

IL PREZZO NASCOSTO DELLA PIRATERIA

**L'impatto sulla sicurezza degli utenti
e sul futuro delle nuove generazioni**

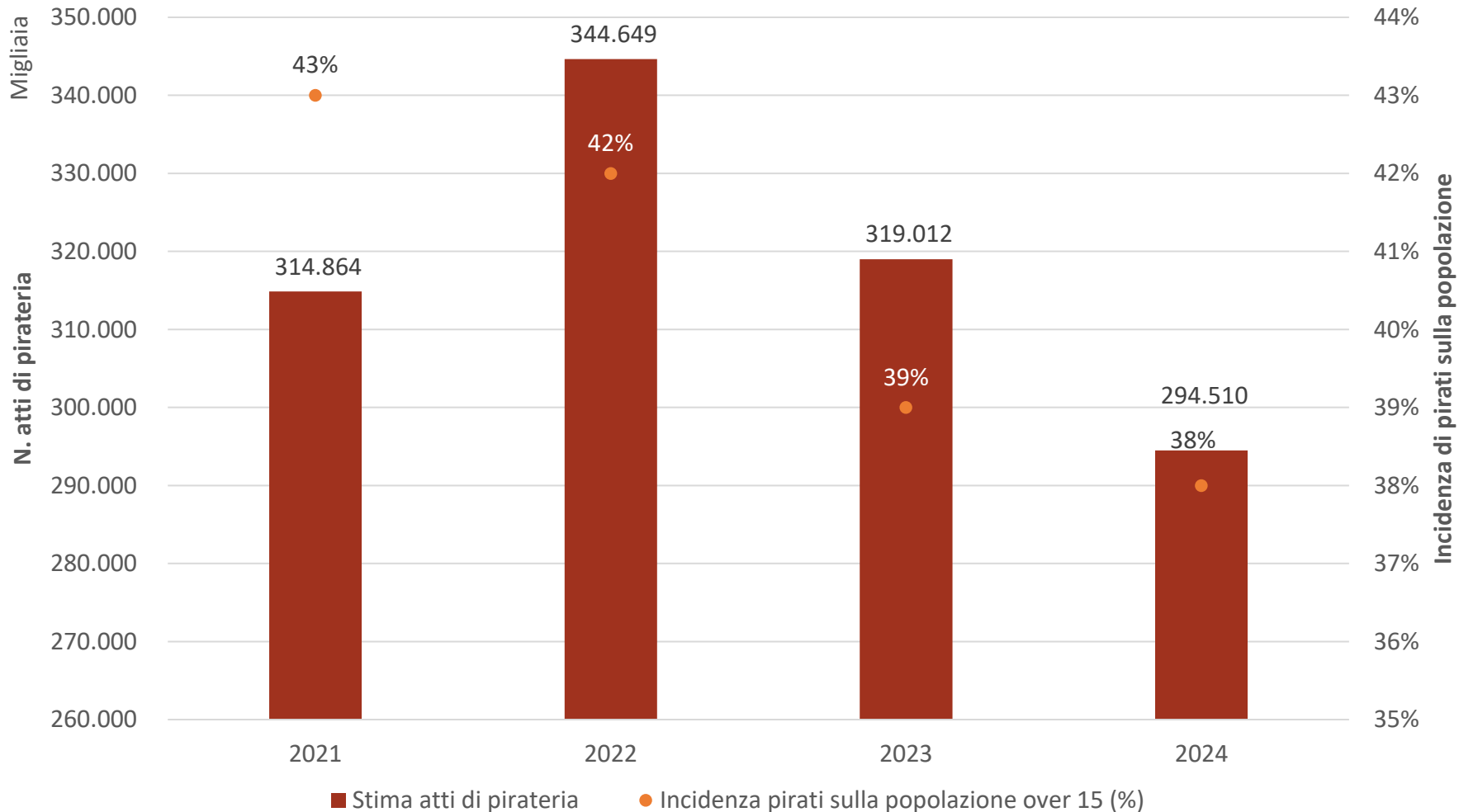
Autori: M. Cassoli, S. da Empoli, A. D'Amato, D. Salerno, G. Verolini



LA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA

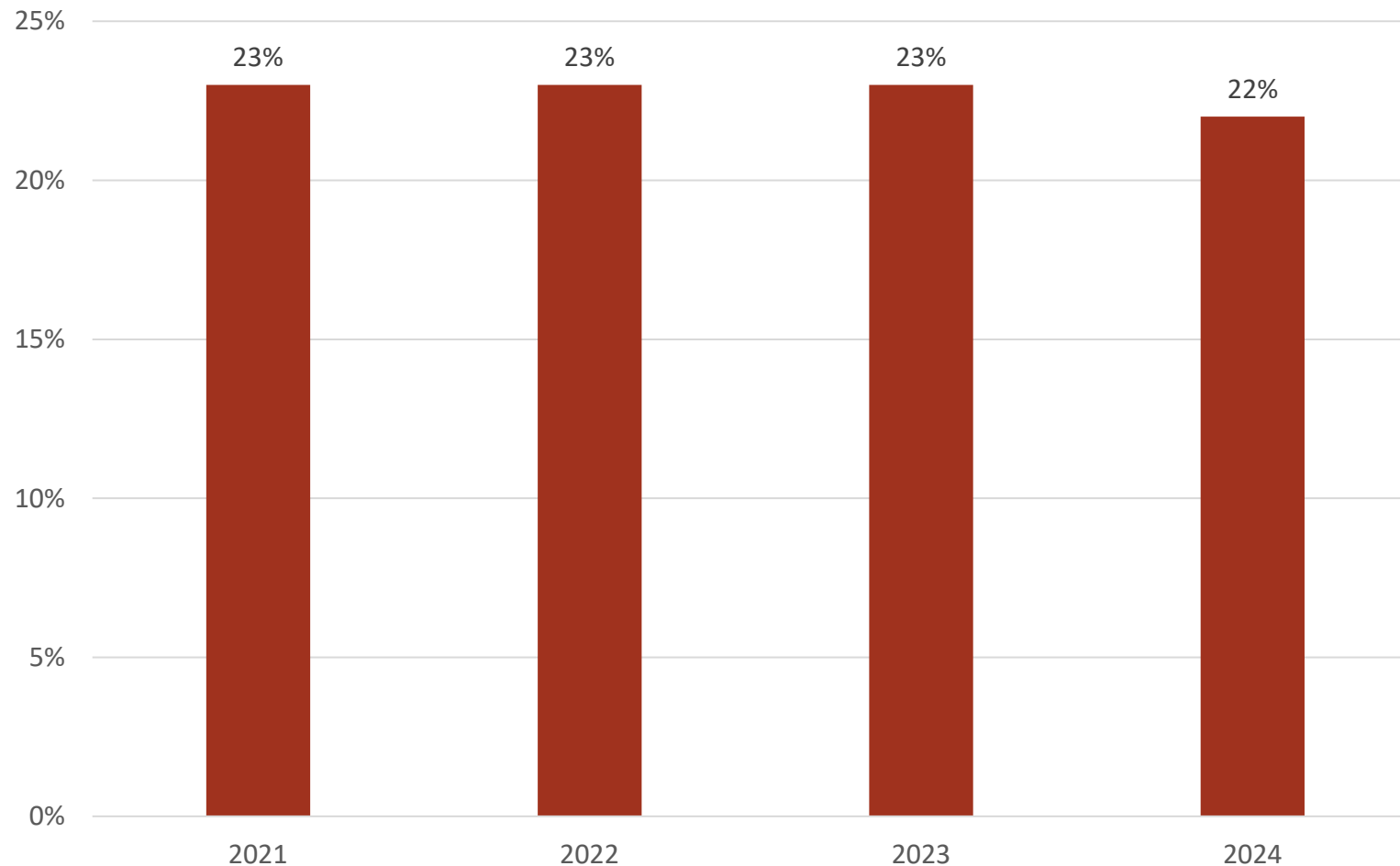


INCIDENZA DELLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA TRA GLI ADULTI



Il numero di atti di pirateria realizzati in Italia annualmente **supera costantemente le 290 milioni di unità in tutti gli anni considerati e coinvolge circa il 40% della popolazione adulta nel nostro Paese**

INCIDENZA DI UTILIZZO DELLE IPTV ILLECITE TRA LA POPOLAZIONE ADULTA



- Uno dei principali canali della pirateria audiovisiva è rappresentato dalle **IPTV illecite** (ossia la fornitura non autorizzata di contenuti televisivi su Internet)
- **L'incidenza sulla popolazione adulta in Italia rimane sostanzialmente stabile negli anni.** La quota di individui che utilizza questi sistemi è infatti pari al **22%** nel 2024, in **leggero decremento** rispetto a quanto registrato negli anni precedenti (-1%)

LA MINACCIA CYBER LEGATA ALLA FRUIZIONE DI CONTENUTI ILLEGALI



Dal contenuto illegale al danno personale



La pirateria non espone solo a contenuti illegali: può aprire la porta a malware, phishing e furto di identità.

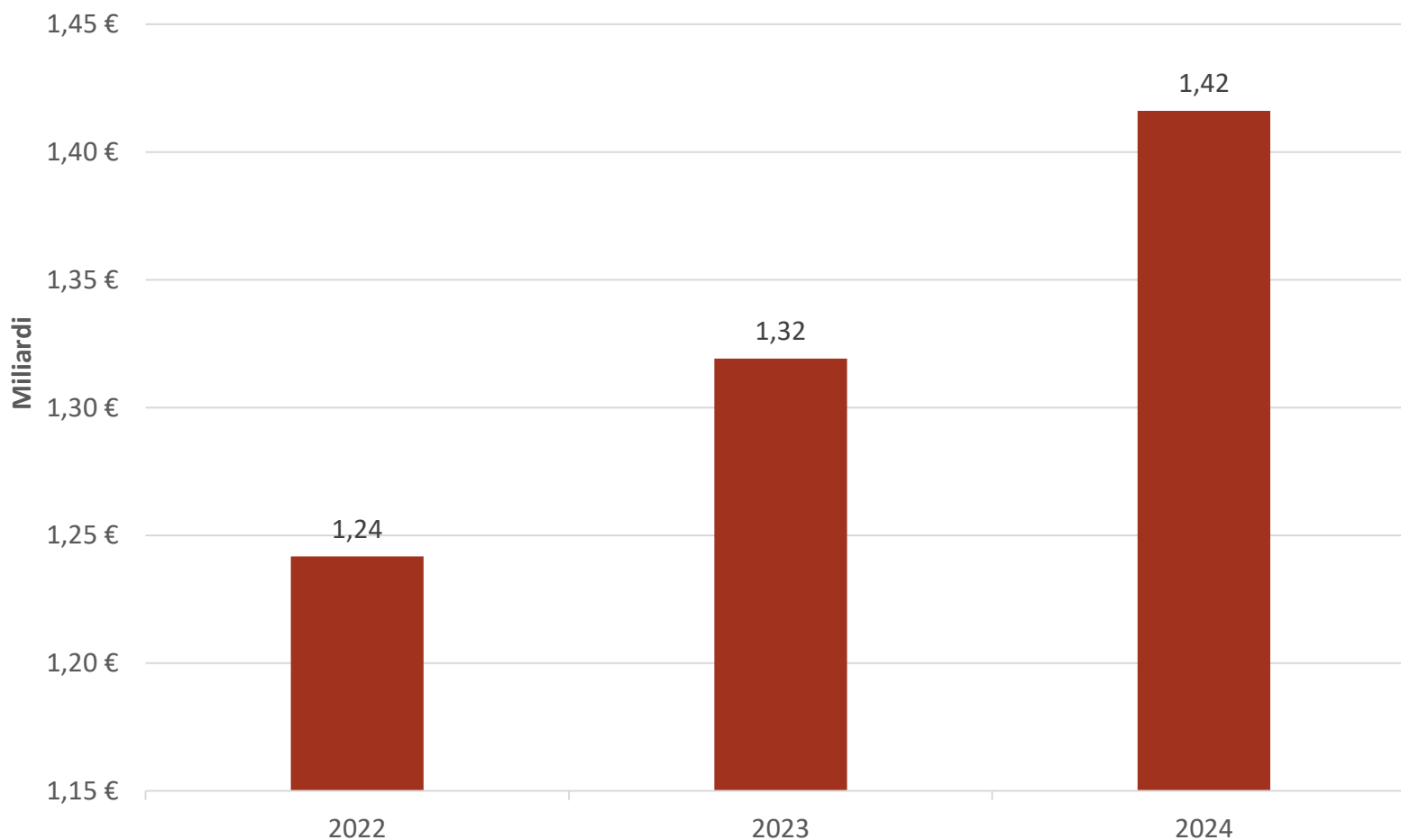
10x

Il rischio di malware per chi usa canali pirata (a)

62%

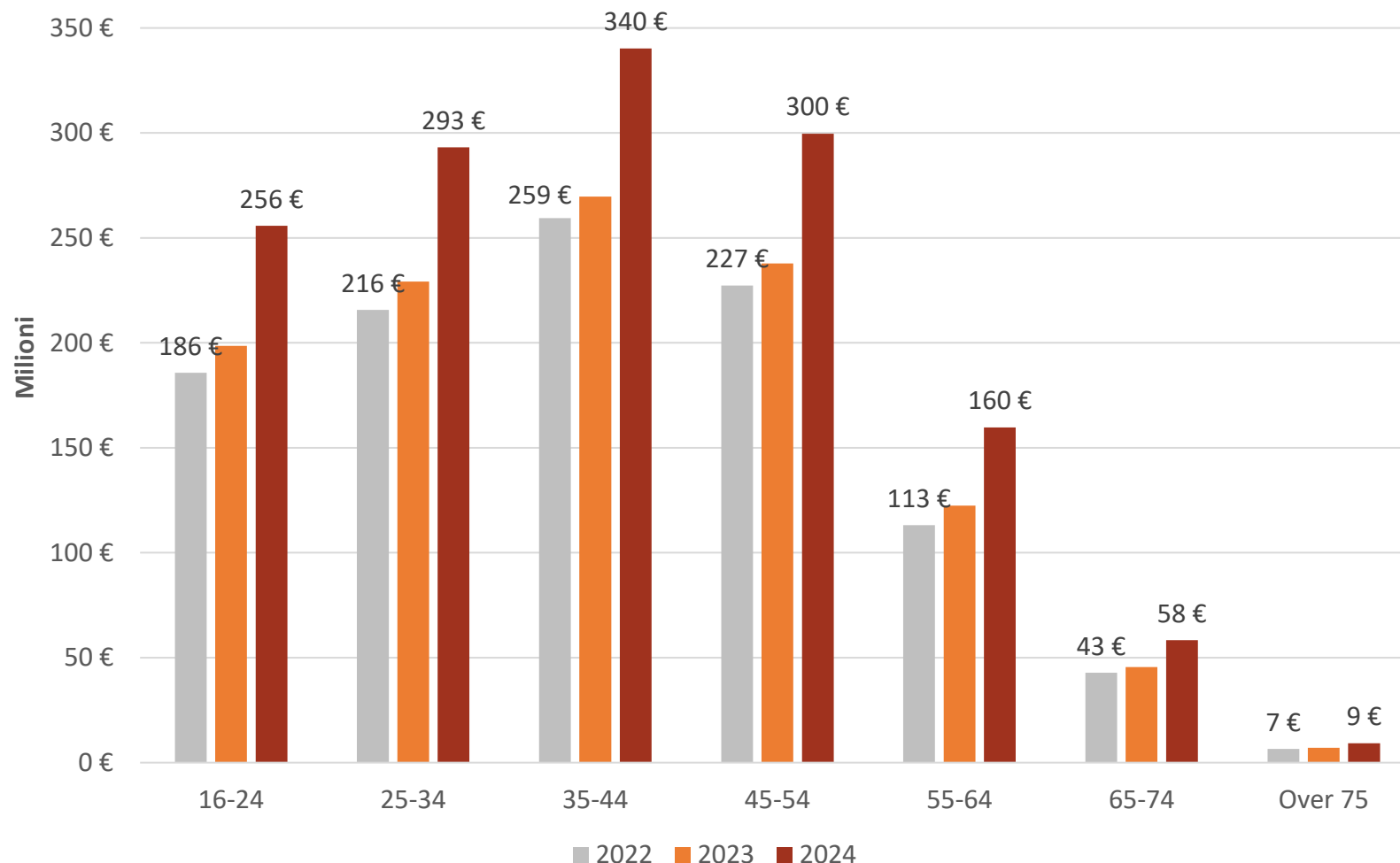
La quota di pirati italiani tra i 15-25 anni che subisce attacchi informatici (b)

IMPATTO DELLE MINACCE CIBERNETICHE LEGATE ALLA FRUIZIONE DI CONTENUTI ILLEGALI IN RETE SULLA POPOLAZIONE ITALIANA OVER 16



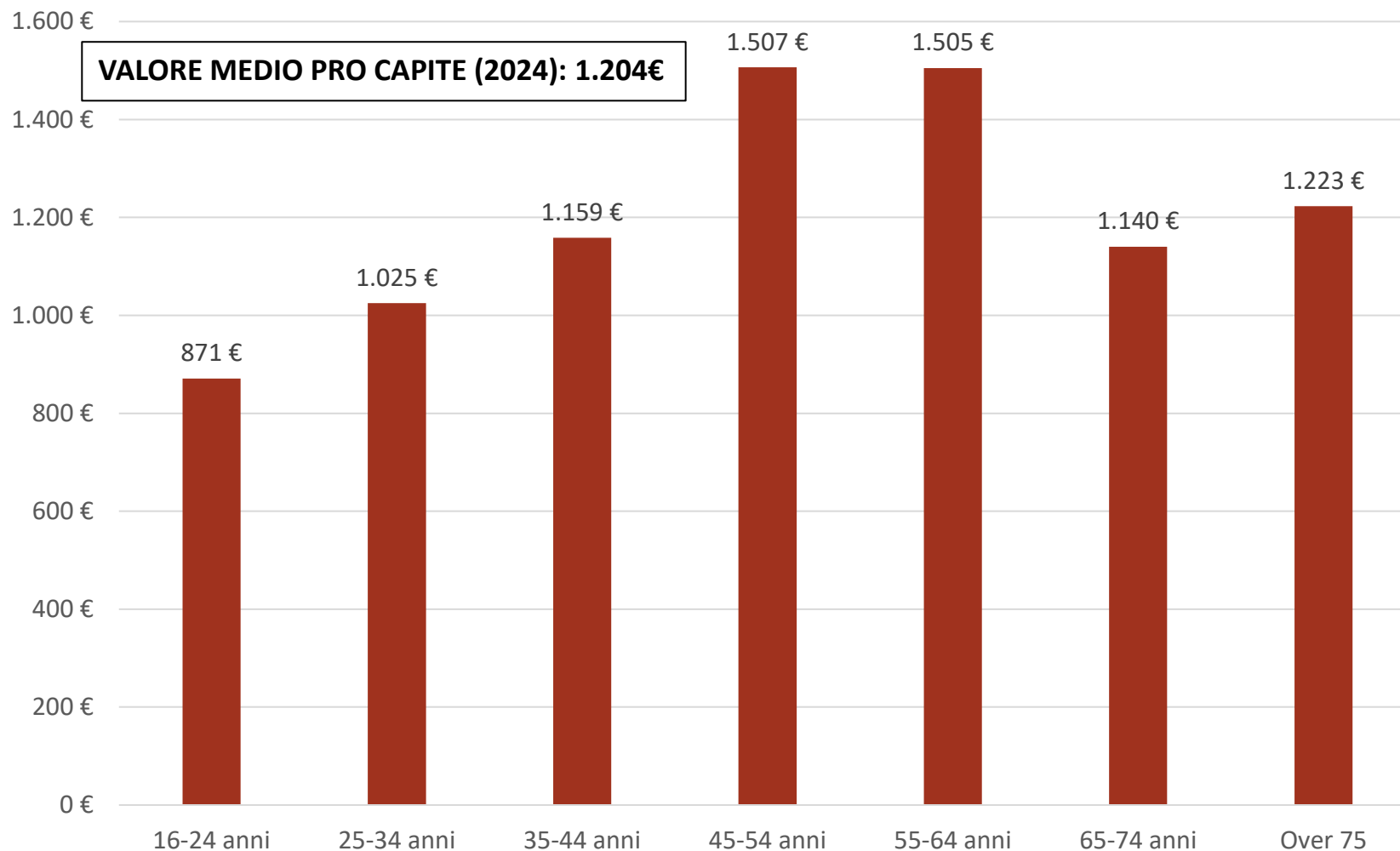
- Partendo dai dati dei resoconti annuali della Polizia Postale su truffe online e frodi informatiche, integrati con ulteriori fonti pubbliche, come Eurostat, Istat e Fapav/Ipsos si è ottenuto l'impatto economico delle minacce cibernetiche legate alla pirateria digitale.
- **Il danno economico è aumentato nel tempo, raggiungendo quota €1,42 miliardi nel 2024, registrando un incremento del 14,5% su base triennale.**

IMPATTO DELLE MINACCE CIBERNETICHE, PER FASCE DI ETÀ



I risultati mostrano un **andamento crescente** nel tempo in termini di danno economico, con la **classe di età 35-44 maggiormente impattata**, essendo passata da €259 milioni nel 2022 a €340 milioni nel 2024, **seguita dalla 45-54** (da €227 a €300 milioni) e **25-34** (da €216 a €293 milioni)

IMPATTO DELLE MINACCE CIBERNETICHE PRO CAPITE, PER FASCE DI ETÀ

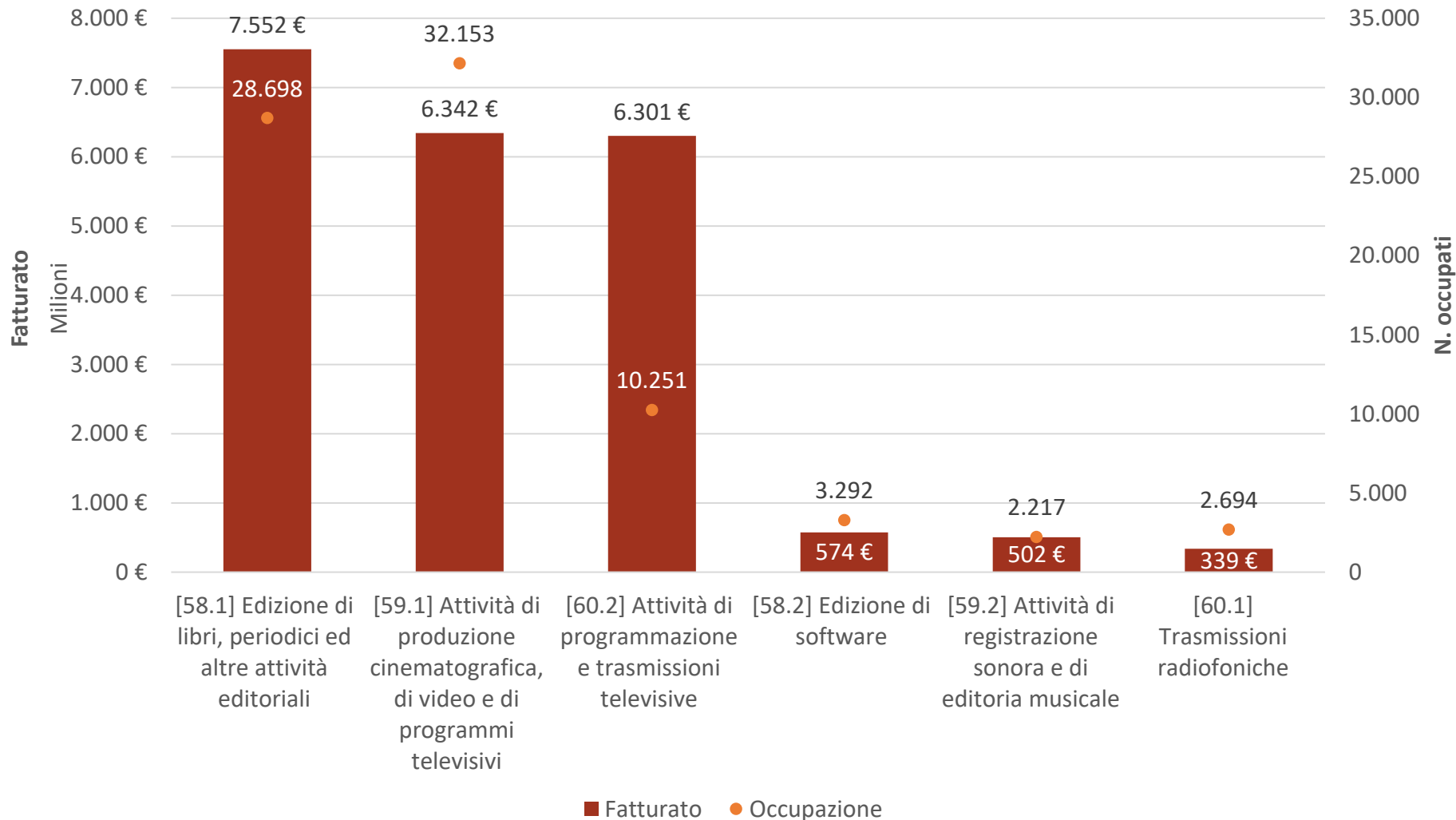


- I risultati mostrano che, nel 2024, il danno economico pro capite è più elevato nella fascia 45-54 anni (1.507 €), seguita a breve distanza dagli individui tra i 55 e i 64 anni (1.505 €) e si mantiene per quasi tutte le altre classi di età al di sopra dei 1.000€.
- Simili evidenze mostrano la significatività del danno a fronte di una probabilità non trascurabile e di un risparmio economico derivante dalla pirateria decisamente più limitato

L'IMPATTO SOCIO-ECONOMICO DELLA PIRATERIA

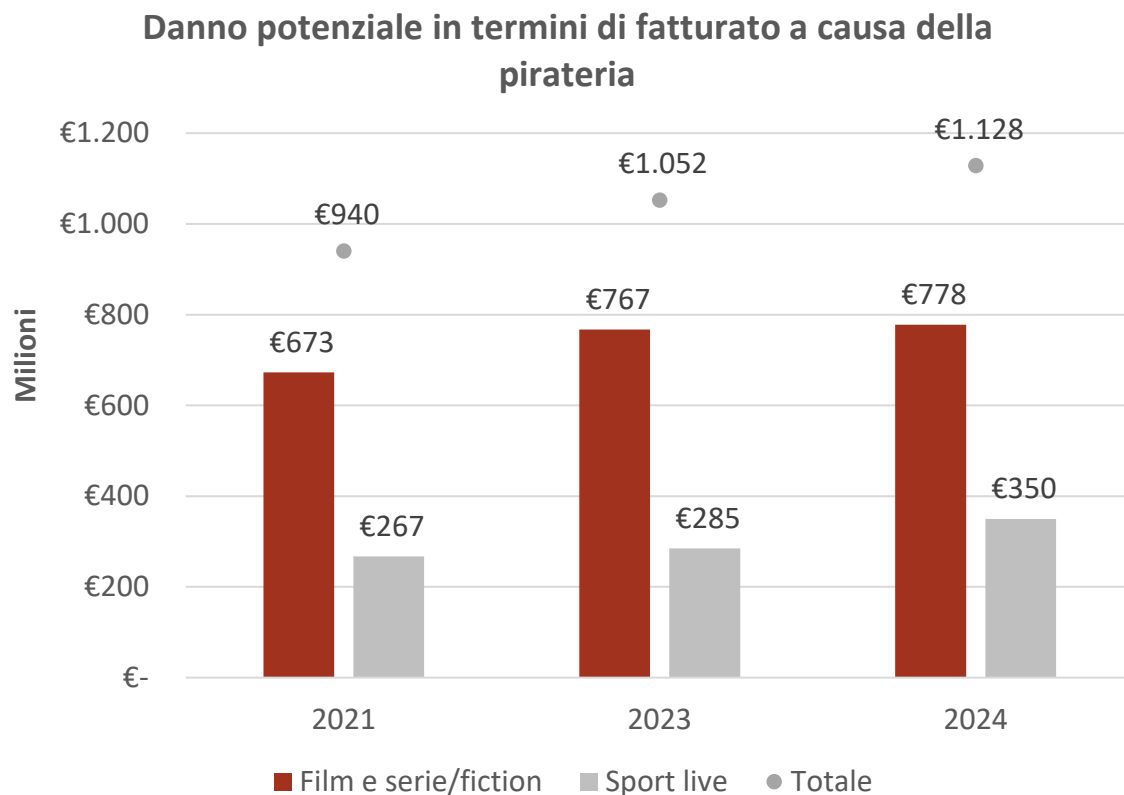


FATTURATO E OCCUPAZIONE NEL SETTORE AUDIOVISIVO

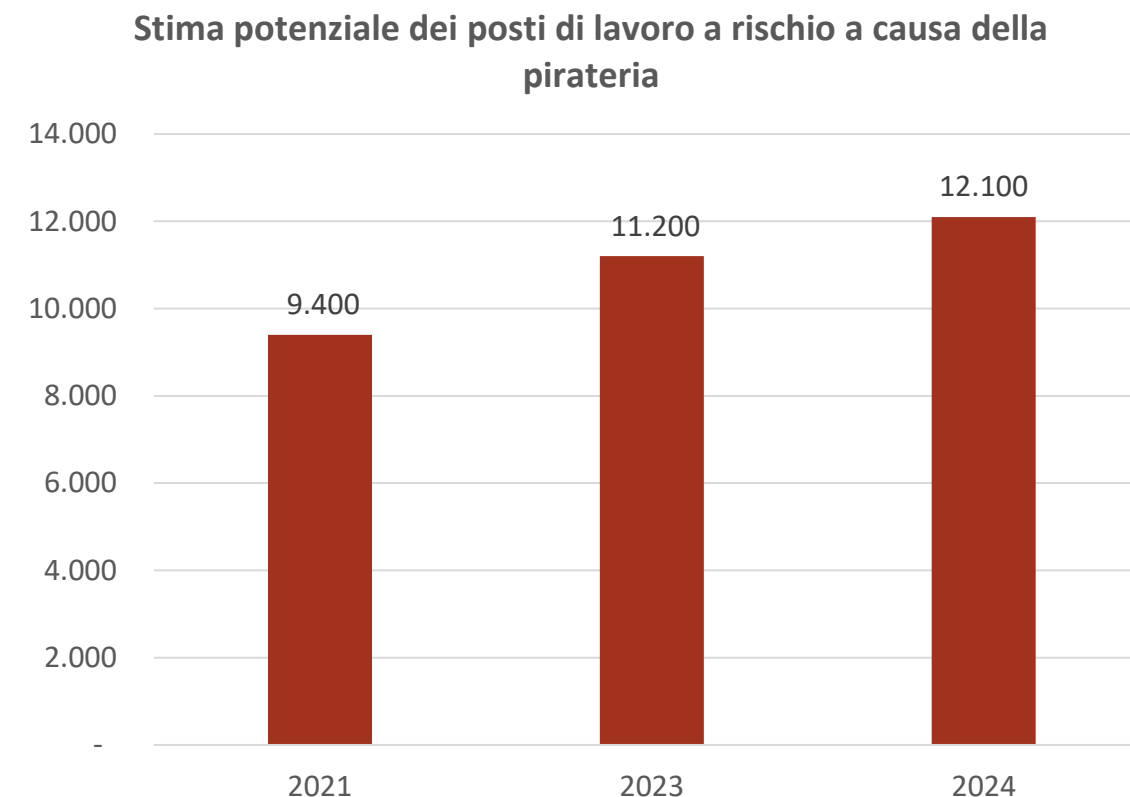


Le aziende che si occupano di audiovisivo in Italia, ovvero afferenti ai 6 codici Ateco a tre cifre contenuti nella categoria J, generano ricavi per oltre **21,6 miliardi** di euro e occupano quasi **80 mila addetti**.

DANNI ECONOMICI E POSTI DI LAVORO A RISCHIO

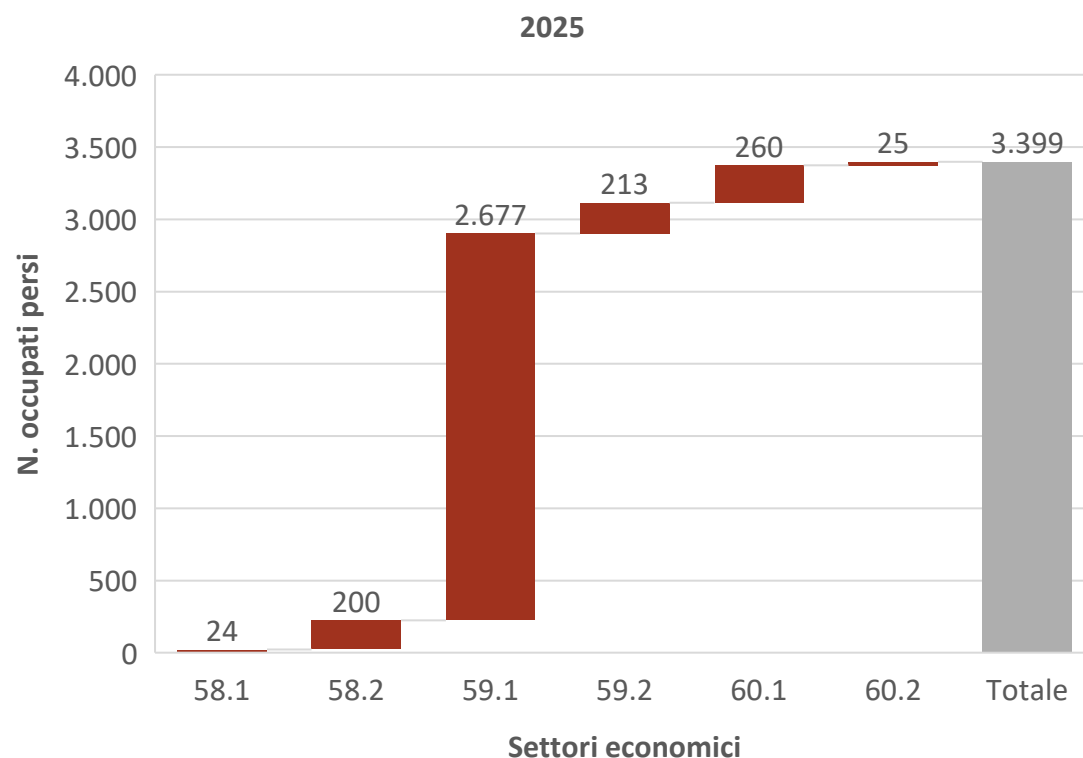


Ipsos e Fapav stimano per il 2024 circa **12.100** posti di lavoro a rischio a causa della pirateria audiovisiva in tutti i settori dell'economia italiana



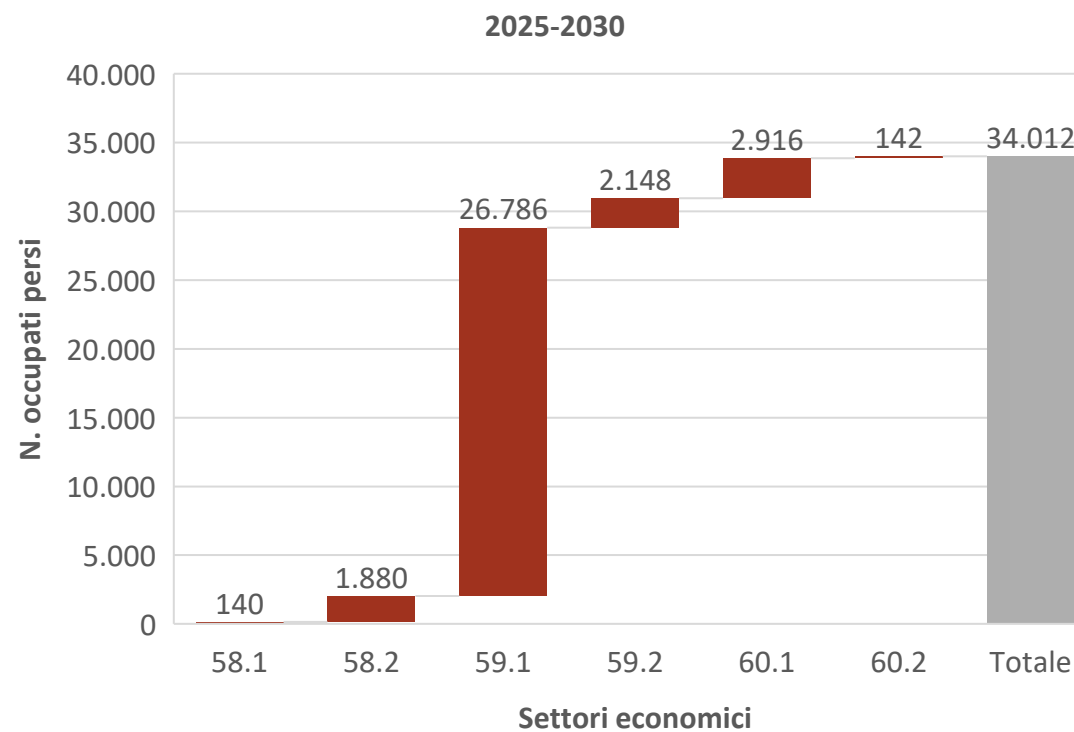
La ricerca Fapav/Ipsos stima che il **danno economico diretto ammonti nel 2024 a 1,12 miliardi di euro**, in crescita di quasi l'**8%** rispetto all'anno precedente

PERDITA OCCUPAZIONALE PER ATTIVITÀ ECONOMICA

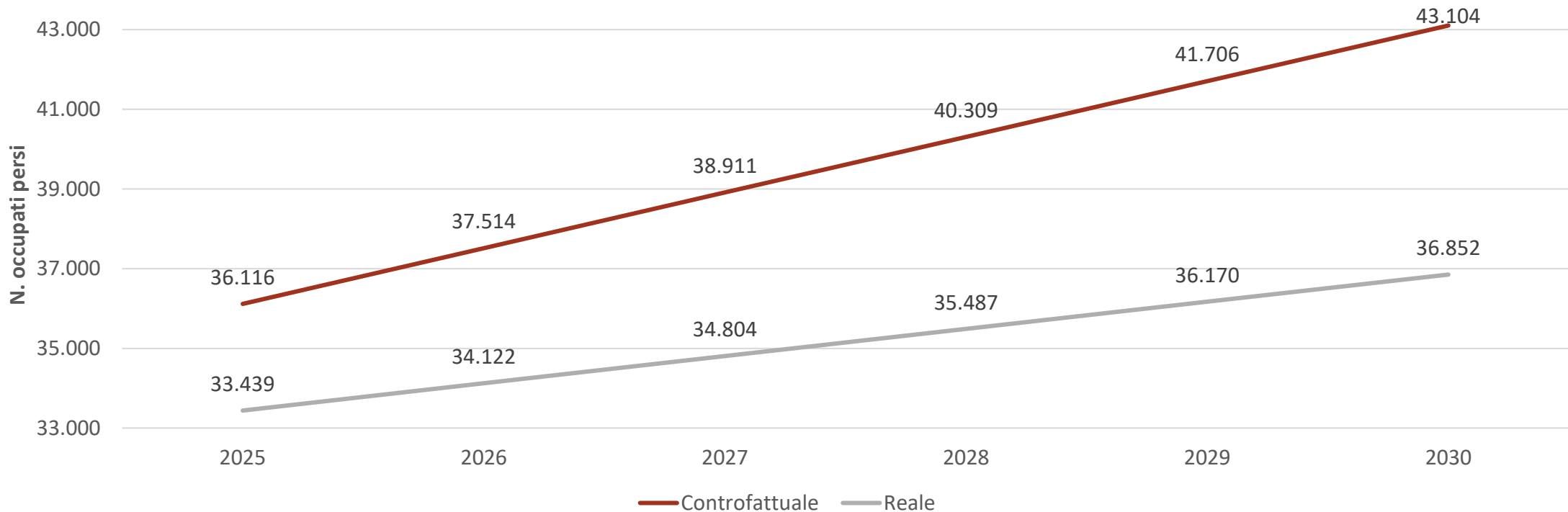


Nel 2025, l'impatto della pirateria in termini occupazionali è di **3.399 unità**. La **perdita occupazionale equivale al 4,31%** dell'occupazione complessiva nei settori considerati

L'impatto stimato complessivo tra il 2025 e il 2030 è di **34.012 unità**, di cui ben 26.786 nel settore 59.1. La **perdita occupazionale equivale al 7,2%** dell'occupazione complessiva nei settori considerati



PREVISIONE DELL'OCCUPAZIONE REALE VS CONTROFATTUALE NELL'ATTIVITÀ ECONOMICA 59.1 "ATTIVITÀ DI PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA, DI VIDEO E DI PROGRAMMI TELEVISIVI"



Il comparto maggiormente penalizzato dalla pirateria è il settore 59.1, "Attività di produzione cinematografica, di video e di programmi televisivi". Nel 2025, in assenza di pirateria (**stima controfattuale**), l'occupazione stimata sarebbe pari a **36.116 addetti**, contro i **33.439** effettivamente registrati con pirateria ai livelli attuali (**stima reale**), con una **perdita di 2.677 posti di lavoro**. Il divario è destinato ad ampliarsi nel tempo, infatti nel 2030 la **perdita occupazionale** stimata raggiungerebbe **6.252 posti di lavoro**.

Obiettivo della ricerca

Valutare l'**impatto della pirateria di contenuti audiovisivi sull'occupazione** nelle diverse attività economiche legate ai “Servizi di informazione e comunicazione” (ATECO J)

Dati utilizzati nell'analisi

1. ISTAT → dati sull'occupazione per sei attività economiche selezionate;
2. FAPAV/IPSOS → stima delle perdite di fatturato dovute alla fruizione illegale di film, serie TV/fiction e sport live (disponibili per il periodo 2021–2024).

Analisi econometrica

L'analisi si basa su un **modello econometrico log-log** stimato con **metodo OLS**, in cui il **coefficiente β** misura l'**elasticità dell'occupazione** rispetto al danno economico da pirateria. I risultati ottenuti sono poi stati utilizzati per elaborare proiezioni 2025–2030 sull'**impatto occupazionale**.

Per i settori con trend occupazionali crescenti si stima un'**occupazione controfattuale**, basata sul fatturato teorico in assenza di pirateria, per quantificare la **mancata creazione di posti di lavoro**.

CONCLUSIONI E SPUNTI DI POLICY

1. La **pirateria audiovisiva** comporta implicazioni che superano ampiamente la mera, seppur già di per sé rilevante, violazione del diritto d'autore. Il fenomeno si **colloca al crocevia tra tre dimensioni cruciali: sicurezza digitale, tutela economica degli utenti e sostenibilità dell'ecosistema produttivo.**
2. Rispetto alla **sicurezza digitale**, non va sottovalutato che **tra i più giovani il danno economico è tutt'altro che trascurabile.** Si tratta, peraltro, di una fascia di popolazione che già affronta **difficoltà significative legate al sostentamento durante gli studi, come pure nei primi anni dall'ingresso nel mondo del lavoro.**
3. Entro il 2030 la pirateria potrebbe costare all'Italia oltre 34 mila occupati nell'industria creativa. Questo scenario si riflette direttamente sul futuro dei giovani che investono tempo e risorse nella propria formazione: **un sistema produttivo impoverito offre meno spazio all'inserimento di nuovi talenti, limitando la crescita del capitale creativo nazionale.**
4. Un **uso proattivo dell'IA** può consentire, ad esempio, l'analisi in forma aggregata dei trend di ricerca o dei contenuti maggiormente visualizzati, al fine di identificare le situazioni che espongono più frequentemente gli utenti a rischi cyber, tra cui offerte di abbonamenti illegali che imitano servizi ufficiali.
5. Centrale deve essere la **dimensione educativa**, da intendersi anche come crescita della **consapevolezza digitale** dei cittadini. Diventa quindi prioritario introdurre nei **percorsi scolastici** componenti strutturate di educazione all'uso consapevole del digitale e alla legalità online, al valore economico della creatività, alla protezione dei dati personali e al funzionamento delle piattaforme, **affinché la scelta della fruizione illegale non sia più percepita come un gesto privo di conseguenze.**
6. Occorre, in parallelo, **rafforzare la comunicazione istituzionale** in modo credibile, continuativo e capace di raggiungere i diversi segmenti della popolazione, **valorizzando linguaggi contemporanei e canali realmente frequentati dai giovani.**