

12 Giugno 2026 - 11:21 di *Monica Cuprifi*

Era un esito atteso con una certa ansia dagli operatori del settore. Della vicenda si era avuta notizia nei mesi scorsi e, fin dall'inizio, la situazione era apparsa quantomeno paradossale: cabinati arcade e console storiche sequestrati durante una manifestazione fieristica dedicata al mondo dei videogiochi, sulla base di una contestazione di contraffazione e violazione del diritto d'autore maturata in un contesto che sembrava più vicino alla conservazione e alla divulgazione del retrogaming che al commercio di prodotti illeciti. Non per questo, però, l'esito era scontato. In materie tecniche come software, copyright, marchi e apparecchiature storiche, il confine tra lecito e illecito può diventare opaco se gli accertamenti non vengono condotti con metodo rigoroso.

La recentissima ordinanza di archiviazione emessa dal GIP del Tribunale di Busto Arsizio assume per questo un rilievo particolare e soprattutto ha fatto tirare un sospiro di sollievo all'interessato. Il procedimento era nato da un controllo eseguito nel maggio 2025 durante un evento fieristico dedicato a fumetti, videogiochi e cultura pop. Su segnalazione di M. Z., qualificatosi come criminologo, delegato e procuratore speciale di alcune società produttrici di videogiochi (giapponesi) e noto al settore per i suoi contatti professionali con operatori del settore dell'apparecchio da intrattenimento e rappresentanti del comparto, la Guardia di Finanza si era recata presso lo spazio espositivo di una società che presentava cabinati arcade e console funzionanti, riconducibili a titoli storici del settore videoludico. Gli operanti avevano effettuato rilievi fotografici degli schermi e delle schede interne delle apparecchiature, inviando poi le immagini tramite WhatsApp al segnalante. Quest'ultimo aveva comunicato che i software di gioco sarebbero stati illecitamente e abusivamente riprodotti e privi del contrassegno SIAE. Da qui il sequestro di 43 console e cabinati.

A seguito di una prima valutazione dei fatti la Procura aveva chiesto e proposto l'archiviazione per particolare tenuità del fatto (con conseguente sequestro degli apparecchi 'incriminati') . L'indagato, A. N., si era però opposto, sostenendo una tesi ben diversa: non si trattava di un fatto tenue, ma di una notizia di reato infondata. La differenza è decisiva. L'archiviazione per particolare tenuità presuppone che il reato sia stato commesso, ma che l'offesa sia minima. L'archiviazione per infondatezza della notizia di reato, invece, afferma che gli elementi raccolti non consentono neppure di sostenere l'accusa.

Sequestro di cabinati e videogiochi per contraffazione e violazione copyright, il GIP archivia: la denuncia è infondata

Il GIP ha accolto questa seconda impostazione, compiendo un passaggio importante sul piano delle garanzie e del metodo probatorio. Secondo il giudice, gli atti di indagine non permettono di ritenere fondata la notizia di reato. La presunta contraffazione della merce, infatti, risultava desunta esclusivamente dalle dichiarazioni di M. Z., soggetto che il provvedimento ritiene privo di una competenza tecnica formalmente accertata per valutare la qualità dei beni in sequestro. Non solo: lo stesso accertamento viene definito irrituale, perché il segnalante non era stato sentito come persona informata sui fatti né nominato consulente tecnico. Le sue conclusioni, inoltre, erano formulate in modo apodittico e senza argomentazioni specialistiche, sulla base di fotografie di scarsa qualità scattate in modo non tecnico.

È forse questo il cuore della decisione: nel processo penale, soprattutto quando si discute di software, schede elettroniche, copyright e marchi, non può bastare una valutazione informale fondata su immagini inviate via messaggistica. La tutela della proprietà intellettuale è certamente un interesse rilevante, ma proprio per questo richiede accertamenti seri, documentati, verificabili e, se necessario, affidati a competenze tecniche specifiche. Una sorta di “perizia via WhatsApp” non può reggere il peso di una contestazione penale.

L’ordinanza affronta poi il reato di cui all’articolo 474 del Codice penale, relativo all’introduzione nello Stato e al commercio di prodotti con segni falsi. Anche sotto questo profilo il giudice evidenzia la mancanza degli elementi costitutivi della fattispecie. Non vi era prova dell’importazione dei beni da parte di A. N., né della loro destinazione alla vendita. Al momento del controllo, le apparecchiature risultavano esposte all’interno di un evento fieristico, in un contesto non commerciale. Manca inoltre la prova del dolo di profitto, poiché non risultava che il funzionamento dei videogiochi avvenisse dietro pagamento di un corrispettivo.

Questo passaggio è rilevante per l’intero mondo del retrogaming. La mera esposizione di cabinati o console storiche, anche se funzionanti e contenenti titoli riconducibili a marchi noti, non può essere automaticamente equiparata alla vendita di prodotti contraffatti o allo sfruttamento commerciale illecito. Occorre verificare quale sia la funzione concreta dell’esposizione, se vi sia un corrispettivo, se i beni siano destinati alla commercializzazione, se l’operatore tragga un profitto diretto dall’utilizzo dei software e, soprattutto, se la provenienza dei supporti sia effettivamente abusiva.

Analoga conclusione viene raggiunta con riferimento all’articolo 171-bis della legge

Sequestro di cabinati e videogiochi per contraffazione e violazione copyright, il GIP archivia: la denuncia è infondata

sul diritto d'autore. Il giudice osserva che la detenzione e l'esposizione delle console contenenti software di gioco a marchio protetto non risultano realizzate abusivamente. A fronte delle indicazioni generiche e irrituali del procuratore speciale delle società titolari dei marchi, la difesa di A. N. aveva prodotto documentazione ritenuta idonea a comprovare il regolare acquisto della merce. Ciò consente, secondo il GIP, di escludere che le console fossero detenute in modo abusivo.

Anche questo è un punto di notevole interesse pratico. Nel settore delle apparecchiature arcade storiche, molti beni hanno decenni di vita, sono stati riparati, restaurati, adattati o mantenuti in funzione attraverso componenti non sempre facilmente reperibili. La distinzione tra restauro, manutenzione, sostituzione di parti elettroniche, utilizzo di software originale, riproduzione abusiva e contraffazione non può essere affidata a presunzioni. È una distinzione tecnica prima ancora che giuridica, e richiede verifiche puntuali.

La decisione non nega, naturalmente, l'importanza della tutela dei diritti di proprietà intellettuale. Al contrario, la richiama indirettamente proprio attraverso l'esigenza di un accertamento serio. Se un software è illecitamente riprodotto, se una scheda contiene copie abusive, se un marchio è contraffatto o se un cabinato viene utilizzato per finalità commerciali non autorizzate, l'intervento penale può essere pienamente giustificato. Ma la sussistenza di tali presupposti deve essere provata. Non può essere presunta dalla notorietà del titolo, dalla presenza del marchio sullo schermo o da una valutazione estemporanea compiuta su immagini fotografiche.

Per queste ragioni il GIP ha disposto l'archiviazione del procedimento non per particolare tenuità del fatto, ma per infondatezza della notizia di reato, ordinando anche la restituzione dei beni sequestrati all'avente diritto. Il giudice precisa inoltre che la verifica della fondatezza della notizia di reato precede logicamente l'esame della particolare tenuità: prima di domandarsi se un fatto penalmente rilevante sia tenue, occorre stabilire se vi siano elementi sufficienti per ritenere che quel fatto costituisca reato.

Per gli operatori del comparto arcade, del retrogaming e delle manifestazioni videoludiche, l'ordinanza rappresenta un precedente importante, non perché autorizzi qualunque utilizzo di software protetto, ma perché riafferma un principio essenziale: il diritto penale richiede prove, non supposizioni. La conservazione storica del videogioco, l'esposizione dimostrativa di apparecchiature d'epoca e la

**Sequestro di cabinati e videogiochi per
contraffazione e violazione copyright, il GIP
archivia: la denuncia è infondata**

valorizzazione culturale dell'intrattenimento elettronico devono certamente convivere con il rispetto dei diritti dei titolari dei marchi e dei software, ma non possono essere travolte da contestazioni prive di un solido accertamento tecnico. Il messaggio che arriva dal provvedimento è dunque chiaro. La lotta alla pirateria informatica e alla contraffazione resta necessaria, ma deve essere condotta con strumenti adeguati. Quando si entra nel terreno complesso del retrogaming e delle macchine arcade storiche, la differenza tra illecito e lecito non si coglie da una fotografia inviata su WhatsApp: si accerta con competenza, metodo e rispetto delle garanzie processuali. La vicenda dimostra, ancora una volta, come le incertezze normative che caratterizzano il comparto dei videogiochi di puro intrattenimento e ancora di più gli apparecchi coin op di vecchia generazione, tra adempimenti burocratici richiesti, difficoltà di inquadramento dal punto di vista del loro utilizzo e messa a disposizione del pubblico, li espongono a situazioni come quella illustrata.

Non si esclude, a questo punto, che la vicenda possa avere un seguito sulla scia dell'irrituale azione della persona su cui il giudice lombardo ha espresso dubbi circa le sue competenze.

**Sequestro di cabinati e videogiochi per
contraffazione e violazione copyright, il GIP
archivia: la denuncia è infondata**



**Sequestro di cabinati e videogiochi per
contraffazione e violazione copyright, il GIP
archivia: la denuncia è infondata**

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=353673>