



**I CONTRATTI AD OGGETTO  
INFORMATICO: LA LICENZA D'USO E IL  
CONTRATTO DI SVILUPPO SOFTWARE**

di

**CRISTIAN ERCOLANO**

Estratto dalla Rivista «Il Nuovo Diritto» n. IX – 2003

[www.ilnuovodiritto.com](http://www.ilnuovodiritto.com)

a cura del Dott. LEO STILO

## I CONTRATTI AD OGGETTO INFORMATICO: LA LICENZA D'USO E IL CONTRATTO DI SVILUPPO SOFTWARE\*

### 1. Introduzione.

Con il termine *software* si indica il programma o l'insieme di programmi che permettono ad un elaboratore elettronico di eseguire particolari operazioni. Inizialmente sviluppato e commercializzato in simbiosi con l'*hardware*, il *software* costituiva il mezzo stesso per dialogare con il *computer*, indispensabile, quindi, per l'utilizzazione dello stesso. Con il progresso delle tecnologie informatiche il *software* acquista una propria autonomia giuridica: sono innumerevoli le attività che un utente può fare con il mezzo *computer* e ciascuna di queste è, attualmente, mediata da un applicativo *ad hoc* progettato<sup>1</sup>.

### 2. Definizione di software.

Il *software* costituisce il complesso logico di istruzioni attraverso il quale un *computer* riesce ad eseguire le proprie operazioni. Con *software di base*, presente ormai in tutti i calcolatori, si indica il cosiddetto "sistema operativo" (Windows, Linux etc.), l'insieme di tutti i programmi che di fatto permettono di utilizzare la macchina. Il *software applicativo*, invece, con tramite il sistema operativo, permette all'elaboratore di svolgere una specifica o una serie di specifiche funzioni. A sua volta, ogni applicativo può essere: 1) "standardizzato", cioè privo di particolari peculiarità e commercializzato in larga scala; 2) "personalizzato" con le caratteristiche specifiche richieste dal committente al programmatore in base alle proprie necessità ed esigenze.

Il programma è scritto originariamente in "codice sorgente", un linguaggio simile a quello comune, leggibile da un programmatore esperto come, ad esempio, uno spartito musicale è leggibile da un musicista<sup>2</sup>; solo successivamente esso è tradotto nel "codice oggetto", l'unico comprensibile dai microprocessori. Questa elaborazione può essere effettuata in modo automatico mediante due diversi programmi: il "programma interprete" che esamina riga per riga il codice sorgente, eseguito in tempo reale dal microprocessore; il "programma traduttore" o "compilatore" che, invece, trasforma l'intero

\* Articolo pubblicato sulla Rivista scientifica "Il Nuovo Diritto", n. IX - 2003, p. 88.

1 Per una disamina storica sull'affermazione del *software* quale bene meritevole di tutela cfr. STILO, *La tutela del software*, in *Diritto della Gestione Digitale delle Informazioni*, supplemento al n. 12/2002 di questa Rivista, 87 ss., reperibile in rete all'indirizzo [www.autoreonline.net/dottrina](http://www.autoreonline.net/dottrina). Cfr. in proposito anche CASTELLS, *La nascita della società in rete*, Milano, 2002, 45 ss.

2 L'analogia è tratta da BROCK, *Sul software in relazione al diritto d'autore con particolare riguardo al programma oggetto*, in *Riv. Dir. ind.*, 1990, I, 421 ss. Essa è in qualche modo confermata dall'art. 1 Legge 633 n. 1941 sulla protezione del diritto d'autore, nella parte in cui dispone che "sono altresì protetti i programmi per elaboratore come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna": il testo proposto è chiaro nell'equiparare il *software* all'opera letteraria, ravvisando nell'insieme delle istruzioni che costituiscono il programma una sorta di «narrazione del principio di soluzione» (così PASTORE, *La tutelabilità del software*, in *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'Internet*, a cura di CASSANO, IPSOA, 2002, 1048).

programma sorgente in un altro codice “oggetto” costituito da *bit*, il c.d. “programma oggetto”. E’ proprio quest’ultimo che, una volta ultimato, potrà essere commercializzato.

### 3. *La tutela del software: tra diritto d’autore e brevetto.*

Il *software*, frutto di lavoro intellettuale, non è brevettabile come invenzione industriale, pur possedendone i requisiti<sup>3</sup>. Infatti, già il D.P.R. n. 338 del 1979 che ha riscritto l’art. 12 della Legge brevetti sulla base delle risultanze della Convenzione sul Brevetto europeo di Monaco aveva espressamente escluso i programmi per elaboratore dalla disciplina brevettuale. Su questa linea si muovono sia il legislatore europeo che quello italiano: il D.Lgs. 29 dicembre 1992 n. 518, in sede di ricezione della Direttiva 91/250/CEE ha incluso la tutela dei programmi per elaboratore all’interno della Legge 633 del 1941 in materia di diritto d’autore<sup>4</sup>.

La ragione di questa scelta è da individuare nella volontà di svincolare la tutela del bene stesso da qualsiasi formalità burocratica. E’ notorio, infatti, che la tutela dell’invenzione industriale sorge con la brevettazione dell’opera mentre, secondo le regole del diritto d’autore, la tutela sorge con la creazione dell’opera stessa: quest’ultimo strumento è stato ritenuto più adeguato a difendere gli autori (i programmatori ma soprattutto le grandi *software-houses*) da forme di riproduzione e manipolazione illegale delle opere stesse<sup>5</sup>. Una delle prime considerazioni che si fanno in proposito riguarda il fatto che il diritto d’autore, per definizione, tutela l’espressione dell’idea nella sua realizzazione pratica e non l’idea innovativa in sé. I programmi per elaboratore sono idealmente più simili alle invenzioni industriali che a qualsiasi altra opera dell’ingegno, e necessiterebbero inevitabilmente di una effettiva protezione delle idee e delle soluzioni – gli “algoritmi” – su cui si fondano<sup>6</sup>.

Storicamente, gli studiosi distinguono fra *corpus mysticum* - identificabile con il diritto di proprietà immateriale, sul quale si modellano il complesso dei cosiddetti diritti morali e di utilizzazione economica - e *corpus mechanicum*, il possesso materiale del bene-opera. La distinzione ha una sua ragione pratica – fondata su un diverso livello di tutela accordata - che però, negli ultimi tempi, sta perdendo sempre più di rilevanza: il fenomeno della “digitalizzazione” porta in sé, infatti, la possibilità di una infinita ed incontrollata riproduzione delle opere, di una loro facile e veloce trasferibilità nonché un notevole abbattimento dei costi di tali operazioni. L’opera dell’ingegno è, cioè, sempre più “dematerializzata”, in quanto si riduce l’utilità e l’utilizzazione dei supporti che un tempo costituivano il

3 Vale a dire nel caso in cui consegua risultati inventivi, nuovi ed atti ad avere un’applicazione industriale.

4 Sull’argomento, in particolare sui dibattiti dottrinari riguardanti tale scelta, cfr. ancora STILO, *La tutela del software*, op. cit., 89 ss.

5 Così CHIMIENTI, *Lineamenti del nuovo diritto d’autore*, Milano, 2002, 12; PASTORE, *La tutelabilità del software*, op. cit., 1046.

6 PASTORE, *La tutelabilità del software*, op. cit., 1046: proprio su queste considerazioni l’art. 9 della direttiva 91/250 poneva una clausola di riserva che ammetteva il cumulo della tutela prevista con altre forme di tutela, *in primis* quella brevettuale. In realtà CHIMIENTI (*Lineamenti del nuovo diritto d’autore*, op. cit., 17) giustifica la scelta legislativa con il fine di «non favorire la nascita di monopoli contrari alla libertà di creazione e di favorire l’interoperatività e l’interconnessione dei sistemi».

vero mezzo di comunicazione e diffusione dei prodotti dell'ingegno<sup>7</sup>. In realtà i diritti vantati sul supporto (analoghi al diritto di proprietà) non sono così rilevanti, per quanto a noi più direttamente interessa, quanto i diritti sull'opera in esso contenuta.

#### 4. *La negoziazione dei diritti sul software.*

4.1. *Oggetto di tutela.* La legge sul diritto d'autore (Legge 22 aprile 1941 n. 633 e successivi aggiornamenti) tutela «le opere dell'ingegno di carattere creativo» che abbiano, cioè, un elemento di novità rispetto ad altre preesistenti (art. 1). In quest'ambito essa menziona «i programmi per elaboratore in qualsiasi forma espressi, purché originali quale risultato di creazione intellettuale dell'autore» (art. 2 n. 8). Lo stesso articolo precisa che oggetto della tutela è il programma sia in forma sorgente che in forma oggetto, compreso il materiale preparatorio necessario alla progettazione del *software* stesso.

4.2. *Autonomia negoziale.* La disciplina sul diritto d'autore è strutturata nel massimo rispetto della libertà contrattuale con riguardo ai diritti di utilizzazione economica dell'opera dell'ingegno; tali diritti possono essere acquistati, alienati e/o trasmessi in tutti i modi e forme consentite dalla legge (art. 107 Ld'a), a differenza del cosiddetto diritto morale sul *software*. La disciplina di quest'ultimo non è dissimile da quella prevista per le altre opere dell'ingegno: autore di un programma è solo la persona fisica o il *team* di sviluppatori che lo hanno creato. Il diritto di paternità sul *software* è inalienabile (art. 22 Ld'a); costituisce illecito acquistare – a qualsiasi titolo – il diritto di comparire quale autore di un'opera creata da altri; non si può, inoltre, porre in commercio un *software* indicando il solo nome del produttore omettendo quello dell'autore, a meno che le parti non si siano accordate sulla distribuzione anonima dell'opera<sup>8</sup>. In quest'ultimo caso l'autore conserva comunque il diritto di rivelarsi e di far conoscere in giudizio la sua qualità d'autore (art. 21 Ld'a).

4.3. *Titolarità della negoziazione.* Come già detto, i diritti patrimoniali sul *software* sono trasferibili. Titolare degli stessi è l'autore, ovvero chi è indicato come tale nelle forme d'uso (art. 8 Ld'a); nel caso in cui l'opera sia il risultato del contributo indistinguibile ed inscindibile di più persone – opera in comune – il diritto d'autore appartiene a tutti i coautori (art. 10); se invece essa è costituita «dalla riunione di opere o di parti di opere che hanno carattere di creazione autonoma, come risultato della scelta e del coordinamento a un determinato fine...» - opera collettiva - i diritti sul lavoro spettano al coordinatore dell'opera «indipendentemente e senza pregiudizio dei diritti di autore sulle opere o sulle parti di opere di cui sono composte» (combinato disposto degli artt. 3 e 7, nonché dell'intero Capo IV, sez. II della stessa Legge). Diverso è il discorso relativo al *software* realizzato dal lavoratore dipendente (di solito una *software-house*): in ragione dell'art 12-*bis* i diritti di utilizzazione economica spettano al datore di lavoro nella cui impresa il programma viene creato. Si tratta, in questo caso, di un acquisto derivativo costitutivo<sup>9</sup>.

7 A tale proposito cfr. ERCOLANO, *Diritto e Autori nell'era delle comunicazioni digitali*, in *Diritto della Gestione Digitale delle Informazioni*, supplemento al n. 10/2002 di questa Rivista, pagg. 55 ss.

8 In proposito CHIMIENTI, *Lineamenti del nuovo diritto d'autore*, op. cit., 19; DE SANCTIS – FABIANI, *I contratti di Diritto di Autore*, Milano, 2000, 365.

9 Così CHIMIENTI, *Lineamenti del nuovo diritto d'autore*, op. cit., 21 ss. Tale regola, però, vale

4.4. *Forma*. Le forme contrattuali attraverso le quali tali diritti possono essere ceduti sono le più varie. E' valido un contratto stipulato sia con scrittura privata che con atto pubblico, e perfino verbalmente, visto che la Ld'a richiede la forma scritta del contratto solo al fine della prova dello stesso (art. 110). Quest'ultima è però indispensabile per effettuare la trascrizione – non obbligatoria – dello stesso contratto nel Registro pubblico speciale per i programmi per elaboratori<sup>10</sup>, al fine di pubblicità legale.

4.5. *Oggetto della negoziazione*. I diritti oggetto di negoziazione sono menzionati – in un elenco che non esaustivo, ma “aperto” a nuove forme di sfruttamento – dalla stessa Legge 633/41. Essi sono il diritto di riproduzione totale o parziale (art. 13 e 64-*bis* lett. a); il diritto di distribuzione al pubblico (art. 17 e 64-*bis* lett. c); il diritto di tradurre – vale a dire adattare, modificare, elaborare e/o trasformare l'opera – (art. 18 e 64-*bis* lett. b); il diritto di noleggio (art. 18-*bis*); il caricamento, la visualizzazione, l'esecuzione, la trasmissione o la memorizzazione del programma (art. 64-*bis*). I diritti menzionati sono tra loro indipendenti (art. 19 Ld'a), vale a dire che il trasferimento di uno di essi è svincolato dagli altri: l'individuazione dell'oggetto della negoziazione deve essere effettuata, quindi, con estremo rigore.

4.6. *Limitazioni legali alla negoziazione*. L'acquisto di un *software*, a prescindere dai diritti effettivamente oggetto di negoziazione, implica la legittimazione ad alcune attività. Il legittimo acquirente (quindi solo il soggetto che vanta legalmente il diritto di utilizzare il programma) può, senza specifica autorizzazione del titolare dei diritti<sup>11</sup>: effettuare una copia di riserva necessaria all'uso del programma, vietata se il titolare l'abbia già fornita all'utilizzatore o quest'ultimo la usi separatamente dal programma originale (art. 64-*ter*, comma 2); effettuare analisi, studi e prove sul programma per comprendere le idee e/o i principi su cui è basato<sup>12</sup>, sempreché tali operazioni vengano svolte durante una legittima utilizzazione dello stesso (caricamento, visualizzazione, esecuzione, memorizzazione etc.: art. 64-*ter*, comma 3); svolgere un'analisi più approfondita del programma, vale a dire *decompilarlo* ricavando il codice sorgente, esclusivamente quando ciò sia necessario ed *indispensabile*<sup>13</sup> per accedere alle cosiddette “interfacce”, gli elementi del programma che consentono l'“interoperabilità”<sup>14</sup> con altri programmi. Tali informazioni non possono,

solo nel caso in cui il *software* sia creato dal lavoratore nell'esecuzione delle sue mansioni o su istruzioni impartite dal datore di lavoro.

10 Istituito dal D. Lgs. 518/92, la cui tenuta, con le modalità stabilite dal regolamento approvato con D.P.C.M. 12 febbraio 1999, è affidata alla SIAE quale “pubblico depositario”. In proposito CHIMIENTI, *Lineamenti del nuovo diritto d'autore*, op. cit., 32 ss.; GUTIERREZ, *La tutela del diritto di autore*, op. cit., 205.

11 Il riconoscimento di tali facoltà è imperativo ed inderogabile: non è, cioè, necessario menzionarle nel contratto di trasmissione, ed eventuali clausole contrattuali che le escludano sono da considerate nulle e quindi come non apposte; in proposito CHIMIENTI, *Lineamenti del nuovo diritto d'autore*, op. cit. 25 ss. GUTIERREZ, *La tutela del diritto di autore*, op. cit., 127 ss.; DE SANCTIS – FABIANI, *I contratti di Diritto di Autore*, op. cit., 366 ss.

12 Abbiamo già specificato, infatti, che le idee non sono tutelate dal diritto d'autore.

13 Tale requisito è fondamentale per la liceità dell'operazione; in proposito ZENO ZENCOVICH, *La direttiva comunitaria sulla tutela giuridica dei programmi per elaboratore*, in *Dir. inf. e informatica*, gennaio-aprile 1992, 25 ss.

14 L'interoperabilità o interconnessione è la capacità di due sistemi di scambiare informazioni e di

naturalmente, essere diffuse a terzi, essere utilizzate per creare un programma simile nella forma espressiva ma diverso dall'originale, ed in generale non possono essere utilizzate in violazione del diritto d'autore (art. 64-*quater*).

5. *I principali tipi di contratti: licenza d'uso e contratto di sviluppo software.*

Come già accennato, all'inizio dell'"era informatica" non esistevano ancora i *personal computer*. Erano in pochi a potersi permettere un sistema di elaborazione di grandi dimensioni e tra questi vi erano le grandi industrie e gli enti pubblici: l'*hardware* ed il relativo *software* erano, quindi, comunemente, personalizzati alle esigenze del committente. Con la commercializzazione dei primi *personal computer* le grandi società cominciarono a diffondere *software standard* per specifiche funzioni. Da questa distinzione storica nascono le due forme contrattuali più diffuse di commercializzazione dei programmi per elaboratore: la licenza d'uso ed il contratto di sviluppo *software*.

5.1. *La licenza d'uso.* L'affermazione nel mercato del bene *software* quale prodotto di massa fa sì che ormai si trovino in commercio applicativi *standard* in grado di svolgere qualsiasi funzione. La forma contrattuale più rispondente al fenomeno della distribuzione di *software* su larga scala è la *licenza d'uso*: quest'ultima, infatti, non investe problematiche riguardanti la titolarità di diritti ma solo il godimento degli stessi. Il licenziante (detentore dei diritti di sfruttamento economico dell'opera) trasferisce il godimento personale del programma – a tempo determinato od indeterminato - a fronte del pagamento di un corrispettivo (*una tantum* o periodico). In genere, con il godimento del *software*, il licenziante trasferisce anche la proprietà del supporto sul quale il programma è fissato; alcuni autori<sup>15</sup> proprio su questo elemento fondano la distinzione della figura contrattuale in discorso con la *licenza di software*: in quest'ultimo caso, alla scadenza del contratto, il licenziatario avrebbe l'obbligo di restituzione del supporto. In realtà tale distinzione non ha ragione di esistere: *in primis* la proprietà del supporto non qualifica la causa contrattuale che rimane, in entrambi i casi, il godimento del *software*; abbiamo, poi, già accennato al processo di "dematerializzazione" del bene informatico, sempre più spesso diffuso tramite *Internet* o posta elettronica.

L'estensione della licenza è normalmente circoscritta ad un solo elaboratore<sup>16</sup>, ma nella pratica commerciale si è affermato l'impiego delle cosiddette "licenze multiple" o di quelle "aggiuntive", che consentono l'installazione e l'utilizzo del *software* concesso in licenza su più terminali.

Il contratto in discorso, proprio in quanto utilizzato nella distribuzione su larga scala di prodotti standardizzati, non può contenere una *clausola di esclusività*<sup>17</sup>, in base alla quale la casa produttrice non può trasferire ad altri quello stesso *software*. La stessa ragione giustifica tutta una serie di clausole

operare l'uno in dipendenza dell'altro.

15 ad esempio DI SALVATORE, *I contratti informatici*, Napoli, 2000, 78; *contra* ZERAUSCHEK – MAGINI, *Contratti di informatica*, IPSOA, Milano, 2001, 120 ss.

16 Sulla illiceità dell'utilizzo del *software* su un numero di *computer* maggiore rispetto a quanto previsto nella licenza cfr. GUTIERREZ, *La tutela del diritto di autore*, op. cit., 129.

17 Caratterizzante, in alcuni casi, il contratto di sviluppo *software*; in proposito cfr. più avanti nel testo.

generalmente inserite nel contratto: la *clausola di trasferibilità*, vale a dire il divieto di cessione del *software* a terzi (sia essa a titolo gratuito o per la commercializzazione, fino al divieto di noleggio); il divieto di *eseguire copie* dello stesso oltre a quelle previste dal contratto - generalmente la sola copia di *back-up* -, di ricavare il codice sorgente dal codice oggetto fornito insieme al programma<sup>18</sup>, di divulgare a terzi non autorizzati dal licenziante le informazioni tecniche ottenute.

A seconda delle tecniche di diffusione del *software* possiamo distinguere diverse forme di licenza d'uso: il *contratto di licenza a strappo*, qualificato dalla circostanza che il testo contrattuale è stampato sull'involucro del *software*<sup>19</sup>. La dottrina ritiene il contratto concluso con l'apertura dell'involucro stesso<sup>20</sup>; i *contratti shareware* o *trial*, i quali prevedono la cessione gratuita, per un periodo di prova, del *software* al fine di valutarne la funzionalità e la corrispondenza alle proprie esigenze. L'utilizzo può essere sottoposto a limiti temporali - al termine del periodo di prova il programma diviene inutilizzabile - o funzionali - sono abilitate all'utente solo alcune funzionalità -; il *contratto di licenza freeware*, nel quale il godimento del *software* è concesso esclusivamente a titolo gratuito previa semplice richiesta dell'utente.

Alle comuni licenze d'uso possono essere collegati tutta una serie di *servizi*, quali ad esempio l'installazione del *software*, l'addestramento del personale, l'aggiornamento periodico del sistema tramite *up-date*; è possibile, inoltre, accompagnare alla licenza un vero e proprio *contratto di manutenzione* del *software*<sup>21</sup>.

### 5.2. Il contratto di sviluppo software.

Oggetto del contratto - a titolo oneroso - è una obbligazione, assunta da un professionista o da una *software-house*, relativa allo studio, sviluppo e realizzazione di un programma personalizzato in base alle richieste specifiche ed alle esigenze del committente. Si tratta di una obbligazione di risultati, per cui il commissionario sarà responsabile dell'eventuale mancato funzionamento o non rispondenza del prodotto alle richieste del committente. A tal fine è necessario

18 Ma in proposito cfr. quanto detto nel paragrafo 4.6.

19 È il caso, ad es., dei *software* "pacchettizzati".

20 Ad es. DI SALVATORE, *I contratti informatici*, op. cit., 82; ancora *contra* ZERAUSCHEK - MAGINI, (*Contratti di informatica*, op. cit., 124) e CERUTTI, (*Il contratto di "licenza a strappo" e il contratto di comodato del software*, in *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'Internet*, a cura di CASSANO, IPSOA, 2002, 809) i quali considerano tale contratto concluso al momento dell'acquisto del prodotto, e perfezionato con lo "strappo" della confezione (perfezionamento *per facta concludentia*). Contrario alla configurazione dello "strappo" quale comportamento giuridico rilevante DE SANCTIS - FABIANI, *I contratti di Diritto di Autore*, op. cit., 373 ss.

21 Sulla licenza d'uso vedi diffusamente DI SALVATORE, *I contratti informatici*, op. cit., 78 ss; ZERAUSCHEK - MAGINI, *Contratti di informatica*, op. cit., 119 ss.; DE SANCTIS - FABIANI, *I contratti di Diritto di Autore*, op. cit., 369 ss.; FABIANI, *I contratti di utilizzazione delle opere dell'ingegno*, Milano, 2001, 296 ss.; SISTO, *Le diverse modalità di distribuzione del software: freeware, shareware e trial version*, in *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'Internet*, a cura di CASSANO, IPSOA, 2002, 1058 ss.; diffusamente DELFINI, *Contratto telematico e commercio elettronico*, Milano, 2002. In dottrina si assimilano al "tipo" licenza d'uso anche i contratti *open-source* e le *open licence*; a causa della peculiarità e vastità delle problematiche presentate dalle due figure se ne rinvia la trattazione ad un futuro lavoro.

che nella fase di analisi di fattibilità e progettazione del *software* le parti collaborino e si comportino secondo buona fede, chiarendo con la massima precisione le specifiche funzionali richieste da una parte e le proprie capacità professionali dall'altra. Devono, cioè, essere specificate nel modo più accurato non solo le funzioni/operazioni che il programma dovrà eseguire ma anche ulteriori ed importanti clausole: le tecnologie utilizzate per lo sviluppo, i tempi di consegna e le relative penali in caso di mancata ottemperanza, le modalità ed i tempi di verifica in corso d'opera e di collaudo del prodotto, la documentazione informativa che deve essere allegata, nonché le indicazioni relative all'ambiente hardware e *software* su cui il programma deve essere caricato, visto che quest'ultima circostanza è determinante per l'utilizzabilità dello stesso.

Il lavoro può essere svolto in vari modi: attraverso la creazione – progettazione e sviluppo - *ex novo* di *software* oppure attraverso l'adattamento di un *software* preesistente, nel qual caso deve stipularsi un previo accordo col titolare del prodotto originario finalizzato all'accesso e manipolazione dei codici sorgente.

Una volta sviluppato, il programma dovrà essere installato sulla macchina del committente – o su *computer* aventi le medesime caratteristiche - e collaudato, al fine di verificarne la conformità alle specifiche richieste. Di regola il collaudo si conclude con la compilazione di un verbale in cui le parti riconoscono l'esito dei test e riportano l'eventuale accettazione del programma. L'accettazione comporta la consegna del *software* corredato della relativa documentazione ed il pagamento del corrispettivo.

Una parte imprescindibile del contratto di sviluppo *software* riguarda l'obbligo di consegna del codice sorgente: da questa eventualità dipende la natura stessa dell'accordo tra le parti. A seconda delle pattuizioni il committente può diventare proprietario esclusivo del programma, o meglio, titolare dei diritti di sfruttamento economico dello stesso<sup>22</sup>: in questo caso dovranno essergli consegnati sia il codice oggetto (il programma eseguibile del *computer*) che il codice sorgente. Il committente può acquistare, invece, un diritto di utilizzazione non esclusivo ma personale: in questo caso il codice sorgente rimane al programmatore. Del tutto particolare è la situazione in cui sia riscontrabile e valutabile, in rapporto al prodotto ottenuto, un importante contributo creativo del committente: ben potrebbero le parti accordarsi per l'attribuzione della proprietà del diritto di utilizzo del *software*.

Anche al contratto di sviluppo *software* possono collegarsi una serie di servizi accessori relativi all'addestramento e all'assistenza del personale, alla manutenzione del prodotto etc.<sup>23</sup>.

CRISTIAN ERCOLANO

---

22 potendo utilizzarlo anche a fini commerciali. Il diritto morale d'autore, in quanto inalienabile, rimane al programmatore.

23 Sul contratto di sviluppo *software* cfr. DI SALVATORE, *I contratti informatici*, op. cit., 93 ss; ZERAUSCHEK – MAGINI, *Contratti di informatica*, op. cit., 131 ss.; diffusamente DELFINI, *Contratto telematico e commercio elettronico*, Milano, 2002; GIANNINI, *Il contratto di fornitura di software personalizzato* e POLICELLA, *La tutela del software come opera dell'ingegno ed il contratto di sviluppo*, 2003, entrambi pubblicati in *Diritto&Diritti*, all'indirizzo [www.diritto.it](http://www.diritto.it).