

La pirateria video in Italia

Principali evidenze dell'indagine Ipsos per Fapav

Premessa

La pirateria cinematografica rappresenta un fenomeno ampio e diffuso in Italia, in assoluto e rispetto ad altri paesi europei. La recente diffusione della banda larga e dei software p2p ha ulteriormente contribuito al suo sviluppo, ampliando le modalità di accesso e rendendo più facile la diffusione di materiale piratato

La pirateria comprende, dal punto di vista di questa indagine, tre tipologie di fenomeni, in larga misura sovrapposti:

- Pirateria "fisica": acquisto di DVD contraffatti oppure copiati in casa
- Pirateria digitale: distribuzione elettronica da fonti non ufficiali
- Pirateria "indiretta": prendere a prestito o semplicemente vedere una copia illegale

Dal 1988 esiste in Italia la FAPAV, Federazione Anti - Pirateria Audiovisiva, nata con l'obiettivo di combattere tutte le forme di illecita duplicazione di opere cinematografiche e audiovisive. Ad essa aderiscono sia le aziende del settore sia le associazioni che operano per la tutela e la promozione dell'industria audiovisiva e cinematografica.

Obiettivi

Con l'obiettivo di misurare la diffusione del fenomeno e descrivere i comportamenti e gli atteggiamenti di chi, con varie modalità, viene a contatto con materiale piratato è stata affidata ad Ipsos ASI un'indagine articolata in due fasi:

FASE QUANTITATIVA

- Incidenza e profilo di chi acquista, scarica, prende a prestito film piratati
- Comportamenti: numero medio di titoli piratati negli ultimi 12 mesi, prezzo pagato,, "canali di approvvigionamento", utilizzo successivo del prodotto piratato
- Stima del valore del mancato ricavo per le imprese del settore

FASE QUALITATIVA: focus su bambini/genitori e teen-ager

- Esplorare l'atteggiamento del TARGET UNDER 20 vs. la fruizione del cinema a casa e fuori casa
- Comprendere le motivazioni sottese all'adozione di comportamenti illeciti
- Verificare la percezione dell'impatto della pirateria sull'industria

Metodologia

Per la FASE QUANTITATIVA sono state condotte interviste domiciliari ad un campione di 2038 adulti (15 anni e più), rappresentativo nazionale. I rispondenti entrati in contatto con almeno una forma di pirateria (campione “pirati”: 661 casi) sono stati successivamente ricontattati per un’intervista approfondita.

La FASE QUALITATIVA è stata condotta in parallelo attraverso 11 mini-gruppi (di cui 3 con non pirati) e colloqui individuali con bambini, teens e genitori a Milano e a Pescara.

FASE QUANTITATIVA – PRINCIPALI RISULTATI

Ai fini dell’indagine, sono state considerate 3 principali forme di pirateria:

Pirateria fisica

DVD contraffatti DVD (film) non originali, tipicamente acquistati per strada o in un mercato /mercato

DVD acquistati da privati: DVD (film) non originali, copiati ed acquistati da un parente, amico, “amico di amici” o collega

Pirateria digitale

Download: Film completi scaricati da internet, senza l’utilizzo di software peer to peer (download diretto, visione differita)

Streaming: Film completi visti in tempo reale da internet, senza salvataggio del file sul proprio PC

Peer to peer: Film completi scaricati da internet mediante l’utilizzo di software peer to peer

Copie digitali: Film completi, in formato digitale, ricevuti su memory card /chiavetta USB, hard disk portatile o masterizzati.

Pirateria indiretta

Prestito DVD (film) non originali ricevuti in regalo o in prestito

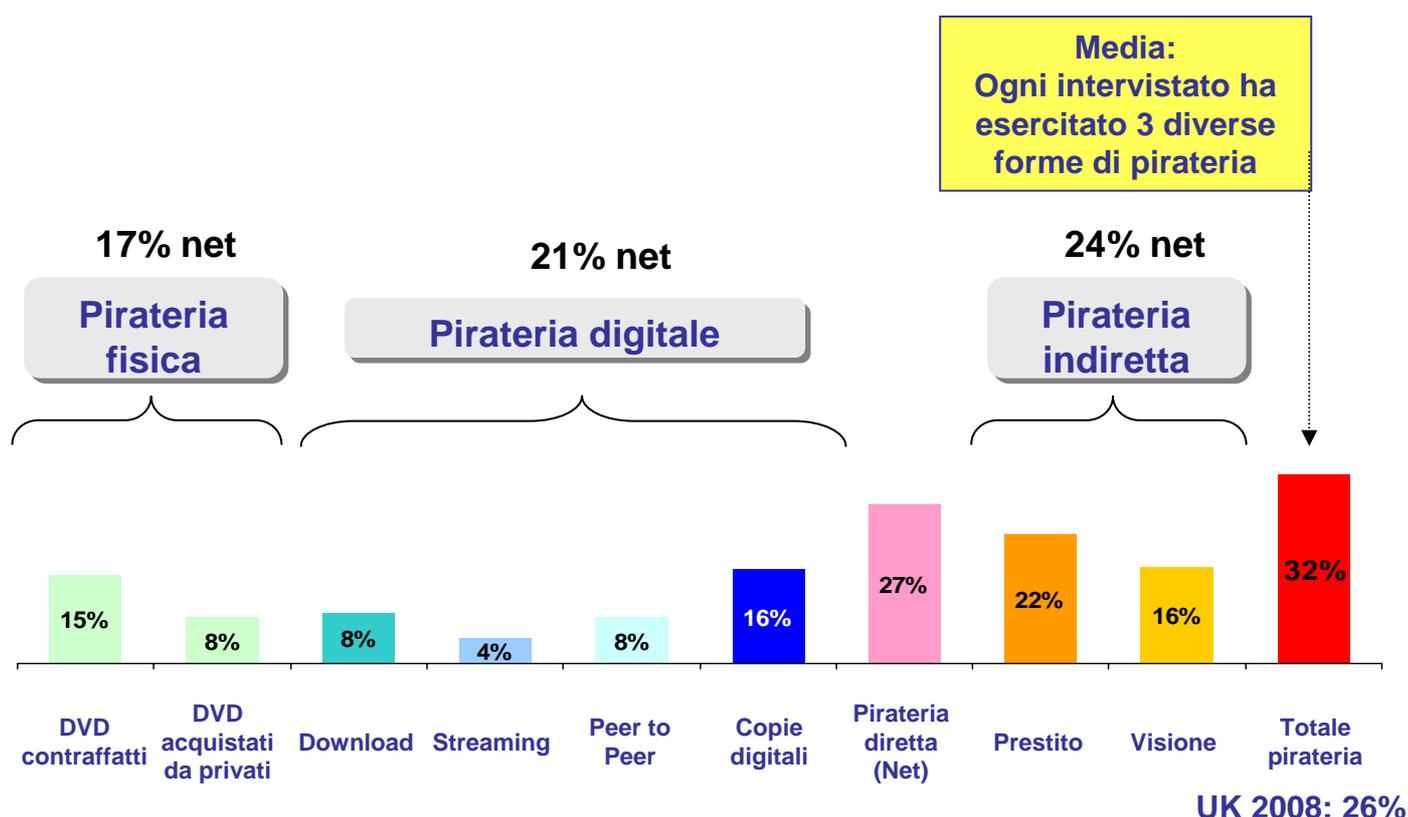
Visione Visione di copie non ufficiali di film (che qualcun altro aveva acquistato, copiato, scaricato, ...), a casa di amici o parenti.

Incidenza della pirateria: ultimi 12 mesi

Il 32% del campione intervistato negli ultimi 12 mesi è entrato in contatto con film piratati.

La pirateria fisica incide per il 17%, alimentata soprattutto dall'acquisto di DVD contraffatti (per strada, nei mercatini, ...). La pirateria digitale ha coinvolto il 21% degli intervistati: "scaricare" film attraverso siti web ("download") o "peer to peer" è la modalità principale, insieme alla distribuzione elettronica da fonti non ufficiali (chiavette USB). Lo streaming è stato invece scelto come modalità di fruizione illecita dal 4% degli intervistati.

Complessivamente, il 27% del campione ha praticato pirateria "diretta" (cioè fisica e/o digitale). La pirateria "indiretta", cioè il prestito di DVD illegali o la visione di una copia illegale di terzi, è pure molto diffusa (22 e 16%).



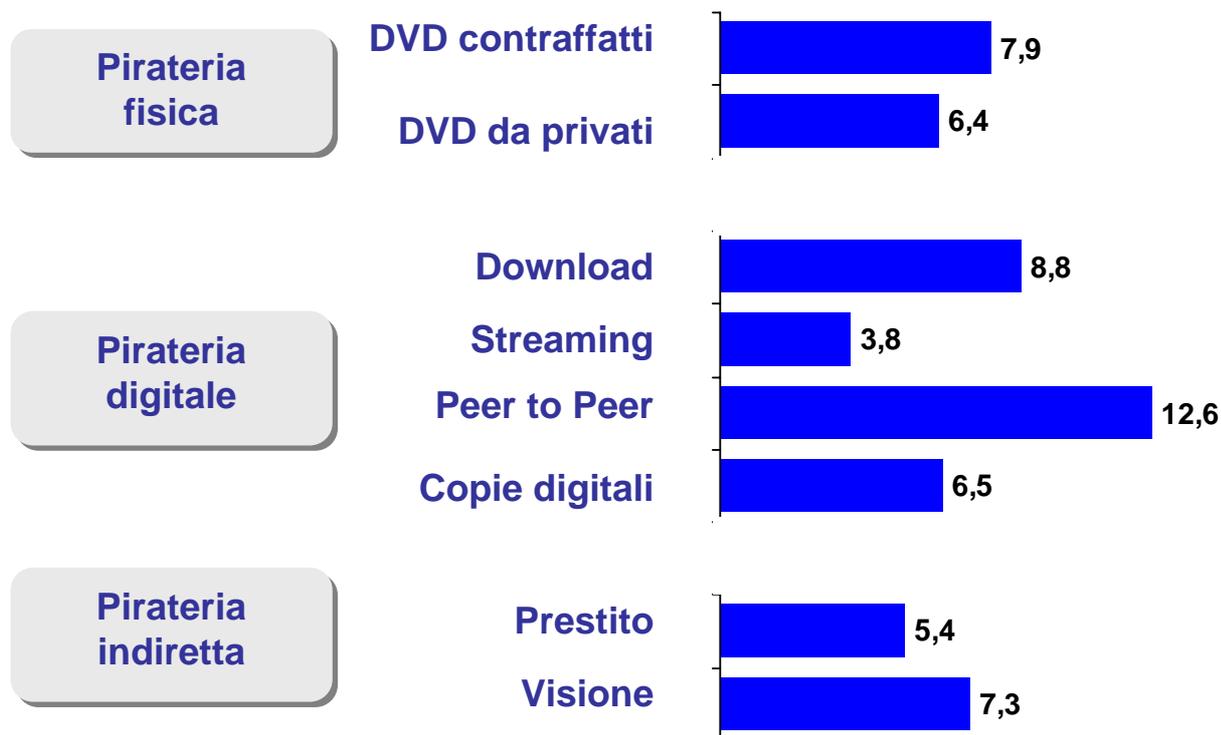
Una nota generale è la forte sovrapposizione tra le diverse forme di pirateria, nel senso che i pirati tendono a praticare contestualmente più forme di pirateria: in media i pirati hanno dichiarato di aver avuto accesso a titoli piratati in tre modi diversi nel corso dell'ultimo anno.

Variazione rispetto all'anno precedente

Rispetto ai 12 mesi precedenti le variazioni principali che si registrano si riferiscono fondamentalmente ad una diminuzione dell'acquisto di DVD pirata (-23%) e ad una crescita, all'interno della pirateria digitale, della fruizione in streaming (+7%) .

Pirateria: numero medio di titoli piratati all'anno

Mediamente, la forma di pirateria che genera il maggior numero di titoli è il "peer to peer": chi lo ha praticato, dichiara di aver scaricato 12,6 titoli nell'ultimo anno. Le altre forme rilevanti sono il download da siti web (8,8 titoli), l'acquisto di DVD pirata (7,9 titoli), il prestito di DVD (7,3 titoli). I valori medi si abbassano decisamente per la visione di copie di terzi (5,4) e per lo streaming (3,8) un fenomeno ancora agli inizi ma in decisa crescita.



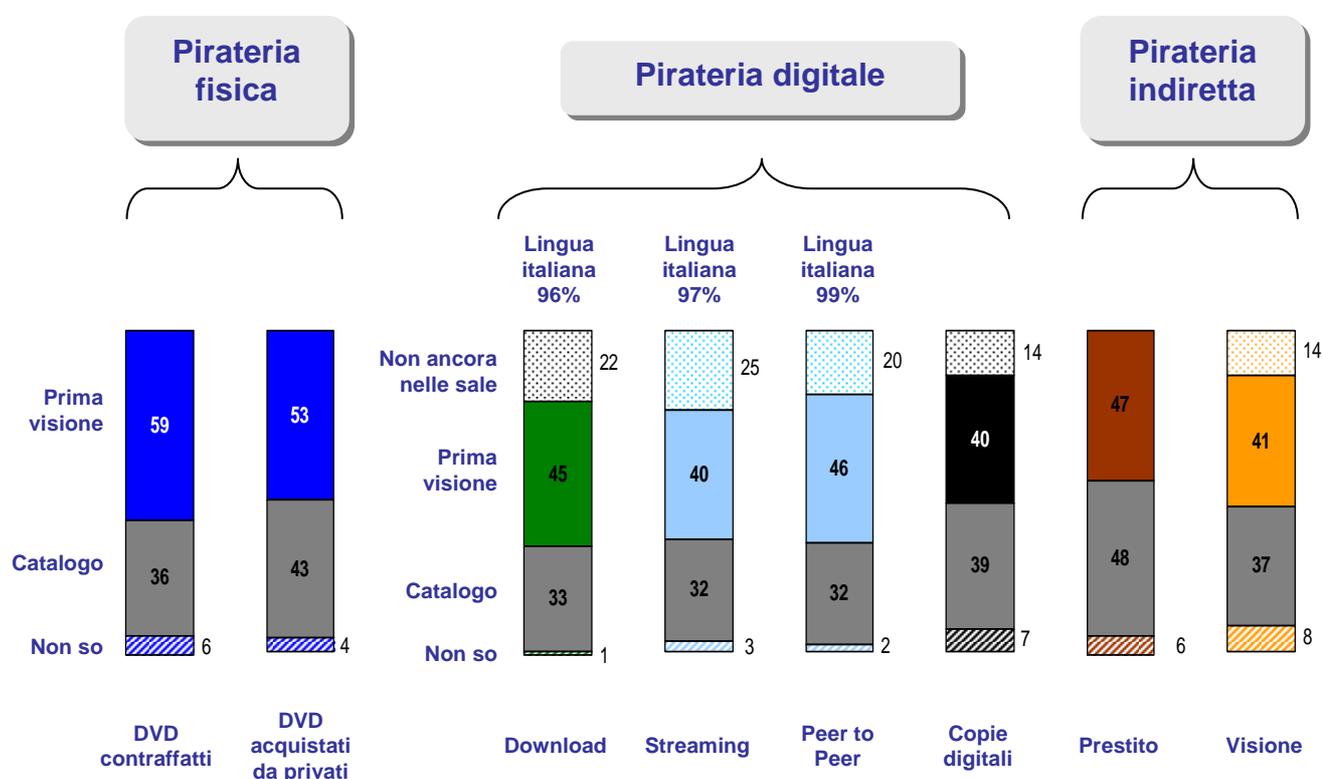
In media, ciascuno dei "pirati" intervistati ha fruito di circa 21 titoli piratati nel corso dell'ultimo anno.

Pirateria: stima dei titoli piratati annualmente in Italia

Considerando il numero medio di copie e il numero di pirati esploso al totale della popolazione di riferimento, otteniamo una stima del numero totale di fruizioni illecite avvenute nel corso degli ultimi 12 mesi: in totale si tratta di circa 355 milioni di unità. Di queste, quasi i 2/3 provengono da pirateria “diretta”, cioè fisica e digitale. Il maggiore contributo proviene ancora dall’acquisto di DVD contraffatti (circa 60 milioni di copie illecite), dal “peer to peer” (circa 50 milioni) e dalle copie diffuse attraverso supporti digitali (circa 50 milioni). Il rimanente 40% è equamente suddiviso tra il prestito di DVD e la visione di materiale di terzi (circa 60 milioni ciascuna).

Pirateria: focus sulla tipologia di visione

Per quanto riguarda il “ciclo di vita” del titolo piratato, osserviamo differenze in funzione della forma di pirateria. Per la pirateria fisica, le prime visioni prevalgono di misura sui titoli da catalogo. Nella pirateria digitale, osserviamo una notevole incidenza di titoli non ancora presenti nelle sale, con una punta massima del 25% per lo streaming e un minimo del 14% per le copie digitali. In generale, tra i pirati digitali, solo 1/3 dei titoli proviene da catalogo.

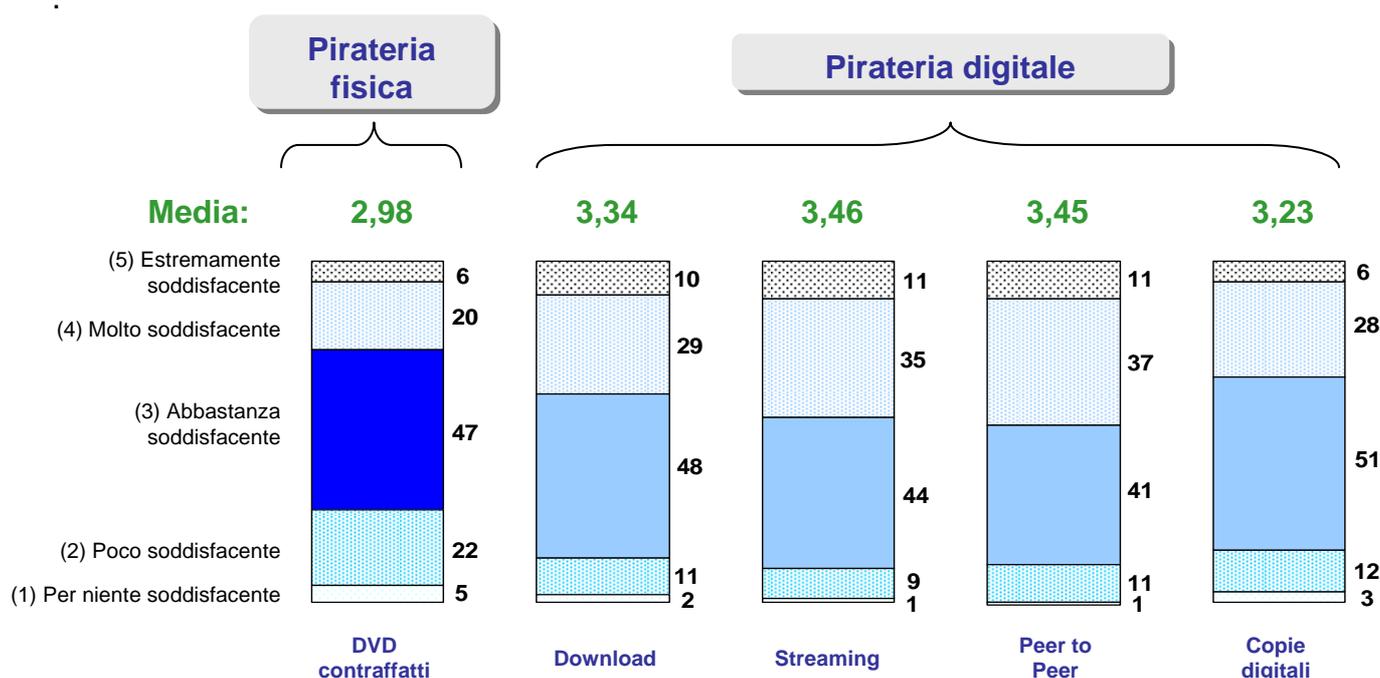


Pirateria digitale: le fonti

Per quanto riguarda il download, la fonte principale è rappresentata da siti dedicati, mentre gruppi di discussione e cyberlocker rimangono marginali. Per lo streaming, i siti (o meglio i portali) come sembrano prevalere di misura verso i siti che danno accesso diretto ai contenuti. Il peer to peer viene gestito direttamente dal pirata piuttosto che supportato dall'accesso a siti dedicati.

Pirateria: qualità audio e video del prodotto

La qualità del prodotto ottenuto illegalmente appare molto soddisfacente per le fonti digitali: gli insoddisfatti sono di poco superiori al 10%. La situazione cambia nel caso della pirateria fisica, dove il livello di insoddisfazione arriva quasi al 30%.



Totale pirateria: profilo demografico

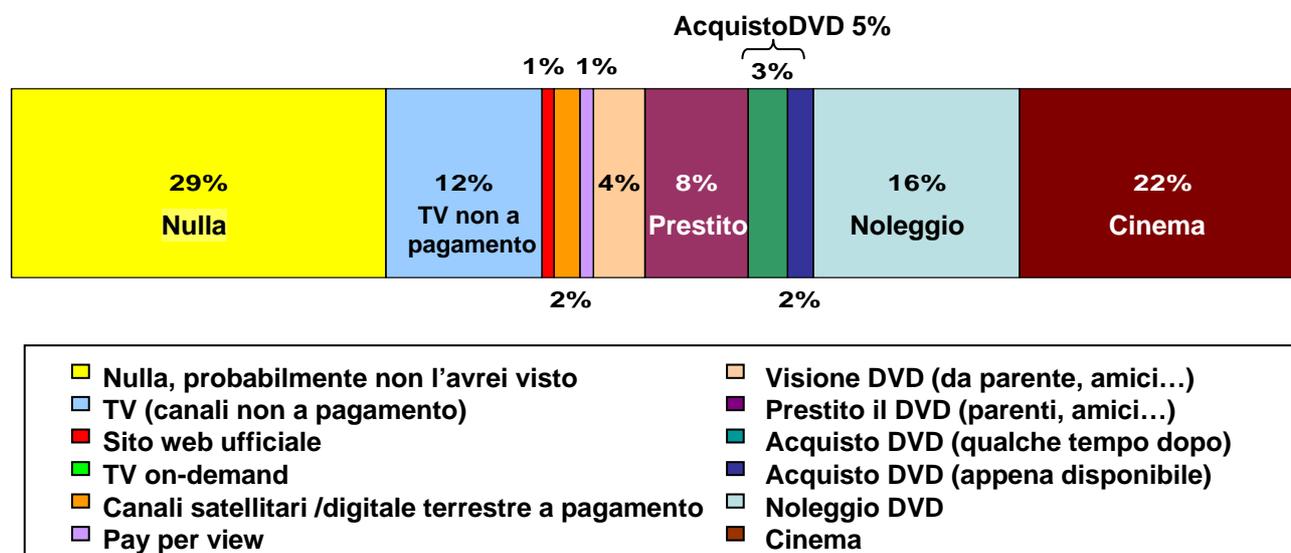
I pirati mostrano un profilo piuttosto allineato a quello della popolazione presa a riferimento (15+) dal punto di vista del sesso (solo una leggera prevalenza maschile), dell'area geografica e dell'ampiezza del centro di residenza. La variabile veramente discriminante è l'età: la presenza di pirati è molto più marcata presso le fasce di età 15-24 e 25-34, per poi andare a ridursi tra i 45 e i 54 anni e soprattutto oltre i 55 anni.

Pirateria: stima del fatturato della pirateria fisica in Italia

La stima del fatturato illegale generato dall'acquisto di DVD contraffatti è basata sul numero di copie acquistate e sul prezzo medio pagato secondo le dichiarazioni dei pirati fisici. Complessivamente, a fronte di circa 85 milioni di copie acquistate, il fatturato illegale generato è di circa 332 milioni di Euro.

Impatto della pirateria: cosa avrebbe fatto se non fosse stato possibile ottenere una copia non ufficiale?

Ai pirati veniva anche chiesto di indicare cosa avrebbero fatto in alternativa alla visione dell'ultima copia non ufficiale di cui hanno fruito. Se escludiamo un 30% che dichiara che non avrebbe fatto nulla (cioè non avrebbe visto il film), la maggiori alternative sono rappresentate dal cinema (22%) e dal noleggio (16%). Le altre alternative di un certo rilievo sono il prestito legale e la TV non a pagamento. L'acquisto e la fruizione tramite TV a pagamento rappresentano invece alternative marginali.



Sulla base delle indicazioni alla domanda sulla alternativa alla fruizione di una copia pirata, è stata prodotto una stima dell'impatto della pirateria sulle forme legali, sia in termini di volume (biglietti del cinema, noleggi, acquisti, ecc.) che in termini finanziari

Pirateria film: stima delle perdite in copie e fatturato

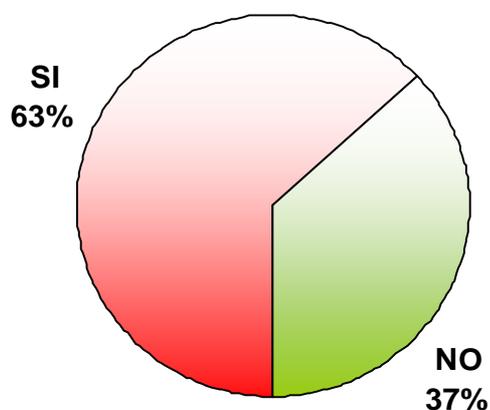
In termini di volumi, il numero di consumi persi a causa della pirateria è stimato intorno a 100 milioni di unità/visioni. Ad essere danneggiato è soprattutto il noleggio (oltre 50 milioni), seguito dal cinema (circa 30 milioni di biglietti) e dall'acquisto (quasi 15 milioni di pezzi). Per tutti i canali legali, la perdita maggiore è imputabile alle forme di pirateria digitale.

Valorizzando le diverse forme di fruizione legale (ad esempio: costo medio di un biglietto del cinema) è stato possibile anche stimare il fatturato perso a causa della pirateria. Si tratta di circa 530 milioni di Euro, a danno soprattutto di acquisto di DVD, noleggio e visione al cinema. TV on demand, download e streaming ufficiali risultano meno danneggiati. Il danno maggiore proviene dalla pirateria digitale che, rispetto alle altre forme, ha una penetrazione minore ma maggiori frequenze e dunque maggiori volumi di titoli.

Pirateria: percezione del reato

Oltre il 60% del campione pirati è consapevole del fatto che la pirateria, in tutte le sue forme, rappresenti un reato penale.

Lei era a conoscenza del fatto che la legislazione italiana considera la pirateria (acquisto, download, visione da sito internet, prestito, ricezione e distribuzione di copie non ufficiali di film) un reato penale?



Pirateria: deterrenza

Per quanto riguarda l'efficacia di alcuni deterrenti, un buon livello è associato all'invio di messaggi da parte del provider (il 62% del campione lo ritiene efficace), soprattutto se supportato da conseguenti misure più severe e certe in caso di recidiva (come confermato dall'analisi qualitativa), quali il distacco della linea internet, ritenuta efficace dal 66% del campione, la possibilità che venga comminata una multa consistente (ritenuta efficace dal 73% degli intervistati) e la denuncia penale percepita come efficace dal 75% del campione.

FASE QUANTITATIVA – PRINCIPALI RISULTATI

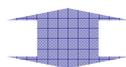
Emerge, **marcatamente nel core target TEENS**, una differenza di base tra **pirati** e **non pirati** in riferimento a:

- la **relazione con il PC domestico/personale**
- l' **approccio all' "oggetto film"**

NON PIRATI

- il **PC** è solo una **opportunità tra le altre**
→ soprattutto un **canale di comunicazione** e di divertimento, ma non totalizzante del proprio tempo libero e dei propri interessi

- il **FILM** è sì **intrattenimento**, ma **anche un oggetto dal valore culturale distintivo** (per i genitori: una "cultura" da tramandare)
- la **visione del film** si delinea come un' **esperienza caratterizzata da una sua ritualità peculiare**
- la **qualità audio-video del film** rappresenta un **prerequisito della visione** perché questa possa essere esperienza



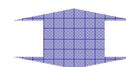
La **visione del film trova il suo riferimento "archetipico" nel cinema** (il luogo che garantisce la fruizione ottimale)

Nella **visione domestica si cerca di salvaguardare ritualità e specificità dell'esperienza**: si sceglie il momento, si dedica tempo e attenzione al film, lo si valorizza (visione su TV grande schermo, in sala ...)

PIRATI

- il **PC** rappresenta un **fulcro attorno a cui gravita parte rilevante del proprio tempo libero** → una **sorta di chiave di accesso al mondo**, molto investita emotivamente, con cui si sta spessissimo in stretta connessione

- Il **FILM** appare soprattutto un **contenuto da consumare (subito e in quantità)**
- la **visione del film** ha **perso una cornice di riferimento** e un **qualsiasi "argine"** in termini di tempi e modalità di fruizione
- la **qualità audio-video del film** pare essere diventato un **tratto su cui poter derogare** a fronte dei bisogni più rilevanti di istantaneità e copiosità del consumo



Predilige la visione del film "at home"

→ soprattutto per il comfort, l'istantaneità e la facilità di accesso, la flessibilità dei modi di fruizione

Il film viene tendenzialmente seguito sul PC e la sua visione rappresenta spesso **un passatempo, un riempitivo** di tempi morti, **uno svago** non troppo impegnativo

- **Nell’approccio dei pirati all’oggetto film si rileva l’impatto di un cambiamento “culturale”** in cui sembrano confluire **fattori diversi ma convergenti**, rispetto a cui diventa difficile rintracciare un ordine di priorità
 - ✓ **La possibilità di digitalizzare il film e di possederlo in forma di file**
 - **cessa di essere un “oggetto” dotato di caratteristiche distintive** e viene simbolicamente **depauperato di un valore specifico** vs. altri tipi di contenuti → **un file tra altri**
 - **può essere fruito in modo estremamente flessibile, istantaneo** (ad esempio, i gesti per avviare la riproduzione sul PC sono minimi, la riproduzione può essere avviata dal punto desiderato), **ma anche potenzialmente destrutturato, irrispettoso del testo filmico e della sua natura di “racconto”** (la consequenzialità delle scene può essere modificata senza sforzo, intere sequenze possono essere saltate ...)
 - ✓ **La relativa perdita di linearità del “ciclo di vita naturale” del film** (cinema → noleggio → acquisto → TV): si fa strada **l’idea che un film possa essere immediatamente accessibile attraverso canali diversi e simultanei**, non rendendo necessario un “tempo di attesa”
 - ✓ **La moltiplicazione delle piattaforme tecnologiche che consentono la visione di un film** (I-Pod, lettori DVD portatili, convergenza tecnologica tra PC e televisore) → la legittimazione di **una fruizione on-the-go** (in movimento, frammentata, disturbata da fattori esterni / ambientali) o **accompagnata dallo svolgimento di attività parallele** (navigare sul web, chattare, riorganizzare file e cartelle)

In tale contesto ...



La “digitalizzazione” dell’accesso ai film (via web)

- Ha determinato **una modificazione ed una accelerazione significativa del fenomeno della pirateria audiovisiva**
 - ✓ oggi il **download** è percepito come la **modalità di accesso non legale ai film più diffusa e prevalente**
 - ✓ la **stessa pirateria fisica** ha subito di conseguenza una **mutazione**: da acquisto di DVD piratati presso venditori ambulanti abusivi a **scambio gratuito tra amici e conoscenti di file scaricati da altri via Internet**

MA ANCHE E SOPRATTUTTO ...

- Ha portato con sé anche **una profonda trasformazione nella percezione del fenomeno**
 - ✓ **non più la sottrazione indebita di un materiale audiovisivo**
bensi
 - ✓ la **condivisione e lo scambio di file**
 - il **web** viene vissuto come uno **spazio “libero”** e **non dà la sensazione di commettere un’azione illegale, di rubare**
- e inoltre**
- la sensazione di “**assenza di reato**” è **amplificata** sul piano psicologico dalla **smaterializzazione dei contenuti scaricati (non si sottrae nulla di concreto)**

Più in particolare ...



- **Il parere dell'intero campione (pirati e non pirati) relativamente al fenomeno pirateria audio-visiva risulta:**

- ✓ **in buona parte convergente**, tanto riguardo alla **percezione del fenomeno** quanto riguardo alla **decodifica del termine "pirateria"**

e soprattutto

- ✓ **fondamentalmente assolutorio**



- i **NON PIRATI non stigmatizzano la pratica del download**, semplicemente non vi aderiscono perché **non risponde al loro modo di concepire l'esperienza della visione del film** → una norma interiorizzata che non viene percepita come una legge inderogabile e assolutistica, valida per tutti
- i **PIRATI** percepiscono la **pratica del download** come assolutamente **interessante** e allo stesso tempo del tutto **legittimata**, in quanto
 - ✓ **È un'opportunità offerta da siti e programmi ben noti e che si trovano facilmente in rete** → l'impressione di utilizzare gli strumenti di un sistema "ufficiale", professionale, che agisce alla luce del sole
 - ✓ **È una pratica diffusa e condivisa** → una sorta di **legittimazione sociale** che rende a-problematico o almeno non così illecito il comportamento del singolo: è **forte la propensione a rimuovere domande e dubbi** sulla correttezza del proprio comportamento e **a ridimensionare sia le proprie responsabilità, sia le ricadute del fenomeno sul sistema-cinema**
 - ✓ **È una pratica ampiamente tollerata a livello istituzionale** → di fatto – almeno per quanto se ne sa - **non sottoposta a particolari controlli: non si ha notizia di sanzioni ed è sedimentato un forte senso di immunità**

Inoltre ...



- **Da parte dei PIRATI** si adducono **ulteriori ragioni a discolpa↔legittimazione**:
 - ✓ la **non esclusività del comportamento** → ogni tanto si va anche al cinema, si compra anche qualche DVD originale ...
 - ✓ la **accondiscendenza**, se non addirittura la **complicità, del mondo adulto** → in particolare, da **insegnanti e genitori arrivano segnali ambivalenti e - comunque - mai decisamente sanzionatori** nei confronti della pratica del download
 - ✓ **Il costo esagerato di cinema e DVD originali**
- Entro questo quadro di riferimento, lo stesso **termine “pirateria” viene attualmente percepito** – sia di pirati che da non pirati – **come poco calzante**: è un termine strettamente connesso al concetto di **furto, appropriazione indebita di una proprietà privata/protetta a scopo di lucro, laddove – viceversa – la pratica del download**:
 - ✓ rimanda più ad una condivisione di contenuti che ad un furto
 - ✓ non implica la sottrazione di un bene materiale
 - ✓ non implica necessariamente uno scopo di lucro
- **Quando anche il termine venga ritenuto pertinente rispetto al fenomeno**, si fa però appello ad un **mappatura graduale dei comportamenti illegali che consente di percepirsi** – se non altro – come **“meno pirata di altri”** → entro tale frame il **“vero pirata” è perlopiù identificato in chi ingenera il fenomeno** (chi crea i siti e i programmi, chi mette per primo i file sui siti)