



***Costruire un'economia
digitale: l'importanza di
salvaguardare i livelli
occupazionali nelle industrie
creative dell'UE***

TERA Consultants
32, rue des Jeûneurs
75002 PARIS
Tél. + 33 (0) 1 55 04 87 10
Fax. +33 (0) 1 53 40 85 15

S.A.S. au capital de 200 000 €
RCS Paris B 394 948 731

3 marzo 2010

SOMMARIO

Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE.....	4
Sintesi dello studio	4
Riconoscimenti	12
Introduzione.....	13
Capitolo 1. Il contributo delle industrie creative all'economia europea	15
1.1. Definire le "industrie creative"	15
1.2. Il contributo economico delle industrie creative al livello UE e nazionale	20
1.3. Conclusioni	21
Capitolo 2. L'impatto della pirateria sulle industrie creative europee più colpite	22
2.1 Metodologia	22
2.2. L'impatto della pirateria sull'industria audiovisiva	26
2.2.1. Francia	29
2.2.2. Germania	30
2.2.3. Italia	32
2.2.4. Spagna.....	34
2.2.5. Gran Bretagna	36
2.2.6. Dai mancati ricavi alle perdite di posti di lavoro nel settore audiovisivo	38
2.3. La pirateria dei prodotti software.....	39
2.4 L'impatto della pirateria sui ricavi e sui livelli occupazionali delle industrie creative in Europa	42
Capitolo 3: L'impatto economico della pirateria in Europa entro il 2015	43
3.1. I fattori portanti della futura pirateria in Europa	43
3.1.1 L'uso crescente da parte dei consumatori delle tecnologie di comunicazione digitale.....	43
3.1.2. La diversificazione delle tecniche di pirateria.....	46
3.1.3 La digitalizzazione massiccia e la disponibilità online dei prodotti creativi	48

3.2. Valutare l'impatto della pirateria digitale sulle industrie creative europee nel 2015.....	51
Conclusioni.....	55
Appendici.....	56
Appendice 1: ipotesi di violazione di copyright per le casistiche nazionali....	56
Francia	56
Germania	58
Italia	60
Spagna	62
Gran Bretagna	65
Appendice 2: il tasso di sostituzione per la musica.....	67
Appendice 3: ipotesi specifiche per i DVD	69
Appendice 4: ipotesi specifiche per le serie TV	71
Appendice 5: Ricavi per addetto nelle industrie audiovisive	72
Appendice 6: Ricavi per addetto nell'industria del software.....	74
Appendice 7: Problematiche cross-border.....	75
Tabelle & Figure	77
Elenco delle tabelle	77
Elenco delle figure	79
Bibliografia	80

Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE

Sintesi dello studio

Obiettivi dello studio

La produzione e distribuzione di opere delle industrie creative, come film, musica, programmi televisivi e software, ha un impatto positivo ormai riconosciuto sulla crescita economica e sulla creazione di posti di lavoro. Sfortunatamente, nell'ultimo decennio, la pirateria digitale (violazione del copyright sui media digitali) ha minacciato in misura crescente il rendimento economico delle industrie responsabili della creazione di tali opere .

Per questo, arginare la crescita del fenomeno della pirateria digitale dovrebbe essere una delle priorità delle autorità legislative dell'Unione Europea e di altri governi. Per assumere decisioni ben informate in questo settore, le autorità legislative dovrebbero però poter disporre di informazioni adeguate per comprendere l'ampiezza del contributo offerto da queste industrie all'economia europea e le perdite provocate dalla pirateria digitale.

Altri studi hanno già tentato di definire la portata del settore creativo e di misurare il suo contributo all'economia dell'Unione Europea. *Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE*, è il primo studio a misurare sia il contributo fornito all'economia dell'Unione dalle industrie creative, sia le perdite dovute alla pirateria, e in primo luogo alla pirateria digitale. Lo studio differisce inoltre da altre ricerche precedenti per un utilizzo più preciso e completo della definizione di industrie creative europee, che allarga la definizione di industrie creative primarie adottata dall'UE e prende in considerazione il contributo all'economia delle industrie creative secondarie. Queste ultime sono i fornitori e i clienti delle industrie creative primarie e la loro forza economica dipende fortemente da queste ultime. Lo studio si concentra innanzitutto sugli effetti della pirateria digitale, che racchiude varie forme di pirateria online, fra cui il file-sharing tramite reti peer-to-peer (P2P). La pirateria digitale è in rapida crescita ed è responsabile della maggior parte delle perdite economiche subite dalle industrie creative.

Risultati dello studio

Lo studio intende rispondere a tre domande: 1) Qual è il contributo delle industrie creative all'economia europea, in termini di PIL e posti di lavoro? 2) Quali sono le conseguenze della pirateria sulle vendite e sui livelli occupazionali nel commercio? 3) A quanto ammonterebbero queste perdite entro il 2015, in caso di mancato adeguamento delle attuali politiche UE?

L'analisi è giunta alle conclusioni seguenti:

- Nel 2008, le industrie creative dell'Unione Europea, considerate in base ad una definizione più precisa e completa, hanno offerto un contributo pari al 6,9%, o a circa 860 Mld€, al totale del PIL europeo, con una quota del 6,5% dell'occupazione totale dell'UE, pari a circa 14 milioni di addetti.
- Nel 2008, a causa della pirateria (e principalmente della pirateria digitale) le industrie creative dell'Unione Europea che hanno maggiormente subito l'impatto delle attività illecite (copia di film, serie TV, musica registrata e software) hanno registrato mancati ricavi pari a 10 Mld€, con la sparizione di oltre 185.000 posti di lavoro.
- Sulla base delle attuali proiezioni e in assenza di adeguamenti significativi della politica del settore, le industrie creative dell'Unione Europea potrebbero subire entro il 2015 mancati ricavi pari a 240 Mld€, con la sparizione di 1,2 milioni di posti di lavoro.

Metodologia

Il presente studio, condotto da TERA Consultants, utilizza e sviluppa i risultati di un'ampia gamma di studi e sondaggi precedenti. Per misurare il contributo offerto all'economia UE dalle industrie creative, lo studio prende in considerazione le ricerche e le statistiche elaborate o promosse dagli stati membri dell'UE, dalla Commissione Europea e dalla World Intellectual Property Organisation (WIPO).

Per valutare l'impatto della pirateria sulle industrie creative più a rischio (musica registrata, film, serie TV e software), lo studio analizza ed integra i risultati di sondaggi nazionali e settoriali condotti nei cinque principali mercati europei (Gran Bretagna, Francia, Germania, Italia e Spagna). Nel riunire le informazioni per questo studio, gli autori hanno fatto ampio ricorso ai dati relativi alla pirateria digitale. Nel caso dei mercati in cui la transizione all'intrattenimento digitale è

meno avanzata, i dati riflettono anche la residua pirateria fisica. Questo studio non quantifica le perdite dirette subite da tutte le industrie creative. Per esempio, le perdite stimate in queste pagine non includono la totalità dei mancati ricavi causati dalla pirateria subita dalle emittenti TV che trasmettono programmi sportivi e dalle attività correlate allo sport in tutta la UE.

Per valutare gli effetti futuri della pirateria digitale in Europa, lo studio analizza le previsioni del settore sulla penetrazione della connessione a banda larga e le proiezioni di Cisco System sul traffico Internet in Europa. Queste previsioni vengono combinate con le stime elaborate da TERA sugli attuali effetti della pirateria.

Capitolo 1: Il contributo delle industrie creative all'economia europea

Il contributo all'economia delle industrie creative viene misurato in termini di valore aggiunto al Prodotto Interno Lordo (PIL) e di numero di addetti.

A differenza delle ricerche precedentemente condotte in questo campo, il presente studio combina ed amplia la definizione comprensiva "industrie creative primarie", aggiungendovi inoltre le "industrie creative secondarie" in modo da formare un quadro più completo delle industrie creative in Europa:

- Le industrie creative primarie sono state identificate in studi precedenti preparati per conto della Commissione Europea. Tali industrie producono e distribuiscono prodotti creativi, come film, programmi televisivi, contenuti musicali, prodotti editoriali e pubblicità. In questo studio si è deciso di utilizzare una definizione più comprensiva che includesse settori importanti come la produzione di software e la distribuzione di contenuti online.
- Le industrie creative secondarie forniscono ai consumatori prodotti e servizi creativi e realizzano prodotti che sono consumati in interdipendenza con i contenuti creativi. Queste industrie includono attività come la produzione e la vendita di hardware (TV, apparecchi per la riproduzione di musica, ecc.) e industrie non dedicate come il trasporto.

Come mostrato nelle Tabelle 1 e 2, si ritiene che le industrie creative primarie attive nei 27 paesi dell'Unione Europea abbiano generato nel 2008 quasi 560 Mld€ in valore aggiunto al PIL. Questo contributo è pari a circa il 4,5% del PIL totale europeo dello stesso anno. Il valore aggiunto del totale delle industrie creative (industrie creative primarie più industrie creative secondarie),

anch'esso evidenziato nelle Tabelle 1 e 2, è stato di circa 860 Mld€ nel 2008, per una quota stimata del PIL pari al 6,9%.

Le industrie creative rappresentano anche un numero significativo di posti di lavoro in tutta Europa. Come mostrato nella Tabella 1, le industrie creative primarie dei 27 paesi dell'UE rappresentavano nel 2008 circa 8,5 milioni di posti di lavoro, pari al 3,8% della forza lavoro totale in Europa. Il numero di addetti delle industrie creative prese nel loro complesso (industrie creative primarie più industrie creative secondarie) è di circa 14 milioni, pari ad una quota del 6,5% della forza lavoro totale dell'UE.

Tabella 1: Peso economico delle industrie creative nei 27 stati UE (2008)

Creative Industries	VALUE ADDED		EMPLOYMENT		
	VA 2008 (billion €)	% of EU VA	Jobs (million)	% of EU employment	
Core	558	4.5%	8.5	3.8%	
Non Core	Interdependent	213	1.7%	4.2	1.9%
	Non dedicated support	90	0.7%	1.7	0.8%
TOTAL creative industries	862	6.9%	14.4	6.5%	

Fonte: analisi TERA Consultants

Tabella 2: Peso economico delle industrie creative nei principali mercati europei (2008)

	Value Added (billion €)		Employment (million)	
	Core	Total	Core	Total
Total EU 27	558	862	8.5	14.4
<i>UK</i>	113	175	1.6	2.7
<i>France</i>	95	142	1.0	1.6
<i>Germany</i>	105	162	1.6	2.7
<i>Italy</i>	60	93	0.8	1.4
<i>Spain</i>	40	62	0.7	1.2

Fonte: analisi TERA Consultants. Nota: il totale comprende le industrie creative primarie e secondarie

Capitolo 2: L'impatto della pirateria sulle industrie creative europee più colpite

Uno degli obiettivi principali di questo studio è di valutare le conseguenze economiche della pirateria, e soprattutto della pirateria digitale, sulle industrie creative. Questo studio concentra la sua attenzione sui mancati ricavi e sulla sparizione di posti di lavoro subiti dalle industrie creative più influenzate dalla pirateria, in particolare quelle che producono e distribuiscono film, serie TV, musica registrata e software. Lo studio misura anche le perdite in termini di vendite e posti di lavoro nei cinque principali mercati europei (Gran Bretagna, Francia, Germania, Italia e Spagna), che rappresentano collettivamente il 75% circa del PIL europeo. Nel riunire i dati di questo studio, gli autori hanno fatto ampio ricorso ai dati relativi alla pirateria digitale. Nel caso dei mercati in cui la transizione all'intrattenimento digitale è meno avanzata, i dati riflettono la residua pirateria fisica.

La Tabella 3 mostra che nel 2008, a causa della pirateria, le industrie creative selezionate hanno subito perdite per circa 10 Mld€, con la sparizione di 185.000 posti di lavoro.

Tabella 3: Perdite causate dalla pirateria alle industrie creative in Europa (2008)¹

	Retail losses (billion €)	Job losses
Total EU 27	9.9	186 400
<i>UK</i>	<i>1.4</i>	<i>39 000</i>
<i>France</i>	<i>1.7</i>	<i>31 400</i>
<i>Germany</i>	<i>1.2</i>	<i>34 000</i>
<i>Italy</i>	<i>1.4</i>	<i>22 400</i>
<i>Spain</i>	<i>1.7</i>	<i>13 200</i>

Fonte: analisi TERA Consultants

Capitolo 3: L'impatto economico della pirateria in Europa entro il 2015

Nei prossimi anni, la crescente penetrazione delle connessioni a banda larga e il progressivo passaggio al digitale dei prodotti dell'industria creativa subiranno un'accelerazione, mentre la pirateria fisica rappresenterà una quota sempre più

¹ Le perdite si riferiscono alla industrie della musica registrata, del cinema, della TV e del software. Per l'industria televisiva, la stima si limita alle serie TV.

ridotta del fenomeno. Senza un intervento costante ed efficace, queste tendenze faciliteranno la continua espansione della pirateria digitale in Europa. Questo studio delinea due scenari sui possibili costi causati, fra oggi e il 2015, dal fenomeno della pirateria, basandosi in entrambi i casi sulle previsioni sul traffico Internet di Cisco System e ipotizzando che non venga presa alcuna misura per arginare la pirateria.

Nello Scenario 1, si ipotizza che l'attività di pirateria digitale crescerà proporzionalmente al traffico di condivisione dei file (file-sharing), offrendo così uno scenario e una stima riduttiva delle perdite. Dal 2008 al 2015, si prevede che il traffico di condivisione dei file in Europa cresca ad un tasso annuale di oltre il 18%. Se le perdite derivanti dalla pirateria digitale dovessero crescere a questo ritmo, il settore registrerebbe nel 2015 mancati ricavi sulla vendita di musica registrata, film, serie TV e software per circa 32 Mld€ (Tabella 4). In assenza di cambiamenti significativi nelle politiche governative, e considerata la crescita delle perdite legate alla pirateria su base annua, non si prevede che i posti di lavoro perduti in un anno possano essere ricreati, con una conseguente scomparsa incrementale di posti di lavoro nel settore. Di conseguenza la perdita di posti di lavoro nella UE sarà di circa 610.000 unità entro il 2015, rispetto a un po' più di 185.000 nel 2008.

Tabella 4: Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 – Scenario tendenziale “file sharing”

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Retail losses (billion €)	10	12	15	19	22	26	30	32
Cumulative job losses	186 600	227 500	276 900	351 500	422 400	491 800	555 700	611 300

Fonte: analisi TERA Consultants

Nello Scenario 2, si ipotizza che la crescita della pirateria digitale segua invece i trend di traffico globale IP “consumer” in Europa (ad es., comunicazioni effettuate via Protocollo Internet). Questo scenario tiene conto sia dell'attività di streaming online, sia del file-sharing, offrendo così un'idea dell'impatto massimo della pirateria digitale.

Dal 2008 al 2015, si prevede che il traffico IP “consumer” cresca ad un tasso superiore al 24%. Se la crescita della pirateria digitale in Europa dovesse allinearsi su questo dato, il settore registrerebbe nel 2015 mancati ricavi sulla vendita di musica registrata, film, serie TV e software per circa 56 Mld€, rispetto ai circa 10 Mld€ del 2008. In assenza di cambiamenti significativi nelle politiche

governative, e considerata la crescita delle perdite legate alla pirateria su base annua, non si prevede che i posti di lavoro perduti in un anno possano essere ricreati, con una conseguente scomparsa incrementale di posti di lavoro nel settore. Di conseguenza la perdita di posti di lavoro nella UE sarebbe di circa 1.200.000 di unità entro il 2015, rispetto a un po' più di 185.000 nel 2008 (Tabella 5).

Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE

Tabella 5: Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 – Scenario tendenziale “traffico globale IT consumer”

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Retail losses (billion €)	10	13	17	24	32	40	48	56
Cumulative job losses	186 600	253 800	345 000	490 200	655 100	834 800	1 027 000	1 216 800

Fonte: analisi TERA Consultants

Riconoscimenti

TERA Consultants è uno studio di consulenza indipendente che offre servizi nel campo dell'ICT e abbina le competenze di economisti e tecnici. Patrice Geoffron, Professore di Economia presso l'Università di Paris-Dauphine ha diretto lo studio. Anche Aymeric de Crémiers e Carole Hieronimus hanno prestato la loro collaborazione.

Gli autori sono grati a Stephen E. Siwek (Economist Incorporated) per il suo sostegno e vorrebbero ringraziare in particolare Philippe Hardouin (PH&Co) per i suoi commenti e contributi.

Introduzione

Gli ultimi decenni sono stati caratterizzati in Europa dall'emergere di grandi industrie che offrono ai loro clienti una gamma di prodotti e servizi basati sulla creatività e l'innovazione. Queste industrie, che operano nei più diversi settori - produzione e distribuzione di film, musica, libri, programmi televisivi, software e videogiochi - hanno offerto un significativo contributo allo sviluppo economico e alla crescita dell'occupazione in tutto il continente. Lo studio *Costruire un'economia digitale: l'importanza di salvaguardare i livelli occupazionali nelle industrie creative dell'UE* è stato condotto al fine di misurare le dimensioni del contributo delle industrie creative, sia in termini di PIL che di livelli occupazionali, all'economia europea.

La crescita dell'accesso internet a banda larga in Europa ha offerto ai consumatori nuovi e preziose possibilità per comunicare, scambiare informazioni e fare acquisti. Per le industrie creative, il broadband rappresenta inoltre una straordinaria opportunità per sviluppare nuovi prodotti e mercati, contribuendo ancora di più alla crescita economica e allo sviluppo dell'occupazione.

Sfortunatamente, la tecnologia digitale può anche essere un mezzo per facilitare il furto di proprietà intellettuale (ossia la pirateria digitale) su larga scala. Questo studio dimostra infatti come le industrie creative europee abbiano subito a causa della pirateria, e soprattutto di quella digitale, mancati ricavi per decine di miliardi di euro.

Le industrie creative si sono concentrate sullo sviluppo di nuovi modelli di business per la scena digitale, come piattaforme musicali on-line e video on demand, ma queste innovazioni non si sono rivelate sufficienti ad arrestare il calo dei ricavi derivante dall'accesso non autorizzato a contenuti on-line. Inoltre, queste innovazioni e i nuovi modelli di business per l'era del digitale si fanno strada con difficoltà in un mondo in cui i prodotti digitali sono immediatamente fruibili gratuitamente, senza licenze, per coloro che vogliono accedervi illegalmente.

Per garantire il suo equilibrio economico, l'Europa deve difendere la capacità di sopravvivenza delle sue industrie creative e favorire la nascita di un ambiente propizio all'innovazione e alla crescita continua. Questo studio è un tentativo di contribuire a questo sforzo, offrendo un'analisi dell'incidenza delle industrie creative sull'economia e della portata delle perdite attuali e potenziali derivanti dalla pirateria.

- Il capitolo 1 calcola il contributo economico di queste industrie al PIL e ai livelli occupazionali europei.
- Il capitolo 2 valuta le perdite subite dall'Europa in termini di ricavi e posti di lavoro a causa della pirateria, in primo luogo della pirateria digitale, sia nell'industria audio ed audiovisiva (musica registrata, cinema, serie TV) che in quella dei software. Le stime sono estese a cinque mercati europei: Gran Bretagna, Germania, Francia, Italia e Spagna.
- Il capitolo 3 quantifica i danni provocati della pirateria entro il 2015, qualora gli attuali trend venissero confermati.

Capitolo 1. Il contributo delle industrie creative all'economia europea

Questo capitolo fornisce una definizione delle “industrie creative” europee e calcola il loro contributo all'economia del continente.

In primo luogo, ai fini di questo studio, procederemo ad una definizione delle industrie creative. Per questo identificheremo le industrie la cui attività è basata completamente o in misura predominante sul copyright (le industrie creative “primarie”) e le industrie che dipendono in misura minore dai materiali protetti da copyright (industrie creative “secondarie”). Poi quantificheremo il contributo da esse offerto all'economia, sia in maniera aggregata, al livello dell'Unione Europea, che individualmente per cinque paesi europei.

1.1. Definire le “industrie creative”

Negli ultimi anni, in Europa, sono stati utilizzati due diversi modelli per definire le “industrie creative”. Il primo modello è stato elaborato da KEA² nel 2006 per uno studio realizzato per la Commissione Europea, mentre l'altro è stato sviluppato dalla World Intellectual Property Organisation (WIPO).

Il modello KEA

Lo studio KEA intendeva misurare l'impatto socioeconomico diretto ed indiretto del settore culturale in Europa. KEA ha definito e categorizzato il settore nel modo seguente:

- Settori industriali che realizzano prodotti culturali destinati alla riproduzione di massa, alla diffusione di massa e all'esportazione. Queste “industrie culturali” si occupano di film e video, videogiochi, programmi radio e TV, musica, libri e stampa periodica.
- Settori non industriali che producono merci e servizi culturali fruibili in luoghi fisici (ad es. concerti, fiere e mostre d'arte). Si tratta di “attività

² “KEA European Affairs” è una società specializzata con sede a Bruxelles che fornisce servizi di consulenza, supporto e ricerca nel campo delle industrie creative e dei settori della cultura, dell'intrattenimento, dei media e dello sport.

artistiche primarie” che producono “opere potenzialmente coperte da copyright”; vale a dire che queste opere implicano un'intensa attività creativa che potrebbe renderle idonee al copyright, e sono perciò soggette alla pirateria, anche se non sono sistematicamente coperte da copyright, com'è il caso di molte opere artigianali, alcune produzioni nel campo delle arti della scena e le arti visive, ecc.

- Altri settori, come il design, l'architettura e la pubblicità, le cui realizzazioni sono basate sul copyright, ma possono includere anche altre proprietà intellettuali (per es. i marchi).

Il modello WIPO

La definizione di industrie creative elaborata dal WIPO è molto più ampia di quella di KEA. Il WIPO distingue infatti fra le “industrie primarie basate sul copyright” che producono proprietà intellettuale correlata a prodotti creativi e le “industrie secondarie basate sul copyright” necessarie a veicolare queste merci presso il consumatore.

A differenza di KEA, il WIPO include fra le industrie primarie basate sul copyright anche le attività di produzione di software, database ed edizione, riconoscendo questi settori come attori di rilievo dell'economia creativa.

Per quanto riguarda le “industrie secondarie”, il WIPO include nel suo approccio due categorie settoriali:

- Le “industrie interdipendenti” che includono attività impegnate nella produzione, manifattura e vendita di attrezzature che hanno la funzione di facilitare la creazione, la produzione o l'utilizzo di opere e di altre creazioni protette. Ad esempio, la produzione, il commercio all'ingrosso e la vendita al dettaglio di televisori, radio, lettori CD, lettori DVD, console per giochi elettronici, computer, strumenti musicali, supporti vergini di registrazione, carta, fotocopiatrici e apparecchi fotografici e cinematografici.
- Le “industrie di supporto non dedicate” includono le attività destinate a facilitare la trasmissione radio-TV, la comunicazione, la distribuzione o la vendita di opere dell'ingegno. Queste attività comprendono una parte del comparto del commercio all'ingrosso o al dettaglio, le aziende di trasporti, la telefonia e Internet.

Tabella 6: Gli approcci KEA e WIPO

		WIPO's approach	KEA's approach
CORE COPYRIGHT INDUSTRIES	Music, Theatrical Film and Video Radio and Television Software and Databases Design Architecture Photography Advertising Visual and Graphic Arts Performing arts Heritage	Included	Included, except: - Software and database services - Printing services - Reproduction of recorded media - Other publishing (cards, directories, etc.)
INTERDEPENDENT COPYRIGHT INDUSTRIES (manufacture, wholesale and retail)	TV sets, radio sets, VCR, CD, Cassettes, and other equipment Computers and Equipment Musical Instruments Photographic and cinematographic instruments Photocopiers Blank Recording Material Paper	Included	NOT Included
NON DEDICATED SUPPORT INDUSTRIES	General wholesale and retailing (Wholesale and retail trade except motor vehicles and motorcycles; repair of personal and household goods)	Included	NOT Included
	General transportation (railways, land, water and air transport, storage and warehousing, National post activities)	Included	NOT Included
	Telephony and Internet (Telecommunications, database activities and on-line distribution of electronic content)	Included	NOT Included

Fonte: analisi TERA basate sulle linee guida del WIPO e sullo studio KEA (2006).

La metodologia TERA

Il presente studio utilizza i risultati del KEA come base per definire le industrie creative primarie, aggiungendovi però settori pertinenti non presi in considerazione dallo studio KEA, soprattutto le attività nel campo dei software, dei database e dell'edizione, che vengono considerati invece come protagonisti di rilievo dell'economia creativa. Questa è quindi la definizione di industrie creative primarie che verrà utilizzata in questo studio.

Inoltre, per determinare le industrie creative "secondarie", abbiamo selezionato alcuni settori pertinenti indicati dal WIPO, e in particolare i settori impegnati in attività "interdipendenti" e "non dedicate".

Non abbiamo tentato di stimare il contributo delle “industrie parzialmente basate sul copyright” all’economia degli stati membri dell’UE. Se avessimo incluso questo tipo di contributo, l’impatto delle industrie creative sull’economia sarebbe stato superiore alle cifre globali presentate in questa sede, che rappresentano quindi stime prudenziali.

Abbiamo calcolato il peso delle industrie “secondarie” sulla base dei dati Eurostat³, assegnando alle attività creative una proporzione di alcuni ampi settori inclusi nelle “industrie di supporto non dedicate” (ad esempio, trasporti, telecom, poste). Questa assegnazione è stata implementata applicando un “fattore copyright”.

Il fattore copyright è stato calcolato sulla somma del valore aggiunto al PIL da tutte le altre industrie basate sul diritto d’autore (primarie e interdipendenti), meno i settori del trasporto, del commercio e delle telecomunicazioni (ossia le industrie non dedicate). Questa ponderazione è basata sull’assunto che il contributo proporzionale delle industrie basate sul copyright al totale del valore aggiunto dell’industria della distribuzione (settori del trasporto e del commercio) sia identico al contributo percentuale delle industrie basate sul diritto d’autore al totale delle industrie non distributive.

La nostra metodologia per definire le industrie creative, che attinge alle studio KEA e alle definizioni del WIPO, produce una valutazione più precisa della reale portata delle industrie creative in Europa in quanto, per la prima volta, prende in considerazione insieme i settori primari e secondari per stimare il peso economico dell’intero ecosistema creativo.

Tabella 7: Definizione del settore delle industrie creative “primarie”⁴

Economic activity	Description	NACE
Press and Literature	Other publishing	DE2215
	Printing and service activities related to printing	DE222
Music, Video, Software	Reproduction of recorded media	DE223
Database	Computer and related activities (software consultancy and supply, data processing, and database activities and on-line distribution of electronic conten)	K72

Fonte: analisi TERA basate sulle linee guida del WIPO e sullo studio KEA (2006).

³ <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/portal/page/portal/eurostat/home/>

⁴ La “Statistical Classification of Economic Activities in the European Community”, indicata di solito come NACE, è un sistema di classificazione standard dell’industria europea.

Tabella 8: Settori inclusi nelle industrie creative "secondarie"

INTERDEPENDENT industries		
Economic activity	Description	NACE
TV, radio, CD, DVD players	Manufacture of television and radio receivers, sound or video recording or reproducing apparatus, and associated goods	DL323
	Retail sale of electrical household appliances and radio and television	G5245
	Renting of personal and household goods n.e.c.	K714
Computers and equipment	Manufacture of office, accounting and computing machinery	DL300
	Wholesale of computers, computer peripheral equipment and software	G5184
	Wholesale of other machinery, equipment and supplies	G5185
	Renting of office machinery and equipment (including computers)	K7133
Musical instruments	Manufacture of musical instruments	DN363
Photographic and Cinematographic Instruments	Manufacture of optical instruments and photographic equipment	DL334
Blank Recording Material	Manufacture of other chemical products n.e.c.	DG2466
	Wholesale of electronic and telecommunications parts and equipment	G5186
Paper	Manufacture of pulp, paper and paperboard	DE211
	Wholesale of other intermediate products, waste and scrap	G515
Other	Wholesale of other household goods	G5143
	Other retail sale in specialized stores	G5248
NON DEDICATED SUPPORT industries		
Economic activity	Description	NACE
General wholesale and retailing	Wholesale on a fee or contract basis	G511
	Wholesale of household goods	G514
	Wholesale of machinery, equipment and supplies	G518
	Other wholesale	G519
	Non-specialized retail trade in stores	G521
	Other retail trade of new goods in specialized stores	G524
	Retail trade not in stores	G526
General transportation	Transport via railways	I601
	Other land transport	I602
	Water transport	I61
	Air transport	I62
	Cargo handling	I6311
	Storage and warehousing	I6312
	Other supporting transport activities	I632
	Activities of travel agencies and tour operators; tourist assistance activities n.e.c.	I633
	Activities of other transport agencies	I634
Post and courier activities	I641	
Telephony and Internet	Telecommunication (excluding distribution of TV/radio programmes)	I642

Fonte: analisi TERA basate sulle linee guida del WIPO e sullo studio KEA (2006).

1.2. Il contributo economico delle industrie creative al livello UE e nazionale

In questo capitolo misuriamo il contributo offerto nel 2008 dalle industrie creative all'economia, sia in termini di valore aggiunto al Prodotto Interno Lordo (PIL) che di livelli occupazionali. Sulla base della nostra definizione di industrie creative primarie, possiamo affermare che:

- L'intero ecosistema creativo europeo (industrie "primarie" e "secondarie") genera un valore aggiunto pari a circa 860 Mld€ e rappresenta circa 14 milioni di posti di lavoro (dati 2008), pari al 6,9% del PIL e al 6,5% dei posti di lavoro del continente.
- Le industrie creative primarie hanno generato un valore aggiunto di quasi 560 Mld€ e rappresentano circa 8,5 milioni di posti di lavoro (dati 2008), rispettivamente pari a 4,5% del PIL europeo e al 3,8% dei posti di lavoro del continente.
- Le industrie creative secondarie hanno generato valore aggiunto per oltre 300 Mld€ e rappresentano circa 6 milioni di posti di lavoro (dati 2008), rispettivamente pari al 2,4% del PIL europeo e al 2,7% dei posti di lavoro del continente (le "industrie interdipendenti dal diritto d'autore" ammontano all'1,7% del PIL UE e rappresentano l'1,9% della occupazione europea; le "industrie di supporto non dedicate" ammontano allo 0,7% del PIL UE e rappresentano lo 0,8% della occupazione europea).

Tabella 9: Il peso economico delle industrie creative nell'UE-27 (2008)

Creative Industries	VALUE ADDED		EMPLOYMENT		
	VA 2008 (billion €)	% of EU VA	Jobs (million)	% of EU employment	
Core	558	4.5%	8.5	3.8%	
Non Core	Interdependent	213	1.7%	4.2	1.9%
	Non dedicated support	90	0.7%	1.7	0.8%
TOTAL creative industries	862	6.9%	14.4	6.5%	

Fonte: analisi TERA Consultants

Secondo le nostre stime, il contributo economico delle industrie creative al livello nazionale, nei cinque principali paesi europei (GB, Francia, Germania, Italia e Spagna), rappresenta i tre quarti del contributo del settore al PIL europeo. Le industrie creative primarie possono essere valutate con la stessa metodologia utilizzata al livello europeo.

Per quanto riguarda le industrie creative secondarie, c'è una difficoltà tecnica nel determinare il loro peso a livello nazionale a causa delle lacune nei dati Eurostat, che costituiscono la base per il calcolo. Per ovviare a questo limite abbiamo calcolato il rapporto "primario/secondario" osservato a livello europeo, da cui si evince che le industrie secondarie rappresentano il 54% del valore aggiunto e il 70% dei posti di lavoro delle industrie creative primarie. Questo rapporto è stato poi applicato a livello nazionale.

Considerata la procedura adottata, questi risultati verranno presi in considerazione con le dovute cautele. Il nostro assunto resta tuttavia valido poiché l'obiettivo è fornire ordini di grandezza del peso delle industrie creative in modo da delineare l'ecosistema economico messo a rischio dal diffondersi della pirateria.

Tabella 10: Il peso delle industrie creative in GB, Francia, Germania, Italia e Spagna (2008)

Creative Industries	UK		France		Germany		Italy		Spain	
	VA	Jobs	VA	Jobs	VA	Jobs	VA	Jobs	VA	Jobs
Core	6.2%	5.4%	4.9%	3.7%	4.2%	4.1%	3.8%	3.6%	3.6%	3.5%
Interdependant & support	3.4%	3.8%	2.6%	2.6%	2.3%	2.8%	2.1%	2.5%	2.0%	2.4%
TOTAL creative industries	9.6%	9.2%	7.5%	6.2%	6.5%	6.9%	5.9%	6.1%	5.6%	5.9%
<i>Creative GDP (billion €)</i>	175		142		162		93		62	
<i>Creative employment (million)</i>		2.7		1.7		2.7		1.4		1.2

Fonte: TERA Consultants analysis

1.3. Conclusioni

La nostra analisi del peso delle industrie creative, effettuata sulla base dei risultati dello studio KEA e delle linee guida del WIPO offre una valutazione più completa dell'importanza reale di queste industrie in Europa, con risultati ben superiori a quelli finora presentati. Secondo le nostre stime, le industrie creative rappresentano in Europa una forza economica di primo piano, corrispondente al 6,9% del PIL e al 6,5% dei livelli occupazionali del continente. Questi dati corrispondono a ricavi per 860 Mld€ e a 14 milioni di posti di lavoro e confermano l'importanza di questi settori per l'economia europea. Il contributo economico delle industrie creative è comparabile a quello di altre industrie chiave tradizionali, come il settore auto, ed ha un peso superiore alle utility o alle industrie chimiche. Questo settore economico di primo piano è messo a grave rischio dalla minaccia della pirateria.

Capitolo 2. L'impatto della pirateria sulle industrie creative europee più colpite

Nel capitolo 1, abbiamo valutato il contributo delle industrie creative all'economia europea, in termini di PIL e di livelli occupazionali.

Nel capitolo 2, valuteremo i rischi a cui la crescente minaccia della pirateria, e soprattutto la pirateria digitale, espone le industrie creative europee. La nostra analisi non copre l'intero raggio d'azione delle industrie creative ma si concentra piuttosto sui settori attualmente più colpiti dalla pirateria. Utilizzando criteri prudenziali, abbiamo calcolato l'impatto della pirateria sulle industrie audio e audiovisive (musica registrata, film e serie TV) e sull'industria del software, in termini di mancate vendite e perdite di posti di lavoro. Lo studio non copre l'impatto della pirateria su settori come l'editoria (libri e giornali), la trasmissione in TV di programmi sportivi e i videogiochi.

Questo capitolo è suddiviso in quattro sezioni. Nella prima sezione, viene descritta la metodologia utilizzata nei nostri calcoli; nella seguente, viene misurato l'impatto della pirateria sull'industria audio e audiovisiva (musica registrata, film e serie TV) al livello nazionale (GB, Germania, Francia, Italia e Spagna); nella terza sezione, valutiamo l'impatto della pirateria sull'industria del software, e infine concludiamo delineando l'impatto congiunto della pirateria sulle industrie audio/audiovisive e software al livello dell'Unione Europea.

2.1 Metodologia

Vengono analizzate due forme di pirateria:

- **La pirateria commerciale fisica**, che comprende la vendita di supporti fisici, illegalmente duplicati e distribuiti, contenenti opere coperte da copyright (CD, DVD).
- **La pirateria digitale**, che comprende la distribuzione illegale tramite Internet di contenuti coperti da copyright. Gli scambi P2P (peer-to-peer) sono oggi il mezzo più diffuso di pirateria digitale in Europa e costituiscono per questo il punto d'interesse centrale di questo studio. L'impatto crescente della pirateria non-P2P viene preso in esame nel capitolo 3.

Figura 1: Calcolare l'impatto della pirateria

REVISED FIGURE 1 TO COME, AS PROVIDED BY SIWEK

Fonte: TERA Consultants analysis

La metodologia da noi adottata per il calcolo dell'impatto della pirateria si basa sul **numero di violazioni di copyright per anno**, che corrisponde ai file scaricati illegalmente (più i file in streaming nel caso di film/serie TV) e al numero di prodotti fisicamente contraffatti venduti ogni anno (si veda l'Appendice 1).

Abbiamo poi applicato un **tasso di sostituzione** al volume complessivo di violazioni di copyright per anno. Il tasso di sostituzione rappresenta il numero di unità che si ritiene sarebbero state vendute in caso di eliminazione della pirateria.

Nel contesto della musica registrata, abbiamo basato le nostre ipotesi su un tasso di sostituzione prudenziale del 10%, pur riconoscendo che questo tasso avrebbe potuto essere molto più elevato. Tale tasso è stato scelto dopo aver esaminato gli studi sulla pirateria musicale elaborati in ambito accademico (si veda l'Appendice 2). Gli studi che confermano gli effetti negativi sulle vendite dello scaricamento illegale di brani musicali suggeriscono tassi di sostituzione compresi fra il 10% e il 30%. Sulla base degli studi elaborati dall'Ipsos⁵, per la pirateria musicale fisica⁶ abbiamo applicato un tasso di sostituzione del 45%.

Per quanto riguarda i film e le serie TV, abbiamo utilizzato i risultati di uno studio Ipsos⁷ per prendere in considerazione la variazione dei tassi di sostituzione in vari momenti lungo l'arco temporale di diffusione dell'opera: la probabilità e la forma di pirateria varieranno infatti se il film, ad esempio, è in distribuzione nei cinema, ha raggiunto la TV o è facilmente disponibile in DVD.

⁵ Ipsos, *Music Piracy in GB*, Marzo 2006

⁶ Per introdurre un elemento di differenziazione nazionale, il tasso di sostituzione è stato ponderato in base al PIL per abitante a PPA (parità di potere d'acquisto): ciò ha creato un ventaglio di tassi nazionali che vanno dal 9% in Spagna all'11% nel Regno Unito per la pirateria digitale (e dal 41% al 48% per la pirateria fisica).

⁷ Ipsos, *Digital & Physical Piracy in GB (Movie and TV)*, novembre 2007

Tabella 11: Tassi di sostituzione per film e serie TV

Film substitution rate	Digital	Physical
Cinema	5%	10%
DVD sell through	10%	5%
DVD rental	0%	5%
official download	0%	0%
VoD/PayPerView/official download	10%	1%
TV	10%	10%
TV series substitution rate	Digital	Physical
TV	30%	30%
DVD sell through	5%	5%
DVD rental	2%	2%
VoD/PayPerView	2%	2%

Fonte: analisi TERA Consultants in base a dati IPSOS [2007]⁸

Il prossimo passo nella nostra metodologia prevede l'introduzione del **prezzo di vendita unitario** per i prodotti legali in modo da tradurre le mancate vendite in mancati ricavi. Per la pirateria musicale digitale, abbiamo postulato che il 90% delle mancate vendite dovute al downloading illegale sarebbero andate a servizi legali di vendita in formato digitale e che il 10% sarebbe stato attribuibile alle vendite di CD (considerando quindi il servizio di vendita digitale sia il "sostituto preferito"). Per quanto riguarda la pirateria musicale fisica, ogni supporto falso è stato considerato equivalente ad un CD fisico. Per i film/serie TV duplicati illegalmente, il prezzo di vendita varia a seconda del canale distributivo (biglietti cinematografici, prezzo di vendita unitario di un DVD o del VoD) (si veda l'Appendice 1).

In generale, abbiamo cercato di valutare l'impatto economico della pirateria al livello nazionale e di considerare anche il suo impatto sulle varie industrie creative, separatamente. Questo approccio presenta qualche problematica. In particolare, esiste un forte elemento cross-border, sia in termini di ricavi legali delle industrie in questione, che in termini di impatto della pirateria (si veda l'Appendice 7).

⁸ I tassi riportati qui sopra corrispondono ai tassi di cannibalizzazione dichiarati dagli intervistati, ridotti poi in base alle intenzioni di visione dichiarate dagli intervistati e infine ridotti ulteriormente per rappresentare il fatto che non tutti sarebbero riusciti a vedere i film al cinema, DVD, VoD, TV, ecc. I tassi sono stati in seguito arrotondati per difetto per essere il più prudenti possibile.

Per valutare l'impatto economico della pirateria nelle industrie selezionate, al livello europeo, sono state calcolate le mancate vendite in cinque paesi (GB, Francia, Germania, Italia e Spagna) che rappresentano quasi il 75% del PIL europeo⁹.

La perdita di ricavi legittimi si traduce in una perdita di posti di lavoro, sia diretti che indiretti. Sulla base dei mancati ricavi stimati a livello europeo, abbiamo calcolato i posti di lavoro direttamente perduti a causa della pirateria dividendo i mancati ricavi per il fatturato medio per addetto in ogni settore, dalla produzione al livello della vendita al dettaglio (sulla base di cifre fornite dagli operatori). In questo contesto, abbiamo calcolato che l'industria musicale impiega un addetto ogni € 70.000 di fatturato e l'industria cinematografica/televisiva impiega un addetto per ogni € 85.000 di fatturato (si veda l'Appendice 5).

Sulla base della fase precedente, abbiamo elaborato una stima globale dei posti di lavoro perduti al livello europeo. Per determinare le perdite nelle cinque principali nazioni europee, siamo partiti dall'assunto che l'impatto locale fosse proporzionale alle dimensioni del mercato nazionale al dettaglio. Questo metodo tiene conto del peso di ogni industria nazionale ed evita un'attribuzione di perdite di posti di lavoro basata esclusivamente sulla tendenza nazionale a copiare illecitamente merci o servizi (si veda l'Appendice 7).

Per determinare l'impatto completo delle attività di pirateria sui livelli occupazionali, sono stati integrati gli effetti indiretti delle attività illecite. La pirateria fisica e digitale nei settori considerati non causano solo perdite in termini di perdite di posti di lavoro e di mancate vendite, ma inducono anche effetti indiretti sui fornitori intermedi. Quando i ricavi (stipendi, utili) direttamente associati alle merci interessate diminuiscono a causa della pirateria, gli intermediari ricevono meno ordini.

Basandoci sugli studi internazionali oggi disponibili, abbiamo deciso di prendere in considerazione un moltiplicatore particolarmente prudente, stimando che un posto di lavoro "diretto" corrisponde ad un posto di lavoro "indiretto": ciò significa che un posto di lavoro perduto nell'industria dei media produce la perdita di un ulteriore posto di lavoro nell'economia complessiva¹⁰.

Con questo metodo originale otteniamo:

⁹ *Come anche il 75% circa dei ricavi europei nei settori della musica e video registrati (film e serie TV) [PWC 2009].*

¹⁰ *Si veda in particolare: Siwek S. (2007), The true cost of sound recording piracy on the US economy, Institute for Policy Innovation, Policy Report 188.*

- Mancate vendite per prodotti audio e audiovisivi al livello dell'UE-27 e per le 5 principali nazioni,
- Perdite di posti di lavoro diretti ed indiretti al livello dell'UE-27 e per le 5 principali nazioni.

Come precisato più avanti, i principi generali applicati all'industria del software (sezione 2.3) saranno gli stessi (applicati sui dati BSA), in modo da ottenere una valutazione globale coerente, che abbracci sia gli audiovisivi che i software.

2.2. L'impatto della pirateria sull'industria audiovisiva

Grazie alle piccole dimensioni dei file, la musica è stata il primo prodotto creativo a circolare ampiamente tramite Internet. L'industria musicale è stata duramente colpita dalla pirateria fin dagli inizi delle comunicazioni via internet e dall'introduzione della banda larga, proprio nel momento in cui le vendite globali di musica registrata raggiungevano, nel 1999, il loro massimo livello. Napster è diventato il primo software P2P ad ottenere ampia notorietà e da allora il numero di accessi illeciti alla musica online è in costante crescita.

Molti studi sono stati dedicati all'analisi del legame fra la diffusione di Internet e il calo delle vendite di musica registrata. Gran parte di questi studi (riassunti nell'Appendice 2) arrivano alla conclusione che l'impatto della pirateria digitale sulle vendite di dischi è nocivo e di dimensioni significative.

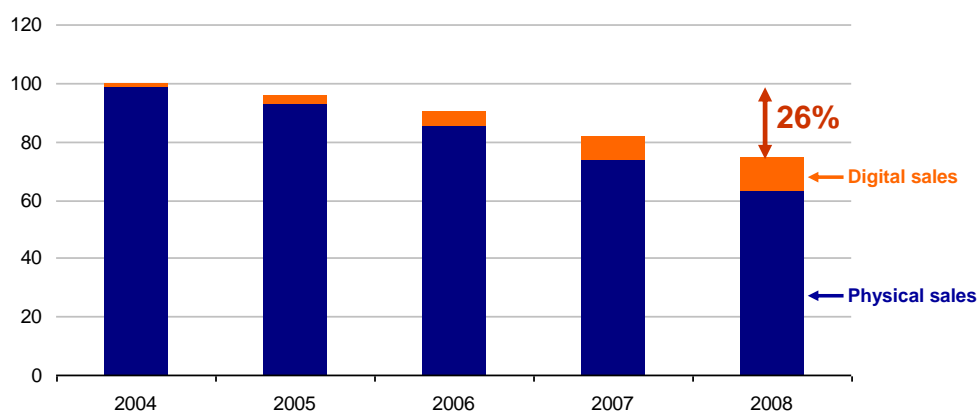
Queste conclusioni sono rafforzate dagli indicatori di mercato al livello macro. Il declino delle vendite di musica registrata nell'UE è troppo drammatico per essere considerato come una semplice coincidenza: il mercato della musica registrata su supporto fisico ha registrato, fra il 2004 e il 2008, una flessione delle vendite al dettaglio del 36%, con perdite pari a quasi 4 Mld€ in cinque anni (da 10 Mld€ a 6 Mld€)¹¹. Anche se le vendite in formato digitale hanno registrato sensibili progressi, i nuovi business model stanno ancora generando ricavi limitati, in quanto il mercato al dettaglio nel suo complesso ha subito nel periodo 2004-2008 un calo del 26%.

Sebbene la pirateria, sia fisica che digitale, non sia l'unica ragione di tale flessione delle vendite di musica registrata, essa costituisce senza dubbio la

¹¹ Fonte: PriceWaterhouseCoopers – *Global entertainment and media outlook 2009-2013 – 10th annual edition – 2009*

ragione principale di un declino così rapido. L'incapacità dimostrata da vari business model digitali ad arginare il declino delle vendite fisiche è al centro del problema, in quanto i contenuti gratuiti e non autorizzati costituiscono una concorrenza sleale per i nuovi servizi di musica digitale.

Figura 2: Le vendite di musica registrata in Europa (100=2004)



Vendite digitali Vendite fisiche

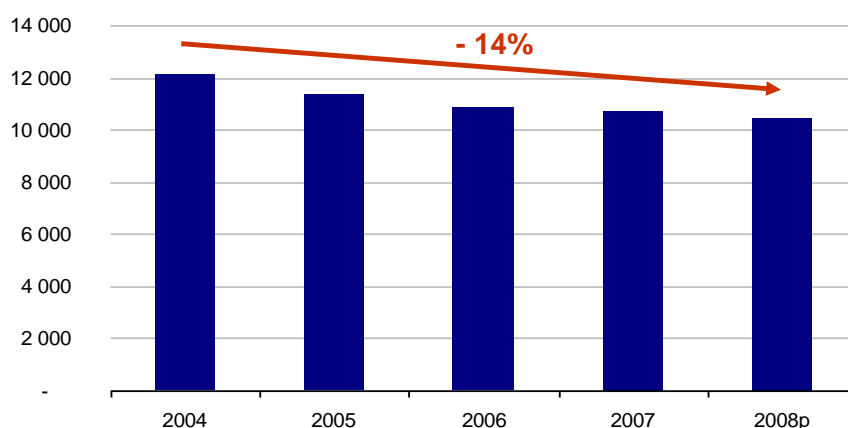
Fonte: PWC, analisi TERA Consultants

Con la diffusione delle connessioni Internet a larga banda, la copia illegale di film e serie TV sta diventando un fenomeno altrettanto diffuso.

Nell'industria del cinema, la frequentazione delle sale ha registrato un calo del fra il 2004 e il 2008, con 57 milioni di spettatori in meno su cinque anni. Anche le vendite e i noleggi di DVD hanno subito un impatto negativo, diminuendo del 14% fra il 2004 e il 2008. La flessione dei ricavi è stimata a circa 2 Mld€ (da 12 Mld€ a 10 Mld€), tenendo conto delle vendite al dettaglio e dei noleggi di DVD¹². In Spagna, dove il peso della pirateria è particolarmente elevato, questi mercati hanno registrato un calo del 30% fra il 2004 e il 2008.

¹² Fonte: PriceWaterhouseCoopers – Global entertainment and media outlook 2009-2013 – 10th annual edition – 2009)

Figura 3: Le vendite di DVD (vendita al dettaglio e noleggio) fra il 2004 e il 2008 (in milioni di €)



Fonte: PWC, analisi TERA Consultants

2.2.1. Francia

Nel 2008, i Francesi hanno speso quasi 4 Mld€ in prodotti audio e audiovisivi (musica registrata, film, serie TV), pari al 15% della spesa totale europea in questi settori. In cinque anni, la spesa per prodotti audio e audiovisivi è diminuita del 20% [PWC 2009].

Tabella 12: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Francia (M€)

	Consumer / end-user spending		Growth 2004-2008
	2004	2008	
Recorded Music	1 613	1 061	-34%
Physical market	1 597	941	-41%
Digital market	16	120	633%
Filmed entertainment	3 284	2 578	-22%
Box office market	1 139	1 138	0%
Physical sell-through	1 960	1 340	-32%
In-store rental	185	100	-46%
TV VOD + PPV	120	352	194%
VoD and subscriptions VoD	4	226	5417%
PPV	115	126	9%
Total	5 017	3 991	-20%

Fonte: PWC Global entertainment and media outlook [2009]

Nel solo 2008, a causa della pirateria fisica e digitale, le industrie creative del settore audio e audiovisivo hanno perso in Francia circa 740 M€:

- 192 M€ nel settore della musica registrata.
- 412 M€ per i film.
- 140 M€ per le serie TV.

Tabella 13: Mancati ricavi nel mercato francese, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi (2008)¹³

France	Digital piracy	Physical piracy	Total piracy
Music (M€)	184	7	192
Film (M€)	404	8	412
Theatre	46	3	49
DVD sell through	241	4	245
DVD rental	-	1	1
official download	-	-	-
VoD/PayPerView	116	0	116
TV	1	0	1
TV (M€)	139	1	140
TV	1	0	1
DVD sell through	130	1	131
DVD rental	5	0	5
VoD/PayPerView	3	0	3
Total losses (M€)	727	16	743

Fonte: calcoli TERA Consultants

2.2.2. Germania

Nel 2008, i tedeschi hanno speso quasi 4 Mld€ in prodotti audio e audiovisivi (musica registrata, film, serie TV), pari al 15% della spesa totale europea. Pur guadagnando terreno, i nuovi business model online si sono rivelati incapaci di arginare il calo delle vendite tradizionali (CD, vendita e noleggio di DVD), poiché in cinque anni la spesa per prodotti audiovisivi è diminuita in Germania del 10% [PWC 2009].

¹³ Le stime nazionali per le violazioni di copyright sono descritte in dettaglio nell'Appendice 1.

Tabella 14: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Germania (M€)

	Consumer / end-user spending		Growth 2004-2008
	2004	2008	
Recorded Music	1 753	1 559	-11%
<i>Physical market</i>	1 742	1 450	-17%
<i>Digital market</i>	11	109	900%
Filmed entertainment	2 639	2 390	-9%
<i>Box office market</i>	893	795	-11%
<i>Physical sell-through</i>	1 440	1 325	-8%
<i>In-store rental</i>	306	270	-12%
TV VOD + PPV	15	34	127%
<i>VoD and subscriptions VoD</i>	-	15	-
<i>PPV</i>	15	19	27%
Total	4 407	3 983	-10%

Fonte: PWC_Global entertainment and media outlook [2009]

Nel solo 2008, a causa della pirateria fisica e digitale, le industrie del settore audio e audiovisivo hanno perso in Germania circa 450 M€:

- 121 M€ nel settore della musica registrata.
- 251 M€ per i film.
- 74 M€ per le serie TV.

Tabella 15: Mancati ricavi nel mercato tedesco, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi (2008)

Germany	Digital piracy	Physical piracy	Total piracy
Music (M€)	86	36	121
Film (M€)	222	29	251
Theatre	30	13	42
DVD sell through	119	13	132
DVD rental	-	3	3
official download	-	-	-
VoD/PayPerView	73	1	74
TV	1	0	1
TV (M€)	69	4	74
TV	1	0	1
DVD sell through	64	4	68
DVD rental	3	0	3
VoD/PayPerView	2	0	2
Total losses (M€)	378	69	446

Fonte: calcoli TERA Consultants

2.2.3. Italia

Nel 2008, gli Italiani hanno speso circa 1,7 Mld€ in prodotti audio e audiovisivi (musica registrata, film, serie TV), pari al 7% della spesa totale europea. In cinque anni la spesa per prodotti audiovisivi è diminuita del 15% [PWC 2009].

Tabella 16: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Italia (M€)

	Consumer / end-user spending		Growth
	2004	2008	2004-2008
Recorded Music	542	322	-41%
Physical market	529	289	-45%
Digital market	13	33	153%
Filmed entertainment	1 501	1 272	-15%
Box office market	661	622	-6%
Physical sell-through	520	450	-13%
In-store rental	320	200	-37%
TV VOD + PPV	35	162	365%
VoD and subscriptions VoD	5	72	1400%
PPV	30	90	200%
Total	2 077	1 756	-15%

Fonte: PWC_Global entertainment and media outlook [2009]

Nel solo 2008, a causa della pirateria fisica e digitale, si calcola che le industrie del settore audio e audiovisivo abbiano perso in Italia circa 790 M€:

- 298 M€ nel settore della musica¹⁴ registrata.
- 388 M€ epr I film.
- 105 M€ per le serie TV.

¹⁴ L'Italia è caratterizzata da un alto tasso di pirateria (si veda l'Appendice 1), sia fisica che digitale. Le perdite in termini di vendite di musica registrata sono equivalenti al 92%, nel solo 2008. Va sottolineato che il mercato locale ha subito dal 2004 un calo del 41%.

Tabella 17: Mancati ricavi nel mercato italiano, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi

<i>Italy</i>	Digital piracy	Physical piracy	Total piracy
Music (M€)	262	36	298
Film (M€)	285	102	388
Theatre	38	44	82
DVD sell through	152	44	196
DVD rental	-	11	11
official download	-	-	-
VoD/PayPerView	94	3	96
TV	1	1	2
TV (M€)	90	15	105
TV	1	0	1
DVD sell through	82	13	96
DVD rental	4	1	5
VoD/PayPerView	3	0	3
Total losses (M€)	637	153	790

Fonte: calcoli TERA Consultants

2.2.4. Spagna

Nel 2008, gli Spagnoli hanno speso circa 1,6 Mld€ in prodotti audio e audiovisivi (musica registrata, film, serie TV), pari al 6% della spesa totale europea. In cinque anni la spesa per prodotti audiovisivi è diminuita del 24% [PWC 2009].

Tabella 18: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Spagna (M€)

	Consumer / end-user spending		Growth
	2004	2008	2004-2008
Recorded Music	626	269	-57%
Physical market	620	240	-61%
Digital market	6	29	367%
Filmed entertainment	1 417	1 056	-26%
Box office market	692	551	-20%
Physical sell-through	425	315	-26%
In-store rental	300	190	-37%
TV VOD + PPV	130	324	149%
VoD and subscriptions VoD	-	74	-
PPV	130	250	93%
Total	2 173	1 648	-24%

Fonte: PWC_Global entertainment and media outlook [2009]

Nel solo 2008, a causa della pirateria fisica e digitale, le industrie del settore audio e audiovisivo hanno perso in Spagna circa 1,4 Mld€:

- 436 M€ nel settore della musica¹⁵ registrata.
- 703 M€ per i film.
- 218 M€ per le serie TV.

¹⁵ La Spagna è caratterizzata dal più alto livello di pirateria, sia fisica che digitale, del nostro panel (si veda Appendice 1). Nel 2008, le perdite sulle vendite di musica registrata sono equivalenti al 165%. Va sottolineato che il mercato locale ha subito dal 2004 un calo del 57%.

Tabella 19: Mancati ricavi nel mercato spagnolo, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi

<i>Spain</i>	Digital piracy	Physical piracy	Total piracy
Music (M€)	413	23	436
Film (M€)	675	29	703
Theatre	84	12	96
DVD sell through	367	13	381
DVD rental	-	2	2
official download	-	-	-
VoD/PayPerView	221	1	222
TV	2	0	3
TV (M€)	214	4	218
TV	2	0	2
DVD sell through	198	4	202
DVD rental	7	0	8
VoD/PayPerView	6	0	6
Total losses (M€)	1 301	56	1 357

Fonte: calcoli TERA Consultants

2.2.5. Gran Bretagna

Nel 2008, gli Inglesi hanno speso circa 6,3 Mld€ in prodotti audio e audiovisivi (musica registrata, film, serie TV), pari al 25% della spesa totale europea. In cinque anni la spesa per prodotti audiovisivi è diminuita del 13% [PWC 2009].

Tabella 20: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Gran Bretagna (M€)

	Consumer / end-user spending		Growth
	2004	2008	2004-2008
Recorded Music	2 456	1 644	-33%
Physical market	2 422	1 224	-49%
Digital market	34	420	1130%
Filmed entertainment	4 655	4 370	-6%
Box office market	966	1 082	12%
Physical sell-through	3 110	2 949	-5%
In-store rental	579	339	-41%
TV VOD + PPV	148	309	109%
VoD and subscriptions VoD	57	186	228%
PPV	91	123	35%
Total	7 258	6 323	-13%

Fonte: PWC_Global entertainment and media outlook [2009]

Nel solo 2008, a causa della pirateria fisica e digitale, le industrie del settore audio e audiovisivo hanno perso in Gran Bretagna circa 670 M€:

- 282 M€ nel settore della musica registrata.
- 308 M€ per i film.
- 78 M€ per le serie TV.

Tabella 21: Mancati ricavi nel mercato britannico, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi

UK	Digital piracy	Physical piracy	Total piracy
Music (M€)	230	52	282
Film (M€)	219	89	308
Theatre	32	40	73
DVD sell through	112	35	146
DVD rental	-	11	11
official download	-	-	-
VoD/PayPerView	74	2	77
TV	1	1	2
TV (M€)	67	12	78
TV	1	0	1
DVD sell through	60	11	71
DVD rental	4	1	4
VoD/PayPerView	2	0	3
Total losses (M€)	515	153	668

Fonte: calcoli TERA Consultants

2.2.6. Dai mancati ricavi alle perdite di posti di lavoro nel settore audiovisivo

Questa sezione studia i cinque principali mercati nazionali dell'UE (GB, Francia, Germania, Italia e Spagna), che rappresentano il 75% circa del PIL europeo¹⁶. Effettuando un'estrapolazione a partire dai dati registrati in queste cinque nazioni, i mancati ricavi al livello dell'UE-27 si avvicinano ai 5,3 miliardi di euro.

Come spiegato in precedenza, questa perdita di ricavi legittimi si traduce in una perdita di posti di lavoro, sia diretti che indiretti (si veda l'Appendice 5). Considerando queste mancate vendite, si può dedurre che l'impatto economico della pirateria rappresenti una perdita di 135.000 posti di lavoro diretti ed indiretti nei 27-UE.

¹⁶ Così come circa il 75% dei ricavi europei nei settori della musica registrata e del video (film e serie TV). [PWC 2009].

Tabella 22: Impatto economico della pirateria audiovisiva in Europa

Audiovisual	UK	France	Germany	Italy	Spain	Total piracy in EU27
Retail losses (M€)	668	743	446	790	1 357	5 340
Direct and indirect job losses	30 400	19 800	25 400	14 800	10 600	134 400

Fonte: calcoli TERA Consultant

2.3. La pirateria dei prodotti software

In termini di pirateria fisica, i software contraffatti per computer sono quasi al primo posto fra i prodotti più acquistati, appena dopo la musica e i film¹⁷. Secondo uno studio diffuso dalla BSA nel 2009¹⁸, la contraffazione dei software è cresciuta in tutto il mondo del 6% in 5 anni, con un tasso di pirateria del 41% e 35%, rispettivamente per gli anni 2008 e 2004¹⁹.

Le cinque nazioni europee studiate in questo rapporto (GB, Germania, Francia, Italia e Spagna), rappresentavano il 70% delle perdite dichiarate in Europa dalla BSA.

Quando si parla di "pirateria dei software" [BSA 2009] ci si riferisce a: tutte le tecniche destinate ad offrire accesso alle copie scaricabili di software illegalmente copiati; la pubblicizzazione e la commercializzazione di software contraffatti recapitati per posta; l'offerta e la trasmissione di codici ed altre tecnologie per aggirare i meccanismi di sicurezza anticopia. Esistono un certo numero di fattori che influenzano il tasso di software illegalmente copiati, da un anno all'altro: fra questi ci sono le implementazioni di hardware, la disponibilità di software contraffatti nelle reti P2P o sui siti di aste, e in particolare il cosiddetto "under-licensing" che vede l'utilizzo di una stessa licenza d'utilizzo su un numero di computer superiore a quello consentito.

¹⁷ *The Economic Impact of Counterfeiting and Piracy*, OECD, giugno 2008

¹⁸ *BSA-IDC 2008 Global Software Piracy Study*, maggio 2009. Baseremo i nostri calcoli su tale studio, adeguando alcuni assunti della BSA.

¹⁹ Il tasso di pirateria fornito dalla BSA è definito come il rapporto fra le unità di software contraffatte e il totale di software installati durante l'anno. Le perdite includono i giochi su PC.

Per misurare l'ampiezza dei mancati ricavi e delle perdite di posti di lavoro per l'industria dei software in maniera coerente rispetto al settore audiovisivo, abbiamo applicato un tasso di sostituzione (50%) più vicino a quello dei prodotti audiovisivi – un'ipotesi molto prudente, in particolare rispetto ai software ad uso professionale.

Su questa base, riteniamo che la pirateria infligga, all'industria dei software europea, perdite complessive annue per quasi 4,5 Mld€.

Per tradurre queste mancate vendite in perdite di posti di lavoro, dobbiamo considerare che, sulla base dei risultati dello studio "The Economic Benefits of Lowering PC Software Piracy" pubblicato dalla BSA, ogni posto di lavoro equivale ad un fatturato di € 169.000²⁰. Di conseguenza, i mancati ricavi per l'industria dei software si traducono nella perdita di 26.000 posti di lavoro diretti in Europa. Questi posti di lavoro sono imputabili all'industria dei software e alle attività del canale servizi e distribuzione che ruotano intorno ad essa. La pirateria dei software ha un effetto a catena sull'intera economia. Come nel contesto della pirateria audiovisiva, ipotizziamo ancora una volta che un posto di lavoro nel settore supporti almeno un altro lavoro nel resto dell'economia. Per questo possiamo dedurre che i software illegalmente copiati in Europa provochino la sparizione di oltre 50.000 posti di lavoro diretti ed indiretti.

Tabella 23: Impatto economico della pirateria software in Europa

Software	UK	France	Germany	Italy	Spain	Total piracy in EU27
Retail losses (M€)	742	938	732	644	350	4 541
Direct and indirect job losses	8 600	11 600	8 600	7 600	2 600	52 000

Fonte: calcoli TERA Consultants, su dati BSA

Va sottolineato che le attività di pirateria minacciano non solo le industrie del comparto software, ma anche la catena di valore dell'industria IT. BSA ritiene che ogni US\$1 di software per PC venduto in un paese rappresenta ricavi compresi fra US\$3 e US\$4 per le imprese locali del settore IT e distributivo, e che il 90% di questi ricavi restino nel paese²¹.

²⁰ Si veda l'Appendice 6.

²¹ BSA-IDC 2008 Global Software Piracy Study, maggio 2009

Uno studio condotto da IDC per BSA nel 2007 ha calcolato i vantaggi economici per le economie domestiche ottenibili da una riduzione di dieci punti percentuali della pirateria software, arrivando alla conclusione che una riduzione di 10 punti in quattro anni, dal 2008-2011, avrebbe creato altri 600.000 nuovi posti di lavoro in tutto il mondo e aumentato di 24 Md\$ i gettiti governativi senza alcun aumento delle tasse²². Lo studio ha stabilito che una riduzione della pirateria sui software si tradurrebbe in nuovi posti di lavoro ad alto reddito, in una crescita dell'economia domestica e in un aumento del gettito fiscale per sostenere i servizi locali.

Anche l'industria dei videogiochi è ampiamente esposta alla pirateria. Pur non avendo tentato di misurare il pieno impatto della pirateria su questo settore, il crescente accesso alla larga banda è un fattore di primo piano nella crescente diffusione della pirateria online sui giochi. È possibile che la nostra stima di perdite legate alla pirateria nel settore dei software includa alcune perdite correlate alla pirateria nel campo dei videogiochi per PC.

Anche se la famiglia e gli amici continuano ad essere la principale fonte di copie illegali (50%), i siti peer-to-peer sembrano essere una fonte sempre più importante di giochi piratati (34%)²³. Come segnalato dalla Entertainment Software Alliance (ESA), anche se le versioni piratate dei giochi continuano ad apparire sui siti FTP, i file sono reperibili quasi simultaneamente negli ambienti peer-to-peer, come e-Donkey o BitTorrent, con grandi quantità di copie e trasmissioni fra un crescente numero di utenti in tutto il mondo.

Nel 2008, il servizio esterno di monitoraggio dell'ESA ha individuato una media mensile di oltre 700.000 violazioni relative a 200 titoli pubblicati da membri dell'associazione²⁴. Tre giocatori europei su dieci (29%) possiedono così almeno un gioco piratato e copiato. In questo gruppo il numero di giochi contraffatti posseduti è pari a 17, che rappresentano circa i due quinti del totale delle collezioni di videogiochi (39%)²⁵.

²² *The Economic Benefits of Reducing PC Software Piracy*, IDC, gennaio 2008.

²³ *Nielsen – Video Gamers in Europe – 2008 Piracy and Digital Downloading*.

²⁴ *ESA – Rendiconto annuale 2008*.

²⁵ *Nielsen – Video Gamers in Europe – 2008 Piracy and Digital Downloading*.

2.4 L'impatto della pirateria sui ricavi e sui livelli occupazionali delle industrie creative in Europa

Nel capitolo 1 è stato calcolato il contributo economico delle industrie creative in Europa (in termini di valore aggiunto e livelli occupazionali), mentre nel capitolo 2 è stato determinato l'impatto economico della pirateria per le opere creative più contraffatte (in termini di mancate vendite e perdita di posti di lavoro).

Fra le quattro industrie esaminate in questo capitolo (musica registrata, film, serie TV, software), riteniamo che l'impatto economico della pirateria in questi settori rappresenti quasi 10 Mld€ in mancate vendite e la perdita di oltre 185.000 posti di lavoro diretti ed indiretti.

Gli altri prodotti creativi soggetti alla pirateria, come i libri, i giornali, i periodici e i videogiochi non sono stati inclusi in questa valutazione.

Tabella 24: Impatto economico della pirateria sulle industrie creative europee

	UK	France	Germany	Italy	Spain	Total piracy in EU27
Retail losses (M€)	1 410	1 681	1 178	1 434	1 707	9 881
Direct and indirect job losses	39 000	31 400	34 000	22 400	13 200	186 400

Fonte: calcoli TERA Consultant

Vista l'ampiezza delle perdite riportate nella Tabella 24, non c'è dubbio che la pirateria sia una minaccia di primo piano per l'economia EU, in un momento in cui l'Europa ha bisogno di rilanciare la crescita economica e creare posti di lavoro.

Capitolo 3: L'impatto economico della pirateria in Europa entro il 2015

Negli ultimi 10 anni, la pirateria digitale è registrata una crescita radicale, grazie ad una maggiore velocità di download che ha facilitato la diffusione illegale di contenuti come i film, i giochi e la musica registrata.

Inoltre, con la crescente penetrazione degli smartphone e dell'accesso Wi-Fi, la pirateria mobile sta diventando sempre più diffusa. Servizi Web come RapidShare e Megaupload facilitano inoltre la distribuzione di contenuti senza licenza e sono responsabili di una quota crescente di traffico Internet.

La pirateria digitale ha avuto un impatto di primo piano sui ricavi delle industrie creative studiate in questo rapporto. Senza un'azione concertata per affrontare questo problema, tale tendenza è destinata ad accentuarsi. Questo capitolo prende in considerazione l'impatto economico esercitato dalla pirateria su una selezione di industrie creative entro il 2015, qualora non venga preso nessun provvedimento.

3.1. I fattori portanti della futura pirateria in Europa

La crescita della pirateria digitale in Europa è spinta da tre fattori principali:

- L'uso crescente da parte dei consumatori della tecnologia digitale su linee di telefonia fisse e mobili.
- La diversificazione delle tecniche di pirateria che possono essere usate per violare il copyright.
- La continua digitalizzazione dei prodotti creativi, dai libri ai prodotti televisivi.

3.1.1 L'uso crescente da parte dei consumatori delle tecnologie di comunicazione digitale

Nell'ultimo decennio, con la progressiva implementazione delle reti a larga banda su tutto il continente, i consumatori europei hanno nettamente aumentato il loro utilizzo della tecnologia digitale. Motivata dalla possibilità di ottenere un accesso di maggior qualità, tariffe più basse e una crescente disponibilità di

contenuti, ivi comprese ampie quantità di contenuti illegali, l'utenza europea ha largamente aderito all'offerta a larga banda.

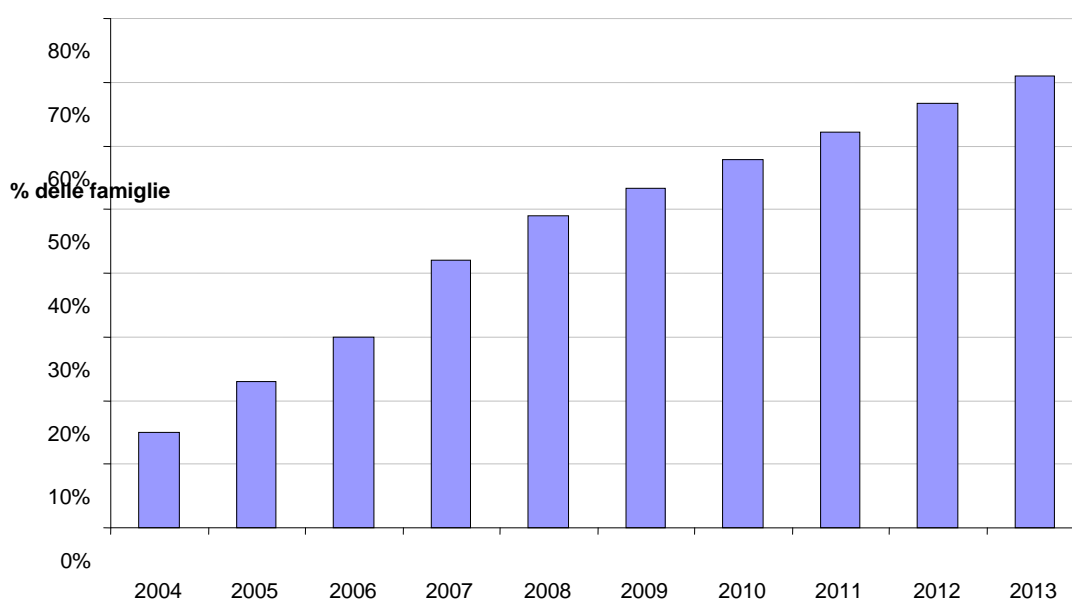
Fra 2010 e il 2015, si prevede che la penetrazione di Internet continuerà a crescere. Secondo una ricerca condotta da Forrester:

- Il tasso di penetrazione delle connessioni a larga banda presso le famiglie europee è destinato a toccare l'85% entro il 2013. I tassi più elevati di penetrazione saranno registrati nei paesi scandinavi e in Olanda.
- Si prevede inoltre che la Gran Bretagna (82%), la Germania (72%) e la Francia (69%) colmeranno entro il 2013 il divario con i paesi scandinavi nella penetrazione della connessione a banda larga.
- Fino al 2013, la penetrazione della banda larga resterà inferiore in Italia (58%), in Portogallo (55%) e Spagna (61%), anche se questi paesi registreranno un incremento più netto dei tassi di penetrazione rispetto ai mercati più maturi.

La penetrazione della banda larga sarà promossa da investimenti pubblici e privati in aree in cui l'accessibilità è ancora limitata, e in particolare nelle aree rurali. I dati UE mostrano che il 93% degli Europei dispongono di un accesso potenziale alle reti a larga banda, ma questo dato scende al 70% nelle aree rurali e fino al 50% in alcuni stati membri. Secondo i dati pubblicati nel 2009, un terzo dei cittadini degli stati membri dell'UE non ha mai avuto accesso ad Internet, con tassi di utilizzo più bassi fra le persone anziane e i cittadini economicamente inattivi [EC 2009].

La maggiore penetrazione della banda larga amplierà il potenziale mercato delle industrie creative, consentendo ad un numero superiore di consumatori di accedere ai prodotti online. Allargando la possibilità di accesso senza opporsi alla contraffazione si rischia però di aumentare il tasso di pirateria digitale.

Figura 4: Penetrazione della banda larga nell'UE-27 - Dati storici e previsioni



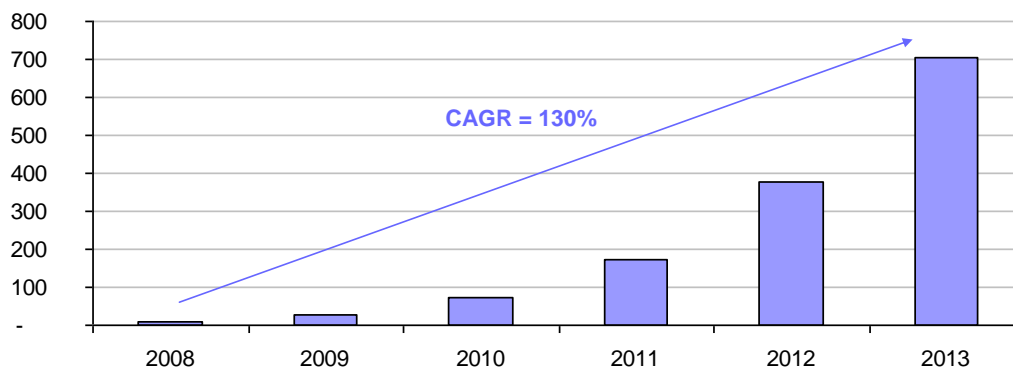
% delle famiglie

Fonte: Eurostat (2004-2008), Forrester Research (dal 2009), analisi TERA Consultants

Anche se gli utenti accedono tradizionalmente ad Internet da connessioni su linea fissa da casa o dal lavoro, l'accesso wireless mediante connessioni Wi-Fi (o WiMax) in aree pubbliche come bar, librerie e stazioni ferroviarie è in crescita: ciò significa che gli utenti si collegheranno sempre più ad Internet mediante dispositivi portatili.

Figura 5: Traffico di dati su Internet e rete mobile in Europa, 2008-2013²⁶

Traffic (PB per month)



Traffico (PB per mese)

Fonte: Cisco Visual Networking Index dal 2008 al 2013 (PB = Peta Bytes)

Gli utilizzatori di Internet stanno diventando anche sempre più sofisticati nell'uso della tecnologia digitale. Un rapporto della Commissione Europea pubblicato nel 2009 sostiene che il 73% degli utenti Internet di età compresa fra i 16 e i 34 anni ha accesso a servizi di comunicazione avanzata: un tasso due volte superiore a quello della media della popolazione. Per questo gruppo di utenti, l'uploading e la distribuzione di contenuti non costituisce un problema tecnico.

3.1.2. La diversificazione delle tecniche di pirateria

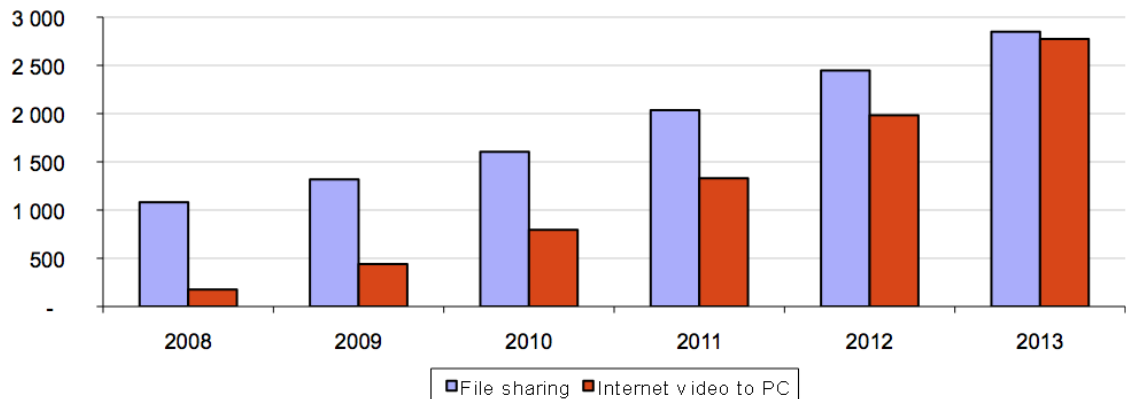
Anche se il P2P resta la modalità prevalente di distribuzione illegale di contenuti, altre tecniche come lo streaming e il download diretto^{27/28}, sono sempre più diffuse.

²⁶ Il Cisco Visual Networking Index Forecast comprende stime relative a 14 paesi, basate su proiezioni di analisti relative agli utenti Internet, alle connessioni a banda larga, agli abbonati a servizi video, alle connessioni mobili e all'adozione di applicazioni Internet. Le stime riguardano anche il traffico dati su rete mobile, compreso il traffico dati su cellulare (messaggistica testo e multimedia, servizi video su cellulare). Il traffico Internet mobile è generato sia da cellulare che da schede wireless per PC portatili.

²⁷ Lo streaming media è un flusso multimediale che viene costantemente ricevuto da e normalmente presentato ad un utente finale, contrariamente ai media P2P che vengono scaricati e definitivamente immagazzinati sul computer dell'utente finale.

²⁸ A differenza di altre forme di architettura di downloading peer-to-peer (P2P), il download diretto è basato su un'architettura client-server. In un'architettura di questo tipo il 100% del file viene immagazzinato su un singolo server o in parallelo su vari server, in una server farm.

Figura 6: Crescita del traffico di file sharing e "Internet video to PC" in Europa, 2008-2013²⁹



Fonte: Cisco Visual Networking Index, dal 2008 al 2013

Con la progressive penetrazione della banda larga, gli utilizzatori saranno in grado di accedere rapidamente ai contenuti non solo utilizzando le reti P2P ma anche attraverso i siti di streaming e i link di download diretto.

Gli utilizzatori di Internet preferiscono sempre di più l'intrattenimento in tempo reale, con un conseguente raddoppio del traffico dal 2008 al 2009 [Sandvine 2009]³⁰. Per definizione, il contenuto in streaming è immediatamente visibile mentre tramite accesso al download diretto il tempo è limitato a 10 minuti in caso di offerte premium (come illustrato nella prossima figura).

²⁹ L'aggiornamento del Cisco Visual Networking Index Forecast di giugno 2009 include le stime a livello nazionale per 14 paesi. La metodologia centrale si basa sulle proiezioni degli analisti relative agli utilizzatori Internet, alle connessioni a banda larga, agli abbonati a servizi video, alle connessioni mobili, e all'adozione di applicazioni Internet. La categoria del file sharing comprende il traffico da applicazioni P2P come BitTorrent ed eDonkey, nonché il file sharing su siti web. La categoria P2P è limitata al tradizionale scambio di file e non include le applicazioni di video-streaming commerciali offerte via P2P, come PPStream o PPLive. La categoria "Internet Video to PC" si riferisce a video online che possono essere scaricati o visionati in streaming sullo schermo di un PC ed esclude i download peer-to-peer, e differisce la distribuzione via Internet di video verso uno schermo TV tramite una set-top box (STB) o un dispositivo equivalente.

³⁰ Sandvine [2009].

Figura 7: Accesso in "tempo reale" mediante portali specializzati

The screenshot shows the Megaupload website interface. At the top, there are navigation links for 'Free Membership', 'Premium', 'Rewards', 'Top 100', 'Mega Tools', 'Support', and 'FAQ'. Below this, a file upload section displays the filename 'Bienvenue chez les chtis.DVDRIP...avi' and its size '699.75 MB'. A 'Streaming link' is highlighted in green. A comparison table follows, detailing features for Premium and Free memberships. Two callout boxes provide specific details for each offer.

Feature	Premium	Free
High-speed download with Mega Manager	✓	✗
Download speed priority	Highest	Lowest
Maximum parallel downloads	Unlimited	1
Download limit per 24 hours	Unlimited	Very limited
Waiting time before each download begins	None	45 seconds
Advertising	Little	maximum
Online storage with filemanager	Unlimited	None
Support for download accelerators	✓	✗

Premium offer: €9.99 per month
Download speed: highest (depends on ISP connexion offer)
Download time: ~ 10 min for a 700 MB file at 1000 KB per sec.

Free offer
Download speed: lowest (~ 30 KB per sec.)
Download time: ~ 16 days for a 700 MB file at 30 KB per sec.

Fonte: www.megaupload.com

I metodi di pirateria "non P2P" non sono limitati allo streaming e al download diretto (anche se essi rappresentano potenzialmente i metodi più dannosi). Fra i canali più diffusi esistono anche la messaggistica istantanea, l'e-mail, i blog musicali, il Bluetooth e il ripping degli iPod.

3.1.3 La digitalizzazione massiccia e la disponibilità online dei prodotti creativi

La pirateria digitale di prodotti creativi interessa attualmente la musica, i film e le serie TV. Altri settori sono però sempre più confrontati alle opportunità e alle minacce dell'era digitale.

L'impatto della pirateria sull'industria editoriale (libri) è già avvertito da qualche tempo, anche se la copia illegale di libri ha effetti meno gravi di quelli avvertiti dall'industria della musica registrata a livello mondiale.

Vari siti web consentono il download gratuito di libri, soprattutto in formato PDF, dopo una semplice registrazione. Uno dei siti web più conosciuti dedicato al download di libri gratuiti era Textbook Torrents (oltre 5.000 titoli disponibili per il download), chiuso da poco. Siti web di questo tipo stanno aprendo in tutto il mondo. Un autore accademico ha dichiarato che sei dei primi dieci risultati

Google relativi al titolo di uno dei suoi libri riguardavano siti di scaricamento illegali³¹.

Un certo numero di esperti dell'industria editoriale considera la pirateria una grave minaccia per il settore. L'Associazione Americana Editori ha calcolato che esistono migliaia di copie piratate disponibili online e Harvard Business Publishing ha creato un team che ha il compito di individuare la presenza di libri digitali non autorizzati sulla sua rete. A causa della penetrazione relativamente ridotta dei lettori di e-book nel mercato attuale, i file vengono letti soprattutto su schermi di computer, con risultati ben diversi da una copia su carta. Vari segnali indicano tuttavia che l'industria editoriale si sta preparando ad un massiccio consumo di testi digitali, copiati illegalmente:

- I produttori hanno investito nel mercato digitale, con Amazon Kindle e Sony Reader, offrendo un numero crescente di titoli. In più, nel 2010 assisteremo al lancio del tablet computer Apple, destinato al mercato dei libri. Queste novità aumenteranno rapidamente il tasso di adozione di dispositivi per la lettura di e-book.
- Anche i media e le reti si stanno sviluppando: tecnologia mobile (Wi-Fi, Bluetooth, ecc.), terminali multi-applicazione (laptop, smartphone, ecc.), batterie migliorate, ecc.
- Le biblioteche, in particolare quelle universitarie, stanno spendendo una quota crescente del loro budget nella digitalizzazione dei contenuti.
- Le abitudini dei consumatori stanno cambiando, specialmente fra le ultime generazioni, che sono abituate a leggere sugli schermi.

Guardando al futuro, una volta che l'uso di lettori elettronici si sarà largamente imposto, possiamo prevedere una massiccia attività di pirateria su contenuti scritti protetti da diritto d'autore. Il download diventerà anche più semplice poiché gli utilizzatori disporranno di file generalmente più piccoli in volume e quindi, a differenza dei file video, facilmente scaricabili.

³¹ *The New York Times, Uno scrittore immagina come combattere la pirateria, maggio 2009.*

Tabella 25: Dimensioni in KB dei libri digitali e velocità di download

Tipo di libro	Dimensioni in byte	Tempo di download (modem 56K)	Tempo di download (connessione a banda larga)
Racconto (50 pagine)	150 Kb	37 sec.	Da 3 a 6 sec.
Romanzo (300 pagine)	1 Mb	4 min.	Da 20 a 40 sec.
Libro di testo con tabelle (200 pagine)	1,5 Mb	6 min.	Da 30 a 60 sec.
Libro illustrato con foto	10 Mb	41 min.	Da 3 a 6 min.

Fonte: www.numilog.com

Questa minaccia non sarà limitata ai libri ma interesserà l'intera industria editoriale, ivi compresi i quotidiani e le riviste.

Alcuni siti web, come mygazines.com nel 2008, incoraggiano gli utilizzatori a caricare copie scansionate di ampie sezioni o di tutte le pagine di riviste e quotidiani senza il permesso degli editori. Le copie scansionate possono essere di solito visionate utilizzando software di lettura integrati nel sito e, oltre a caricare i contenuti, gli utenti possono consultare, condividere, archiviare e personalizzare le riviste. Questo fenomeno emergente è abbinato all'ampia riutilizzo, senza licenza, dei quotidiani su siti web.

I quotidiani e i periodici hanno sofferto del collasso del mercato pubblicitario durante la recessione, della migrazione delle promozioni verso siti legali online e dell'aggregazione dei loro contenuti su altri siti web. La pirateria digitale è un'altra minaccia alla loro possibilità di sopravvivenza a lungo termine.

Negli USA, vari quotidiani e periodici hanno chiuso o sono passati a formati esclusivamente online. Non c'è dubbio che in assenza di un miglioramento delle condizioni di mercato, molti titoli in tutta Europa saranno confrontati ad un destino simile.

3.2. Valutare l'impatto della pirateria digitale sulle industrie creative europee nel 2015

Questo capitolo calcola gli effetti della pirateria digitale in Europa nel 2015. Per questo abbiamo introdotto nel nostro modello due tendenze di traffico, che utilizziamo per immaginare l'impatto, anno dopo anno, fino al 2015, sul PIL e sui livelli occupazionali. Il nostro obiettivo non è di fornire un'analisi dell'impatto della pirateria per settore nel 2015, ma di determinare piuttosto l'ordine di grandezza del problema e le sue conseguenze economiche, in assenza di iniziative adeguate. Visto che il nostro obiettivo è di dimostrare la portata del rischio a livello europeo, queste stime vengono presentate senza un'analisi per nazione.

Esistono due plausibili scenari futuri per la crescita della pirateria digitale in Europa:

- **Scenario 1: una crescita della pirateria digitale conforme ai trend del traffico di "file-sharing"**

Questo scenario è basato sulla crescita del file-sharing e ipotizza che i comportamenti della pirateria continueranno ad essere centrati sul P2P. Prendendo in considerazione le previsioni di traffico del file-sharing, questo scenario rappresenta un'ipotesi di minima sull'impatto della pirateria.

- **Scenario 2: una crescita della pirateria digitale conforme ai trend del traffico globale IP "consumer"**

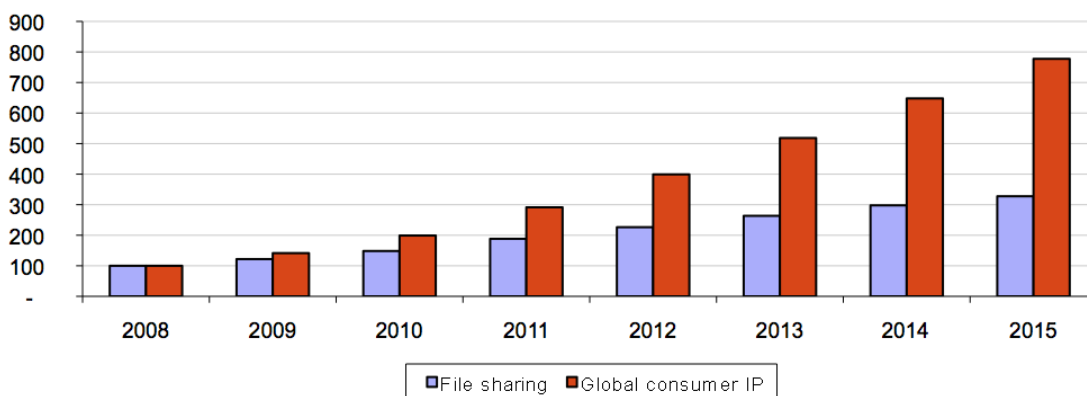
Questo scenario ipotizza che le tecniche di pirateria si espanderanno oltre il P2P (teniamo conto, ad esempio, dello streaming). Lo scenario rappresenta un'ipotesi di massima sull'impatto della pirateria.

Le previsioni di traffico sono basate sul white paper Cisco System, "Cisco Visual Networking Index: Forecast and Methodology, 2008–2013" (Indice Cisco del video networking: previsioni e metodologia, 2008-2013), di cui abbiamo estrapolato i dati, per prolungare i trend fino al 2015.

Secondo Cisco:

- **Le reti di file-sharing**³² “trasportano” oggi 1,3 exabyte³³ al mese in Europa e continueranno a crescere ad un ritmo “moderato” con un CAGR del 18% dal 2008 al 2015³⁴.
- Nello stesso periodo, il **traffico globale IP “consumer”** sarà moltiplicato per 8, crescendo ad un CAGR del 34% dal 2008 al 2015³⁵.

Figure 8: Crescita del “File-sharing” e del Traffico globale IP “consumer” in Europa fra il 2008 e il 2015 (2008 = 100)



Fonte: Cisco Visual Networking Index per 2008 - 2013, estrapolazione di TERA Consultants per il 2014 - 2015

▪ **Scenario 1: crescita della pirateria digitale conforme ai trend del traffico di “file-sharing”**

Se si prende in considerazione la dinamica del traffico di file-sharing nel 2008, possiamo stimare che l’impatto della pirateria di opere creative rappresenterà mancati ricavi per oltre 30 Mld€ nel 2015 e 165 Mld€ di perdite cumulate nel periodo 2008 - 2015. La perdita globale di posti di lavoro è destinata a crescere da circa 185.000 unità nel 2008 a 610.000 nel 2015.

³² Questa categoria comprende non solo il traffico da applicazioni P2P come BitTorrent e eDonkey, ma anche il file sharing a partire da siti web.

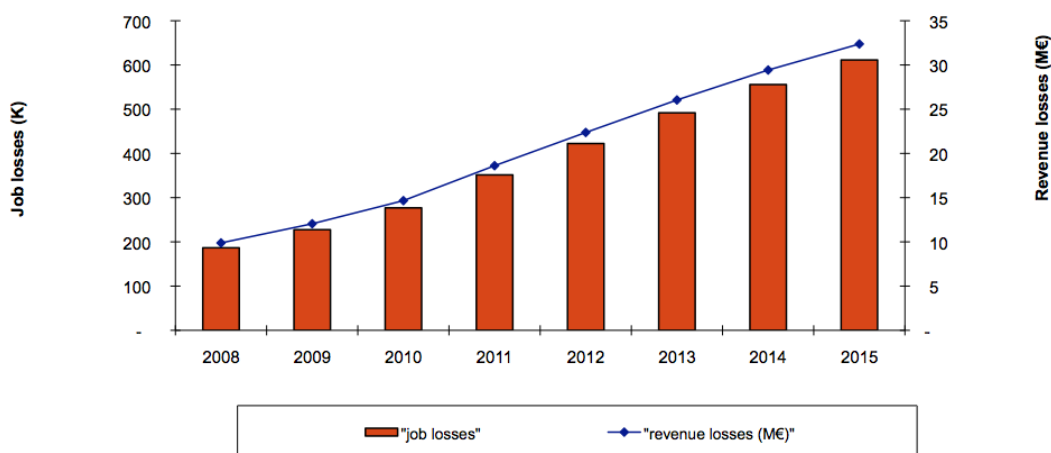
³³ 1,3 miliardi di gigabyte.

³⁴ L’aggiornamento di giugno 2009 del Cisco Visual Networking Index Forecast comprende previsioni che vanno dal 2008 al 2013. Abbiamo estrapolato le previsioni fino al 2015, sulla base di tendenze fornite da Cisco. I dati forniti riguardano sia l’Europa Occidentale che quella Centrale ed Orientale.

La categoria del file sharing comprende il traffico da applicazioni P2P come BitTorrent ed eDonkey, nonché il file sharing a partire da siti web. La categoria P2P è limitata al tradizionale scambio di file e non include le applicazioni di video-streaming commerciali offerte via P2P, come PPStream o PPLive.

³⁵ La categoria del Traffico globale IP “consumer” comprende tutto il traffico IP su Internet e altro traffico, come quello IPTV e VoD.

Figura 9: Dinamica della pirateria dal 2008 al 2015 – scenario per la tendenza “file sharing”



Posti di lavoro perduti Mancati ricavi (M€)

Fonte: calcoli TERA Consultants

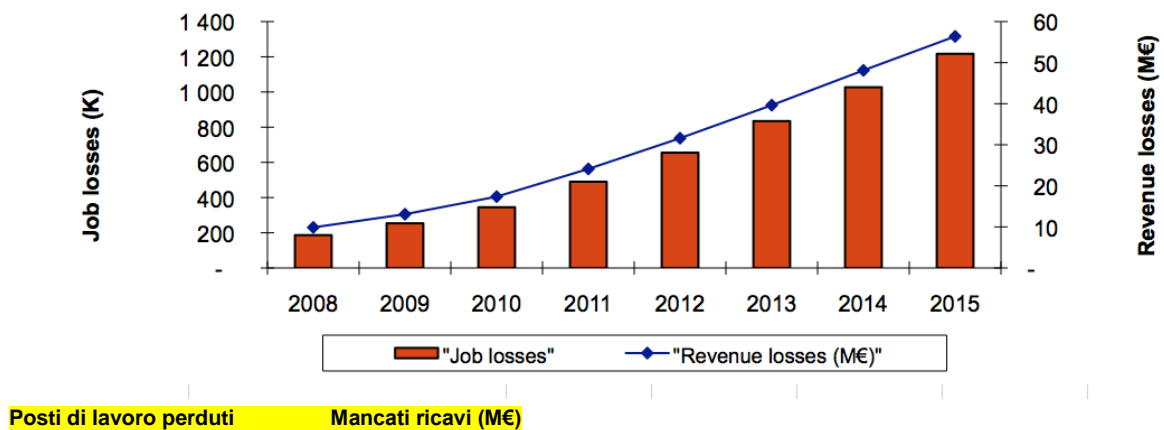
Rispetto al nostro punto di partenza nel 2008, i mancati ricavi e la perdita di posti di lavoro sono triplicati. Questo livello deve essere considerato come una base, in quanto è basato sul P2P, senza integrare le varie altre tecniche di pirateria, come lo streaming. Per questo, un aumento triplo delle perdite è il minimo impatto previsto.

▪ **Scenario 2: crescita della pirateria digitale conforme ai trend del Traffico globale IP “consumer”³⁶**

Prendendo in considerazione le dinamiche del traffico globale IP “consumer”, e assumendo che il traffico di pirateria seguirà questo trend fino al 2015, stimiamo che l'impatto della pirateria di opere creative rappresenterà nel 2015 mancati ricavi per oltre 55 Mld€. La perdita globale di posti di lavoro è destinata a crescere da circa 185.000 unità nel 2008 a 1,2 milioni. A confronto con il punto di partenza nel 2008, i mancati ricavi e le perdite di posti di lavoro sono in questo caso moltiplicate per oltre cinque volte.

³⁶ Poiché l'under-licensing di software, soprattutto da parte di consumatori professionali, rimarrà probabilmente una preoccupazione importante per l'industria del software, le perdite totali previste nel settore software potrebbero non corrispondere totalmente al tasso di crescita nel traffico globale IP “consumer”, che è stato usato per prevedere le perdite future nel settore degli audiovisivi. Per questo motivo, nello Scenario 2, abbiamo applicato al software un tasso di crescita identico a quello dello Scenario 1 (ciò significa che il tasso di crescita medio è stato limitato al 18% invece che al 34%).

Figura 10: Dinamica della pirateria dal 2008 al 2015 – scenario per la tendenza “traffico globale IP consumer”



Fonte: calcoli TERA Consultants

Va sottolineato che questo esercizio presenta alcuni limiti:

- Non predice infatti “l’effetto domino” creato dal potenziale fallimento dei maggiori gruppi europei operanti in queste industrie creative.
- L’impatto locale sulle industrie nazionali non può essere previsto.
- Si parte dal postulato che i quadri legislativi non subiscano sostanziali modifiche.

Qualora il tasso di pirateria digitale dovesse crescere secondo l’una o l’altra delle proiezioni presentate in precedenza, la minaccia per le industrie creative costituirà un problema di primo piano per l’UE e per i suoi stati membri.

Conclusioni

Puntando ad ottenere una visione precisa e completa del contributo offerto dalle industrie creative all'economia europea, questo studio ha combinato le "industrie creative primarie" e le "industrie creative secondarie" in modo da creare un quadro completo di questo settore in Europa. Tale quadro rivela che il valore aggiunto di tali industrie era pari a circa 860 Mld€ nel 2008, con una quota stimata del 6,9% del PIL dell'UE-27. Le industrie creative forniscono anche significative opportunità d'impiego in tutta Europa (circa 14 milioni di posti di lavoro), pari al 6,5% dei livelli occupazionali dell'UE-27 nel 2008.

Uno dei principali obiettivi di questo studio era di valutare le conseguenze economiche della pirateria sulle industrie creative. Lo studio si è quindi concentrato sui mancati ricavi e sulle perdite di posti di lavoro subite dalle industrie creative più esposte alla pirateria, in particolare quelle che producono e distribuiscono film, serie TV, musica registrata e software. Nel 2008, nelle industrie creative selezionate, la pirateria fisica e digitale ha provocato mancate vendite per 10 Mld€ e la perdita di oltre 185.000 posti di lavoro.

Nei prossimi anni, la costante crescita della penetrazione della banda larga e il progredire della digitalizzazione dei prodotti dell'industria creativa accelereranno e questo trend, senza interventi decisi ed efficaci, faciliterà enormemente la continua espansione della pirateria digitale nel continente. Questo studio fornisce due scenari che offrono una stima dell'evoluzione delle perdite provocate dalla pirateria dal 2008 al 2015, sulla base delle previsioni di traffico Internet di Cisco System e ipotizzando che non venga preso alcun provvedimento per arginare la pirateria.

Nello Scenario 1, si ipotizza che la crescita della pirateria digitale segua i trend del traffico di "file-sharing" e che il comportamento dei pirati continui ad essere centrato sul P2P. Per le stesse industrie creative dell'UE, in questo caso i mancati ricavi sarebbero pari a circa 32 Mld€ entro il 2015, mentre le perdite totali di posti di lavoro sarebbero pari a 610.000 unità. Nello Scenario 2, si ipotizza invece che la crescita della pirateria digitale segua le tendenze del traffico globale IP "consumer" in Europa. In questo scenario le tecniche di pirateria si diversificano ulteriormente e provocano mancati ricavi pari a 56 Mld€ nel solo 2015 e la perdita complessiva di 1,2 milioni di posti di lavoro entro il 2015.

Appendici

Appendice 1: ipotesi di violazione di copyright per le casistiche nazionali

Francia

Tabella 26 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria musicale in Francia

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	778 ³⁷	1,10 ³⁸
Tasso di sostituzione (%) ³⁹	10%	46%
Prezzo unitario al dettaglio (€)	2,34 ⁴⁰	14,40 ⁴¹

Fonte: calcoli TERA Consultants

³⁷ Fonte SNEP. stima 2008.

³⁸ Fonte SNEP. Questo dato corrisponde al 2% del totale delle unità fisiche vendute in Francia nel 2008.

³⁹ Si veda l'Appendice 2.

⁴⁰ Fonte SNEP. 90%* prezzo del singolo online (€1,00) + 10%* prezzo del CD fisico (€14,40)

⁴¹ Fonte IFPI. Prezzo del CD fisico.

Tabella 27 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sui film in Francia

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	164 ⁴²	5,25 ⁴³
Tasso di sostituzione (%)⁴⁴		
Sale	5%	9%
Vendite DVD	9%	5%
Noleggio DVD	0%	5%
VoD/PayPerView/download ufficiale	9%	0%
TV	9%	9%
Prezzo unitario al dettaglio		
Sale (€/biglietto)	6,00 ⁴⁵	
Vendite DVD (€/DVD)	15,63 ⁴⁶	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,72 ⁴⁷	
VoD/PayPerView/download ufficiale (€/download)	7,50 ⁴⁸	
TV (€/film)	0,069 ⁴⁹	

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁴² Fonte SNEP.

⁴³ Si veda l'Appendice 3.

⁴⁴ Si veda la sezione 2.1.

⁴⁵ Fonte: PWC [2009].

⁴⁶ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio al consumo per i DVD nel 2008

⁴⁷ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per i DVD nel 2008

⁴⁸ Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008. 50% del prezzo ufficiale di download (€ 7,50) e 50% del prezzo di VoD (fra € 1,5 e € 6: seconda mano € 3,75),

⁴⁹ Sulla base di 209 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a **XXX2,870** M€ nel 2008 (Fonte: PWC 2009).

Tabella 28 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sulle serie TV in Francia

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M) ⁵⁰	88,39	0,80
Tasso di sostituzione (%) ⁵¹		
TV	28%	28%
Vendite DVD	5%	5%
Noleggio DVD	2%	2%
VoD/PayPerView	2%	2%
Prezzo unitario al dettaglio		
TV (€/TV series)	0,03 ⁵²	
Vendite DVD (€/DVD)	31,26 ⁵³	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,72 ⁵⁴	
VoD/PayPerView (€/serie TV visionate)	2,00 ⁵⁵	

Fonte: calcoli TERA Consultants

Germania

Tabella 29 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria musicale in Germania

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	373 ⁵⁶	6,30 ⁵⁷
Tasso di sostituzione (%) ⁵⁸	11%	47%
Prezzo unitario al dettaglio (€)	2,19 ⁵⁹	11,96 ⁶⁰

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁵⁰ Si veda l'Appendice 4.

⁵¹ Si veda la sezione 2.1.

⁵² Sulla base di 209 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a **XXX2,870** M€ nel 2008 (Fonte: PWC).

⁵³ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Sulla base del prezzo medio al consumo per un DVD nel 2008 (i DVD delle serie TV costano in genere il doppio dei DVD dei film)

⁵⁴ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio dei DVD nel 2008.

⁵⁵ Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008.

⁵⁶ Fonte: stima GfK (2008).

⁵⁷ Fonte: IFPI Germania. Questo dato corrisponde al 6% del totale di unità fisiche vendute in Germania nel 2008.

⁵⁸ Si veda l'Appendice 2.

⁵⁹ Fonte: IFPI. 90%* prezzo del singolo online (€1,1)+ 10%* prezzo del CD fisico (€11,96).

⁶⁰ Fonte: GfK. Prezzo del CD fisico.

Tabella 30 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sui film in Germania

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	99,4 ⁶¹	6,23 ⁶²
Tasso di sostituzione (%)⁶³		
Sale	5%	10%
Vendite DVD	10%	5%
Noleggio DVD	0%	5%
VoD/PayPerView/download ufficiale	10%	0%
TV	10%	10%
Prezzo unitario al dettaglio		
Sale (€/biglietto)	6,11 ⁶⁴	
Vendite DVD (€/DVD)	12,26 ⁶⁵	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,45 ⁶⁶	
VoD/PayPerView/ download ufficiale (€/download)	7,50 ⁶⁷	
TV (€/film)	0,074 ⁶⁸	

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁶¹ Secondo i dati raccolti dall'indagine Brenner, commissionata dalla Filmförderungsanstalt (Agenzia per lo sviluppo cinematografico) e condotta da gennaio a giugno 2005, 11,9 milioni di film di lingua tedesca o doppiati in tedesco sono stati scaricati illegalmente da 1,7 milioni di utenti Internet (<http://www.techshout.com/software/2006/01/warner-bros-to-start-file-sharing-of-movies-tv-shows-in-germany-through-in2movies/>), ossia 14 download illegali per ogni utente P2P in un anno. Fonte GfK: in Germania, nel 2008, sono stati registrati 7,1 milioni di utenti P2P.

⁶² Si veda l'Appendice 3.

⁶³ Si veda la sezione 2.1.

⁶⁴ Fonte: PWC [2009]

⁶⁵ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio al consumo per i DVD nel 2008.

⁶⁶ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per i DVD nel 2008.

⁶⁷ Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008. 50% del prezzo ufficiale di download (€7,50) e 50% del prezzo di VoD (fra € 1,50 e € 6: seconda mano € 3,75).

⁶⁸ Sulla base di 223 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a **XXX4,100** M€ nel 2008 (Fonte: PWC).

Tabella 31 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sulle serie TV in Germania

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M) ⁶⁹	53,58	3,24
Tasso di sostituzione (%) ⁷⁰		
TV	29%	29%
Vendite DVD	5%	5%
Noleggio DVD	2%	2%
VoD/PayPerView	2%	2%
Prezzo unitario al dettaglio		
TV (€/serie TV)	0,037 ⁷¹	
Vendite DVD (€/DVD)	24,52 ⁷²	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,45 ⁷³	
VoD/PayPerView (€/serie TV visionate)	2,00 ⁷⁴	

Fonte: calcoli TERA Consultants

Italia

Tabella 32 Stime di mancati ricavi dovuti ad attività di pirateria musicale in Italia

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	1.300 ⁷⁵	6,60 ⁷⁶
Tasso di sostituzione (%) ⁷⁷	9%	41%
Prezzo unitario al dettaglio (€)	2,22 ⁷⁸	13,24 ⁷⁹

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁶⁹ Si veda l'Appendice 4.

⁷⁰ Si veda la sezione 2.1.

⁷¹ Sulla base di 223 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a xxx4,100 M€ nel 2008 (Fonte: PWC).

⁷² Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Sulla base del prezzo medio al consumo per un DVD nel 2008 (i DVD delle serie TV costano in genere il doppio dei DVD dei film)

⁷³ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per un DVD nel 2008.

⁷⁴ Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008.

⁷⁵ Fonte: IFPI.

⁷⁶ Fonte: FIMI. Questo dato corrisponde al 23% del totale delle unità fisiche vendute in Italia nel 2008.

⁷⁷ Si veda l'Appendice 2.

⁷⁸ Fonte: Forrester Research. 90%*prezzo del singolo online (€ 1,00)+ 10%* Prezzo del CD fisico (€ 13,24).

⁷⁹ Fonte IFPI.

Tabella 33 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sui film in Italia

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	147,99 ⁸⁰	85,75 ⁸¹
Tasso di sostituzione (%)⁸²		
Sale	4%	8%
Vendite DVD	8%	4%
Noleggio DVD	0%	4%
VoD/PayPerView/download ufficiale	8%	0%
TV	8%	8%
Prezzo unitario al dettaglio		
Sale (€/biglietto)	6,11 ⁸³	
Vendite DVD (€/DVD)	12,21 ⁸⁴	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,93 ⁸⁵	
VoD/PayPerView/ download ufficiale (€/download)	7,50 ⁸⁶	
TV (€/film)	0,110 ⁸⁷	

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁸⁰ Fonte: www.fapav.it

⁸¹ Fonte: www.fapav.it

⁸² Si veda la sezione 2.1.

⁸³ Fonte: PWC [2009]

⁸⁴ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio al consumo per i DVD nel 2008.

⁸⁵ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per i DVD nel 2008

⁸⁶ Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008. 50% del prezzo ufficiale di download (€7,50) e 50% del prezzo di VoD (fra € 1,50 e € 6: seconda mano € 3,75)

⁸⁷ Sulla base di 239 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a **xxx4,800** M€ nel 2008 (Fonte: PWC).

Table 34 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sulle serie TV in Italia

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M) ⁸⁸	79,76	13,07
Tasso di sostituzione (%) ⁸⁹		
TV	25%	25%
Vendite DVD	4%	4%
Noleggio DVD	2%	2%
VoD/PayPerView	2%	2%
Prezzo unitario al dettaglio		
TV (€/serie TV)	0,055 ⁹⁰	
Vendite DVD (€/DVD)	24,42 ⁹¹	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,93 ⁹²	
VoD/PayPerView (€/serie TV visionate)	2,00 ⁹³	

Fonte: calcoli TERA Consultants

Spagna

Tabella 35 Stime di mancati ricavi dovuti ad attività di pirateria musicale in Spagna

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	1.977 ⁹⁴	5,00 ⁹⁵
Tasso di sostituzione (%) ⁹⁶	9%	41%
Prezzo unitario al dettaglio (€)	2,30 ⁹⁷	11,34 ⁹⁸

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁸⁸ Si veda l'Appendice 4.

⁸⁹ Si veda la sezione 2.1.

⁹⁰ Sulla base di 239 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a xxx4,800 M€ nel 2008 (Fonte: PWC).

⁹¹ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Sulla base del prezzo medio al consumo per un DVD nel 2008 (i DVD delle serie TV costano in genere il doppio dei DVD dei film)

⁹² Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per un DVD nel 2008.

⁹³ Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008.

⁹⁴ Fonte: IFPI, sulla base delle cifre fornite da Jupiter Research sul numero di utenti P2P in Spagna [2009] e il numero medio di file scaricati per persona [rapporto del Ministero della Cultura].

⁹⁵ Fonte: Promusicae. Questo dato corrisponde al 20% del totale delle unità fisiche vendute in Spagna nel 2008.

⁹⁶ Si veda l'Appendice 2.

⁹⁷ 90% * prezzo del singolo online (€ 1,30) [Fonte: Forrester Research, 2009]+ 10% * Prezzo del CD fisico (€ 11,34) [Fonte: Promusicae].

⁹⁸ Fonte: Promusicae.

Tabella 36 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sui film in Spagna

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	350 ⁹⁹	25 ¹⁰⁰
Tasso di sostituzione (%)¹⁰¹		
Sale	4%	8%
Vendite DVD	8%	4%
Noleggio DVD	0%	4%
VoD/PayPerView/ download ufficiale	8%	0%
TV	8%	8%
Prezzo unitario al dettaglio		
Sale (€/biglietto)	5,71 ¹⁰²	
Vendite DVD (€/DVD)	12,48 ¹⁰³	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,34 ¹⁰⁴	
VoD/PayPerView/ download ufficiale (€/download)	7,50 ¹⁰⁵	
TV (€/film)	0,083 ¹⁰⁶	

Fonte: calcoli TERA Consultants

⁹⁹ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009.

¹⁰⁰ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009.

¹⁰¹ Si veda la sezione 2.1.

¹⁰² Fonte: PWC [2009]

¹⁰³ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio al consumo per i DVD nel 2008.

¹⁰⁴ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per un DVD nel 2008.

¹⁰⁵ Fonte: NPA Conseil, "Video on Demand in Europe". 50% del prezzo ufficiale di download (€ 7,50) e 50% del prezzo di VoD (fra € 1,50 e € 6: seconda mano € 3,75)

¹⁰⁶ Sulla base di 234 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a **xxx2,742** M€ nel 2008 (Fonte: PWC).

Table 37 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sulle serie TV in Spagna

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M) ¹⁰⁷	188,64	3,81
Tasso di sostituzione (%) ¹⁰⁸		
TV	25%	25%
Vendite DVD	4%	4%
Noleggio DVD	2%	2%
VoD/PayPerView	2%	2%
Prezzo unitario al dettaglio		
TV (€/TV series)	0,041 ¹⁰⁹	
Vendite DVD (€/DVD)	24,96 ¹¹⁰	
Noleggio DVD (€/DVD)	2,34 ¹¹¹	
VoD/PayPerView (€/serie TV visionate)	2,00 ¹¹²	

Fonte: calcoli TERA Consultants

¹⁰⁷ Si veda l'Appendice 4.

¹⁰⁸ Si veda la sezione 2.1.

¹⁰⁹ Sulla base di 234 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a **XXX2,742** M€ nel 2008 (Fonte: PWC)

¹¹⁰ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Sulla base del prezzo medio al consumo per un DVD nel 2008 (i DVD delle serie TV costano in genere il doppio dei DVD dei film)

¹¹¹ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per un DVD nel 2008.

¹¹² Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008.

Gran Bretagna

Tabella 38 Stime di mancati ricavi dovuti ad attività di pirateria musicale in GB

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	1.177 ¹¹³	10,8 ¹¹⁴
Tasso di sostituzione (%) ¹¹⁵	11%	48%
Prezzo unitario al dettaglio (€)	1,81 ¹¹⁶	10,01 ¹¹⁷

Fonte: calcoli TERA Consultants

Tabella 39 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sui film in GB

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	98,95 ¹¹⁸	61,65 ¹¹⁹
Tasso di sostituzione (%) ¹²⁰		
Sale	5%	10%
Vendite DVD	10%	5%
Noleggio DVD	0%	5%
VoD/PayPerView/download ufficiale	10%	1%
TV	10%	10%
Prezzo unitario al dettaglio		
Sale (€/biglietto)	6,56 ¹²¹	
Vendite DVD (€/DVD)	11,27 ¹²²	
Noleggio DVD (€/DVD)	3,47 ¹²³	
VoD/PayPerView/download ufficiale (€/download)	7,50 ¹²⁴	
TV (€/film)	0,095 ¹²⁵	

Fonte: calcoli TERA Consultants

¹¹³ Fonte: BPI.

¹¹⁴ Fonte: BPI. Questo dato corrisponde all'8% del totale di unità fisiche vendute in GB nel 2008.

¹¹⁵ Si veda l'Appendice 2.

¹¹⁶ Fonte: IFPI. 90%*prezzo del singolo online (€ 0,90) + 10%* Prezzo del CD fisico (€ 10,01).

¹¹⁷ Fonte: IFPI. Prezzo del CD fisico.

¹¹⁸ Fonte: Ipsos_Digital & Physical Piracy in GB, novembre 2007. Inclusi download e streaming.

¹¹⁹ Fonte: Ipsos_Digital & Physical Piracy in GB, novembre 2007. Inclusi DVD contraffatti e vendita di copie casalinghe.

¹²⁰ Si veda la sezione 2.1.

¹²¹ Fonte: PWC [2009].

¹²² Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio al consumo per i DVD nel 2008.

¹²³ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per i DVD nel 2008.

¹²⁴ Fonte: NPA Conseil, "Video on Demand in Europe". 50% del prezzo ufficiale di download (€ 7,50) e 50% del prezzo di VoD (fra € 1,50 e € 6: seconda mano € 3,75)

¹²⁵ Sulla base di 233 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a XXX4,116 M€ nel 2008 (Fonte: PWC)

Tabella 40 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sulle serie TV in GB

	Pirateria digitale	Pirateria fisica
Numero di violazioni di copyright per anno (unità M)	53,33 ¹²⁶	9,4 ¹²⁷
Tasso di sostituzione (%)¹²⁸		
TV	30%	30%
Vendite DVD	5%	5%
Noleggio DVD	2%	2%
VoD/PayPerView	2%	2%
Prezzo unitario al dettaglio		
TV (€/serie TV)	0,05 ¹²⁹	
Vendite DVD (€/DVD)	22,54 ¹³⁰	
Noleggio DVD (€/DVD)	3,47 ¹³¹	
VoD/PayPerView (€/serie TV visionate)	2,00 ¹³²	

Fonte: calcoli TERA Consultants

¹²⁶ Fonte: Ipsos_Digital & Physical Piracy in GB, novembre 2007. Inclusi download e streaming.

¹²⁷ Fonte: Ipsos_Digital & Physical Piracy in GB, novembre 2007. Inclusi DVD contraffatti e vendita di copie casalinghe.

¹²⁸ Si veda la sezione 2.1.

¹²⁹ Sulla base di 233 min/giorno di tempo medio di visione nel 2008 (Fonte: ACTE – Television 2008, International Key Facts) e una spesa pubblicitaria TV pari a xxx4,116 M€ nel 2008 (Fonte: PWC)

¹³⁰ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Sulla base del prezzo medio al consumo per un DVD nel 2008 (i DVD delle serie TV costano in genere il doppio dei DVD dei film)

¹³¹ Fonte: International Video Federation – European Video Yearbook 2009. Prezzo medio di noleggio per un DVD nel 2008.

¹³² Fonte: NPA Conseil, Video on Demand in Europe, 2008.

Appendice 2: il tasso di sostituzione per la musica

L'impatto della pirateria sulle vendite di musica registrata è stato oggetto di dibattito sulle pubblicazioni economiche fin dalla fine degli anni '90, dopo la nascita di Napster. Per determinare il livello del tasso di sostituzione digitale, un fattore chiave per valutare l'impatto della pirateria sulle vendite, abbiamo analizzato le ricerche accademiche oggi disponibili sull'argomento. Abbiamo osservato che:

- La maggior parte degli studi arriva alla conclusione che l'impatto è nocivo e di dimensioni significative (anche se in alcuni casi, come Oberholzer-Gee e Strumpf (2007)¹³³, si suppone che l'effetto sia trascurabile)
- La maggior parte degli studi rivelano un tasso di sostituzione compreso fra il 10% e il 30%
- Le metodologie utilizzate in questi studi differiscono, rendendo difficile effettuare confronti diretti fra i loro risultati.

Per tutti questi motivi, abbiamo scelto di adottare un tasso di sostituzione al tempo stesso positivo e prudentiale:

- Positivo poiché gli studi che giungono alla conclusione che l'effetto è trascurabile rappresentano una minoranza
- Prudentiale poiché abbiamo scelto un tasso del 10%, un livello che costituisce un limite minimo nella maggior parte degli studi che dimostrano un impatto positivo.

Per introdurre un fattore di differenziazione nazionale, il tasso di sostituzione è stato ponderato per il PIL per abitante a PPA (parità di potere d'acquisto): abbiamo così ottenuto un ventaglio di tassi nazionali che vanno dal 9% della Spagna all'11% della Gran Bretagna. Questo approccio rappresenta un "best effort" per includere nell'analisi poteri di acquisto differenziati.

¹³³ I risultati di Oberholzer-Gee e Strumpf (2007) sono stati contraddetti da Blackburn (2007) e Leibowitz (2007).

Tabella 41: Studi accademici che valutano l'impatto dei download illegali sulle vendite di musica registrata

Studio	Periodo considerato	Oggetto/paese	Impatto dei download illegali sul totale delle vendite
Hui e Png (2003)	1994-1998	28 paesi	Per ogni CD copiato, le vendite scendono di 0,42 unità.
Peitz e Waelbroeck (2003, 2004)	1998-2002	16 paesi	La pirateria ha ridotto le vendite del 20%; l'effetto è significativo ad un livello del 10% (Waelbroeck 2004). In particolare, nel 2001, il download di musica potrebbe avere causato una riduzione del 10% delle vendite di CD in tutto il mondo (Waelbroeck 2003).
Zentner (2006)	2001	7 paesi europei	L'utilizzo del peer-to-peer riduce le probabilità d'acquisto di musica del 30%
Michel (2006)	1999-2003	USA	Il file sharing ha provocato una riduzione pari al 13% delle vendite di album.
Montoro-Pons e Cuadrado-Garcia (2006)	2003	60 paesi	Le mancate vendite dovute alla pirateria equivalgono in media al 131% del valore del mercato legale. La ponderazione di ogni paese in base alla sua quota di mercato globale porta il risultato finale a circa 30% del mercato globale legale.
Oberholzer-Gee e Strumpf (2007)	2002	Germania	Il numero di download non ha un effetto significativo sulle vendite di album.
Hong (2004, 2008)	2000	USA	L'introduzione di Napster spiega il 20% del calo di spesa per la musica nel 2000.
Liebowitz (2008)	1998-2003	Città USA	Nel 2003, Il tasso di penetrazione di Internet del 60% avrebbe ridotto le vendite di CD di circa 1,27 unità pro capite: in altri termini, in assenza di file-sharing le vendite di album nel 2003 sarebbero state di circa 3,55 unità pro capite in vece del valore registrato di 2,28 unità
Leung (2009)	2008	Studenti universitari di Hong Kong	Quando gli studenti scaricano illegalmente 10% in più di musica dai siti web P2P, i loro acquisti su iTunes e di CD scendono rispettivamente dello 0,7 e dello 0,4%.

Fonte: sintesi da Oberholzer-Gee & Strumpf (2009)

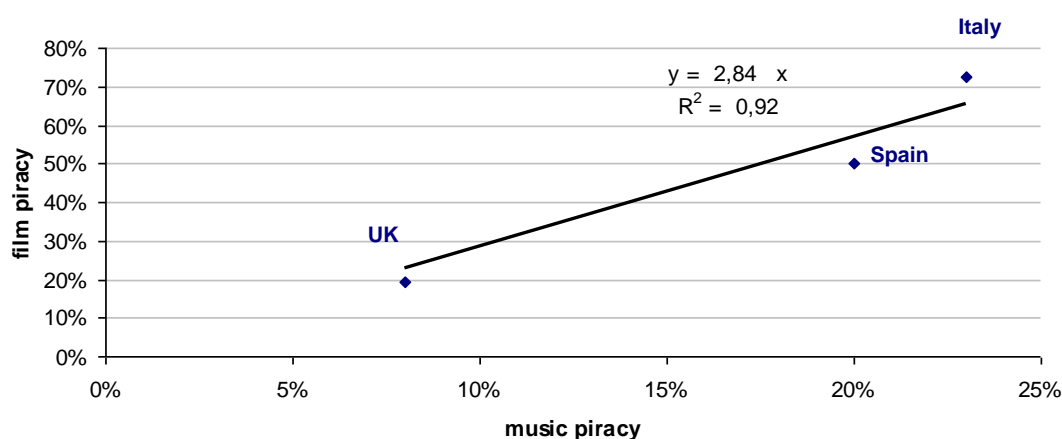
Appendice 3: ipotesi specifiche per i DVD

La pirateria fisica consiste nella duplicazione e distribuzione illegale di opere in formato fisico. Il basso costo dei duplicatori di DVD ha provocato un'esplosione della copia illegale di prodotti coperti da copyright.

Nonostante i numerosi casi di incidenti di contraffazione e di sequestri riportati dai media,¹³⁴ il numero di DVD contraffatti venduti non è sempre disponibile. Per valutare il numero di violazioni di copyright dovuto alla pirateria fisica di film in Francia e Germania, abbiamo utilizzato un rapporto basato sui dati derivati dalla situazione inglese, spagnola e italiana.

In questi paesi si nota infatti una forte correlazione fra il tasso di pirateria fisica di musica registrata e quello dei film.

Figura 11 Correlazione fra i tassi di pirateria sulla musica registrata e cinematografica¹³⁵



Pirateria cinematografica Pirateria musicale GB Italia Spagna

Fonte: analisi di TERA Consultant in base a dati IFPI & IVF

¹³⁴ Per esempio, i CD e i DVD sono stati la categoria principale di articoli sequestrati dalle dogane UE nel 2008 con un totale di 79 milioni di unità, pari al 44% dell'importo totale (Fonte: Rapporto sull'applicazione dei diritti di proprietà intellettuale da parte delle dogane UE)

¹³⁵ Il tasso di pirateria fisica è definito come il numero di prodotti contraffatti venduti diviso per il numero totale di prodotti venduti (sia legali che illegalmente copiati)

Sembra perciò che il tasso di pirateria cinematografica sia di 2,84 punti più elevato del tasso di pirateria musicale. Applicando questo parametro, è possibile calcolare il numero di copie fisiche illegali di DVD vendute.

Tabella 42 Calcolo dei film su DVD contraffatti venduti ai consumatori

	music piracy rate	film piracy rate	Legitimate Video Discs sold to consumers (m)	Pirate Video Discs sold to consumers (m)
UK	8%	19%	257,40	61,65
Spain	20%	50%	25,00	25,00
Italy	23%	72%	32,70	85,75
France	2%	6%	87,21	5,25
Germany	6%	17%	103,50	21,25

Fonte: analisi IVF, TERA Consultant

GB Spagna Italia Francia Germania

Tasso di pirateria musicale

Tasso di pirateria cinematografica

DVD leali venduti ai consumatori (m)

Video dischi pirata venduti ai consumatori (m)

Appendice 4: ipotesi specifiche per le serie TV

Anche se il download illegale di serie TV sembra in fase calante negli USA a causa della pressione dei siti di streaming legale, in Europa la pirateria si sta intensificando. Secondo le osservazioni condotte dal sito specializzato TorrentFreak, il primo episodio della quarta stagione di Prison Break ha superato rapidamente 1 milione di download, la maggior parte dei quali in Europa. Inoltre, in settembre 2008, Mininova (sito di link BitTorrent) ha registrato per la prima volta nella sua storia oltre 10 milioni di download in uno solo giorno, pari ad una media di 117,6 torrent download al secondo. Secondo TorrentFreak, questo record è dovuto alla trasmissione negli Stati Uniti dei primi episodi delle nuove stagioni di molte serie TV, molto rapidamente diffusi tramite i siti di link BitTorrent. Il sito precisa che il 50% dei download riguarda le serie TV.

In Gran Bretagna, sembra che i film siano scaricati due volte più spesso delle serie TV e che le vendite di film su DVD contraffatti superino di sette volte quelle di serie TV¹³⁶.

In assenza di informazioni relative al numero di violazioni di copyright relative alla pirateria di serie TV in altri paesi, utilizzeremo questi due dati per valutare il numero di serie TV scaricate o acquistate come prodotti contraffatti.

¹³⁶ Fonte: IPSOS, *Digital & Physical Piracy in GB*, novembre 2007

Appendice 5: Ricavi per addetto nelle industrie audiovisive

Prendendo come base i mancati ricavi calcolati a livello europeo, la perdita di posti di lavoro viene ottenuta dividendo le mancate vendite medie per addetto in ogni settore, dalla produzione al livello della vendita al dettaglio.

Abbiamo pertanto determinato le vendite medie per addetto nel settore delle industrie della musica, del cinema/TV e dell'editoria sulla base dei dati seguenti:

- Vendite:
 - ✓ Musica: digitale e fisica (Fonte: PWC 2009)
 - ✓ Film/TV: ricavi dalla frequentazione delle sale, dai DVD (vendita e noleggio), dalla pubblicità TV, dal VoD e dal PPV (Fonte: PWC 2009).
- Persone impiegate nel settore dalla produzione al livello della vendita al dettaglio:
 - ✓ Musica: posti di lavoro nelle società discografiche, nella distribuzione all'ingrosso e nella vendita al dettaglio (Fonte: IFPI)
 - ✓ Film/TV: posti di lavoro nella TV, nella produzione cinematografica, nella distribuzione e nella proiezione (Fonte: uffici nazionali di statistica)
 - ✓ Editoria: posti di lavoro nelle società editrici di libri, nei punti vendita di stampa e nelle librerie (Fonte: Eurostat)

Tabella 43 Vendite per addetto nelle industrie audiovisive

Revenues in sales (m€)	UK	France	Germany	Italy	Spain	
Music	1 653	1 061	1 602	315	279	
Film + TV	8 752	5 771	6 492	6 204	4 102	
Employment	UK	France	Germany	Italy	Spain	
Music	25 320	15 625	25 400	4 500	4 000	
Film + TV	113 516	62 903	75 983	58 360	80 600	
Revenue/person	UK	France	Germany	Italy	Spain	EU average
Music	65 269	67 874	63 058	69 934	69 683	70 000
Film + TV	77 102	91 747	85 440	106 300	50 890	85 000

Fonte: analisi TERA Consultant sulla base di dati IFPI, PWC, degli uffici nazionali di statistica e di Eurostat

Su questa basi, ipotizziamo che:

- L'industria musicale impieghi una persona per ogni € 70.000 di fatturato.
- L'industria del cinema/TV impieghi una persona ogni € 85.000 di fatturato.

Appendice 6: Ricavi per addetto nell'industria del software

Uno studio condotto da IDC per BSA nel 2007 ha calcolato i benefici per le economie nazionali eventualmente derivanti da una riduzione del dieci per cento della pirateria di software per PC. Lo studio è giunto in particolare alla conclusione che una riduzione della pirateria dei software si tradurrebbe nella creazione di nuovi posti di lavoro ben pagati nell'industria IT.¹³⁷

Per esempio, nel case study dedicato alla Gran Bretagna,¹³⁸ IDC ha calcolato che una riduzione del dieci per cento della pirateria di software per PC nel paese, dal 2008 all'2011, produrrebbe un aumento di 794 M\$ (ossia 540 M€) della spesa IT entro la fine del 2008, con la conseguente creazione di 3.161 posti di lavoro nell'industria informatica. In altre parole, IDC ritiene che l'industria IT britannica impieghi circa una persona ogni € 170.000 di fatturato.¹³⁹

Basandoci su ogni case study, abbiamo stimato così le vendite medie per addetto in ogni industria IT nazionale.

Tabella 44 Vendite per addetto nelle industrie audiovisive

Revenue/person	United Kingdom	France	Germany	Italy	Spain	EU average
Software	171 000	161 000	172 000	170 000	268 000	169 000

Fonte: analisi di TERA Consultants sulla base dello studio BSA "The Economic Benefits of Lowering PC Software Piracy"

Sulla base dei mancati ricavi calcolati sia a livello nazionale che europeo, la perdita di posti di lavoro nell'industria IT viene ottenuta dividendo i mancati ricavi per le vendite medie per addetto nel settore.

¹³⁷ The Economic Benefits of Reducing PC Software Piracy, IDC, gennaio 2008

¹³⁸ The Economic Benefits of Reducing PC Software Piracy – Studio GB, IDC, gennaio 2008

¹³⁹ 540 M€ / 3.161 persone impiegate

Appendice 7: Problematiche cross-border

In questo rapporto, i posti di lavoro perduti direttamente imputabile alla pirateria vengono calcolati dividendo i mancati ricavi (stimati a livello europeo) per le vendite medie per addetto in ciascun settore, dalla produzione al livello della vendita al dettaglio (sulla base di cifre fornite dai vari settori).

A partire da queste basi si ottiene una valutazione globale dei posti di lavoro perduti a livello europeo. Per determinare le perdite nelle cinque principali nazioni europee, siamo partiti dall'assunto che l'impatto locale fosse proporzionato alle dimensioni del mercato nazionale. Questo metodo ha il merito di tener conto del peso di ogni industria nazionale e quindi di non imputare le perdite di posti di lavoro alla sola tendenza nazionale a piratare illegalmente merci e servizi (con risultati ovviamente incoerenti, in quanto i paesi con il più alto livello di pirateria avrebbero presentato perdite locali più elevate, indipendentemente dalla "forza" delle industrie creative locali).

Per essere completamente coerenti, avremmo dovuto prendere in considerazione la proporzione di prodotti piratati locali/stranieri (per tutti i prodotti creativi considerati), ma questi dati non erano disponibili. Come sottolineato nella prossima tabella, le perdite di posti di lavoro locali potrebbero essere diverse, a seconda dell'equilibrio fra importazioni e produzione locale.

Tabella 45 Distribuzione dei posti di lavoro perduti in base alle vendite nazionali

Two Markets: X and Y		
X Industry Revenue Totals 200 million Euros 75% (150 mE) come from X Productions 25% (50 mE) come from imported Y Productions.	Y Industry Revenue Totals 200 million Euros 50% (100 mE) come from imported X Productions 50% (100 mE) come from Y Productions.	
Piracy Rate in X = 10%	Piracy Rate in Y = 20%	
Total Piracy Loss = $200 * 10\% = 20 \text{ mE}$.	Total Piracy Loss = $200 * 20\% = 40 \text{ mE}$.	
Piracy Loss by Product Origin:	Piracy Loss by Product Origin:	
X Production = $20 * .75 = 15 \text{ mE}$. Y Productions = $20 * .25 = 5 \text{ mE}$.	X Production = $40 * .50 = 20 \text{ mE}$. Y Productions = $40 * .50 = 20 \text{ mE}$.	
TOTAL LOST SALES IN BOTH MARKETS:		
X Productions Lose 35 mE (15 plus 20) Y Productions Lose 25 mE (5 plus 20).		
Job Loss Calculations:		
Unadjusted losses :	Job Losses in X = 20 mE divided by 100,000 E per worker	200
	Job Losses in Y = 40 mE divided by 100,000 E per worker	400
	Total Job Losses	600
Adjusted losses :	Job Losses in X = 35 mE divided by 100,000 E per worker	350
	Job Losses in Y = 25 mE divided by 100,000 E per worker	250
	Total Job Losses	600

Ciò nondimeno il nostro metodo, in modo da cogliere tale fenomeno, è basato su un assunto "implicito":

- Che i mercati nazionali con vendite importanti siano anche quelli con potenti industrie locali,
- E che quindi, logicamente, subiranno maggiormente l'impatto della pirateria in termini di perdita di posti di lavoro (in quanto vengono diffusi più prodotti soggetti alla pirateria).

Tabelle & Figure

Elenco delle tabelle

Tabella 1: Peso economico delle industrie creative nei 27 stati UE (2008).....	7
Tabella 2: Peso economico delle industrie creative nei principali mercati europei (2008).....	7
Tabella 3: Perdite causate dalla pirateria alle industrie creative in Europa (2008)	8
Tabella 4: Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 – Scenario tendenziale “file sharing”	9
Tabella 5: Perdite generate dalla pirateria in Europa, dal 2008 al 2015 – Scenario tendenziale “traffico globale IT consumer”	11
Tabella 6: Gli approcci KEA e WIPO.....	17
Tabella 7: Definizione del settore delle industrie creative “primarie”	18
Tabella 8: Settori inclusi nelle industrie creative “secondarie”	19
Tabella 9: Il peso economico delle industrie creative nell'UE-27 (2008)	20
Tabella 10: Il peso delle industrie creative in GB, Francia, Germania, Italia e Spagna (2008)	21
Tabella 11: Tassi di sostituzione per film e serie TV	24
Tabella 12: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Francia (M€).....	29
Tabella 13: Mancati ricavi nel mercato francese, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi (2008)	30
Tabella 14: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Germania (M€).....	31
Tabella 15: Mancati ricavi nel mercato tedesco, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi (2008)	32
Tabella 16: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Italia (M€)	33
Tabella 17: Mancati ricavi nel mercato italiano, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi	34
Tabella 18: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Spagna (M€)	35
Tabella 19: Mancati ricavi nel mercato spagnolo, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi	36
Tabella 20: Spesa per consumatore/utente finale in musica registrata, film e TV in Gran Bretagna (M€)	37

Tabella 21: Mancati ricavi nel mercato britannico, a causa della pirateria su prodotti audiovisivi	38
Tabella 22: Impatto economico della pirateria audiovisiva in Europa	39
Tabella 23: Impatto economico della pirateria software in Europa	40
Tabella 24: Impatto economico della pirateria sulle industrie creative europee	42
Tabella 25: Dimensioni in KB dei libri digitali e velocità di download.....	50
Tabella 26 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria musicale in Francia	56
Tabella 27 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sui film in Francia	57
Tabella 28 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sulle serie TV in Francia.....	58
Tabella 29 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria musicale in Germania	58
Tabella 30 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sui film in Germania	59
Tabella 31 Criteri per il calcolo dei mancati ricavi provocati dalle attività di pirateria sulle serie TV in Germania.....	60
Tabella 32 Stime di mancati ricavi dovuti ad attività di pirateria musicale in Italia	60
Tabella 33 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sui film in Italia	61
Table 34 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sulle serie TV in Italia	62
Tabella 35 Stime di mancati ricavi dovuti ad attività di pirateria musicale in Spagna.....	62
Tabella 36 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sui film in Spagna.....	63
Table 37 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sulle serie TV in Spagna.....	64
Tabella 38 Stime di mancati ricavi dovuti ad attività di pirateria musicale in GB	65
Tabella 39 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sui film in GB	65
Tabella 40 Stime di mancati ricavi dovuti alle attività di pirateria sulle serie TV in GB.....	66
Tabella 41: Studi accademici che valutano l'impatto dei download illegali sulle vendite di musica registrata	68
Tabella 42 Calcolo dei film su DVD contraffatti venduti ai consumatori	70
Tabella 43 Vendite per addetto nelle industrie audiovisive	72
Tabella 44 Vendite per addetto nelle industrie audiovisive	74

Tabella 45 Distribuzione dei posti di lavoro perduti in base alle vendite nazionali 76

Elenco delle figure

Figura 1: Calcolare l'impatto della pirateria 23

Figura 2: Le vendite di musica registrata in Europa (100=2004)..... 28

Figura 3: Le vendite di DVD (vendita al dettaglio e noleggio) fra il 2004 e il 2008 (in milioni di €)..... 29

Figura 4: Penetrazione della banda larga nell'UE-27 - Dati storici e previsioni 45

Figura 5: Traffico di dati su Internet e rete mobile in Europa, 2008-2013..... 46

Figura 6: Crescita del traffico di file sharing e "Internet video to PC" in Europa, 2008-2013..... 47

Figura 7: Accesso in "tempo reale" mediante portali specializzati..... 48

Figure 8: Crescita del "File-sharing" e del Traffico globale IP "consumer" in Europa fra il 2008 e il 2015 (2008 = 100)..... 52

Figura 9: Dinamica della pirateria dal 2008 al 2015 – scenario per la tendenza "file sharing" 53

Figura 10: Dinamica della pirateria dal 2008 al 2015 – scenario per la tendenza "traffico globale IP consumer" 54

Figura 11 Correlazione fra I tassi di pirateria sulla musica registrata e cinematografica..... 69

Bibliografia

- Dejean S. (2009), What Can We Learn from Empirical Studies About Piracy?, CESifo Economic Studies, 55.
- Blackburn D. (2004), Does File Sharing Affect Record Sales?, PhD diss. Harvard University.
- Blackburn D. (2007), 'The Heterogeneous Effects of Copying: The Case of Recorded Music', Working Paper, Harvard University, Cambridge.
- Bounie D., M. Bourreau and P. Waelbroeck (2005), 'Pirates or Explorers? Analysis of Music Consumption in French Graduate Schools, Working Paper, Telecom Paris Tech.
- Bounie D., M. Bourreau and P. Waelbroeck (2006), Piracy and Demands for Films: Analysis of Piracy Behavior in French Universities, Review of Economic Research on Copyright Issues, 23.
- BSA-IDC (2009), Global Software Piracy Study, maggio.
- Conference Board of Canada (2008), Measuring and Understanding Canada's Creative Economy, agosto.
- European Commission (2009), Europe's Digital Competitiveness Report.
- ESA (2008), Relazione annuale.
- Hong, Seung-Hyun (2004), The Effect of Napster on Recorded Music Sales: Evidence from the Consumer Expenditure Survey, SIEPR Discussion Paper, 03-18.
- Hui, K-L., Png P. L. (2003), Piracy and the Legitimate Demand for Recorded Music, Contributions to Economic Analysis and Policy.
- IDC (2008), The Economic Benefits of Reducing PC Software Piracy, gennaio.
- IDC (2008), The Economic Benefits of Reducing PC Software Piracy, studio GB, gennaio.
- IFPI (2009), Recording Industry in Numbers.
- International Video Federation (2009), European Video Yearbook.
- Ipsos (2007), Digital & Physical Piracy in GB, novembre.
- Forrester Research (2009), Global Music Stores and Services Webtrack, 12/08
- KEA (2006), The Economy of Culture in Europe, Studio preparato per la Commissione Europea.
- Leug T.C. (2009), Should the Music Industry Sue Its Own Customers? Impacts of Music Piracy and Policy Suggestions, Chinese University of Hong Kong
- Liebowitz S. (2007), How Reliable is the Oberholzer-Gee and Strumpf Paper on File-Sharing?, Working Paper, University of Texas.
- Liebowitz S. (2008), Testing File-Sharing's Impact on Music Album Sales in Cities" Management Science.
- Liebowitz S. (2006), File Sharing: Creative Destruction or Just Plain Destruction?, Journal of Law and Economics, 49.
- Menell P.S. (2002), Envisioning Copyright Law's Digital Future, New York Law School Law Review, 46.
- Montoro-Pons J. (2006) Digital goods and the effects of copying: an empirical study of the music market, Universitat de Valencia.
- MPPA (2005), Worldwide Study of Losses to the Film Industry & International Economies Due To Piracy.

- Nielsen (2008), Video Gamers in Europe, Piracy and Digital Downloading.
- NPA Conseil (2008), Vidéo à la demande en Europe: Second recensement des services de VoD.
- Oberholzer-Gee F., Strumpf K. (2007), Effect of File Sharing on Record Sales: An Empirical Analysis, *Journal of Political Economy*, 115.
- Oberholzer-Gee, F., and K. Strumpf (2009), File-Sharing and Copyright, Harvard Business School Working Paper, 09-132.
- OECD (2008), The Economic Impact of Counterfeiting and Piracy, giugno.
- Peitz M., Waelbroeck P. (2006), Piracy of digital products: A critical review of the theoretical literature.
- Peitz M., Waelbroeck P. (2004), The Effect of Internet Piracy on Music Sales: Cross-Section Evidence, *Review of Economics Research on Copyright Issues*, 1.
- Price Waterhouse Coopers (2009), Global entertainment and media outlook 2009-2013, 10th annual edition.
- Rob, R., Waldfoegel J. (2006), Piracy on the High C's: Music Downloading, Sales Displacement, and Social Welfare in a Sample of College Students, *Journal of Law and Economics*, 49(1), 29–62.
- Sandvine (2009), Global Broadband Phenomena.
- Siwek S. (2007), The True Cost of Sound Recording Piracy on the US Economy, Institute for Policy Innovation, Policy Report 188.
- Smith M., Telang R. (2008), Competing with Free: The Impact of Movie Broadcasts on DVD Sales and Internet Piracy.
- SNEP (2008), L'économie de la production musicale.
- The New York Times (2009), A Book Author Wonders How to Fight Piracy, 14 maggio 2009.
- Torrentfreak.com (2008), Mininova breaks download records, <http://torrentfreak.com/mininova-breaks-download-records-080923/>.
- Zentner, A. (2006), Measuring the Effect of File Sharing on Music Purchases, *Journal of Law and Economics*.