento nel marchio per realizzare, mantenere e sviluppare il proprio posizionamento, e quello dei suoi prodotti, sui diversi mercati internazionali[18].

Ai sensi dell'art. 7 del Codice della proprietà industriale, viene definito come marchio d'impresa tutta la categoria di segni che hanno l'obiettivo di distinguere prodotti o servizi di un'impresa da quelle di altre.

All'interno dell'articolo viene chiarito, con una lista di caratteristiche attinenti ai segni distintivi, cosa può costituire un marchio ossia: le parole, compresi i nomi di persone, i disegni, le lettere, le cifre, i suoni, la forma del prodotto o della confezione di esso, le combinazioni o le tonalità cromatiche.

Il marchio per risultare valido deve sottostare ad alcuni standard di validità: deve avere capacità distintiva, essere nuovo ed originale, essere conforme alla legge all'ordine pubblico e al buon costume e per ultimo non deve violare il diritto esclusivo di terzi.

Allorquando ci trovassimo davanti ad un segno, registrato successivamente, se risulta che possa sussistere un rischio di confusione per il consumatore allora si configurerebbero contraffazione e concorrenza sleale[19].

Può capitare che un marchio possa essere formato da parole già esistenti e nel caso accadesse le strade sarebbero due: si riterrebbe valido qualora il proprietario lo utilizzasse in chiave di fantasia, al contrario, se il marchio usato fosse una parola d'uso comune, un'indicazione generica, una denominazione generica, per mancanza di capacità distintiva il marchio sarebbe ritenuto invalido[20].

Fin dalla nascita dei primi diritti industriali (tra cui ricordiamo il diritto ai Brevetti e diritti d'autore) e nelle funzioni giuridiche e sociali, ha come fine ultimo la promozione della ricerca e remunerare adeguatamente l'autore e/o inventore[21].

---

[18] Mongelli G., *Brand Compliance nei processi di internazionalizzazione*, Fiscalità & Commercio Internazionale, 2025, p. 42 ss.

[19] Perrino R. C., *Confondibilità tra segni e diritto di esclusiva del marchio*, Il Diritto Industriale, 2025, p. 62 ss.

[20] Mastrelia D., *I criteri interpretativi in tema di accertamento di nullità del marchio per mancanza di capacità distintiva e l'operatività del secondary meaning - IL COMMENTO*, Il Diritto Industriale, 2015, p. 385 ss.

[21] Franceschelli V., *Homo creator, il diritto industriale e l'intelligenza artificiale*, Il Diritto Industriale, 2024, p. 407 ss.

I brevetti conferiscono a chi ne fa richiesta di godere di un diritto esclusivo e di un vantaggio competitivo, per sfruttare l'invenzione in maniera diretta o indiretta per un massimo di 20 anni e 70 anni dopo la morte[22].

Il sistema brevettuale vigente in Europa prevede la coesistenza dei sistemi dei singoli Paesi dell'Unione e del "tradizionale" Brevetto Europeo[23].

Il funzionamento del Brevetto Europeo non funge da unificatore, ma nella sua natura è costituito da "un insieme" di brevetti nazionali disciplinati dalle leggi dei vari Paesi, infatti, una volta rilasciato deve essere convalidato negli Stati membri dove è stata richiesta la tutela.

La normativa italiana prevede delle eccezioni, delle categorie che non possono essere tutelate dal brevetto, ossia le pure e semplici scoperte, le teorie scientifiche, i metodi matematici, i metodi per attività intellettuali, per gioco o per attività commerciali.

Il requisito più importante per un brevetto è indicato all'articolo 48 cod. prop. ind., che riprende dalla Convenzione sul Brevetto Europeo l'articolo 56 dove si stabilisce che "un'invenzione è considerata come implicante attività inventiva se, per una persona esperta del ramo, essa non risulta in modo evidente dallo stato della tecnica (...)"[24].

La norma richiede all'invenzione di non risultare, in qualche misura, come ovvia o evidente all'interno del novero di azioni che potevano essere intraprese per risolvere il problema tecnico.

Oltre a ciò, il requisito inventivo è in stretta correlazione con il requisito della novità come indicato all'interno dell'articolo 46 cod. prop. ind. ai fini della brevettabilità.

Per rendere invalida una domanda di brevetto, oltre alle cause già elencate, si aggiunge la predivulgazione dell'opera.

La predivulgazione si riscontra qualora, precedentemente al deposito della domanda, l'invenzione è stata resa accessibile al pubblico, purché non abusivamente. Può essere rivolta ad un gruppo di

---

[22] Zambardino U., *Tracciabilità della filiera agroalimentare e brevetti*, Il Diritto Industriale, 2025, p. 142 ss.

[23] Cunietti T., *Eccezioni all'effetto unitario del Brevetto Europeo*, Il Diritto Industriale, 2016, p. 413 ss.

[24] Garotti L. Cereda R., *Lo stato della tecnica brevettuale e la prova delle anteriorità rilevanti,* Il Diritto Industriale, 2023, p. 377 ss.

individui che siano stati precedentemente obbligati ad un rapporto di lavoro o di collaborazione/dipendenza lavorativa con l'inventore.

Inoltre, ai sensi dell'art. 45, comma 2, lett.b), cod. prop. ind. e dell'art. 52, comma 1, lett.c) della Convenzione sul Brevetto Europeo, si esclude la brevettabilità dei programmi per elaboratore.

In tale contesto, esiste una terza categoria di Brevetto Europeo che punta, nel momento in cui un brevetto venga concesso, alla costituzione di un unico titolo unitario ed autonomo.

L'obiettivo del regolamento è una previsione di abbattimento dei costi per convalidare il Brevetto Europeo nei singoli Stati.

Su tali basi si chiude il paragrafo della proprietà intellettuale che proseguirà nel prossimo con l'analisi del diritto d'autore, un argomento molto importante per affrontare i videogiochi e la loro relazione con la già citata proprietà intellettuale.

1.3 Diritto d'autore

Stiamo vivendo un momento storico molto particolare per il diritto d'autore per non dire confuso, in diversi aspetti, a livello internazionale per via delle differenze che ci possono essere negli elenchi che specificano le tutele, mentre sul lato tecnologico l'arrivo della rivoluzione digitale pone continue sfide[25].

Esistono delle differenze nelle leggi di vari paesi: alcuni che hanno un elenco chiuso come il Regno Unito, oppure, hanno una lista di precondizioni che devono essere soddisfatte come l'Italia.

Per una maggiore comprensione di ciò che verrà poi spiegato all'interno dell'elaborato ricordiamo che copyright e diritto d'autore sono sinonimi, con il primo che si riferisce ai sistemi di common law.

Il diritto d'autore conferisce una tutela garantita attraverso varie convenzioni internazionali, interventi europei e norme nazionali, spostandosi sempre più da un interesse verso la protezione delle creazioni autoriali ad una tutela basata su interessi di mercato.

[25] Riccio G. M., *Diritto d'autore, Digital Service Act e la fragilità teorica dietro i fondamentali*, Il Mulino rivisto web, 2023

Tra le Direttive europee più importanti in materia si ricorda la Direttiva 2001/29/CE, dove il Parlamento europeo e il Consiglio si mossero per garantire lo sviluppo di un sistema favorevole allo sviluppo di nuovi prodotti e servizi[26].

Fu attraverso la Dir. 2001/29 la realizzazione che la continua ricerca di una protezione giuridica andasse a coinvolgere sempre di più i diritti ed i principi fondamentali: un esempio fu il rapporto tra diritti di proprietà intellettuale e la libertà di espressione e l'interesse ad avere accessibilità alla cultura dei cittadini[27].

Il legislatore europeo cercò di mediare questa tensione attraverso le c.d. libere utilizzazioni, ampliando le prerogative degli autori per i diritti esclusivi di sfruttamento dell'opera, cercando di non andare a scapito dei diritti costituzionalmente garantiti dagli Stati membri.

L'Unione europea si è poi mossa per creare una serie di normative per rendere al diritto d'autore una natura obbligatoria e non derogabile dall'autonomia privata, ne è un esempio la Direttiva 2019/790[28].

Questo cambiamento è dovuto a molte critiche della dottrina e stakeholder, mosse nei riguardi della natura opzionale dall'armonizzazione comunitaria dell'UE.

All'interno delle decisioni della Corte, infatti, ha mantenuto una posizione costante nel definire come il diritto d'autore abbia esclusivamente una natura patrimoniale.

Al riguardo i giudici della Corte hanno riconosciuto che per tutelare la libertà di espressione e gli interessi dei titolari, i diritti d'autore devono essere traslati prendendo in considerazione, per l'appunto, la libertà di espressione e di informazione degli utenti; nel mondo di internet.

Anche la Corte europea dei diritti umani ha statuito che la restrizione all'uso di opere protette, è un'ingerenza nel diritto alla libertà di espressione e che la violazione del diritto d'autore non è sufficiente.

---

[26] Stabile S., *Il diritto d'autore nella società dell'informazione*, Il Diritto Industriale, 2004, p. 88 ss.

[27] Mezzetti C. E., *Libertà di espressione - Qui rido io: la parodia tra diritto d'autore e libertà di espressione*, Giurisprudenza Italiana, 2024, p. 109 ss.

[28] Sganga C., *Dall'armonizzazione alla frammentazione: obiettivi e fallimenti della Direttiva Copyright (2019/790/UE) in materia di ricerca, educazione e accesso al patrimonio culturale*, Rivista italiana di informatica e diritto, 2023, p. 47 ss.

Altrettanto il diritto d'autore e l'accentramento degli aspetti patrimoniali di quest'ultimo crea degli attriti con gli altri diritti fondamentali, ma per la sua natura di diritto subordinato ai diritti di natura personalistica lo porta in posizione perdente.

Come si è notato il legislatore comunitario negli ultimi anni è stato molto attivo nei confronti del diritto d'autore, prefiggendosi di intraprendere un'attività per favorire una più ampia circolazione della conoscenza[29].

In Italia, si tutela la creazione di un'opera artistica o industriale del potenziale creativo dell'intelletto umano come opera d'ingegno dal Codice civile e dalla legge sul diritto d'autore del 22 aprile 1941 n.633.

Secondo la legge sul diritto d'autore (c.d. LDA), infatti, sono protette "le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione" [30].

Il Codice civile l'art. 2575 definisce l'oggetto del diritto d'autore come "opere dell'ingegno di carattere creativo, che appartengono alle scienze, alla letteratura, alla musica alle arti figurative, all'architettura al teatro e alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione".

La dottrina ha confermato che l'elemento costitutivo della creazione oggetto del diritto d'autore è il carattere dell'opera, inteso come contemporanea presenza di originalità e novità, distinguendosi dalle opere in precedenza diffuse.

È sufficiente che sussista "l'atto creativo" per arrivare alla protezione a norma di legge, seppur minimo, ma deve essere suscettibile di estrinsecazione nel mondo esteriore.

A livello generale, dunque, sono protette tutte le opere creative frutto dell'ingegno umano che rientrano all'interno delle liste citate poc'anzi, con l'introduzione poi attraverso Convenzioni ed interventi legislativi dei programmi per elaboratore e banche dati.

I diritti patrimoniali concessi all'autore dell'opera sono riconosciuti ai sensi degli artt. 13 ss. che includono: "Il diritto di riproduzione, il diritto di trascrizione, il diritto di esecuzione,

---

[29] Carraro G., *Ombre e luci nella nuova disciplina delle opere fuori commercio*, Le Nuove Leggi Civili Commentate, 2024, p. 549 ss.

[30] Visconti R. M., *La valutazione economica del diritto d'autore (copyright)*, Il Diritto Industriale, 2019, p. 580 ss.

rappresentazione o recitazione in pubblico, il diritto di comunicazione al pubblico, il diritto di distribuzione, il diritto di traduzione e di elaborazione, il diritto di noleggio e di dare in prestito" [31].

I diritti morali hanno una disciplina molto diversa, vanno a tutelare gli interessi personali dell'autore stesso; in poche parole, viene tutelato il legame tra l'autore e l'opera. Sono diritti che si mantengono a prescindere da eventuali cessioni e sono inalienabili, irrinunciabili e imprescrittibili ai sensi dell'art.23 LDA.

Alla morte dell'autore i diritti morali possiamo dire che rinascono in capo ai parenti e famigliari più prossimi, si va a tutelare principalmente la successione dei diritti economici sulle opere dell'ingegno del deceduto.

Il perimetro nel quale rientrano le opere protette da diritto d'autore è molto variegato e comporta molto spesso problematiche per quanto riguarda lo sfruttamento economico, ed a molte altre provocate dalla rivoluzione digitale.

Come specificato dalla LDA, sono ricondotti alla tutela del diritto d'autore anche i programmi per elaboratore quali opere letterarie[32].

La Corte di Giustizia si espresse a riguardo chiarendo che la tutela ricade sul software in quanto creazione dell'autore non viene considerata l'esigenza che soddisfa; così facendo potranno coesistere software diversi ma con le stesse specificità.

All'interno della grande famiglia delle comunicazioni via web, ad esempio, questo delicato equilibrio che si è venuto a creare online tra i vari interessi e diritti degli individui, delle imprese e delle collettività con la tutela dei diritti di proprietà intellettuale e, come si è già sottolineato precedentemente, il bilanciamento tra libertà d'espressione e protezione del diritto d'autore[33].

La responsabilità ricade su chi fornisce i servizi online, ovvero gli Internet Service Provider (ISP), che giocano un ruolo fondamentale nella protezione di tutti quei contenuti che vengono condivisi online tra le varie piattaforme.

---

[31] Nastri L., *Mickey Mouse ed i profili successori del diritto d'autore*, Notariato, 2024, p. 55 ss.

[32] Antonino G., *Copia di un software e violazione del diritto d'autore: La corte di giustizia sul caso SAS C. WP - il commento*, Il Diritto Industriale, 2012, p. 449 ss.

[33] Amidei A., *Piattaforme e content moderation – La tutela del diritto d'autore online tra responsabilità e libertà di espressione*, Giurisprudenza Italiana, 2024, p. 466 ss.

Ai sensi dell'art. 17 della Dir. 2019/790, devono dimostrare ai sensi della protezione del diritto d'autore di aver compiuto i "massimi sforzi" con elevata professionalità e di aver ottenuto dai titolari l'autorizzazione a comunicare al pubblico l'opera.

Di recente è entrata in vigore la L. n. 93/2023 la quale dispone "per la prevenzione e la repressione delle diffusioni illecite di contenuti tutelati dal diritto d'autore mediante le reti di comunicazione elettronica" [34].

L'obiettivo era quello di rafforzare la tutela online del diritto d'autore conferendo nuovi poteri all'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM).

Nonostante gli svariati interventi del legislatore in materia, è probabile che ci si troverà a fronteggiare sempre più presenti violazioni con il rischio sempre più probabile di incidere in quei "beni" e diritti che sono costituzionalmente protetti.

In conclusione, il diritto d'autore fa parte della grande famiglia della proprietà intellettuale ed è importante una buona tutela in materia per favorire ed incentivare le persone ad esprimersi artisticamente.

1.4 Introduzione al diritto internazionale

La natura dei diritti di proprietà intellettuale risulta differente a livello internazionale, e questo porta a diversi scontri con la territorialità delle tutele che cambiano da stato a stato[35].

Nella storia sono stati stipulati numerosi trattati internazionali per risolvere delle problematiche nate dalla circolazione dei materiali creativi e dalle varie legislature nazionali.

Abbiamo la Convenzione di Parigi per la proprietà industriale del 1883 e la Convenzione di Berna per la protezione delle opere letterarie e artistiche del 1886, con l'introduzione del cosiddetto principio di assimilazione.

Il principio può essere spiegato come la possibilità di riconoscere i diritti di proprietà intellettuale a soggetti stranieri anche in altri.

---

[34] Tassone B., *Primo commento alla L. 14 luglio 2023, n. 93 in materia di tutela del diritto d'autore online e alla Delibera 189/23/CONS dell'AGCOM che modifica il Regolamento sul diritto d'autore online*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 415 ss.

[35] Genovese F. A., Olivieri G., *Proprietà intellettuale segni distintivi, brevetti, diritto d'autore*, 2021, UTET Giuridica Pp. 8-9

Ancora oggi queste due grandi Convenzioni sono due punti di riferimento e continuano ad influenzare lo sviluppo dei moderni sistemi giuridici di tutela.

Molte delle successive Convenzione internazionali sono state concluse con l'aiuto di due organizzazioni che operano con l'intento di armonizzare le legislazioni dei vari stati, chiamate rispettivamente WIPO e WTO.

La WIPO fu costituita nel 1967 ed è un'agenzia specializzata delle Nazioni Unite con l'obiettivo di tutelare la proprietà intellettuale.

Ha competenza ad amministrare le grandi Convenzioni ed altri trattati oltre ai vari sistemi di classificazione internazionali che organizzano ed indicizzano le informazioni su marchi, brevetti e disegni.

La WTO (Organizzazione mondiale del commercio) ha anch'essa stipulato vari accordi per regolamentare la proprietà intellettuale.

Questi sono gli Accordi TRIPs, i quali hanno una natura principalmente commerciale il che può portare a molte criticità nella tutela di diritti fondamentali come il diritto all'informazione, ma hanno anche ampliato la base minima di protezione, instaurando un sistema di risoluzione.

Nella Costituzione americana l'art. 1, sezione 8 promuove: "il progresso della scienza e delle arti utili assicurando per un periodo limitato di tempo agli autori e agli investitori il diritto esclusivo sui loro rispettivi scritti e sulle loro scoperte"[36].

La proprietà intellettuale assume diverse forme e possono, come ogni proprietà, essere venduti acquistati o ereditati.

Queste forme non si distaccano di molto dalle figure riconosciute in Europa: Patent (brevetto), trademark (marchio), copyright (diritto d'autore).

Per quanto riguarda la materia del diritto d'autore negli Stati Uniti la protezione viene applicata ai lavori autoriali originali esposti in qualsiasi forma e mezzo di comunicazione.[37]

---

[36] Grebsky E. Wolniak R., *Global Perspective for Protecting Intellectual Property-Patenting in USA and Poland* De Gruyter, 2018

[37] Dean D. D., *Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime*, University of Pennsylvania Law Review, 2016

Riassumendo, in questo capitolo da un'analisi del mercato del videogioco si è analizzata la disciplina della proprietà intellettuale in Europa ed Italia, concludendo con una breve introduzione nell'internazionale.

Concluso l'inquadramento generale della materia, si proseguirà ora con delle analisi più specifiche sulla disciplina della P.I. nei videogiochi, con una discussione sul modding.

CAPITOLO 2

2.1 La tutela del videogioco

Questo capitolo riguarderà l'approccio della dottrina e della legislatura italiana nei confronti dei videogiochi; come vengono percepiti e quali altre tutele esistono all'interno del mondo dello sviluppo dei suddetti.

Un videogioco, messo a confronto con una moltitudine di oggetti convenzionali, non è un bene tangibile per diversi aspetti: non viene creato una sola volta, bensì milioni di copie possono essere create.

Il giocatore che acquista un videogame ottiene infatti una licenza per giocare il gioco, che può subire aggiornamenti e modifiche periodiche[38].

La conformazione stessa del videogioco è un complesso lavoro autoriale che necessita della dovuta protezione.

Nello specifico esistono più forme artistiche che, attraverso un software in esecuzione su uno o più specifici hardware, possono essere riprodotte e sui quali i giocatori possono interagire.

Queste forme d'arte possono comprendere ad esempio: musica, trame, l'aspetto dei personaggi, l'estetica dei luoghi[39].

[38]Li J. White E., *The Game is On: Protecting IP in Video Games*, Intellectual Property & Technology Law Journal, 2017

[39]Ramos A. López L. Rodríguez A. Meng T. Abrams S., *The Legal Status of Video Games,* WIPO, 2013, p. 7

Di conseguenza, il videogioco rappresenta un'unione di varie creazioni, talvolta realizzate da parte di diversi artisti, ognuna delle quali può raggiungere un livello di creatività ed originalità tale da essere tutelata dal diritto d'autore.

Spesso può risultare complessa l'individuazione di chi ha "scritto" il videogioco, ma non mancano di certo figure a cui si riconosce "autorialità": Sid Meier (creatore della serie Civilization), Shigeru Miyamoto (creatore di Mario, Donkey Kong e Zelda) e Hidetaka Miyazaki (creatore della serie Dark souls, Bloodborne ed Elden Ring) [40].

Gli elementi creativi possono essere divisi in: elementi audio, elementi video e il codice sorgente ed il codice oggetto. Senza dimenticare che altri componenti, come lo script, la trama e le mappe, possono ricadere nei diritti di proprietà intellettuale.

È indubbio che vi sia necessità di bilanciare la tutela dei creativi che lavorano nel medium e la necessità di trarre profitto dalle loro opere, senza vedersi derubati di nessun diritto economico o personale.

Dopo tutto, nel mondo del web 3.0 i diritti di proprietà intellettuale del mondo reale non scompaiono nel mondo virtuale del metaverso[41].

Nel vasto mondo dei videogame esistono diverse categorie in cui un gioco può rientrare, molte delle quali si basano su una forte componente online.

In un grande ambiente multipiattaforma e multiplayer c'è la possibilità che vengano coinvolti dei contributi provenienti dal giocatore sul gioco stesso, da qui la necessità di proteggere il videogioco da alcuni tipi di variazione[42].

---

[40]Schneider F., *Studying Political Communication and media in East Asia, A Playful Textbook*, Amsterdam University Press, 2025

[41]Cavani G. Ercolani S., *Mondi virtuali e sfide reali proprietà intellettuale (IP) e metaverso*, Rivista di Diritto Industriale, 2023, p. 154 ss.

[42]Grosheide F. W. Roerdink H. Thomas K., *Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union*, JICLT, 2014

2.2 La tutela giuridica del videogioco

Ai fini di una più corretta messa in atto delle tutele dei diritti morali e, di conseguenza, dell'uso dei diritti economici dei soggetti nel mercato, serve accordare all'opera videogioco una qualificazione giuridica[43].
All'interno della sfera della proprietà intellettuale, il diritto d'autore (copyright) è la tutela giuridica più importante per i videogiochi[44].

A livello internazionale, il videogioco è diviso in due parti: una che non rileva tutelabilità che è "l'idea" del videogioco e la controparte tutelabile che è "l'espressione dell'idea".

All'interno della legge sul diritto d'autore vi sono varie disposizioni sulle opere digitali, ma nessuna di queste cita esplicitamente una qualificazione giuridica relativa ai videogames.

L'unica menzione attinente ai videogiochi che troviamo nella legislazione italiana si trova nelle disposizioni riguardanti l'obbligo di apposizione di un contrassegno Siae. Siae è un acronimo che sta per Società Italiana degli Autori e Editori, la quale ha il compito di applicare un contrassegno su ogni supporto contenente: suoni, voci o immagini in movimento, programmi per elaboratore o multimediali, opere o parti di opere indicate nell'art.1, comma I, l.d.a., che verranno poi ceduti o posti in commercio a qualsiasi titolo con il fine ultimi di lucro[45].

Se analizziamo la struttura del videogioco, si può notare che il suo contenuto è una composizione di più opere di diverso genere e tipologia, le quali possono godere di tutela del diritto d'autore.

Considerandone l'espressività, il videogioco si rende fruibile all'utente attraverso uno schermo portando la sua unica forma di espressione, quella audiovisiva.

Il carattere audiovisivo è sempre stato posto al centro delle discussioni con anche pronunce della giurisprudenza, sottolineando che si debbano applicare le norme della LDA poiché il suo contenuto è analogo alle opere cinematografiche, a prescindere dal software[46].

Quindi il videogioco è un'opera creata da un autore coordinando opere intere o parti di essa, originarie o derivate, che vengono incluse in un software e il suo contenuto è considerato come opera dell'ingegno audiovisivo e tutelato di conseguenza.

---

[43]Massimiliano N., *La tutela giuridica del videogame,* Il Diritto industriale, 2003, p. 484 ss.
[44] Corbett S., *Videogames and their clones – How copyright law might address the problem*, Computer Law & Security Review, 2016
[45]Tassoni G., *Regola tecnica e contrassegno Siae: un recente approdo interpretativo*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 83 ss.
[46] *Cfr. Trib. Torino 15 luglio 1983 (Atari c. Sidam s.r.l.).*

Prendendo in considerazione questa definizione, il videogioco rientra ai sensi dell'art. 3 LDA nelle opere collettive.

La specificità del videogioco sta nel modo in cui è possibile usufruire, ossia solo attraverso un elaboratore elettronico che è in grado di leggere uno specifico software.

Questo software è stato sviluppato dallo studio che ha ideato il gioco e crea una combinazione che non permette l'utilizzo del videogame in assenza del software che sta alla base.

Considerando queste caratteristiche, possiamo affermare che il videogioco è un'opera "cinematografica interattiva" appartenente al genere multimediale.

Nella giurisprudenza italiana vi sono casi, ove ai videogiochi viene riconosciuta la multimedialità come nel caso della sentenza del Tribunale Milano 3 marzo 2020, ed una precedente sentenza del Tribunale di Bologna 25 gennaio 2013 che qualificò i videogiochi come opere multimediali[47].

Nel prossimo paragrafo viene analizzato il percorso giuridico che ha portato alla visione che la giurisprudenza italiana ed europea ha dei videogiochi.

2.3 Mod-chips: tutela di diritti d'autore e protezioni tecnologiche

All'interno del panorama della dottrina italiana relativa ai videogames, ci si interfaccia inevitabilmente con il caso Mod-Chip[48].

Il caso in questione rientra nel fenomeno della cosiddetta "pirateria informatica", in un'epoca nella quale l'industria si stava sempre più legando allo sfruttare le opere dell'ingegno con ingenti investimenti[49].

Un esempio emblematico è rappresentato dalla PlayStation 2: il caso riguarda la vendita tramite internet di modification chips da parte di un imprenditore per console PlayStation 2 nel 2002[50].

I modification chips erano delle componenti hardware che venivano installate sulle console con l'obiettivo di eludere delle limitazioni preimpostate da Sony stessa sulle PlayStation.

---

[47] Magelli S., *Le opere multimediali nell'esperienza giurisprudenziale italiana*, Il Diritto Industriale, 2021, p. 190 ss.
[48] Caso R., *"MODCHIPS" e tutela penale delle misure (tecnologiche) di protezione dei diritti d'autore: ritorno al passato?*, Diritto dell'internet, 2008, p. 149 ss.
[49] Terracina D., *La tutela penale del diritto d'autore e dei diritti connessi*, Giurisprudenza di merito, 2008, p. 3067B ss.
[50] Roberto F., *Misure tecnologiche di protezione e tutela penale dei diritti d'autore: l'esperienza applicativa italiana*, Diritto Penale e Processuale, 2011, p. 1003 ss.

Queste restrizioni avevano due obiettivi: il primo era quello di impedire l'utilizzo di videogiochi diversi da quelli sviluppati per la console o di copie dei giochi, il secondo era quello di impedire l'utilizzo di un gioco con codice regionale diverso da quello della console.

I modchip, nello specifico, permettevano alle console di espandere le proprie potenzialità e divenire molto simili a un PC in grado di: avviare giochi originali e non, visualizzare filmati DivX, foto JPEG ed ascoltare file MP3.

Ai fini di una più semplice comprensione degli obiettivi bisogna ricordare che nell'industria videoludica la differenza tra console non è puramente di performance, ma riguarda anche i videogames stessi.

Aziende come Microsoft, Sony e Nintendo vendono sulle console prodotti esclusivi per le proprie piattaforme, alcuni esempi possono essere: il franchise di Super Mario per Nintendo, Halo per Microsoft ed infine Uncharted per Sony.

Nonostante negli ultimi anni ci siano stati degli avvicinamenti e delle aperture in tema, molti giochi nati per Xbox o PlayStation vedono un'uscita su Pc, rarissimamente può capitare che vedano l'uscita sulla console rivale.

I produttori di console, in merito alla questione mod-chips, sostengono che suddette limitazioni dovrebbero rientrare all'interno della più ampia famiglia delle Technological Protection Measures (TPMs) o misure tecnologiche di protezione (MTP) dei diritti di copyright sui videogiochi.

I dispositivi erano composti da un codice applicato al videogioco per poter essere riconosciuto dalla console, con l'obiettivo di poter impedire alle console di avviare i giochi duplicati o di altre console[51].

Il chip andava a modificare l'interazione tra il codice del videogioco e la console modificando l'istruzione negativa originaria del sistema operativo della stessa, che veniva trasformata per poter avviare la lettura dei CD esterni.

Ai sensi dell'art. 102 quater LDA definisce queste misure come: "Tutte le tecnologie, i dispositivi o i componenti che, nel normale corso del loro funzionamento, sono destinati a impedire o limitare atti non autorizzati dai titolari dei diritti" sancendo così il diritto ad apporre misure efficaci di protezione sulle opere[52].

---

[51] Ricolfi M., *Videogiochi che passione! Consoles proprietarie, mod-chips e norme antielusione nella prima giurisprudenza italiana*, Giurisprudenza Italiana, 2004, p. 308 ss.
[52] Travostino M., *Le misure tecnologiche di protezione e la gestione dei diritti nell'ambiente digitale*, Giurisprudenza italiana, 2011, p. 2193 ss.

La Giurisprudenza, in merito alla legalità dei mod-chips, si è pronunciata più volte sulla questione della legittimità di queste modifiche, e che tali modifiche rientrino nell'applicazione della sanzione penale secondo l'art. 171 ter, lett. f) bis LDA[53].

Ripercorrendo le pronunce della Giurisprudenza, i primi furono i giudici di Bolzano, chiamati più di una volta in merito, che diedero due opinioni contrastanti; il caso poi fu portato davanti alla Corte d'appello, per infine giungere alla Corte di cassazione (Cass. pen., Sez. III, Sentenza, 25/05/2007, n. 33768).

Nella pronuncia del 2003, il Tribunale di Bolzano ha ritenuto che la produzione dei cosiddetti mod-chips fosse lecita, basando il suo giudizio su due presupposti: i mod-chips non svolgono prevalentemente una funzione elusiva ma possono essere usati per scopi leciti, il secondo presupposto si basa sulla inefficacia delle clausole del contratto di licenza d'uso che vietano di decodificare o disassemblare il software della console ai sensi dell'articolo 1341, comma 1, Codice civile[54].

Una seconda sentenza, datata dicembre 2005, riprese l'idea della liceità dei modchips basandosi su un ragionamento simile ma con delle affermazioni diverse: la prima riguardava l'inserimento della console Playstation all'interno dei personal computer e quindi messa in commercio con funzioni limitate dal produttore, questa qualificava inoltre i videogiochi come software e di conseguenza non applicava l'art 171-ter, bensì il 171-bis LDA.

Precedentemente, una sentenza bolzanina, Trib. Bolzano 28 gennaio 2005, ritenne illecita la produzione dei modchips nel gennaio 2005, nella quale le c.d. consoles rientravano nel novero del diritto d'autore rendendo lecite le clausole del contratto di licenza, con i videogiochi considerati non solo dei software "tradizionali" ed infine la Playstation 2 non venne riconosciuta come semplice PC.

Il caso passò alla Corte d'Appello che basò il suo assunto sulla normativa introdotta nel 2003, la quale ha portato all'interno della LDA gli artt. 102 quater e lett. f) bis art. 171 ter, e in tal modo i videogiochi sarebbero passati dalla qualifica di programmi per elaboratori ad una categoria a sé[55].

Sempre la Corte giunse a questa conclusione, soffermandosi sulla incerta natura dei videogiochi tra le opere dell'ingegno tutelate da diritto d'autore, attraverso l'art. 171 lett. d), articolo che tuttavia non puniva le alterazioni dell'apparato.

---

[53]Spagnolo S., *Misure tecnologiche di protezione sanzione penale (commento a Tribunale di Bolzano-Sentenza del 31 marzo 2005, n. 138)* , Il Diritto Industriale, 2006, p. 383 ss.

[54]Caso R., *"Modchips" e diritto d'autore. La fragilità del manicheismo tecnologico nelle aule della giustizia penale*, 2006

[55]Terracina D., *"MODCHIPS" e tutela penale delle misure (tecnologiche) di protezione dei diritti d'autore: ritorno al passato?*, Diritto dell'internet, 2008, p. 163 ss.

Il caso giunse, infine, alla Corte di cassazione, che suddivise il processo in diverse fasi: in primo luogo ha qualificato i videogiochi come opere multimediali e la playstation come console per videogiochi, dando ratio alla disciplina delle misure tecnologiche di protezione con applicazione dell'art. 171 ter, comma 1, lett. d); in ultima istanza ha trovato irrilevante la qualifica del videogioco in software o opera multimediale rispetto alla pronuncia.

Ai fini dell'inquadramento dei videogiochi all'interno del sistema giuridico italiano, bisogna sottolineare che la Cassazione non ritenne il videogioco adatto alla qualifica di software, confermando l'assunto precedentemente riportato dalla Corte d'Appello.

La Corte ha ritenuto più opportuno inserire i videogiochi all'interno della famiglia delle opere multimediali poiché costituiscono qualcosa di diverso e di più articolato, dopotutto il software è solamente un appoggio per poi comporre una storia e percorsi diversi per i giocatori.

La Corte di cassazione decise così di non propendere per un inquadramento del videogioco in termini di programma per elaboratore "tradizionale". I videogiochi sono infatti commercializzati come gli altri software e come essi sono scritti in un codice informatico ma presentano caratteristiche che il normale programma non possiede.

La connessione che si rileva tra l'interoperabilità di un programma e il suo computer è la stessa che si cerca di preservare per le console e i videogiochi, attraverso le limitazioni preinstallate.

In conclusione, la pronuncia della Cassazione sottolinea il fatto che la tutela delle MTP va a sovrapporsi alla tutela del diritto d'autore più tradizionale.

Queste tutele possono culminare in potenti effetti anti-competitivi i cui effetti indesiderati possono avere ripercussioni molto gravi, si pensi a un ipotetico caso ove la libertà di espressione venga limitata o si creino comportamenti scorretti da parte delle aziende più grandi contro le piccole e medie imprese.

Riassumendo, nella sentenza del 25 maggio 2007 n.33768, si stabilì in primo luogo la natura di opere dell'ingegno multimediali ai videogiochi e al tempo stesso diede alla Play Station 2 la natura di console e non di personal computer.

Così facendo la detenzione e la messa in commercio dei c.d. modchips venne riconosciuta illecita ai sensi della legge 22 aprile 1941, n. 633 art. 171 ter, comma 1, lett. f), il quale integra il reato previsto dalla norma non più in vigore dell'art. 171 ter, comma 1, lett. d); punendo "chiunque per uso non personale e a fini di lucro, produce, utilizza, importa, detiene per la vendita, pone in commercio,

vende, noleggia o cede a qualsiasi titolo sistemi atti ad eludere, a decodificare o a rimuovere le misure di protezione del diritto d'autore o dei diritti connessi".

Oltre al caso Playstation 2, in Italia la stessa fattispecie di reato si ripropose al Tribunale di Milano quando Nintendo chiamò in giudizio Pc Box perché commercializzava le console Nintendo, "DS" e "WII", con l'aggiunta di un software e una modifica strutturale sull'hardware[56].

Nintendo sosteneva che il convenuto vendesse, attraverso il proprio sito internet ospitato da 9Net, console sulle quali venivano installati modchips e game copiers, con l'obiettivo di eludere le misure tecnologiche di protezione.

Pc Box rispondeva alle accuse sostenendo che Nintendo non utilizzasse le misure tecnologiche poste a protezione a fini di tutela, ma che in realtà servissero al solo scopo di aumentare le vendite dei propri videogiochi.

Il Tribunale di Milano, riteneva che la protezione dei videogiochi non dovesse rientrare all'interno della categoria dei programmi per elaboratori; d'altronde secondo il giudice italiano il videogioco usa un programma per elaboratore che permette di comporre una complessa sequenza di immagini e suoni.

Pertanto, ha ritenuto fosse la scelta più opportuna sospendere il procedimento e chiedere alla Corte di Giustizia Europea di chiarire la portata di protezione giuridica che può richiedere Nintendo secondo l'art. 6 della Direttiva n. 2001/29/CE.

La risposta della Corte di Giustizia, sentenza del 23 gennaio 2014 – causa C-355/12, fu che i videogiochi costituiscono un materiale complesso compreso non solo di un programma per elaboratore, ma anche di elementi grafici e sonori possessori di valore creativo.

Pertanto, l'opera videoludica, nei limiti dell'originalità, nella sua complessità è protetta dal diritto d'autore seguendo il sistema istituito dalla direttiva 2001/29.

La Corte sottolinea come l'articolo 6 della direttiva viene applicata per proteggere il titolare dei diritti dagli atti che richiedono l'autorizzazione del suddetto.

A tal proposito, la nozione dell'art. 6 di "efficaci misure di protezione" è ampia e può comprendere un controllo di accesso o un meccanismo di controllo sulle copie, dunque le misure di protezione

[56]Bovino C., *Quando "taroccare" la console dei videogames è legale*, Altalex, 2014, https://www.altalex.com/documents/2014/01/28/quando-taroccare-la-consolle-dei-videogames-e-legale

poste da Nintendo rientrano nella direttiva qualora abbiano come obiettivo la protezione al pregiudizio dei diritti di protezione del titolare.

Inoltre, ribadisce la necessità di effettuare un controllo affinché le misure di protezione perseguano effettivamente l'obiettivo di impedire o eliminare gli atti non autorizzati dal titolare di un diritto d'autore.

Nel caso in questione la Corte ha dato il compito al giudice italiano di effettuare un controllo sulle misure poste in atto da Nintendo, con il fine di verificare se esistano misure alternative che garantendo lo stesso livello di protezione causino una minor interferenza con l'attività di terzi.

La decisione della Corte di Giustizia sul caso Nintendo v. Pc Box ha avuto risonanza anche a livello europeo, poiché attraverso la decisione detta poc'anzi non ha solo influenzato come verranno viste le console in futuro ma anche permesso a tutti i produttori di hardware di controllare come gli utenti utilizzano i propri prodotti[57].

2.4 Le opere multimediali

L'origine di tale forma di espressione artistica va ricercata nell'arrivo di internet e lo sviluppo del genere artistico "Cyber Art": nel susseguirsi di questi eventi, internet ha innovato il modo con il quale si esprime il concetto di opera dell'ingegno[58].

Lo stesso termine "multimedialità" chiarisce la centralità dell'utilizzo di più "media", ovvero il sistema informatico che ne ha permesso la creazione[59].

Le opere multimediali sono anch'esse tutelate come creazioni sotto la grande categoria della proprietà intellettuale, e sono nate grazie all'innovazione tecnologica, in particolare software. Queste opere vengono create combinando, in un unico prodotto finale, diverse creazioni già esistenti.

È un progetto caratterizzato dall'unione di generi diversi, come ad esempio testi e musiche, che, nella maggior parte dei casi, vengono realizzati attraverso mezzi digitali e interattivi. Un esempio sono i software che creano per l'utente percorsi con scelte preimpostate.

---

[57] Widla B., *More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufactures more control over the use of hardware?*, Computer Law & Security Review, 2017

[58] Stabile S., *Internet e diritti d'autore: il cyberspace e la mondializzazione delle opere,* Il Diritto Industriale, 1999, p. 87 ss.

[59] Cocco C., *Multimedialità e diritto d'autore,* Diritto dell'Internet, 2007, p. 297 ss.

Lo sviluppo, di solito, è in mano ad un “regista” che dirige e lavora insieme ad esperti di diversi settori, come grafici, programmatori, musicisti, ecc.: la stessa complessità del multimedia impone infatti la collaborazione di più soggetti con competenze specifiche.

Bisogna considerare anche l’importanza che ricopre la figura del finanziatore, colui che finanzia la realizzazione dell’opera, e che, in alcuni casi, si occupa anche della successiva distribuzione nel mercato.

Non si è mai dubitato che l’opera multimediale rappresentasse un bene sia sotto il profilo economico sia giuridico; infatti, all’interno del LDA si interpreta il multimediale come una categoria autonoma di opera dell’ingegno.

Per “multimediale” e multimedialità” troviamo diverse delle ricorrenze negli articoli successivi il 171 ter, in particolare negli articoli 171 sexies, 174 ter e 181 bis". All’interno degli artt. 171 sexies e 174 ter, viene spesso indicato il terminale “multimediale” per indicare un supporto (multimediale).

Ai sensi dell’articolo 181 bis LDA, viene distinta una categoria speciale di “programmi” che non sono i cosiddetti “programmi per elaboratore” più tradizionali.

2.5 Personaggi di fantasia e introduzione EULA

Come abbiamo visto, la questione della tutela di un videogioco ha avuto forte risonanza nei primi anni 2000, anche attraverso i casi modchips, che hanno confermato la tutela giuridica ai videogiochi non più inquadrabili nei programmi per elaboratore, bensì come opere “multimediali” in quanto è formato da un programma che funge solo da supporto per le riproduzioni di suoni e immagini in movimento.

La sentenza della Cassazione e in generale tutta la procedura che ne deriva, mette in rilievo il cambiamento che il mercato della creatività ha affrontato e continuerà ad affrontare per la rivoluzione digitale che ha investito il mondo.

Dunque, si può percepire come ogni parte del videogame possa essere tutelata come una parte a sé stante, si pensi ad esempio all'immaginario del mondo di Zelda oppure alle musiche dei Final Fantasy o ancora al design dei personaggi come il Doom Slayer nella serie di Doom.

All'interno del nostro ordinamento la questione di tutelabilità dei cosiddetti "personaggi di fantasia" si è ridotta ad un'analisi case by case per capire se costituiscano una forma espressiva di creatività sufficientemente compiuta[60].

Il personaggio di fantasia rientra nella tutela del diritto d'autore esclusivamente se rispetta alcune caratteristiche: deve risultare espressivo di creatività nella sua estrinsecazione, ovvero inserirsi all'interno di un'opera dell'ingegno e concretizzarsi in maniera precisa, completa e dettagliata di segni descrittivi o elementi visivi.

Rientra all'interno della tutelabilità delle idee elaborate, intese come una sequenza di attività che servono per la successiva realizzazione dell'opera completa.

In Italia, il Tribunale di Venezia 20 luglio 2020 aveva concesso tutela al "soggetto" di un videogioco limitatamente alla "versione dei personaggi chiave e dei simboli del gioco, grafiche, colori, animazioni ed effetti sonori" ma allo stesso tempo non ha considerato plagiario un gioco diverso in cui gli elementi di somiglianza sono "frequentemente utilizzati nelle rappresentazioni ambientate nell'antico Egitto"[61].

Con la rivoluzione digitale, le procedure con le quali i produttori esercitano una forma di controllo sulle proprie creazioni sono: il contratto e la tecnologia con la legge che tende ad avere un ruolo minore meno centrale rispetto ai primi due.

Nel mercato videoludico prende una forte importanza il contratto, o EULA, che viene accettato da ogni giocatore all'avvio per la prima volta di un videogioco, con il quale si "accettano" una serie di condizioni poste in atto dagli sviluppatori.

L'avvento del World Wide Web e di tutti i progressi informatici sviluppati per i videogame ha portato a coinvolgimenti sempre maggiori del pubblico con contenuti sempre più complessi, il che ha portato una crescita delle richieste di beni cosiddetti "in-game" per accelerare ovvero rendere più avvincenti, le esperienze di gioco[62].

In un mercato caratterizzato da una forte domanda, l'offerta non tardò ad arrivare, principalmente soggetti terzi, intermediari che facilitano la creazione di mercati secondari di beni in-game.

---

[60] Fabris D., *I personaggi di fantasia tra plagio, elaborazioni creative e parodia*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 429 ss.
[61] Di Benedetto C., *Il plagio-contraffazione di opere dell'ingegno nella giurisprudenza italiana*, Il Diritto Industriale, 2022, p. 489 ss.
[62] Panisi F., *Da Dungeons & Dragons a Bitcoin e oltre. Nuove prospettive per i videogiochi nell'era della crypto-revolution*, Il Diritto Industriale, 2020, p. 195 ss.

A causa della nascita del mercato e della sua repentina crescita, hanno cominciato a sorgere anche diversi problemi legali.

Le società sviluppatrici hanno subito lamentato la violazione dei contratti di licenza conclusi dagli utenti finali poiché non prevedono nessuna disposizione dei beni in-game; ed inoltre invocano i propri diritti di proprietà intellettuale su tutti i beni disegnati da loro appartenenti al mondo virtuale.

In seguito a queste violazioni, le società si sono mosse applicando un blocco di tutti gli account a cui vengono ricondotte queste compravendite e l'espulsione degli utenti inadempienti dalle piattaforme di gioco.

CAPITOLO 3

3.1 Il fenomeno del modding

All'interno del mercato dei videogiochi, il ruolo tradizionale del consumatore e del produttore non sono completamente separati come accade per altri tipi di aziende e di medium, in generale non esistendo più il concetto di "audience passiva" oramai gli utenti si possono definire quasi come "co-creatori" di contenuti[63].

Questo fenomeno, chiamato value co-creation, consiste nell'unione di strategie organizzative e procedure discorsive, con l'obiettivo di riconfigurare i rapporti sociali di produzione, operando attraverso l'unione in un lavoro collaborativo tra consumatore e produttore.

L'evento della co-creation racchiude diverse caratteristiche: collaborazione diretta con un'azienda, innovazione indipendente da parte del cliente e innovazione congiunta di attività.

Le aziende possono utilizzare il "consumatore co-creatore" come una risorsa produttrice di valore all'interno del processo di innovazione dell'azienda, sfruttando la loro creatività, abilità e conoscenze.

Occorre ricordare che la value co-creation richiede al soggetto terzo un investimento non indifferente sia di risorse che di tempo, senza percepire uno stipendio.

[63] Bilinska-Reformat K. Dewalska-Opitek A. Hofman-Kohlmeyer M., *To Mod or Not to Mod - An Empirical Study on Game Modding as Customer Value Co-Creation*, MDPI sustainability, 2020

Molto spesso la motivazione che muove i consumatori nel partecipare è banalmente l'interesse o il divertimento personale.

Una delle forme in cui la co-creation dei consumatori si è manifestata nel mondo è il fenomeno del modding nei videogiochi.

La parola "modding", o game modification, rappresenta il cambiamento di un videogioco (spesso su PC) attraverso l'introduzione nell'ambiente di gioco di "artefatti" da parte del pubblico.

Questi cambiamenti sono conosciuti, precisamente, come "mods", e possono essere: nuovi edifici, nuove armi, personaggi differenti, modelli di gioco diversi, texture nuove, colori, aree di gioco, regole di gioco e addirittura in certi casi cambiamenti di trama.

Questo fenomeno, ormai saldamente ancorato nella cultura del videogioco, richiede competenze elevate in ambito di programmazione, videomaking, sound recording e editing grafico.

Naturalmente non tutti i giocatori sono in grado di sviluppare mods, ma una diffusa conoscenza di programmazione tra le diverse community consente la loro diffusione.

Le mods nascono da giocatori appassionati di un videogioco che attraverso le proprie idee modificano elementi in gioco.

I creatori di mod, spesso, cominciano per divertimento, salvo poi scoprire l'impatto economico dei propri lavori, iniziando così a collezionare donazioni o a realizzare versioni "premium" delle loro mod.

Le mod sono suddivise in più tipologie, ognuna con caratteristiche proprie:

- Characters: modifiche ai personaggi del gioco o addirittura creazione di nuovi
- Item availability: agiscono nel cambiare la reperibilità di oggetti ed equipaggiamenti in gioco
- Equipment: cambiamento, aggiunta e/o modifica di abbigliamento come armature e vestiti
- Graphics: creazione di modelli 3D, texture e mesh poligonali
- Locations: introduzione di nuovi luoghi esplorabili o modifica di quelli già esistenti
- Placement: inserire nuovi oggetti o spostare quelli già nel gioco
- Improving immersion: aggiungere o modificare la storia di alcuni personaggi o addirittura di missioni
- Custom help: fornire aiuto ad altri utenti

Il motore di gioco è il fulcro di un videogioco e consiste in un insieme di strumenti che creano un collegamento tra hardware e software, all'interno del quale troviamo: un motore di rendering di

grafica 2D e 3D, un motore fisico, suono, scripting, animazioni, intelligenza artificiale, networking e altri aspetti tecnici[64].

Esistono varie interpretazioni su quale sia la prima mod della storia, in questo elaborato si è deciso di partire dal più lontano nel tempo per sottolineare la longevità del medium. Nel 1961 uno studente del MIT creò Spacewars! sul DEC PDP-1, dando inizio a un fenomeno che proseguì poi negli anni 70' con giochi come "Colossal Cave Adventure".

Un'altra importante mod a livello storico fu "Adventure", un gioco prodotto da Don Woods nel 1976, una variazione di "Colossal Cave" sviluppato da Will Crowther.

Alla fine degli anni 90', gli sviluppatori cominciarono a capire il potenziale delle mods, che estendevano il ciclo di vita dei giochi a bassi costi, e iniziarono a separare l'esperienza di gioco dal motore che dà vita ad essi.

Uno dei primi giochi che concesse di modificarne il contenuto fu Second Life, dove gli utenti vennero incoraggiati ad utilizzare un linguaggio script dedicato e collaborare gli uni con gli altri.

Gli sviluppatori del gioco diedero ai giocatori il consenso e i diritti per sfruttare le produzioni proprie e guadagnare da esse, tanto che nel tempo cominciarono le prime "attività" all'interno del gioco dove si vendevano item virtuali, o ancora servizi virtuali; arrivando addirittura nel 2006 con il 25% dei giocatori di Second Life che erano venditori di item auto prodotti.

Esistono molti esempi di mod che hanno fatto la storia dell'industria, la prima da citare, nonché la più famosa, è la total-conversion mod di Half-Life, Counter-Strike.

Nel 1999, due sviluppatori Minh "Gooseman" Le e Jess "Cliffe" Cliffe crearono la mod Counter-Strike, trasformando il gioco principale da single-player a un multigiocatore a squadre sparatutto[65].

Viene definita come "total conversion mod" la mod che porta un cambiamento totale del gioco originale dando vita ad un nuovo gioco.

Per poter sviluppare e distribuire una total conversion mod, servono importanti abilità di programmazione e molto budget, risultando molto complesse da realizzare.

---

[64] *Game Engine: tutto ciò che c'è da sapere da Unreal Engine a Godot,* Csai formazione, 2022, https://csaiformazione.it/game-engines/

[65] Nieborg D. B. Van der Graaf S., *The mod industries? The industrial logic of non-market game production* European, Journal of Cultural Studies, 2011

Il successo di Counter-Strike fu enorme, tanto da sorpassare lo stesso gioco originale, creando una situazione dove molti giocatori acquistarono Half-Life solamente per giocare alla mod.

Per sviluppatori come quelli di Valve, le mod sono una parte importantissima per i propri franchise di successo, aumentando i fatturati anche anni dopo l'uscita del gioco.

Valve, casa di sviluppo di Half-Life, decise di offrire una posizione all'interno dell'azienda al gruppo di Modders ed acquisire Counter-Strike. Per sottolinearne l'impatto basti pensare che nel 2023 venne rilasciato Counter-Strike 2 ed è tuttora giocato da milioni di utenti in contemporanea[66].

La storia della mod creata da Gooseman e Cliffe e dal loro team è una rarità nell'industria, sono pochi i casi in cui una total-conversion mod fa un successo tale da diventare un gioco a sé stante, se proporzionato alla quantità di mod che circolano nell'Internet.

Si sottolinea che le mod devono essere mantenute dai propri sviluppatori se vogliono essere longeve e richiedono continui aggiornamenti di pari passo con le modifiche apportate dagli sviluppatori.

I modders per distribuire le proprie creazioni si affidano spesso a siti internet, i quali generano introiti da pubblicità ed eventualmente dalla vendita a grandi aziende dei contenuti, come nexusmod.com.

Un'altro esempio di gioco molto popolare che ha sfruttato le mod a proprio vantaggio è World of Warcraft (WoW), gioco MMORPG sviluppato da Blizzard Entertainment nel 2004.

Le mod, nella maggior parte dei casi, vengono sviluppate per colmare dei divari all'interno del videogame, come nel caso di WoW, dove molte mod avevano uno scopo ben preciso, ossia quello di aiutare i giocatori aggiungendo meccaniche per aumentare la "qualità della vita" nel gioco, alcune delle quali poi vennero implementate direttamente da Blizzard.

Le mod non includono programmi che lavorano al di fuori della cartella di gioco in cui sono installate, né funzionano da sole al di fuori della cartella, questo obbliga i giocatori a comprare una copia del gioco base.

Blizzard tendeva a supervisionare le mod affinché rientrassero negli standard qualitativi dell'azienda, ciò consentiva ai giocatori di sperimentare liberamente senza alterare il gioco in modi che avrebbero distorto l'esperienza del giocatore così come Blizzard lo aveva ideato.

Il Modding potrebbe ledere agli sviluppatori rilevando inappropriatamente il codice sorgente del gioco, ovvero gli utenti potrebbero creare dei contenuti offensivi.

[66] Steamdb, https://steamdb.info

Uno degli esempi più famosi è l'Hot Coffee mod per Grand Theft Auto: San Andreas, gioco sviluppato da Rockstar Games. Il caso riguardava un minigioco creato dalla stessa azienda in pre-produzione nel quale il protagonista poteva avere un rapporto con la propria ragazza.

Rockstar aveva disattivato il codice del minigioco pubblicandolo con questa linea di testo il gioco finito, poi alcuni modders scovarono le linee di testo e le resero disponibili al grande pubblico.

Il caso Hot Coffee ebbè una ripercussione mediatica enorme, che divenne molto presto ingestibile per Rockstar. Dovettero ammettere che il minigioco era di loro creazione, cambiarono il rating del gioco e pagarono diverse multe e rimborsare una parte di utenti.

Le mod pongono profonde discussioni sul tema dei diritti d'autore, poiché vanno a modificare un bene protetto da tali tutele, come è il caso nella sostituzione del protagonista dell'avventura con un altro personaggio anch'esso in alcuni casi protetto da diritto d'autore.

A volte, si può sfociare in avvenimenti ancor più gravi di una semplice infrazione di diritto d'autore: può accadere che vengano create delle modifiche per alcune tipologie di videogiochi a sfondo razzista o addirittura come indottrinamento terroristico, sottolineando quanto sia importante tenere sotto controllo tutto ciò che viene creato e postato in rete[67].

Negli anni più recenti sono venute a crearsi nuove piattaforme che sponsorizzano i modder e ne distribuiscono i lavori, uno di questi esempi è Overwolf.

Overwolf è una all-in-one modding platform, che supporta fortemente la creazione di contenuti da parte degli utenti e ha stretto collaborazioni anche con case di sviluppo AAA[68].

Secondo quanto riportato dalla piattaforma stessa, questa avrebbe pagato un totale di 201 milioni di dollari ai propri creatori nel 2023, che unito ai numeri pagati da giochi come Roblox e Fortnite raggiunge il miliardo di dollari[69].

Nella seconda parte cercheremo di capire come internazionalmente vengono gestite e controllate le varie community di mod da dottrine e aziende.

---

[67] Lakhani S., *Video gaming and (violent) extremism: An exploration of the current landscape, trends, and threats,* European Journal of Cultural Studies, 2021, European Commission p. 4
[68] Takahashi D., *Overwolf pays $201M to in-game modders and creators in 2023*, GamesBeat, 2023, https://gamesbeat.com/overwolf-pays-201m-to-in-game-modders-and-creators-in-2023/
[69] Sarek S., *To mod or not to mod: why the future of gaming is user generated,* Game Developer, 2024

3.2 Come vengono viste le mod

Come in altri mercati, i produttori di videogiochi hanno bisogno di esercitare una forma di controllo sui servizi e prodotti che mettono a disposizione dei consumatori[70].

Per questa ragione, le aziende decidono se autorizzare o meno le azioni degli utenti all'interno del videogioco, utilizzando i contratti per gestire legalmente la questione.

Le aziende redigono contratti per avere un perno di controllo e per conciliare i mutuali interessi di sviluppatori e/o distributori e utenti.

Molto spesso case di sviluppo, come Valve o Blizzard, incentivano gli utenti alla creazione di mod ma al tempo stesso operano come controllori attraverso l'ausilio dei contratti EULA (End User License Agreements) o TOS (Terms of Service).

Il fenomeno prese sempre più piede con molti utenti che tentarono di riprodurre il successo di Counter-Strike, questo portò le mod a diventare sempre più estese e lucrative fino a causare problemi legali, tra i più frequenti la violazione di EULA e violazioni di copyright[71].

Il giocatore, sottoscrivendo un EULA, accetta una serie di condizioni in cambio della possibilità di poter usufruire della copia del gioco e le aziende possono decidere di inserire clausole che vadano a impedire il modding nel proprio giorno.

Nella giurisprudenza americana troviamo un'importante sentenza per l'inquadramento delle mod.

Il caso MDY Industries LLC v. Blizzard Entertainment, dove al centro della questione ci fu una mod molto particolare che permetteva ai personaggi di World of Warcraft di eseguire azioni automatiche attraverso l'utilizzo di un bot.

La questione centrale era se la violazione di termini non legati al copyright in un EULA o TOS terminasse la licenza dell'utente di caricare il software di gioco nella memoria ad accesso casuale (RAM), in modo che l'ulteriore gioco costituisse una violazione del copyright[72].

---

[70] Roquilly C., *Control Over Virtual Worlds by Game Companies: Issue and Recommendations*, 2011, MIS Quarterly
[71] Gaming mods and copyright, 2012, *Michigan Technology Law Review*, https://mttlr.org/2012/11/gaming-mods-and-copyright/
[72] Redman J. C., *MDY Industries, L.L.C. V. Blizzard Entertainment, INC.: software "contracts" that expand copyrights have gone too far*, 2009, American Bar Association

Esistono mod come nel caso di MDY che più che modificare, vanno direttamente a semplificare di molto l'esperienza di utenti a volte a discapito di altri, questo fenomeno è conosciuto come "Cheat", ovvero trucchi.

Proprio riprendendo l'EULA e il TOS di WoW, Blizzard blocca l'uso di "cheat, bots, hacks, mods o qualsiasi altro software terzo non autorizzato che modifichi l'esperienza di gioco"[73].

Nonché specificano che tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi al gioco e a tutte le copie dello stesso, sono di proprietà o concessi in licenza da Blizzard; dunque, le mod e le creazioni in game dei giocatori appartengono a Blizzard.

Inoltre, attraverso i TOS l'utente accetta di non avere interessi di proprietà o di altro tipo nell'account e accetta che ogni diritto su di esso è riservato a Blizzard.

L'obiettivo dell'azienda è quello di proteggersi dalle transazioni nel mercato nero, ad esempio se un utente acquista un avatar molto potente andrà a spendere meno nell'abbonamento e vi sarà una perdita di fatturato; ricordiamo che WoW ha un abbonamento di 14.99$ per poter giocare.

La Corte diede ragione a Blizzard, il bot di MDY venne bloccato e cancellato e gli stessi sviluppatori vennero considerati colpevoli per la violazione di copyright della copia del gioco nella RAM.

L'industria limita come i "modders" possono lucrare dalle proprie creazioni, il copyright è lo strumento principale per mantenere il monopolio industriale sulle user-created mods[74].

Gli stessi utenti possono beneficiare delle proprie creazioni in tre differenti modi: la vendita diretta allo sviluppatore della mod, ottenere lavoro attraverso un portfolio dei propri lavori, vincere dei contest di modding creati dagli sviluppatori.

Sempre nel panorama americano sono nate delle discussioni per inquadrare all'interno della proprietà intellettuale le total-conversion mod, in quanto non esiste una vera e propria norma che regolamenta il fenomeno.

Ciò che fanno i modders è semplicemente utilizzare il motore di gioco, stimolando la riproduzione tra pari, valorizzando la creatività diversificata.

---

[73] Shilokowitz R., *License to Kill: MDY v. Blizzard and the Battle Over Copyright in World of Warcraft*, Brooklyn Law Review, 2010

[74] "*Spare the mod: in support of Total-conversion modified video games"*, The Harvard Law Review Association, 2012

Se le corti interpretassero le total-conversion mod come lavori derivativi allora si ricadrebbe nella sfera del sempre verde e imprevedibile fair use.

La proprietà intellettuale supporta la concessione ai modders delle tutele delle creazioni, come un mezzo per arricchire la società e creare equità in un campo dove gli sviluppatori invitano e poi sfruttano il lavoro gratuito.

Ma nonostante soprattutto in America esistano correnti che tendono a proteggere le mod, la paura di una lettera di cease-and-desist crea molta paura tra i modders.

Basti pensare che di recente Sony ha bloccato due mod per Bloodborne attraverso delle notifiche di cease-and-desist[75].

Dunque, questi contratti sono disegnati per colmare delle lacune tecnologiche e legali per avere un unico insieme di regole per tutti gli utenti.

I contratti EULA e TOS sono tutt'altro che perfetti o favorevoli per i consumatori; tuttavia, nella storia si è assistito a ben poche dispute, nonostante una grande mole di contratti portati a termine e firmati.

Ad esempio, in molti casi gli accordi conclusi tra le parti, stabiliscono che i diritti intellettuali delle mod appartengono alla Società sviluppatrice, come nel caso di Blizzard[76].

Per questa particolare posizione vi si possono dare due spiegazioni: primo, gli utenti molto spesso sono da soli e iniziare un'azione legale è costoso, secondo, le comunità di giocatori sono troppo eterogenee per entrare in una class action.

Fermo restando che al giorno d'oggi se i videogiocatori non sono soddisfatti di alcune scelte delle aziende, esprimono chiaramente le loro opinioni sui social, con un grande utilizzo del "review bombing", ovvero la pubblicazione di un gran numero di recensioni negative.

Per fare un confronto tra USA ed Europa possiamo analizzare la pronuncia della Corte di Giustizia al caso C-159/23 in tema di modding[77].

---

[75] Hollister S., *Sony apparently hates fun, axes the Bloodborne demake with another copyright claim*, The Verge, 2025, https://www.theverge.com/news/607803/sony-copyright-claim-bloodborne-psx

[76] Moles A. Rossi C., *Le mod e il loro uso tra storia, usi pubblici e politici, trasgressione,* Novecento.org, 2023, https://www.novecento.org/wp-content/uploads/2023/11/moles-rossi_Le-mod-e-il-loro-uso-tra-storia.pdf

[77] Manca M., *Modding videogiochi e diritti d'autore: cosa è lecito e cosa no? (C-159/23,* Canella Camaiora Studio Legale*)*, 2025, https://canellacamaiora.it/modding-videogiochi-e-diritto-dautore-cosa-e-lecito-e-cosa-no-c-159-23/

Nello specifico Sony chiamò in giudizio Datel Design, Development Ltd e Datel Direct Ltd al Tribunale del Land, Amburgo, Germania per la creazione di mod di diversi giochi pubblicati sulla console portatile denominata "PSP".

Sony chiese l'immediata cessazione del commercio di alcuni prodotti complementari che permettevano agli utenti di giocare ai videogiochi PSP apportando modifiche illecite sotto il profilo del diritto d'autore.

Si chiese alla Corte se l'inserimento di dati variabili all'interno della memoria RAM di un programma per elaboratore tutelato ed usati da suddetto programma, trovino l'applicazione delle tutele del diritto d'autore ai sensi della direttiva 2009/24.

Con la necessità di chiarire l'ampiezza della portata della nozione di "modifica" all'interno dell'art.4, par. 1, lett. b), nell'ambito in cui un codice sorgente non venga modificato ma viene modificato da un altro programma inserito nella memoria RAM e utilizzato nell'esecuzione.

La Corte dichiarò che l'articolo 1, paragrafo da 1 a 3, della direttiva 2009/24 va interpretato nel senso che i dati variabili nella memoria RAM di un elaboratore ed utilizzati dallo stesso programma non rientrano nella tutela della direttiva; fermo restando che non si debba consentire la riproduzione o realizzazione del programma in una fase successiva.

Questa sentenza chiarisce come la direttiva tuteli solamente la creazione intellettuale del software, diviso in codice sorgente e codice oggetto, non tutelando le funzionalità né gli elementi che sfruttano tali funzionalità, sempre nei limiti di non riproduzione o realizzazione[78].

[78] Redazione IPSOA Quotidiano, *Programmi per elaboratori: chiarimenti sulla tutela giuridica riconosciuta dalla direttiva UE*, 2024

CONCLUSIONE

Come si è visto all'interno dell'elaborato, il mondo del videogioco è uno dei settori dell'intrattenimento più redditizio di oggi, nonostante negli ultimi anni ci siano stati molti "inciampi" delle aziende sviluppatrici.

È importante sottolineare quanto sia complesso un videogioco, quanto le sue sfaccettature possano essere ricondotte alla proprietà intellettuale e quanto il cambiamento del consumatore da attivo a passivo influisca sul mercato[79].

L'importanza di una tutela per mod e videogiochi è rilevante anche nell'ambito del metaverso, di cui molti videogiochi sono una via di mezzo.

Infatti, esistono dei videogiochi che sono delle vere e proprie sandbox dove i giocatori sono liberi di creare, e in alcuni casi, vendere all'interno del gioco, non dissimilmente dalle compravendite che avvengono nel metaverso.

Inoltre, bisogna ricordare che il mondo delle mod è controllato dalle aziende videoludiche e che in generale, il mercato è auto regolato da contratti e dal "chiudere un occhio" degli sviluppatori finché la situazione rimane economicamente vantaggiosa per loro, soprattutto nella realtà americana.

Mentre in Europa, grazie alla causa C-159/23, si tutela maggiormente l'attività dei modders grazie ad un preciso spazio d'azione lasciato dall'interpretazione data ai sensi della direttiva 2009/24.

Come abbiamo visto, poi, l'Italia presenta un deficit di norme giuridiche sul tema di proprietà intellettuale, che viene per lo più colmato da sentenze che datano a più di 10 anni fa come il caso mod-chips; mentre per quanto riguarda le mod dei videogiochi, la giurisprudenza deve far riferimento a quanto detto dalla Corte di Giustizia C-159/23.

Al giorno d'oggi i videogiochi sono estremamente più complessi rispetto a un tempo e avere un riferimento diretto all'interno della normativa sul diritto d'autore porterebbe maggior chiarezza all'interno di un settore che, nel nostro paese, cerca di crescere.

[79] Ferrandina A., *Il social "Media Marketing"*, PMI, 2016, p. 64 ss.

BIBLIOGRAFIA

Amidei A., *Piattaforme e content moderation – La tutela del diritto d'autore online tra responsabilità e libertà di espressione*, Giurisprudenza Italiana, 2024, p. 466 ss.

Antonino G., *Copia di un software e violazione del diritto d'autore: La corte di giustizia sul caso SAS C. WP - il commento*, Il Diritto Industriale, 2012 p. 449 ss.

Basilio A., Intervista durante i The games awards da RoundTwo, 2023, https://youtu.be/hOHpVQQw6B4?si=U1pva3LF4PqsbPxx

Bilinska-Reformat K. Dewalska-Opitek A. Hofman-Kohlmeyer M., To Mod or Not to Mod - An Empirical Study on Game Modding as Customer Value Co-Creation, MDPI sustainability, 2020

Bovino C., *Quando "taroccare" la console dei videogames è legale*, Altalex, 2014, https://www.altalex.com/documents/2014/01/28/quando-taroccare-la-consolle-dei-videogames-e-legale

Carraro G., *Ombre e luci nella nuova disciplina delle opere fuori commercio*, Le Nuove Leggi Civili Commentate, 2024, p. 549 ss.

Caso R., *"Modchips" e diritto d'autore. La fragilità del manicheismo tecnologico nelle aule della giustizia penale*, 2006

Caso R., *"MODCHIPS" e tutela penale delle misure (tecnologiche) di protezione dei diritti d'autore: ritorno al passato?*, Diritto dell'internet, 2008 p. 149 ss.

Cavani G. Ercolani S., *Mondi virtuali e sfide reali proprietà intellettuale (IP) e metaverso*, Rivista di Diritto Industriale, 2023, p. 154 ss.

Cocco C., *Multimedialita' e diritto d'autore*, Diritto dell'Internet, 2007, p. 297 ss.

Condis M. A., *Playing the Game of Literature: Ready Player One, The Ludic Novel, and the Geeky "canon" of White Masculinity*, Journal of Modern Literature, 2016

Corbett S., *Videogames and their clones – How copyright law might address the problem*, Computer Law & Security Review, 2016

Crialesi G., *Fondo per le PMI per la protezione della proprietà intellettuale*, Pratica Fiscale e Professionale, 2022, p. 41 ss.

Cunietti T., *Eccezioni all'effetto unitario del Brevetto Europeo*, Il Diritto Industriale, 2016, p. 413 ss.

Dean D. D., *Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime*, University of Pennsylvania Law Review, 2016

De Berardis F., *Il report sul mercato globale dei videogiochi del 2024, Accademia italiana videogiochi*, 2024, https://www.aiv01.it/blog/tendenze-mercato-globale-videogiochi-2024/

Di Benedetto C., *Il plagio-contraffazione di opere dell'ingegno nella giurisprudenza italiana*, Il Diritto Industriale, 2022, p. 489 ss.

EUIPO, EPO, *Intellectual property rights and firm performance in the European Union*, 2025, https://www.euipo.europa.eu/it/publications/firm-level-analysis-report-january-2025

Fabris D., *I personaggi di fantasia tra plagio, elaborazioni creative e parodia*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 429 ss.

Fabris D., *Profili evolutivi dei marchi di colore nel diritto italiano ed europeo*, Il Diritto Industriale, 2024, p. 470 ss.

Ferrandina A., *Il social "Media Marketing"*, PMI, 2016, p 64 ss.

Franceschelli V., *Homo creator, il diritto industriale e l'intelligenza artificiale*, Il Diritto Industriale, 2024, p. 407 ss.

Galli C., *I diritti di proprietà intellettuale post-Brexit: dall'armonizzazione a un TRIPs Agreement "rafforzato"*, Il Diritto Industriale, 2022, p.107 ss.

Game Engine: tutto ciò che c'è da sapere da Unreal Engine a Godot, Csai formazione, 2022, https://csaiformazione.it/game-engines/

Gaming mods and copyright, *Michigan Technology Law Review*, 2012, https://mttlr.org/2012/11/gaming-mods-and-copyright/

Garotti L. Cereda R., *Lo stato della tecnica brevettuale e la prova delle anteriorità rilevanti*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 377 ss.

Genovese F. A., Olivieri G., *Proprietà intellettuale segni distintivi, brevetti, diritto d'autore*, UTET Giuridica, 2021, Pp. 8-9

Grebsky E. Wolniak R., *Global Perspective for Protecting Intellectual Property-Patenting in USA and Poland*, De Gruyter, 2018

Grosheide F. W., Roerdink H., Thomas K., *Intellectual Property Protection for Video Games: A View from the European Union*, Journal of International Commercial Law and Technology, 2014

Hollister S., *Sony apparently hates fun, axes the Bloodborne demake with another copyright claim*, The Verge, 2025, https://www.theverge.com/news/607803/sony-copyright-claim-bloodborne-psx

Li J. White E., *The Game is On: Protecting IP in Video Games*, Intellectual Property & Technology Law Journal, 2017, Pp. 19-23

Lyonnet L., Rabineau D., *The video games industry in Europe: current situation, issues and prospects*, Fondation Robert Schuman Papers N° 724, 2023

Magelli S., *Le opere multimediali nell'esperienza giurisprudenziale italiana*, Il Diritto Industriale, 2021, p. 190 ss.

Manca M., *Modding videogiochi e diritti d'autore: cosa è lecito e cosa no? (C-159/23)*, Canella Camaiora Studio Legale, 2025, https://canellacamaiora.it/modding-videogiochi-e-diritto-dautore-cosa-e-lecito-e-cosa-no-c-159-23/

Massimiliano N., *La tutela giuridica del videogame*, Il Diritto industriale, 2003, p. 484 ss.

Mastrelia D., *I criteri interpretativi in tema di accertamento di nullità del marchio per mancanza di capacità distintiva e l'operatività del secondary meaning - IL COMMENTO*, Il Diritto Industriale, 2015, p. 385 ss.

Mayr E. C., *Il rapporto tra marchio e segni distintivi diversi: ditta, insegna, domain names e denominazioni varietali*, Il Diritto Industriale, 2017, p. 192 ss.

Mezzetti C. E., *Libertà di espressione - Qui rido io: la parodia tra diritto d'autore e libertà di espressione*, Giurisprudenza Italiana, 2024, p. 109 ss.

Moles A. Rossi C., *Le mod e il loro uso tra storia, usi pubblici e politici, trasgressione*, Novecento.org, 2023, https://www.novecento.org/wp-content/uploads/2023/11/moles-rossi_Le-mod-e-il-loro-uso-tra-storia.pdf

Mongelli G., *Brand Compliance nei processi di internazionalizzazione*, Fiscalità & Commercio Internazionale, 2025, p. 42 ss.

Nastri L., *Mickey Mouse ed i profili successori del diritto d'autore*, Notariato, 2024, p. 55 ss.

Newzoo, https://newzoo.com

Nieborg D. B. Van der Graaf S., *The mod industries? The industrial logic of non-market game production*, European Journal of Cultural Studies, 2011

Panisi F., *Da Dungeons & Dragons a Bitcoin e oltre. Nuove prospettive per i videogiochi nell'era della crypto-revolution*, Il Diritto Industriale, 2020, p. 195 ss.

Perrino R. C., *Confondibilità tra segni e diritto di esclusiva del marchio*, Il Diritto industriale, 2025, p. 62 ss.

Ramadina S. P., *Visual Perception of Countryside Home Aesthetics Based on Stardew Valley Video Game Mods*, EDP Sciences, 2023

Ramos A. López L. Rodríguez A. Meng T. Abrams S., *The Legal Status of Video Games*, WIPO, 2013, p. 7 ss.

Ranelli A., *Proprietà intellettuale, diritto d'autore e blockchain*, www.altalex.com

Redman J. C., MDY Industries, L.L.C. V. Blizzard Entertainment, INC.: *software "contracts" that expand copyrights have gone too far*, American Bar Association, 2009

Riccio G. M., *Diritto d'autore, Digital Service Act e la fragilità teorica dietro i fondamentali*, Il Mulino rivisto web, 2023

Ricolfi M., *Videogiochi che passione! Consoles proprietarie, mod-chips e norme antielusione nella prima giurisprudenza italiana*, Giurisprudenza Italiana, 2004, p. 308 ss.

Riva P. Acito I. Grazioli A. Limatola F., *Marchi d'impresa: criticità e procedure di revisione*, Bilancio e revisione, 2023, p. 59 ss.

Roberto F., *Misure tecnologiche di protezione e tutela penale dei diritti d'autore: l'esperienza applicativa italiana*, Diritto Penale e Processo, 2011, p. 1003 ss.

Roquilly C., *Control Over Virtual Worlds by Game Companies: Issue and Recommendations*, MIS Quarterly, 2011

Sarek S., *To mod or not to mod: why the future of gaming is user generated*, Game Developer, 2024

Satta G., *Proprietà Intellettuale e open innovation: le strategie per l'innovazione delle aziende*, Amministrazione & Finanza, 2017, p. 57 ss.

Schneider F., *Studying Political Communication and media in East Asia, A Playful Textbook*, Amsterdam University Press, 2025

Sganga C., *Dall'armonizzazione alla frammentazione: obiettivi e fallimenti della Direttiva Copyright (2019/790/UE) in materia di ricerca, educazione e accesso al patrimonio culturale*, Rivista italiana di informatica e diritto, 2023, p. 47 ss.

Shilokowitz R., *License to Kill: MDY v. Blizzard and the Battle Over Copyright in World of Warcraft*, Brooklyn Law Review, 2010

Spagnolo S., *Misure tecnologiche di protezione sanzione penale (commento a Tribunale di Bolzano-Sentenza del 31 marzo 2005, n. 138)*, Il Diritto Industriale, 2006, p. 383 ss.

"*Spare the mod: in support of Total-conversion modified video games"*, The Harvard Law Review Association, 2012

Stabile S., *Il diritto d'autore nella società dell'informazione*, Il Diritto Industriale, 2004, p. 88 ss.

Stabile S., *Internet e diritti d'autore: il cyberspace e la mondializzazione delle opere*, Il Diritto Industriale, 1999, p. 87 ss.

Steamdb, https://steamdb.info

Takahashi D., *Overwolf pays $201M to in-game modders and creators in 2023*, GamesBeat, 2023, https://gamesbeat.com/overwolf-pays-201m-to-in-game-modders-and-creators-in-2023/

Tassone B.*, Primo commento alla L. 14 luglio 2023, n. 93 in materia di tutela del diritto d'autore online e alla Delibera 189/23/CONS dell'AGCOM che modifica il Regolamento sul diritto d'autore online*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 415 ss.

Tassoni G., *Regola tecnica e contrassegno Siae: un recente approdo interpretativo*, Il Diritto Industriale, 2023, p. 83

Terracina D., *"MODCHIPS" e tutela penale delle misure (tecnologiche) di protezione dei diritti d'autore: ritorno al passato?*, Diritto dell'internet, 2008, p. 163 ss.

Terracina D., *La tutela penale del diritto d'autore e dei diritti connessi*, Giurisprudenza di merito, 2008, p. 3067B ss.

Travostino M. *Le misure tecnologiche di protezione e la gestione dei diritti nell'ambiente digitale*, Giurisprudenza italiana, 2011, p. 2193 ss.

Valerio De S., Videogame, Enciclopedia Treccani, https://www.treccani.it/enciclopedia/videogame_(Enciclopedia-Italiana)/

Visconti R. M., *La valutazione economica del diritto d'autore (copyright)*, Il Diritto Industriale, 2019, p. 580 ss.

Widla B., *More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufactures more control over the use of hardware?*, Computer Law & Security Review, 2017

Zambardino U., *Tracciabilità della filiera agroalimentare e brevetti*, Il Diritto Industriale, 2025, p. 142 ss.