

LA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA

2016-2024

Intervento a cura di
Nando Pagnoncelli, Presidente Ipsos Italia



Indagine 2024



POPOLAZIONE ADULTA (15 anni e oltre)

3.004 interviste online



ADOLESCENTI (10-14 anni)

261 interviste online

DICEMBRE 2024



PRINCIPALI NOVITÀ DELL'INDAGINE 2024

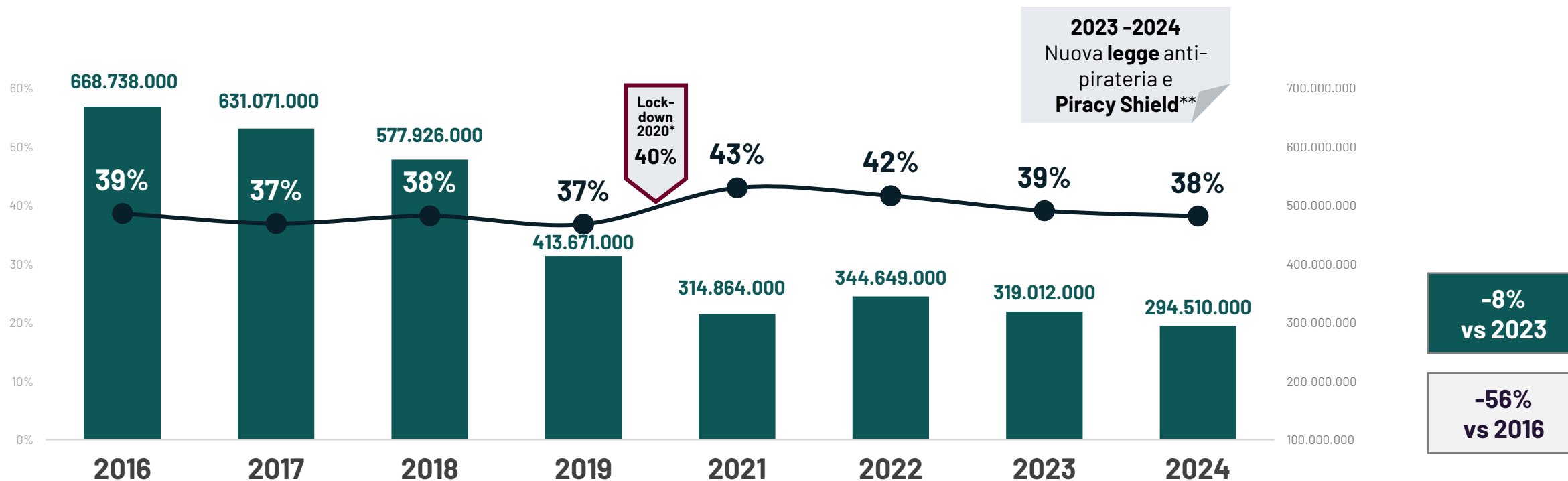
- 
- Approfondimento su Piracy Shield ed efficacia della nuova legge anti-pirateria

LA PIRATERIA AUDIOVISIVA TRA GLI ADULTI

La Pirateria tra gli adulti

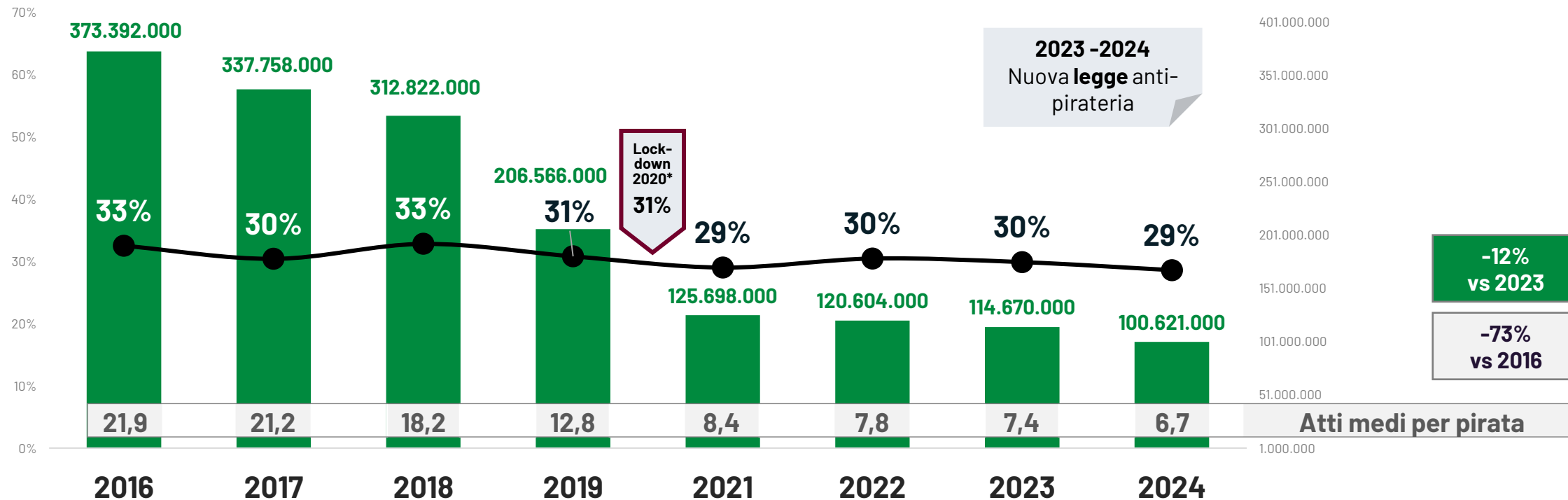
TOTALE FILM, SERIE/FICTION, PROGRAMMI TELEVISIVI E SPORT LIVE

■ **Stima atti pirateria totale**
■ **Incidenza pirati (su popolazione 15+)**



La Pirateria dei FILM

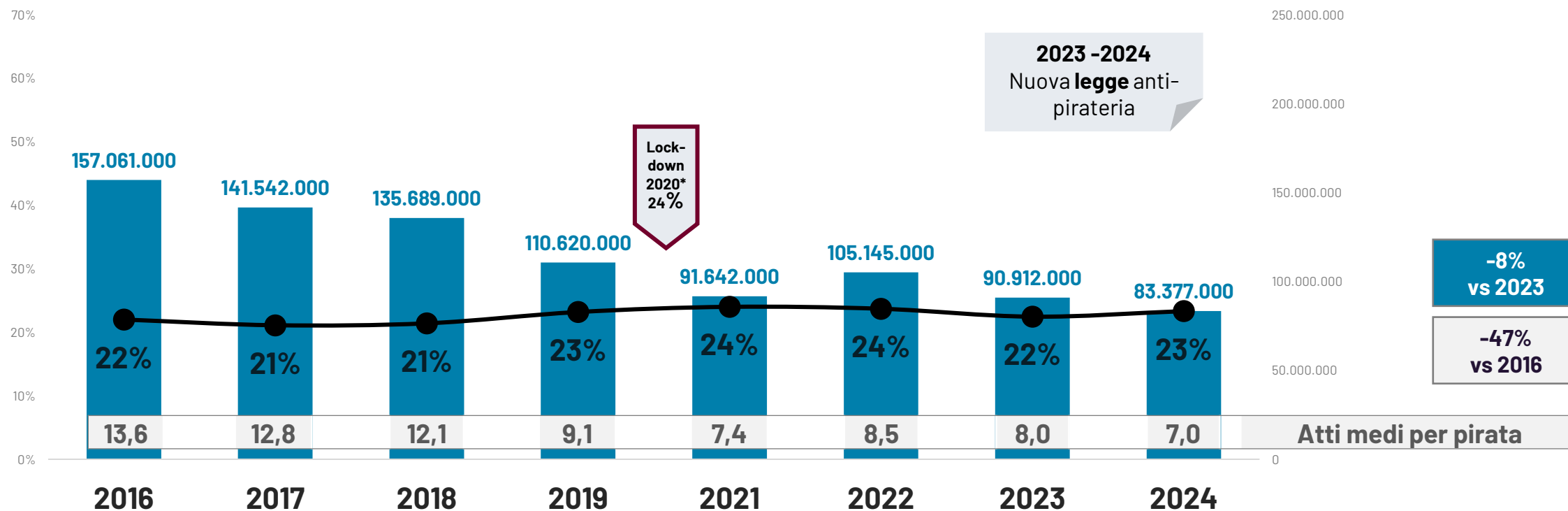
 **Stima atti pirateria totale**
 Incidenza pirati (su popolazione 15+)



La Pirateria di SERIE/FICTION

È CONSIDERATO IL NUMERO DI STAGIONI (INTERE O INCOMPLETE) E NON IL NUMERO DI EPISODI

 **Stima atti pirateria totale**
 Incidenza pirati (su popolazione 15+)

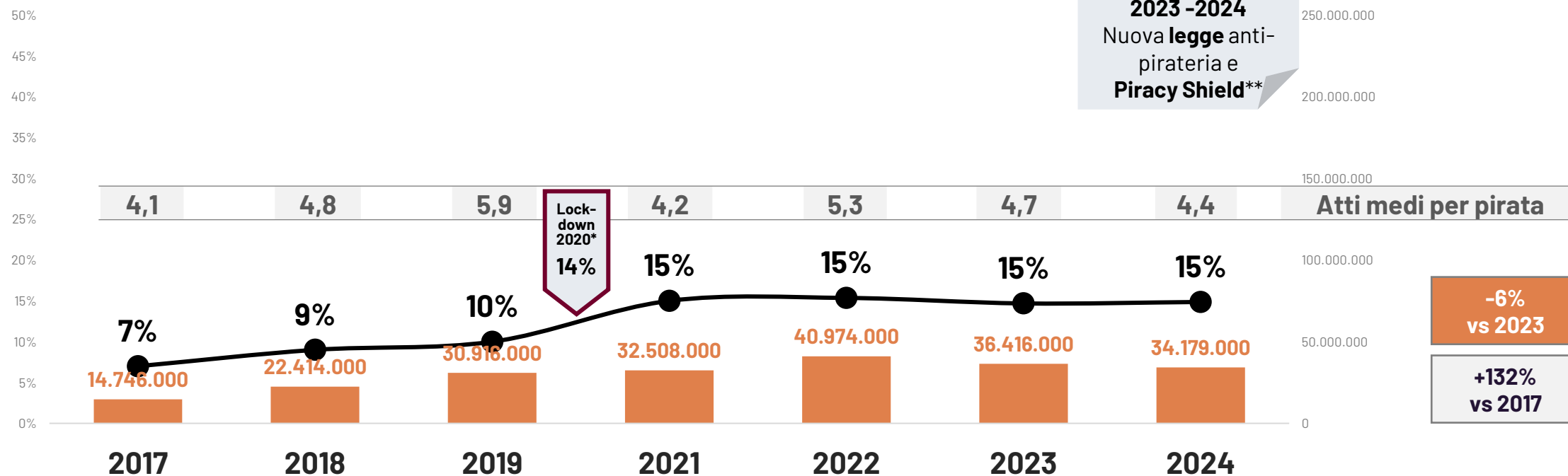


La Pirateria di SPORT LIVE

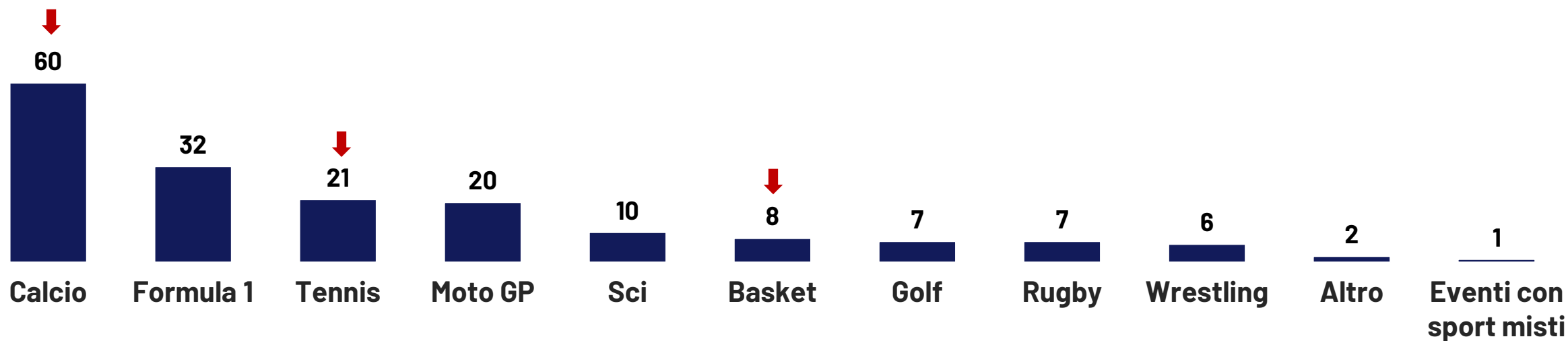


Stima atti pirateria totale

Incidenza pirati (su popolazione 15+)



Tipologie di SPORT LIVE piratati



Base: Pirati di sport live adulti 15+

SPORT3. Pensando agli eventi sportivi visti live in streaming o tramite servizi IPTV non ufficiali a casa sua o altrove (es. casa di amici) negli ultimi dodici mesi, di quali sport si è trattato?

© Ipsos | La Pirateria Audiovisiva in Italia | Dicembre 2024

↑↓ Variazioni significative vs 2023

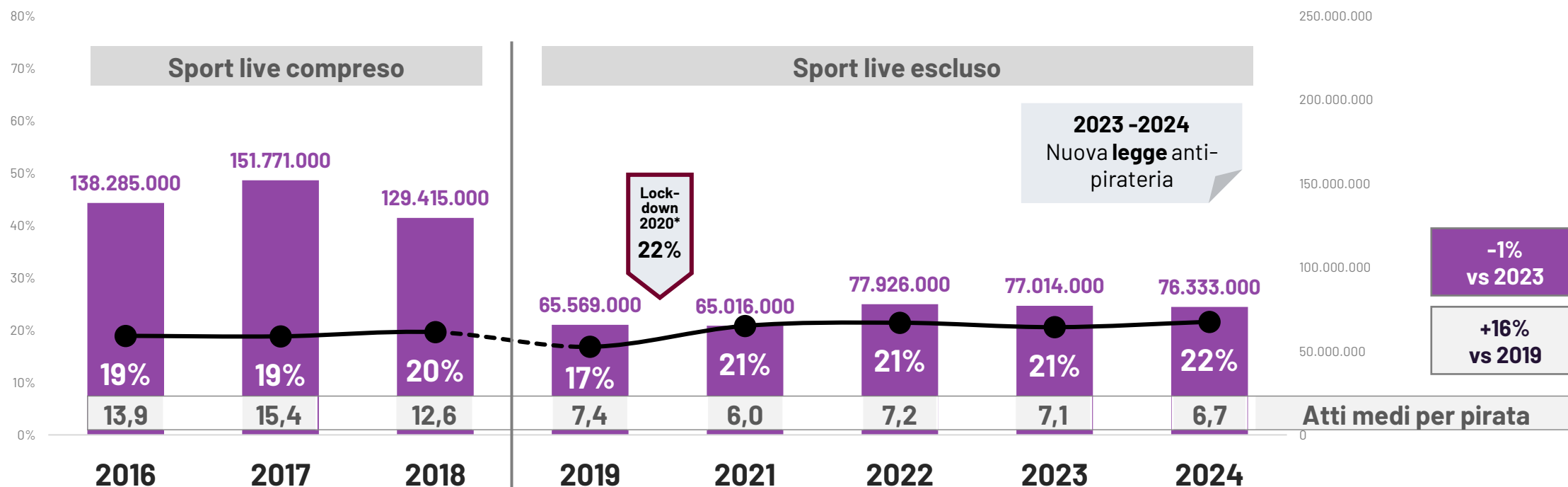
* NOTA: domanda modificata rispetto alle precedenti rilevazioni

La Pirateria di PROGRAMMI



■ Stima atti pirateria totale

■ Incidenza pirati (su popolazione 15+)



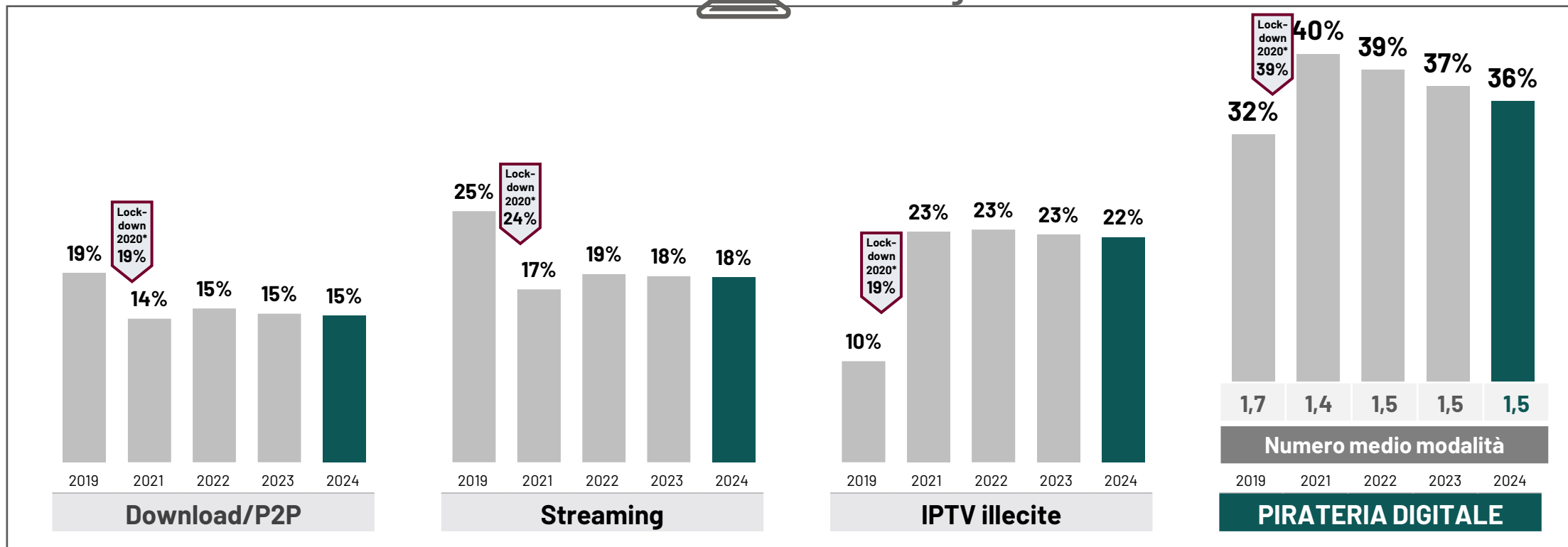
NOTA: i dati relativi ai Programmi tv 2016-2018 contengono anche lo sport live; a partire dalla rilevazione 2019 lo sport live è stato scorporato dai programmi tv. Stima riferita al totale della popolazione italiana 15+, pari a 51.784.963 (Istat gen 2024)

* NOTA: fonte ricerca FAPAV-Ipsos «La pirateria audiovisiva ai tempi della pandemia»

Incidenza Pirateria DIGITALE



Pirateria digitale

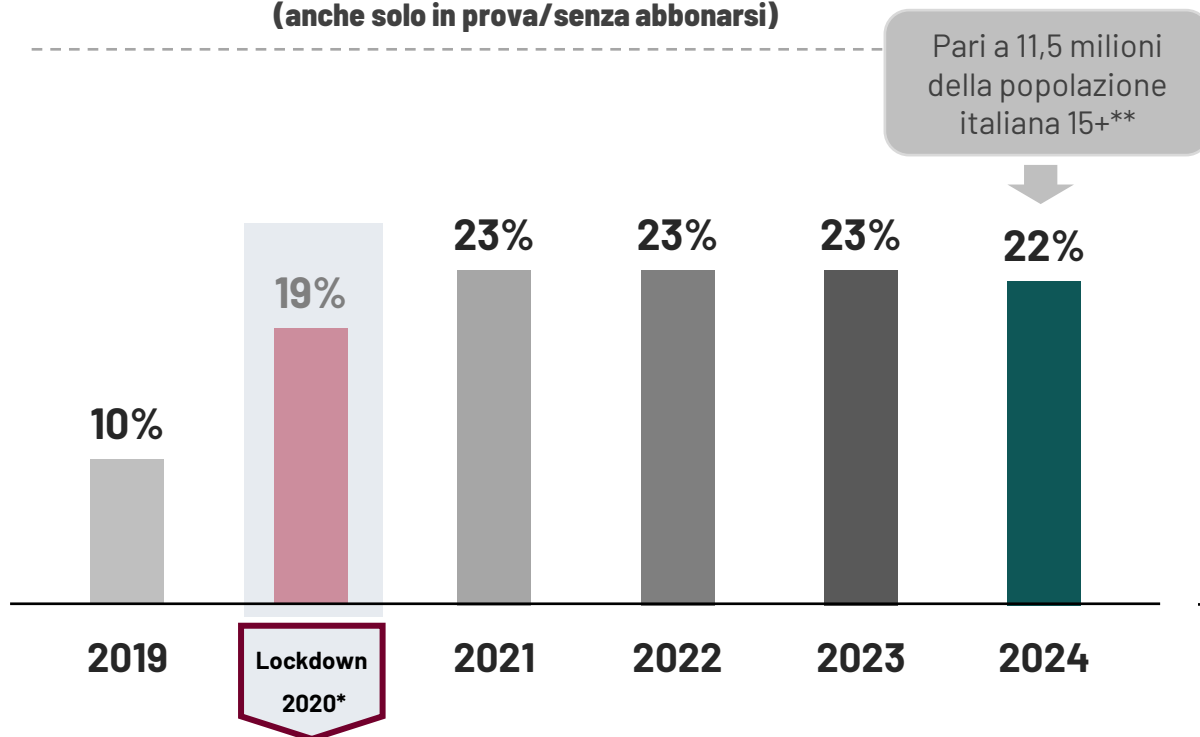


NOTA: La somma delle incidenze «per sotto-tipologie» è superiore all'incidenza complessiva (relativa ad ALMENO UNA forma di pirateria) in quanto una stessa persona può risultare pirata in una sola o più di una tipologia/sotto-tipologia.

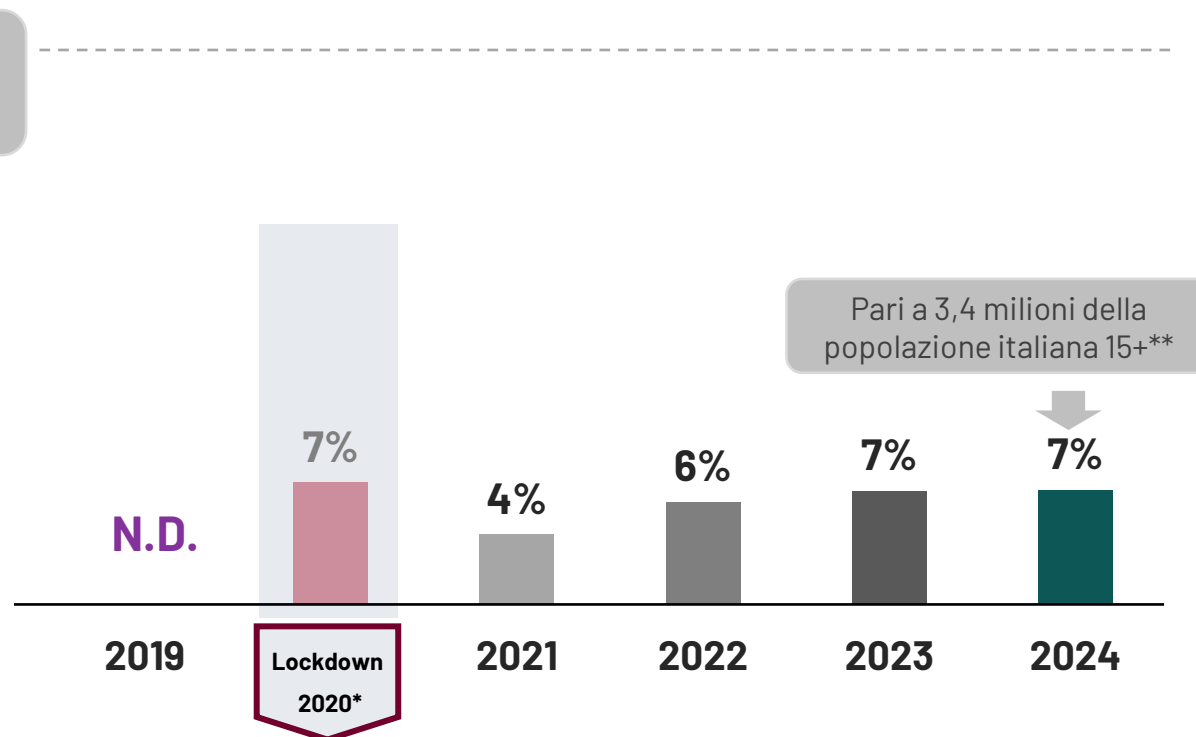
FOCUS ABBONAMENTI & IPTV ILLECITE

Focus IPTV ILLECITE: Incidenza totale e abbonamenti

Fruitori almeno una volta di IPTV illecite (anche solo in prova/senza abbonarsi)



Abbonati ad almeno una IPTV illecita



Base: Totale Campione

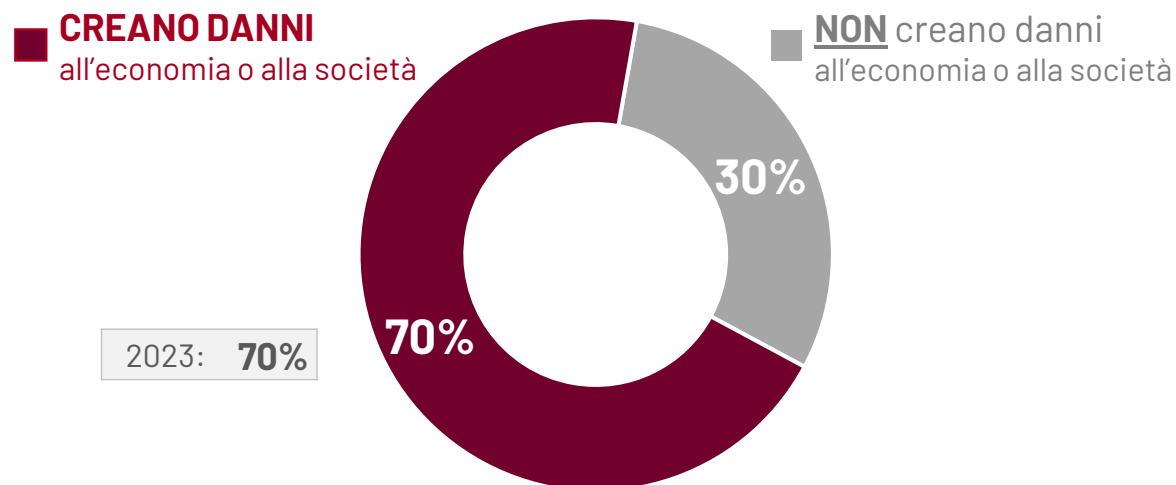
© Ipsos | La Pirateria Audiovisiva in Italia | Dicembre 2024

** Stima riferita al totale della popolazione italiana 15+, pari a 51.784.963 (Istat gen 2024)

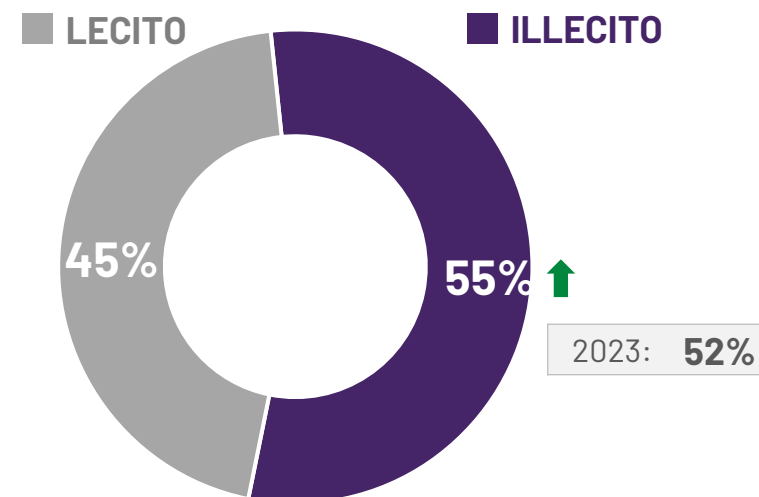
* NOTA: fonte ricerca FAPAV-Ipsos «La pirateria audiovisiva ai tempi della pandemia»

Focus IPTV ILLECITE: Consapevolezza del reato e dei danni

CONSAPEVOLEZZA DEI DANNI nel ricorso a IPTV illecite



CONSAPEVOLEZZA DEL REATO nel ricorso a IPTV illecite



Base: Pirati IPTV illecite, **22%**

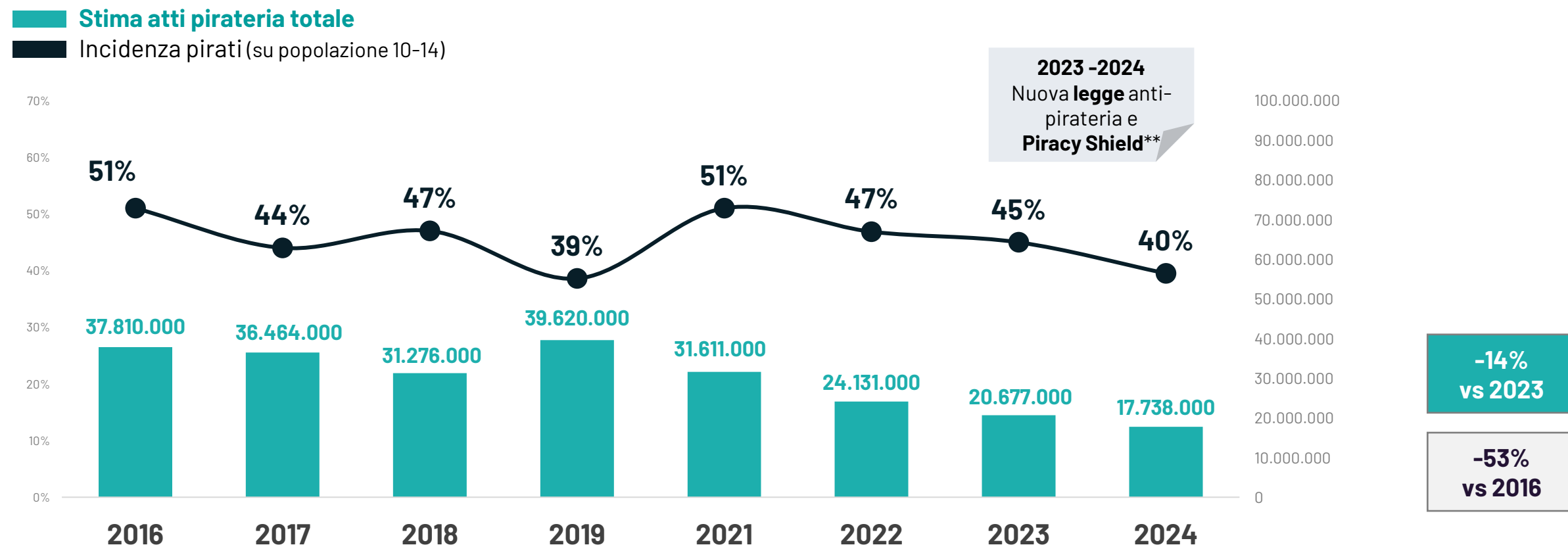
R5 Parlando di servizi IPTV, ossia servizi non ufficiali a pagamento che permettono l'accesso illecito a contenuti disponibili solo su servizi Pay (es. Sky, Netflix, Dazn, Mediaset Infinity+, Discovery+...), qual è la sua opinione a riguardo?

IPF12B. A suo parere, vedere film, serie/fiction, sport in streaming tramite servizi IPTV non ufficiali a pagamento (tramite pezzotto o abbonamenti online) è...

LA PIRATERIA AUDIOVISIVA TRA GLI ADOLESCENTI

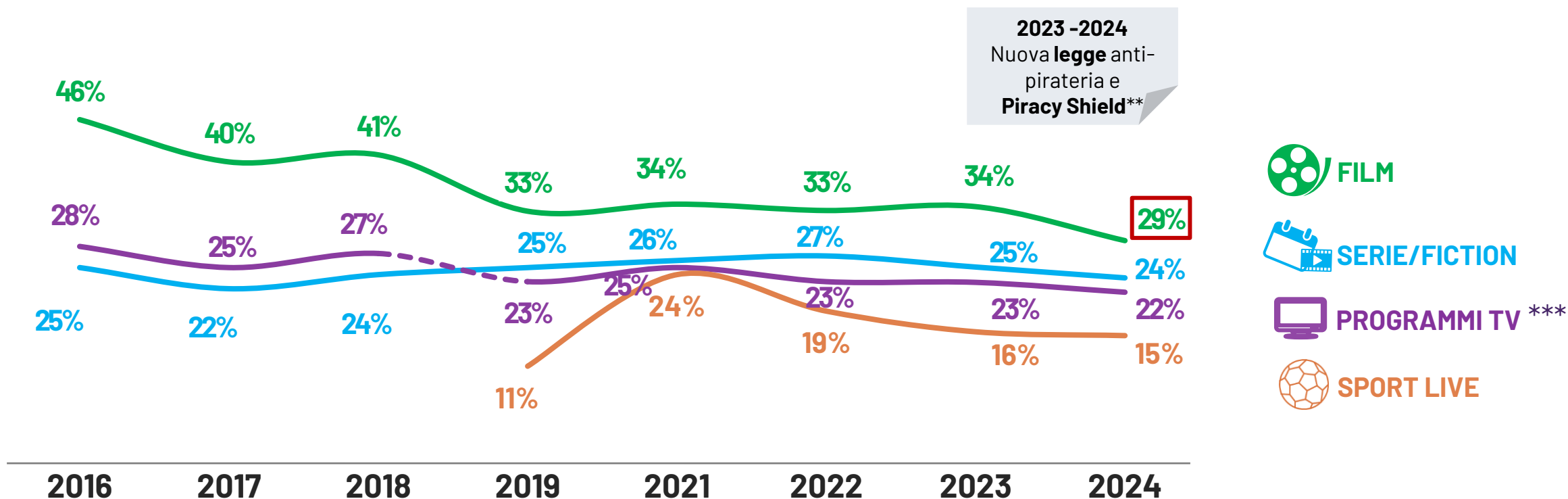
La Pirateria tra gli adolescenti

TOTALE FILM, SERIE/FICTION, PROGRAMMI TELEVISIVI E SPORT LIVE



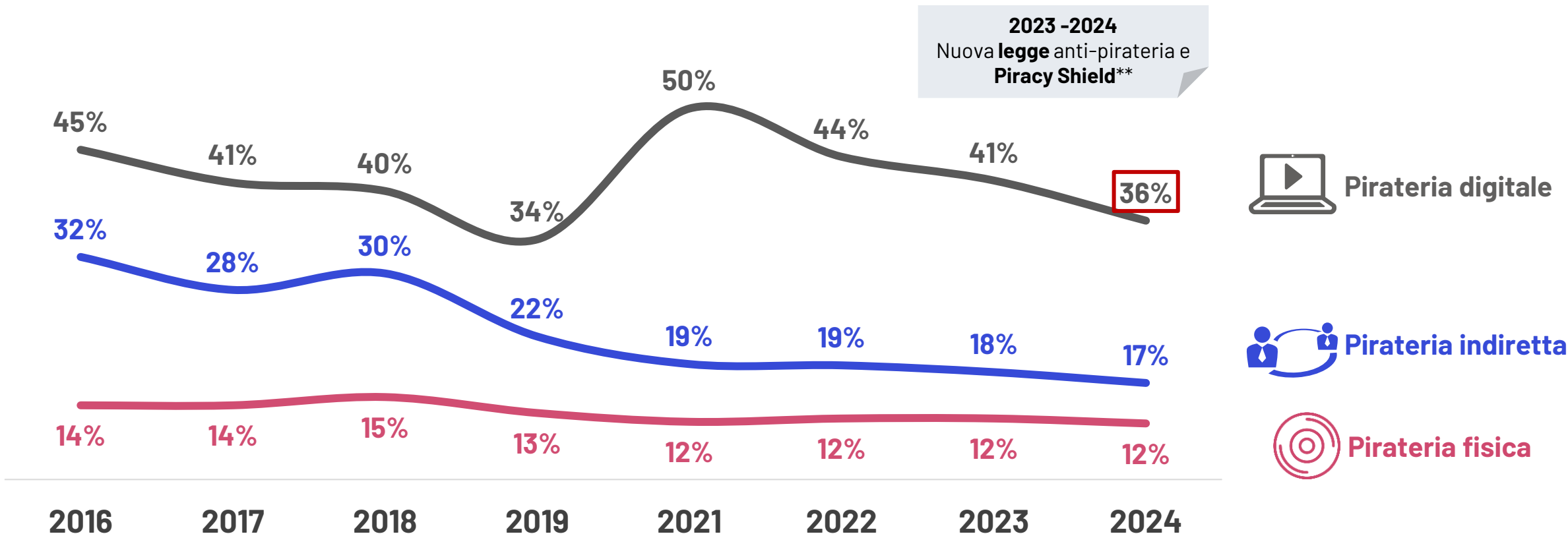
Stima riferita al totale della popolazione italiana 10-14, pari a 2.745.119 (Istat gen 2024)

Pirateria per contenuto



**NOTA: in vigore da febbraio 2024 per il momento per i soli contenuti sportivi live
***NOTA: i dati relativi ai Programmi TV 2016-2018 contengono anche lo sport live; a partire dalla rilevazione 2019 lo sport live è stato scorporato dai programmi tv

Incidenza della Pirateria per tipologia



**NOTA: in vigore da febbraio 2024 per il momento per i soli contenuti sportivi live

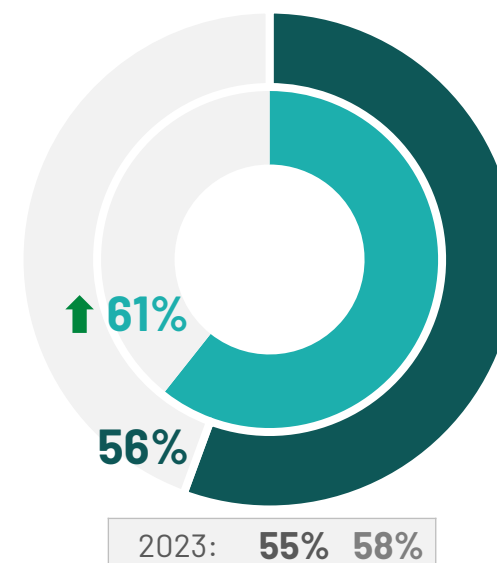
EFFICACIA DELLA DETERRENZA

Percezione illegalità e controlli

Consapevolezza del reato



Percezione del rischio di venire scoperto e punito



Base: Totale pirati, **38%** adulti, **39%** adolescenti

R1 Lei era a conoscenza del fatto che la legislazione italiana considera la pirateria (acquisto, download, streaming, ricezione e distribuzione di copie non ufficiali di film, serie/fiction, o trasmissione non autorizzata di eventi sportivi live e altri programmi) un reato?

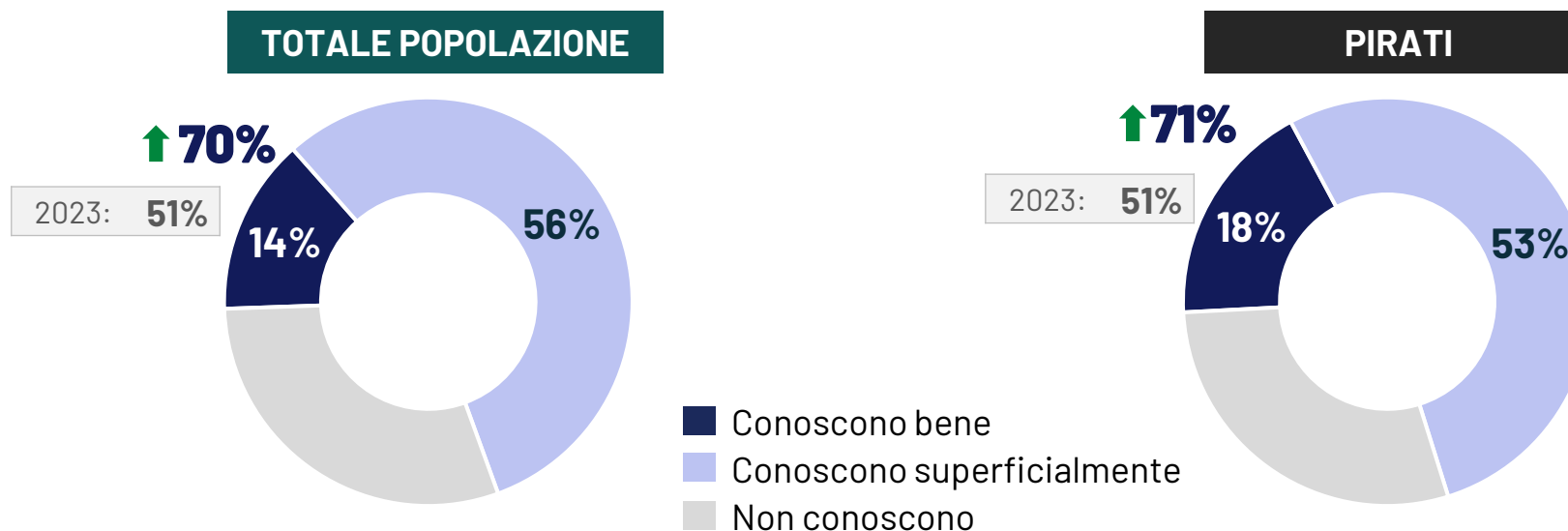
R3 Secondo lei quanto è probabile che un reato di pirateria venga scoperto e punito da parte dell'autorità competente?

Conoscenza della nuova legge anti-pirateria

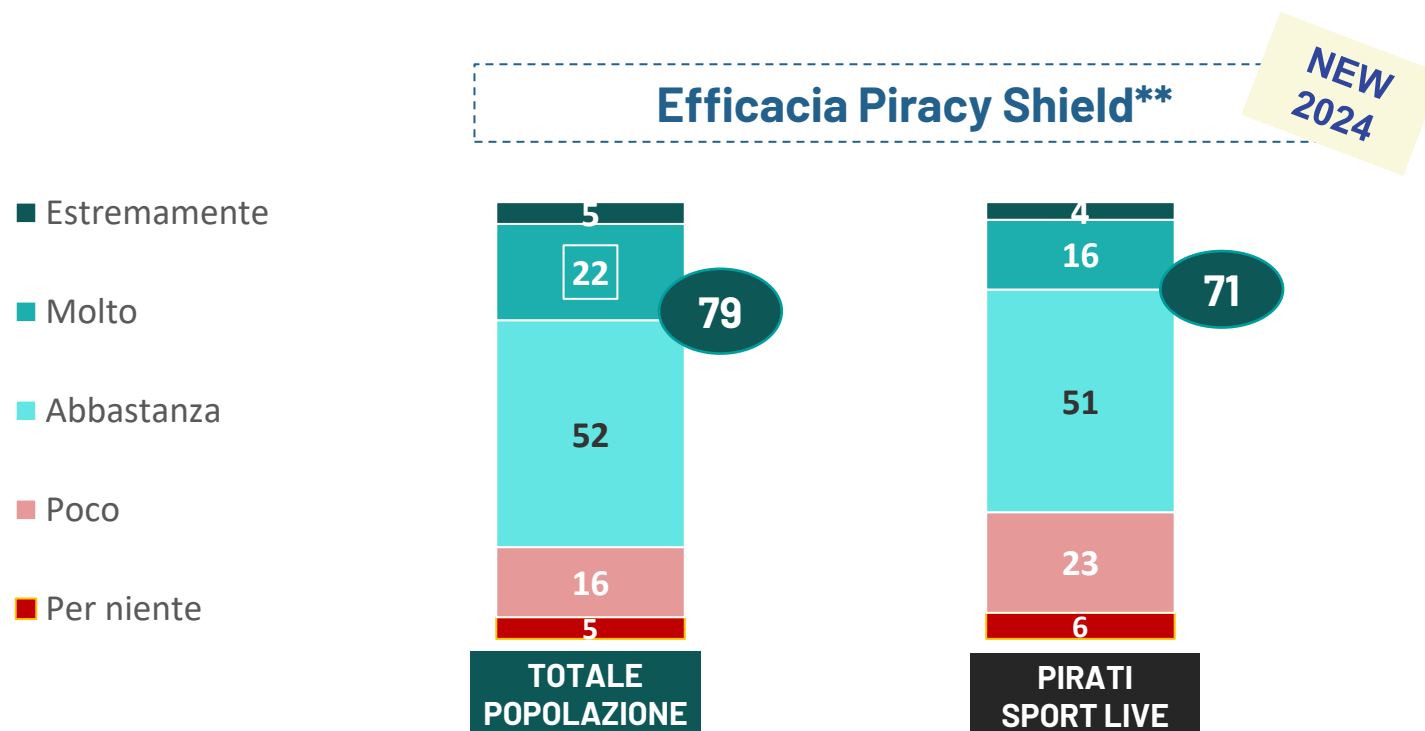
Lo scorso anno è entrata in vigore **la nuova legge anti-pirateria**, che prevede:

- multe fino a 5.000 euro per "gli spettatori" che riproducono "quantità notevoli di opere o materiali protetti"
- pene da 6 mesi fino a 3 anni di reclusione e una multa fino a 15.000 euro per chi trasmette illegalmente i contenuti in streaming.

Lei ne era a conoscenza?



Piracy Shield: percezione dell'efficacia



Base: Totale adulti 15+

NL2 Quanto ritiene questa nuova legge efficace nel contrastare la fruizione e la diffusione di copie non ufficiali di film, serie/fiction, o trasmissioni non autorizzate di eventi sportivi live e altri programmi (eventi sportivi non live, programmi di informazione, di intrattenimento, etc.)?

© Ipsos | La Pirateria Audiovisiva in Italia | Dicembre 2024

↑↓ Variazioni significative vs 2023

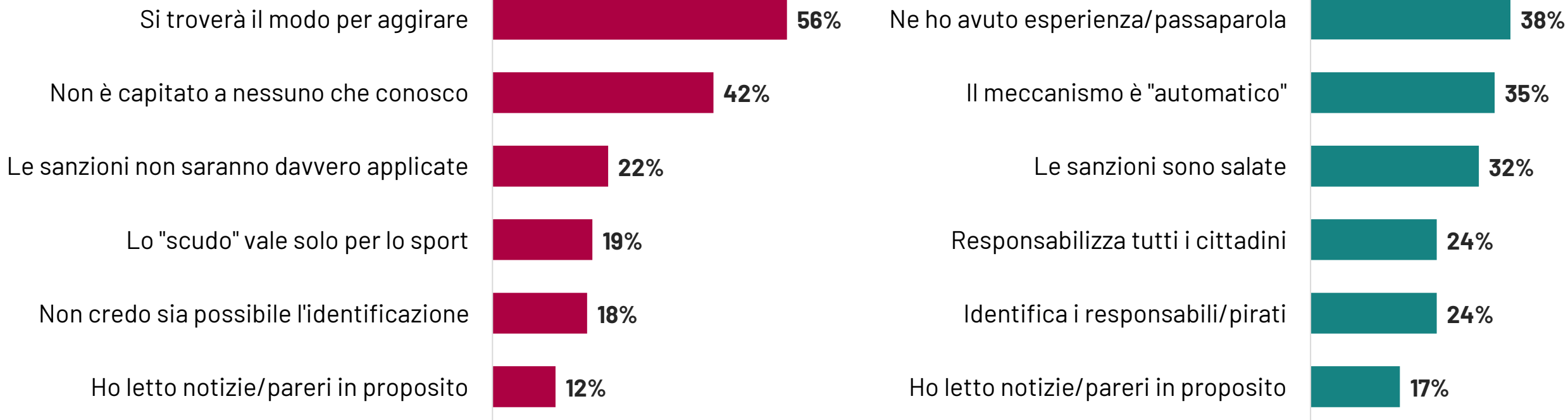
**NOTA: in vigore da febbraio 2024 per il momento per i soli contenuti sportivi live
NEW 2024: domanda nuova, non presente nelle precedenti rilevazioni

Riflessioni sull'efficacia della nuova legge e del Piracy Shield**

SCARSA efficacia

NEW
2024

ELEVATA efficacia



Base: Ritengono poco (23%) vs molto efficaci (25%) la legge anti-pirateria/Piracy Shield

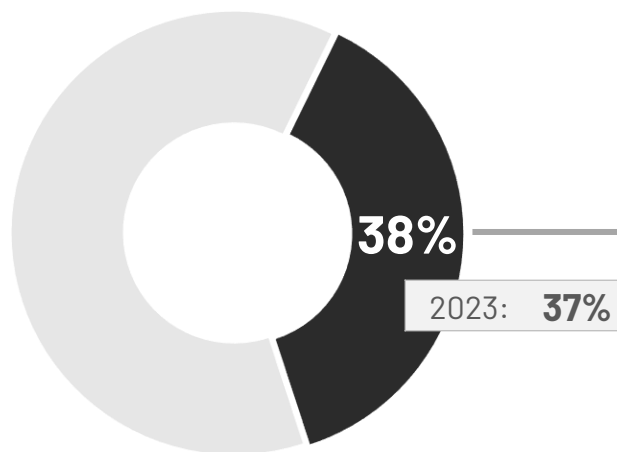
NL2 Quanto ritiene questa nuova legge efficace nel contrastare la fruizione e la diffusione di copie non ufficiali di film, serie/fiction, o trasmissioni non autorizzate di eventi sportivi live e altri programmi (eventi sportivi non live, programmi di informazione, di intrattenimento, etc.)?

Efficacia del blocco dei siti

Accesso a siti bloccati/oscurati

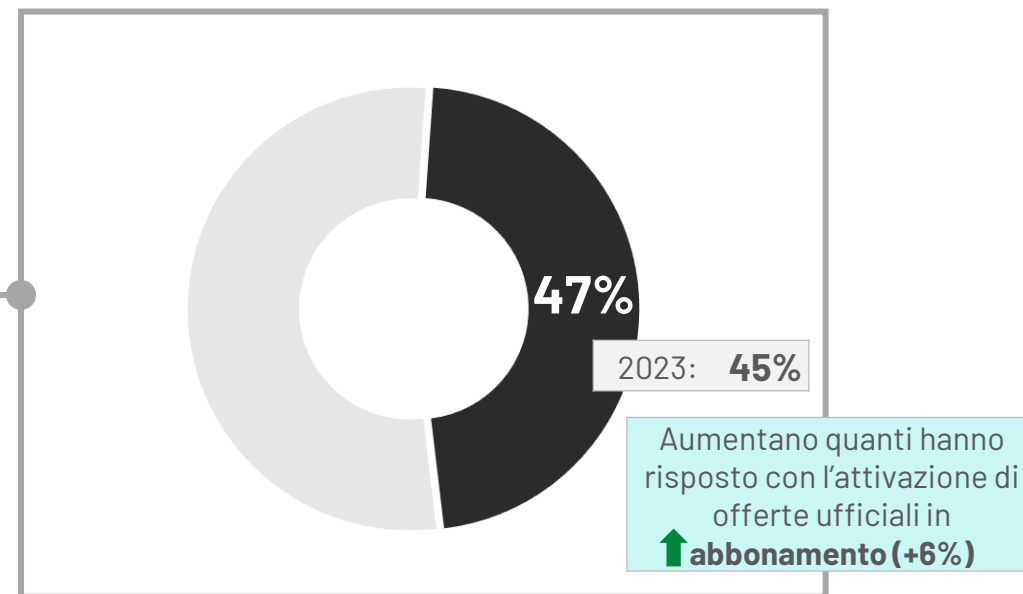
Base: Totale pirati, **38%**

■ PIRATI ADULTI



Ricorso ad alternative legali

Base: Pirati che hanno trovato siti oscurati



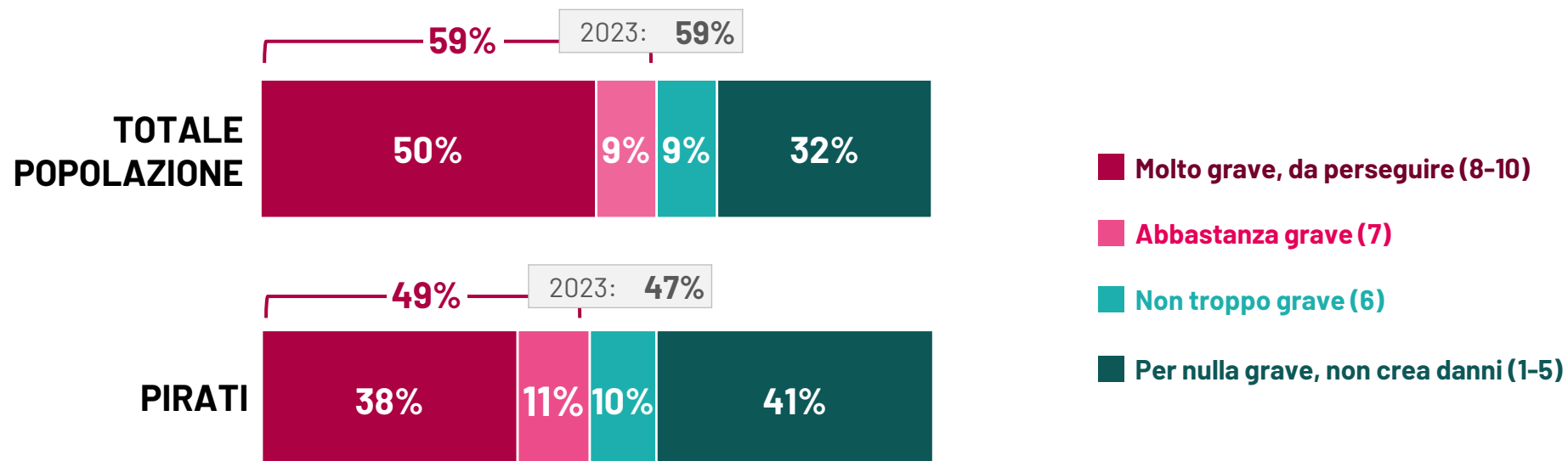
Base: Totale adulti 15+

DN2 Negli ultimi 12 mesi, navigando su internet alla ricerca di film, serie/fiction, eventi sportivi live o altri programmi (eventi sportivi non live, programmi di informazione, di intrattenimento, etc.) da vedere in streaming o da scaricare, le è mai capitato di accedere a siti bloccati / oscurati?

DN3 Non potendo accedere al sito che intende utilizzare, cosa fa solitamente?

PERCEZIONE DEL DANNO E DEI RISCHI

Percezione danno



Base: Totale adulti 15+

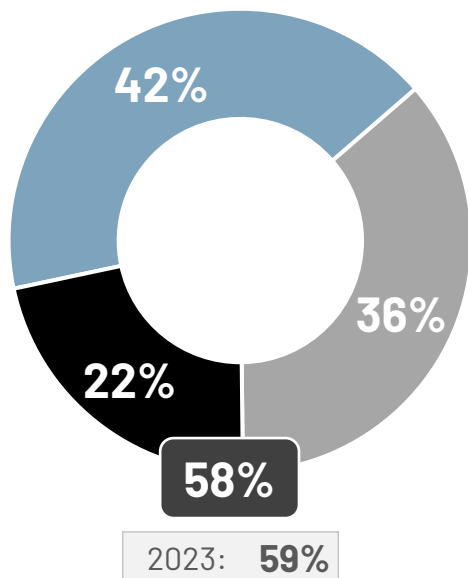
R0 Secondo Lei, l'acquisto, il download, la visione da sito internet, il prestito, la ricezione e la distribuzione di copie non ufficiali di film, serie/fiction, o la trasmissione non autorizzata di eventi sportivi live e altri programmi (eventi sportivi non live, programmi di informazione, di intrattenimento, etc.) sono comportamenti gravi, da perseguire legalmente?

© Ipsos | La Pirateria Audiovisiva in Italia | Dicembre 2024

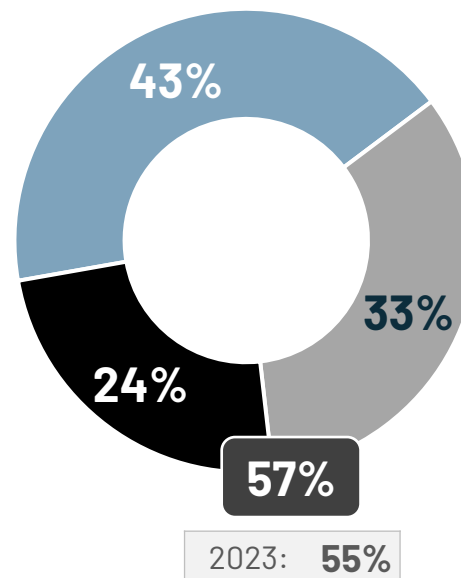
↑↓ Variazioni significative vs 2023

Impatti della pirateria sull'industria

Consapevolezza del rischio che i lavoratori perdano il posto



Consapevolezza del rischio di non realizzare successivi eventi sportivi/stagioni



PIRATI ADULTI

- Sono consapevole
- Il rischio non è alto
- Non ci avevo mai pensato

Base: Pirati adulti 15+, **38%**

R7 Alla realizzazione e trasmissione di un film, serie/fiction, evento sportivo o altro programma televisivo partecipano moltissimi lavoratori, molti più di quelli che uno si immagina: sceneggiatori, registi, attori, doppiatori, scenografi, cameraman, fotografi, tecnici del suono e delle luci, costumisti, truccatori, musicisti, giornalisti, ma anche addetti a logistica, catering, oppure gestori e dipendenti di cinema/teatri, di negozi specializzati e inoltre i dipendenti delle case di produzione e delle televisioni. A causa della pirateria queste persone rischiano di perdere il posto di lavoro. Ci aveva mai pensato?

R8.a Ha mai pensato al fatto che un alto tasso di pirateria può incidere negativamente sulla realizzazione di nuovi eventi sportivi e/o nuove stagioni di film, serie/fiction e altri programmi?

IMPATTO ECONOMICO DELLA PIRATERIA DI FILM & SERIE/FICTION



Stima danno economico

La stima del danno economico viene calcolata tramite un modello concepito su più passaggi (sintetizzati nello schema sottostante), a partire dagli atti di pirateria complessivi su ciascun contenuto (film, serie/fiction) e per singola tipologia di pirateria (le varie tipologie fisiche, digitali, indirette).

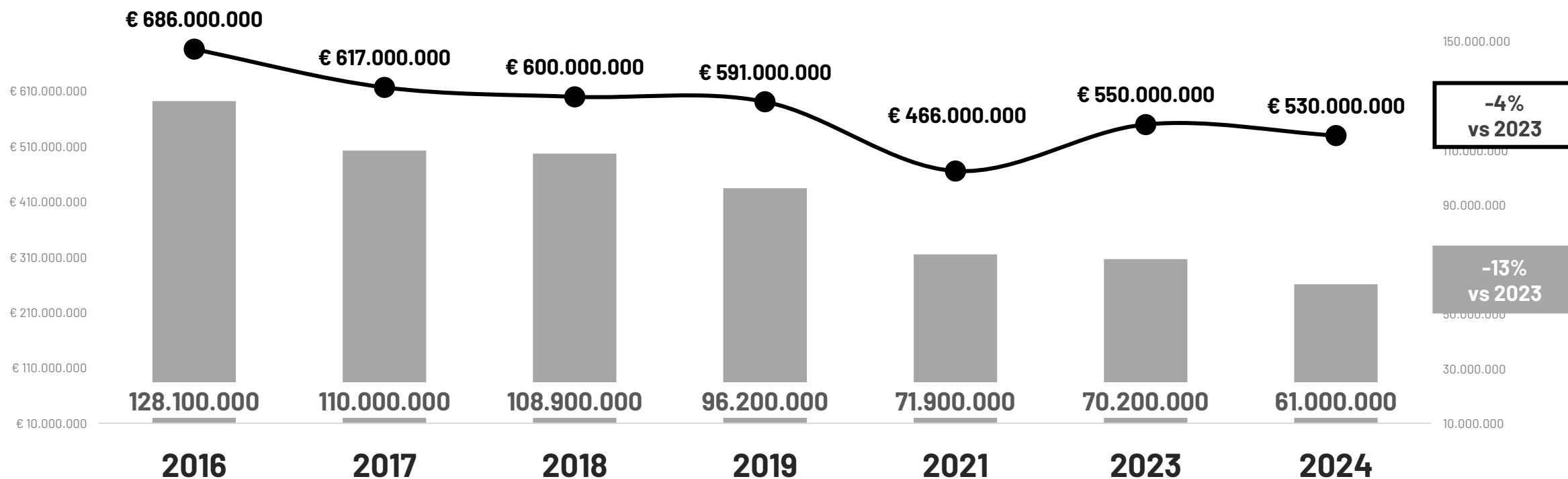


Stima danno pirateria FILM & SERIE/FICTION

- Fruizioni perse di FILM & SERIE/FICTION
- Danno economico pirateria di FILM & SERIE/FICTION



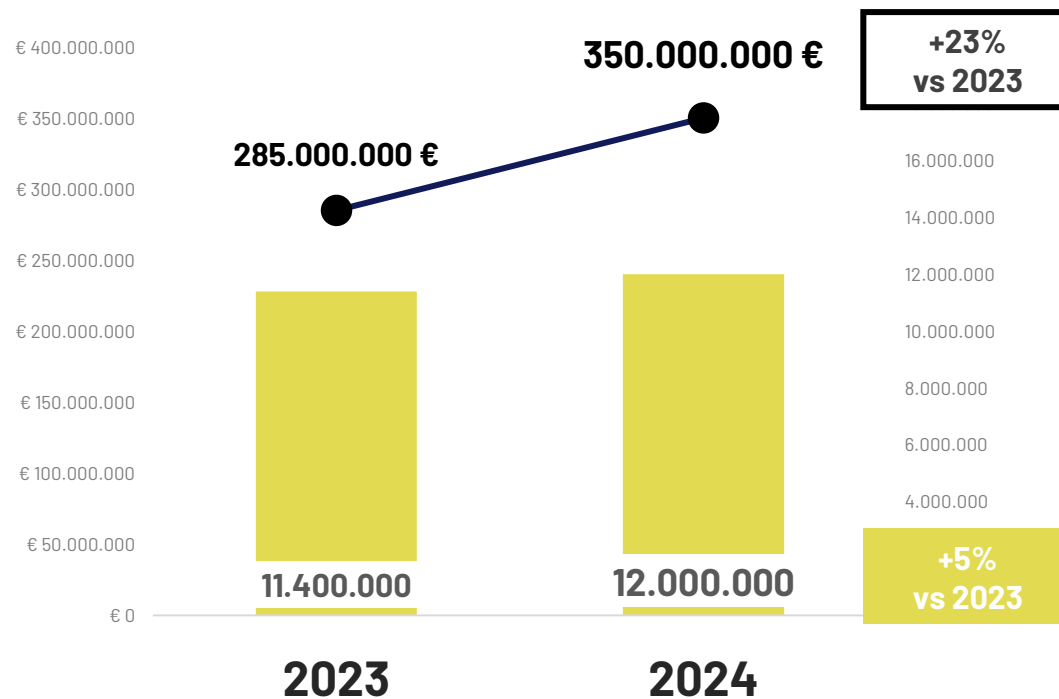
DANNO POTENZIALE
legato ad offerte legali sottoscritte e mantenute per l'intero anno
€ 778mln (+1% vs 2023)



Stima danno pirateria SPORT LIVE

■ Fruizioni perse di SPORT LIVE

● Danno economico pirateria di SPORT LIVE



Stima del danno complessivo potenziale* al Sistema paese

FILM & SERIE/FICTION + SPORT LIVE



FILM



SERIE/FICTION



SPORT LIVE



vs. 2023

FATTURATO

~ € 2,2 mld

+10%

PIL

~ € 904 mln

+10%

FISCO

€ 407 mln

+8%

PERDITA OCCUPAZIONALE

~12.100 posti

+7%

* Effettuato a partire dalla stima del danno potenziale legato al possibile prolungamento degli abbonamenti per un intero anno.
Basato sulle tavole delle risorse e degli impegni e sulla tavola input output simmetrica, branca per branca, che descrive le relazioni interindustriali; fonte: Istat

IN SINTESI ...

2024: fenomeno in diminuzione, ma danno sempre allarmante

- ❑ Il biennio 2023-2024 ha visto **per la prima volta un calo della frequenza degli atti illeciti compiuti su contenuti sportivi live** (oltre a confermare un trend in diminuzione su film e serie/fiction). Inoltre **tra i più giovani (10-14enni) si accentua nel 2024 la flessione del fenomeno** già evidenziata negli ultimi tre anni.
- ❑ D'altro canto la stima del danno economico si conferma allarmante: **se si considerano i mancati introiti delle offerte legali annuali non sottoscritte, il danno potenziale raggiunge i 778 milioni di euro per film e serie/fiction e 350 milioni di euro per lo sport live**. Considerando l'intera economia, la pirateria di contenuti audiovisivi causa una perdita di oltre 2 miliardi di fatturato e un impatto (negativo) sul PIL di circa 900 milioni di euro, dati in crescita nonostante la minor diffusione del fenomeno.
- ❑ Alla base della diffusione della pirateria in Italia **si conferma una scarsa consapevolezza** non tanto del reato e delle sanzioni quanto **della probabilità di essere scoperti e puniti** e allo stesso tempo una **valutazione piuttosto superficiale dell'impatto** che tali azioni possono avere.

GRAZIE