

Intervento di Thalita Malagò – Segretario Generale AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) al workshop internazionale sul tema "Il diritto d'autore online - Modelli a confronto" organizzato dall'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) alla Camera dei Deputati in data 24 maggio 2013.

L'industria dei videogiochi è da sempre all'avanguardia nell'innovazione tecnologica e creativa e, con l'avvento di Internet, si è impegnata fin da subito per offrire ai propri consumatori nuove modalità di intrattenimento e nel ricercare nuovi modelli per distribuire e monetizzare i propri contenuti online. In questo processo è stata sicuramente facilitata dal fatto che i videogiochi, a differenza di altri contenuti, sono "nati digitali" e non hanno pertanto subito il passaggio al digitale che ha interessato invece altri ambiti nell'industria della cultura e dell'intrattenimento.

Oggi i videogiochi sono giocabili non solo su console e PC, ma anche su dispositivi mobili come smartphone e tablet, online e attraverso tecnologie di cloud computing. Le console di nuova generazione hanno tutte uno store online (PlayStation Network, Xbox Live, Wii Ware) attraverso il quale è possibile acquistare contenuti digitali in modo legale e danno la possibilità ai giocatori di giocare online con altre persone. I videogiochi sono la più ampia categoria di applicazioni scaricabili sull'Apple Store e gli editori di videogiochi sono sempre in testa alle classifiche degli editori misurati per fatturato sull'Apple Store e su Google Play. Anche il settore dell'online gaming in senso più ampio ha avuto un successo incredibile. World of Warcraft, il massively multiplayer online game più popolare al mondo, ha registrato oltre dodici milioni di abbonati nel suo momento di picco. Il cloud computing è infine un'altra area che è stata esplorata fin da subito dall'industria dei videogiochi. OnLive e GaiKai sono state le prime società a offrire servizi di cloud gaming. GaiKai è stata successivamente acquisita da Sony ed è stato recentemente confermato che la sua tecnologia sarà integrata nella nuova PlayStation 4.

L'industria dei videogiochi ha lavorato parallelamente anche sul fronte dei modelli di business, sperimentando le formule più diverse come abbonamenti, pubblicità online, vendita di beni virtuali e di contenuti premium. Attualmente ci sono in particolare due modelli che stanno andando per la maggiore. Il primo è l'utilizzo delle micro-transazioni all'interno del gioco, che permettono all'utente di acquistare contenuti addizionali ad un gioco che hanno precedentemente acquistato o ottenuto su base "free to play". Il secondo è l'offerta gratuita di versioni base di un gioco supportata da pubblicità. Entrambi i modelli offrono al consumatore più flessibilità nell'accesso e nel pagamento dei contenuti, assicurando nello stesso tempo a editori e sviluppatori di trovare delle forme alternative di remunerazione per i propri lavori creativi.

L'avvento di Internet ha infine trasformato la catena del valore dell'industria dei videogiochi, dando la possibilità agli sviluppatori di videogiochi indipendenti di raggiungere direttamente il pubblico dei consumatori diventando editori dei propri titoli. Guardando all'Italia, grazie alle nuove opportunità offerte dal digitale, oggi ci sono circa settanta studi indipendenti di sviluppo di videogiochi, la maggior parte dei quali costituiti negli ultimi tre anni, che stanno cercando di affermare il "Made in Italy" anche nel settore dell'intrattenimento interattivo.

Nonostante questo, la diffusione dei videogiochi pirata soprattutto su Internet continua ad avere un impatto dilagante nel settore. Secondo un rapporto dell'International Intellectual Property Alliance (IIPA), nel 2012 l'Italia è stata il terzo paese al mondo per volume di scambio di videogiochi pirata su reti P2P su un numero selezionato di titoli e sempre nello stesso anno si è registrata una crescita dei siti Internet specializzati nel fornire collegamenti a videogiochi pirata contenuti da piattaforme di hosting di terze parti (cd. cyberlockers).

Di fronte a questo scenario, dare una risposta chiara ed efficace al fenomeno della pirateria online non è solo una battaglia per la legalità, ma è anche una battaglia per la cultura e per la crescita economica del paese. Non soltanto in una chiave di attrazione di investimenti stranieri, ma anche in una chiave di sviluppo di un'industria nazionale del videogioco. Ci auguriamo quindi che AGCOM possa adottare al più presto un regolamento per la protezione del diritto d'autore online e introdurre misure adeguate e tempestive di enforcement come la rimozione dei contenuti illegali e l'inibizione dell'accesso ai siti Internet che offrono videogiochi pirata. In un Paese che guarda con preoccupazione al dilagare della disoccupazione, soprattutto tra le giovani generazioni, questa è diventata un'urgenza non più rinviabile. È in gioco il futuro di migliaia di professionisti che lavorano ogni giorno con passione e impegno per produrre innovazione e creatività, oltre che la possibilità di creare nuove opportunità di lavoro e d'impresa.