

**COMMISSIONE PARLAMENTARE DI INCHIESTA
SUI FENOMENI DELLA CONTRAFFAZIONE
E DELLA PIRATERIA IN CAMPO COMMERCIALE**

RESOCONTO STENOGRAFICO

61.

SEDUTA DI MERCOLEDÌ 24 OTTOBRE 2012

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE **GIOVANNI FAVA**

INDICE

	PAG.		PAG.
Sulla pubblicità dei lavori:		Bergamini Deborah (PdL)	6
Fava Giovanni, <i>presidente</i>	3	Lulli Andrea (PD)	10
		Malagò Thalita, <i>segretario generale di AESVI</i> .	3, 6 7, 9
Audizione dell'avvocato Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani) (Svolgimento e conclusione):		Rossi Luciano (PdL)	10
Fava Giovanni, <i>presidente</i>	3, 6, 9, 10	Vico Ludovico (PD)	8, 9
		Comunicazioni del presidente:	
		Fava Giovanni, <i>presidente</i>	10

PAGINA BIANCA

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE
GIOVANNI FAVA

La seduta comincia alle 11,40.

(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.

Audizione dell'avvocato Thalita Malagò, segretario generale di AESVI (Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani).

PRESIDENTE. L'ordine del giorno reca l'audizione dell'avvocato Thalita Malagò, segretario generale di AESVI, l'Associazione degli editori e sviluppatori di videogiochi italiani. L'avvocato Malagò è accompagnato dal dottor Pablo Turini e dalla dottoressa Valentina Cardinali.

L'audizione odierna si inserisce nel ciclo di approfondimenti che la Commissione sta svolgendo in merito al fenomeno della contraffazione nel settore della pirateria audiovisiva e digitale. Prima di dare la parola all'avvocato Malagò, in modo che possa svolgere la sua relazione, ricordo che abbiamo a disposizione circa 15-20 minuti per la sua introduzione, cui seguiranno eventuali domande, integrazioni o osservazioni da parte dei colleghi. Concluderemo i nostri lavori ascoltando

una sua replica. Do, quindi, la parola all'avvocato Thalita Malagò, segretario generale di AESVI.

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. Buongiorno a tutti. In primo luogo, vorrei ringraziare il presidente e tutti voi, onorevoli deputati, per averci dato la possibilità di essere qui oggi. Vi ringrazio anche a nome del nostro presidente, il dottor Andrea Persegati. Per noi questa di oggi è sicuramente un'occasione di confronto molto utile, poiché come industria dei videogiochi siamo particolarmente colpiti dal problema della pirateria. Innanzitutto, descriverò brevemente l'Associazione.

AESVI è l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi in Italia. Attualmente, abbiamo tre categorie di imprese che aderiscono all'Associazione: i produttori di *consoles* (Microsoft, Sony, PlayStation e Nintendo), i grandi editori multinazionali di videogiochi (Activision, Blizzard, Electronic Arts, Ubisoft e altri) e gli sviluppatori italiani di videogiochi.

Da due anni a questa parte, l'Associazione ha aperto le porte ai *developers* di videogiochi italiani, sempre più numerosi in quanto, con le nuove piattaforme *mobile* e *on line*, si sono allargate le barriere di accesso al mercato dei videogiochi. Anche piccoli *teams* di sviluppo, dunque, costituiti da poche persone, possono sviluppare giochi e metterli a disposizione attraverso questi canali di distribuzione digitale.

L'Associazione, a livello europeo, fa capo all'ISFE (Interactive Software Federation of Europe), che ha sede a Bruxelles, mentre a livello nazionale è membro di Confindustria Cultura Italia.

Prima di entrare nel vivo del tema della pirateria, vorrei riferirvi qualche numero

relativo all'industria dei videogiochi in Italia. L'industria dei videogiochi è uno dei settori che, negli ultimi dieci anni, ha conosciuto la più rapida espansione nel settore della tecnologia e dell'intrattenimento.

Oggi, l'Italia è il quarto mercato in Europa, dopo Gran Bretagna, Francia e Germania. Abbiamo un fatturato di circa un miliardo di euro, soltanto per la distribuzione attraverso i canali tradizionali; per quanto riguarda i settori *on line* e *mobile* non ci sono ancora dati ufficiali riconosciuti dall'industria, però, sappiamo che si tratta di segmenti importanti. Questo settore, come dicevo, ha conosciuto una rapida espansione negli ultimi anni, grazie soprattutto all'allargamento della base degli utenti. Un tempo il videogioco era una forma di intrattenimento per una nicchia, oggi, è una forma di intrattenimento per la massa. In Italia, secondo i nostri dati, ad usare, più o meno frequentemente, i videogiochi è il 40 per cento della popolazione (per il 60 per cento uomini e per il 40 per cento donne). L'età media del videogiocatore si attesta, in Italia, intorno ai trent'anni, contro i trentacinque anni circa negli Stati Uniti. Stiamo parlando, quindi, di un settore che si rivolge ad un pubblico molto esteso e molto trasversale per età, per sesso e per qualsiasi altra caratteristica socio-demografica.

Questo allargamento del mercato è stato possibile grazie a una serie di fattori: *in primis*, il fatto che le *consoles* di nuova generazione sono diventate sempre più facili da utilizzare, anche per i meno esperti, grazie ai nuovi *controllers* di gioco e ai nuovi rilevatori di movimento, che permettono un'interazione diretta tra l'utente e la macchina, in un rapporto sempre meno intermediato.

Inoltre, l'allargamento della base dei consumatori è stato possibile grazie allo sviluppo di nuovi contenuti, adatti anche a pubblici diversi da quelli che tradizionalmente sono sempre stati attratti dai videogiochi. Parlo, in particolare, del pubblico femminile ma anche di insospettabili, ad esempio gli anziani, per i quali sono

sviluppati videogiochi molto mirati, «targettizzati» su questo specifico segmento della popolazione.

Il mercato dei videogiochi, come dicevo, ha conosciuto una rapida espansione negli ultimi dieci anni, però, da due anni a questa parte, ha iniziato a soffrire, direi anche in modo abbastanza significativo, in Italia e non solo.

Il *trend* negativo che si sta registrando negli ultimi due anni è sicuramente un segnale della crisi economica, che non può non toccare anche il nostro settore (il videogioco, alla fine, non è un bene primario); nello stesso tempo, è un dato che, a nostro avviso, risente anche dell'impatto della pirateria. Non abbiamo molti dati sulla pirateria, tuttavia uno, secondo me, è particolarmente significativo. Mi riferisco a un dato reso disponibile dall'Entertainment Software Association, l'Associazione corrispondente alla nostra negli Stati Uniti che, annualmente, svolge un monitoraggio sul *trend* della pirateria a livello mondiale. Quello che si rileva, da diversi anni a questa parte, è che l'Italia si colloca in cima alla classifica dei Paesi dove viene rilevato il maggior numero di connessioni *peer to peer* a *files* contenenti videogiochi pirata. Nella classifica, l'Italia è seguita da altri Paesi europei ma, soprattutto, non europei.

A fronte di questa situazione, sappiamo che esistono essenzialmente due tipologie di pirateria che coinvolgono la nostra industria: i cosiddetti «*hosting*» o «*linking site*», siti Internet che offrono contenuti direttamente scaricabili dal sito, oppure un *link* ad altri siti dai quali si possono scaricare dei contenuti; i *tracking site* o «*bitTorrent*», siti che funzionano in modo simile ai *linking sites*, ma danno la possibilità — questa è la principale differenza — di collegarsi con altri utenti che hanno a disposizione materiali illegali da condividere. Il principale esempio di sito *bitTorrent* è stato sicuramente *PirateBay*, un caso — immagino per voi — noto, a cui si rifanno tanti altri siti. Queste sono le due tipologie di pirateria *on line* che affliggono maggiormente la nostra industria.

Vorrei sottolineare che la maggior parte dei siti che rendono disponibili, in diverse modalità, contenuti pirata videoludici sono esteri: non sono siti italiani, né ospitati in Italia, bensì all'estero ma offrono contenuti anche in lingua italiana, indirizzati agli utenti italiani. Pertanto, quello dei siti pirata italiani è per noi un non-problema perché, di fatto, la maggior parte dei contenuti videoludici illegali viene messa a disposizione da siti esteri.

Di fronte a questa situazione, vorremmo dare un messaggio sintetico, ma molto chiaro: secondo noi, la soluzione a questi problemi potrebbe trovare uno strumento importante nell'adozione del famoso regolamento AGCOM, che adesso è stato accantonato con la chiusura del mandato dei vertici precedenti. Noi abbiamo partecipato alla procedura di consultazione degli ultimi due anni, cercando di dare dei contributi, anche tecnici, sulle modalità di risoluzione di questi problemi ma, purtroppo, come sappiamo tutti, questo processo decisionale non ha avuto una conclusione concreta a favore dei titolari dei diritti.

Dal nostro punto di vista, quindi, la soluzione ideale sarebbe quella di adottare, in modo rapido, questo regolamento e dotarlo di alcune caratteristiche che consideriamo fondamentali per renderlo un sistema di protezione efficace e dissuasivo. Oltre a coprire in modo chiaro i contenuti dei videogiochi — questi ultimi, in realtà, non appartengono a una categoria giuridica definita, ma sono a cavallo tra il *software* e l'audiovisivo — si dovrebbe esplicitare che il regolamento copre non soltanto i siti che ospitano direttamente dei contenuti illegali, ma anche i *linking sites*.

Inoltre, si dovrebbero considerare due diverse misure: da un lato, sicuramente, le procedure di *notice and take down*, che immagino siano ampiamente conosciute e dibattute in questa sede; dall'altro, misure di blocco dei siti Internet che, secondo noi, non rappresentano un ostacolo o comunque un limite alla libertà di espressione. Tra l'altro, non c'è industria più sensibile al tema della libertà di espressione del-

l'industria dei videogiochi, che è stata ed è tuttora, fortemente bersagliata in diversi Paesi sul tema della censura.

Pertanto, a nostro avviso vi sono due direzioni da intraprendere: meccanismi di *notice and take down* e meccanismi di blocco dei siti (non soltanto italiani, ma anche esteri). In entrambi i casi, è importante che i tempi nei quali vengono attuati questi rimedi siano in linea con le dinamiche del mercato e della pirateria.

Oggi succede che un videogioco viene immesso sul mercato e nel *day one*, ossia il giorno del lancio, è già disponibile su Internet per lo scaricamento: a volte, è reso disponibile anche prima della data di lancio. Se pensiamo che un videogioco realizza la maggior parte del suo fatturato nella settimana del lancio, potete immaginare quanto sia cruciale avere una tempistica di rimozione dei contenuti o di blocco dei siti in linea con le dinamiche del mercato.

Questo, in estrema sintesi, è il nostro contributo. Vi sarebbero ancora tante cose da dire e tante soluzioni da proporre, oltre a quelle di cui abbiamo detto, ma secondo noi il tema è diventato di tale urgenza per l'industria dei videogiochi e dei contenuti che la prima cosa da fare è adottare questo regolamento e dotarlo di determinate caratteristiche.

Aggiungo e chiudo che il problema della pirateria su Internet non affligge soltanto le multinazionali, come si potrebbe pensare. In realtà, anche gli sviluppatori indipendenti che si affacciano sul mercato digitale — i *developers* non vanno sul mercato fisico, tradizionale, ma direttamente *on line* — risentono, tanto quanto le multinazionali, del problema della pirateria. Oggi, infatti, loro non sono più soltanto degli sviluppatori che per andare sul mercato hanno bisogno di un editore, bensì sviluppatori e, nello stesso tempo, editori di loro stessi. Quando uno sviluppatore pubblica contenuti, per piattaforme *on line* o *mobile*, alla fine, ha un intermediario, che è il fornitore della piattaforma, ma è lui stesso che sviluppa e pubblica il suo videogioco. Questo è un

tema, dunque, che riguarda non soltanto le multinazionali ma, sempre di più, anche gli sviluppatori italiani.

PRESIDENTE. La ringrazio della relazione. Prima di dare la parola ai colleghi che ne faranno richiesta, vorrei parlare con lei di qualche numero. Lei ci dice che il mercato europeo dei videogiochi vale circa 10 miliardi di euro all'anno, che quello italiano vale un miliardo di euro all'anno e che l'Italia è il quarto mercato europeo (naturalmente, parliamo del mercato fisico e del mercato ufficiale, poiché lei ci ha detto di non essere in grado di riferire altri dati).

Noi prendiamo per buoni i dati che ci giungono dagli organismi internazionali, i quali riferiscono che la contraffazione vale ormai almeno quanto il mercato, più o meno. Tra l'altro, il Censis ribadiva questi dati non più tardi di lunedì scorso, nella relazione annuale presentata al Senato. Ciò che mi ha colpito maggiormente riguarda il fatto — nella relazione è scritto in modo ancora più deciso — che, da due anni a questa parte, si registra, per la prima volta, un andamento negativo del mercato, cioè un mercato che deflette, probabilmente in virtù della crisi ma, soprattutto, nel nostro Paese, del crescente fenomeno della pirateria su Internet.

Questo significa che voi avete sostanzialmente già individuato — al di là delle questioni generali — un responsabile di questo calo e che la pirateria sta mettendo a repentaglio un intero settore. Al di là dei numeri del volume d'affari, che dicono tanto o dicono poco (se dietro ci sono le *majors* o, di fatto, si tratta di una semplice attività di commercializzazione, rileva poco), quanti addetti coinvolge il vostro settore?

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. In realtà, non esistono delle stime ufficiali...

PRESIDENTE. Immaginavo.

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. Non esistono stime ufficiali, né

per l'Europa, né per l'Italia, per diverse ragioni. Quella dei videogiochi è un'industria abbastanza frammentata, dove esistono multinazionali ma anche sviluppatori locali, che sono aumentati sempre di più negli ultimi anni. Noi abbiamo una stima — l'abbiamo presentata qualche settimana fa alla Camera dei deputati — delle società italiane che operano nel settore — un'ottantina circa — e quasi tutte sono nate negli ultimi tre anni.

PRESIDENTE. Sono tutti vostri associati?

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. Non sono tutti nostri associati, perché molte di queste aziende sono nate da poco e l'approccio alla vita associativa viene in un secondo momento. Comunque, sono tutte realtà con cui abbiamo dei collegamenti.

Abbiamo, nell'Associazione, le quindici realtà più importanti e consolidate, quelle che esistono sul mercato in Italia da più tempo, però, la maggior parte delle imprese italiane hanno circa tre anni di vita e sono state fondate prevalentemente da giovani. Il 50 per cento delle aziende italiane sono state fondate da giovani sotto i quarant'anni, quindi, stiamo parlando di un settore che vede un livello di coinvolgimento delle giovani generazioni, anche per motivi banalmente anagrafici, legati al mezzo di cui stiamo parlando. Non abbiamo, però, numeri relativi agli addetti in generale del settore.

PRESIDENTE. Do la parola ai colleghi che intendono intervenire per porre quesiti o formulare osservazioni.

DEBORAH BERGAMINI. Innanzitutto, la ringrazio dell'illustrazione. Posto che il vostro ambito riguarda soprattutto le *majors*, mi interesserebbe capire meglio se anche questo settore si possa definire tale per l'esistenza di un *made in Italy*. Lei ha parlato di un'ottantina di aziende: ci sono delle particolarità, in questo ambito, per quello che riguarda il nostro Paese? Inoltre, in relazione alla sua affermazione

secondo la quale l'Italia è in testa alla classifica del *peer to peer* per il materiale relativo ai videogiochi « piratati », le chiedo se questo ha a che fare, secondo la vostra esperienza, con una nostra « propensione ». Sappiamo bene, infatti, che l'Italia è nella *watch list* dei maggiori consumatori di materiale piratato sulla rete. A noi interessa questo fenomeno perché, se dobbiamo contribuire al suo contrasto, vorremmo prima capire a che cosa è dovuto: vi è una sensibilità, una predisposizione, un vuoto di percezione riguardante il significato da attribuire alla violazione di legge in quanto tale in questo ambito?

Naturalmente, registro — è un tema che tra l'altro abbiamo già ampiamente discusso nella Commissione trasporti, di cui faccio parte — il ritardo con cui arriveremo alla conclusione in merito al regolamento per il diritto d'autore. Un ritardo che — credo — stia imbarazzando non solo l'*industry*, ma tutti i soggetti interessati. È vero che c'è stato un avvicendamento alla guida dell'AGCOM, ma è altrettanto vero — non dobbiamo nascondere, soprattutto qui — che, su questo regolamento, ci sono state forti difficoltà nel procedere.

Nella vostra relazione si riporta il fatto per cui, secondo l'AGCOM, manca una norma di diritto primario, quindi, si tratterebbe addirittura di capire se l'AGCOM sia competente — e in quali perimetri — per intervenire in questo ambito. È anche vero, però, che come Parlamento e come Commissione d'inchiesta che si occupa di contraffazione e pirateria *on line*, dobbiamo registrare questo ritardo e il conseguente danno allo sviluppo di un'industria che, stando ai numeri che lei ci ha presentato, se ha un potenziale di sviluppo straordinario, sta invece registrando una battuta d'arresto.

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. Lei ha richiamato tre punti: il *made in Italy*, le ragioni per cui l'Italia è in cima alla classifica in senso negativo e la questione della base legislativa per l'azione dell'AGCOM.

Sul primo punto, la nostra associazione, tradizionalmente, ha rappresentato

le multinazionali e le rappresenta tuttora, però, da due anni a questa parte, abbiamo lanciato un programma appositamente dedicato ai *developers* italiani. Fino a due o tre anni fa, le imprese italiane che svilupparono videogiochi si contavano sulle dita di una mano, quindi, non c'era una sufficiente massa critica per poter parlare di sviluppo di videogiochi in Italia. Negli ultimi 3-5 anni, invece, i videogiochi hanno iniziato ad essere giocabili anche su tipologie di piattaforme diverse da quelle tradizionali; se un tempo il videogioco era essenzialmente per *pc* e *console*, oggi, può essere giocato su *tablet*, *smartphone*, *on line* e chi più ne ha più ne metta.

Queste nuove piattaforme, attraverso le quali è possibile videogiocare, richiedono, per poter sviluppare un videogioco, dei costi di investimento molto più bassi rispetto allo sviluppo di un gioco su *console*. Per questo motivo, in Italia, negli ultimi cinque anni, sono nate tantissime realtà. Abbiamo voluto fare un monitoraggio con l'Università Bocconi per cercare di fare una fotografia della situazione — prima non esisteva — e ne abbiamo rilevate ottanta.

Venendo alle caratteristiche di queste ottanta società, al di là del fatto che hanno un *management* molto giovane e anche molto competente dal punto di vista creativo e tecnologico, si tratta di aziende che operano prevalentemente su piattaforme *mobile* e *on line*, sviluppando prevalentemente *casual games*, quindi, videogiochi indirizzati a un pubblico occasionale; tra questi, cito, ad esempio, i *puzzle games*, i giochi di memoria o, comunque, le tipologie di giochi adatte a tutti, utilizzate, magari, mentre si sta in metropolitana o in autobus, con lo *smartphone*. Insomma, non stiamo parlando di giochi con la tripla A.

Si tratta, altresì, di aziende che hanno un numero di dipendenti abbastanza limitato. Le abbiamo categorizzate per fasce diverse ma, la maggior parte di esse, ha circa cinque dipendenti. Devo dire, tuttavia, che tale dato è abbastanza in linea anche con le industrie di videogiochi nazionali di altri Paesi europei: per lavorare

su piattaforme *mobile* e *on line* non c'è bisogno di avere i *teams* di sviluppo che ci sono per un gioco tripla A su *console*. Il *team* è piccolo, la struttura è flessibile e si riesce ad andare avanti.

Tra le altre caratteristiche che abbiamo rilevato, vi è il fatto che i *managers* di queste società non hanno percorsi formativi e scolastici di carattere universitario ma, spesso, hanno frequentato la scuola media superiore e poi si sono « buttati » sul mercato. Questo è un dato che, secondo noi, deve essere letto in senso non negativo, bensì positivo poiché, solo da pochi anni sono iniziati i corsi specializzati in *videogames*. Fino a qualche anno fa, chi aveva una formazione tecnica, sviluppava videogiochi senza una formazione specifica.

Altra caratteristica è una forte vocazione internazionale. Gli sviluppatori italiani non sviluppano pensando ai consumatori italiani — in Italia non c'è una sufficiente massa critica per consentire loro di stare « a galla » nel mercato — bensì a tutti i Paesi del mondo. Essi nascono, fin dall'inizio, con una vocazione internazionale. Anche loro, purtroppo, vedono che, dall'Italia, i loro giochi vengono scaricati illegalmente. Alcuni sviluppatori ci hanno portato dei dati relativi agli scaricamenti dei loro videogiochi avvenuti in tanti Paesi — ma anche in Italia — illegalmente. Tradizionalmente, l'Italia non è stata un Paese di sviluppatori di videogiochi ma oggi, sempre più, esistono le condizioni per poter pensare a un *made in Italy*. La nostra associazione sta supportando questi soggetti con azioni concrete di diverso tipo, tra cui anche il supporto alle misure che erano state proposte dall'onorevole Palmieri per il sostegno finanziario all'industria videoludica italiana.

Per quanto riguarda le ragioni per cui l'Italia è in testa alla classifica dei Paesi dove viene rilevato il maggior numero di connessioni *peer to peer* a *files* contenenti videogiochi pirata, credo che queste siano diverse. Sicuramente, c'è un tema di percezione del disvalore del comportamento che nel nostro Paese è meno presente rispetto ad altri ma, dall'altro lato, se-

condo noi, molta parte è da attribuire all'assenza di *enforcement*. Una persona « scarica » perché sa che, comunque, può far ciò liberamente e non ci sarà alcuna risposta: non gli succede niente. Credo che la mancanza di *enforcement* sia una chiave di lettura di questo ruolo così importante dell'Italia nella classifica dei Paesi dove si « scarica » di più.

Relativamente all'AGCOM, nel nostro *paper*, ci siamo limitati a rilevare che, purtroppo, il processo decisionale non è giunto a una conclusione perché, secondo le dichiarazioni che avevamo letto sulla stampa, sembrava che i precedenti vertici di AGCOM ritenessero che per adottare il regolamento fosse necessario adottare una norma di legge primaria, che in qualche modo legittimasse o confermasse il ruolo di AGCOM.

A livello associativo non supportiamo questa posizione, ritenendo, invece, come tra l'altro è stato confermato dal parere commissionato al professor Onida da Confindustria Cultura Italia, che AGCOM, in realtà, non abbia bisogno di avere una norma primaria che la legittimi. Tuttavia, questa è la nostra posizione: sappiamo che ne esistono altre diverse.

Di certo, se si dovesse pensare di attendere anche l'approvazione di una norma di legge primaria per legittimare AGCOM ad agire, sicuramente, i tempi si allungerebbero ulteriormente e la gravità e l'urgenza che caratterizzano questa situazione, probabilmente, raggiungerebbero livelli di drammaticità dal punto di vista dell'industria.

LUDOVICO VICO. Grazie per il contributo che ci ha reso. Nel periodo di queste audizioni abbiamo osservato, nel campo degli operatori, a diversi livelli, due tipi di comportamento: la maggioranza cerca di evitare di affrontare il problema (se seguissi un sillogismo direi che lo fa, forse, perché *rea*); un'altra parte, probabilmente quella che rappresenta lei, esprime un appello accorato alla regolamentazione. Come lei comprenderà, noi siamo dalla parte del secondo gruppo. Tuttavia, mi sembra di rilevare che, anche questa ri-

chiesta, che non è solo sua e della sua associazione, è strutturalmente timida e formalizzata in una maniera che sembra voler aggirare il problema. Lei pensa che, in fondo, il problema sia il diritto di autore? A mio avviso, siamo molto oltre la legittima e giusta richiesta del diritto d'autore, della proprietà intellettuale. La tipologia del fenomeno, probabilmente, non ci dà la chiave risolutiva dal punto di vista legislativo, se il suo approdo fosse, appunto, il diritto d'autore. Penso che siamo di fronte a un problema che non è solo italiano ma planetario, che però nessuno ci pone con la legittimità di una proposta e che riguarda la regolamentazione della rete, cioè i diritti di veto e di controllo. Sembra che queste parole siano antitetiche al principio della libertà, semmai — aggiungiamo — al principio della libertà dei comportamenti, come se questi fossero separati dal diritto alla libertà o all'accesso.

Non comprendo questa timidezza, laddove, anche in alcuni Paesi dove si è sperimentato un tentativo diverso, rimane questa condizione per cui sembra che vietare qualcosa al proprio figlio, significhi consumare al primo stadio un veto in una società del permissivismo e del relativismo culturale assoluto.

Detto questo, nelle proposte che voi suggerite, rispetto all'introduzione di un sistema rapido di protezione attraverso il meccanismo di *notice* e il blocco dei siti *web*, come lei sa, non siamo competenti ma abbiamo ottimi collaboratori, quindi, secondo un suggerimento che mi è stato reso per porre a lei la domanda, le pongo una questione: la protezione sul sito *web*, se non tocca i motori di ricerca, non risolve niente. Recentemente, abbiamo auditato rappresentanti di Google i quali, per tradurre in maniera semplicistica la questione, alla fine, ci hanno chiesto che cosa ci entrassero loro, un po' come nel caso dei vigili urbani che smistano il traffico.

Dopodiché, a cosa serve l'intervento su un sito *web* illegale se, un attimo dopo, quel veicolo si rimette in fila a piazza Venezia davanti al vigile? Nonostante quel sito sia stato individuato, un attimo dopo

si ripropone. Chiedo, allora, se è stata interpretata bene l'indicazione che ci è stata resa e se anche da parte vostra esiste questa perplessità, benché l'indicazione stessa sia utile.

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. La sua domanda, se ho ben capito, è se abbiamo qualche perplessità sul fatto che, con le misure che proponiamo, alla fine, si risolva il problema alla base perché, comunque, se si chiude un sito, magari il giorno dopo, questo è nuovamente disponibile. Sicuramente, c'è più di un fondo di verità in quello che lei dice ma, nello stesso tempo, monitoraggi svolti da organizzazioni diverse dalla nostra testimoniano come, quando viene bloccato un sito Internet di un certo peso nell'ambito della condivisione di *files* illegali, subito dopo, vi sia un effetto a catena anche da parte di altri siti, nel senso che alcuni chiudono spontaneamente. Sapendo che c'è un *enforcement*, probabilmente, anche molti gestori di questi siti...

LUDOVICO VICO. Deterrenza, insomma!

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. Sì, vi è un effetto deterrente. Credo che ci siano dei dati disponibili — ad esempio sull'effetto che ha avuto il caso Megaupload — circa l'effetto di un *enforcement* forte e significativo sulla chiusura spontanea o comunque sull'andamento degli altri siti.

PRESIDENTE. Colpirne uno per educarne cento, insomma!

THALITA MALAGÒ, *segretario generale di AESVI*. Il problema, oggi, è che questi casi di *enforcement* sono molto rari rispetto alle dimensioni e al dilagare del fenomeno. Questo è il vero problema! Penso che se di casi come Megaupload ce ne fosse uno alla settimana, probabilmente, il problema della pirateria sarebbe più facile da arginare.

PRESIDENTE. Quindi, siamo sostanzialmente per la linea repressiva. Va bene.

LUCIANO ROSSI. Noi del Popolo della Libertà ci associamo alla condivisione — che il vicepresidente Bergamini ha voluto rappresentare — della relazione, ricca di stimoli e di proposte, ma anche di necessari approfondimenti. Sarà mia e nostra cura distribuirla ai parlamentari del nostro Gruppo. Posso solo aggiungere di avere provato piacere per il fatto che lei ha ricordato l'impegno dell'onorevole Palmieri, che ha lavorato a queste tematiche con la sensibilità che sempre lo contraddistingue. Ringrazio, dunque, l'avvocato Malagò e ribadisco che sarà mia cura far pervenire la relazione a tutti i nostri colleghi.

ANDREA LULLI. Signor presidente, sarebbe opportuno che gentilmente gli auditi ci inviassero il parere del professor Onida perché, personalmente, ho qualche perplessità in mancanza di un quadro legislativo.

PRESIDENTE. In verità, abbiamo il parere di Onida perché, a suo tempo, abbiamo svolto audizioni anche con Confindustria; se non ricordo male, il parere ci è stato fornito in quella occasione. Possiamo, quindi, recuperarlo agevol-

mente. Ringrazio l'avvocato Malagò e i suoi collaboratori e dichiaro conclusa l'audizione.

La seduta, sospesa alle 12,15, è ripresa alle 12,25.

Comunicazioni del presidente.

PRESIDENTE. Comunico che l'Ufficio di presidenza, integrato dai rappresentanti dei gruppi, nella riunione odierna testé conclusa, ha deliberato che una delegazione della Commissione svolga, in data 19 novembre, una missione a Milano, al fine di partecipare agli Stati Generali sulla lotta alla contraffazione organizzati dal CNAC (Consiglio Nazionale Anticontraffazione). Alla missione parteciperanno, oltre al presidente, un rappresentante per gruppo.

La seduta termina alle 12,30.

IL CONSIGLIERE CAPO DEL SERVIZIO RESOCONTI
ESTENSORE DEL PROCESSO VERBALE

DOTT. VALENTINO FRANCONI

*Licenziato per la stampa
il 20 dicembre 2012.*

STABILIMENTI TIPOGRAFICI CARLO COLOMBO

PAGINA BIANCA

€ 1,00



16STC0021610