COMMISSIONE PARLAMENTARE DI INCHIESTA SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE, DELLA PIRATERIA IN CAMPO COMMERCIALE E DEL COMMERCIO ABUSIVO

RESOCONTO STENOGRAFICO

45.

SEDUTA DI GIOVEDÌ 3 MARZO 2016

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE MARIO CATANIA

INDICE

	PAG.		I	PAG.
Sulla pubblicità dei lavori: Catania Mario, Presidente	2	Viggiani Egidio, consigliere delegato e diret- tore Affari Generali ed Istituzionali di Prima Tv S.p.A		5
Comunicazioni del Presidente: Catania Mario, Presidente	2	Audizione del presidente della Federazione Industria Musicale Italiana – FIMI Enzo Mazza:		
AUDIZIONI IN MATERIA DI CONTRASTO		Catania Mario, Presidente	5, 6	5, 7
DELLA CONTRAFFAZIONE VIA WEB E IN SEDE INTERNAZIONALE		Mazza Enzo, presidente della Federazione Industria Musicale Italiana – FIMI	5	5, 6
Audizioni del segretario generale della Fe- derazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali – FAPAV Fe-		Audizione del presidente di Business Software Alliance – BSA Italia Paolo Valcher:		
derico Bagnoli Rossi:		Catania Mario, Presidente	7,	10
Mario Catania, Presidente	2, 5	Valcher Paolo, presidente di Business Sof-		_
Bagnoli Rossi Federico, segretario generale della Federazione per la Tutela dei Conte-		tware Alliance – BSA Italia		7
nuti Audiovisivi e Multimediali – FAPAV .	2	gli auditi		11

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE MARIO CATANIA

La seduta comincia alle 14.

(La Commissione approva il processo verbale della seduta precedente).

Sulla pubblicità dei lavori.

PRESIDENTE. Avverto che, se non vi sono obiezioni, la pubblicità dei lavori della seduta odierna sarà assicurata anche attraverso impianti audiovisivi a circuito chiuso.

(Così rimane stabilito).

Comunicazioni del Presidente.

PRESIDENTE. Comunico che nella riunione del 18 febbraio 2016, l'Ufficio di presidenza, integrato dai rappresentanti dei gruppi, ha convenuto di predisporre una relazione tematica avente per oggetto la contraffazione nel settore farmaceutico, incaricando per lo studio della tematica riguardante questa materia il deputato Paolo Russo.

Comunico altresì che nella stessa riunione, l'Ufficio di presidenza integrato dai rappresentanti dei gruppi, ha convenuto di affidare alla deputata Susanna Cenni l'incarico di approfondire il tema dei fenomeni di criminalità organizzata connessi alla contraffazione, riferendone poi in Commissione, anche sulla base di contatti con la Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno delle mafie e sulle altre associazioni criminali, anche straniere.

Audizione del segretario generale della Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali – FAPAV Federico Bagnoli Rossi.

PRESIDENTE. L'ordine del giorno reca, nell'ambito dell'approfondimento tematico in materia di contrasto alla contraffazione, l'audizione del Segretario generale della Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali – FAPAV, Federico Bagnoli Rossi, accompagnato dal dottor Egidio Viggiani, consigliere delegato FAPAV.

Vi ringraziamo per aver lasciato agli atti una relazione, purtroppo abbiamo i minuti contati, quindi vi prego di essere sintetici ma al tempo stesso esaurienti, è un esercizio difficile ma sono convinto che ci riuscirete.

FEDERICO BAGNOLI ROSSI, segretario generale della Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali – FAPAV. Grazie, presidente, ci proviamo. Buongiorno a tutti e grazie di questo invito, ci ha fatto molto piacere poter partecipare a questo ciclo di audizioni.

Stiamo seguendo con attenzione i lavori della Commissione e abbiamo preparato un *position paper* abbastanza denso di dati, un approfondimento esaustivo per quanto riguarda la pirateria audiovisiva che noi rappresentiamo, perché, come sa, la Federazione per la tutela dei contenuti audiovisivi e multimediali rappresenta l'intero comparto del mondo dell'audiovisivo, quindi il cinema, la serialità televisiva.

All'interno della Federazione vi sono le quattro associazioni di categoria del mondo audiovisivo, ANICA, AGIS, MPA e UNIVIDEO, ma dal 1988 ad oggi sono entrate tutte le principali realtà che pro-

ducono e distribuiscono in Italia contenuti di intrattenimento audiovisivo, il mondo dell'esercizio e le piattaforme di distribuzione legali di contenuti.

Per attenerci ai tempi indicati abbiamo presentato una sorta di *executive summary* del nostro documento con questa presentazione. Come dicevo, durante questi anni sono entrati tutti i soggetti che si occupano di intrattenimento audiovisivo in Italia, e nell'evoluzione della ex Federazione antipirateria audiovisiva (prima si chiamava così) e oggi Federazione per la tutela dei contenuti audiovisivi e multimediali abbiamo voluto insieme allo stesso andamento del mercato cambiare in qualche modo noi stessi.

Oggi le nostre due principali attività, il FAPAV core e il FAPAV factoring, non sono altro che nel caso di core tutte le attività legate all'enforcement e quindi tutte le attività stragiudiziali e giudiziali, il rapporto con le Forze dell'ordine e con la magistratura, il rapporto molto importante per noi con l'AGCOM per il suo Regolamento e più, cosa che noi riteniamo fondamentale, le sinergie nazionali con tutte le istituzioni anche non del nostro mondo audiovisivo, ma del mondo culturale, e le sinergie con il mondo internazionale.

L'altro lato come Federazione è quello della comunicazione, laddove è sempre più importante poter parlare di progetti di comunicazione, di attività di *educational* e di sensibilizzazione, e poi chiaramente studi e *policy*, perché l'ambizione della nostra organizzazione è combattere la pirateria a trecentosessanta gradi.

Come Federazione nel 2011 avevamo realizzato uno studio con Ipsos, studio in cui avevamo per la prima volta analizzato il fenomeno della pirateria, suddividendolo in tre principali tipologie: la fisica, la digitale e l'indiretta. Qui vedete alcuni dati, che poi ritroverete anche nel position paper, e il dato che più ci interessa condividere con voi è che abbiamo calcolato che circa 500 milioni di euro all'anno vengono persi dal settore audiovisivo per

l'intera filiera, quindi parliamo della produzione, della distribuzione, dell'home entertainment e della televisione.

Ci rendiamo conto che il dato è un po'datato e in virtù di questo, grazie al supporto del nostro Consiglio e delle nostre imprese, quest'anno lavoreremo a un nuovo studio che andrà ad analizzare sia i dati che abbiamo già rilevato con Ipsos, sia altre tematiche di interesse.

Un altro dato importante è quello dell'occupazione. Tera al tempo aveva già previsto che nell'arco dal 2008 al 2015 si sarebbero persi oltre 600.000 posti di lavoro all'interno delle imprese di carattere culturale, dato abbastanza allarmante.

Per andare sul fenomeno, abbiamo voluto elencare le principali tipologie di pirateria digitale e, senza andarle a elencare, il succo è che queste hanno un'unica caratteristica comune: qualsiasi tipo di pirateria genera degli introiti, quindi quando sentiamo parlare di Robin Hood che rubano ai ricchi per dare ai poveri non è assolutamente così. Esiste una filiera lecita, che si sviluppa e migliora durante l'attività di lavoro, e accade la stessa cosa nel mondo illecito, laddove è importante sottolineare che nessuno fa niente per niente, perché questo tipo di attività genera denari che vanno ad arricchire le tasche dei pirati.

Questa è la catena distributiva pirata. Questa è una slide molto importante, perché illustra il funzionamento della filiera illecita, che nasce dalla registrazione dell'audio e del video. Più del 90 per cento delle volte in cui viene catturato e quindi rubato l'audio, il video o entrambi, questo accade nella sala cinematografica, a parte casi saltuari di situazioni diverse e più problematiche, che però sono delle eccezioni, poi c'è l'editing, c'è una vera e propria industria che con una vera e propria filiera arriva allo stadio finale, che è quello di uploadare il contenuto su internet nelle varie modalità riassunte in questa slide.

Un altro dato molto importante è quello che abbiamo raccolto recentemente che riguarda l'intervallo d'uscita dalla sala

alla presenza in rete, un dato allarmante perché, come vedete, troviamo il 58 per cento dei film on line dopo i primi tre giorni di programmazione, dove una fetta altrettanto importante riguarda prima dell'uscita. Questo perché purtroppo all'interno della filiera della pirateria i pirati sono sempre più organizzati nel reperimento dei contenuti da rilasciare sul web.

Per quanto riguarda i pilastri dell'enforcement, l'Italia è il Paese con le migliori best practices, negli ultimi anni è cresciuta l'attenzione istituzionale che ha portato a un'autorità giudiziaria, le Forze dell'ordine ma anche la magistratura, senza dubbio tra le migliori a livello europeo per quanto riguarda la tutela dei contenuti audiovisivi e culturali.

L'altro tema importante è rappresentato dalle procedure amministrative, che sono quel faro che a livello europeo sempre più gli altri Paesi ci invidiano perché, grazie al Regolamento Agcom, abbiamo uno strumento efficace e flessibile. Non le nascondo, presidente, che auspicheremmo anche un'implementazione di questo strumento, perché ad oggi si riesce a bloccare attraverso il blocco del DNS in soli 12 giorni una piattaforma massiva di pirateria, però sarebbe auspicabile una crescita e quindi un'implementazione del blocco congiunto con l'indirizzo IP, facendo risultare ancora più efficace un regolamento molto soddisfacente.

Un ultimo tema altrettanto importante è quello degli accordi di autoregolamentazione. Una delle novità è che abbiamo voluto iniziare a parlare con le stesse piattaforme perché, se non ci si parla, non ci si capisce, mentre a volte si può collaborare per fare tutela. Risulta fondamentale per l'autoregolamentazione il *Follow the money*, l'accordo siglato nel 2014 con lo IAV insieme ai colleghi della musica, per realizzare un'attività che portasse alla chiusura dei rubinetti finanziari.

Bisogna proseguire in questa direzione e ragionare sulle attività di *Follow the money* per perseguire l'obiettivo principale di bloccare i finanziamenti della pirateria.

Il tema dell'educational è per noi molto significativo, tanto che nel 2015 FAPAV,

ANICA, MPA e UNIVIDEO, quindi le principali associazioni di categoria, si sono riunite per sostenere un progetto, *Rispettiamo la creatività*, un *kit* per le scuole in cui si racconta cosa c'è dietro un film e dietro una canzone, cosa si cela dietro un prodotto audiovisivo e musicale, per raccontare che dietro la macchina da presa, dietro il *red carpet* ci sono molte persone che lavorano.

Abbiamo voluto condividere con voi le nostre tre principali priorità. Senza dubbio per poter fare tutela di contenuti audiovisivi il tema dell'offerta di contenuti è molto importante. In merito a questo tema è importante ricordare come gli intermediari, i nostri stessi partner andranno sempre più a vendere offerte di contenuti. Auspichiamo che si possa riflettere (anche l'Europa sta riflettendo con una consultazione recentemente conclusasi) sulla possibilità di avere delle regole, perché è necessario fissare regole e assumere le proprie responsabilità.

Questa sarà una delle cose più importanti su cui riflettere, perché una maggiore responsabilità degli intermediari potrà aiutarci a garantire un ecosistema del *web* più compatibile alla crescita di un'offerta legale.

Un'altra priorità è sicuramente quella dell'impegno delle istituzioni nel contrasto degli illeciti, e mi fa piacere dirlo in questa sede perché attraverso il ruolo della vostra Commissione vogliamo condividere come sia importante sostenere l'attività dal fronte delle istituzioni, delle Forze dell'ordine, dell'Agcom.

Un altro tema importantissimo è quello della cooperazione tra Paesi, perché spesso questi portali non sono in Italia, a volte abbiamo l'enorme problematica (lo troverete anche nel nostro *paper*) di soggetti che guadagnano attraverso la possibilità di gestire servizi in anonimato, per rendere più complessa la lotta alla pirateria. Essendo questi portali all'estero, la cooperazione tra Paesi sarà fondamentale.

L'ultimo tema che ci sta a cuore è quello della comunicazione. Come federazione e come comparto audiovisivo il nostro desiderio è cambiare il modello di

comunicazione riguardo a questi temi. Voi ricorderete alcune campagne fatte in passato, ma stiamo lavorando per raccontare in maniera diversa il nostro settore e vi lascio anche un video che illustra come ci piacerebbe farlo.

EGIDIO VIGGIANI, consigliere delegato e direttore Affari Generali ed Istituzionali di Prima Tv S.p.A. Come consigliere delegato il messaggio forse è più politico, perché questa è la sede migliore: ieri c'è stata la Relazione sulla politica dell'informazione per la sicurezza ed è emerso come la minaccia si combatta con la cyber security, quindi tutti coloro che fuori da questa stanza continuano a pensare che questi siano dei ragazzini che cercano di fare quattro soldi devono comprendere che in questo modo si reca danno a tutta l'industria dell'audiovisivo e dei mezzi di comunicazione elettronica.

Inviterei, avendo a disposizione gli strumenti legislativi, ad armonizzare il sistema, prendendo spunto dall'ex DDL De Giorgi sul cinema, perché quando si parla dell'istituzione, agenzia, autorità che deve essere creata per quel tipo di industria, quell'autorità può essere una cabina di regia per inserire uno strumento di enforcement con una leva normativa per agire direttamente e aiutare a rafforzare la lotta ai cyber criminali, che utilizzano la Rete anche rubando i film, i contenuti, vendendoli e utilizzando i loro portali come dei veri e propri portali d'informazione e pubblicizzandoli nel mondo digital con dei ricavi sempre più cospicui. Grazie.

PRESIDENTE. Dichiaro conclusa l'audizione e dispongo che la documentazione prodotta sia pubblicata in allegato al resoconto stenografico della seduta odierna.

Audizione del presidente della Federazione Industria Musicale Italiana – FIMI, Enzo Mazza.

PRESIDENTE. L'ordine del giorno reca l'audizione del presidente della Federa-

zione Industria Musicale Italiana – FIMI, Enzo Mazza, di cui abbiamo già acquisito la sua relazione.

ENZO MAZZA, presidente della Federazione Industria Musicale Italiana - FIMI. Ringrazio il presidente e i membri della Commissione per averci invitato. Io rappresento la Federazione industria musicale italiana, quindi non mi soffermo su quello che facciamo, vi fornisco velocemente alcuni dati relativi alle dimensioni del mercato musicale, un mercato che sta diventando fortemente digitalizzato sia a livello globale, sia in Italia. I ricavi digitali sono in costante crescita e il fenomeno di punta su cui sta spostando questo mercato è l'area dello streaming, quindi si sta passando dal possesso all'accesso dei contenuti.

Abbiamo a livello globale circa 41 milioni di clienti di questi servizi e anche in Italia il *trend* è quello dello *streaming*, della crescita del digitale. Nel 2014 il mercato è cresciuto del 4 per cento, quest'anno del 15 e la crescita sarà ancora superiore, con un passaggio dal 38 al 40 per cento della fetta rappresentata dal digitale.

Passando alla nostra visione del contrasto alla pirateria, possiamo facilmente evidenziare come il settore abbia rappresentato una serie di innovazioni rispetto al fenomeno tradizionale. Siamo stati auditi dalla precedente Commissione quando si parlava ancora in parte del mercato fisico, quindi dei CD venduti dalle organizzazioni criminali e distribuiti a livello globale, ma adesso il fenomeno è radicalmente cambiato, come già ha avuto modo di evidenziare anche il collega di FAPAV.

Nel nostro settore in particolare il fenomeno si è pesantemente spostato sulla distribuzione di contenuti in ambito digitale, con particolare riferimento alle piattaforme *torrent* e ai *cyberlocker*, che attraverso un complesso meccanismo di *link* consentono di accedere a questi contenuti e di scaricarli.

Le risposte alla pirateria sono stati molteplici: da un lato quella penale, che ha funzionato e tuttora funziona molto

bene, dall'altro il già citato Regolamento dell'Agcom, che consideriamo molto efficace, che potrebbe però essere ampiamente migliorato con l'introduzione del blocco anche a livello IP oltre che DNS.

Poiché la Commissione ci chiede di indicare gli eventuali sviluppi, riteniamo che la principale azione sul fronte della conservazione digitale sia quella di attivare sia il Parlamento che il Governo a livello europeo affinché vengano riviste alcune delle normative che oggi riguardano questo specifico settore, in particolare le normative sul commercio elettronico e la direttiva sull'enforcement, che in questo momento sono entrambe in consultazione (una è già conclusa).

Quali sono i punti chiave che vanno evidenziati e non riguardano non solo il settore della musica, il settore del cinema, il settore del software, ma in generale tutti i settori che sono oggetto di contraffazione digitale o di pirateria, ma anche di altre attività illecite che riguardano il digitale? Una definizione chiara della responsabilità degli intermediari.

Gli intermediari di oggi non sono gli intermediari del 2013, sono soggetti attivi nel processo, mentre la direttiva fu concepita per inquadrare società di telecomunicazioni, quelle che mettevano i cavi ed erano totalmente innocue e trasparenti rispetto al processo. Oggi abbiamo realtà che fanno tutto e che si nascondono dietro all'esenzione di responsabilità sulla base della direttiva sul commercio elettronico, e su questo tema pongono anche delle problematiche in relazione alle contrattazioni e ai negoziati con titolari di diritti. Le piattaforme illegali cercano di ottenere ulteriori vantaggi nascondendosi nelle pieghe delle normative comunitarie.

Un primo passo è la chiara definizione delle responsabilità sulla base delle attività svolte da questo tipo di piattaforme. L'altro aspetto è quello del notice ad staydown. Oggi parliamo di notice and take down, cioè il titolare dei diritti segnala alla piattaforma e la piattaforma rimuove, in realtà il contenuto ritorna regolarmente a galla dopo pochi minuti, mentre questo contenuto dovrebbe rimanere giù. La piat-

taforma dovrebbe fare in modo che non si possa più ricaricare lo stesso contenuto, una volta segnalato.

Ci sono già decisioni in questo senso, anche in Italia una decisione del tribunale di Torino va su quest'area senza poter entrare nel merito perché comunque resta nei limiti comunitari, si dovrebbe sollecitare questa azione sul piano comunitario.

Vi è poi un dovere di diligenza esteso a tutti gli intermediari. Una volta gli intermediari erano di tipo informatico, di telecomunicazione, oggi gli intermediari che operano in Rete sono intermediari finanziari, perché ci sono le carte di credito, intermediari pubblicitari, perché ci sono le agenzie di media che operano su questo fronte, quindi il ruolo dell'intermediario deve essere esteso a tutti coloro che trattano contenuti digitali lungo l'anello della filiera, perché sono gli unici che possono mettere in crisi il sistema di utilizzazione di contenuti su piattaforme illegali.

Un ultimo punto importante è l'obbligo della registrazione da parte degli hosting providers dell'identità dei clienti. Questo sistema consentirebbe all'hosting provider di avere i dati identificativi dei soggetti che comprano servizi presso l'hosting provider. Qui non stiamo parlando quindi di privacy dell'utente finale o di concetti del genere, che sono legati all'anonimizzazione dell'utente che usa questo tipo di piattaforme: qui semplicemente il provider che offre a un altro soggetto business uno spazio per ospitare il contenuto deve chiedere a questo soggetto i suoi dati e questo soggetto deve essere identificabile, in modo tale che poi su richiesta della magistratura o delle autorità tali dati possano essere messi a disposizione per un contrasto efficace. Grazie.

PRESIDENTE. La relazione che ci ha consegnato è esplicativa anche dell'ultima *slide* in merito alle proposte normative?

ENZO MAZZA, presidente della Federazione Industria Musicale Italiana – FIMI. Sì, ci sono cinque pagine in merito.

PRESIDENTE. Grazie. Dichiaro conclusa l'audizione e dispongo che la documentazione prodotta sia pubblicata in allegato al resoconto stenografico della seduta odierna.

Audizione del presidente di Business Software Alliance – BSA Italia, Paolo Valcher.

PRESIDENTE. L'ordine del giorno reca l'audizione del presidente di Business Software Alliance – BSA Italia, Paolo Valcher, al quale cedo subito la parola.

PAOLO VALCHER, presidente di Business Software Alliance – BSA Italia. Grazie, presidente, ringrazio la Commissione. Rappresento in questa sede la BSA Italia, a differenza dei colleghi le cui associazioni sono forse più conosciute BSA terrei a spendere due minuti per raccontarvi l'associazione che rappresento.

La BSA è l'associazione che raggruppa le principali aziende produttrici di software e di hardware a livello internazionale. Il suo obiettivo principale è quindi quello di salvaguardare le attività e gli investimenti che queste aziende fanno a livello internazionale (non sono solo aziende americane, ma sono anche aziende europee), ma soprattutto di promuovere politiche che vanno a incentivare i termini dell'innovazione attraverso l'information technology su due o tre aree, in particolare modo delle PMI e della pubblica amministrazione.

L'incentivo dell'utilizzo dell'innovazione attraverso l'ICT viene anche portato nell'utilizzo corretto di queste piattaforme software e quindi anche nel corretto utilizzo delle forme di licenza che i prodotti software hanno per l'utilizzo all'interno delle organizzazioni. Questi sono i soci di Business Software Alliance, io rappresento il Comitato italiano, e come vedete rappresentiamo le principali aziende software e hardware.

Il mercato del *software* oggi sta subendo grandi evoluzioni, anche perché c'è l'introduzione di un fenomeno, di una metafora nuova che molti di voi avranno già sentito, che è quella del *cloud computing*, che è una grande opportunità soprattutto per organizzazioni piccole e medie, quindi per Paesi come l'Italia, perché offre la possibilità a piccole e medie aziende di usare delle tecnologie all'avanguardia che fino a qualche anno fa potevano essere utilizzate solo dalle grandi aziende, perché solo le grandi aziende si potevano permettere certi tipi di investimenti.

Oggi, usando queste piattaforme di tipo cloud, le aziende che producono software offrono attraverso i loro server gli stessi servizi che prima si potevano permettere solo la Ferrari, la FIAT, la Banca d'Italia, solo certe tipologie di clienti. Oggi con poco, pagando dei servizi, le piccole e medie imprese possono usufruirne, quindi questo aumenta molto la competitività del territorio, soprattutto di un territorio come quello italiano in cui il 98 per cento delle aziende è costituito da microaziende, che quindi devono accedere facilmente all'innovazione ed essere competitive rispetto alle altre.

Il fatturato globale dell'information technology e dei software in Europa ammonta a 200 miliardi di euro, più della metà degli addetti operano nell'ambito del software. In Italia la percentuale è inferiore per motivi culturali, nel senso che in Europa in altri Paesi uno studente o un ricercatore che investe la sua professionalità nel software viene visto in maniera positiva, in Italia per mille motivi culturali chi sviluppa software è considerato quasi di serie B, per non parlare di chi sviluppa i giochi, che si ritiene avrebbe potuto fare altro! In altri Paesi europei c'è invece una grande attenzione verso queste nuove professioni.

Quando si parla di pirateria del *software*, si pensa che se si acquista un servizio attraverso *cloud* non ci sia più pirateria, ma la pirateria si sta evolvendo e in questo caso le persone potrebbero usare dei servizi non avendoli pagati.

L'altra cosa importante degli investimenti nell'information technology è che, anche se le aziende che rappresentiamo

sono prevalentemente internazionali e qualcuna italiana, sviluppano un ecosistema molto interessante per le aziende italiane, perché quasi tutte queste aziende producono oggetti *software* come se fossero mattoncini Lego, ma a costruire la casa è poi un'azienda locale italiana. Se quindi un'azienda internazionale produce un mattoncino e la casa con altri dieci mattoncini è fatta da un'azienda tendenzialmente locale, questo crea economia, crea sviluppo e fa parte del settore di innovazione del Paese Italia.

Anche noi vediamo il mercato unico digitale come una grande opportunità, ma non mi vorrei soffermare su questo perché alcune cose sono state già dette dai miei colleghi. Vorrei citare la ricerca realizzata da BSA nel 2013, che è un po' datata, ma gli ordini di grandezza non dovrebbero essere molto cambiati, purtroppo non abbiamo dati nuovi ma BSA a livello internazionale farà un'ulteriore ricerca che verrà pubblicata e quindi avremo l'opportunità di presentarvi nuovi dati a giugno 2016.

Si definisce un volume d'affari di circa 63 miliardi di euro in tutto il mondo di software piratato, con un tasso di pirateria del 29 per cento in Europa. Questo vuol dire che un'azienda su tre usa dei prodotti software non lecitamente pagati, con una non corretta competitività rispetto a chi invece li acquista.

L'Italia è uno degli ultimi Paesi perché è intorno al 47 per cento, percentuale migliorata perché negli ultimi anni abbiamo recuperato 2 punti, però c'è ancora molta strada da fare. Vedrei infatti questo 47 per cento in un'ottica di confronto rispetto ad altri Paesi come la Francia che è al 36 per cento, come la Spagna e il Portogallo che hanno una pirateria sempre alta, ma inferiore alla nostra.

BSA ha fatto una ricerca solo per alcuni Paesi Western Europe oltre che Canada e America, per effettuare una stima degli eventuali numeri di posti di lavoro e di contributo al PIL e alle tasse dei singoli Paesi, se questo tasso di pirateria del *software* potesse diminuire di 10 punti in quattro anni, cosa che può essere

considerata fattibile, di 2,5 punti all'anno. Si potrebbero recuperare più di 7.000 posti di lavoro e 5 miliardi di valore di attività, perché non è solo il *software*, ma vuol dire anche le tasse non pagate, vuol dire che su questo software puoi costruire dei servizi.

Sempre in base alle ricerche di BSA abbiamo un'ottica su come in Italia venga percepito il reato di chi scarica contenuti, aspetto che abbiamo già visto dai colleghi della musica e del video. Solo il 14 per cento degli italiani dice che scaricare internet, software e file musicali è un reato, quindi c'è una percezione preoccupante considerando l'altro dato del delta rispetto a cento. Il 22 per cento degli italiani ignora tale comportamento, quindi non sa che è contro la legge, il 39 per cento lo ritiene addirittura illecito ma tollerato perché lo fanno tutti. Questo significa che il 61 per cento del campione considera la pirateria informatica un comportamento tendenzialmente lecito.

Da parte di uno studente di un'università l'utilizzo del *software* avviene anche in modalità differenti, noi come associazione vediamo anche dei casi che veramente sono al limite dello scandaloso, in cui aziende o studi che poi vediamo in televisione hanno fatto progetti o attività per i quali hanno copiato non un *software*, ma centinaia di milioni di euro di valore di *software*. Questo è assolutamente immorale, illecito e scorretto rispetto all'azienda che magari lavora al di là della strada che invece compra le sue licenze.

Spesso c'è l'alibi che il prodotto costa tanto, magari aiuta a fare dei disegni grafici in 3 D ma costa troppo, ma io ribatto sempre che una volta l'architetto faceva i disegni a china! Esiste quindi questo malcostume.

Anche il World Economic Forum sulla competitività ha dimostrato che i 20 Paesi con la più forte tutela della proprietà intellettuale nell'ambiente IT sono anche quelli che crescono a livello di competitività più velocemente rispetto ad altri, mentre chi è più debole ha più difficoltà all'interno della competitività. Questo è uno dei temi della *cybersecurity*, che è già

stato accennato precedentemente: avere dei *software* più o meno complessi non tutelati porta a un'esposizione sulla sicurezza informatica che, senza pensare al caso estremo del terrorismo, possono essere molto pericolosi.

Questo non solo all'interno dei brevetti delle singole proprietà intellettuali delle singole aziende anche PMI italiane, ma, se pensiamo alla pubblica amministrazione, l'attenzione all'utilizzo corretto del software riduce gli eventuali danni di intrusione. Il tema della cybersecurity è oggi quindi un tema molto caldo e molto legato al non corretto utilizzo dei software. Il 79 per cento dei software illegali subisce ad esempio attacchi di tipo malware, quindi di oggetti che entrano nel computer e creano danni.

Il grafico contenuto nella relazione mostra infatti come rispetto ai tassi di contagio nell'asse delle ordinate i tassi nazionali di installazioni software illegali si accrescano in maniera proporzionale. BSA vuole quindi sensibilizzare le aziende della pubblica amministrazione su questo tema, quindi uno degli strumenti è comunicare e informare il più possibile in una modalità cultura, non in una modalità punitiva. Ovviamente anche per noi il risultato del Regolamento Agcom è molto importante, come dicevano i colleghi è un regolamento molto utile, che ci può essere sempre più d'aiuto nel controllare i siti che rendono disponibili i software in maniera illegale non solo di notice and take down, ma anche di notice and staydown.

Realizziamo anche azioni di *enforcement* penale. BSA in questo caso funge da consulente tecnico di supporto agli organi di polizia, tendenzialmente alla Guardia di finanza, quando effettuano dei controlli sul territorio. Ogni due o tre mesi la Guardia di finanza effettua dei controlli sulle aziende sul territorio e spesso, per capire se questa azienda abbia utilizzato in maniera corretta i prodotti, chiamano dei consulenti di BSA che fanno proprio consulenza tecnologica.

Il *report* del 12 novembre mostra come, su 22 ispezioni in 9 province, solo 9 non abbiano trovato soluzioni illegali. La Guardia di finanza ci segnalava che non c'è solamente una sanzione amministrativa, ma c'è anche un problema penale per l'amministratore delegato dell'azienda.

Facciamo anche *enforcement* civili, perché riceviamo diverse segnalazioni di aziende che potrebbero essere sospette. In questo caso BSA su 100 ha fatto 14 azioni civili, in maniera molto attenta perché ovviamente bisogna capire tutti i dettagli. In queste 14 azioni è stato riscontrato un tasso di positività del cento per cento, quindi tutti erano in una situazione non corretta, e si sono chiuse con accordi transattivi.

I suggerimenti che vorremmo dare alla Commissione sulla parte BSA sono già stati indicati dai colleghi. Molto secondo noi è la parte di educazione e informazione: dobbiamo lavorare tutti insieme su questa percezione, perché potremo passare dal 47 al 30 per cento solo attraverso un'azione di cultura, di informazione, di educazione nelle scuole e nelle università, che ormai hanno la possibilità di usare molto semplicemente i software, però quando mi è capitato di incontrare gli studenti nelle scuole e di chiedere loro se gli avrebbe fatto piacere che un loro disegno o un loro progetto di un gioco venisse copiato e tutti ovviamente rispondono di no, quindi è una questione di educazione che dobbiamo dare.

Attenzione sulla *cybersecurity* perché *software* copiato spesso significa esposto ad eventuali intrusioni, collaborazioni tra gli enti, i Ministeri, e come mercato unico digitale continuare lo sforzo di collaborazione tra gli intermediari, come indicato dal collega Mazza, e garantire nuove azioni che mantengano in modo equilibrato le regole del diritto d'autore per proteggere la corretta applicabilità delle licenze *software*, pur mantenendo le autonomie delle aziende che sviluppano questi software.

Spesso queste aziende forniscono i contenuti ad aziende locali affinché possano sviluppare *software*, quindi in maniera indiretta proteggiamo anche delle aziende locali, ad esempio aziende giovani come le *start-up* che magari in questo momento

non stanno pensando che il loro prodotto venga copiato, ma questo può essere un rischio.

Vi ringrazio per l'ascolto.

PRESIDENTE. La ringrazio, dichiaro conclusa l'audizione e dispongo che la documentazione prodotta sia pubblicata in allegato al resoconto stenografico della seduta odierna.

La seduta termina alle 14.30.

IL CONSIGLIERE CAPO DEL SERVIZIO RESOCONTI ESTENSORE DEL PROCESSO VERBALE

DOTT. RENZO DICKMANN

Licenziato per la stampa il 22 aprile 2016.

STABILIMENTI TIPOGRAFICI CARLO COLOMBO



AUDIZIONE PRESSO LA COMMISSIONE PARLAMENTARE DI INCHIESTA SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE, DELLA PIRATERIA IN CAMPO COMMERCIALE E DEL COMMERCIO ABUSIVO

ROMA, 3 MARZO 2016 CAMERA DEI DEPUTATI

Dal 1988 la FAPAV - Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali opera come associazione senza scopo di lucro per proteggere la Proprietà Intellettuale, il Diritto d'Autore ed i diritti connessi e quindi per combattere tutte le forme di illecita duplicazione di opere cinematografiche e audiovisive, con finalità di tutela dei propri Associati e dell'intero settore audiovisivo. Ad essa aderiscono sia le industrie del settore, sia le associazioni che operano per la tutela e la promozione dell'industria audiovisiva e cinematografica in Italia, e ne sono membri permanenti ANICA, AGIS, MPA e UNIVIDEO.

Le imprese associate alla FAPAV appartengono ai diversi settori della produzione e distribuzione audiovisiva:

- Imprese di produzione e distribuzione cinematografica: Academy Two, Adler Entertainment, Bim Distribuzione, Cattleya, Cinema Srl, CG Entertainment, Colorado Films, Eagle Pictures, Filmauro, IIF Italian International Film, Istituto Luce Cinecittà, Leone Film Group, Lucky Red, Medusa Film, Notorious Pictures, Rai Cinema, The Walt Disney Company Italia, Twentieth Century Fox Italy, Twentieth Century Fox H.E. Italia, Universal Pictures Int. Italy, Universal Pictures H.V., Videa CDE, Warner Bros. Entertainment Italia
- Imprese televisive: Mediaset, Rai Radio Televisione Italiana, Delta TV Programs
- Imprese tecniche, di servizi e di post-produzione: Cinestat, Control Cine Service
- Operatori della distribuzione digitale: Chili TV, PopCorn TV
- Operatori dell'esercizio cinematografico: The Space Cinema, UCI Cinemas Italia
- Operatori Istituzionali in campo culturale: FUB Fondazione Ugo Bordoni

La Federazione, quindi, da più di vent'anni è quotidianamente impegnata nell'affrontare la pirateria nelle sue diverse manifestazioni in quanto il non riconoscere agli aventi Diritto i proventi del proprio lavoro pone a rischio non solo il profitto delle imprese, ma anche il futuro della produzione creativa e culturale di un paese.

IL MERCATO AUDIOVISIVO

In generale, secondo i dati raccolti da Ernst & Young per l'indagine "Italia Creativa", l'industria audiovisiva in Italia vale quasi 14 miliardi di € per oltre 170.000 addetti¹.

Il cinema in sala nel 2015 è cresciuto² rispetto all'anno precedente: durante l'anno l'incasso totale dei film al cinema è stato di 637 milioni di € (+ 10.78% sul 2014) e il numero delle presenze pari a 99 milioni (+ 8.56%). Nel 2015 i titoli nazionali hanno raccolto il 20.74% dei ricavi al botteghino e il 21.35% delle presenze in sala. A guidare la classifica degli incassi, due titoli di animazione ("Inside Out" e "Minions") e il ritorno della saga di Star Wars con l'ottavo capitolo, "Star Wars: Il risveglio della

2

¹ http://www.italiacreativa.eu/pdf/ItaliaCreativa.pdf

² http://www.anica.it/allegati/Dati2015 sala.xlsx

forza".

L'andamento nell'Unione Europea³ è stato durante il 2015 ovunque di segno positivo: in media il numero di biglietti è cresciuto del 6.9% per un totale di circa 1.2 milioni di ingressi. Il mercato italiano è stabilmente al quinto posto tra quelli del continente. Lo precedono la Francia (206 milioni di biglietti venduti), la Russia (175 milioni), la Gran Bretagna (172 milioni) e la Germania (133 milioni).

Il settore televisivo e l'home entertainment hanno invece registrato un valore economico di 12 miliardi e 213 milioni di euro (grazie ai ricavi da advertising, canone, pay Tv e altre fonti, Home Video, OTT TV, istituti professionali, oltre a quelli indiretti dalla vendita di dispositive audio e video) per un comparto che nel 2014 ha impegnato quasi 96 mila unità. Dopo anni di forte declino, sembra essersi arrestato il trend negativo del consumo "domestico" in Italia. Secondo le rilevazioni condotte da GFK, il consumo di prodotti di Home Entertainment è diminuito nel 2014, seppure in maniera decisamente più contenuta rispetto agli anni scorsi a testimonianza di una stabilizzazione del mercato (-2.8% rispetto al 2013). Nel 2014 il giro d'affari totale del comparto Home Entertainment (vendita, noleggio, edicola e dal digitale) è stato pari a 350 milioni di euro. In particolare, il risultato della vendita (area di business che copre il 61,2% del mercato) è stato in linea con il 2013 (-0,9%), mentre il "canale" edicola (20% del mercato) e il noleggio (11.7%) hanno rispettivamente riscontrato una riduzione del 12,5% e del 10,9%. Rispetto alla vendita, cresce sia in termini di volume che di valore (+14.6%; +4.6%) il supporto Blu-ray, mentre cala, seppure in maniera molto più contenuta degli anni scorsi, la vendita di DVD (-2.5% a valore; -2.4% a volume).

Alcuni segnali molto incoraggianti arrivano anche dai primi dati per l'anno 2015. Nei primi 5 mesi, il mercato è cresciuto in particolare grazie all'aumento della vendita rispetto all'analogo periodo del 2014 (+9.2% a volume; +4.5% a valore). Se questa inversione di tendenza verrà confermata anche dai dati definitivi, il 2015 sarà il primo anno a segno positivo dopo la flessione che ha colpito il mercato in quest'ultimo periodo.

Rispetto al nascente mercato digitale, diverse nuove piattaforme ed operatori sono entrati in questo settore al fine di accrescere l'offerta di contenuti e servizi all'utenza per il "download" (EST), per lo "streaming" (VOD) e attraverso servizi in abbonamento (S-VOD).

Il mercato digitale (che pesa oggi per il 7,1% del settore) ha registrato nel 2014 un +38,9% rispetto al 2013 con un giro d'affari stimato a 25 milioni di euro. Seppur non ancora maturo come in altre nazioni, negli ultimi 12 mesi il mercato è cresciuto in maniera considerevole, grazie anche all'ingresso in Italia del principale operatore mondiale di servizi in abbonamento, la società americana Netflix, per un segmento di mercato dove sono ora presenti anche le offerte di due dei principali broadcaster televisivi (Sky e Mediaset rispettivamente con "SkyOnline" e "Infinity").

Queste proposte mirano a sviluppare anche in Italia quel modello di business che in diversi paesi del mondo sta riscuotendo il maggiore interesse grazie alla stessa Netflix e che nel nostro paese era stato per la prima volta introdotto dall'offerta di Telecom Italia ora denominata "TimVision".

3

³ http://www.unic-cinemas.org/wp-content/uploads/2016/02/UNIC-Update-on-Cinema-Going-in-20153.pdf

Nell'anno 2016 questo mercato è destinato sicuramente a crescere ancora.

GLI ITALIANI E IL WEB

Secondo le ultime rilevazioni Audiweb⁴, nel 2015 risultano 41,5 milioni gli italiani che dichiarano di accedere a Internet da qualsiasi luogo e strumento, l'86,3% della popolazione tra gli 11 e i 74 anni.

La disponibilità di accesso a Internet si conferma ampiamente diffusa tra tutti i segmenti di popolazione e presenta un incremento del 4,7% in due anni per quanto riguarda la possibilità di accedere da qualsiasi device.

Analizzando più nel dettaglio la disponibilità di accesso a Internet dai vari device e dalle singole location esaminate, emerge una leggera flessione della disponibilità da casa tramite computer (-2,5% negli ultimi due anni), a fronte di un trend di costante crescita della diffusione dei device mobili con accesso a Internet. La disponibilità di accesso a Internet da cellulari o smartphone, infatti, è disponibile per 32.7 milioni di individui (+45,3% in due anni) e 12.9 milioni da tablet (+83,6%).

Aumentano anche gli italiani che dichiarano di accedere a Internet tramite televisore (4.5 milioni, +63,2% in due anni) e da console giochi (6 milioni, +33,7%).

Tra le categorie di siti frequentati dagli italiani, nel solo mese di dicembre l'82% degli utenti italiani ha dichiarato di aver navigato su piattaforme per la condivisione di video e film, per un totale di 24 milione di utenti unici.

LO SCENARIO DELLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA

La contraffazione e la pirateria rappresentano a tutt'oggi il principale ostacolo allo sviluppo del mercato, al rilancio dei nostri comparti ed un freno all'innovazione e alla creatività nel nostro Paese. Le stime più recenti⁵ del CENSIS calcolano perdite per le imprese italiane e straniere nei vari settori industriali connessi intorno ai 6,5 miliardi di €. Secondo l'indagine, realizzata sulla base di stime conservative sui principali rilevatori economici dei consumi, ammonta a circa 5 miliardi e 300 milioni di € il danno all'erario e a 104.500 il numero di unità lavorative perse (contraffazione + pirateria).

Oggi, con un trend crescente l'accesso ai contenuti audiovisivi illegali avviene attraverso siti web esclusivamente dedicati alla pirateria/contraffazione: piattaforme transfrontaliere con server all'estero che incassano risorse attraverso i banner pubblicitari, sfruttando la disponibilità di opere dell'ingegno illecitamente caricate. Si tratta di siti che non si mostrano collaborativi con i titolari dei diritti e le loro associazioni, in quanto nati col preciso scopo di diffondere abusivamente contenuti protetti senza autorizzazione.

La FAPAV ha commissionato all'Istituto di ricerca IPSOS nel 2009 e nel 2011⁶ due indagini finalizzate a valutare le dimensioni del fenomeno pirateria audiovisiva nelle sue varie accezioni e, in seguito, a verificarne l'evoluzione.

-

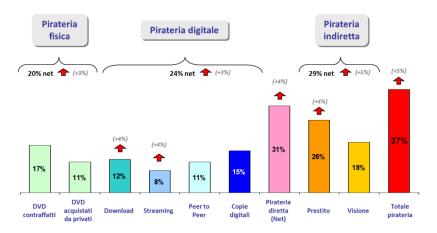
⁴ http://www.audiweb.it/news/total-digital-audience-del-mese-di-dicembre-2015

⁵ http://www.censis.it/7?shadow comunicato stampa=120976

⁶ http://www.fapav.it/1/osservatorio/1

L'incidenza complessiva della pirateria nel 2011 è stata in espansione: si è registrata infatti una crescita del 5% rispetto alle rilevazioni del 2009 e si è constatato che il 37% del campione aveva fruito almeno una volta negli ultimi 12 mesi di una copia pirata. La pirateria audiovisiva comprende tre principali tipologie di fenomeni, in parte sovrapposti:

- 1. Pirateria "fisica": acquisto di DVD contraffatti oppure copiati;
- 2. Pirateria "digitale": download, streaming, peer to peer, copie digitali;
- 3. Pirateria "indiretta": condivisione di copie illegali attraverso amici/parenti



Incidenza della pirateria in Italia. Fonte: Ricerca FAPAV/IPSOS-ASI 2011

La ricerca FAPAV/IPSOS ha inoltre stimato l'impatto finanziario che le varie tipologie di pirateria provocano sui vari settori dell'industria audiovisiva a causa dei mancati ricavi ed è emerso che il danno principale proviene dalla pirateria digitale (quasi 50 milioni di euro per quanto riguarda il cinema in sala), seguita da quella indiretta; la pirateria fisica sottrae, invece, circa 25 milioni di fruizioni. Oltre la metà del danno, dunque, è determinato dalla pirateria digitale, mentre quella fisica e indiretta registrano valori simili.



Impatto finanziario della pirateria. Fonte: Ricerca FAPAV/IPSOS-ASI 2011

In totale i ricavi persi a causa della pirateria ammontano a 496 milioni di euro. Entrando nel dettaglio: 106 milioni per le sale cinematografiche (21%), 132 milioni per il noleggio (27%), 154 milioni per la vendita di supporti fisici (31%), 33 milioni per la TV on-demand/Pay per view, 52 milioni per il download/streaming legale e 19 milioni per la Pay TV/digitale terrestre.

Nel 2010 è stato inoltre presentato a Bruxelles uno studio della società indipendente TERA Consultants⁷ che mostra l'incidenza drammatica della pirateria digitale anche sull'economia del lavoro in Europa.

Tabella D - Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 - Scenario tendenziale "file sharing"

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Mancati ricavi (Mld€)	10	12	15	19	22	26	30	32
Totale posti di lavoro perduti	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

Fonte — analisi TERA Consultants

I dati presentati dal citato studio sono allarmanti per il nostro Paese e per l'Europa nel suo complesso. Solo in Italia, si stimerebbero perdite di posti di lavoro nell'intera filiera dell'industria dei contenuti di circa 22.000 unità, a causa della distribuzione illegale di prodotti dell'ingegno via Internet, con danni complessivi di oltre un miliardo di euro. Si tratta di dati preoccupanti per uno dei più importanti comparti industriali del Paese che ci dà lustro all'estero e che costituisce un patrimonio di storia e di cultura e che andrebbe tutelato e promosso con misure di sostegno adeguate ed efficaci.

Quelle proiezioni sono state confermate anche recentemente dalla stessa TERA8 che, alle previsioni sino al 2015, ha aggiornato i dati di sistema a livello comunitario aggiungendo che si stima:

- a) una perdita di valore tra 34,5 e 47,1 miliardi di euro nel periodo tra il 2008 e il 2011;
- b) una perdita complessiva di posti di lavoro quantificabile tra le 200 mila e il milione di unità nel quadriennio.

La ricerca "Oltre la pirateria. I film, il cinema e i giovani: tra web, dvd e grande schermo" 9 realizzata nel 2013 dall'Associazione LIBERA con ANEC, ANICA, FAPAV e UNIVIDEO ha evidenziato inoltre come il tasso di penetrazione della pirateria in Italia sia ancora più alto nei giovani nella fascia d'età 14-18 anni, con un'incidenza superiore al 70%. Sempre secondo l'indagine, solamente 1 studente su 2 pensa che chi scarica/guarda copie non originali di film da Internet possa causare un danno.

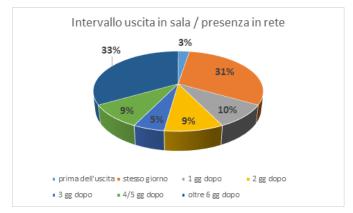
Tra le diverse manifestazioni della pirateria, quella che ha luogo sulla rete Internet desta attualmente la maggiore preoccupazione in quanto principale vettore di contenuti illecitamente distribuiti e in netta espansione, anche grazie alla diffusione esponenziale di questi sulle linee a banda larga la cui penetrazione sul territorio è sempre maggiore.

⁷ http://www.teraconsultants.fr/assets/publications/PDF/2010-Mars-Etude Piratage TERA full report-En.pdf

 $[\]underline{http://www.teraconsultants.fr/medias/uploads/pdf/Publications/2014/2014-Oct-Europrean-Creative-Industry-GDP-Jobs-Executive-summary-to-summa$

⁹ http://www.libera.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/8893

Secondo gli studi condotti dalla FAPAV¹⁰, circa il 58% dei film è disponibile illegalmente in rete addirittura già entro il primo fine settimana di programmazione cinematografica.



Il web è quindi sempre di più l'ambiente principale di diffusione e fruizione illecita di contenuti.

Secondo il recente studio "Sala e Salotto 2014"¹¹ condotto dalla società ERGO RESEARCH in collaborazione con ANEC, ANICA e CINETEL ogni giorno in Italia ci sono 1.239.000 visioni illecite di contenuti audiovisivi.

Rispetto all'ultima rilevazione IPSOS sul fenomeno della pirateria audiovisiva, dal 2011, pur con una metodologia diversa ma su di un campione comunque rappresentativo, il numero di atti è cresciuto di circa 200.000 unità al giorno.

Il numero quotidiano di visioni illecite è superiore alla somma del numero di visioni che avvengono sia in sala che secondo le diverse modalità dell'home entertainment fisico e digitale (1.239.000 vs. 1.035.000).

Secondo lo studio non è da considerarsi vero neanche l'assioma diffuso da alcuni studi "indipendenti" stranieri per cui "la pirateria aiuta il cinema stimolando l'interesse verso contenuti culturali" dato che il totale di coloro che frequentano le sale abitualmente risulta tra i più bassi tra coloro che fruiscono illecitamente di opere cinematografiche. Secondo la profilazione dello spettatore di visioni illecite, solo l'11% di coloro che accedono a contenuti illeciti è un assiduo frequentatore della sala cinematografica (+ di 11 biglietti l'anno) o frequenta la sala molto spesso (il 26% del campione; + di 5 biglietti l'anno).

IL MODELLO DI BUSINESS DEI CYBERLOCKER

I "cyberlocker" (servizi di archiviazione web progettati per ospitare i file degli utenti che possono poi essere scaricati da terzi) che distribuiscono illecitamente contenuti sul web generano ricavi per quasi 100 milioni di dollari all'anno secondo lo studio "Behind the cyberlocker door: a report on how shadowy cyberlocker businesses use credit card companies to make millions" 12.

A differenza dei servizi di "cloud storage" legittimi i cui clienti sono persone e aziende che hanno necessità di archiviare, condividere e accedere ai dati, il modello di business dei *cyberlocker* si basa,

 $^{^{}m 10}$ Dati su elaborazione interna rispetto ai film degli Associati FAPAV usciti in sala nel 2015

http://www.anica.it/allegati/Sala_e_salotto_2014_Venezia%2002092014.pdf

https://media.gractions.com/314A5A5A9ABBBBC5E3BD824CF47C46EF4B9D3A76/8854660c-1bbb-4166-aa20-2dd98289e80c.pdf

secondo lo studio, sulla capacità di attrarre clienti che desiderano in forma anonima scaricare/fruire in streaming di opere audiovisive che illecitamente altre persone hanno condiviso.

Secondo l'analisi della Digital Citizens Alliance il modello di business dei *cyberlocker* è stato "costruito" basandosi sul furto di contenuti:

- complessivamente, il fatturato annuo totale di tutti i trenta *cyberlocker* censiti corrisponde a 96,2 milioni di \$, per una media di circa 3,2 milioni per ogni sito. Un sito, in particolare, ha raccolto almeno 17,6 milioni di \$ all'anno di entrate;
- lo scopo principale dei *cyberlocker* è la distribuzione di contenuti illeciti. Almeno il 78,6% dei file sui *cyberlocker* per il download e l'83,7% dei file caricati su *cyberlocker* per lo streaming sono illeciti. Inoltre, il 13,2% (per il download) e il 9,4% (streaming) è stato identificato come contenuto di carattere pornografico, la maggior parte del quale illecito;
- ogni *cyberlocker* offre la possibilità di pagare per la sottoscrizione di account "premium" attraverso i circuiti Visa e MasterCard, ad eccezione, tra quelli analizzati, di una sola piattaforma (Mega) che accetta anche PayPal;
- i 15 maggiori siti per il download hanno un fatturato complessivo annuo di 63,1 milioni di \$ per un ricavo medio di 4,2 milioni per ogni piattaforma;
- il *cyberlocker* per il download più redditizio genera un profitto annuale di 15,2 milioni di \$ da un fatturato di 17,6 milioni, con un tasso di profitto dell'86,1%;
- il 70,6% dei profitti dei *cyberlocker* per il download deriva dalla vendita dei servizi di abbonamento abilitata dai circuiti di pagamento e il restante 29,4% invece dalla pubblicità;
- i 15 maggiori *cyberlocker* per lo streaming generano invece ricavi totali per circa 33 milioni di \$ all'anno, per una media di circa 2.2 milioni per ogni sito;
- il *cyberlocker* dedicato allo streaming più redditizio determina un profitto annuale di 8,1 milioni di \$ da un fatturato di 8,4 milioni, con un tasso di profitto del 96,3%;
- il 71,1% dei profitti dei *cyberlocker* per lo streaming deriva dalla pubblicità e il 23,1% grazie ai sevizi di abbonamento.

LE BEST PRACTICES ITALIANE

I dati riportati nelle pagine precedenti fotografano la situazione con estrema chiarezza: centinaia di milioni di euro persi per le violazioni del Diritto d'Autore, migliaia di posti di lavoro in meno nel settore audiovisivo.

Tutti gli studi più recenti confermano come il tasso di pirateria registrato in Italia abbia superato i livelli di guardia, rappresentando la principale criticità per l'industria audiovisiva.

L'economia digitale offre un ampio potenziale per lo sviluppo di tutti i settori. Ciò nonostante, per trasformare questa situazione favorevole in crescita sostenibile, nuova cultura e nuovi posti di lavoro, il Governo deve prendere l'iniziativa e adottare politiche coordinate per eliminare le barriere che ostacolano i nuovi servizi.

L'obiettivo deve essere quello di bloccare l'illegalità diffusa, inibendo quindi quelle piattaforme web pirata, che distruggono la catena del valore della creazione artistica ed editoriale.

In Italia sono già state definite misure utili e iniziative importanti per cercare di intervenire sul problema.

1. Il regolamento AGCOM

Il 31 marzo 2014 è entrato in vigore un importante strumento a difesa del Diritto d'Autore: il regolamento di AGCOM per la tutela dei contenuti sul web.

È il risultato di un'attività seguita a due consultazioni pubbliche che individua una soluzione equilibrata per l'introduzione di un sistema di "notice and take-down" che non colpisce l'utente finale e che non viola in maniera alcuna la privacy dell'utenza. L'intervento riguarda anche le piattaforme web pirata con server all'estero: questi siti colpiscono al cuore l'industria culturale, deprimendo gli investimenti.

Nel 2015 la FAPAV ha presentato istanza e ottenuto il blocco all'accesso di 29 siti illeciti e, grazie anche al regolamento, l'Italia nel 2015 è stato il secondo paese in Europa per numero di siti bloccati per violazioni del Copyright.

2. Il ruolo delle Forze dell'Ordine

Nel corso degli anni le Forze dell'Ordine hanno combattuto con sempre maggiore impegno sul campo la contraffazione e la pirateria sostenendo l'industria creativa nel contrasto agli illeciti.

Le associazioni dei titolari dei diritti collaborano da sempre con le procure e gli organi di polizia fornendo il loro supporto tecnico a operazioni che richiedono diversi mesi per la loro preparazione e per una reale efficacia.

Il contributo delle Forze dell'Ordine è sempre più decisivo come testimoniato anche dalle ultime operazioni che hanno portato al sequestro di importanti attività illecite.

Tra le più recenti, in ordine di tempo, l'operazione "#Shelter" conclusasi nel 2015 e condotta dalla Guardia di Finanza di Lecco che ha portato al sequestro del sito www.altadefinizione.tv, portale che permetteva la fruizione illegale di diverse migliaia di opere audiovisive tutelate dal Diritto d'Autore di recentissima pubblicazione in alta definizione.

Il portale, considerato la più grande piattaforma italiana di streaming, era entrato nella Top 100 dei siti più visitati in Italia, con una stima di circa 115.000 visite giornaliere. L'attività, svolta in coordinamento con la Procura, è stata realizzata grazie all'ausilio tecnico di FAPAV.

La Guardia di Finanza, l'Agenzia delle Dogane, i Carabinieri, la Polizia di Stato e la Polizia Locale rappresentano quindi degli alleati fondamentali per l'industria dei contenuti nella tutela della produzione culturale del paese.

3. Gli accordi di auto-regolamentazione

Oltre al ruolo delle istituzioni e al lavoro delle Forze dell'Ordine è necessaria anche la collaborazione

tra tutte le aziende che lavorano nel web affinché Internet possa crescere in modo da proteggere i consumatori ed assicurare che i creatori dei contenuti siano remunerati al fine di continuare a investire nella creazione di nuove opere culturali.

Le industrie dei contenuti rappresentano un fattore chiave per rendere Internet attraente attraverso lo sviluppo di nuovi, interessanti contenuti e piattaforme che consentano ai consumatori di accedere ai film e agli spettacoli preferiti contribuendo in tal modo allo sviluppo di una società ed un'economia digitale.

In questo senso è da considerarsi come fondamentale il primo accordo siglato nel 2014 per il contrasto al finanziamento dei siti illeciti attraverso i proventi garantiti dalla pubblicità.

La raccolta pubblicitaria, come dimostrato da una ricerca della Digital Citizens Alliance¹³ è infatti una delle principali fonti di guadagno dei siti "pirata".

Secondo lo studio pubblicato nel mese di febbraio 2014, i 30 più importanti siti del web che generano esclusivamente ricavi dalla pubblicità attraverso la diffusione illegale di opere tutelate da Copyright guadagnano almeno 4 milioni di dollari l'anno grazie ai banner e alla presenza sui loro portali delle inserzioni pubblicitarie.

Il 30 maggio 2014 le associazioni italiane dei titolari dei diritti FAPAV (audiovisivo) e FPM (musica) hanno siglato e presentato un accordo con l'associazione di categoria delle aziende che investono in pubblicità sul web (IAB - Interactive Advertising Bureau) per la definizione di misure al contrasto della presenza di banner pubblicitari sui siti illeciti.

In Europa si è sempre più indirizzati alla ricerca di accordi di auto-regolamentazione di questo tipo. In Inghilterra è stato siglato un accordo simile, e altri paesi stanno siglando "deal" che vanno nella stessa direzione.

In futuro, l'industria dei contenuti continuerà sempre di più a cercare di definire collaborazioni di questo tipo perché solamente con una responsabilizzazione di tutti i soggetti coinvolti il web potrà avere regole certe per gli investimenti necessari alla sua crescita e divenire un ambiente sicuro sia per le aziende che per i consumatori.

LE PRIORITA'

L'industria dei contenuti, affinché possa continuare a crescere, ha bisogno di essere sostenuta nel contrasto agli ostacoli che ne minacciano l'esistenza frenandone lo sviluppo.

1. L'impegno delle Istituzioni nel contrasto agli illeciti

Come argomentato attraverso questa breve presentazione, la pirateria audiovisiva costituisce oggi l'ostacolo principale alla crescita del settore.

Dal punto di vista normativo riteniamo che attraverso l'introduzione del Regolamento AGCOM sia stato reso disponibile sia agli aventi Diritto che all'utenza del web uno strumento amministrativo utile

¹³ https://media.gractions.com/314A5A5A9ABBBBC5E3BD824CF47C46EF4B9D3A76/4af7db7f-03e7-49cb-aeb8-ad0671a4e1c7.pdf

10

per contrastare l'immissione abusiva di contenuti su Internet.

Questo strumento, che come ovvio non può costituire da solo la soluzione definitiva al problema e che dovrà primo o poi essere rafforzato attraverso il blocco congiunto dell'indirizzo IP con il DNS (Domain Name System), deve essere sostenuto dalle Istituzioni le quali devono individuare come priorità dell'azione di Governo la lotta alla pirateria/contraffazione soprattutto on-line, attraverso anche una opportuna sensibilizzazione delle procure sul territorio.

Il successo dell'iniziativa dell'Autorità è già stato testimoniato dal plauso internazionale ricevuto all'introduzione del Regolamento e dall'esclusione (per la prima volta nella storia) dalla "watch list" dello Special Report 301¹⁴ compilato ogni anno dal governo americano rispetto allo stato della tutela della proprietà intellettuale nel mondo. Si tratta di un risultato storico che sicuramente testimonia di come l'impegno delle Istituzioni e dell'industria sia ben indirizzato per il contrasto agli illeciti e per una più efficace tutela della proprietà intellettuale.

Insieme al lavoro dell'Autorità, deve essere sostenuto anche l'impegno delle Forze dell'Ordine il cui contributo è fondamentale per la lotta sul territorio degli illeciti. Come spesso identificato dalle indagini, il business della pirateria è gestito da vere e proprio organizzazione criminali.

Infine, un tema importante è quello che riguarda la collaborazione tra Paesi, che va implementata e rafforzata in virtù del fatto che la pirateria, oggi sempre di più, è un fenomeno transfrontaliero e globale. La maggior parte dei siti che condividono illecitamente contenuti in lingua italiana sono infatti ospitati su server stranieri, così come le società specializzate nella fornitura di servizi di anonimato in rete e di sistemi di mascheramento dei dati dell'utente, dove l'identità dei soggetti viene celata dietro nomi fittizi. Il ricorso a questi servizi, sempre più crescente, può essere affrontato solo con una reale collaborazione tra le Istituzioni internazionali attraverso la concessione di rogatorie e la definizione di procedure di scambio più snelle ed efficaci.

2. Le attività di sensibilizzazione per la tutela della Proprietà Intellettuale

Dal punto della comunicazione, è necessario che siano realizzate delle campagne di sensibilizzazione sul valore della Proprietà Intellettuale e creatività.

L'educazione alla legalità può essere certamente uno strumento efficace per far migrare i comportamenti dei pirati in comportamenti leciti.

La pirateria non deve essere confusa con il libero scambio e la circolazione e condivisione delle idee: le azioni al suo contrasto non mirano a ostacolare o limitare la privacy o a censurare le opinioni degli utenti, ma ad ostruire iniziative puramente illecite a scopo di lucro che ostacolano la vita digitale degli utenti e delle aziende.

L'educazione degli utenti alla legalità ricopre perciò oggi una valenza prioritaria, a fianco delle azioni mirate a contrastare gli illeciti.

Una intensa attività di sensibilizzazione diretta soprattutto verso le fasce più giovani della

-

¹⁴ http://www.ustr.gov/sites/default/files/USTR%202014%20Special%20301%20Report%20to%20Congress%20FINAL.pdf

popolazione, ed in particolar modo nelle scuole, viene quindi considerata come essenziale. In questo senso si esprime apprezzamento per la Legge la "Buona Scuola" ¹⁵ che riconosce tra le attività e gli obiettivi dell'istruzione anche l'educazione al cinema e alle arti audiovisive. Occorrerà, dunque, che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e il Ministero dei Beni e delle Attività culturali prevedano delle campagne di educazione e sensibilizzazione al contrasto alla pirateria digitale delle opere protette dal Diritto d'Autore.

L'industria italiana dei contenuti, tramite attività di formazione e di confronto diretto con i ragazzi, ha realizzato numerose iniziative finalizzate al coinvolgimento dei giovani sulle tematiche della tutela del cinema e del mondo audiovisivo e circa le conseguenze sociali, culturali ed economiche causate dagli atti illeciti.

Nel corso del 2015 ANICA, FAPAV, MPA e UNIVIDEO hanno aderito ad EMCA (European Multimedia Copyright Alliance), alleanza di organizzazioni ed associazioni europee che dal 2009 si occupa di realizzare nelle scuole il progetto educativo "Rispettiamo la creatività". Alla base dell'iniziativa, che ha recentemente ricevuto anche il patrocinio di AGCOM e che prevede interventi formativi nelle scuole di 12 regioni italiane, vi è la convinzione che l'educazione si realizza anche attraverso la prevenzione.

La generazione degli adolescenti di oggi richiede che gli sia indirizzato perciò il massimo sforzo educativo e ad essa bisognerà dedicare un'azione didattica ad ampio raggio, attraverso iniziative che dovranno essere intraprese non solo a livello privato ma anche presso le sedi Istituzionali più congrue.

3. La promozione dell'industria audiovisiva e il sostegno alla crescita dell'offerta digitale

L'Italia deve mettere al centro della propria agenda Istituzionale la cultura e il patrimonio artistico. Un settore che è una vera e propria industria e che necessita di un'interlocuzione di ordine industriale.

Il riconoscimento delle opere dell'ingegno e dei diritti di sfruttamento economico, anche in ambito digitale, è il presupposto fondamentale per valorizzare i prodotti delle industrie creative e per remunerare il lavoro di chi crea contenuti. Si tratta della precondizione affinché le aziende possano investire nella creazione di ricchezza culturale.

Il Diritto d'Autore costituisce una cinghia di trasmissione per l'intera industria europea, garantendo negli anni la crescita economica e sociale (basti pensare, che circa il 39% dell'attività economica complessiva dell'Unione Europea ruota attorno a industrie ampiamente basate sui diritti di proprietà intellettuale¹⁶), e soprattutto, l'attuale quadro normativo ha consentito la nascita e lo sviluppo di centinaia di nuovi servizi online di distribuzione di contenuti, sia a pagamento che gratuiti per i consumatori.

Il Governo e le istituzioni hanno dimostrato attenzione verso le reti digitali quali "volano" per la crescita economica, e lo stesso sta facendo l'industria culturale con massicci investimenti sulle nuove reti di distribuzione.

_

¹⁵ Legge 13 luglio 2015, n. 107 "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative

¹⁶ http://ec.europa.eu/internal market/intellectual-property/docs/joint-report-epo-ohim-final-version en.pdf

Per questo motivo si rendono necessarie delle iniziative di sensibilizzazione degli utenti sui nuovi "business-model".

Le industrie audiovisive sono state tra le prime a vedere la creazione di un Mercato Unico Digitale, oggi in discussione al Parlamento europeo, come un'opportunità, perché consente un ampliamento della domanda potenziale dei nostri prodotti. Tuttavia, pensare al mercato unico come l'imposizione di una formula "one size fits all" è limitante e ingannevole. Ci sono filiere, come quella cinematografica e audiovisiva, che necessitano di una distribuzione su misura per clienti diversi in diversi Paesi, ciascuno con sue peculiarità culturali, linguistiche e di mercato.

A nostro avviso, sarebbe opportuno che il nostro Paese continui a sollecitare la Commissione UE sotto i seguenti profili:

- Concorrenza: per avere un quadro uniforme in materia di concorrenza e fiscalità dovrebbe essere il presupposto della scelta del regime giuridico in base al criterio del paese di origine dell'uploading (messa a disposizione) ovvero a quello del paese di destinazione;
- Enforcement: per migliorare l'applicazione civile e penale delle norme a tutela del Diritto d'Autore a livello comunitario, con procedure più semplici e celeri rispetto al ristoro dei danni, allo scambio informativo e alla rimozione dei contenuti illegali su Internet. A tal riguardo, il modello AGCOM potrebbe pure essere mutuato a livello comunitario, quale esempio di best practice del regime amministrativo. Inoltre, riteniamo opportuno un potenziamento del sistema di notice and take down e articolazione di una procedura di notice and stay down per la quale il provider deve assicurare che (a) tutte le copie di quell'opera (indipendentemente da quale URL di collegamento è associato) vengano rimosse e (b) che ulteriori copie della stessa opera/prodotto non vengano caricate in futuro.
- *ISP liability*: per rivedere la normativa in materia di responsabilità degli intermediari del web per chiarire che i *provider* attivi, ossia coloro in grado di selezionare, organizzare e presentare contenuti/prodotti, non possano pretendere l'esenzione di responsabilità, nascondendosi dietro la protezione del divieto di obbligo di sorveglianza. È necessario a questo proposito sottolineare come soprattutto gli intermediari basano il loro modello di business proprio sulla ricerca e l'indicizzazione dei contenuti prodotti dalla stessa industria creativa dei contenuti. Questo fatto è evidente soprattutto se si osserva in termini occupazionali le dimensioni dei due settori: mentre l'industria creativa in Europa impiega circa 6 milioni di lavoratori, gli impiegati dei giganti del web ammontano a poche decine di migliaia.

CONCLUSIONI

In conclusione desideriamo riaffermare che l'attuale legge in materia di Diritto d'Autore, come testimoniato dalle convenzioni internazionali e dalle numerose Direttive europee in materia, rappresenta un modello normativo all'avanguardia e non costituisce assolutamente un freno all'innovazione o un ostacolo allo sviluppo di nuovi modelli di business.

È assolutamente fuorviante dire che la legge italiana è del 1941, visto che è stata rivisitata più volte

negli ultimi 10 anni. Inoltre, i molteplici servizi legali di distribuzione di contenuti culturali (sistemi di download o streaming ecc.), nati negli ultimi anni a legislazione vigente, confermano il fatto che il nostro impianto giuridico (chiaramente di derivazione dell'Unione europea) non è un limite all'innovazione dal momento che consente (tramite l'utilizzo del sistema delle licenze) una miriade di possibilità di utilizzo, noleggio e vendita di opere dell'ingegno su Internet.

A tal riguardo, come noto, è in corso da diversi mesi presso la Commissione Europea un aspro dibattitto sulla proposta di modernizzare il quadro legislativo in materia di copyright.

A nostro avviso, un eventuale processo di riforma della normativa sul Diritto d'Autore, oltre a una scrupolosa valutazione a 360 gradi di tutte le possibili conseguenze per il mercato, le imprese e gli autori, necessita di un'attenta valutazione di impatto rispetto alle reali esigenze del mercato.

Al contrario, siamo convinti che sia necessario un approfondimento sull'opportunità di un intervento di modifica sull'enforcement dei diritti (ai fini del contrasto ella legislazione su della pirateria massiva) e sul commercio elettronico (in ragione della necessità di una maggiore cooperazione su Internet da parte degli OTT).

Si pone difatti come essenziale differenziare gli intermediari di Internet tra neutrali/passivi da quelli che svolgono un ruolo nella gestione, selezione e organizzazione dei contenuti creativi. Questo passaggio è fondamentale per circoscrivere gli ambiti di responsabilità di ciascun operatore e ridurre i contenziosi presso i Tribunali nazionali ed europei al fine di ottenere una maggiore chiarezza in merito alle possibilità di intervento e sulle responsabilità dei relativi soggetti che operano sul web. Nel merito, la **Direttiva sul commercio elettronico** (2000/31/CE) è stata recepita in **Italia** in maniera restrittiva rispetto al dettato dell'Unione. Infatti, la Direttiva prescrive che "il prestatore non è responsabile, a condizione che non appena al corrente del fatto illecito, agisca immediatamente per rimuovere le informazioni o per disabilitarne l'accesso". Nel nostro Paese, invece, la corrispondente previsione (**Dlgs 70/2003**) richiede il preventivo intervento dell'autorità giudiziaria od amministrativa competente, tradendo palesemente l'intento del Legislatore comunitario.

Direttiva 2000/31/CE	Dlgs 70/2003 (recepimento italiano)					
Articolo 14 ("Hosting")	Art. 16 ("Hosting")					
1. Gli Stati membri provvedono affinché, nella	1. Nella prestazione di un servizio della società					
prestazione di un servizio della società	dell'informazione [], il prestatore non è					
dell'informazione [], il prestatore non sia	responsabile delle informazioni memorizzate					
responsabile delle informazioni memorizzate	a richiesta di un destinatario del servizio, a					
a richiesta di un destinatario del servizio, a	condizione che detto prestatore:					
condizione che detto prestatore:						
	[]					
[]						

b) non appena al corrente di tali fatti, agisca immediatamente per rimuovere le informazioni o per disabilitarne l'accesso. b) non appena a conoscenza di tali fatti, su comunicazione delle autorità competenti, agisca immediatamente.

Il fine della presente proposta è quindi quello di adeguare l'ordinamento italiano ai principi previsti dalla Direttiva UE sopra citata, con l'obiettivo di agevolare le modalità collaborative da parte dei fornitori di connettività. Solo rimuovendo gli ostacoli giuridici posti dal nostro ordinamento, si potrà favorire l'adozione, auspicata dai produttori di contenuti, di forme di collaborazione con gli ISP e dissuadere gli utenti da comportamenti abusivi e illegittimi.

È parimenti essenziale ottenere anche una maggior cooperazione dagli hosting provider e dagli operatori che ricevono le notifiche di rimozione di contenuti illeciti da parte dei titolari dei diritti.

Nelle quotidiane attività che la Federazione svolge a tutela dei contenuti dei propri Associati, abbiamo notato che una volta ottenuta la rimozione di un file illecito può capitare che lo stesso file venga caricato nuovamente nel giro di poco tempo sulla stessa piattaforma/cyberlocker, in molti casi anche dallo stesso utente. Una cooperazione più puntuale da parte di questi servizi consentirebbe una maggiore efficacia in merito alla rimozione dei contenuti illeciti

Il presente documento viene lasciato alla Commissione quale principale evidenza degli elementi discussi durante l'audizione odierna.

Rimaniamo ovviamente a disposizione per qualsiasi futura richiesta di informazioni e approfondimenti.

FAPAV - Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali





Intellettuale, il Diritto d'Autore ed lucro, con il nome di Federazione FAPAV è nata nel 1988, come FAPAV protegge la Proprietà Associazione senza scopo di Anti-Pirateria Audiovisiva. diritti connessi.

Academy2, Adler Entertainment,

ASSOCIATI 2015:

AGIS, ANICA, MPA, UNIVIDEO

GLI ASSOCIAT SOCI FONDATORI: Entertainment, Chili Tv, Cinema

BIM, Cattleya, CG Home

cinematografiche e audiovisive a FAPAV combatte tutte le forme di duplicazione illecita di opere tutela dei propri Associati. FAPAV dal 19 dicembre 2012 ha cambiato nome in: Federazione per la Tutela dei Contenuti Audiovisivi e Multimediali.

FAPAV CORE:

Attività di rimozione selettiva dei contenuti illeciti e altre attività stragiudiziali

Collaborazione con le Forze dell'Ordine ed Rafforzamento delle procedure operative AGCOM

attraverso sinergie nazionali e internazionali

Attività Educational e di sensibilizzazione

Medusa Film, Notorious Pictures,

Progetti di comunicazione

FAPAV FACTORY:

Deltapictures/Pop Corn Tv, Eagle

Italia, Delta Tv Programs,

Picture, Filmauro, FUB, Istituto

Luce Cinecittà, IIF, Leone Film Group, Lucky Red, Mediaset, Rai, Rai Cinema, The Space

Production, Control Cine Service

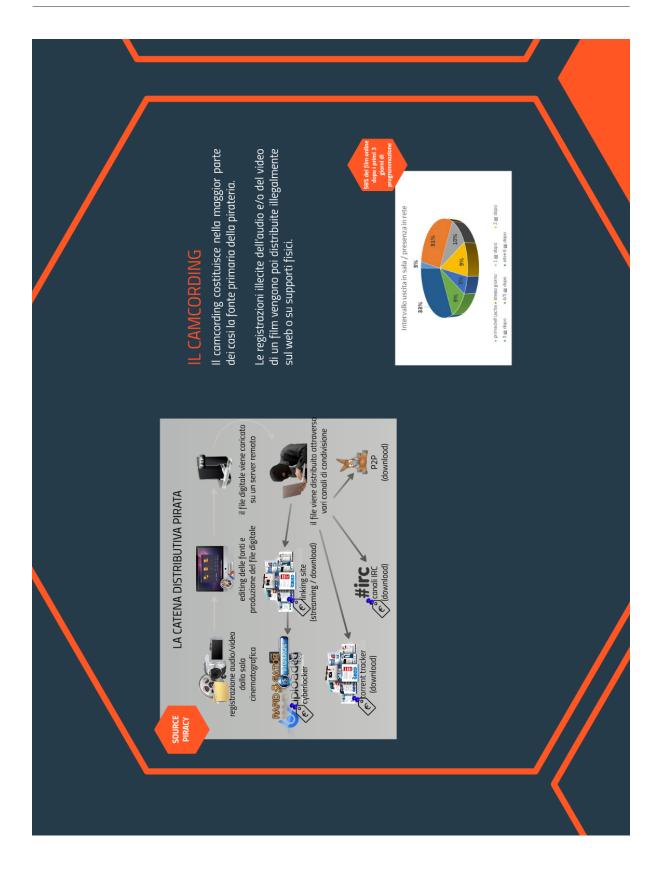
srl, Cinestat, Colorado Film

Studi e policy

Uci Cinemas, Universal Pictures, Videa, Walt Disney Studios M.P.

Cinema, Twentieth Century Fox,







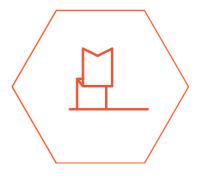
L'AUTORITA' GIUDIZIARIA

Nel corso degli anni la Magistratura e le Forze dell'Ordine hanno operato con sempre maggiore impegno nel campo della lotta alla contraffazione e alla pirateria sostenendo l'industria creativa nel contrasto agli illeciti.

Le associazioni dei titolari dei diritti collaborano con le procure e gli organi di polizia fornendo supporto tecnico nelle varie fasi delle operazioni di sequestro dei siti illeciti che spesso richiedono diversi mesi per la loro preparazione.

Il contributo della Magistratura e delle Forze dell'Ordine è fondamentale come testimoniato anche dalle ultime recenti operazioni che hanno portato al sequestro di importanti attività





LE PROCEDURE AMMINISTRATIVE

Il 31 marzo 2014 è stato introdotto un altro strumento a difesa del diritto d'autore:

il regolamento di AGCOM per la tutela dei contenuti sul web FAPAV, in quanto Associazione di titolari di diritto d'autore, usufruisce del regolamento AGCOM nella sua formula abbreviata che prevede l'emanazione di un provvedimento da parte dell'organo collegiale entro 12 giorni dalla ricezione dell'istanza.

Per la quasi totalità dei siti segnalati da FAPAV, l'Autorità ha emanato un ordine di blocco a livello DNS

POSSIBILE IMPLEMENTAZIONE:

blocco congiunto IP/DNS, misura attualmente applicata solo dalle Forze dell'Ordine in alcuni casi

















\$4.4 million That's how much the 3d largest content theft sites that are supported exclusively by ads

make annually. The largest BitTorrent portal sites top \$6 million.

are being duped — and harmed as current digital advertish practices do not protect them from appearing on offending sites ofter Premium and secondary brand advertisers



To see the full Digital Citizens report and research by MediaLink go to www.digitalcitizensalliance.org/followtheprofit. #FollowTheProfit

digital<mark>citizens</mark> alliance

GLI ACCORDI DI AUTOREGOLAMENTAZIONE

un MoU con l'associazione di categoria delle FAPAV, insieme a FPM, a giugno 2014 ha siglato per la definizione di misure al contrasto della aziende che investono in pubblicità sul web (IAB) presenza di banner pubblicitari sui siti illeciti In Europa si è sempre più indirizzati alla ricerca di accordi di auto-regolamentazione di questo tipo.

La ricerca dello scorso anno della "Digital Citizens raccolta fonti dimostrato che la principali una delle guadagno dei siti "pirata". pubblicitaria è Alliance" ha

Secondo lo studio, i 30 siti principali che diffusione illegale di opere tutelate da copyright generano ricavi dalla pubblicità attraverso la guadagnano oltre 4 milioni di dollari l'anno grazie ai banner e alla presenza sui loro portali degli inserzionisti pubblicitari.





9

LA RESPONSABILITA' DEGLI INTERMEDIARI

- Differenziare gli intermediari di Internet tra neutrali/passivi e attivi e chiarire che nascondendosi dietro la protezione del divieto di obbligo di sorveglianza provider attivi non possono pretendere l'esenzione
- milioni di lavoratori, gli impiegati dei giganti del web come Google ammontano a icerca e l'indicizzazione dei contenuti prodotti dalla stessa industria creativa dei Sottolineare come gli intermediari basino il loro modello di business proprio sulla dimensioni dei due settori: mentre l'industria creativa in Europa impiega circa se si osserva in termini occupazionali contenuti. Questo fatto è evidente poche decine di migliaia.
- Ottenere una maggior cooperazione dagli hosting provider e dagli operatori che ricevono le notifiche di rimozione di contenuti illeciti da parte dei titolari dei diritti
- Attuare un delisting efficace e concreto da parte dei motori di ricerca sui sit inibiti dalla Magistratura e dall'AGCOM





- SOSTEGNO DELLE ISTITUZIONI











Commissione parlamentare di inchiesta sui fenomeni della contraffazione, della pirateria in campo commerciale e del commercio abusivo

Camera dei Deputati

Roma , 3 marzo 2016

Relazione della Federazione dell'Industria Musicale Italiana (www.fimi.it)





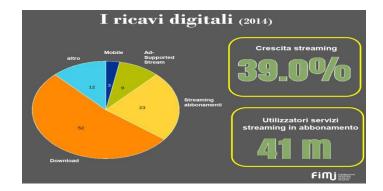
Il mercato discografico

FIMI rappresenta le principali imprese del settore discografico attive in tutti i segmenti musicali nel nostro Paese, tra le quali BMG Rights, Universal Music Group, Sony Music e Warner Music, per un totale di oltre 2500 marchi famosi nel Mondo.

Il settore discografico è stato oggetto di una rilevante trasformazione negli ultimi anni diventando di fatto il primo mercato ad essere fortemente digitalizzato.

Nel 2014, a livello globale, il settore ha fatturato circa 15 miliardi di dollari, dai quali il 46 % (in crescita del 6 %) provenienti dai canali digitali.

In tale contesto il segmento streaming è stato quello che ha dimostrato i tassi di crescita più rilevanti con un 39 % di incremento a fronte di oltre 41 milioni di clienti attivi sulle piattaforme digitali quali Spotify, Deezer, Apple Music, Tidal, Tim Music, Google Play, ecc.





A livello globale sono oltre 400 le piattaforme di distribuzione di musica digitale, attive con modelli di business tra i più diversi, dal download di brani a pagamento, allo streaming audio o video sostenuti dalla pubblicità oppure in abbonamento.

Tutta l'offerta del settore, sia di novità che di catalogo viene declinata in tutti i formati digitali o fisici.

Il mercato italiano è stato anch'esso fortemente influenzato dal digitale anche se la percentuale di mercato fisico, (cd musicali in particolare) rimane ancora rilevante.

Nel 2014 il mercato italiano è cresciuto del 4 % con un fatturato di 122 milioni di euro al sell in (al netto dei resi) secondo le rilevazioni di Deloitte. La quota del digitale è passata dal 32 % dell'anno prima al 38 %.

Il segmento dello streaming è quello che ha dimostrato le performance più evidenti con una crescita dell' $80\ \%$

Molto rilevante anche la quota della produzione italiana che supera abbondantemente il 50 % del venduto, con forti investimenti, anche delle multinazionali sul repertorio italiano.

Il trend per il 2015 è ancora più significativo con una crescita del mercato italiano intorno al 21 % e con lo streaming a + 52 %

Nel 2015 la quota del digitale in Italia raggiunge il 40 %

Da rilevare anche la forte percentuale di investimento che le case discografiche realizzano in ricerca e sviluppo, che si attesta in media intorno al 27 % dei ricavi. Solo nel 2013, a livello globale, le etichette hanno investito in ricerca e sviluppo di nuovi talenti 4,3 miliardi di dollari.

La contraffazione digitale e la content protection in Italia

Il settore musicale è stato per molto tempo fortemente condizionato dalla pirateria, e dal 1999 sono stati molto pesanti gli effetti della contraffazione digitale e della distribuzione illegale di contenuti nelle reti di telecomunicazione. Tra il 1999 e il 2009 il mercato discografico ha perso il 75 % del proprio valore e solo negli ultimi anni, con una crescita dell'offerta legale, e con una maggiore azione di contrasto da parte di magistratura e forze dell'ordine il fenomeno è stato limitato.

Osserviamo ora, in particolare, come sta evolvendo il fenomeno della distribuzione di contenuti musicali illeciti nello scenario attuale.

Secondo la Federazione contro la pirateria musicale (FPM), organismo dell'industria musicale, che insieme alla società DCP Srl, svolge l'attività di contrasto cooperando con magistratura, forze dell'ordine e Agcom, lo scenario che si sta determinando sul fronte musicale è riassunto in questa slide.







I sistemi di file sharing sono in deciso calo e lasciano spazio ai siti torrent e ai cyberlockers che ospitano contenuti illegali linkati poi da piattaforme illegali collocati per lo più all'estero.

Il fenomeno, duramente contrastato da un lato con l'enforcement, e disincentivato dall'altro con una crescente offerta legale è passato dal 27 % del 2010 al 17 % del 2015 (fonte Comscore).

Sicuramente siamo di fronte ad un deciso recupero anche se la percentuale del fenomeno resta comunque molto elevata.

Nel corso degli ultimi anni l'industria musicale ha intensificato le iniziative di enforcement ad ampio spettro anche in Italia.

Alle iniziative sul piano penale, come con il caso Pirate Bay, nato da un esposto di FIMI, alle azioni sul fonte Agcom, l'industria musicale ha combattuto molto aspramente la messa a disposizione di contenuti illeciti.





Solo a livello di notifiche per la rimozione di contenuti, FPM e DCP hanno inviato 25 milioni di notifiche e oltre 100 milioni sono stati i link sottoposti a delisting con le notifiche a Google. Google riceve regolarmente dai titolari di copyright segnalazioni relative a link illeciti che dopo una serie di segnalazioni portano alla penalizzazione (de ranking) del dominio.





Gli effetti del regolamento Agcom

L'entrata in vigore del Regolamento in materia di tutela del diritto d'autore sulle reti di comunicazione elettronica ha costituito un importante caposaldo nel contrasto al fenomeno illecito e costituisce oggi un importante riferimento in sede internazionale.

Prima di tutto va rilevato che l'approccio seguito, ovvero quello di prevedere un binario amministrativo, sulla base delle norme in materia di commercio elettronico ha portato ad un significativo salto di qualità nella lotta alla pirateria, introducendo anche un effetto dissuasivo sul piano della sensibilizzazione che ha sicuramente sortito l'effetto di generare molta attenzione sul rispetto del diritto d'autore tra gli addetti ai lavori e tra i consumatori.

Grazie all'approvazione del Regolamento l'Italia è uscita dalla Watch List del Dipartimento del Commercio USA relativa ai Paesi con scarsa applicazione delle norme in materia di tutela della proprietà intellettuale.

In termini pratici l'adozione del regolamento ha portato l'industria musicale italiana ad ottenere i seguenti risultati.





Le possibili iniziative per un contrasto efficace alla contraffazione online

E' evidente che la lotta alla pirateria digitale non può essere esclusivamente delegata ai titolari dei diritti o alle iniziative istituzionali ma deve vedere coinvolti tutti gli operatori della filiera. Oggi restano enormi buchi nell'azione di contrasto soprattutto laddove esistono ingiustificate esenzioni di responsabilità di operatori che sono invece particolarmente essenziali nella diffusione dei contenuti in rete.

Il Parlamento ed il Governo italiano, anche grazie al lavoro di questa Commissione, dovrebbe farsi parte attiva nel promuovere, anche in relazione alla consultazione EU in corso sulla proposta di revisione della direttiva enforcement, e più in generale anche sul ruolo delle piattaforme, iniziative forti per combattere l'illegalità online.

Il considerando 42 della direttiva 2000/31/CE è chiarissimo nel confermare che le deroghe alla responsabilità debbono riguardare esclusivamente il caso in cui l'attività di prestatore di servizi della società dell'informazione si limiti al processo tecnico di attivare e fornire accesso ad una rete di comunicazione sulla quale sono trasmesse o temporaneamente memorizzate le informazioni messe a disposizione da terzi al solo scopo di rendere più efficiente la trasmissione. Dunque solo attività di ordine meramente tecnico, automatico e passivo, nelle quali il prestatore di servizi non conosce né controlla le informazioni trasmesse o memorizzate. Da notare che l'uso dell'avverbio "esclusivamente" impedisce di estendere il regime attenuato di responsabilità a soggetti il cui modello di business non si limiti allo solo svolgimento di tali attività tecniche. Pertanto tale regime non può trovare applicazione a favore di soggetti che svolgono anche funzioni di organizzazione, indicizzazione o manutenzione dei link e/o contenuti.

Pertanto sarebbe auspicabile un emendamento alla normativa UE che miri a chiarire che i provider attivi, ad esempio attraverso la selezione, organizzazione e presentazione dei contenuti, abbinamento di spazi pubblicitari a materiale protetto, o che sono strutturalmente e / o deliberatamente in grado di violare diritti, non possono pretendere in alcun caso il beneficio del safe harbour (anche in caso di più o meno rapida rimozione di contenuti, in risposta ad N&TD o altro).

Le regole di attenuata responsabilità dovrebbero applicarsi solo quando il prestatore di servizi sia completamente passivo e neutro rispetto all'organizzazione della gestione dei contenuti immessi dagli utenti, non traendone sostegno finanziario o comunque non sfruttandone economicamente i contenuti, in via diretta o indiretta.

Il sistema "notice and take down" non risulta efficace in tutte le circostanze e determina pesanti e inutili aggravi nell'azione di difesa dei titolari dei diritti ove applicato a prescindere da un quadro di sviluppo che preveda una più stringente definizione dell'immediatezza degli







interventi di rimozione da parte dei provider e dalla sua declinazione in "Notice and Stay Down" della quale parleremo successivamente.

La procedura risulta inoltre del tutto inadeguata a garantire un'effettiva tutela nel caso di violazione dei diritti di proprietà intellettuale relativi ad eventi trasmessi in diretta, come le partite di calcio e gli altri eventi di grande richiamo, o a contenuti informativi che esauriscono la loro funzione e il loro valore in un tempo ristretto (es. news quotidiani), o a contenuti resi disponibili in maniera illecita nell'immediatezza (o addirittura prima) della loro diffusione ufficiale (es. pre-release).

Le norme europee dovrebbero prevedere l'identificabilità e tracciabilità dei titolari dei siti che mettono a disposizione contenuti ai consumatori dell'Unione. L'assenza di tali informazioni non dovrebbe consentire al sito di operare nell'UE comportando inoltre la mancata applicazione delle norme sul safe harbour. I servizi di hosting dovrebbero poi essere obbligati a registrare e verificare l'effettiva identità dei propri clienti.

I servizi di hosting dovrebbero diventare determinanti nell'eliminazione definitiva dei contenuti illeciti. Di fatto si dovrebbe garantire che il "notice and take down" nella pratica diventi "notice and stay down": ovvero quando un hosting provider riceve un avviso dal titolare del diritto relativo ad un'opera, il fornitore deve con immediatezza prendere misure per assicurare che (a) tutte le copie di quell'opera (indipendentemente da quale URL è associato) vengano rimosse e (b) che ulteriori copie di tale opera non vengono caricate in futuro.

Si ritiene fondamentale, in applicazione di quanto prescritto nella direttiva e-commerce che, in ottemperanza ad uno specifico dovere di diligenza, l'intermediario si attivi per l'immediata e definitiva rimozione, attraverso sistemi tecnologici adeguati, (c.d. "take down and stay down"), in particolare quando si tratta di opere dell'ingegno. Per garantire condizioni di reale parità sul mercato, bisognerebbe interpretare la nozione di "agire immediatamente" tenendo a mente il tipo di contenuto in questione; così facendo i fornitori di hosting dovrebbero essere obbligati ad agire sugli illeciti con la stessa velocità con la quale sono in grado di caricare nuovi contenuti.

L'obbligo dovrebbe peraltro riguardare tutti gli intermediari e non solo le tre categorie considerate dalla Direttiva e-commerce, ma anche le forme esistenti e future di intermediari e le rispettive attività (motori di ricerca, advertiser, intermediari del credito, ecc.). Occorre considerare inoltre i servizi di hosting che prevedono una criptazione dei contenuti idonea a limitarne la fruizione a soggetti che abbiamo prodotto e condiviso la chiave di accesso. Per garantire un'efficace gestione del regime di responsabilità fissato dalla normativa vigente è inoltre necessario considerare il ruolo di servizi accessori, come quelli di anonimizzazione dei siti, privi in sé di valore aggiunto e unicamente sostenuti dallo scopo di impedire agli







aventi diritto di entrare in contatto con i responsabili dei siti e, quindi, indirizzati ad agevolare la commissione di illeciti on-line: in tali circostanze è appropriato prevedere una disclosure dei responsabili dei siti a richiesta degli aventi diritto. La stessa attenzione e deve essere rivolta ai servizi di URL Shortening; rispetto a questi occorre definire l'obbligo di rimuovere le URL abbreviate create dal servizio e di disclosure delle URL originarie in modo da consentire all'avente diritto di procedere anche rispetto a queste.

In conclusione si dovrebbe introdurre un "obbligo di diligenza" adeguato per gli intermediari in modo da adottare misure efficaci per garantire che i loro servizi non siano utilizzati in connessione con attività illecite.

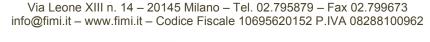
Siti e servizi che violano in maniera reiterata le norme sono direttamente o indirettamente sostenuti dagli intermediari, come motori di ricerca, inserzionisti pubblicitari, fornitori di servizi di pagamento, marketplace per app e registrar di nomi a dominio. Alcuni progressi sono stati compiuti con soluzioni su base volontaria, come l'accordo tra Fapav, FPM e IAB, e in alcuni casi i titolari dei diritti sono stati in grado di ottenere un provvedimento ingiuntivo che richiede ad alcuni tipi di intermediari di prevenire le attività illecite, indipendentemente dalla loro responsabilità.

Tuttavia, è necessario un maggiore sforzo, al fine di affrontare in modo efficace il problema degli intermediari coinvolti in attività illecite. È necessaria una legislazione dell'Unione europea che imponga un "obbligo di diligenza" agli intermediari e che questi adottino misure efficaci per garantire che i loro servizi non sono utilizzati in connessione con attività illecite.

La disponibilità di un provvedimento ingiuntivo non è sufficiente per raggiungere questo obiettivo, in quanto i titolari di diritti sarebbero tenuti a ritornare continuamente in tribunale per richiedere ordinanze contro intermediari individuali per le singole infrazioni. Questo dovere di diligenza significherebbe, ad esempio, che i motori di ricerca debbano garantire in modo proattivo che i consumatori si rivolgano ai servizi legali, piuttosto che quelli illegali, che i fornitori di sistemi di pagamento rimuovano in modo proattivo i propri servizi in relazione a siti illegali, e che gli inserzionisti evitino in modo proattivo che la pubblicità appaia su siti illegali o servizi.

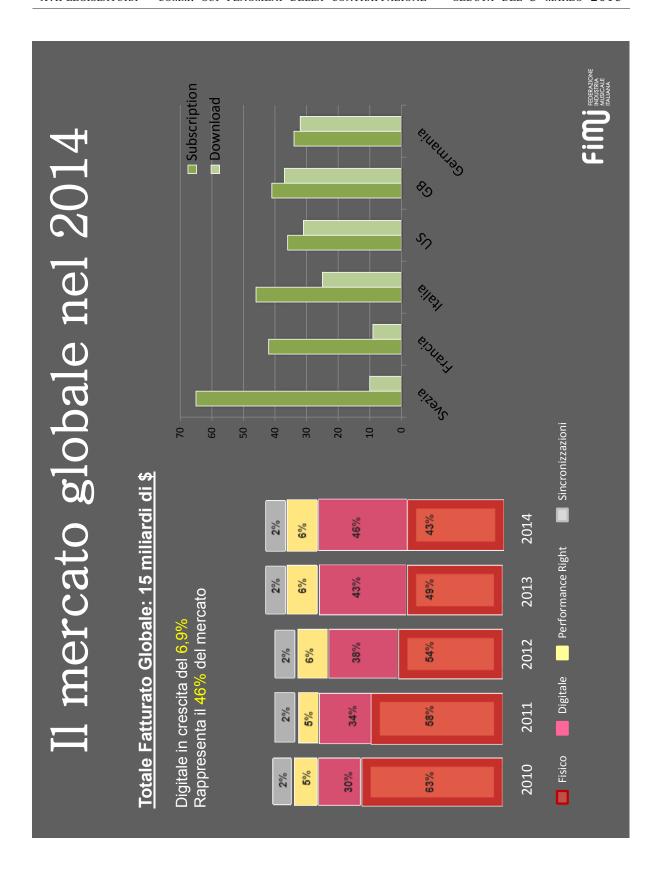
Questo obbligo di diligenza deve essere sufficientemente flessibile e tecnologicamente neutrale per coprire le forme esistenti e future di intermediari e le attività connesse. Il contenuto specifico dell'obbligo imposto a ciascun intermediario e il processo per la conformità, comprese le modalità per determinare il carattere illegale di determinati siti o servizi potrebbe essere definita dalla legislazione nazionale di livello, e / o in codici industriali di condotta o altri strumenti.

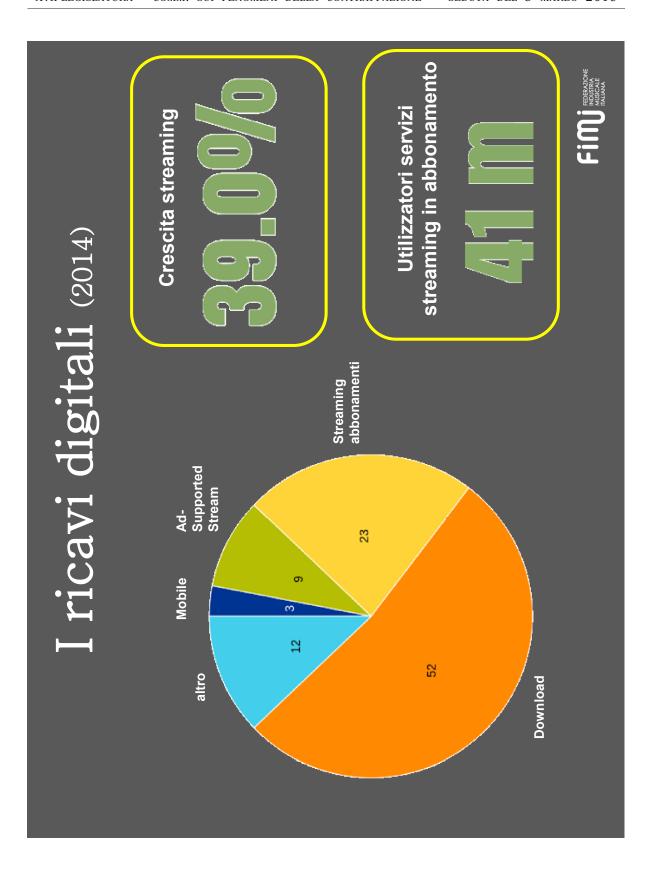
Roma, 3 marzo 2016

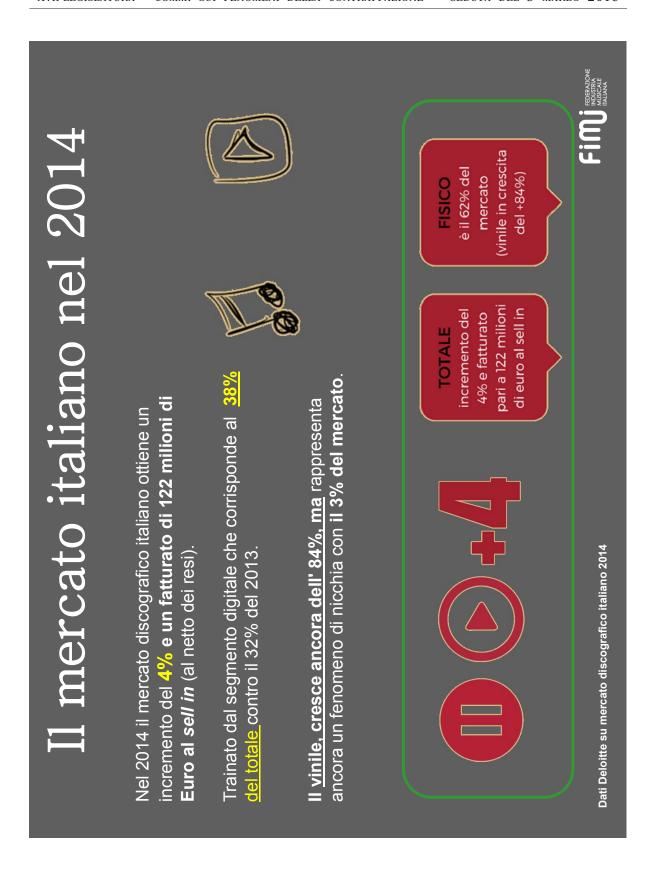


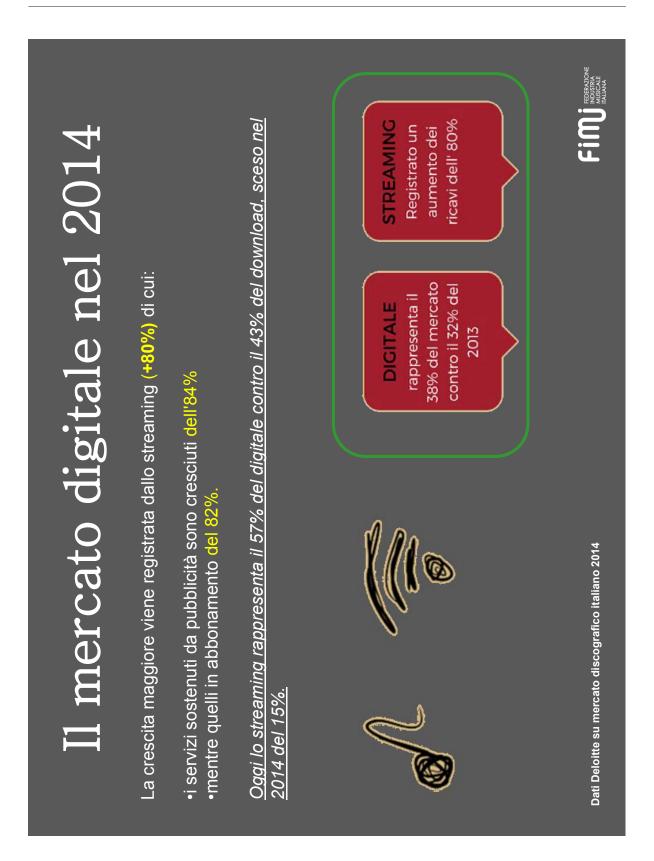


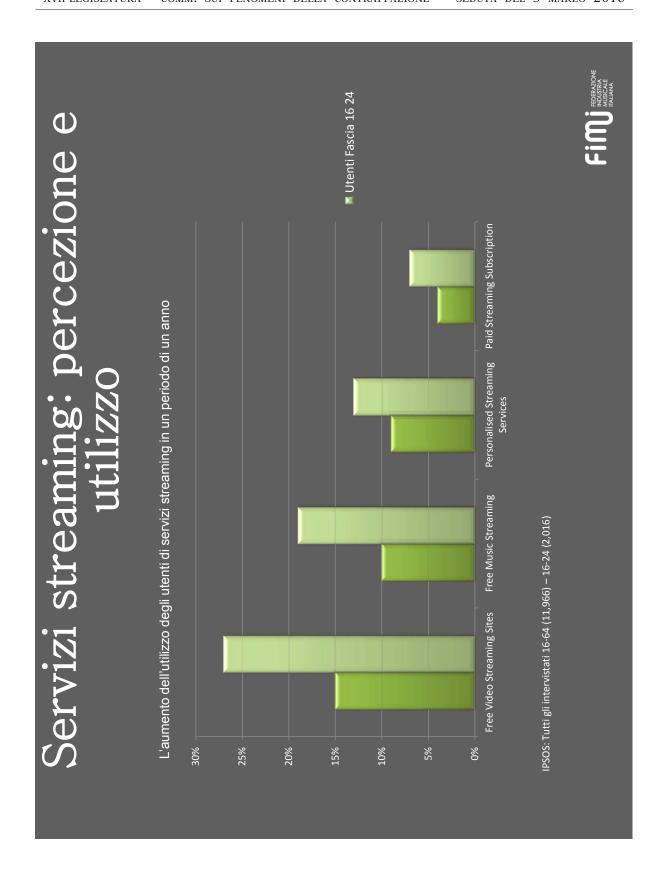
campo commerciale e del commercio abusivo fenomeni della contraffazione, della pirateria Commissione parlamentare di inchiesta sui <u>Camera dei Deputati</u>

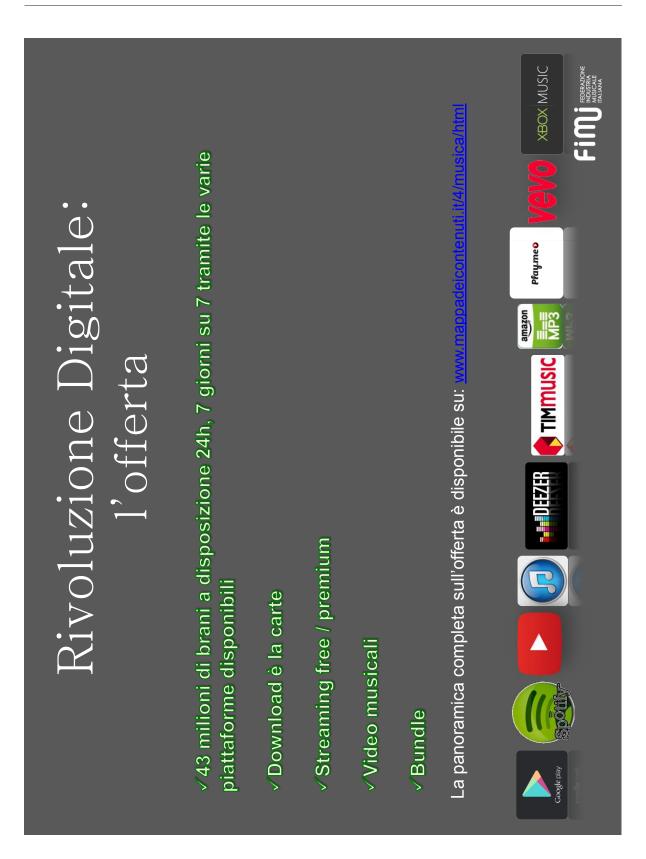


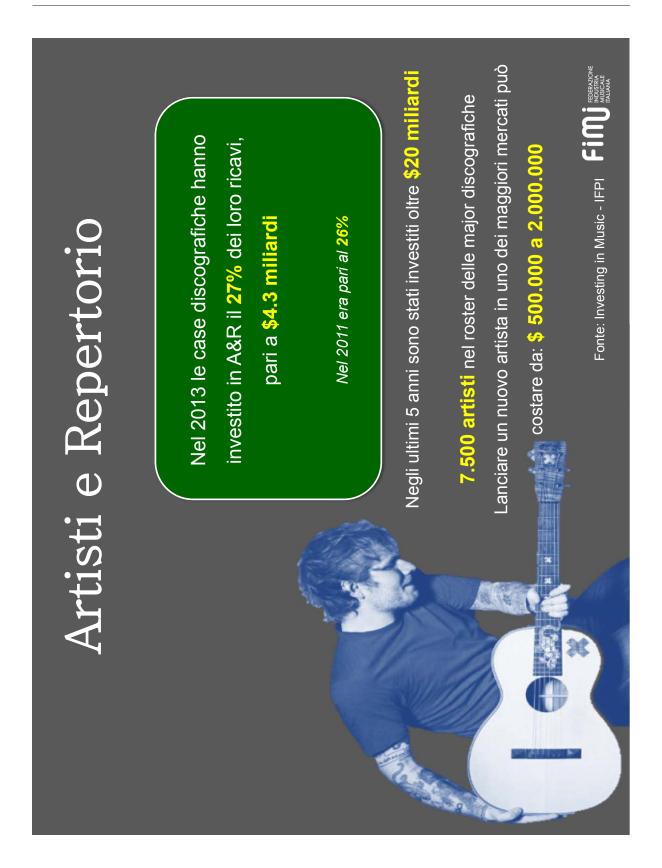




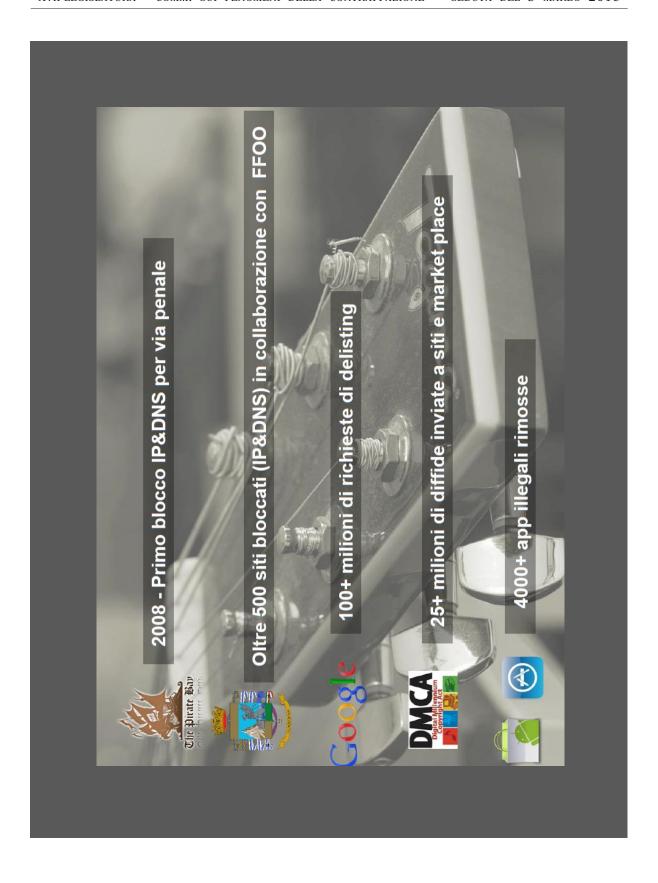


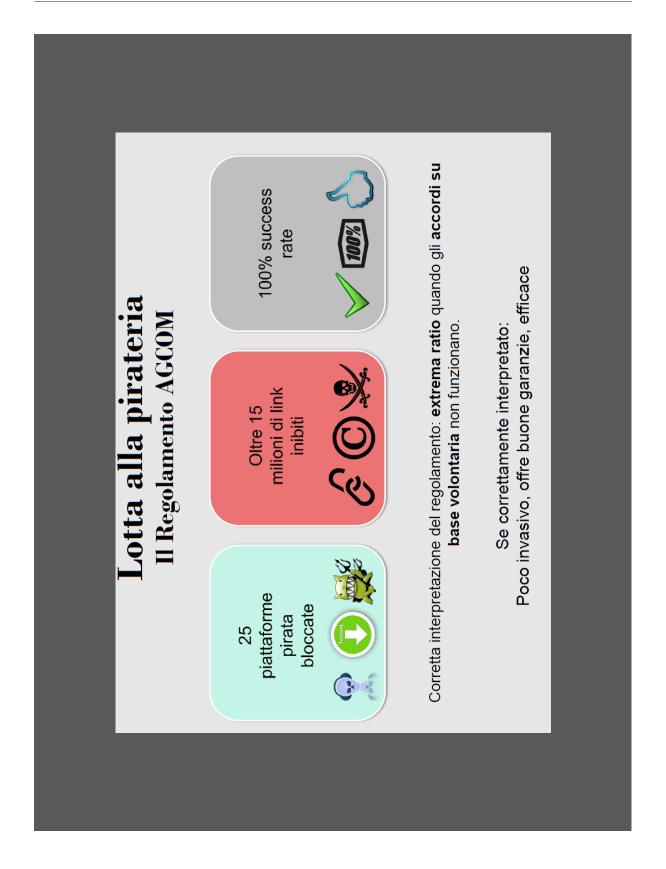


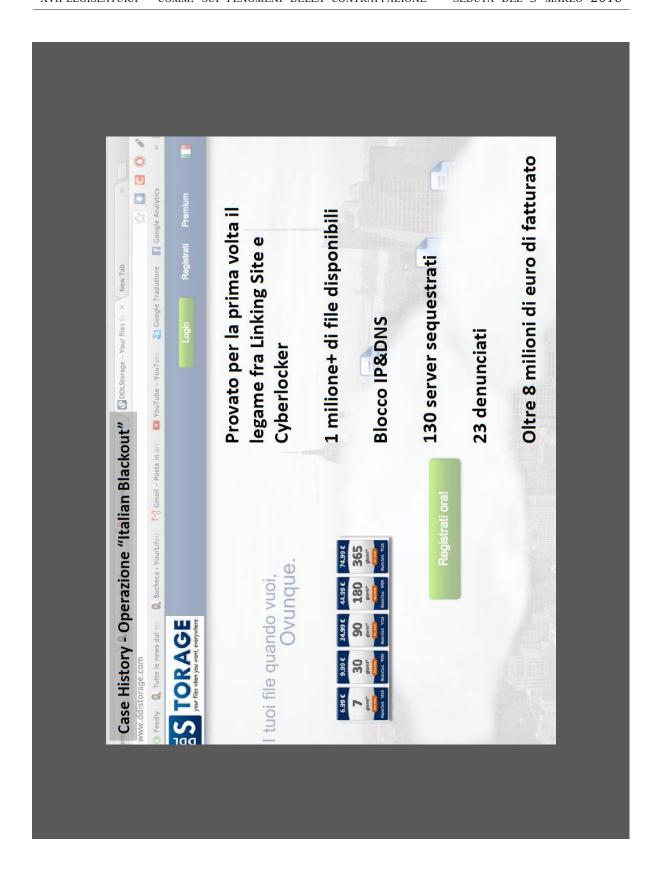












Proposte normative

- Responsabilità intermediari
- Notice and Stay down
- Dovere di dilegenza esteso a tutti gli intermediari
- Obbligo registrazione da parte hosting provider identità clienti

The Software Alliance

xvii legislatura — comm. sui fenomeni della contraffazione — seduta del 3 marzo 2016

Paolo Valcher

Presidente
Comitato Italiano
BSA Italia | Business Software Alliance

Commissione Parlamentare d'inchiesta sui fenomeni della contraffazione, pirateria in campo commerciale e del commercio abusivo

Camera dei Deputati - Roma, 3 marzo 2016

Agenda

The Software Alliance

- ☐ BSA e i suoi soci
- ☐ II mercato del Software
- 🗕 La pirateria in Italia e nel mondo
 - Valore e Percezione
- BSA Italia e le nostra attività
- Il regolamento AGCOM
- **Enforcement Penale**
- Enforcement Civile
- → La nostra proposta

BSA Italia | Business Software Alliance

The Software Alliance BSA è la principale organizzazione internazionale – nata nel 1988 – dedita al rispetto della **proprietà intellettuale** e alla **promozione di un mondo digitale legale** e sicuro in campo ICT Rappresenta in tutto il mondo le principali aziende del settore del software commerciale più rapida espansione del e produttrici di hardware, uno dei settori più strategici e a mondo. Il principale obiettivo è quello di **promuovere politiche** e **procedure** che stimolino l'innovazione tecnologica, gli investimenti nell'Information Technology da parte delle PMI e della Pubblica Amministrazione e l'affidabilità nelle infrastrutture informatiche. BSA promuove in tutto il mondo I' innovazione tecnologica, la sensibilizzazione dell'opinione pubblica e le policy a sostegno della sicurezza informatica, della tutela del diritto d'autore e di un e-commerce corretto e legale.

http://www.bsa.org/

http://ww2.bsa.org/country.aspx?sc_lang=it-l1



Il mercato del software -

The Software Alliance

- Negli anni il software è diventato sempre più centrale e pervasivo negli strumenti e nelle attività quotidiane degli individui, delle imprese e nella Pubblica Amministrazione. **Computing**, a crescere visto l'avvento del **Cloud** dell'interoperabilità e dell'inevitabile convergenza dei nuovi dispositivi. è destinato Questo ruolo
- altamente qualificati (contrasto alla fuga di cervelli) e con prospettive di alti salari (con conseguente incremento di entrate per gli Stati), rappresentando il 54% dei posti di Il settore del software contribuisce direttamente e in maniera importante alla crescita della competitività economica dell'Europa: con un **fatturato complessivo di oltre 200 miliardi di euro**, il settore è un importante elemento attrattivo per i lavoratori avori nel settore dell'IT.
- Le previsioni prevedono una crescita tra il 6 e l'8% nei prossimi 10 anni, permettendo così al settore di continuare a generare impiego e opportunità di guadagno per tutta la filiera coinvolta.

Il mercato del software -

The Software Alliance

- La crescita di mercato deve essere accompagnata da un maggiore sforzo da parte individuare i migliori strumenti per combattere gli allarmanti tassi di pirateria che colpiscono il settore e individuare le forme di incentivo per lo sviluppo dell'IT come al fine di aziende e i consumatori – delle Istituzioni – in collaborazione con le settore industriale.
- sviluppo di un fiorente mercato dell'e-commerce così essenziale per un Paese come il nostro caratterizzato da PMI che affrontano quotidianamente un mercato globale e più avanzato tecnologicamente - dipendono largamente dalle modalità con cui le BSA è convinta che una sana crescita della Rete, dell'utilizzo innovativo del Cloud e lo aziende e le Istituzioni affronteranno il sempre più drammatico problema degli alti tassi di pirateria dei prodotti tutelati dal Diritto d'Autore.
- Lo sviluppo del mercato del software, garantisce inoltre un valore significativo apportato alle economie di scala locale volte alla costruzione del valore e dei servizi alle imprese.

Mercato Unico Digitale

The Software Alliance La grande sfida per il settore è oggi rappresentata dal Mercato Unico Digitale in Unione Europea: sarà necessario riconoscere garanzie per le imprese che si basano sulla proprietà intellettuale e industriale affinché il MUD riconosca la specificità di questo mercato. Tuttavia il Governo Italiano dovrebbe incalzare la Commissione UE sotto i seguenti profili:

- **Enforcement**: per migliorare l'applicazione civile e penale delle norme a tutela del diritto d'autore a livello comunitario, con procedure più semplici e celeri rispetto al ristoro dei danni, allo scambio informativo e alla rimozione dei contenuti illegali su internet. Occorrerebbe un potenziamento del sistema di *notice and take down;*
- collaborazione con gli Internet Service Provider, nel rispetto delle singole pratiche e Si suggerisce di mettere in atto regole comuni per raggiungere maggiore della privacy

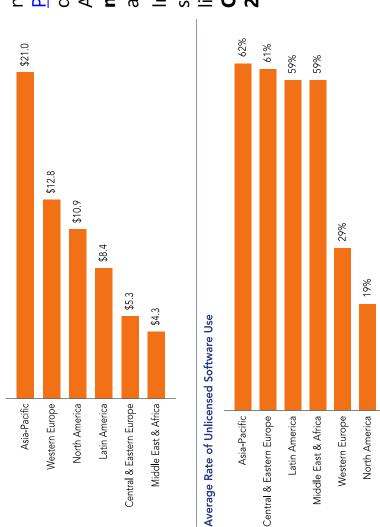
Global Piracy Study

The Software Alliance che tassi di pirateria ci sono nel mondo ?

Commercial Value of Unlicensed Software Use (in Billions)

Il tasso di pirateria sui software nel mondo, citato nel Global Piracy Study 2013 pubblicato dalla BSA (Business Software Alliance), indica in **oltre 63 miliardi di euro** il volume di affari.

In Europa Centrale il 61% dei software installati è senza licenza, mentre nell'**Europa Occidentale il tasso è del**





Il valore della pirateria

The Software Alliance

BSA

- Dal 7% al 9% è la valutazione della quota di vendite di merci contraffatte sull'intero commercio mondiale
- l soli prodotti contraffatti che hanno attraversato qualche frontiera doganale valgono 183 miliardi di €
- Considerando anche i prodotti consumati all'interno della stessa area doganale (UE, NAFTA, ecc) il totale arriva ad oltre 550 miliardi €
- In Italia il giro d'affari stimato è tra i 3,5 e i 7 miliardi di € (Censis Mise)
- Il 5% sugli orologi, il 6% nella farmaceutica, il 10% nei profumi, il 20% nella moda, 25% nell'audiovideo e il 47% nella pirateria software! (BSA Italia 2014)

Europa Occidentale vs. Italia

The Software Alliance

	2013	2011	2009	2007	2013	2011	2009	2007
WESTERN EUROPE								
- Austria	22%	23%	25%	25%	\$173	\$226	\$212	\$157
Belgium	24%	24%	25%	25%	\$237	\$252	\$239	\$223
Cyprus	47%	48%	48%	20%	\$19	\$19	\$16	\$14
Denmark	23%	24%	79%	25%	\$224	\$222	\$203	\$193
Finland	24%	25%	25%	25%	\$208	\$210	\$175	\$160
France	36%	37%	40%	45%	\$2,685	\$2,754	\$2,544	\$2,601
Germany	24%	79%	28%	27%	\$2,158	\$2,265	\$2,023	\$1,937
Greece	%79	%19	28%	28%	\$220	\$343	\$248	\$198
F Iceland	48%	48%	46%	48%	\$12	\$17	\$11	\$33
lreland	33%	34%	35%	34%	\$107	\$144	\$125	\$106
Italy	47%	48%	46%	46%	\$1,747	\$1,945	\$1,733	\$1,779
Luxembourg	20%	20%	21%	21%	\$30	\$33	\$30	\$16
Malta	44%	43%	45%	46%	\$2	\$7	\$7	\$7
Netherlands	72%	27%	28%	28%	\$584	\$644	\$525	\$502
	72%	27%	29%	29%	\$248	\$289	\$195	\$195
Portugal	40%	40%	40%	43%	\$180	\$245	\$221	\$167
Spain	45%	44%	42%	43%	\$1,044	\$1,216	\$1,014	\$903
Sweden	23%	24%	72%	25%	\$397	\$461	\$304	\$324
Switzerland	24%	25%	25%	25%	\$469	\$514	\$344	\$303
United Kingdom	24%	79%	27%	79%	\$2,019	\$1,943	\$1,581	\$1,837
TOTAL WE	76%	32%	34%	33%	\$12,766	\$13,749	\$11,750	\$11,655
TOWN DATE.	/007	/00/	/00/	7000	00000	419 457	654 440	000 573

.<u>r</u> Secondo il Global Piracy Study, pubblicato da BSA, il tasso di pirateria di tutto il software in Italia,

- al 47%, tra i più alti dell'Europa Occidentale,
- con un controvalore commerciale di oltre 1.6 miliardi di euro.

Il report del 2010 ha stimato che una riduzione del 10% del tasso di pirateria sui software genererebbe 500.000 posti di lavoro in più nel mondo.

37%

37%

\$502

\$1,170

\$690

\$1,603

1,962

25%

Sweden

Subtotal

XVII LEGISLATURA — COMM. SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE — SEDUTA DEL 3 MARZO 2016

Impatto Economia Locale e Posti di Lavoro - Europa

The Software Alliance

BSA

		10-pt	10 pts in First	1 First	10 pts Spread Over	ead Over	Rapid-Reduction	duction
		Reduction	2 of 4 yrs (\$M)	s (\$M)	4 yrs (\$M)	:\$M)	Dividend, 2 yrs v 4 yrs	yrs v 4 yrs
	2009 Piracy Rate	New Jobs	Added GDP	Extra Taxes	Added GDP	Extra Taxes	Added GDP	Extra Taxes
Vorth America								
Canada Canada	59%	6,445	\$4,770	\$2,014	\$3,481	\$1,473	37%	37%
Sn .	50%	25,431	\$52,084	\$8,425	\$37,810	\$6,094	38%	38%
Subtotal	21%	31,876	\$56,854	\$10,439	\$41,291	\$7,567	38%	38%
Vestern Europe	90		ı	ı	ı	ı	ı	
Belgium	52%	1,125	\$1,207	\$391	\$879	\$284	37%	38%
France	40%	14,599	\$12,697	\$4,721	\$9,289	\$3,442	37%	37%
Germany	28%	12,136	\$12,471	\$3,352	\$9,080	\$2,427	37%	38%
Italy	49%	7,538	\$7,130	\$2,450	\$5,213	\$1,785	37%	37%
Netherlands	%82	3,815	\$4,456	\$1,095	\$3,260	\$799	37%	37%
Spain	45%	2,244	\$3,994	\$739	\$2,923	\$538	37%	37%

anni genererà:	
. <u> </u>	
anı	
4	
.⊑	
pts	
10	
<u>ö</u>	
ЭC	
luzione d	
npi.	
Una rid	

- Volume di affari 5 Miliardi €,
- 1,7 Miliardi € di maggiori entrate fiscali

XVII LEGISLATURA — COMM. SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE — SEDUTA DEL 3 MARZO 2016



La percezione dell'uso di contenuti pirata



Il dato più allarmante che le ricerche di BSA dimostrano, è l'assenza di **percezione** del reato da parte di chi scarica contenuti tutelati dal diritto d'autore illegalmente:

- **Solo il 14%** degli italiani afferma che "scaricare da internet film, software e file musical coperti dal diritto d'autore sia un reato da perseguire"
- Ben il 22% degli italiani ignora che tale comportamento sia contro la legge;
- considera "**scorretto ma non illegale**" e il **6%** addirittura "un comportamento lecito". Il 39% lo ritiene "un comportamento illecito ma tollerabile", mentre il 16% lo
- il 61% del campione considera la pirateria informatica un comportamento lecito tollerabile o comunque non da perseguire legalmente → tale aspetto è negativo e anche sconfortante.
- Il software si caratterizza per una maggiore attività illecita sul posto di lavoro: a fronte privato e quindi ottenuti con la mediazione delle connessioni domestiche; buona parte di musica e film, probabilmente percepiti come afferenti alla sfera dell'intrattenimento ntervistati ha dichiarato che "nella società/ufficio in cui lavora, si scaricano dalla rete software"

Global Competitiveness Report The World Economic Forum

The Software Alliance

I rischi del paese

proprietà intellettuale 20 Paesi con la più forte tutela della

27 Paesi per indice di crescita della competitività

20 Paesi con la più

debole tutela

Ultimi 37 Paesi della lista in termini di crescita della competitività

Sicurezza Informatica (Cybersecurity)

- In un ambiente informatico con software illegali il rischio di hackeraggio o malware aumentano vertiginosamente;
- PA ricadute per software illegali installati in imprese che gestiscono dati sensibili nella Pubblica Amministrazione o presso Istituti bancari o aziende di sicurezza afferiscono inevitabilmente al rispetto e la tutela della privacy dei pazienti, dei clienti e dei cittadini

The Software Alliance

Malicious + software = Malware

malicious + software = malware





















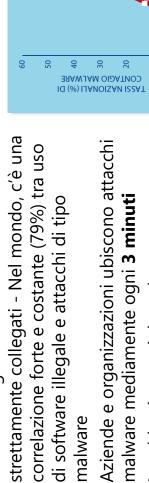








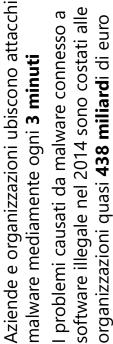


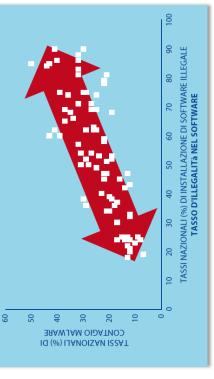


di software illegale e attacchi di tipo

malware

Software illegale & malware sono





Fonte: White Paper "Unlicensed Software and Cybersecurity Threats", promosso da BSA e curato da IDC, gennaio 2015; FireEye Advanced Threat Report, 2H 2012; White Paper "The Link Between Pirated Software and Cybersecurify Breaches", promosso da Microsoft e curato da IDC, marzo 2014



AUTORITÀ PER LE GARANZIE NELLE

COMUNICAZIONI

xvii legislatura — comm. sui fenomeni della contraffazione — seduta del 3 marzo 2016

VITUATIVE AI SENSI DEL DECRETO LEGISLATIVO 9 APRILE 2003, N. REGOLAMENTO IN MATERIA DI TUTELA DEL DIRITTO D'AUTORI SULLE RETI DI COMUNICAZIONE ELETTRONICA E PROCEDURE

<u>_</u>



II regolamento AGCON Alcuni risultati raggiunti



Il 31 marzo 2014 è entrato in vigore il Regolamento di AGCOM per la tutela dei contenuti sul web.

equilibrata per l'introduzione di un sistema Il Regolamento rappresenta la soluzione

di "notice and take-down" che non colpisce l'utente finale e che non viola in maniera alcuna la privacy dell'utenza. L'intervento riguarda anche le piattaforme web pirata con server all'estero: questi siti colpiscono al cuore l'industria innovativa, deprimendo investimenti

- Grazie anche al regolamento, l'Italia nel 2015 è stato il secondo paese in Europa per Dall'adozione del Regolamento l'Italia è fuori dalla Watch list numero di siti bloccati per violazioni del Copyright;
 - dei paesi sotto osservazione per lo stato della proprietà intellettuale. Il Governo statunitense ha nuovamente riconosciuto gli sforzi intrapresi dall'Italia nella lotta al downloading illegale.





XVII LEGISLATURA — COMM. SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE — SEDUTA DEL 3 MARZO 2016

Azioni di Enforcement Penale

The Software Alliance BSA - Consulenza e supporto tecnico alla Guardia di Finanza in ambito software nelle ispezioni che avvengono durante l'anno

Il 12 novembre 2015 la GdF ha condotto, in collaborazione con BSA, 22 ispezioni in 9 L'operazione "UNDERLI©ENSING": le Fiamme Gialle snidano "pirati" del software province italiane per la tutela del software originale. Solo 9 aziende sono risultate perfettamente in regola con le licenze relative ai software installati sui propri computer.

Le rimanenti 13 (in pratica, quasi il 60% dei soggetti controllati) utilizzavano, sui loro computer, programmi scaricati o duplicati in violazione alla vigente legge sul diritto d'autore.

PC sequestrati ed irrogate **sanzioni amministrative pecuniarie per oltre 280 mila euro.** Undici responsabili aziendali denunciati, 144 prodotti software illecitamente utilizzati, 44

Azioni di Enforcement Civile

The Software Alliance Azioni intraprese dall'ufficio legale BSA dietro specifiche segnalazioni

Segnalazioni ricevute: 104 nel 2015

Numero totale di azioni civili: 14

Tasso di positività: 100%

Valore totale del software privo di regolare licenza: circa € 1.100.000

Numero totale degli accordi transattivi: 14

XVII LEGISLATURA — COMM. SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE — SEDUTA DEL 3 MARZO 2016

l suggerimenti BSA

The Software Alliance

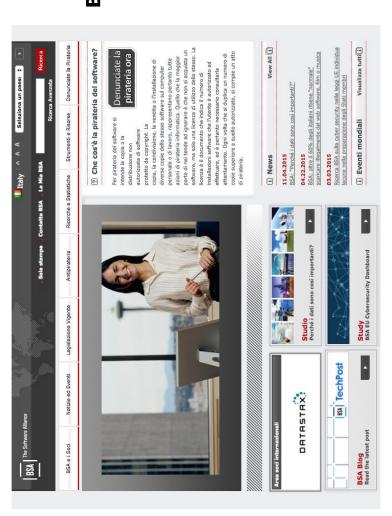
- problemi si propone di promuovere, con il supporto istituzionale, campagne nformative e di sensibilizzazione che coinvolgano anche le scuole, le università e Education/informazione: indicato da tutta la filiera come uno dei principali e imprese, in particolare le StartUp.
- dell'azione penale individuate dal Ministero della Giustizia, visto anche che tale illecito rientra spesso nelle attività della criminalità organizzata; vedi anche area Far rientrare la lotta alla contraffazione e alla pirateria come una delle priorità Cybersecurity e Sicurezza Nazionale. \sim i
- Rafforzare il coordinamento tra i Ministeri coinvolti: Ministero della Giustizia, Comitato Ministeri dello Sviluppo Economico e MiBACT – limitatamente al consultivo permanente per il diritto d'autore ω
- Supportare ed incentivare relative attività di cooperazione con le Forze di polizia. 4
- 5. Il Governo italiano dovrebbe:
- con riferimento al Mercato Unico Digitale, continuare lo sforzo intrapreso in materia di collaborazione con gli intermediari di internet (ISP)
- garantire che le eventuali nuove azioni mantengano in modo equilibrato le regole sul diritto d'autore e, soprattutto, proteggere la corretta applicabilità sull'utilizzo delle licenze software. ر ز

The Software Alliance

xvii legislatura — comm. sui fenomeni della contraffazione — seduta del 3 marzo 2016

Business Software Alliance (BSA)

www.bsa.org/italy





17STC0016590