

1) Evoluzione della pirateria

Da un punto di vista prettamente tecnico, l'elemento che fino al recente passato accomunava le diverse modalità per la produzione, riproduzione e distribuzione dei vari contenuti audio o video, era dato dal fatto che, pur variando il formato, con l'evolversi della tecnologia, si rendeva necessaria la disponibilità di uno o più *master* originali, mentre per la successiva "proliferazione" di tali contenuti venivano poi utilizzati diversi supporti idonei alla distribuzione. Ognuno di questi supporti, infine, per risultare intelligibile, doveva essere "letto" mediante uno specifico apparato. Per esempio, con riguardo al contenuto video di un film, questo veniva "impresso", grazie ad una cinepresa, su una pellicola sensibile alla luce e ai colori, la quale, poi sviluppata in più copie, veniva distribuita alle sale; qui, grazie ad un proiettore, le immagini potevano essere nuovamente comprensibili su uno schermo per lo spettatore.

Successivamente, la tecnologia permise la ripresa e la trasmissione delle immagini attraverso l'etere per televisione. L'avvento dell'*home video*, inoltre, rese possibile riversare i films su videocassetta: le immagini, anziché su pellicola, venivano registrate da una testina che modificava la posizione del materiale magnetico che ricopriva il nastro; inserendo la cassetta in un apparato (videoregistratore) capace di trasformare gli impulsi magnetici in immagini e suoni, il film poteva essere visto a casa sul proprio televisore. Cambiarono, così, i formati e dal video 2000 si arrivò al VHS.

Uno sviluppo analogo si ebbe per i contenuti audio. La musica, infatti, veniva sostanzialmente registrata attraverso dei microfoni che trasformavano i suoni in vibrazioni. Il registratore trasportava le vibrazioni su un supporto (un disco), modificandone la struttura fisica. Per poter ascoltare il risultato occorreva un giradischi con una puntina in grado di captare le vibrazioni, trasformandole in segnali elettrici e poi, nuovamente, in suoni attraverso degli altoparlanti. Nel corso degli anni, anche per l'audio venne introdotto il sistema della registrazione e riproduzione su nastro sia per la creazione del *master*, sia per la distribuzione.

Libri e giornali seguirono anch'essi tale sviluppo della tecnologia. Fino a tempi recenti, l'originale era costituito da una serie di "lastre fotografiche" riproducibili su carta e direttamente leggibili. Ovviamente, maggiormente complesso era il contenuto, maggiori erano i problemi per chi avesse voluto riprodurlo, sia lecitamente che non. Una semplice pagina stampata, ad esempio (si pensi ad una poesia), poteva essere "copiata" nel proprio contenuto anche a mano o riscrivendola; per averne, invece, una copia esatta, identica nelle caratteristiche del testo, magari nelle figure, si sarebbe dovuto "copiare" il tutto alla stregua di un'immagine (cosa, peraltro, necessaria quando si fosse trattato di contenuti audio complessi o contenuti video).

In sostanza, la produzione e, conseguentemente, la riproduzione dei contenuti scontava, nel passato, una serie di fattori che rendevano la pirateria un fenomeno recessivo, ovvero non in grado di competere, soprattutto per la qualità finale del prodotto contraffatto, con l'originale. Tali fattori peculiari, in particolare il procedimento analogico di produzione e duplicazione, nonché la necessità di fissaggio e distribuzione attraverso supporti fisici, incidevano anche sull'economia del mercato legale, aumentando i costi e limitando la resa. Nel primo caso, pur utilizzando macchinari estremamente sensibili, nel passaggio dal *master* originale alle copie (pur sempre derivate dall'originale) per la distribuzione, si aveva una sensibile perdita di qualità che diveniva sempre più evidente se, da una copia, si fosse tentato di ottenerne altre successive (ciò avveniva, ad esempio, quando da una audiocassetta "originale" si trasferiva il contenuto su un'altra audiocassetta).

Assieme alle informazioni utili (audio e video, ma anche immagini e pagine di libro), la copia amplificava i rumori di fondo e le imperfezioni in modo tale da rendere, alla lunga, il prodotto di scarsissima qualità. Ancora, la stampa di una pagina dalla lastra portava già ad un primo decadimento "controllato" della qualità, mentre la fotocopia della stessa pagina originale poteva essere accettabile, anche se mai paragonabile all'originale. La fotocopia di una fotocopia, però, diveniva un prodotto dove le foto erano impossibili da decifrare. Le tecnologie di registrazione e

riproduzione, poi, utilizzavano strumenti che “danneggiavano” ad ogni “passaggio” sia il supporto, sia il registratore/riproduttore. Il solo contatto fra puntina del giradischi e vinile, infatti, consumava entrambi, così come il trascinarsi del nastro sulla testina del registratore aveva lo stesso effetto, posto che il materiale in ferrite presente sul nastro veniva “asportato” ad ogni passaggio. Un tale deterioramento costituiva un problema non solo per l’utente finale, ma anche per i produttori al momento di “stampare” dischi e cassette: il *master* doveva essere sostituito spesso ed i prodotti finali non erano comunque mai esattamente identici fra loro. Tale progressivo degrado nella qualità colpiva, quindi, anche l’impresa pirata, anzi, quest’ultima in maniera assai maggiore. Quest’ultima, per esempio, non poteva, salvo casi sporadici, disporre del *master* per incidere cassette e films.¹ Di conseguenza, doveva creare questi ultimi partendo da delle “copie”. Un simile procedimento “al contrario” faceva sì che i risultati finali (cassette e films pirata) fossero di qualità nettamente inferiore agli originali, sia per qualità del contenuto, sia per qualità del contenitore (per esempio, la stampa delle copertine era spesso approssimativa).

Inoltre, la necessità di fissaggio e distribuzione dei contenuti attraverso supporti fisici rendeva complessa e costosa dal punto di vista logistico l’opera di “creazione” delle copie e di distribuzione delle stesse sia per gli imprenditori regolari, sia per le organizzazioni dedite alla pirateria. Per distribuire cento copie di un disco, infatti, occorreva stampare cento dischi in vinile (o audiocassette), con le relative copertine; occorreva poi trasportare tale materiale ai differenti negozi per metterlo in vendita. Lo stesso facevano, con tutti i rischi che ciò comportava, i criminali: dovevano disporre di laboratori di stampa, oltre che di un’organizzazione logistica per la distribuzione e la vendita al dettaglio di tali prodotti.

La prima rivoluzione nel settore si ebbe con la digitalizzazione del procedimento di creazione e di duplicazione dei contenuti. La digitalizzazione è un’applicazione ai contenuti del “linguaggio” dei *computers*. Questi ultimi, infatti, lavorano “calcolando” ogni operazione richiesta in termini numerici. Semplificando, con la digitalizzazione si assegna ad ogni suono di una canzone, ad ogni *pixel* sullo schermo di un’immagine (o di una pagina di un libro), un preciso valore numerico. Così, una volta registrati per la prima volta dal vivo, sia l’audio, sia il video, sia le singole immagini derivate dalle pagine di un libro, comunque, il risultato viene poi convertito in una serie numerica. Rispetto al passato, quindi, soltanto durante questo primo passaggio di codifica potrebbe darsi l’unica, leggerissima perdita di qualità.²

A questo punto, il contenuto in oggetto diviene un *file*, cioè un insieme di dati costituito da sequenze complesse di numeri e, come tale, può essere riprodotto all’infinito in maniera identica, senza alcuna perdita significativa di qualità. In realtà, la digitalizzazione è la tecnologia naturale anche per i *softwares* (e quella particolare categoria degli stessi costituita dai *videogames*), i quali vengono “scritti” e “programmati” in diversi linguaggi per poi essere immediatamente digitalizzati.

I riproduttori digitali altro non sono che *computers* (non è un caso che i *computers* possano fungere anche da riproduttori digitali) altamente specializzati: possiedono, infatti, al proprio interno, un processore, con una memoria e programmi che permettono loro di poter riconvertire tutti i valori numerici nei suoni e nelle immagini relativi: così, essi interpretano i valori assegnati “emettendo” i relativi segnali.

Inizialmente, se il contenuto digitale poteva essere registrato su supporti ancora simili a quelli antichi (alcuni dei primi registratori/riproduttori digitali funzionavano a *nastro*), con il rischio di perdita di qualità dovuta a fenomeni di usura del materiale, successivamente sono intervenute

¹ Differente è il caso dei cosiddetti terzisti “infedeli”, cioè coloro che stampano per conto dell’impresa. In questo caso, avendo a disposizione il *master* originale, è possibile produrre, ad esempio, 1500 copie anziché 1000, con la sola degradazione tecnica subita dal materiale, quindi, con qualità pari a quella degli esemplari “originali”.

² In particolare, mentre per canzoni e films antecedenti all’era digitale, il processo di conversione si è basato sulla digitalizzazione di un *master* analogico, oggi la registrazione avviene direttamente in digitale (nel caso dei film italiani, su pellicola e immediatamente su digital intermedie – Audizione del dottor Riccardo Tozzi, presidente di ANICA (Associazione nazionale industrie cinematografiche audiovisive e multimediali), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 31 ottobre 2012.

tecnologie di fissazione del contenuto – quali il *laser* e il *compact disc* – che hanno eliminato anche il problema dell'usura del supporto dato dallo struscio.

Compact discs e *digital versatile discs* (oltre ad un numero di altri supporti contenenti *files* digitali ma che hanno avuto minore successo) si sono sostituiti, sui banchi dei negozi, ai vecchi dischi in vinile, alle cassette e alle videocassette contenenti materiale in formato analogico.

Per i libri lo sviluppo è stato diverso. Secondo le risultanze dell'inchiesta, infatti, anche quando è stato possibile creare un *master file* (visualizzabile direttamente sullo schermo di un calcolatore), molti clienti hanno continuato a prediligere l'acquisto "stampato su carta" rispetto ad un *cd*, tant'è che oggi il fenomeno dell'*e-book* "pesa" per una quota intorno allo 0.8-0.9 per cento del mercato italiano, una quota assai lontana rispetto a quella rilevata in altri Paesi (15-18 per cento).³

L'industria della pirateria, però, a questo punto, poteva già competere ad "armi pari" con quella regolare. Dal punto di vista "tecnico", infatti, non esistevano più differenze fra *master* o copie (lo stesso concetto di *master* perde il suo significato), né tra *files* originali e *files* pirata. Un *file*, infatti, è sempre tale, mentre la liceità dell'uno rispetto all'altro attiene esclusivamente all'acquisizione o al pagamento dei relativi diritti d'autore. La criminalità, quindi, poteva ora "fornire" contenuti audio digitali su *cd* (e non più su cassetta) e video su *dvd* (non più su videocassetta), esattamente al modo in cui ciò veniva fatto dai produttori originali, a fronte di costi nettamente inferiori.

Fino a poco tempo fa (circa la seconda metà degli anni duemila), questo genere di pirateria – che dunque ancora si accompagnava alla contraffazione dei supporti e delle copertine – imperava utilizzando le nuove tecnologie di stampa e i vecchi sistemi di distribuzione: in fondo, pur essendo il "contenuto" costituito non più da un segnale elettrico o da vibrazioni meccaniche, bensì da un *file*, l'involucro di tale contenuto era sempre un supporto fisico, anche se più piccolo e leggero.

Secondo le informazioni pervenute alla Commissione, quindi, le violazioni erano relative sia all'opera "contenuta", al *file* (riguardando la normativa sul diritto d'autore ed i diritti esclusivi di sfruttamento commerciale), sia al "contenitore" (riguardando la contraffazione della copertina, dei marchi e del timbro della Siae).⁴

Peraltro, a tali violazioni si aggiungevano quelle relative ai brevetti (si pensi a certi meccanismi di funzionamento delle audiocassette) e alle rimozioni delle "protezioni" (fra le più comuni quelle chiamate DRM, sistemi *software* digitali che impedivano la "copia" del *file*), mentre per i libri, invece, la pirateria, secondo i gusti della clientela, continuava ad utilizzare la nuova metodologia "ibrida" dell'industria regolare: dal vecchio sistema del *master* (libro originale) da fotocopiare, alcune copisterie mantenevano il *master* sotto forma di *file* e lo "stampavano" *on demand*.⁵

In realtà, durante le numerose audizioni svolte, è stato a più riprese segnalato alla Commissione come il pesante coinvolgimento della criminalità organizzata (soprattutto dei clan camorristici nel napoletano) nello smercio di *cd* contraffatti, probabilmente favorito anche dall'elevata aliquota Iva applicata su tali prodotti, non sia un fenomeno di recente costituzione, posto che la malavita risultava coinvolta nella pirateria già dai tempi delle audiocassette.⁶

In tal senso, agli occhi di alcuni *stakeholders*, le risposte venute da parte delle forze dell'ordine e della magistratura per contrastare il fenomeno non sono state giudicate efficaci, anche sulla base di una sottovalutazione della gravità del fenomeno, più spesso considerato come un "male minore", addirittura alla stregua di un "ammortizzatore sociale" in grado, al limite, di evitare uno sconfinamento dei soggetti responsabili verso forme di criminalità tradizionalmente ritenute più dannose, quali, per esempio, lo spaccio di sostanze stupefacenti. In particolare, secondo quanto riferito alla Commissione in sede di audizione, per ammissione stessa del pentito Luigi Giuliano,

³ Fonte: Audizione di rappresentanti di AIE (Associazione italiana editori), resoconto stenografico della seduta di giovedì 29 novembre 2012.

⁴ Fonte: Audizione di rappresentanti della SIAE (Società italiana degli autori ed editori), resoconto stenografico della seduta di martedì 2 ottobre 2012.

⁵ Fonte: Audizione di rappresentanti di AIE (Associazione italiana editori), resoconto stenografico della seduta di giovedì 29 novembre 2012.

⁶ Fonte: Audizione del dottor Enzo Mazza, presidente di FIMI (Federazione industria musicale italiana), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 9 novembre 2011.

rappresentante di uno dei clan operanti nella zona di Forcella nel 2004, i *cd* falsi fruttavano al clan 50 milioni di euro al mese, mentre 100 milioni al mese provenivano dal traffico di giubbotti.⁷

Nel 2010, però, un'operazione della Guardia di finanza nei confronti del clan camorristico Mazzarella (operazione *Sopra le mura*), svelava alcune difficoltà per l'organizzazione criminale nella vendita di *cd* e *dvd* falsi: pur continuando nella distribuzione fisica dei prodotti, di fatto, i criminali erano ora "costretti" a "competere", se pure ancora in modo parziale, con *files* pirata che potevano essere reperiti in rete gratuitamente. Per ottenere un vantaggio competitivo, quindi, si rendeva necessario giocare sul fattore tempo.⁸

In passato, se anche i films stranieri si trovavano in rete, la distribuzione dei prodotti doppiati in italiano, complice la natura ancora "analogica" e "fisica" del sistema in vigore in Italia, non rendeva disponibili tali supporti nella lingua nazionale. Pertanto, su un *file* digitale di un film, magari recuperato da siti stranieri, doveva venire montato l'audio italiano registrato in sala. Il tutto veniva poi masterizzato su *cd*. Oggi, in realtà, il *file* si trova in rete già in italiano ed anche questo vantaggio relativo appare superato.

Ci troviamo, però, secondo quanto riferito alla Commissione nel corso delle varie audizioni svolte, in un momento storico di passaggio. La seconda innovazione, infatti (per un'illustrazione più esaustiva di questo punto si rimanda al capitolo successivo), riguarderebbe la possibilità di fare circolare e potere distribuire i *files* in quanto puro contenuto. In realtà, le imprese dell'*entertainment* possono già distribuire e vendere i *files* in quanto tali, cioè senza il classico supporto, ma sempre di più questo appare come l'unico sistema che verrà utilizzato in futuro.⁹

Sembra quindi plausibile pensare che, negli anni a venire, con riguardo all'industria audio-video, nessun *cd*, *dvd* o libro sarà più stampato in quantità tali da costituire una fetta rilevante del mercato, né sarà distribuito nei negozi come un qualunque altro prodotto. L'intera filiera produttiva, insomma, dovrebbe svilupparsi grazie ed attraverso la rete Internet, mediante *files* "caricati" sulla rete e poi distribuiti ai consumatori telematicamente. In realtà, i *files* in rete verranno comunque ospitati su supporti fisici (i *servers* di rete da una parte ed i dispositivi degli utenti dall'altra), ma per le imprese e per gli utenti sarà come se fossero completamente immateriali.

Proprio in virtù di questo nuovo sistema - che verrà meglio illustrato nel prossimo capitolo - l'industria della pirateria sta adeguando i suoi strumenti, trasformandosi nel concorrente più pericoloso per l'industria audio-video legale: i *files* pirata, infatti, vengono offerti ai consumatori gratuitamente. La nuova realtà, quindi, vede, da un lato, la circolazione dei contenuti più vari in rete gratuitamente, dall'altro, una schiera di soggetti che rendono ciò possibile tecnicamente.

A questo punto, però, emerge in tutta la sua gravità un'ulteriore problematica: eliminati dal mercato illegale i vecchi "falsari", quelli che sulle bancarelle vendevano i *cd* o i *dvd* a pochissimo prezzo, la gratuità della rete pone l'industria dell'*entertainment* - e non solo - di fronte a reati che valicano i confini nazionali, divenendo per loro natura transnazionali, a fronte di flussi economici in denaro e guadagni smisurati, che si concentrano nelle mani di pochi soggetti i quali, a ben vedere, si chiamano fuori da ogni diretta responsabilità sia con riferimento al tema della pirateria, sia del funzionamento della rete.¹⁰

⁷ Fonte: Audizione del dottor Enzo Mazza, presidente di FIMI (Federazione industria musicale italiana), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 9 novembre 2011.

⁸ Fonte: Documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell'audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti - *doc. 173/1* e *doc. 173/2*.

⁹ Fonte: Audizione del dottor Enzo Mazza, presidente di FIMI (Federazione industria musicale italiana), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 9 novembre 2011.

¹⁰ Dal 2010 a 2012 vi è stata una diminuzione del 50 per cento dei sequestri di supporti "materiali" contraffatti contenenti materiale digitale pirata, fino ad arrivare ad un minimo storico di 1.9 milioni di supporti - Documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell'audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti - *doc. 173/1* e *doc. 173/2*.

2) Smaterializzazione e diffusione in rete: i produttori di contenuti

Il sistema di caricamento di un *file* in rete e la sua successiva diffusione attraverso di essa si rivela come un'operazione particolarmente complessa. Infatti, un *file* è costituito da una serie di dati che, da qualche parte, devono pur essere memorizzati. Ciò si può fare mediante i classici supporti (*cd*, *dvd*) ma anche su un qualunque banco di memoria. Un sistema utilitatissimo, ad esempio, consiste nel mantenere i *files* sul disco rigido del proprio calcolatore, salvo trasferirne copia, secondo le necessità, su dispositivi mobili (ad esempio, gli smartphones di oggi hanno raggiunto capacità tali da poter ospitare e riprodurre migliaia di *files* musicali, e video, oltre a *files* dati come *e-book* e immagini di libri).¹¹

Secondo le informazioni pervenute alla Commissione, il sistema di interconnessione attraverso Internet permette oggi ai *computers* di tutto il mondo di “comunicare” e scambiare informazioni di ogni tipo, accedendo alle varie banche dati dei diversi Paesi. La maggior parte delle informazioni in rete, cioè quelle che possiamo visualizzare sotto forma di siti Internet o i dati che dagli stessi siti possiamo “scaricare”, non sono, però, custodite nei *personal computers* “privati” connessi alla rete stessa. Il contenuto di tali siti Internet, infatti, è ospitato in grandi macchine, estremamente potenti e capienti, chiamate *servers*.¹²

Fino a tempi recentissimi, le capacità dei diversi *servers* (perlomeno, quelli intesi ad uso commerciale, per i cittadini consumatori), così come la potenza degli stessi calcolatori, erano però limitate. La velocità di trasferimento dei dati (l'ampiezza della banda) sulla rete, a sua volta, si rivelava relativamente bassa. Peraltro, anche i punti di “snodo” delle reti, mediante i quali i dati venivano indirizzati nell'ordine corretto al destinatario individuato, apparivano poco efficienti: insomma, l'intero sistema di comunicazione informativa risultava lento e poco affidabile.

Oggi, questi limiti sono stati progressivamente superati e i *servers* attualmente in uso vantano prestazioni e capienze altissime. L'interconnessione dei punti della rete con i calcolatori connessi permette lo scambio di enormi quantità di dati in tempi brevissimi. Ciò rende possibile, oltretutto, posizionare tali *servers* in ogni Paese del mondo (più spesso con un'attenzione, in tale scelta, a quei Paesi dove vigono regimi fiscali particolarmente favorevoli), senza alcun aggravio dei costi.

Alla luce di tale evoluzione tecnologica, l'idea di “mettere in rete” e “scambiarsi” attraverso Internet, oltre ad informazioni, anche *files* estremamente grandi (quali, ad esempio, i *films* in alta definizione), è divenuta realtà. In particolare, i *files* “smaterializzati”, anziché nei singoli *hard disks* (o meglio, oltre che nei singoli *hard disks*), possono essere “caricati” direttamente sui *servers* secondo diverse modalità. Resta inteso, ovviamente, che trattandosi di *files* digitali, questi ultimi, così come possono essere copiati infinite volte, possono altresì essere “caricati” in milioni di “copie” identiche (più precisamente, si tratta di veri e propri *files* cloni che, essendo costituiti da serie numeriche, risultano esattamente identici l'uno all'altro) su milioni di *servers*.

Il *server*, però, è una memoria fisica: affinché esso possa “comunicare” i propri contenuti all'esterno occorre un programma di interazione, altrimenti, nessuno può sapere dove si trova il *file* desiderato. Così, i *files* vengono “organizzati” ed elencati in spazi virtuali, secondo vere e proprie banche dati, cui corrispondono gli spazi fisici all'interno di uno o più *servers*: si tratta dei siti Internet progettati – o meglio, programmati – specificamente a tale scopo.¹³

¹¹ I dispositivi mobili, anche grazie alla velocità di scambio dei dati, che ormai ha eguagliato quella fornita dalla tradizionale rete fissa, cui erano “connessi” i calcolatori domestici, sono oggi i veri protagonisti del cambiamento in atto - Documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell'audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti - *doc. 173/1* e *doc. 173/2*.

¹² Fonte: Audizione del dottor Antonio Apruzzese, direttore del Servizio Polizia postale e delle comunicazioni, resoconto stenografico della seduta di mercoledì 26 settembre 2012.

¹³ Infatti, il contenuto di uno stesso sito web può essere “suddiviso” su diversi *servers*, anche fisicamente distanti fra loro. Non solo, le diverse modalità con cui i vari *computers* possono “comunicare” con i *servers* e attraverso cui i dati

Nella versione più recente, si tratta dei *cyberlockers* (cassaforti virtuali), creati esclusivamente allo scopo di ospitare *files*, come nel caso, per esempio, del sito *Megaupload.com*.¹⁴

Difficilmente è possibile che un utente trovi direttamente il *file* all'interno dei *cyberlockers*. Questi ultimi, infatti, sono intesi quali semplici contenitori tecnici: gli stessi *files* non vengono "caricati" con il nome del proprio contenuto, bensì mediante codici. Ai *files* contenuti nei *cyberlockers* si arriva, solitamente, attraverso altri siti Internet, progettati in modo da apparire come una lista intellegibile dei *files* a disposizione. Questi siti sono programmati in modo da presentarsi secondo modalità facili da comprendere (*user friendly*). I *files* sono indicizzati e suddivisi in librerie tematiche (libri, *films*, musica, *softwares*, videogiochi) e spesso vi è un sistema di ricerca interno che l'utente può utilizzare per arrivare al *file* desiderato.

Peraltro, questi siti, che costituiscono l'interfaccia con l'utente, quasi mai contengono il *file* nel proprio *server*. Se l'utente "clicca" sul prodotto desiderato, infatti, il suo *computer* viene "rimandato" all'indirizzo dove il *file* desiderato è veramente ospitato, all'interno del *server* del *cyberlocker*. Risulta evidente come sullo stesso *file* ospitato in una sottopagina di un determinato *cyberlocker* si possa "convergere" attraverso un'infinità di siti diversi. Del resto, lo stesso *file* può essere "clonato" ed ospitato in milioni di differenti *cyberlockers*: una vera e propria proliferazione, che avviene su *servers* sparsi in tutto il pianeta, nello spazio di pochi istanti.

Al modo in cui il *file* lecito ed i suoi "gemelli" pirata sono tecnicamente identici e riproducibili all'infinito, così anche il sistema di caricamento, gestione e diffusione dei *files* in rete è pressoché identico sia per i contenuti "originali", sia per quelli "pirata". Il sistema, tecnicamente, non è né lecito, né illecito: semplicemente, è un sistema.

Ipotizzando, dapprima, uno scenario "regolare", in questo caso, sarà la *major* dell'*entertainment* a caricare (o far caricare da soggetti delegati) i propri *files* sul proprio sito (o su un *cyberlocker* autorizzato, cui il sito rimanda), anche se resta inteso che, a prescindere dalla sede legale della *major* in questione, il proprio sito e a maggior ragione il sito del *cyberlocker* possono essere ospitati su *servers* geograficamente ubicati in Paesi diversi: chiunque, "visitando" quel sito, potrà scaricare il *file*, cioè, trasferirne un clone da quel *server* sul proprio disco rigido.¹⁵

Per quanto riguarda più specificamente l'aspetto riguardante il profitto che da ciò si ottiene, sia con riguardo al produttore, sia al distributore, questo si può realizzare in molti modi. Come illustrato alla Commissione in sede di audizione, la modalità più semplice prevede il pagamento attraverso carta di credito o altri sistemi (ad esempio, per mezzo del servizio iTunes di Apple); esistono, a tal fine, imprese specializzate in pagamenti su Internet che, dietro percentuale, si occupano della riscossione dei crediti. In alternativa, il prodotto può essere gratuito, per esempio, in promozione (oppure, la casa discografica può decidere di proporre il *file* sul proprio sito, in visione o in ascolto, senza scaricamento diretto sul proprio *hard disk*, secondo una modalità detta *streaming*).

Il guadagno, quindi, deriva da accordi stipulati con agenzie pubblicitarie che gestiscono gli spazi "a lato" dell'immagine principale (o dei brevi video promozionali trasmessi prima che parta la riproduzione in *streaming* del *file* richiesto). Per ogni visita, da chiunque sia effettuata, a quella specifica pagina del sito, le imprese che ivi pubblicizzano i propri prodotti e servizi pagano una determinata somma sia alla casa discografica, sia al gestore del sito di *streaming*, se diverso.¹⁶

Con specifico riguardo al tema del contrasto alla pirateria, è apparso particolarmente interessante per la Commissione lo studio del "caso Youtube", sito che oggi appartiene a Google.

vengono confezionati e trasmessi in rete, costituiscono elementi di ulteriore complicazione del quadro, spesso utilizzati anche per eludere controlli e verifiche da parte delle forze dell'ordine.

¹⁴ Fonte: Audizione della dottoressa Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 24 ottobre 2012.

¹⁵ Fonte: Audizione del dottor Enzo Mazza, presidente di FIMI (Federazione industria musicale italiana), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 9 novembre 2011.

¹⁶ Fonte: Documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell'audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti – *doc.* 173/1 e *doc.* 173/2.

Youtube nacque inizialmente per permettere agli utenti di caricare e condividere con altri soggetti i “propri” video *clips* amatoriali. Con il passare del tempo, però, sempre più utenti hanno iniziato a caricare contenuti non propri, permettendo, così, ai *files* pirata di entrare in rete per la prima volta. Sulla base della situazione creatasi, Youtube ha quindi individuato un sistema attraverso il quale, in collaborazione con l’avente diritto, è possibile dare al *file* protetto in questione un “*footprint*”, cioè una sorta di marchio abbinato al *file*. Fermo restando il diritto dell’avente diritto di caricare il proprio contenuto su Youtube (in questo caso, i proventi pubblicitari che Youtube ottiene per ogni visione di quel contenuto, video o audio, vengono ripartiti fra avente diritto e Youtube stessa), se a tentare tale caricamento è un soggetto terzo non avente titolo, al momento della riproduzione, il sistema “riconosce” il *file* come protetto, riservando all’avente diritto una scelta: bloccare tale contenuto oppure monetizzarlo, come se l’avesse caricato lui stesso.¹⁷ Tuttavia, è stato anche rilevato come tale sistema di riconoscimento funzioni per contenuti “riprodotti” in rete laddove il *file* in questione viene “aperto”. Nel caso, invece, in cui lo scambio di *files* avvenga senza l’apertura degli stessi – ma non è il caso di Youtube – i sistemi di “*footprinting*” incontrano maggiori difficoltà a funzionare.

¹⁷ Fonte: Audizione di rappresentanti di Google, resoconto stenografico della seduta di mercoledì 17 ottobre 2012.

3) La pirateria in rete e il ruolo dei “professionisti” del web

La pirateria in rete (ovvero la diffusione di *files* cosiddetti illegali, cioè in violazione dei relativi diritti di proprietà intellettuale) segue, tecnicamente, le stesse procedure già descritte per i *files* “legali”. Del resto, trattandosi di *files* identici fra loro, non si vede perché il sistema di gestione degli stessi dovrebbe variare solo in funzione del fatto che gli uni sono *in compliance* con la normativa sul *copyright* mentre gli altri no. Pertanto, sono presenti sulla scena gli stessi “attori” che, permettendo il funzionamento stesso della rete, contribuiscono a favorire la diffusione di *files* sia in modo legale, sia illegale: *servers*, *cyberlockers* e siti Internet di condivisione (questi ultimi, però, differenti nella struttura e nella funzione dai siti Internet ufficiali delle imprese dell’*entertainment*).

A seguito dell’approfondimento condotto, sulla base delle informazioni e dei dati raccolti, la Commissione ha inteso approfondire il tema riguardante coloro che in rete diffondono *files* illegali. A tal fine, è apparso necessario risalire dapprima a quei soggetti che, inizialmente, per primi, hanno caricato illegalmente un certo contenuto in rete (o che, comunque, lo hanno messo a disposizione attraverso Internet). Tuttavia, stando alle fonti acquisite, questi primi operatori non appaiono, al contrario di quanto si potrebbe pensare, come dei veri e propri “criminali” nel senso comunemente inteso. In realtà, più spesso, si tratta di utenti assolutamente incensurati i quali, essendo dislocati in giro per il mondo, caricano, indisturbati e liberamente, sulla rete contenuti che però sono protetti da *copyright*.

Evidentemente, le caratteristiche stesse della rete, per cui un soggetto posizionato fisicamente in Italia, può benissimo “uploadare” contenuti su un *server* localizzato, ad esempio, in Albania, nel caso della pirateria vengono sfruttate al massimo. Infatti, mentre l’industria regolare sceglie i propri *servers* in base a criteri di convenienza economica e fiscale, chi carica contenuti illegali può sfruttare questa possibilità per cancellare la proprie tracce, facendo “rimbalzare” il *file* in questione attraverso diversi passaggi, fino a raggiungere il *server* desiderato, meglio se posizionato in un Paese dove le autorità sono notoriamente meno propense alla cooperazione di polizia e giudiziaria o dove la normativa sulla conservazione dei dati personali risulta inesistente.¹⁸

Secondo uno studio di Musicmetric (società inglese che fornisce dati dell’industria musicale internazionale), gli italiani si rivelano assidui consumatori, tramite *download*, di *files* illegali: nella classifica mondiale, relativamente al periodo riguardante il primo semestre del 2012, l’Italia è al terzo posto.

Tale situazione, cui si aggiunge la carenza di una legislazione armonizzata nel settore, ha condotto gli Stati Uniti a considerare il nostro Paese particolarmente a rischio da questo punto di vista e ad inserirlo, insieme ad altri, nella *watch list* dello Special Report 301 per quanto riguarda la pirateria digitale *on line*.¹⁹

È probabile, quindi, che gli utenti italiani (o meglio, coloro che sono connessi alla rete dall’Italia), contribuiscano, assieme ad utenti localizzati magari negli Stati Uniti, in Gran Bretagna o altrove, anche a “caricare” dei contenuti pirata sulla rete, a prescindere dalla posizione del *server* e dal sito scelto per ospitare tali dati. Il fatto è che, in Italia, a fronte di un crollo del 50 per cento dei sequestri di supporti fisici contraffatti contenenti materiale digitale pirata, vi è stata una crescita del 122 per cento degli interventi delle forze dell’ordine nei confronti di *files* audio/video pirata presenti in rete. Tale dato deve peraltro essere letto in maniera critica, poiché se i sequestri “fisici”

¹⁸ Fonte: Audizione del Colonnello Alberto Reda, comandante del nucleo speciale frodi telematiche della Guardia di finanza, resoconto stenografico della seduta di mercoledì 21 novembre 2012.

¹⁹ Fonte: Audizione del dottor Federico Bagnoli Rossi, segretario generale di FAPAV (Federazione anti-pirateria audiovisiva, resoconto stenografico della seduta di mercoledì 7 novembre 2012.

riguardano solo materiale localizzato sul territorio italiano, nel caso dei *files* “disponibili” tramite Internet per gli “utenti” italiani, la ricerca va a coprire l’intero pianeta.²⁰

Proprio questo aspetto, però, rende l’idea delle dimensioni del fenomeno: la pirateria in rete, oltre a poter “duplicare” all’infinito gli stessi *files*, assume un profilo assolutamente globale: è possibile “accedere” dall’Italia a *files* che, in realtà, si trovano su *servers* localizzati ovunque nel mondo, in pratica, senza che tale operazione incontri alcun limite dato dalla geografia.

In tale contesto, però, è stato altresì segnalato alla Commissione come il ruolo del soggetto che inizialmente carica un *file* – in realtà, una massa indefinibile di milioni di utenti privati localizzati in tutto il pianeta – in rete, nell’ambito della pirateria, stia diventando progressivamente sempre minore. Infatti, salvo alcune eccezioni, il singolo utente non consegue alcun immediato vantaggio economico concreto dalla propria attività di *uploading*, se non per il fatto che essendo presente in rete, oltre a caricare *files*, potrà, a sua volta, scaricarne illegalmente altri caricati da altrettanti utenti. Si tratta di un sistema di interscambio che, nella sua forma iniziale, non coinvolgeva i *cyberlockers*, bensì esclusivamente siti Internet e *servers*. Si tratta della vecchia modalità di condivisione dei *files* mediante il sistema *peer-to-peer*, basato su *files* chiamati *Torrent*.²¹

Questi sistemi, che necessitavano di un *software* di condivisione (che ognuno doveva fare “girare” sul proprio calcolatore), prevedevano una forte partecipazione da parte degli utenti posto che i *files* in questione erano ospitati direttamente sui loro calcolatori.²² Ad esempio, erano esclusi i *cyberlockers* e vi era un minore uso di siti Internet “database” (anche se alcuni di essi fornivano agli utenti sia il *software* necessario per scambiarsi i *files*, sia gli indirizzi per localizzare i *torrent* preferiti per avviare il loro scaricamento e condivisione) e dei *servers*.²³

La pirateria in rete di tipo più avanzato, in effetti, dopo il primo *upload* del contenuto (operato, ancora una volta, principalmente dagli utenti), si è sviluppata – per quanto riguarda la manutenzione del *file* in rete e la sua successiva messa a disposizione del pubblico – seguendo i meccanismi già visti in precedenza per i *files* leciti, che peraltro vengono seguiti, in linea di massima, per tutti i contenuti a prescindere dalla loro legittimità. Ancora una volta, quindi, i *files* caricati, non importa da dove, vengono salvati in molteplici copie (pur essendo tale termine, lo si ripete, fuorviante, posto che il *file* è una sequenza di codici numerici e non un oggetto, portando quindi la riproduzione di serie di numeri ad identiche serie di numeri) su uno o più (spesso centinaia di migliaia) *servers* sparsi per il mondo. Ancora una volta, per la localizzazione e la “comunicazione” degli stessi vengono utilizzati dei siti *cyberlocker*.²⁴

Se alcuni *cyberlockers* e *servers* vengono utilizzati solamente a fini illegali, essendo quindi, per ciò stesso, stigmatizzabili, la caratteristica comune alla maggior parte dei *servers* e ad alcuni *cyberlockers* sta nel fatto che essi, in realtà, svolgono la propria funzione sia in relazione a *files* leciti, sia in relazione a *files* illegali. Dal punto di vista tecnico, non vi è nulla da eccepire poiché, entrambi, si limitano a “fornire” un servizio, uno spazio organizzato su memorie reali e poi su siti primitivi (cioè, solo di gestione di memoria e *files*) a chiunque paghi per lo stesso.

Insomma, il materiale pirata viene caricato da soggetti terzi - dei quali, poi, si perdono le tracce - sui *servers* e “organizzato” dai siti Internet *cyberlockers*: chi gestisce i *servers*, si limita a fornire un servizio dietro pagamento, cioè a mantenere sui propri banchi di memoria - grandi *hard disks* in

²⁰ Fonte: Documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell’audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti – *doc.* 173/1 e *doc.* 173/2.

²¹ Fonte: Audizione del dottor Federico Bagnoli Rossi, segretario generale di FAPAV (Federazione anti-pirateria audiovisiva, resoconto stenografico della seduta di mercoledì 7 novembre 2012.

²² Fonte: Audizione della dottoressa Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 24 ottobre 2012.

²³ È stato segnalato alla Commissione il caso dell’operazione “Poisonous Dahlia”, sviluppata dal nucleo di polizia tributaria della Guardia di finanza di Cagliari - Documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell’audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti – *doc.* 173/1 e *doc.* 173/2.

²⁴ Fonte: Audizione della dottoressa Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 24 ottobre 2012.

serie tra loro ed estremamente potenti - una serie di *files* e dati. Tali *files* e tali dati sono poi gestiti e resi disponibili verso l'esterno, soprattutto grazie all'attività compiuta dai *cyberlockers*.²⁵

Questi ultimi, come del resto tutti i siti Internet, pagano i *servers* per il servizio reso ma, a loro volta, sono spesso ufficialmente all'oscuro dei *files* che loro stessi gestiscono. Al contempo, grazie alla presenza dei *banners* pubblicitari, mediante un sistema di monetizzazione delle visite sul sito, ogni scaricamento dei *files* ospitati (*files* illegali per i quali, ovviamente, i *cyberlockers* non pagano alcun diritto), porta nelle casse degli stessi notevoli somme di denaro.²⁶

Appare chiaro, a questo punto, quale sia il principio di funzionamento dello sfruttamento operato dalla pirateria in rete per iniziativa di alcuni soggetti. Si utilizzano in maniera parassitaria *files* multimediali caricati da altri sui propri *servers*, oppure organizzati nei propri spazi *web cyberlocker*. Del contenuto di questi *files* e della loro legalità non ci si cura: l'importante è che, trattandosi di *files* appetibili al pubblico, siano in molti a cercarli, portando, quindi, ulteriore traffico ai propri siti *web* e ai *servers*: maggiore è il traffico causato dallo scaricamento di un *file*, dallo scambio dei dati, maggiore sarà il guadagno ottenuto grazie all'affitto dei macchinari o alla pubblicità. Finché si tratta di materiale lecito, i *cyberlockers* e i *servers*, nell'espletamento delle proprie funzioni, non causano alcun danno. In questo caso, però, nello svolgere le stesse identiche funzioni, il danno causato agli aventi diritto è presente, e notevole.

Secondo quanto riferito alla Commissione nel corso delle audizioni svolte, pochissimi sono stati i casi nei quali è stato possibile dimostrare la "mala fede" di tali soggetti nello svolgimento delle proprie funzioni.²⁷ In tal senso, esemplare è stato il caso del *cyberlocker Megaupload.com*, per il quale le autorità statunitensi hanno potuto dimostrare come il proprietario del sito fosse a conoscenza della natura dei *files* che ospitava, posto che vi era un "invito" diretto, dietro la promessa di pagamento in denaro o di *bonus*, agli utenti del *cyberlocker* affinché essi caricassero il materiale, che poi veniva messo a disposizione per lo scaricamento o la visione in *streaming* attraverso il portale *Megavideo*. D'altra parte, si imponeva, a chi voleva "scaricare" liberamente un *file*, il pagamento di una tariffa per divenire cliente "premium", ovvero per poter "downloadare" materiale senza limiti di tempo o banda.

Tuttavia, il caso *Megaupload* ha mostrato un altro lato preoccupante dell'attività cui sono dediti questi soggetti, cioè l'acquisizione ed il commercio dei dati personali degli utenti.²⁸ Infatti, così come emerso in sede di audizione, la gestione dei dati, anche con società terze, ovviamente a fini di lucro, costituisce una pratica largamente utilizzata - lecitamente, in questo caso - da alcuni motori di ricerca.²⁹

²⁵ Fonte: Audizione del dottor Enzo Mazza, presidente di FIMI (Federazione industria musicale italiana), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 9 novembre 2011.

²⁶ Fonte: Audizione del dottor Federico Bagnoli Rossi, segretario generale di FAPAV (Federazione anti-pirateria audiovisiva), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 7 novembre 2012; audizione del dottor Enzo Mazza, presidente di FIMI (Federazione industria musicale italiana), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 9 novembre 2011.

²⁷ Fonte: Audizione della dottoressa Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 24 ottobre 2012.

²⁸ Fonte: Audizione del dottor Federico Bagnoli Rossi, segretario generale di FAPAV (Federazione anti-pirateria audiovisiva), resoconto stenografico della seduta di mercoledì 7 novembre 2012. Fapav; documentazione consegnata alla Commissione da rappresentanti della Guardia di finanza nel corso dell'audizione svolta mercoledì 21 novembre 2012 ed acquisita agli atti - *doc. 173/1* e *doc. 173/2*.

²⁹ Fonte: Audizione di rappresentanti di Google, resoconto stenografico della seduta di mercoledì 17 ottobre 2012.