

WE ALL SAY NO

PIRATI SI NASCE O SI DIVENTA?



DIARIO DI VIAGGIO DEL WE ALL SAY NO TOUR:
LE RIFLESSIONI DEI RAGAZZI TRA ETICA E PIRATERIA

PARTNER

Supported by:



INTRO: PI E RAGAZZI



GIOVANI E PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Oggi più che mai c'è bisogno di tutelare la **proprietà intellettuale**; non si tratta solamente di rispettare la legge e riconoscere il lavoro e la giusta remunerazione alle maestranze che fanno parte del processo produttivo, ma anche di proteggere la propria salute e quella dell'ambiente che ci circonda. Il tema della **sostenibilità**, che in questi ultimi anni sta acquistando giustamente sempre più rilevanza si basa, appunto, anche su questo: saper fare scelte consumeristiche in ottica di sostenibilità.

Se un produttore di merci contraffatte ignora le leggi, perché mai dovrebbe rispettare il nostro diritto alla salute o alla tutela dell'ambiente?

Anche nel mondo del **web pirateria** e **contraffazione** sono state in grado di mettere in ginocchio alcuni importanti settori, disincentivando molti giovani professionisti.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto “**We All Say NO**” (**Wall-NO**) in materia di educazione alla difesa della **Proprietà Intellettuale (PI)**, rivolto ai ragazzi delle scuole primarie e secondarie e agli studenti universitari, è la prosecuzione dei due precedenti progetti “**Peers Say NO**” e “**Peers2Peers Say NO**”, un’esperienza avviata da **Adiconsum** con grande successo fin dal 2017.

Il progetto gode del patrocinio del **Ministero dell’Istruzione, Ministero dell’Università e della Ricerca**, ed è finanziato dalla **Commissione Europea** e supportato da **EU IPO** (Ufficio Europeo Marchi e Brevetti). È svolto da **Adiconsum** e dall’**Agenzia di stampa Dire.it**.

OBIETTIVI

L’obiettivo è quello di far capire ai giovanissimi quanto importante sia la protezione della proprietà intellettuale per la ricerca scientifica e medica, per il progresso tecnologico, per la produzione culturale, la moda, il design, l’intrattenimento, il **Made in Italy**. Con attenzione a mostrare il legame dei concetti di Proprietà Intellettuale con il vissuto quotidiano, si insegna ai ragazzi:

- **come distinguere i prodotti veri da quelli contraffatti**, quali sono le differenze ed i rischi in termini di salute e sicurezza per l’utilizzatore finale, quali sono gli impatti sulla società, come la malavita organizzata prospera sulla contraffazione;
- cos’è la pirateria, perché va combattuta da tutti, quali insidie nasconde per chi vi accede, come accedere a **contenuti legali** (musica, film, software, videogiochi) **gratuitamente o a prezzi accessibili**.



UN SONDAGGIO PER CAPIRE LA PI

NEL CORSO DEGLI INCONTRI RIVOLTI
AI GIOVANISSIMI SONO STATE RACCOLTE
MOLTE TESTIMONIANZE
SUL RAPPORTO DEI GIOVANI CON LA PI



Durante le iniziative che hanno coinvolto scuole di tutta Italia, Adiconsum e Agenzia Dire hanno avuto modo di raccogliere testimonianze da parte dei **ragazzi under 18** sul tema della proprietà intellettuale, pirateria e contraffazione.

A questa esperienza sul campo sono stati aggiunti i dati raccolti tramite un questionario anonimo rivolto ai giovani per dare voce a quelle "opinioni impopolari" che tuttavia determinano il dilagare della contraffazione.

Prima di approcciarsi seriamente al tema della contraffazione in molti, sia adulti che ragazzi, tendono a minimizzare i danni che questa può avere sulla vita di tutti i giorni.

Per esempio, un errore molto comune è quello di ignorare involontariamente tutte quelle professionalità che fanno parte del mondo artistico e industriale.

Scegliendo **prodotti contraffatti** non si danneggia solo il **brand multimilionario**, ma si danneggiano anche migliaia di **professionisti** che rischiano di perdere il lavoro. Lo stesso vale per l'industria culturale.

Difendere la proprietà intellettuale diventa quindi un modo per difendere i diritti dei lavoratori e dei consumatori stessi che, acquistando prodotti originali, hanno la sicurezza che beni e servizi rispettino determinati standard qualitativi.

I GIOVANI CONOSCONO IL COPYRIGHT?

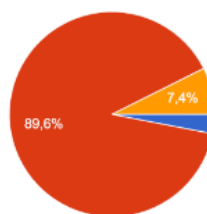
FACCIA A FACCIA CON NORME E REGOLE



Il termine **copyright** risulta ben noto ai più (**89,6%**), solo una minima parte di intervistati (**7,4%**) riconosce il simbolo, ma afferma di non conoscerne l'esatto significato mentre il rimanente **3%** dice di non averne mai sentito parlare.

Verosimilmente la diffusione del concetto di copyright è dovuto soprattutto alle piattaforme social: molto spesso, sia su **YouTube** che su **Twitch.tv** si parla di copyright strike e ban dovuti a violazioni, volontarie o meno, dei diritti legati ai contenuti trasmessi.

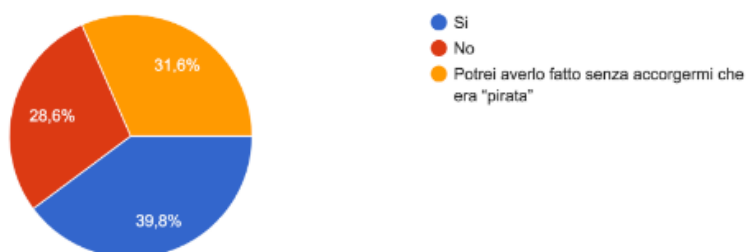
Sai cos'è il Copyright? Di solito è indicato dal simbolo ®



- No, non ne ho mai sentito parlare.
- Sì, significa che quella cosa è protetta dall'utilizzo senza permesso e i diritti sono riservati
- Ho sentito questa parola e riconosco il simbolo, ma non so esattamente cosa significa

I GIOVANI CONOSCONO IL COPYRIGHT?

Hai mai usato un videogioco o visto un film "pirata" cioè una copia illegale, oppure scaricato contenuti da Internet sapendo che si trattava di un sito "pirata"?



La stragrande maggioranza degli intervistati ammette di aver piratato (consapevolmente o meno) **film o videogiochi**. Un fattore allarmante è costituito dal fatto che, in alcuni casi, la pirateria è così ben mascherata da prodotto legale che nemmeno gli utilizzatori sono in grado di distinguere se i contenuti siano legittimi o meno.

Questo può capitare, come hanno testimoniato i ragazzi, con le app che consentono di visionare **contenuti on-demand: quando il nome non si associa a grandi brand** può sorgere il dubbio che i contenuti siano piratati, ma non è sempre così.

Nel corso degli incontri sono inoltre emersi altri particolari interessanti:

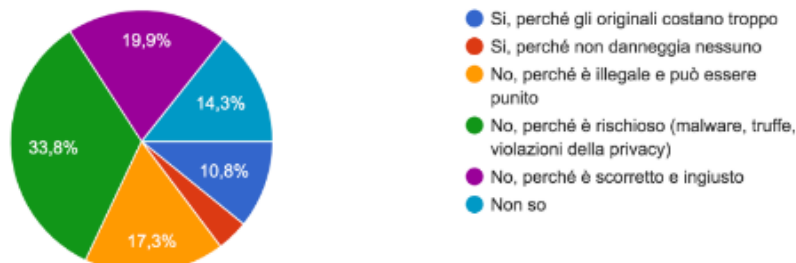
- **La pirateria**, soprattutto quella audiovisiva, **viene spesso vista come l'ultima spiaggia** quando i contenuti che i ragazzi cercano non sono trasmessi tramite i canali di cui dispongono; **il primo approccio è quello di cercare film e serie tv tramite vie legali**.
- **Si tende ad ignorare il fatto che malware o furto di dati potrebbero palesare i propri effetti solamente nel lungo periodo**.

Proprio sui malware dobbiamo aprire un'importante parentesi: quando accediamo ad un sito pirata, rischiamo di fornire un accesso ai nostri devices, senza che l'utente medio sia in grado di accorgersene.

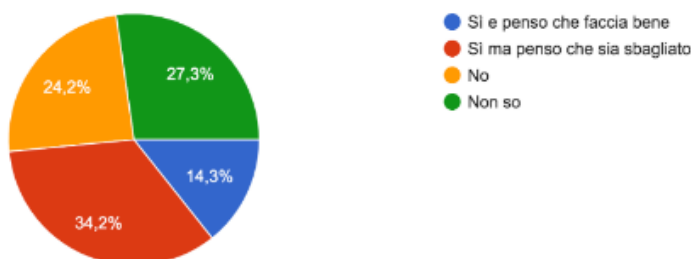
E non è sempre detto che antivirus e anti-spyware siano in grado di agire per tempo.

PIRATERIA

Pensi che sia giusto usare copie pirata e download pirata?



Conosci qualcuno che utilizza IPTV illegali per vedere contenuti in streaming senza pagare (o pagando meno, ai fornitori illegali)?



Nel momento in cui la questione passa sul piano **etico**, ovvero quando si chiede se sia giusto scaricare **contenuti illegali**, la questione diventa molto più complessa. I **deterrenti** alla pirateria sono comunemente il rischio di **violazioni della privacy** (tra cui i furti d'identità), ma anche il fatto che sia una pratica scorretta dal punto di vista **etico** o, semplicemente, che venga punita con **sanzioni**.

Tuttavia, nel momento in cui si parla di **IPTV**, emerge che nella stragrande maggioranza dei casi gli studenti conoscono persone che visualizzano contenuti illegali.

Dal punto di vista etico, viene comunque considerata una pratica sbagliata, ma persiste una **percentuale "ribelle"** che arriva a toccare il **14,3%**.

Dobbiamo quindi ipotizzare che anche nella percentuale di **"pirati consapevoli e inconsapevoli"** del primo grafico esiste una parte che riconosce il fatto che la pirateria sia ingiusta o, ancora, ha dovuto fronteggiare le conseguenze della pirateria (**furto di credenziali, malware**).

PIRATERIA

Ma allora perché, pur conoscendo i rischi, molti ragazzi (e adulti) finiscono per piratare?

Abbiamo posto questa domanda direttamente ai ragazzi nel corso degli incontri e la risposta più gettonata è stata che, nonostante tutti possedessero delle **piattaforme legali** per la visione di contenuti multimediali (CHILI, Amazon Prime Video, Netflix), ci sono delle serie tv o addirittura interi filoni di contenuti particolarmente apprezzati dai giovani (ad esempio tra gli studenti incontrati c'è chi ha menzionato i **K-drama**, ovvero serie tv coreane a tema generalmente drammatico/sentimentale) che spesso **non sono proprio reperibili sul mercato italiano**.

Cercare di accontentare tutti è difficile, soprattutto perché **i fan di film e serie tv straniere richiedono sempre di più accessi in simulcast**, ovvero di poter vedere i contenuti in contemporanea all'uscita del paese d'origine.

Dire che la pirateria si limita solo e unicamente ai prodotti non disponibili nel nostro paese sarebbe ingenuo; vi sono, infatti, numerosi casi di pirateria riguardanti contenuti che comunque sarebbero disponibili legalmente.

Tuttavia è importante capire che **il moltiplicarsi di canali legali a prezzo contenuto e senza vincoli restrittivi a lungo termine abbia contribuito a ridurre l'impatto negativo della pirateria**.

La strada migliore, quindi, è quella di un impegno che passa da più fronti:

- Educazione** alla legalità, tramite iniziative come il progetto **We All Say No**, dove sono i ragazzi stessi che, una volta sensibilizzati, diffondono con il proprio stile personale ciò che hanno imparato ai loro coetanei

- Sviluppo** di piattaforme sempre più ricche di contenuti

- Adeguamento** della customer experience alle esigenze dei consumatori (soprattutto nella trasmissione di contenuti in live streaming)

- Aggiornamento** dell'infrastruttura per la rete internet.



IL SAPERE È LIBERO

Molto spesso si commette l'errore di contrapporre la proprietà intellettuale all'idea che il sapere deve essere sempre libero e condiviso.

In realtà le due idee non sono avverse, ma complementari.

Il **Copyleft (o permesso d'autore)** si basa sull'idea che l'autore possa assegnare determinati permessi agli utilizzatori della propria opera: condivisione, modifica, utilizzo a scopo commerciale o senza fini di lucro.

L'esempio più comune sono le licenze Creative Commons.

Sia **Copyright** che **Copyleft** ribadiscono la **completa libertà dell'autore nei confronti della propria opera**.

Nel corso degli incontri con i ragazzi è emerso che c'è ancora poca consapevolezza sulle **licenze di Copyleft**, nonostante siano un modo efficace per trovare e riconoscere contenuti condivisibili e utilizzabili in totale legalità.

Nello specifico, nel corso degli incontri, sono state mostrate ai ragazzi alcune piattaforme che raccolgono immagini e video con licenza **CC0** (Creative Commons zero).

Si tratta di una licenza particolare caratterizzata dal fatto che l'autore concede agli utilizzatori piena libertà nell'usare, modificare e riutilizzare i contenuti.

Sempre su questo tema è stato mostrato come esistano **software legali** e gratuiti alternativi a programmi che, a causa del costo, vengono spesso piratati.

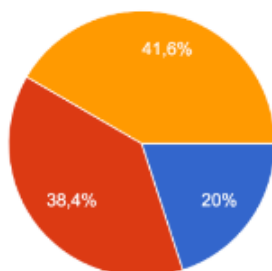
Se, da una parte, gli studenti ad indirizzo grafico conoscevano e avevano già dimestichezza con queste soluzioni, la maggior parte dei ragazzi incontrati durante gli eventi nelle scuole non erano al corrente di queste alternative e hanno apprezzato la possibilità di conoscere queste risorse.

Questo fa emergere un altro punto fondamentale: evidenziare alternative legali gratuite, a basso prezzo o freemium per favorire la conoscenza, poi, nel momento in cui si vorrà passare ad un'alternativa a pagamento, i consumatori saranno più inclini ad acquistare software specifici piuttosto che piratare.



SUI SOCIAL SIAMO PIRATI?

Sui social si usano brani musicali come sfondo per i video, foto e immagini, MEME ed altri contenuti che potrebbero essere protetti da copyright. Secondo te:



- E' sempre giusto e lecito perché sono già pubblicati sul web
- Bisogna stare attenti perché potrebbero esserci problemi: necessità di cancellare i video/post, blocco dell'account, multa.
- E' sempre meglio scegliere immagini e musica che non sono protetti da copyright e si possono usare liberamente.

La **pirateria** viaggia anche attraverso i **social**: spesso accade che gli utilizzatori riportino un contenuto senza curarsi del fatto che questo sia o meno legittimo.

Ovviamente c'è una bella differenza tra condividere un contenuto creato da qualcuno tramite appositi "share button" e ri-postarlo senza alcun permesso.

Il sondaggio ha evidenziato come **1 studente su 10** ritenga che tutto ciò che si trova sul web sia di pubblico dominio e possa essere riutilizzato senza problemi.

La realtà dei fatti è ben diversa: senza i dovuti controlli c'è il rischio di ritrovarsi l'account bloccato per una violazione.



Sei un professore e vuoi coinvolgere la tua scuola
nelle iniziative Adiconsum rivolte alle scuole?
Contattaci!

SUI SOCIAL SIAMO PIRATI?

SOCIAL NETWORK SITES E PIRATERIA



Molto spesso si ritiene che i **memes siano di dominio pubblico**, ma in realtà la situazione è molto più complessa di come potrebbe sembrare.

Da una parte, creare un meme a partire da un'immagine tratta da un film o un programma tv rientrerebbe nel diritto di **satira** (uno dei casi in cui non è necessario richiedere il permesso all'autore - purché il contenuto non sia oltraggioso).

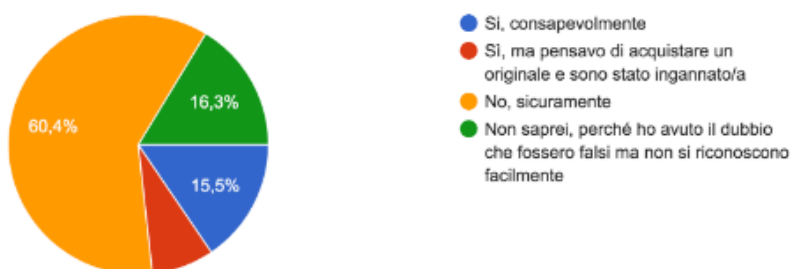
Anche un **meme** è soggetto alla proprietà intellettuale e **l'autore beneficia di tutti i diritti correlati**. Un caso esemplare è quello dello "**Nyan Cat**": l'autore di questo meme ha intentato delle cause nei confronti di professionisti privati che avevano utilizzato la sua creazione all'interno di video musicali e videogiochi*.

***FONTE:**

[HTTPS://WWW.FORBES.COM/SITES/FERNANDOALFO/2016/07/06/NYAN-CAT-STARS-IN-SUM-41-MUSIC-VIDEO-CAUSES-LEGAL-CONTROVERSY/?SH=10286ADECADC](https://www.forbes.com/sites/fernandoalfo/2016/07/06/nyan-cat-stars-in-sum-41-music-video-causes-legal-controversy/?sh=10286ADECADC)

CONTRAFFAZIONE

Ti è mai capitato di acquistare prodotti contraffatti (sono spesso imitazioni di prodotti di marca pregiata che vengono venduti a basso prezzo) ?



Sei studenti su dieci sono sicuri di non aver mai comprato prodotti contraffatti, pur trattandosi di un trend positivo, non dobbiamo dimenticare che persistono ancora due grandi segmenti: quello dei dubbiosi e quello di chi ha acquistato contraffatto consapevolmente.

I dubbiosi sono gli studenti che hanno acquistato prodotti (molto spesso sul web) e hanno il timore di non aver acquistato un prodotto valido e originale nonostante la spesa.

I dubbi di questo tipo sono legittimi: sempre più contraffattori si stanno specializzando nel **"falso d'autore"** ossia in prodotti che esteticamente sono molto simili agli originali ma utilizzano materiali scadenti e **potenzialmente nocivi per la salute**.

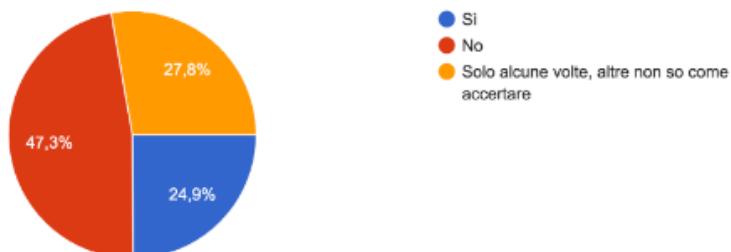
Questi falsi, inoltre, sono spesso venduti a prezzo leggermente più basso rispetto alla marca originale in modo da invogliare il consumatore all'acquisto e allo stesso tempo **proclamarne una presunta autenticità**.



Collegati al sito www.ioscelgoautentico.net
per curiosità e informazioni sulla proprietà intellettuale

CONTRAFFAZIONE

Quando hai un dubbio se un prodotto sia contraffatto (ad esempio se stai acquistando online), sai a chi chiedere assistenza per accertarlo?



Gli studenti, attentissimi a questo passaggio, hanno chiesto se ci fossero sistemi per capire quando ci troviamo davanti ad un articolo in saldo e quando si tratta di un falso d'autore.

La soluzione è molto semplice: **basta contattare il produttore** e chiedere se il rivenditore è un distributore ufficiale o meno; in poco tempo arriverà una risposta che ci permetterà di evitare problemi.

Un aneddoto a tal proposito viene proprio da uno studente che, credendo di acquistare un prodotto originale a prezzo contenuto, si è ritrovato con un prodotto taroccato e di qualità pessima.

Gli sportelli Adiconsum conoscono bene i problemi legati al contraffatto per via del gran numero di segnalazioni che arrivano ogni anno a tal proposito.

Il 15,5% degli studenti/consumatori ha affermato di aver acquistato consapevolmente prodotti contraffatti.

Nel corso degli incontri è parso evidente che questo tipo di acquisto riguardava soprattutto i prodotti della categoria **Luxury**; il fatto che questo mercato sia particolarmente soggetto alla contraffazione non è una novità. L'obiettivo è stato quello di far riflettere i ragazzi su **tre tematiche fondamentali**:

- **La contraffazione non colpisce solamente il brand multimiliardario**, ma anche tutti i professionisti che lavorano per esso che rischiano di perdere il lavoro.
- **La contraffazione incoraggia lo sfruttamento del lavoro in nero e del lavoro minorile.**
- **La contraffazione incoraggia la violazione degli standard qualitativi e di salute dei prodotti.**

PERCHÉ SCEGLIERE ORIGINALE



Il **15,5%** che ha affermato con sicurezza di aver acquistato prodotti contraffatti è lo stesso che, nel momento in cui viene chiesto se i prodotti contraffatti sono uguali agli originali, risponde minimizzando le differenze e ignorando i pericoli dal punto di vista sanitario e ambientale.

Fortunatamente **la stragrande maggioranza** degli studenti comprende il fatto che un prodotto contraffatto ha qualità inferiore, ma soprattutto è poco sicuro rispetto ad un originale.

Tuttavia sapere che **più di uno studente su 10** rischia di fronteggiare le conseguenze di un prodotto falso è spia di un problema. Pensiamo, ad esempio, **ai gravi danni alla vista** che delle lenti da sole false possono causare.

Sempre parlando di contraffazione è interessante osservare come i ragazzi che hanno partecipato agli incontri evidenzino come alcuni prodotti specifici abbiano un **"valore intrinseco"** maggiore o minore a seconda della percezione soggettiva.

Ad esempio, per i ragazzi più piccoli **le carte da gioco devono essere per forza originali**, mentre c'è meno attenzione per altri prodotti.

A questo proposito è rilevante il fatto che **i ragazzi avessero sviluppato competenze specifiche per riconoscere la genuinità delle carte**.

Abbiamo riproposto la stessa domanda anche a ragazzi più grandi (3 media-4 ginnasio) e la risposta, anche in questo caso è stata che esistono prodotti **"originali ad ogni costo"** (in questo caso **hi-tech e abiti**) e altri che lo sono meno.

Una tematica che ha particolarmente incuriosito i ragazzi nel corso degli incontri è stata quella dell'**Italian sounding**, ovvero la contraffazione di prodotti tipici del Bel Paese mediante l'utilizzo di **nomi dal sentore italiano** e colori che rimandano al tricolore nostrano.

CONCLUSIONI: PIRATI SI NASCE O SI DIVENTA?



LA PIRATERIA

In conclusione della nostra breve (ma speriamo interessante) indagine possiamo dire che pirati si diventa: le motivazioni sono molte e **spesso siamo noi adulti a non dare il buon esempio.**

È vero, i ragazzi utilizzano canali che noi adulti probabilmente non conosciamo, ma l'atteggiamento di poca attenzione nei riguardi di pirateria e contraffazione viene proprio da noi.

Attraverso gli incontri abbiamo fornito agli studenti delle informazioni utili per interpretare e comprendere il mondo della PI, non come qualcosa di distante dalla realtà quotidiana, ma come parte di essa.

Rimuovendo le lenti "colorate" possiamo vedere come **la pirateria e la contraffazione non sono altro che modi per foraggiare mafie e attività illegali** che danneggiano professionalità, ambiente e sicurezza delle persone.

