



Negri-Clementi
Studio Legale Associato

Via Bigli, 2
20121 Milano
Tel. +39.02.303049
Fax +39.02.76281352
info@negri-clementi.it
www.negri-clementi.it



Arlecchino, © Enrico Benedetti, 2012

Résumé

In questa Newsletter di maggio abbiamo deciso di alzare anche noi il gonfalon selvaggio di antica ma sempre fresca memoria, e di giocare con voi. Giocare è divertente, ma non è così facile come si pensa, perché nel tempo abbiamo moltiplicato i modi di gioco, li abbiamo regolati, protetti e venduti come merce necessaria allo spirito. A tutto questo è dedicata la presente Newsletter. Il tema è però certo più affascinante di quanto noi siamo riusciti a rappresentarvelo. Scusateci. Non perdiamoci di vista. (gnc)

Il gioco

di Silvio Negri-Clementi

Tra le molte opere dell'ingegno possiamo certamente anche annoverare il **gioco**, che ha accompagnato in varie forme il cammino dell'umanità dai suoi primordi e con interessanti differenti declinazioni legate alla cultura, alla società e al territorio.

Il gioco come attività ludica a cui si dedica l'uomo, grande e piccino, per svago e divertimento, in realtà comprende una grande quantità di tipologie o specializzazioni tra loro molto differenti, con obiettivi e valori sociologici complessi. Il **gioco** è certamente anche quello **sportivo**, dove lo svago è concentrato sulla fisicità e le abilità personali o di squadra, come i giochi di Olimpia dell'Antica Grecia, precursori delle Olimpiadi moderne, oppure i **giochi circensi** di latina memoria con un'accezione differente e meno "sportiva". Ma giochi sono soprattutto quelle attività a scopo ricreativo e socializzanti come i **giochi di intrattenimento collettivo**, i **giochi per la mente** e i **giochi di società**.

E il **giocattolo**? Quale è la sua parentela con il gioco? Entrambi sono concetti così strettamente correlati tra loro, che a volte diventa difficile **distinguere** tra **gioco** e **giocattolo**. Tra le varie definizioni, quella che ci è più cara proviene dallo studio matematico-economico realizzato da **John von Neumann** e **Oskar Morgenstern**, che nel 1944 pubblicarono “**Theory of Games and Economic Behavior**”, dove nelle premesse viene definito che un gioco debba avere come caratteristica determinante di essere governato da regole e che debba terminare con uno stato finale: normalmente la vittoria di uno dei suoi partecipanti. Secondo questa definizione ecco che quindi possiamo delineare il confine tra gioco e giocattolo, dove il primo è dotato di regole, e il secondo tutt'al più di istruzioni; e dove il giocattolo è uno strumento di gioco che si presta normalmente ad un impiego a schema libero, legato alla creatività e alla fantasia del singolo individuo.

Nel termine gioco possono essere raggruppate una gran quantità di diverse modalità per cui riuscire a farne una puntuale classificazione o darne una concreta definizione non è certamente facile attività. Abbiamo già incontrato i giochi sportivi, che fanno certamente capitolo a se stante all'interno della cultura del mondo moderno; come un discorso a parte meriterebbero i **giochi d'azzardo**. Rimangono tra gli altri i **giochi di società, da tavolo e di carte**, nelle loro molteplici vesti e caratteristiche. Di questi, esempi di giochi antichi sono presenti negli **scavi archeologici** delle antiche civiltà culle dell'umanità, da quelle mesopotamiche, a quelle egiziane, indiane e precolombiane come il **Pachisi, Senet, Perudo, Duodecima Scripta** e molti altri, senza dimenticare grandi classici come gli **scacchi**, la **dama** o il **GO**.

La moderna evoluzione dei giochi vede soprattutto nei mercati nordamericani e nordeuropei, con la Germania in testa, i bacini di maggior sviluppo. Qui i giochi di società sono parte integrante della cultura ricreativa della società e occupano spazi importanti nelle librerie di molte famiglie diventando in alcuni casi grandi

successi editoriali e superando alcune volte nelle vendite i loro cugini del settore librario: ecco quindi casi come **Risiko** e **Monopoli** (tra i più datati) oppure **I Coloni di Catan** e **Carcassonne** (tra i più giovani) tra i giochi da tavolo, oppure **Magic: L'Adunanza** tra i giochi di carte, che raggiungono vendite di milioni di copie ogni anno.



In foto: una versione di *Carcassonne*

A differenza però dei prodotti del **mercato librario**, i **giochi** non sono considerati ancora a pieno titolo, dal punto di vista normativo, **opera dell'ingegno** e talvolta rimane ancora difficile ricoprire la **proprietà intellettuale** con **brevetti** e **copyright**.

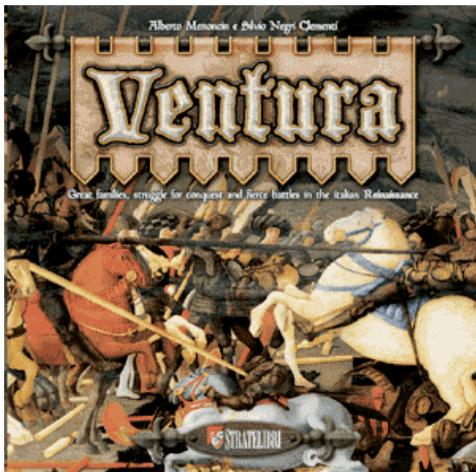
Ma quali sono i confini e le limitazioni che spingono questi prodotti ad essere considerati ancora figli di un dio minore?

*Silvio Negri-Clementi nasce a Milano nel 1966. Inizia la propria attività professionale collaborando come redattore in diverse case editrici e casualmente si affaccia nel mondo dei giochi quando nel 1990 gli viene proposto di seguire l'attività editoriale della giovane casa editrice **Stratelibri**. Lì da oltre vent'anni segue l'attività editoriale del marchio **Stratelibri** come **Direttore Editoriale** e responsabile della produzione. Per ben 18 volte le opere realizzate da **Stratelibri** e da lui curate ottengono il prestigioso **Best of Show**, premio della principale manifestazione del settore: **Lucca Comics & Games**. Nel 1995 riceve il premio **Gioco dell'anno** con l'edizione italiana di **Magic: L'Adunanza**. Nel*

2011, pubblica come autore il suo primo gioco da tavolo **“Ventura”** legato al Rinascimento Italiano e ai Capitani di Ventura. Il prossimo giugno entrerà in distribuzione il suo secondo titolo come autore realizzato in 4 lingue **“Il Mistero dei Templari”**, che permetterà ai giocatori di ripercorrere la storia dell’Ordine dei Poveri Cavalieri di Cristo e del Santo Sepolcro.



In foto: Silvio Negri-Clementi



Ventura, © Stratelibri, 2011

Scrabble vs Scarabeo: un caso concreto

di *Spartaco Albertarelli*

“Ci potrebbero essere delle pedine con delle lettere dell’alfabeto, da spostare su un tavoliere, fin che si formino delle parole...”.

Quello che avete appena letto è lo stralcio di una lettera inviata da un celebre autore di giochi di parole che ipotizza la creazione di un gioco di tavoliere (noi diremmo “da tavolo”) con pedine da combinare secondo uno schema ancora tutto da definire.

Se siete anche solo marginalmente degli appassionati di giochi con le parole, starete pensando che si tratta degli appunti dell’autore di **Scarabeo**, il gioco di parole di gran lunga più popolare e giocato in Italia. Quasi certamente non avrete la più pallida idea di chi possa essere quell’autore, ma non credo potreste avere dubbi sull’origine della citazione che avete appena letto. Se siete degli appassionati di giochi con le parole un po’ meno occasionali, potreste però obiettare che in realtà quella citazione più probabilmente dovrebbe far riferimento all’autore di **Scrabble**, gioco di origine straniera del quale **Scarabeo** sembrerebbe essere la versione italiana, non fosse per il dettaglio che in commercio si trovano entrambi i titoli. Anche in questo caso nessun indizio sul possibile autore della citazione, perché bisogna essere giocatori molto appassionati per sapere che dietro un gioco esiste un autore, esattamente come esistono per i libri, la musica, il cinema, il teatro ecc. ecc.

Vi stupirà invece sapere che l’autore di quelle due righe è in realtà molto noto e si tratta di **Lewis Carroll**, già proprio quello di **“Alice nel Paese delle Meraviglie”**, uno dei romanzi più noti al mondo. Carroll, oltre ad essere uno scrittore famoso, era anche un grande appassionato di giochi e soprattutto di giochi di parole e quelle righe sono contenute in una lettera nella quale spiega di voler inventare un gioco con le caratteristiche che avete letto.

Bene, mistero risolto: Lewis Carroll è dunque l’autore di **Scrabble**. Chi l’avrebbe mai detto.

Ecco, no, per la verità non è esattamente così. La lettera con la chiara descrizione del gioco è datata **1880**, mentre **Scrabble** viene pubblicato per la prima volta nel **1948**, circa 50 anni dopo la

morte di Carroll, e porta la “firma” di Alfred Butt con l’importante contributo di James Brunot.

A questo punto verrebbe da chiedersi a chi debba essere attribuita l’idea originaria del gioco e, soprattutto, se l’autore di *Scrabble* fosse stato in qualche modo in contatto con l’autore di “Alice nel Paese delle Meraviglie”. Quest’ipotesi è piuttosto improbabile, visto che Butt nasce l’anno successivo la morte di Carroll. Magari Butt era un grande appassionato di Carroll e aveva avuto modo di leggere quegli appunti pubblicati chissà dove. Non lo sappiamo.

Sta di fatto che *Scrabble* viene pubblicato e, rispetto alle poche righe scritte da Carroll, contiene una serie di elementi distintivi che lo fanno subito diventare un grande successo commerciale. Per esempio, la plancia di gioco (come viene spesso definito il “piano” su cui si gioca, quello che Carroll definisce “tavoliere”), con le sue caselle speciali che possono moltiplicare il punteggio ottenuto, o le tessere con le lettere accompagnate da un valore che ne rispecchia in qualche modo la frequenza (quelle più frequenti valgono meno delle altre) sarebbero un’evoluzione più che sufficiente dell’idea di Carroll per dare a *Scrabble* la patente di originalità.

Malgrado questo, nel **1955** un certo Aldo Pasetti, italiano, decise di elaborare ulteriormente quelle regole e pubblicò un gioco dal titolo *Scarabeo* che, pur essendo del tutto simile a *Scrabble*, conteneva delle differenze che secondo l’autore erano tali da rendere la propria idea altrettanto originale: in primo luogo la dimensione della plancia di gioco, leggermente più grande per consentire di formare parole più lunghe e quindi più adatte al nostro vocabolario, che a differenza di quello inglese comprende molte meno parole brevi, poi un maggior numero di lettere disponibili, la presenza di una pedina Jolly (lo scarabeo, che essendo “volante” poteva essere spostato di posto cambiando anche valore) e, per ultimo, l’obbligo di incrociare sempre la parola formata con una di quelle poste in gioco in precedenza (in *Scrabble* è invece possibile giocare “di striscio”).

Attenzione proprio a quest’ultimo dettaglio, perché come vedremo tra breve si dimostrerà determinante.

Pasetti pubblica il suo gioco, ma la cosa non è affatto gradita all’editore di *Scrabble* che lo porta davanti al Tribunale di Milano, con risultato infausto.

Il giudice infatti sancisce che non può esservi violazione di diritto d’autore su un gioco che si basa, sostanzialmente, su un meccanismo di “pubblico dominio” come le parole crociate. Poiché queste sono comuni ad entrambi i giochi, i produttori di *Scrabble* non possono vantare alcun diritto prevalente su *Scarabeo*. Nella sentenza si spiega anche che non vi può essere confusione in merito ai due marchi perché *Scarabeo* non è una variazione di *Scrabble* e, anzi, ha un senso ben preciso perché di fatto si riferisce a un elemento di gioco (lo scarabeo “volante”), non presente in *Scrabble* (in realtà anche in *Scrabble* esiste una pedina “jolly” che però non è caratterizzata da alcun elemento grafico e, soprattutto, non può “volare”, cioè essere spostata da un punto all’altro della plancia). La decisione salomonica del giudice prevede quindi che i due prodotti possano liberamente coesistere sul mercato, cosa che puntualmente avviene, con un risultato finale ancora più negativo per l’editore di *Scrabble*.

Poco dopo la sentenza a lui favorevole, Pasetti cede il gioco a Editrice Giochi e quel gioco diventa popolare a tal punto che ancora oggi nel doppiaggio dei film americani dove si vedono i protagonisti giocare a *Scrabble*, si parla sempre di *Scarabeo*, nonostante esista da sempre un’edizione ufficiale di *Scrabble* nella nostra lingua.

Bene, signori della corte, il caso è chiuso, con buona pace di tutti.

In realtà ci sarebbero due altri piccoli elementi che contribuiscono ad ingarbugliare ulteriormente la vicenda. Il primo riguarda proprio le parole crociate, senza le quali la decisione del giudice sarebbe stata forse diversa. Ebbene, le **parole crociate** non sono improvvisamente spuntate su un

albero, ma sono apparse per la prima volta sul **New York Sunday World** il 21 dicembre **1913** e hanno anche un papà, il giornalista (ma anche musicista) inglese **Arthur Wynne**. Se avete fatto attenzione alle date, anche le parole incrociate sono successive all'intuizione di Carroll, ma quando venne ideato **Scrabble** (che a sua volta è l'evoluzione di un altro gioco precedente, fatto con delle semplici carte e denominato **Lexicon**) erano popolarissime ed è proprio questa popolarità ad aver influenzato la decisione del giudice di Milano.

E l'altro elemento mancante? Beh, questo è decisamente meno facile da scovare e, secondo la migliore tradizione dei gialli polizieschi, potrebbe essere preceduto dal classico "cherchez la femme".

Nel **1935**, quindi molti anni prima che **Scrabble** entrasse in produzione, una piccola e sconosciuta casa editrice francese pubblica un gioco che si chiama **Diamino** ideato da una signora di nome **Maddaleine Janssens** la quale ottiene per il suo gioco anche un brevetto. Ebbene, quel gioco contiene una serie di tessere in legno sulle quali sono riportate le lettere dell'alfabeto ciascuna delle quali caratterizzata da un valore numerico. Diversamente da **Scrabble**, però, **Diamino** si gioca senza alcuna plancia sulla quale disporre le pedine, anche se poi, in anni successivi, una plancia di gioco venne aggiunta.

Apparentemente quindi, **Scrabble** sembrerebbe un'elaborazione di un'idea di gioco creato da una donna molti anni prima dell'uscita del titolo che sarebbe diventato un successo planetario facendo la fortuna di un uomo. Una vicenda che ha molti punti in comune con quella che riguarda il gioco più popolare del mondo: **Monopoly**.

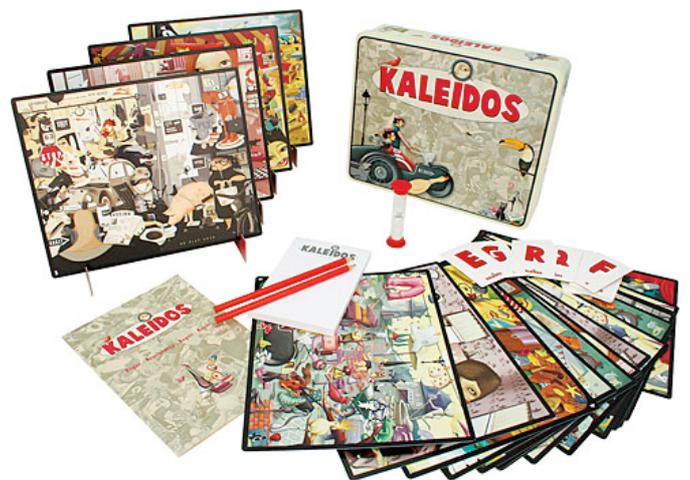
Ma questa è un'altra storia.

Spartaco Albertarelli, nasce in provincia di Milano nel 1963 e si occupa di giochi praticamente da sempre. Inizia la sua carriera lavorando presso un distributore italiano di giochi americani dove, da studente, arrotonda gli incassi traducendo e adattando i regolamenti dei giochi distribuiti. Nel 1987 entra in **Editrice Giochi** come primo elemento del nuovo ufficio di Ricerca e Sviluppo, che più avanti dirigerà per alcuni anni. Nel corso della sua carriera ha pubblicato

oltre 150 giochi, molti dei quali tradotti in numerose lingue, ma è stato anche responsabile editoriale dell'edizione italiana di **Monopoly** e **Dungeons & Dragons**, oltre che di linee come **Scarabeo** e **Risiko**, del quale è autore delle principali edizioni speciali. Fra i giochi pubblicati vi sono anche quelli ispirati alle trasmissioni televisive della **RAI**, azienda con al quale Editrice Giochi ha da anni un contratto di esclusiva. Recentemente ha fondato la casa editrice **KaleidosGames** che prende il nome da **Kaleidos** uno dei giochi di sua ideazione più venduti nel mondo. Fa parte del **Board Games Studies Group**, un'organizzazione internazionale che si occupa dello studio dei giochi di tavolo nella storia e che fa capo al **British Museum** di Londra.



In foto: Spartaco Albertarelli



Kaleidos, © Editrice Giochi, 1995

La tutela del gioco (da tavolo) nelle aule dei tribunali

Nel nostro ordinamento giuridico non esiste una norma che disciplini il **gioco da tavolo** di per sé considerato (come per il fumetto, si veda ART&LAW n. 4/2013), ma possono essere di ausilio le **norme a protezione del diritto d'autore** in relazione alle **opere dell'ingegno di carattere creativo** (disegni che compongono il gioco, il regolamento e le istruzioni, i personaggi, ecc.), le **norme a tutela dei segni distintivi** (marchi, nome del gioco, nomi dei personaggi) e, in taluni casi specifici, anche le **norme a tutela dei disegni e dei modelli** (una particolare forma del gioco o dei suoi singoli elementi) o la **disciplina** in materia di **concorrenza sleale per imitazione servile**. Sul **piano brevettuale** la **tutela del gioco da tavolo** o dei **sistemi di gioco** è invece generalmente **esclusa**.

In particolare, le **norme** in materia di **concorrenza sleale** per la nostra **Corte di Cassazione** possono trovare **applicazione** in caso di **imitazione servile** di **giocattoli** (D. Capra, "Imitazione per gioco: quattro decisioni in materia di giocattoli e imitazione servile", in *Riv. Dir. Ind.*, 2008, 2, pp. 119 e ss.), ma si è trattato della **distinzione** essenziale tra **gioco** e **giocattolo** (si veda il contributo in questa newsletter di Silvio Negri-Clementi); pertanto tali decisioni *prima facie* non appaiono applicabili ai **giochi da tavolo**.

Per quel che concerne il tema della tutela dei **videogiochi** e delle **console**, ampiamente diffuse nel pubblico degli utenti dei **giochi elettronici**, i giudici della **Corte di Cassazione** penale sono attenti ad aspetti legati al **diritto d'autore** in relazione alla applicazione delle **misure tecnologiche di protezione** (nota a Cassazione penale, 25 maggio 2007, n. 33768, sez. III, E. Arezzo, "Videogiochi e console tra diritto d'autore e misure tecnologiche di protezione", in *Riv. Dir. Ind.*, 2008, 6, pp. 457 e ss.).

In tema di **concorrenza sleale** e **giochi di società**, una sentenza della **Corte di Cassazione** civile del 19 dicembre 2008, sez. I, n. 29775 ha

stabilito che al fine di accertare l'esistenza della **confondibilità** tra **prodotti per imitazione servile**, è necessario che la **comparazione** tra i **medesimi** avvenga **non** attraverso un **esame analitico e separato** dei **singoli elementi caratterizzanti**, ma mediante una **valutazione sintetica** dei **medesimi** nel **loro complesso**, ponendosi da punto di vista del **consumatore** e tenendo in considerazione l'**importanza merceologica** del **prodotto**: l'imitazione servile tutela l'interesse a che l'imitatore non crei confusione con i prodotti del concorrente. Nel caso di specie, **tale interesse** in relazione a un **gioco di società** può ritenersi **soddisfatto** dalla **presentazione del prodotto con contenitori differenti** recanti il **marchio del produttore** (o comunque con denominazione diversa) senza che abbiano invece rilievo gli elementi del gioco posti all'interno delle confezioni di natura funzionale e non immediatamente percepibili dal consumatore.

Recentemente il **Tribunale di Milano** si è pronunciato sulla vicenda **Hasbro vs. Editrice Giochi** in relazione al gioco da tavolo **Monopoli**. Nel 1987 Editrice Giochi, dopo un contenzioso legale, rinnova il vecchio contratto con **Parker** (azienda produttrice di **Monopoly** sin dagli anni '30) cedendo i diritti sul marchio Monopoli (che appartenevano a Editrice Giochi) in cambio di un contratto di scadenza trentennale. Il contratto non riguarda solo **Monopoli**, ma anche **Il Paroliere** (edizione italiana del gioco Boggle) e prevede dei minimi di vendita sottoposti a revisione nel tempo.

Negli anni Parker viene prima acquisita da Milton Bradley e successivamente quest'ultima viene acquisita da **Hasbro**. La linea Monopoly nel tempo si arricchisce di moltissime edizioni speciali e Editrice Giochi vuole fare qualcosa di simile anche con Monopoli, ma Hasbro trova spesso e volentieri delle scuse per impedire a Editrice Giochi di ampliare la gamma, così a qualche anno dalla scadenza naturale Editrice Giochi intenta una causa con l'intenzione di ottenere quanto meno un prolungamento del contratto.

Durante questa causa, nella quale il giudice dà ragione a Editrice Giochi, emerge però una

clausola riguardante le vendite de **Il Paroliere**, che devono raggiungere un **minimo garantito**, con uno specifico anno di riferimento: il **2006**. Per una questione di fatturazione ritardata, quell'anno Editrice Giochi non riuscì a raggiungere quel minimo. A questo punto il giudice ha considerato il **contratto risolto** nel suo complesso e ordinato il **ritiro dal mercato di Monopoli**.

Da quel momento Hasbro è diventata proprietaria dei diritti sul **Monopoly** (perché ovviamente ha messo sul mercato la versione internazionale e non più quella italiana) e di **Il Paroliere**. La causa però non è conclusa: il giudice ha dato ragione a Editrice Giochi sul danno subito per la mancata commercializzazione delle edizioni speciali e attualmente è in corso un arbitrato per la quantificazione del risarcimento.

La protezione e registrazione dei giochi in U.S.

Nel **sistema giuridico statunitense**, per essere protetta da **copyright** un'opera deve essere **registrata** presso il **U.S. Copyright Office**. Il **copyright non protegge** le **idee** poste alla **base** di un **gioco** (game), il suo **nome** o **titolo**, o il **metodo** o i **metodi per "giocare"**. Né il copyright protegge le **idee**, i **sistemi**, i **metodi**, gli **strumenti**, o altri **materiali** e **marchi** relativi allo **sviluppo**, al **merchandising** o alla **conduzione** del **gioco**. Una volta che un gioco è reso pubblico, nessuna disposizione prevista dalla normativa U.S. sul copyright impedisce ad altri di sviluppare giochi che si basino su principi simili. Il **copyright** tutela solo la **particolare forma espressiva** in cui l'idea si estrinseca propria dell'autore.

I materiali preparati in relazione a un gioco possono essere tutelati dal copyright se contengono un **sufficiente apporto creativo** in termini di **espressione letteraria** e **pittorica** (figurativa). Ad esempio, il testo che descrive le regole del gioco (il regolamento) oppure i disegni che appaiono sulla tavola da gioco o sulla scatola del gioco possono

essere registrati presso il registro del U.S. Copyright Office.

Ove il gioco includa anche **elementi costituiti da scritti** (come le **istruzioni**) il **U.S. Copyright Office suggerisce** di **registrarli** come **opere letterarie** al pari di ogni altra parte del gioco sottoposta a tutela del diritto d'autore come ad esempio le **parti grafiche** o **pittoriche** (disegni) del gioco. Ove gli elementi del gioco consistano in **elementi figurativi**, l'autore può registrarli presso il **U.S. Copyright Office** come **opere dell'arte visiva**.

I **requisiti** per il **deposito** variano a seconda che l'opera sia stata già **pubblicata**: se il gioco è stato pubblicato, occorre depositare una copia completa del gioco. Se il gioco è stato pubblicato in una scatola più larga di 12" x 24" x 6" (o un totale di 1.728 pollici cubici), allora il materiale descrittivo deve essere depositato in luogo dell'intero gioco. Se il gioco è pubblicato e contiene meno di tre elementi tridimensionali, il materiale descrittivo per queste parti deve essere depositato in luogo di queste parti tridimensionali. Se il gioco non è stato reso pubblico, può essere depositata sia una copia del gioco che il materiale descrittivo del gioco.

Il **materiale descrittivo depositato** per rappresentare il **gioco** o le sue **parti tridimensionali**, è costituito generalmente da **immagini fotografiche**, **fotostatiche**, **slides**, **disegni**, o altre **rappresentazioni bidimensionali**. Il materiale descrittivo deve contenere un numero di pezzi nella misura in cui siano necessari per mostrare l'intero contenuto dell'opera protetto dal copyright, incluso il relativo **copyright notice** (informazioni sulla titolarità dei diritti) se appare sul gioco. La misura dei pezzi del materiale descrittivo del gioco deve essere non inferiore a 3" x 3" (*ndr*: l'unità di misura è il pollice quadrato), e non superiore a 9" x 12" (preferibilmente 8" x 10"). Almeno un pezzo del materiale identificativo deve recare il titolo dell'opera e l'esatta misura di una o più dimensioni del gioco.

Fonte: <http://www.copyright.gov/fls/fl108.html>; http://fairuse.stanford.edu/Copyright_and_Fair_Use_Overview/chapter0/0-a.html

Games & Copyright in Australia

In Australia, la **legge sul diritto d'autore non** contiene **specifiche disposizioni a tutela del gioco** nel suo **insieme considerato**. Molti **elementi o componenti** del gioco (come ad esempio, i disegni della tavola da gioco) possono costituire opere protette dal **copyright**. I **nomi**, le **idee** e il **concept del gioco non sono protetti dal copyright**. In alcuni casi, alcuni aspetti o elementi del gioco possono essere protetti in base alla normativa in materia di **concorrenza, protezione dei marchi e delle informazioni confidenziali**.

L'**Australian Copyright Council** ha pubblicato una **guida sulla protezione giuridica del gioco** in base al **diritto d'autore australiano** (INFORMATION SHEET “*Games & Copyright*”, G016v09, February 2012) che fornisce indicazioni utili e un quadro giuridico di sintesi a tale riguardo.

Componenti scritte (e letterarie) del gioco

I **materiali in forma scritta del gioco**, al pari di **regolamenti e istruzioni** del gioco stesso possono essere protetti dal **copyright**. Costituisce **violazione del copyright**, per il diritto australiano, l'azione posta in essere da un soggetto che **riproduce le istruzioni del gioco senza il consenso del titolare dei diritti**. Tuttavia, il copyright non impedisce ad altri di **esprimere o descrivere le medesime regole** in un modo **completamente differente** o di usare il **concept** o l'**idea** posta alla base del **gioco** per realizzare un **nuovo gioco**.

Raccolte, collezioni, compilazioni

Le **raccolte di parole** e di altro **materiale** possono essere protetti dal **copyright**, se la **selezione** o l'**arrangiamento** degli **elementi** rappresenta il **risultato del lavoro** o dello **sforzo** di un determinato **soggetto**. Per esempio la raccolta di domande e risposte del gioco “*Trivial Pursuit*” è protetta da copyright. Pertanto, se un soggetto riproduce un numero di domande e risposte su un

particolare tema tratte dal gioco “*Trivial Pursuit*”, tale soggetto viola il copyright nella raccolta fatta dalla società che ha sviluppato e prodotto il gioco (anche se tale soggetto ha riscritto, nel senso di rielaborato, le domande e risposte). Un soggetto che inventa o organizza un gioco che si basa su una “**idea**” simile ma che ricerca e raccoglie il proprio elenco di domande e risposte, elaborate autonomamente, non viola il copyright.

Componenti artistiche

Gli **elementi** di un **gioco** possono essere protetti da **copyright** qualora configurino “**opere artistiche**”. Il disegno della tavola del gioco per esempio potrebbe essere protetto come opera artistica in base al diritto d'autore australiano, come nel caso del logo o di altro disegno o grafica della scatola o del contenitore del gioco e delle immagini riprodotte sulle carte da gioco o su altro materiale del gioco.

Computer games

Discorso a parte meritano i **computer games**. I computer games generalmente includono una serie di differenti materiali protetti da **copyright**:

- programmi per elaboratore;
- “film” (immagini in movimento, colonne sonore del film o effetti sonori);
- opere artistiche (clip-art e altre immagini digitali);
- opere musicali;
- registrazioni fonografiche.

Un soggetto che intende creare un **computer game** necessita del **consenso** ad **utilizzare** per lo **sviluppo** e la **creazione** del **gioco** un **materiale preesistente** protetto da *copyright*. Lo sviluppatore deve anche porre attenzione alla **licenza** che fornisce all'utilizzatore finale del gioco. Chi acquista un **computer game**, generalmente acquisisce una **licenza d'uso** del **software** nei termini indicati nell'accordo di licenza fornito da

chi sviluppa e commercializza il computer game ovvero il suo **uso privato** che esclude la possibilità per l'utilizzatore di fare qualsiasi **uso commerciale** del software incorporato nel gioco (computer game).

Cosa non protegge il copyright in base alla legge australiana?

Il **copyright non protegge l'idea** o il **concept** posto alla base del **gioco**, né protegge le **informazioni** su come il **gioco** deve essere **condotto**, sebbene il **copyright** protegga il **regolamento** che **estrinseca in forma scritta** le regole del **gioco**.

Come ottenere in Australia la protezione del gioco in base al copyright?

Non esistono procedure di registrazione né altre **procedure formali** per ottenere la protezione del **copyright** in Australia. I **materiali** sono **automaticamente** protetti nel **momento** in cui **vengono ad esistenza**. In Australia, è possibile ottenere il medesimo effetto della registrazione utilizzando il **"copyright notice"** sull'opera per informare che il materiale è protetto e che il soggetto indicato è il titolare dei diritti. Il **"copyright notice"** consiste nel simbolo del copyright seguito dal nome del titolare dei diritti e dall'anno della prima pubblicazione: per esempio, **© Gus O'Donnell 1968**. È importante sottolineare che il **"copyright notice"** **non ha efficacia giuridica**, come nel nostro ordinamento. Il materiale è protetto sia che sia presente il **"copyright notice"** sia che sia omesso.

Fonte: INFORMATION SHEET "Games & Copyright", G016v09, February 2012; www.copyright.org.au.

E in U.K. ...

Anche nel **Regno Unito** la **tutela del gioco** può essere accordata in base alla normativa sul **diritto d'autore**: come in Italia, e si è visto anche in Australia, un'opera per essere protetta da **copyright non necessita di alcun procedimento formale di registrazione** a differenza, come si è detto, degli Stati Uniti d'America. Un giovane avvocato inglese, **Jas Purewal**, pubblica un blog **"Gamer/Law"** (<http://www.gamerlaw.co.uk/>) dedicato al **diritto del gioco**. L'avvocato ha scritto un articolo intitolato **"Demystifying copyright and games"** pubblicato per la prima volta su www.gamesbrief.com che sintetizza alcuni **punti chiave del diritto d'autore** per aiutare gli sviluppatori di giochi a **comprendere** alcuni degli **aspetti giuridici** legati al **gioco da tavolo ed elettronici**, ma con esclusione dei profili dedicati al diritto dei marchi, agli aspetti anti pirateria e ai cosiddetti **"user-generated content"** (i contenuti creati dagli utenti) ai quali sono dedicati specifici posts. Sono cinque i **punti essenziali** sintetizzati da Jas Purewal che occorre conoscere della **normativa U.K.** a protezione del **copyright**:

1. il **copyright** attribuisce al creatore di un'opera dell'ingegno diritti sulla **creazione**, ma **non** conferisce **monopolio** sulle **idee** poste alla base della creazione.
2. la normativa sul copyright conferisce all'autore **specifici diritti** (come il diritto di utilizzazione economica dell'opera, i diritti di riproduzione, *in primis*) in relazione all'opera protetta;
3. un gioco contiene **differenti elementi protetti** dal **copyright** (codici, database, immagini, film, musiche e testi);
4. **ciascun paese** ha un **diverso regime** di protezione del **copyright**;
5. la **durata di protezione del copyright varia** a seconda della **normativa applicabile nel singolo paese** e alcune **opere** potrebbero essere (anche) di **pubblico dominio**.

Fonte: <http://www.gamesbrief.com/2011/04/demystifying-copyright-and-games/>; <http://www.gamerlaw.co.uk/>.

La newsletter ART&LAW ha scopi unicamente informativi e non costituisce parere legale. Se desiderate ricevere via e-mail la nostra newsletter o maggior informazioni contattateci al seguente indirizzo: eventi@negri-clementi.it. Se, in futuro, non desiderate più ricevere la nostra newsletter, fate clic qui.

©Negri-Clementi Studio Legale Associato, 2012 - 2013. Tutti i diritti riservati.

News dal mondo dell'arte

LUIGI GHIRRI IN MOSTRA AL MAXXI DI ROMA

Il MAXXI dedica all'opera di **Luigi Ghirri**, tra i maestri indiscussi della fotografia in Italia, **una grande mostra antologica**, nata dalla collaborazione tra il Museo e il **Comune di Reggio Emilia**, la città dove il fotografo ha vissuto e alla quale ha lasciato il suo archivio. E proprio dai materiali originali – fotografie, menabò, libri, cataloghi e negativi – oggi conservati presso la **Biblioteca Panizzi**, partner istituzionale del progetto, la mostra intende partire per raccontare i diversi profili di questa complessa figura di artista.

La mostra è organizzata in **tre sezioni tematiche – Icone, Paesaggi, Architetture** – e invita a ripercorrere la fasi della ricerca artistica di Ghirri: le icone di quotidiano, i paesaggi come luoghi di attenzione e di affezione e le architetture, da quelle anonime a quelle d'autore, attraverso oltre 300 scatti, con particolare attenzione ai vintage prints stampati direttamente dall'autore.

Fonte: <http://www.fondazionemaxxi.it/2012/12/14/luigi-ghirri-pensare-per-immagini/>.



1. Luigi Ghirri, Marina di Ravenna, 1986. Courtesy Fototeca Biblioteca Panizzi, Reggio Emilia © Eredi Ghirri.

IL PARADISO DI PISTOLETTO AL LOUVRE

Michelangelo Pistoletto compie 80 anni e in contemporanea espone la sua arte al **Louvre**, dal 25 aprile al 2 settembre 2013, con un grande progetto arricchito da incontri, installazioni, opere teatrali che raccontano anche il suo pensiero e l'idea di un **Terzo Paradiso** da realizzare sulla **Terra**.

Fonte: http://www.ansa.it/web/notizie/rubriche/topnews/2013/04/09/Louvre-Paradiso-Pistoletto_8523999.html; <http://www.repubblica.it/speciali/arte/recensioni/2013/04/23/news/pistoletto-57310842/>



News dal mondo dell'arte

LUCCA COMICS & GAMES 2013

Nel cuore della **Città del Fumetto** dal 31 ottobre al 3 novembre 2013 si terrà la più importante esposizione internazionale dei fumetti, del cinema d'animazione, dell'illustrazione e del gioco (XXVII edizione). Una straordinaria occasione per gli operatori internazionali e un numero sempre più elevato di espositori assegnano alla mostra **un ruolo di assoluto e importante prestigio oltre il territorio italiano**. La manifestazione si arricchirà di una nuova e prestigiosa sede per le mostre espositive del settore **Comics** e per l'**Area Professional**, e cioè il **Palazzo Ducale** che domina **Piazza Napoleone**.

Fonte: <http://www.luccacomicsandgames.com/>; http://www.italiadiscovery.com/dettaglio_art.php?id=1090.

HISTORY & NOIR & MYSTERY & COMICS IN LUCCA

Il **Museo del Fumetto di Lucca**, dopo il successo della precedente edizione che ha inteso celebrare presso Palazzo Guinigi a Lucca tre personaggi del fumetto: **Dago, Diabolik e Martin Mystère**, ritorna con la mostra **History & Noir & Mystery & Comics** (1 aprile – 31 agosto 2013). Tre grandi personaggi del fumetto italiano festeggiano nella città di Lucca i loro compleanni con manifestazioni ed eventi che coinvolgeranno il pubblico e la città di Lucca. La città di Lucca verrà così fatta scoprire ai visitatori nella forma insolita di **inedite storie a fumetti** dei tre personaggi ambientate a Lucca e di una **"fantastica caccia al tesoro"** in compagnia dei tre eroi dei comics alla ricerca e scoperta **"dei tesori di Lucca"**.

Fonte: <http://www.museoitalianodelfumetto.it/>



2. Photo by Gianfranco Negri-Clementi

GIOCO INEDITO 2013/2014 - Miglior proposta di gioco

Il **concorso internazionale** giunge alla **XXVI edizione**, e decima con il partner **dVGiochi**, rinnovato nel suo bando, un'opportunità per i giovani game designer di competere nella realizzazione del miglior prototipo, non più terreno dei soli giochi di carte. L'edizione 2013 del concorso per il miglior **Gioco Inedito** arriva con una novità: finalmente, accanto al consueto formato di gioco in doppio mazzo, gli aspiranti autori potranno progettare prototipi con segnalini e dadi. In particolare, se si opterà per il **nuovo formato**, si potranno avere fino a 55 carte, 5 segnalini e/o un dado. Questa novità non è soltanto un rafforzamento della collaudata collaborazione tra Lucca Comics & Games e dVGiochi, ma rappresenta anche un ulteriore investimento di risorse. Il termine ultimo per partecipare è **lunedì 8 luglio**. Come nelle edizioni precedenti, infatti, il vincitore del concorso vedrà il proprio prototipo pubblicato in formato professionale, pronto a essere inserito nei circuiti distributivi.

Fonte: <http://lucca2012.luccacomicsandgames.com/it/games/gioco-inedito/1218/>.

News dal mondo dell'arte

LUDICA 2013

Dal 15 al 17 marzo 2013, presso la **Fieramilanocity**, si è tenuto Ludica, **Festival del gioco e del videogioco**: oltre 16.000 metri quadrati dedicati a videogiochi e tornei, giochi da tavolo, di carte, enigmistica e scacchi, giochi tradizionali ed etnici, giochi giganti, wargame tridimensionali, giochi di ruolo, laser game. Un ampio spazio è dedicato ai tavoli dimostrativi e ai tornei, a disposizione di associazioni e aziende, senza dimenticare le mostre e gli eventi interattivi che coinvolgeranno un pubblico di ogni età. In **Ludica Model**, evento dedicato al modellismo, e in **Ludica Bimbi**, un momento riservato ai bambini da 0 a 10 anni, sono proposti giochi, laboratori, attività didattiche e ricreative, spettacoli di magia e giocoleria.

Fonte: <http://www.milanotoday.it/eventi/fiere/ludica-fiera-gioco-milano-15-16-17-marzo-2013.html>.

MILANO MANGA FESTIVAL

Alla Rotonda di Via della Besana a Milano dal 3 maggio al 21 luglio 2013 si terrà il Milano Manga Festival dedicato al **fumetto giapponese manga**. Per l'occasione è esposta una mostra principale **"Gli annali del manga"**, un volume massiccio di opere a rappresentare le varie epoche, dal 1814 – l'anno di uscita dei **"Manga di Hokusai"** fino ai nostri giorni. Grazie alla collaborazione di vari enti, incluse le case editrici, si prevede l'afflusso di oltre 500 pezzi, per un'esposizione su scala mai sperimentata in precedenza. Accanto alla mostra principale è prevista una mostra speciale **"Holly e Benji"**, dedicata a Captain Tsubasa, trasmesso in più di 100 paesi e conosciutissimo in Italia con il titolo di "Holly e Benji". Il 2 maggio è prevista la conferenza stampa di apertura e vernissage, con la partecipazione di autorità e i curatori della mostra: **Isao Shimizu e Osamu Takeuchi**. Segue, il 3 maggio, l'apertura al pubblico della mostra **"I 200 anni di arte manga"**.

Fonte: <http://milanomangafestival.it/index.html>.

La prima mostra sui 200 anni dell'arte MANGA

www.milanomangafestival.it

MILANO MANGA FESTIVAL

3 maggio - 21 luglio 2013
ROTONDA DI VIA BESANA
Sede Satellite: WOW Spazio Fumetto

organizzato da
Milano
Consolato Generale
del Giappone a Milano

News dal mondo dell'arte

NOMISMA: FOCUS SUL MERCATO DELL'ARTE

Dal 2004 **Nomisma** è impegnata nella ricerca nel campo dell'**economia dell'arte** con il "**Laboratorio sul Commercio dei Beni Artistici**" (LCBA). A partire dal 2010 ha preso il nome di "**Osservatorio sul Mercato dei Beni Artistici**" (OMBA) che vedrà l'ampliamento degli ambiti di analisi e una rinnovata organizzazione interna con la collaborazione di un gruppo di economisti dell'**Università di Bologna** guidati dal **Prof. Guido Candela** (www.nomisma.it). Il 22 aprile scorso si è tenuto a **Bologna** presso **Palazzo Davia Bargellini** un incontro dal titolo "**Focus sul mercato dell'arte**" nel corso del quale è stata annunciata la pubblicazione del **Rapporto 2013 sul mercato dell'arte**, a cura dell'OMBA, e si è tenuta una **tavola rotonda** sui seguenti temi:

- **andamento e tendenze del mercato dell'arte;**
- **ruolo e prospettive dell'Italia sul mercato internazionale;**
- **sfida delle case d'asta per un collezionismo accessibile;**
- **scelte di portafoglio e rendimento estetico;**
- **scenari futuri e ruolo dell'arte nelle economie emergenti,**

con la partecipazione del **nostro Studio**, di **esperti giuristi, economisti, giornalisti, studiosi, ricercatori e professori universitari** e importanti **rappresentanti degli operatori del settore dell'arte**.



3. Marilena Pirrelli di ArtEconomy24 (Sole24Ore) e Paolo Mannazza di Corriere Economia e ArtsLife.com



4. Gianfranco Negri-Clementi e Barbara Anghileri entrano a Palazzo Davia Bargellini per prendere parte all'incontro NOMISMA

News dal mondo dell'arte

IL DIRITTO DELL'ARTE AL **MASTER PPEAC**

Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Nel mese di aprile 2013 si sono tenute le lezioni al **MASTER** in **Progettazione e Promozione degli Eventi Artistici e Culturali** (PPEAC) dell'**Alma Mater Studiorum Università di Bologna** (Dipartimento di Beni Culturali di Ravenna), sul **diritto dell'arte** e **dei beni culturali**.



5. Gli studenti del Master PPEAC - Alma Mater Studiorum Università di Bologna, a.a. 2012/2013



6. Gli studenti del Master PPEAC guardano la videoregistrazione della presentazione dell'avv. prof. Gianfranco Negri-Clementi del primo volume de *Il Diritto dell'Arte* (Skira 2012)

In quella occasione, l'avv. Silvia Stabile ha presentato ai propri studenti il primo volume "**Il Diritto dell'Arte**", a cura di Gianfranco Negri-Clementi, Skira 2012, tramite la **proiezione** del **video** che riproduce l'**intervento** dell'**avv. prof. Negri-Clementi** (docente di Corporate Governance all'Università di Milano - Bicocca) e del **prof. Guido Guerzoni** (Università L. Bocconi di Milano) al **MIART 2013** (newsletter ART&LAW n. 4/2013), disponibile online su **youtube.com** al seguente indirizzo: <http://www.youtube.com/watch?v=Jey3uRznog4>.

COLLEZIONISMO, IMPRESA E MERCATO

le nuove tendenze dell'arte contemporanea

*Si inaugurerà a fine giugno il **ciclo di incontri dedicato alle nuove tendenze dell'arte contemporanea e ai rapporti tra collezionismo, impresa e mercato.***

*Il progetto, a cura della Fondazione MAXXI e di Negri-Clementi Studio Legale Associato, vedrà dialogare imprenditori, collezionisti, artisti, curatori, galleristi, case d'asta, professionisti esperti di diritto ed economia, esponenti della finanza, intorno a tre diversi filoni tematici - **arte e impresa; arte e diritto; arte e mercato** - al fine di rappresentare esperienze e delineare le tendenze più attuali e i futuri sviluppi del mercato nel sistema dell'arte contemporanea.*

*Gli incontri si svolgeranno il **26 giugno, 3 luglio e 10 luglio 2013 alle ore 18.00** negli spazi del Museo, a Roma.*

Per informazioni e iscrizioni: eventi@negri-clementi.it