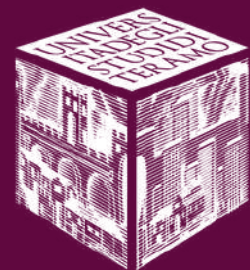


30

1993/94-2023/24



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO



EUILAP

Jean Monnet Chair
EU Innovation Law & Policy



Co-funded by
the European Union

EUILAP LAB – Seminars

Copyright in the Digital Age

Technological Protection Measures

Case C-355/12

Nintendo v PC Box

Dott.ssa Francesca De Luca

12/06/2024



Le “misure tecnologiche di protezione” (MTP)= strumenti o dispositivi utilizzati controllare l'accesso e l'uso delle opere digitali con il fine di proteggere i diritti dell'autore di tali opere.

Includono: crittografia, watermarking, DRM (Digital Rights Management), firme digitali e altri metodi per impedire la copia non autorizzata o la distribuzione illegale di contenuti digitali protetti.

Le MTP permettono di proteggere la proprietà intellettuale e di garantire che gli autori e i creatori ricevano il credito e il compenso adeguati per il loro lavoro.

Talvolta queste misure potrebbero limitare ingiustificatamente l'accesso ai contenuti da parte degli utenti teoricamente autorizzati...

Introduzione - MTP nella Direttiva Infosoc

CAPO III - TUTELA DELLE MISURE TECNOLOGICHE E DELLE INFORMAZIONI SUL REGIME DEI DIRITTI

Art. 6 - Obblighi relativi alle misure tecnologiche

1. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica **contro l'elusione di efficaci misure tecnologiche**, svolta da **persone consapevoli**, o **che si possano ragionevolmente presumere consapevoli, di perseguire tale obiettivo.**
2. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro la fabbricazione, l'importazione, la distribuzione, la vendita, il noleggio, la pubblicità per la vendita o il noleggio o la detenzione a scopi commerciali di attrezzature, prodotti o componenti o la prestazione di servizi, che:
 - a) siano oggetto di una promozione, di una pubblicità o di una commercializzazione, con la finalità di eludere, o
 - b) non abbiano, se non in misura limitata, altra finalità o uso commercialmente rilevante, oltre quello di eludere, o

Introduzione - MTP nella Direttiva Infosoc

c) siano principalmente progettate, prodotte, adattate o realizzate con la finalità di rendere possibile o di facilitare l'elusione di efficaci misure tecnologiche.

3. Ai fini della presente direttiva, per "misure tecnologiche" si intendono **tutte le tecnologie, i dispositivi o componenti** che, nel normale corso del loro funzionamento, sono destinati a impedire o limitare atti, su opere o altri materiali protetti, non autorizzati dal titolare del diritto d'autore o del diritto connesso al diritto d'autore, così come previsto dalla legge o dal diritto sui generis previsto al capitolo III della direttiva 96/9/CE. Le misure tecnologiche sono considerate "**efficaci**" nel caso in cui l'uso dell'opera o di altro materiale protetto sia controllato dai titolari tramite l'applicazione di un controllo di accesso o di un procedimento di protezione, quale la cifratura, la distorsione o qualsiasi altra trasformazione dell'opera o di altro materiale protetto, o di un meccanismo di controllo delle copie, che realizza l'obiettivo di protezione.[...]

Introduzione - MTP nella Direttiva Infosoc

Art. 7 - Obblighi relativi alle informazioni sul regime dei diritti

1. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro chiunque compia consapevolmente senza averne diritto i seguenti atti:

- a) **rimuovere o alterare qualsiasi informazione elettronica sul regime dei diritti;**
- b) distribuire, importare a fini di distribuzione, diffondere per radio o televisione, comunicare o mettere a disposizione del pubblico opere o altri materiali protetti ai sensi della presente direttiva o del capitolo III della direttiva 96/9/CE, dalle quali siano state rimosse o alterate senza averne diritto le informazioni elettroniche sul regime dei diritti; ove chi compie tali atti sia consapevole, o si possa ragionevolmente presumere che sia consapevole, che con essi induce, rende possibile, agevola o dissimula una violazione di diritti d'autore o diritti connessi previsti dalla legge o del diritto sui generis di cui al capitolo III della direttiva 96/9/CE.

Introduzione - MTP nella Direttiva Infosoc

2. Ai fini della presente direttiva, per "informazioni sul regime dei diritti" s'intende qualunque informazione fornita dai titolari dei diritti che identifichi l'opera o i materiali protetti di cui alla presente direttiva o coperti dal diritto sui generis di cui al capitolo III della direttiva 96/9/CE, l'autore o qualsiasi altro titolare dei diritti, o qualunque informazione circa i termini e le condizioni di uso dell'opera o di altri materiali nonché qualunque numero o codice che rappresenti tali informazioni.

La disposizione di cui al primo comma si applica quando uno qualsiasi degli elementi suddetti figurino su una copia o appaia nella comunicazione al pubblico di un'opera o di uno dei materiali protetti di cui alla presente direttiva o coperti dal diritto sui generis di cui al capitolo III della direttiva 96/9/CE.

Introduzione - nella Legge sul diritto d'autore ITA

Titolo II-ter (1)

Misure tecnologiche di protezione. Informazioni sul regime dei diritti

(1) Titolo inserito dal D.Lgs. 9 aprile 2003, n. 68.

Art. 102-quater.

1. I titolari di diritti d'autore e di diritti connessi nonché del diritto di cui all'art. 102-bis, comma 3, possono apporre sulle opere o sui materiali protetti misure tecnologiche di protezione efficaci che comprendono 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.

2. Le misure tecnologiche di protezione sono considerate efficaci nel caso in cui l'uso dell'opera o del materiale protetto sia controllato dai titolari tramite l'applicazione di un dispositivo di accesso o di un procedimento di protezione, quale la cifratura, la distorsione o qualsiasi altra trasformazione dell'opera o del materiale protetto, ovvero sia limitato mediante un meccanismo di controllo delle copie che realizzi l'obiettivo di protezione.

3. Resta salva l'applicazione delle disposizioni relative ai programmi per elaboratore di cui al capo IV sezione VI del titolo I.

Introduzione - nella Legge sul diritto d'autore ITA

Art. 102-quinquies.

1. Informazioni elettroniche sul regime dei diritti possono essere inserite dai titolari di diritti d'autore e di diritti connessi nonché del diritto di cui all'art. 102-bis, comma 3, sulle opere o sui materiali protetti o possono essere fatte apparire nella comunicazione al pubblico degli stessi.

2. Le informazioni elettroniche sul regime dei diritti identificano l'opera o il materiale protetto, nonché l'autore o qualsiasi altro titolare dei diritti. Tali informazioni possono altresì contenere indicazioni circa i termini o le condizioni d'uso dell'opera o dei materiali, nonché qualunque numero o codice che rappresenti le informazioni stesse o altri elementi di identificazione.

Nintendo ha contestato alla società PC Box la vendita di **dispositivi** (*game copier e mod chip*) **progettati per aggirare le MTPs** dei suoi sistemi

- portatili (console “DS”)
- e fissi (console “Wii”)

➡ consentendo così l'utilizzo di **giochi contraffatti**.

Nintendo ha citato in giudizio PC Box dinanzi al Tribunale di Milano.

MTP utilizzate da **Nintendo**:

sistema di riconoscimento installato sulle console, nonché il codice criptato del supporto fisico sul quale sono registrati i videogiochi protetti dal diritto d'autore.

Effetto: impedire l'utilizzazione di copie illegali dei videogiochi

➡ se sprovvisti di un codice non possono essere avviati su nessuno dei due tipi di dispositivi commercializzati dal gruppo

Nintendo.

Apparati commercializzati da **PC Box**:
console originali di Nintendo
in combinazione con un “software” aggiuntivo costituito
da talune applicazioni di produttori indipendenti (cosiddetti
homebrews) ideate espressamente per essere utilizzate su simili
console
e il cui utilizzo richiede la previa installazione degli apparati di
PC Box che disattivano la MTP di Nintendo.

Apparati utilizzati da **PC Box**:

Game copier : dispositivo o software ideati per copiare i dati da un gioco originale su un supporto di memorizzazione. Permettono di giocare senza usare il supporto originale.

Mod chip: dispositivo hardware progettato per essere installato all'interno di una console di gioco per modificare o aggirare le restrizioni imposte dal produttore.

Secondo PC Box: reale finalità perseguita da Nintendo

- impedire l'uso di “software” indipendenti che non costituiscono però una copia illegale di videogiochi ma sono “applicazioni” dirette ad ampliare le funzionalità della console,
- segmentare geograficamente i mercati limitando l'uso dei giochi (**allarme antitrust!**)

Ad avviso di PC Box:

la vendita di questi prodotti era legittima perché

- (i) contrastava il presunto monopolio della casa nipponica;
- (ii) permetteva l'uso, su sistemi fissi e portatili Nintendo, di software indipendenti che aggiungevano funzioni a tali dispositivi (es. fruizione file mp3, film, video etc.)

...MTP sull'hardware???

Tribunale di Milano

Il giudice del rinvio ritiene che la protezione dei videogiochi non possa essere ricondotta a quella stabilita per i software.

Lo stesso giudice si chiede se l'apposizione di MTP come quelle utilizzate da Nintendo non ecceda quanto a tal fine previsto dall'art. 6 della Direttiva Infosoc, come interpretato alla luce del considerando 48 di quest'ultima.

Questioni pregiudiziali

Il Tribunale di Milano ha sospeso il giudizio e ha rinviato alla CGUE 2 questioni pregiudiziali relative all'interpretazione dell'**art. 6** della **Direttiva 2001/29/CE**.

1. La tutela prevista dall'art. 6 si può estendere anche alla **console** (quindi non solo sull'opera protetta)?
2. Quali sono i criteri da seguire per determinare il campo di applicazione della protezione legale contro l'aggiramento delle MTPs ai sensi dell'art. 6?

“[...]i videogiochi come quelli di cui trattasi nel procedimento principale costituiscono un materiale complesso, che comprende non solo un programma per elaboratore, **ma anche elementi grafici e sonori** che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, possiedono un **valore creativo proprio** che non può essere ridotto alla suddetta codificazione. Nei limiti in cui concorrono all’originalità dell’opera, le parti che compongono un videogioco, nella fattispecie **gli elementi grafici e sonori** prima citati, sono protette, **insieme all’opera nel suo complesso, dal diritto d’autore nell’ambito del sistema istituito dalla direttiva 2001/29.**”

L'**art. 6 della Direttiva Infosoc** obbliga gli Stati membri a garantire una protezione giuridica contro **l'elusione** delle **misure tecnologiche efficaci**.

Queste misure sono definite come qualsiasi tecnologia, dispositivo o componente destinato a **impedire o limitare** atti non autorizzati dal titolare dei diritti d'autore.

La protezione giuridica si applica alla **riproduzione, comunicazione, messa a disposizione e distribuzione delle opere**.

Le misure tecnologiche

- che possono essere **incorporate** nei supporti fisici dei videogiochi e nelle console
- e che hanno bisogno di **un'interazione tra di essere**

rientrano nella definizione di "misure tecnologiche efficaci"

➡ qualora il loro **obiettivo** consista **nell'impedire o nel limitare** atti che pregiudicano i diritti del titolare.

Occorre poi esaminare in base a quali criteri debba essere valutato l'**ambito** della protezione giuridica contro l'elusione delle efficaci misure tecnologiche ai sensi dell'art. 6 della Dir. Infosoc.

considerando 48 - **principio della proporzionalità**

Tutela giuridica ➡ **impedire/eliminare atti non autorizzati** dal titolare del diritto d'autore.

Le misure devono essere adeguate alla realizzazione di tale obiettivo e non eccedere quanto necessario a tal fine.

Valutazione esistenza di misure alternative.

Esame della finalità dei dispositivi, prodotti o componenti, utilizzati da PC Box

- **frequenza** con cui tali apparati sono utilizzati per consentire l'uso di copie non autorizzate di giochi Nintendo, e con licenza Nintendo, sulle console Nintendo,
- **frequenza** con cui tali apparati sono utilizzati a fini che non violano il diritto d'autore sui giochi Nintendo o con licenza Nintendo.

Nozione di “efficace misura tecnologica” ai sensi dell’art. 6, par. 3 della Dir. Infosoc

“[...] può comprendere misure tecnologiche dirette prevalentemente ad equipaggiare con un dispositivo di riconoscimento **non solo il supporto che contiene l’opera protetta, come il videogioco**, al fine di proteggerla da atti non autorizzati dal titolare di un diritto d’autore, **ma altresì le apparecchiature portatili o le console** destinate a garantire l’accesso a tali giochi e la loro utilizzazione.”

Spetta al giudice nazionale verificare se **altre misure, o misure non installate sulle console, possano causare minori interferenze con le attività dei terzi o minori limitazioni di tali attività, pur fornendo una protezione analoga per i diritti del titolare.**

Bisogna prendere in considerazione,

- i costi relativi ai diversi tipi di misure tecnologiche,
- gli aspetti tecnici e pratici della loro attuazione
- nonché la comparazione dell'efficacia di tali diversi tipi di misure tecnologiche per quanto riguarda la protezione dei diritti del titolare, efficacia che, tuttavia, non deve essere assoluta.

Risposta della CGUE

Spetta al giudice nazionale esaminare la finalità dei dispositivi, dei prodotti o dei componenti che possono eludere le citate misure tecnologiche.

A tal riguardo, la **prova dell'uso** che i terzi effettivamente ne fanno sarà, in funzione delle circostanze di cui trattasi, particolarmente rilevante. Il giudice nazionale può esaminare, segnatamente, con quale frequenza tali dispositivi, prodotti o componenti vengono effettivamente utilizzati in violazione del diritto d'autore nonché la frequenza con cui sono utilizzati a fini che non violano il suddetto diritto.

2014

il Tribunale di Milano ha accolto le argomentazioni della parte attrice.

- Ricorso a game copier e mod chip, che permettono di aggirare le MTP, è un'elusione delle misure di protezione con l'obiettivo di permettere la riproduzione di giochi pirata.
- le misure di sicurezza di Nintendo sono completamente adeguate ed efficaci e quindi tutelate dalla legge italiana sul copyright.



EUILAP

Jean Monnet Chair
EU Innovation Law & Policy



Co-funded by
the European Union

Dott.ssa

Francesca De Luca

Contatti



fdeluca@unite.it



[@euilap](https://www.instagram.com/euilap)



www.unite.it/UniTE/EUILAP