

La gestione della Proprietà Intellettuale nella creazione di giochi

Diego Tonini - Servizio Trasferimento Tecnologico

La Proprietà Intellettuale

La **proprietà intellettuale** è un insieme di **principi giuridici** che mirano a tutelare i risultati dell'inventiva e dell'ingegno umano (creazioni e invenzioni)



Proprietà intellettuale

diritti di natura esclusiva volti a tutelare
le opere intellettuali, scientifiche e industriali

Proprietà industriale

marchi e altri segni distintivi

indicazioni geografiche
denominazioni di origine

disegni e modelli

Invenzioni

modelli di utilità
topografie dei prodotti a semiconduttori
informazioni aziendali riservate
nuove varietà vegetali

Diritto d'autore

**opere dell'ingegno di carattere creativo,
qualunque ne sia il modo o la forma di
espressione.**

Letteratura
Musica
arti figurative
Architettura
Teatro
Cinematografia
...

Due tipi di diritti di P.I.

Diritti morali

Spettano all'autore;
Includono i diritti di apportare modifiche all'opera opporsi alle modifiche apportate da altri, di ritirare l'opera dal mercato o di non pubblicarla affatto;
sono inalienabili (a meno che l'autore non vi rinunci esplicitamente in vita);
Sono Illimitati nel tempo

Diritti materiali

Sono dovuti al Titolare del diritto
Riguardano lo sfruttamento economico dell'oggetto del Titolo
Limitati: i terzi sono autorizzati a utilizzare l'opera protetta in determinate situazioni e per determinati scopi.
Sono cedibili a terzi;
Hanno una durata massima fissa.

COSA È PROTETTO DA COSA?

Ricerca e Sviluppo

Uso Commerciale

WHAT

**INFORMAZIONI
CONFIDENZIALI**

**SOLUZIONE
TECNICA**

**CODICE,
DISEGNI,
PUBBLICAZIONI**

LOGO

**ASPETTO DI UN
PRODOTTO**

HOW

**SEGRETI
INDUSTRIALI**

BREVETTI

**DIRITTI
D'AUTORE**

MARCHI

DESIGN

www.euipo.europa.eu

Come si tutela un gioco?

- Il C.P.I. non considera invenzioni i piani, i principi ed i metodi per attività intellettuali, per gioco o per attività commerciale e i programmi per elaboratori.
- La L.d.A. non comprende espressamente i giochi tra le opere protette

MA...

Testi, illustrazioni, regolamenti (come opere letterarie), ecc. sono tutelati dal DIRITTO D'AUTORE



- Riguarda qualsiasi creazione intellettuale di carattere creativo
- Requisiti:
 - Novità
 - creatività
- non necessita di registrazione
- La durata dei diritti morali è illimitata
- I diritti patrimoniali durano fino a 70 anni dopo la morte dell'autore (in Italia)

I loghi sono registrabili come MARCHI



- Riguarda i segni distintivi, (elementi grafici, parole, forme, immagini,...)
- Requisiti:
 - Novità
 - capacità distintiva
 - Non descrittività
- Richiede registrazione
- Durata: illimitata (rinnovo ogni 10 anni)

Gli elementi grafici sono registrabili come DESIGN

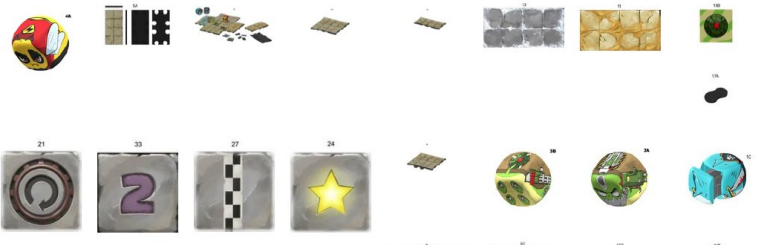


MINISTERO DELLO SVILUPPO ECONOMICO
DIREZIONE GENERALE PER LA TUTELA DELLA PROPRIETÀ INDUSTRIALE
UFFICIO ITALIANO BREVETTI E MARCHI



Informazioni identificative della domanda di Disegno e modello presentata il 05/09/2024

Dati aggiornati al 12/11/2025



Numero domanda: 402024000002713
Data presentazione: 05/09/2024
Data deposito: 05/09/2024
Tipologia domanda: Disegno e modello
Tipo deposito: DEPOSITO ON LINE
Tipo domanda: Ordinaria
Tipo registrazione: Modello multiplo
Stato domanda: Registrata
Data registrazione: 23/10/2024
Numero domanda precedente formato:
Numero registrazione:
Titolo:
Numero elementi: 52
Inaccessibilità pubblico: 0

Classi

Codice classe							
21							
Codice classe							
giochi, giocattoli, tende e articoli sportivi							
Codice sottoclasse							
1							
Descrizione sottoclasse							
giochi e giocattoli							
Denominazione/cognome e nome	Tipo società	Partita I.V.A./C.F.	Diritti %	CAP	Città	Provincia	Nazione
XPLORED S.R.L.	società a responsabilità limitata	01783080995	100	16121	Genova	Genova	Italia

- Riguarda immagini e forme e si riferisce esclusivamente all'aspetto esteriore di un oggetto
- Requisiti:
 - Novità
 - Liceità
 - individualità
- Richiede registrazione
- Durata: rinnovabile ogni 5 anni per un massimo di 25

Le soluzioni tecniche sono BREVETTABILI

MODULO
INDUSTRIAL, COMMERCIO
E ARTIGIANATO-ITA
MOD. 1 - 49 TER



MINISTERO DELL'INDUSTRIA DEL COMMERCIO E DELL'ARTIGIANATO

D. G. P. I. - UFFICIO CENTRALE BREVETTI

BREVETTO PER INVENZIONE INDUSTRIALE

N. 1.197.408

Il presente brevetto viene concesso per l'invenzione oggetto della domanda sotto specificata:

N. DOMANDA	Rev.	UFFICIA	CODICI	DATA PRES. DOMANDA
2156681	5	MILANO	2138070581000000	6/3/81

TITOLARE POLITECHNIKA IPARI SZOVETKEZET
BUDAPEST UNGHERIA

TITOLO GIOCATTOLO LOGICO SPAZIALE.

INV. DES. ERNO RUBIK

PRIORITA' UNGHERIA DOM. BREV. N. 2598/80 DEL
28 OTTOBRE 1980

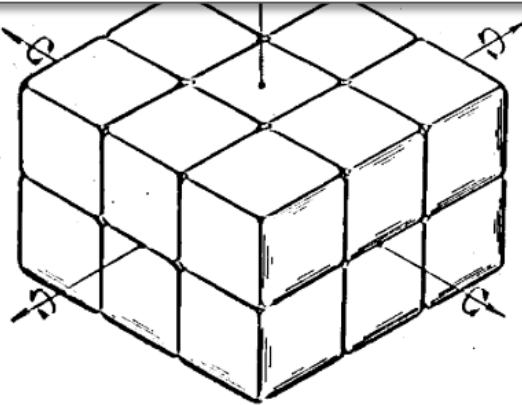


Fig. 1

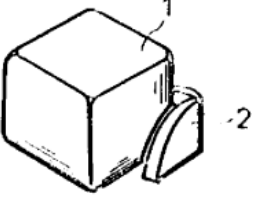


Fig. 2

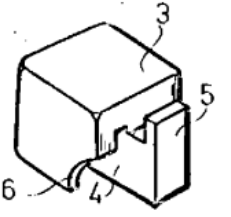


Fig. 3

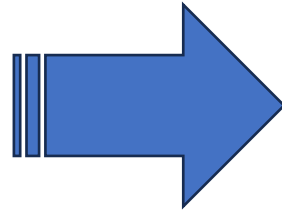


Fig. 4

- Riguarda la soluzione di un problema tecnico
- Requisiti di brevettabilità:
 - novità,
 - originalità,
 - applicabilità industriale,
 - Liceità
 - descrizione sufficiente
- Richiede registrazione/esame presso uffici competenti
- Durata: 20 anni

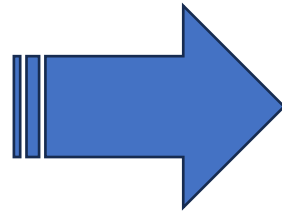
A chi «appartiene» il «mio» gioco?

I diritti morali appartengono sempre all'inventore/autore (sia nel caso di brevetti che di opere coperte da diritto d'autore)



Ho sempre il diritto di farmi riconoscere come autore

I diritti materiali, sia nel caso di brevetti che di opere di ingegno creati nello svolgimento dell'attività lavorativa, appartengono all'INFN



L'eventuale sfruttamento commerciale (e i proventi) spettano all'INFN

Come posso distribuire/commercializzare il mio gioco?

1. Produrlo e distribuirlo autonomamente

- Caricarlo su un repository online (INFN OAR):
l'utente scarica e stampa gli elementi
Prevedere apposita licenza (Creative Commons)
- Costruire il gioco e distribuirlo a fiere/eventi



2. Farsi produrre il gioco per distribuirlo autonomamente

- I diritti di PI restano a INFN
- Gestire eventuali vendite del gioco



3. Stipulare un accordo di licenza con un editore di giochi

- INFN concede i diritti materiali
- L'editore si occupa di produzione e distribuzione
- Pagamento di royalties a INFN



Contratto di licenza

- Riguarda qualsiasi tipo di PI
- il titolare (licenziante) della PI concede a un altro soggetto (licenziatario) il diritto di utilizzare e/o sfruttare la propria PI
- Il titolare rimane proprietario dei diritti di PI
- Il licenziatario si impegna a produrre e commercializzare il gioco a fronte del pagamento di un corrispettivo a licenziante



Caratteristiche

- Esclusiva: un unico licenziatario
non esclusiva: possibili licenziatari multipli
- Limitata:
nel tempo
geograficamente
a certi ambiti o opere (es. non opere derivate)
- Chiusa: tutti i diritti riservati
aperta: es. Creative Commons
mix delle due cose
- Forme di corrispettivo:
una tantum (lump sum)
royalties (percentuale sul prezzo unitario)
anticipo + royalties



Cosa sono?

- sono **contratti** attraverso i quali il titolare dei diritti d'autore **autorizza** l'uso dell'opera.
- non cede i diritti ma ne **concede il godimento** a terzi a determinate condizioni.
- “**some rights reserved**”: il titolare decide quali diritti riservare e quali concedere in uso.

A cosa posso applicarle?

- A tutte le opere soggette alla legge sul diritto d'autore

Tipi di licenza CC

CREATIVE COMMONS LICENSES		 COPY & PUBLISH	 ATTRIBUTION REQUIRED	 COMMERCIAL USE	 MODIFY & ADAPT	 CHANGE LICENSE
	CC BY	✓	✓	✓	✓	✓
	CC BY-SA	✓	✓	✓	✓	✗
	CC BY-ND	✓	✓	✓	✗	✓
	CC BY-NC	✓	✓	✗	✓	✓
	CC BY-NC-SA	✓	✓	✗	✓	✗
	CC BY-NC-ND	✓	✓	✗	✗	✓

 You can redistribute (copy, publish, display, communicate, etc.)
  You have to attribute the original work
  You can use the work commercially
  You can modify and adapt the original work
  You can choose license type for your adaptations of the work.

 Creative Commons: The Ultimate Guide by foter.com is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 United States License. Based on a work at <http://bit.ly/1eWg7W3>

+





Contatti

Diego Tonini
Istituto Nazionale di Fisica Nucleare - INFN
Servizio di Trasferimento Tecnologico | Technology Transfer Office
Via Enrico Fermi 54
00044 – Frascati (Roma) Italy



Diego.tonini@lnf.infn.it
tto@lists.infn.it

<https://web.infn.it/TechTransfer> public

<https://istnazfisnucl.sharepoint.com/sites/TrasferimentoTecnologico> restricted

Grazie per l'attenzione!



1. Diritto d'autore

- LEGGE 22 aprile 1941, n. 633 (legge sul Diritto d'Autore)
- LEGGE 18 agosto 2000, n. 248 (aggiornamento LDA)
- LEGGE 7 marzo 2001, n. 62 (aggiornamento LDA)
- DECRETO LEGISLATIVO 6 maggio 1999, n. 169 (Attuazione direttiva 96/9/CE tutela delle banche di dati)
- Regolamenti EU diritto d'autore

2. Proprietà Industriale

- Codice della proprietà industriale - CPI (d.lgs.10 febbraio 2005, n. 30)
- Legge n. 102/ 2023 (Modifiche al CPI) entrata in vigore 23 agosto 2023
- Convenzione sul Brevetto Europeo
- Regolamenti EU sulla PI

3. Disciplinari INFN

- Disciplinare per la tutela e la valorizzazione delle conoscenze dell'INFN (28/06/2024)
- Disciplinare per l'accesso aperto ai prodotti della ricerca (03/03/2023)