



**La proprietà intellettuale:
nuove prospettive
per una crescita sostenibile**





La proprietà intellettuale: nuove prospettive per una crescita sostenibile

Estratto

Software Implemented Invention tra tutela autorale e brevettuale

A cura di
Marco Lissandrini e Marco Saverio Spolidoro

Copyright © 2023 LES Italia - Netval (Network per la Valorizzazione della Ricerca Universitaria), All rights reserved

Il presente estratto è parte integrante dell'opera "*La proprietà intellettuale: nuove prospettive per una crescita sostenibile*" realizzata con l'ausilio dei singoli autori senza la corresponsione di corrispettivi allo scopo di fornire uno strumento di utile formazione ed orientamento nella complessa materia della proprietà intellettuale e industriale. La pubblicazione è stata realizzata con la massima accuratezza ed attenzione, senza pretesa, tuttavia, di completezza, tenuto conto della complessità della materia trattata. Le informazioni legali e tecniche, ivi incluse eventuali clausole contrattuali, contenute in questa pubblicazione sono quindi di natura generale e non esaustiva e sono fornite esclusivamente a scopo didattico ed orientativo. I contenuti della pubblicazione non possono pertanto sostituire il parere legale e/o tecnico di un professionista abilitato. Gli autori non possono pertanto essere ritenuti responsabili per eventuali usi dei contenuti di questa pubblicazione, ivi inclusi quelli inappropriati od illeciti, in contrasto con le finalità qui espressamente dichiarate, né per qualsiasi tipo di danno conseguente a tali eventuali usi. Inoltre i contenuti dei singoli articoli non riflettono necessariamente la posizione ufficiale delle associazioni di appartenenza; pertanto, le informazioni e le opinioni espresse nella presente pubblicazione sono riferibili esclusivamente agli autori delle stesse. Questa pubblicazione è protetta in base alla normativa in materia di diritto d'autore. Dell'opera è vietata la riproduzione totale o parziale, senza espressa approvazione preventiva. I marchi e gli altri segni distintivi rappresentati nella presente pubblicazione sono proprietà esclusiva dei rispettivi titolari. Chiuso in redazione il 31 marzo 2023

Software Implemented Invention tra tutela autorale e brevettuale

A cura di Marco Lissandrini* e Marco Saverio Spolidoro**

Il termine *software* comprende diversi tipi di programmi destinati a operare dando istruzioni a un apparato fisico, detto calcolatore elettronico, che funziona attraverso il consumo di energia elettrica.

Idealmente, si possono classificare i programmi in più strati, dei quali il più vicino alla macchina è il *machine code*, quello più vicino all'utilizzatore è il *source code*. Ogni strato si appoggia su quello precedente, in un processo di progressiva astrazione che permette ai programmatori di dare per presupposti tutti gli strati inferiori, che sono quindi «riutilizzati»¹.

Il punto di giunzione tra un programma e un altro, attraverso il quale si operano anche i collegamenti tra diversi strati di *software*, si chiama interfaccia. L'interfaccia garantisce l'interoperabilità dei programmi.

La nozione di programma comprende anche il materiale preparatorio per la progettazione di un programma (Art. 1.1, direttiva 24/09/CE²).

Le tre caratteristiche più rilevanti del *software* ai fini del diritto d'autore sono l'astrazione, la riutilizzabilità, la complessità del *software*.

Descrivendo la formazione del programma, il passaggio preliminare è il concepimento dell'idea del programma, che può essere o non essere direttamente frutto del lavoro e dell'intelligenza umana. Tale attività potrà dirsi creativa e avrà natura intellettuale quando secondo il giudizio sociale il suo risultato consista in un'idea nuova che diviene concreta o quando tale risultato sia una nuova realizzazione di un'idea già espressa.

Dice la legge italiana (art. 6 LDA e art. 2576 c.c.) che il titolo di acquisto del diritto d'autore è la «creazione dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale».

«Opera» perché ciò su cui cade il diritto d'autore è fuori dall'autore e l'opera, una volta creata, è da lui affidata al pubblico. «Lavoro», perché l'opera è risultato di una trasformazione del mondo, nella misura in cui il lavoro combina e consuma energie e materie già esistenti prima che esso inizi e che non saranno più le stesse cose alla fine del lavoro. Lavoro «intellettuale» perché non vi è

* Consulente in Proprietà Industriale (sez. brevetti e marchi), Bugnion.

** Professore, Studio Avvocato Spolidoro.

lavoro intellettuale senza la concezione di un risultato voluto né è chiamato in causa un intelletto nel mero funzionamento di uno strumento, sia pure di *Artificial Intelligence*. «Espressione particolare» perché opera è solo un qualcosa di creato. «Creazione» perché si tratta di tutelare innovazioni, sicché la riproduzione di programmi già esistenti, anche con varianti non originali, non merita protezione.

È sufficiente che idee anche semplici siano organizzate in modo autonomo e personale, senza riprodurre opere precedenti³.

Quando sussistano tutte le condizioni precedenti, il *software* può essere oggetto di diritto d'autore, senza che possa opporsi una critica fondata sulla sua natura tecnica. La legge italiana, in attuazione della direttiva 2009/24/CE e dell'accordo TRIPs⁴, considera il *software* tra le opere proteggibili dal diritto d'autore «come opere letterarie».

Rispetto alle opere letterarie il *software* presenta molte differenze.

Queste ultime costituiscono il presupposto di una disciplina particolare, che corrisponde all'attuazione della direttiva 2009/24/CE (sostitutiva della direttiva 91/250/CEE), nel quadro della Convenzione di Berna⁵ e dell'accordo TRIPs.

La direttiva non incide su tutta la disciplina del *software* come oggetto di diritto d'autore. Pertanto, gli aspetti non armonizzati sono regolati dalla legge nazionale italiana. Cionondimeno, la disciplina armonizzata indirettamente incide sulle regole nazionali relative al diritto d'autore in generale, buona parte delle quali non può applicarsi senza adattamenti.

Il *software* è opera del lavoro intellettuale creativo, ma non appartiene alla sfera delle emozioni e dell'estetica. Il destinatario delle istruzioni di cui è composto è pur sempre una macchina, che può leggere le istruzioni tradotte in programma oggetto. La natura tecnologica del *software* giustifica la regola, espressa nell'art. 12 *bis* LDA, secondo cui, nell'ambito di un rapporto di lavoro dipendente, il *software* non appartiene – salvo patto contrario – al suo creatore, o al gruppo dei suoi creatori, ma al datore di lavoro di tali persone, se i dipendenti che lo hanno «creato» (si noti il lessico) sono giunti a tanto «nell'esecuzione delle [loro] mansioni o su istruzioni impartite dallo stesso datore di lavoro». Non è previsto l'equo premio, contemplato nel caso delle invenzioni del dipendente.

Si esclude però che l'art. 12 *bis* si applichi a chi, anche al di fuori di un rapporto di lavoro dipendente, crei un programma su istruzioni di un committente, per esempio nell'ambito di un contratto d'opera intellettuale⁶. Anche in questo senso, resta poco definita la fattispecie, con riguardo al livello di specificità che le istruzioni devono presentare perché l'opera appartenga alla persona che dà le istruzioni.

Il diritto esclusivo di riprodurre l'opera (art. 64 *bis*, lett. a, LDA) concerne in primo luogo il caricamento del programma nella memoria di un computer, che ne realizza una copia, sia pure temporanea, nella memoria dell'elaboratore.

È illecita anche la riproduzione parziale, limitata a una parte del programma purché autonomamente apprezzabile dal punto di vista funzionale o comunque costituente il nucleo centrale e caratterizzante del programma originale⁷. L'art. 171 *bis* usa, accanto al termine «riproduzione», la parola «duplicazione»: la giurisprudenza ritiene che vi sia una differenza lessicale, consistente nel fatto che la duplicazione sarebbe la produzione in serie di più copie perfettamente identiche all'originale⁸.

La riproduzione del codice sorgente può essere rilevata dal confronto dei codici, che sono scritti intellegibili da esseri umani. A volte essa può essere provata direttamente, ma anche con ragionamenti induttivi (per esempio gli errori di battitura nell'originale del codice sorgente, se ripetuti nel codice sorgente di un programma successivo, fanno presumere che vi sia una riproduzione almeno parziale)⁹.

L'indisponibilità del codice sorgente rende quindi in astratto più difficile accertare la riproduzione: in tal caso si ricorre talvolta a un ragionamento indiziario o a una prova per presunzioni¹⁰.

Oltre alla riproduzione del *software*, ricade nell'esclusiva ogni «traduzione, trasformazione o altra modificazione del programma», nonché la riproduzione dell'opera che ne risulti.

I diritti esclusivi sopra indicati sono limitati nei casi previsti dall'art. 64 *ter* e *quater* LDA.

Chi abbia invece diritto di usare legittimamente il *software*, può effettuare una copia di riserva, qualora tale copia sia necessaria per l'uso. È nullo il patto contrario (art. 64 *ter*, comma 2, LDA).

La nullità colpisce anche il patto che vieta a chi usa legittimamente una copia del programma di osservarlo, studiarlo e sottoporlo a prova, nei limiti in cui tali attività siano compiute nell'esecuzione legittima del programma (art. 64 *ter*, comma 3, LDA).

L'art. 64 *ter* LDA non sembra essere di stretta interpretazione.

Tra i diritti esclusivi del titolare del *software*, vi è quello di controllare la distribuzione del medesimo tra il pubblico, intendendo per distribuzione anche la locazione del programma e di ogni sua copia (art. 64 *bis*, lett. c, LDA).

La Corte UE ha precisato che un contratto di licenza d'uso senza limiti di tempo di un *software* scaricabile *online* potrebbe valere come vendita, anche se il *download* sia gratuito, a condizione che il canone della licenza sia adeguato

a fronte del valore economico del programma. Nel caso in cui alla licenza si accompagni un contratto di manutenzione, anche a tempo determinato, l'esaurimento di cui sopra si verifica con riferimento alla copia corretta e aggiornata dal titolare del diritto¹¹.

I quattro commi dell'art. 64 *quater* LDA dettano una disciplina dell'interoperabilità dei programmi che si traduce in una limitazione dei diritti di esclusiva che, a differenza di quella contenuta nell'art. 64-ter LDA, è esplicitamente posta sotto l'egida del *three-steps-test* della Convenzione di Berna.

Anziché parafrasare la legge, basti dire che la norma limita i diritti esclusivi di riproduzione e di elaborazione (considerati sopra nel paragrafo 6) rispetto ad attività svolte da chi crei un programma che richiede di collegarsi a un programma esistente (vedi sopra, paragrafo 1), a condizione che tali attività siano svolte da chi abbia una licenza dal titolare del diritto o comunque possa legittimamente far uso del *software*, nei limiti della necessità.

La limitazione dei diritti del titolare viene meno, e riprende corpo l'esclusiva, se vi sia abuso della libera utilizzazione, cioè una deviazione dai suoi fini, e in particolare se lo scopo in concreto perseguito dall'utilizzatore consista nell'offerta di un *software* in concorrenza con quello oggetto della libera utilizzazione, o che costituisca violazione del diritto d'autore.

Sono nulli i patti che derogano *in peius* o *in melius* queste regole.

La contrattazione sul *software*, almeno per una parte importante, si svolge senza previa negoziazione, su un mercato i cui protagonisti sono personalizzati. La nullità dei patti contrari alle previsioni di legge sollecita allora due riflessioni: la prima è che la disciplina contenuta nella legge sul diritto d'autore non riguarda tanto i diritti soggettivi dei titolari e degli utenti, quanto piuttosto i contratti aventi a oggetto il *software*; la seconda è che tale disciplina non è nemmeno più una disciplina dei contratti, quanto una disciplina oggettiva del mercato del *software*, simile al diritto *antitrust*. È una frontiera che occorre esplorare.

Da un punto di vista brevettuale, è consuetudine riferirsi alle invenzioni di natura informatica con l'espressione «Computer Implemented Invention» (CII). In particolare, con tale espressione si intende un'invenzione la cui materia rivendicata (*subject-matter*) riguarda computer o altri apparecchi programmabili, in cui almeno una caratteristica è realizzata tramite un programma per elaboratore.

Da lungo tempo, la brevettabilità delle CII è fortemente dibattuta nella dottrina e giurisprudenza dei Paesi con sistemi brevettuali avanzati, in particolare nei territori aderenti alla Convenzione sul Brevetto Europeo (CBE). Ancora oggi, nonostante decisioni ben motivate e articolate, non è stata tracciata la linea di demarcazione

tra le invenzioni relative a programmi per elaboratori «in quanto tali», i quali sono esclusi dalla brevettabilità ai sensi dell'articolo 52, paragrafo 2, lettera c), e paragrafo 3 della CBE, e le invenzioni relative a soluzioni tecniche brevettabili.

A questo proposito, una tra le decisioni più importanti è rappresentata dalla recente G1/19 (*Pedestrian Simulation*) a cura dell'Enlarged Board of Appeal dell'Ufficio Brevetti Europeo (EPO)¹². Questa decisione ha affrontato il tema dell'attività inventiva di una CII, tracciando un approccio metodologico che si articola in tre fasi. Innanzitutto, (i) occorre verificare se l'invenzione rivendicata (*subject-matter*) possieda carattere tecnico. In secondo luogo, (ii) occorre identificare con precisione quali siano gli aspetti «nuovi» rispetto allo stato dell'arte in grado di conferire carattere «tecnico» all'invenzione. Infine, prendendo in considerazione unicamente tali aspetti «nuovi» e «tecnici», (iii) occorre verificare se l'invenzione sarebbe stata derivabile in modo ovvio da una persona esperta del settore alla luce dello stato dell'arte.

Per quanto riguarda la prima fase (i), si deve adottare un approccio generale e olistico, considerando l'oggetto dell'invenzione «nel suo complesso», indipendentemente dallo stato dell'arte. L'esame atomistico e dettagliato della *subject-matter*, infatti, avverrà nella seconda fase.

Purtroppo, né la normativa europea, né quella italiana forniscono una definizione di «tecnico». Fortunatamente, l'esegesi giurisprudenziale (specialmente quella europea) ha individuato alcuni «sintomi» tipicamente riconducibili alla presenza di «carattere tecnico».

Così, per esempio, il «carattere tecnico» è ammesso se la *subject-matter* nel suo complesso consegue un risultato concreto nel mondo reale, incluso l'*hardware* di un computer, e non in un campo escluso dalla brevettabilità, come il settore finanziario o quello delle attività mentali. Ancora, il carattere tecnico si ritiene essere presente se la *subject-matter*, pur conseguendo un risultato nel mondo virtuale (numerico), è in grado di fornire un impatto concreto nel mondo reale, vale a dire se la *subject-matter* è inequivocabilmente asservita a uno scopo ulteriore nel mondo fisico. Ulteriormente, il carattere tecnico si considera ammesso se la *subject-matter* contiene caratteristiche «tangibili». In tal caso, però, tali caratteristiche non devono essere vaghe o astratte; a questo riguardo, parole quali «rete neurale», «intelligenza artificiale», «nodo computazionale» sono esempi di terminologia astratta che non conferisce carattere tecnico all'invenzione.

Nella seconda fase (ii), la *subject-matter* viene confrontata con lo stato dell'arte per identificare gli aspetti «nuovi». Di questi aspetti «nuovi», solo quelli «tecnici» possono essere presi in considerazione nella valutazione dell'attività inventiva.

Nelle CII, infatti, è comune che la *subject-matter* contenga un mix di caratteristiche tecniche e non tecniche. A questo proposito, la decisione G1/19 ha ribadito l'approccio della decisione Comvik (T 641/00¹³), secondo cui solo le caratteristiche «tecniche» sono in grado di conferire attività inventiva alla *subject-matter*.

Alla luce di ciò, la seconda fase impone di trovare un criterio per individuare gli aspetti tecnici della *subject-matter*.

Nuovamente, l'esegesi giurisprudenziale viene in soccorso.

In generale, si considerano «aspetti tecnici» le caratteristiche «tangibili» oppure quelle che conseguono un effetto nel mondo fisico (compreso l'*hardware* del computer) e non in quello amministrativo, finanziario o della mente umana. Ancora, sono considerati aspetti tecnici le caratteristiche che costituiscono un'implementazione specifica (cioè non vaga), per esempio una o più fasi di un algoritmo, a patto che tale implementazione – pur esplicando un effetto nel mondo virtuale – sia però in grado di conseguire un «ulteriore» effetto nel mondo reale; in altri termini, è necessario che l'effetto nel mondo virtuale sia indirettamente, ma univocamente, in grado di procurare un risultato nel mondo fisico. In questo senso, dunque, un algoritmo che non produce alcun effetto ulteriore rispetto alla normale implementazione sul computer non viene considerato come una caratteristica tecnica (T 1173/97, IBM¹⁴ e G3/08¹⁵).

Nella terza fase (iii), si stabilisce se le caratteristiche «nuove» e «tecniche» precedentemente identificate consentano alla *subject-matter* nel suo complesso di qualificarsi come un progresso tecnico rispetto allo stato dell'arte.

Al riguardo, la decisione G1/19 non si discosta dal cosiddetto «problem-solution approach» che, dunque, rimane il quadro di riferimento per la valutazione dell'attività inventiva nelle procedure davanti all'EPO. Tale approccio è largamente adottato anche dall'Ufficio Brevetti e tribunali italiani.

Il «problem-solution approach» prevede di:

determinare la «tecnica nota più vicina» all'invenzione rivendicata;

stabilire il «problema tecnico oggettivo» da risolvere;

valutare se l'invenzione rivendicata, partendo dalla tecnica nota più vicina e alla luce del problema tecnico oggettivo, sarebbe stata derivabile in modo ovvio da una persona esperta del settore.

Qui di seguito saranno commentati due casi affrontati dal Technical Board of Appeal dell'EPO, in modo da fornire al lettore due esempi pratici di applicazione della metodologia di valutazione dell'altezza inventiva di una CII. Tale metodologia, pur essendo stata elaborata dall'EPO, è normalmente adottata (o quantomeno considerata) anche dai giudici e consulenti tecnici dei tribunali italiani.

Il caso T 2306/17 del 27.07.2022¹⁶ riguarda un'invenzione relativa a un sistema di videoconferenza che garantisce il mantenimento del contatto visivo tra gli utenti.

Nella maggior parte dei sistemi di videoconferenza, la telecamera è posizionata nella parte superiore del monitor e dunque, quando un utente locale guarda il monitor, non sta guardando la telecamera.

L'invenzione prevede un sistema, in cui la telecamera è posizionata dietro lo schermo.

Per garantire il contatto visivo, l'invenzione prevede un sistema di rilevamento e tracciamento del volto, in modo tale da identificare il volto di un partecipante sullo schermo e allineare così la telecamera agli occhi del partecipante.

L'invenzione valutata «nel suo complesso» e indipendentemente dallo stato dell'arte è dotata di carattere «tecnico», in quanto contiene caratteristiche «fisiche» (telecamera, schermo, proiettore). In aggiunta, l'invenzione risolve un problema concreto nel mondo reale, vale a dire garantire il contatto visivo tra i partecipanti a una videoconferenza.

Rispetto allo stato dell'arte, l'invenzione contiene le seguenti caratteristiche tecniche distintive (nuove):

«Sistema di rilevamento dei volti per individuare un volto nell'immagine visualizzata e allineare gli occhi del volto con la telecamera, in cui la posizione e l'orientamento della telecamera sono allineati con gli occhi di un volto visualizzato sullo schermo, in modo che la telecamera abbia la stessa visuale degli occhi del volto visualizzato, in cui l'asse ottico della telecamera è perpendicolare a una superficie di visualizzazione dello schermo e in cui l'asse ottico della telecamera interseca lo schermo in un punto posizionato tra gli occhi del volto, in cui la telecamera viene spostata per allineare gli occhi del volto con la telecamera».

L'effetto di tali caratteristiche è di regolare la posizione della telecamera che cattura l'immagine di un utente locale di una videoconferenza. Tale effetto è di natura tecnica, essendo un risultato concreto nel mondo fisico.

A partire dallo stato dell'arte e del problema tecnico, e applicando il *problem-solution approach*, si è giunti alla conclusione che nessuno dei documenti anteriori mostrasse le suddette caratteristiche tecniche, né che le stesse potessero ritenersi ovvie alla luce delle normali conoscenze della persona esperta del settore.

Pertanto, un tale sistema di videoconferenza è stato giudicato inventivo rispetto allo stato della tecnica.

Il caso T 0550/14 (Catastrophe relief/SWISS RE) del 14.09.2021¹⁷ riguarda un'invenzione relativa a un metodo per gestire il finanziamento dei soccorsi in caso di catastrofi naturali (per esempio terremoti).

Secondo lo stato dell'arte, le organizzazioni di beneficenza sono in grado di offrire soccorso in caso di catastrofe soltanto grazie alle donazioni da parte di donatori.

L'obiettivo dell'invenzione è di garantire un finanziamento adeguato prima che l'evento catastrofico si verifichi effettivamente e di provvedere al pagamento quando si verifica.

L'invenzione raggiunge questo obiettivo fornendo una «società di scopo» che offre un prodotto finanziario (per esempio un Titolo) in cambio di un premio pagato da parte dell'organizzazione di beneficenza.

Gli investitori sostengono il prodotto finanziario e ricevono il pagamento di una cedola dalla società di scopo. Se si verifica un evento catastrofico entro un periodo di tempo definito, il capitale investito viene versato all'organizzazione di beneficenza – tramite la società di scopo – altrimenti il capitale viene restituito agli investitori che conservano il premio per il sostegno offerto.

La società di scopo raccoglie informazioni sugli eventi catastrofici da un *provider online*. Queste informazioni sono in forma di «indice parametrico» che indica la gravità degli eventi catastrofici e che funge da condizione di attivazione per stabilire se e quanto capitale confluisce all'organizzazione di beneficenza.

La rivendicazione 1 concerne un metodo implementato al computer per gestire il finanziamento delle iniziative di soccorso in caso di catastrofe, in cui una società di scopo è associata a un sistema informatico che interagisce con i sistemi informatici del donatore, dell'organizzazione di beneficenza, dell'investitore e del *provider online* utilizzando vari moduli. La società di scopo è dotata di una rete di telecomunicazioni e di un sistema informatico, e dispone di una struttura dati che memorizza i dati relativi al prodotto finanziario, tra cui il tipo di prodotto, la durata del contratto, l'importo monetario del premio, l'identificazione di un'organizzazione di beneficenza e la definizione delle catastrofi collegate al prodotto. Quest'ultima include le condizioni di soglia per l'attivazione del pagamento all'organizzazione di beneficenza, condizioni che vengono confrontate con l'indice parametrico fornito dal *provider online*.

L'invenzione valutata «nel suo complesso» e indipendentemente dallo stato dell'arte è dotata di carattere «tecnico» unicamente per il fatto di essere «implementata al computer» e dunque per il fatto di comprendere caratteristiche fisiche tangibili, vale a dire almeno un computer.

Rispetto allo stato dell'arte, tuttavia, la *subject-matter* non contiene alcuna caratteristica distintiva (nuova) di natura tecnica. Infatti, partendo dall'arte nota più vicina rappresentata da una rete di computer interconnessi che comprende uno o più moduli funzionali, la *subject-matter* si differenzia unicamente per le caratteristiche dello schema di finanziamento e pagamento.

Tali caratteristiche, però, producono un effetto nel mondo amministrativo e non in quello fisico.

Dunque, tali caratteristiche distintive non possono essere considerate di natura tecnica, in quanto rappresentano specifiche di natura meramente amministrativa.

Una persona esperta nel settore dell'elaborazione di dati non incontrerebbe alcuna difficoltà a implementare tali specifiche in una rete di computer interconnessi, dato che l'implementazione su una rete di computer sarebbe una conseguenza evidente delle suddette specifiche di natura amministrativa.

Pertanto, in accordo con la decisione Comvik T641/00 – secondo cui solo le caratteristiche tecniche sono in grado di conferire attività inventiva – si conclude che il suddetto metodo per gestire il finanziamento dei soccorsi in caso di catastrofi naturali manca di altezza inventiva.

¹ Cfr. E. AREZZO, *Il dibattito sull'opera utile par excellence: il software*, in AIDA, 2016, 310, D. CATERINO, *Software e rifiuto di licenza del codice sorgente*, in AIDA, 2004, 391. Oltre ai più diffusi commentari delle leggi sulla proprietà intellettuale e industriale, si v. anche G. GUGLIELMETTI, *L'invenzione di software. Brevetto e diritto d'autore*, II ed., Milano, 1997; P. FRASSI, *Creazioni utili e diritto d'autore. Programmi per elaboratore e raccolte di dati*, Milano, 1997; *La legge sul software*. Commentario sistematico a cura di L.C. UBERTAZZI, Milano, 1994; *Tutela giuridica dei programmi per elaboratore*, Commentario a cura di V. FRANCESCHELLI, in *Le nuove leggi civili commentate*, 1995, 261 e ss. Utile è anche A. HUGHES, *The Patentability of Software. Software as Mathematics*, Routledge, London – New York, 2019

² GUUE L 111, 5.5.2009, p. 16–22.

³ Cass., sez. I civ. (ord.) 8 giugno 2022, n. 19335, CED Cassazione, 2022; Trib. Roma, 26 giugno 2019, in AIDA, 2020, 819. Sul tema della creatività del *software*, v. D. ANGSTWURM, *Kreativität vs. Urheberrecht im Digitalen Bereich. Chancen und Grenzen vorhandener Selbstregulierungsansätze*, München, 2019.

⁴ Vedi https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/31bis_trips_01_e.htm (ultimo accesso 11 marzo 2023).

⁵ Vedi <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/283698> (ultimo accesso 11 marzo 2023).

⁶ App. Milano, 11 settembre 2017, in AIDA, 2018, 1857, 1738, confermata da Cass., sez. I civ. (ord.) 8 giugno 2022, n. 19335; contra, Trib. Torino, 16 novembre 2020, in AIDA, 2021, 1965/5, 715.

⁷ Cass., sez. III pen., 24 aprile 2002, n. 15509, in *Il Dir. Ind.* 2002, 305.

⁸ Cass., sez. III pen., 24 aprile 2002, n. 15509, *cit.*

⁹ Trib. Torino, 16 novembre 2020, in AIDA, 2021, 1965/1, 714.

¹⁰ Trib. Torino, 16 novembre 2020, *cit.*

¹¹ Corte UE, 3 luglio 2012, C-128/11, *UsedSoft v. Oracle*, in AIDA, 2012 1469, 538.

¹² EPO, Enlarged Board of Appeal, 10 marzo 2021, G 0001/19 (Pedestrian Simulation), disponibile al <https://www.epo.org/law-practice/case-law-appeals/advanced-search.html> (ultimo accesso 11 marzo 2023)

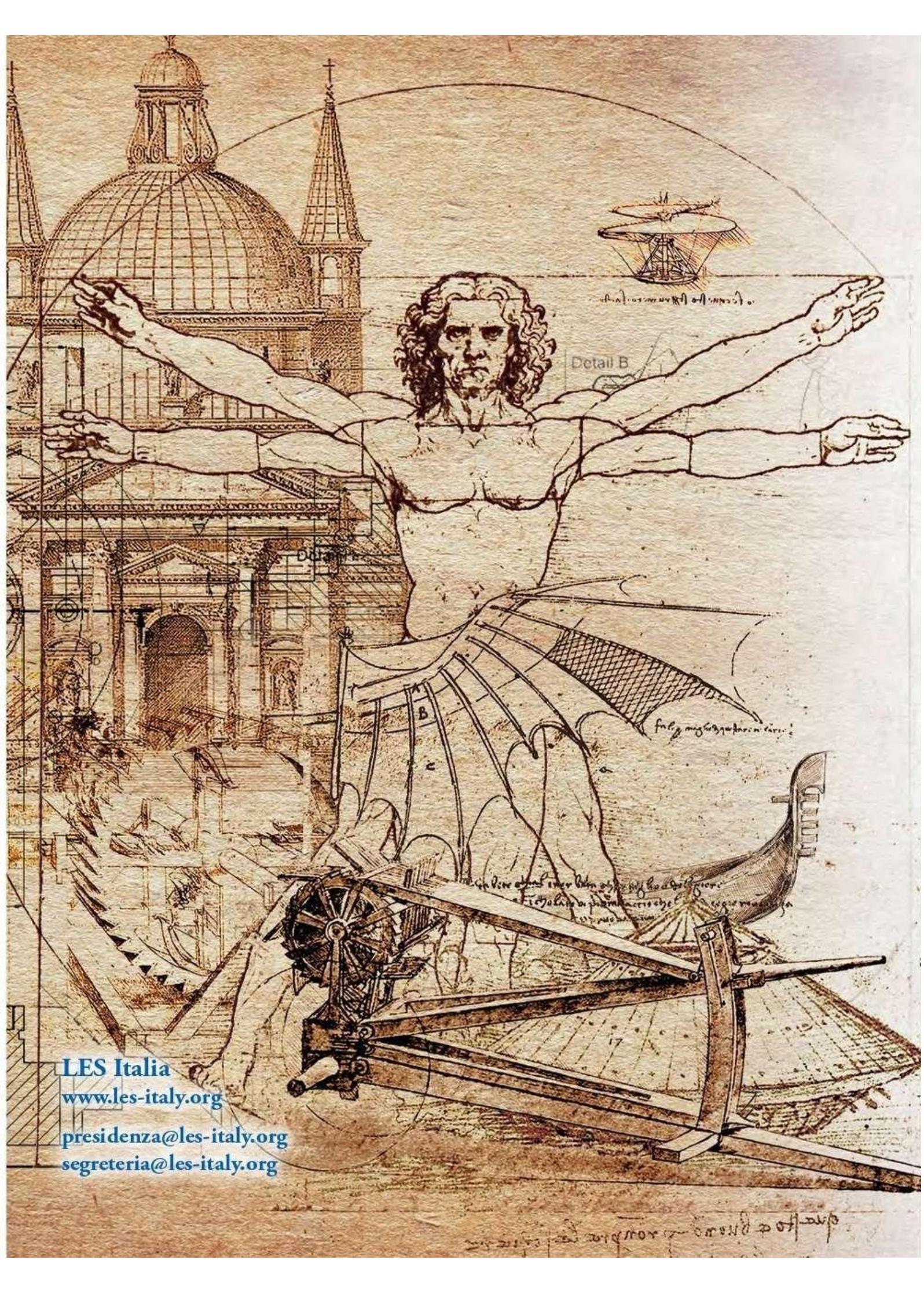
¹³ EPO, Technical Board of Appeal, 26 settembre 2002, T 0641/00 (Comvik) disponibile al link v. nota 12.

¹⁴ EPO, Technical Board of Appeal, 1 luglio 1998, T 1137/97 (IBM), disponibile al link v. nota 12.

¹⁵ EPO, Enlarged Board of Appeal, 12 maggio 2010, G 0003/08 (Programs for computers), disponibile al link v. nota 12.

¹⁶ EPO, Technical Board of Appeal, 27 luglio 2022, T 2306/17, disponibile al link v. nota 12.

¹⁷ EPO, Technical Board of Appeal, 14 settembre 2021, T 0550/14 (Catastrophe relief/SWISS RE), disponibile al link v. nota 12.



Detail B

Detail A

folly meglio quattro in linea

*Un bene et un mal non sono che un solo
e quello che si chiama il male che
e il male che si fa al bene*

LES Italia
www.les-italy.org
presidenza@les-italy.org
segreteria@les-italy.org

Un bene et un mal non sono che un solo