
DOMUSTATION

Diritti d'autore e videogiochi



Fino a che punto si può parlare di tutela e quando il diritto diventa un privilegio?

Il diritto d'autore prevede un diritto al riconoscimento della paternità dell'opera e un diritto allo sfruttamento economico della stessa.

Oggi 25 aprile 2019, prendendo spunto da una bella intervista fatta a Luigi Di Liberto, fondatore di TNT Village, ritengo doveroso riflettere sulla questione dei diritti d'autore, ma come farlo, e da dove partire?

https://www.youtube.com/watch?v=LCp1Vc_kirw

*TNT Village, si è autodotata di un regolamento etico interno, per cui non possono essere condivise opere che non siano sul commercio da almeno 12 mesi.

Presupposti:

Di fronte ad un problema, la ricerca di possibili soluzioni, parte dal porsi le giuste domande:

Perché e cosa viene percepito come giusto?

Come si può rendere una tutela più equilibrata nel confronto degli interessi tra singolo e collettività?

Sono convinto che da queste domande, ne possano scaturire le riflessioni che porteranno a soluzioni più eque, oltreché maggiore consapevolezza.

Premessa:

Le leggi sono connaturate al buon senso e servono per “disciplinare”, ossia educare l'individuo, il singolo al rispetto degli altri, e la collettività, a rispettare i diritti dei singoli che vi entrano a farne parte.

Immagino che se stai leggendo ciò, ti starai chiedendo perché vado fuori tema, continua a leggere e ne capirai il filo logico.

Sembra una banalità dirlo, ma **ciò che percepiamo come giusto in una società è molto influenzato dalle leggi sociali che regolano i rapporti interni ad una comunità.**

Quante volte abbiamo detto e sentito: “E’ giusto fare così perché c’è una legge che dice...” oppure “è sbagliato fare così perché c’è una legge che vieta...”.

Le leggi sono preziose regole, di cui usufruiamo da secoli per tutelare ciò che riteniamo abbia importanza.

Se dovessimo pagare i diritti d’uso per qualsiasi cosa, che sia un’ informazione o una nuova ricetta o semplicemente una stampa di un quadro famoso, e per di più per un tempo lunghissimo, saremmo tutti molto più poveri economicamente ed intellettualmente.

La ricchezza è uno status misurabile non solo dal conto in banca ma anche dai beni e pure dalle informazioni e conoscenze possedute (oltreché da una ricchezza di spirito).

Sono convinto che artisti, inventori e produttori vadano tutelati ma la tutela economica delle loro opere nel tempo, deve diventare una tutela basata sulla conservazione delle stesse e non principalmente dei soldi ricavabili; in tal senso la tutela non deve diventare un privilegio che vada a minarne la disponibilità dell’opera a danno della collettività.

Cosa dice la legge?

Attualmente i diritti alla tutela economica dell’opera, ossia di commercializzazione, pubblicazione, riproduzione e duplicazione dell’opera, hanno una **scadenza** come disposto **dall’art.1 della Direttiva 2006/116/CE che in breve sintesi stabilisce:**

Link pdf della direttiva

- **Regola generale: 70 anni dalla morte dell’autore o coautore.**
- **Opere collettive: 70 anni dalla prima pubblicazione dell’opera.**

Scaduti i predetti termini, le opere entrano a far parte del pubblico dominio.

Va detto che la direttiva del 2006, ribadisce nella sostanza quanto stabilito nella direttiva del 1993 che a sua volta si rifaceva alla Convenzione di Berna del 1886.

*Tale convenzione, stabiliva come principio generale un termine di 50 anni anziché 70.

Risulta evidente che, così com'è disciplinato, il diritto d'autore, sembra di fatto un vitalizio, che va ben oltre il concetto di tutela della persona e del suo operato.

Cosa dicono i creatori di contenuti?

A tal proposito mi piace ricordare una bella intervista a **Gavin Dodd**, uno dei produttori di Spyro, che adottarono una protezione con l'intento di bloccare le copie pirata quantomeno per i primi mesi, poichè a loro dire, il 50% delle vendite di un nuovo gioco, si verificavano nei nei primi 2 mesi dalla sua pubblicazione.

Link all'intervista a Gavin Dodd:

http://www.gamasutra.com/view/feature/3030/keeping_the_pirates_at_bay.php

L'intervista in questione risale ai primi anni 2000, ora il mercato videoludico è forse cambiato, tuttavia i numeri ci dicono che non è mai stato tanto fiorente e che molte case produttrici come la EA, Ubisoft, Activision e Blizzard hanno avuto una crescita esponenziale sul valore di mercato delle loro azioni rispetto a pochi anni fa.

*Per farsi un'idea più specifica scrivete su google mercato videogiochi 2018

Al contrario, negli anni 80, quando la pirateria sui videogiochi era pressoché assente, il mercato ebbe una grossa crisi.

Prendendo spunto da quanto detto, mi chiedo, perché non commissionare delle indagini di mercato, per ogni settore, e stabilire entro quanto tempo una tipologia di prodotti raggiunga in media il 70% dei guadagni su un totale di 5 o 10 anni?

(Specie per beni di consumo quali sono quelli dei videogiochi).

Sono convinto che le industrie sappiano le tempistiche relative ai guadagni dalla commercializzazione di un nuovo prodotto, e ciò è probabile che sia uno dei motivi che le spinge a togliere dal mercato un gioco entro 5 anni, seppur di successo.

Fatto ciò, sarebbe decisamente più semplice, stabilire dopo quanti anni un'opera potrebbe essere condivisa "gratuitamente" senza recare danno a chi ne detiene i diritti economici.

In molti casi, credo che la "pirateria" abbia aiutato lo sviluppo, la diffusione e la conseguente ricchezza del mercato videoludico; grazie ad essa molti videogiochi, hanno potuto provare tantissimi giochi che diversamente non avrebbero mai giocato.

Personalmente nel 1998, abituato ai giochi da cabinato, difficilmente mi sarei avvicinato a titoli come Silent Hill o Metal Gear che costavano 70 mila lire, se non fosse che ne avevo trovato delle copie a 20 mila lire ciascuna, sarei andato a comprare solo titoli su generi di mio sicuro gradimento (successivamente ne ho recuperato le relative copie originali, che tengo gelosamente conservate).

Internet si basa sulla condivisione dei dati e nel 1886 ciò non esisteva.

Ricordate che la ricchezza e la prosperità di una nazione si basano sull'abbondanza, sulla qualità e sulla diffusione di beni e informazioni e non di meno, sull'applicazione di principi sani, anche per questo, servono regole più giuste.



Integrazioni:

A quanto pare, sono stati fatti alcuni studi in merito all'impatto negativo delle violazioni online sui mancati guadagni.

A tal proposito vi riporto la notizia, così come l'ho trovata indicata su scambioetico.org

“Nel gennaio 2014, la Commissione Europea ha assegnato alla società olandese Ecorys un contratto da 360.000 euro per condurre uno studio sul tema.

Lo studio di 300 pagine è stato consegnato alla Commissione nel maggio 2015, ma non è mai stato pubblicato. Almeno fino a quando Julia Reda, parlamentare europea del Partito pirata è riuscita ad avere accesso ad una copia, si intitola «Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU»

La conclusione dello studio: Non ci sono prove a supporto dell’idea che le violazioni del copyright che avvengono online rimpiazzino le vendite.

Questo è lo studio in esame: [PDF study research](#) ”

A mio avviso, con ulteriori indagini e statistiche, basate sulle percentuali di vendita per settori e prodotti duplicabili online (film, libri, musica e videogiochi), a 5 anni dall’uscita sul mercato, si avrebbe un quadro abbastanza chiaro della situazione; dopodichè si potrebbe stabilire un criterio ed una disciplina più equa, adattabile ad ogni esigenza.

Si tratterebbe di affiancare alla disciplina del diritto d’autore, una tutela per la condivisione gratuita sul web.

Difficilmente chi ne avrebbe la possibilità o la voglia, aspetterebbe 10 oppure 15 anni per avere un’opera, ed inoltre solitamente si preferisce la copia fisica a quella digitale.

Premesso quanto già emerso dagli studi effettuati nel 2014, **si potrebbe “ipotizzare”** che, condividendo gratuitamente sul web un film, un libro o un videogioco a 10 anni dalla sua pubblicazione, si darebbe a tutti la possibilità di far conoscere un’opera senza inficiare i guadagni di chi ne detenga i diritti economici.

Se così fosse, si tratterebbe di una forma di “solidarietà online”, dunque meritevole di una disciplina apposita, supportata da ulteriori indagini e studi.