

# INDUSTRIE DEI CONTENUTI, CONSUMI CULTURALI E COMPORTAMENTI ILLECITI

NUOVA RICERCA FAPAV/IPSOS  
SULLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA

---

**24 GIUGNO 2024**

## INDAGINE SULLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA NEL 2023

Ipsos collabora con FAPAV da quasi 10 anni nella lotta alla pirateria audiovisiva in Italia. Anche a fine 2023 è stata condotta un'indagine che mirava a continuare il monitoraggio dei comportamenti pirata e dei danni arrecati all'industria audiovisiva e al Paese e ad approfondire le prime impressioni a seguito dell'entrata in vigore della nuova legge antipirateria.

L'obiettivo era comprendere cosa fosse cambiato nell'ultimo anno in termini di:

- **incidenza** della pirateria in Italia e **atti di pirateria** compiuti;
- diffusione delle diverse **tipologie** di pirateria (fisica, digitale e indiretta);
- diffusione dei diversi **contenuti** piratati (film, serie/fiction<sup>1</sup>, programmi e sport live).

Sulla base di queste informazioni, sono stati stimati i **danni diretti e indiretti** che la pirateria ha provocato nell'ultimo anno all'industria audiovisiva e all'economia italiana nel suo complesso, tramite il mancato consumo su canali alternativi legali a pagamento.

Come in passato, la ricerca è stata condotta sulla popolazione adulta (15 anni o più<sup>2</sup>) ed è stato realizzato anche un focus specifico sui ragazzi tra i 10 e i 14 anni<sup>3</sup>.

Sono state definite tre principali tipologie di pirateria:

- ✓ **pirateria fisica**, ovvero l'acquisto di DVD/Blu-ray contraffatti;
- ✓ **pirateria digitale**, ovvero download (anche attraverso software peer-to-peer), streaming su siti internet o tramite IPTV illecite a pagamento;
- ✓ **pirateria indiretta**, ovvero ricezione di DVD/Blu-ray contraffatti o visione di copie non originali altrui.

Di seguito sono sintetizzati i principali risultati emersi dallo studio.

---

<sup>1</sup> È considerato il numero di stagioni (intere o incomplete) e non il numero di episodi.

<sup>2</sup> Nel mese di dicembre 2023 sono stati intervistati online 3070 individui di almeno 15 anni di età.

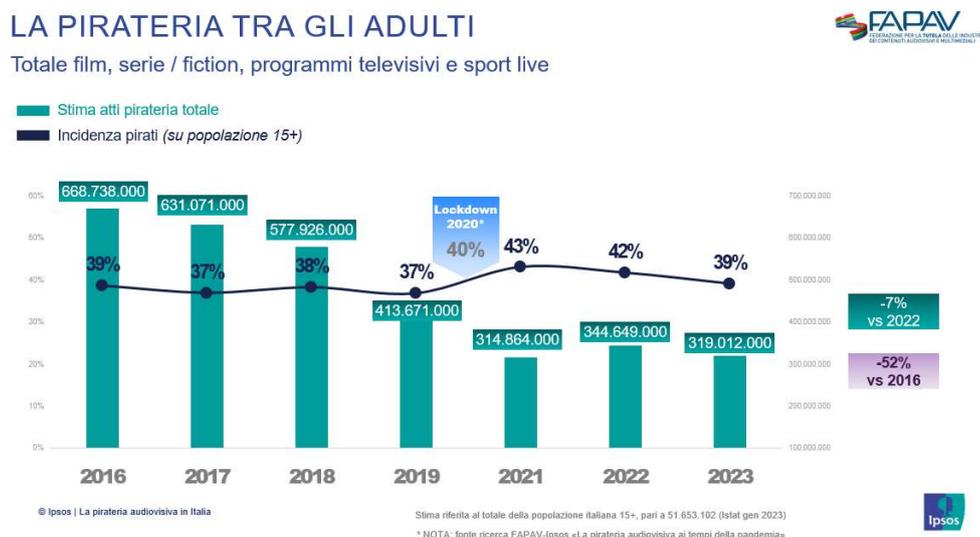
<sup>3</sup> Nel mese di dicembre 2023 sono stati intervistati online 193 individui tra i 10 e i 14 anni.

## IL CONSUMO ILLECITO DEI CONTENUTI AUDIOVISIVI NEL 2023: SI RIDUCONO LIEVEMENTE SIA LA PLATEA DI PIRATI SIA IL NUMERO TOTALE DI ATTI ILLECITI

Nel 2023 il **39%** degli adulti italiani ha commesso almeno un atto di pirateria fruendo illecitamente di film, serie/fiction, programmi o sport live: 3 punti percentuali in meno rispetto al 2022.

Al contempo si stimano circa **319 milioni di atti di pirateria**, il **7% in meno rispetto al 2022**, il **52% in meno rispetto al 2016** (si veda Fig. 1).

**Fig. 1 | Incidenza della pirateria audiovisiva in Italia negli ultimi 8 anni tra la popolazione adulta**



*Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)*

La riduzione rispetto allo scorso anno è spinta soprattutto dalle serie TV/fiction, con circa 90 milioni di atti di pirateria, in contrazione rispetto al 2022 del -14% (si veda Fig. 2). Seguono lo sport live (-11%), i film (-5%), che però si confermano il contenuto più piratato, e i programmi TV (-1%).

### SINTESI DELL'INDAGINE SULLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA NEL 2023

**Fig. 2 | Incidenza della pirateria di serie TV/fiction in Italia negli ultimi 8 anni tra la popolazione adulta**

### LA PIRATERIA DI SERIE / FICTION

È considerato il numero di stagioni (interi o incomplete) e NON il numero di episodi

■ Stima atti pirateria totale  
 ■ Incidenza pirati (su popolazione 15+)

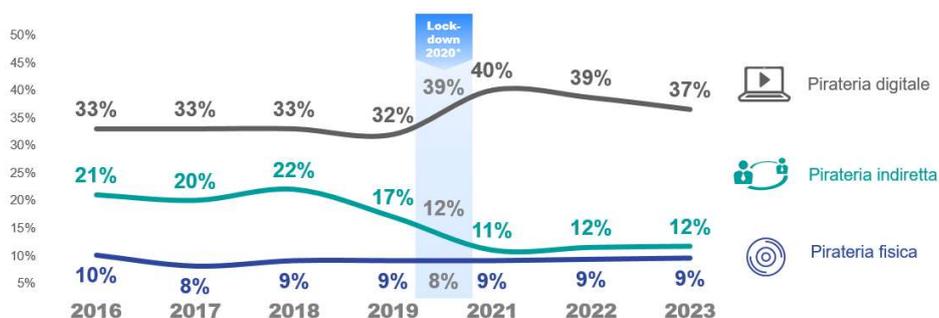


Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)

Tra le diverse tipologie, la **pirateria digitale** è ancora una volta la principale modalità di fruizione dei contenuti piratati (37%), ma rispetto al 2022 è l'unica in lieve riduzione (era 40% nel 2021 e 39% nel 2022). Pirateria indiretta e pirateria fisica restano stabili rispettivamente al 12% e al 9% (si veda Fig. 3).

**Fig. 3 | Incidenza per tipologia della pirateria audiovisiva in Italia negli ultimi 8 anni tra la popolazione adulta**

INCIDENZA DELLA PIRATERIA PER TIPOLOGIA



© Ipsos | La pirateria audiovisiva in Italia

\* NOTA: fonte ricerca FAPAV-Ipsos «La pirateria audiovisiva ai tempi della pandemia»

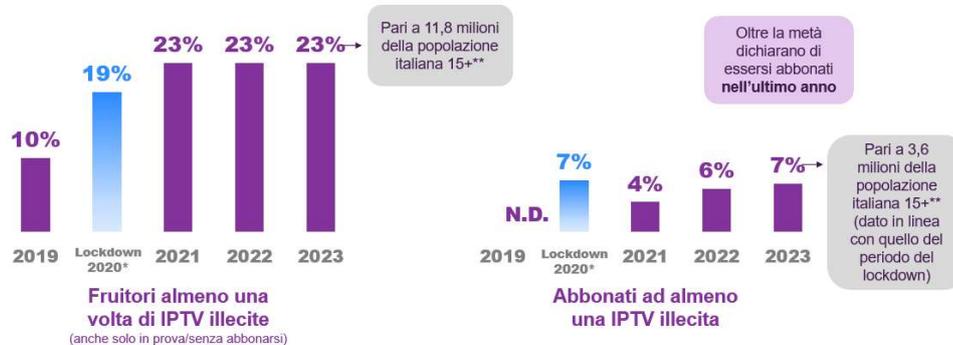


Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)

Tra le **modalità di accesso ai contenuti pirata**, emerge soprattutto l'utilizzo delle IPTV illecite, che resta stabile al 23%, seguono streaming (18%) e download (15%). L'incidenza delle IPTV illecite fa riferimento anche ad un utilizzo sporadico (ad esempio si considerano anche coloro che le hanno utilizzate solo per prova), ma gli abbonati a queste forme di fruizione sono una quota più contenuta, ovvero il 7% della popolazione (si veda Fig. 4).

**Fig. 4 | Incidenza delle IPTV illecite tra la popolazione adulta**

**FOCUS IPTV ILLECITE:  
INCIDENZA TOTALE E ABBONAMENTI**



Base: totale campione

© Ipsos | La pirateria audiovisiva in Italia

\* NOTA: fonte ricerca FAPAV-Ipsos «La pirateria audiovisiva ai tempi della pandemia»  
\*\* Stima riferita al totale della popolazione italiana 15+, pari a 51.653.102 (stat. gen 2023)



Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)

Chi utilizza le IPTV è consapevole del fatto che questa condotta illecita può generare un danno a economia e società (70% vs 78% del 2022), ma fatica a realizzare che tale pratica costituisca un reato (solo 1 su 2 lo riconosce, in linea con il 2022).

I pirati digitali, per raccogliere informazioni sulla possibilità di piratare tramite download, streaming e IPTV illecite, si avvalgono principalmente del **passaparola** e dei motori di ricerca. Anche app e social network, però, hanno un ruolo in questo contesto: vengono infatti utilizzati sia per raccogliere informazioni sia per accedere a contenuti audiovisivi piratati.

Coerentemente con quanto rilevato in passato, i pirati di contenuti audiovisivi sono più concentrati tra gli **under 35** (39%), gli abitanti del Sud e delle Isole (40%), gli occupati (63%) e hanno un **livello di istruzione più elevato rispetto alla popolazione italiana** (22% di laureati). Si riscontra inoltre una leggera prevalenza degli uomini sulle donne.

## STIMA DEL DANNO ECONOMICO DELLA PIRATERIA

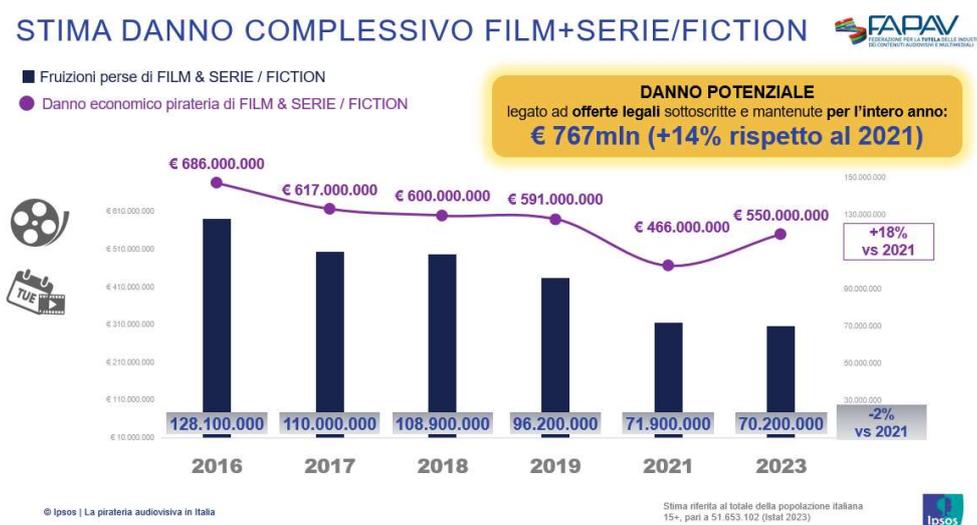
### DI FILM, SERIE/FICTION E SPORT LIVE

#### SULLA FILIERA AUDIOVISIVA E SUL SISTEMA PAESE

Rispetto al 2021, ultimo anno in cui è stata effettuata la stima del danno economico al settore e all'Italia, resta stabile la quota di pirati di film e serie/fiction, mentre diminuisce lievemente (-5%) il numero totale di atti di pirateria per questa tipologia di contenuti audiovisivi.

Nonostante questo lieve decremento, infatti, a fronte di circa 70,2 milioni di fruizioni perse cresce il danno economico all'intero comparto: si stimano circa 550 milioni di euro persi (+18% rispetto al 2021), per la maggior parte imputabili all'acquisto di DVD e Blu-ray. Se si allarga lo sguardo considerando anche le offerte legali sottoscritte e mantenute per l'intero anno, **il danno economico potenziale ammonta a 767 milioni di euro** (si veda Fig. 5).

**Fig. 5 | Trend dell'impatto complessivo della pirateria di film e serie tra la popolazione adulta**



Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)

Per quanto riguarda invece lo **sport live**, a fronte di un'incidenza della pirateria stabile, gli atti crescono rispetto al 2021, superando i 36 milioni (+12% rispetto al 2021). In questo contesto per il 2023 si stimano 11,4 milioni di fruizione perse (+0,4 mln rispetto al 2021) e **285 milioni di euro di danno economico** (si veda Fig. 6).

**Fig. 6 | Stima danno della pirateria di sport live tra la popolazione adulta**



*Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)*

Considerando tutti e tre i contenuti, sono state stimate ripercussioni per l'economia italiana pari a circa **2 miliardi di euro di perdita in termini di fatturato** delle aziende<sup>4</sup> (non soltanto per l'industria audiovisiva), che implicano una **perdita di PIL di circa 821 milioni di euro** e di circa **11.200 posti di lavoro**.

<sup>4</sup> Stima del fatturato perso da tutti i settori economici italiani a causa della pirateria di film, serie/fiction e sport live.

## LA PIRATERIA AUDIOVISIVA TRA I 10-14ENNI:

### SI CONFERMA IL MEDESIMO ANDAMENTO DELLA POPOLAZIONE ADULTA

Dopo il deciso incremento nel periodo pandemico, **l'incidenza della pirateria mostra un trend in diminuzione**: nel 2021 coinvolgeva il 51% della popolazione in età 10-14 anni, nel 2022 il 47% e nel 2023 si è arrivati al 45%.

Come già osservato per gli adulti, il rallentamento è stato guidato dalla **modalità digitale**, passata dal 50% del 2021 al 44% del 2022 al **41% del 2023**.

**Diminuiscono anche gli atti complessivi di pirateria** (20,7 milioni, si veda Fig. 7) segnando un -14% rispetto al 2022, raggiungendo il livello più basso dall'inizio della serie storica.

**Fig. 7 | Incidenza della pirateria audiovisiva in Italia negli ultimi 8 anni tra gli adolescenti**

### LA PIRATERIA TRA GLI ADOLESCENTI

Totale film, serie / fiction, programmi televisivi e sport live



© Ipsos | La pirateria audiovisiva in Italia

Stima riferita al totale della popolazione italiana 10-14, pari a 2.794.400 (dati gen. 2023)



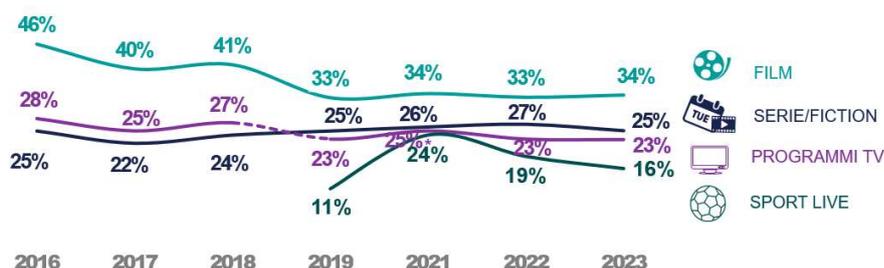
Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 10-14 anni)

La riduzione della quota di pirati adolescenti riguarda soprattutto lo sport, che da un paio d'anni sta facendo registrare un trend negativo, seppur si mantenga sempre su livelli superiori rispetto al pre-Covid (16% oggi vs 11% nel 2019 – si veda Fig. 8).

A livello di numero totale di atti di pirateria, però, tutte le tipologie di contenuti audiovisivi mostrano una riduzione rispetto al 2022 (-29% per lo sport, -13% per i film, -10% per i programmi TV e -9% per le serie TV).

**Fig. 8 | Incidenza della pirateria audiovisiva in Italia per tipologia di contenuto tra gli adolescenti**

### PIRATERIA PER CONTENUTO ADOLESCENTI



© Ipsos | La pirateria audiovisiva in Italia

\* NOTA: I dati relativi ai Programmi TV 2016-2018 contengono anche lo sport live; a partire dalla rilevazione 2019 lo sport live è stato scorporato dai programmi tv.



Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 10-14 anni)

## LA PERCEZIONE DEI PIRATI SUI DANNI E I RISCHI DELLA PIRATERIA AUDIOVISIVA

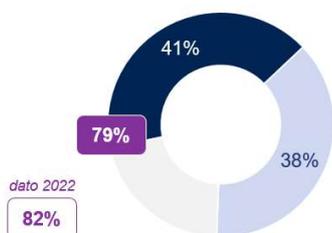
**Di certo, serve un deciso cambio culturale per vincere contro la pirateria.** Infatti, nonostante sia chiaro che questa pratica è un reato (per il 79% dei pirati), tra chi è coinvolto non è completamente chiara la gravità del fenomeno (solo per il 47% è grave). In particolare, non vi è consapevolezza che a causa della pirateria parecchie persone possano perdere il proprio posto di lavoro e che, sempre per colpa di questo fenomeno, c'è il rischio che in futuro non vengano realizzati nuovi film, programmi TV o stagioni di fiction e serie TV (si veda Fig. 9).

**Fig. 9 | Consapevolezza tra i pirati degli impatti della pirateria sull'industria**

### IMPATTI DELLA PIRATERIA SULL'INDUSTRIA



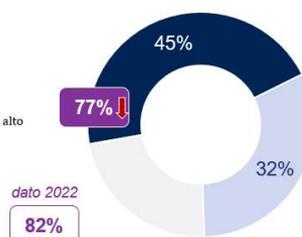
Alla realizzazione e trasmissione di un film, serie/fiction, evento sportivo o altro programma televisivo partecipano moltissimi lavoratori. **A causa della pirateria queste persone rischiano di PERDERE IL POSTO DI LAVORO.**  
Ci aveva mai pensato?



Ha mai pensato al fatto che un alto tasso di pirateria può incidere negativamente sulla realizzazione di **NUOVI EVENTI SPORTIVI E/O NUOVE STAGIONI** di film, serie/fiction e altri programmi?

PIRATI ADULTI

- Si ci avevo pensato
- Si ma il rischio non è alto
- No



Base: totale pirati, 39% adulti

© Ipsos | La pirateria audiovisiva in Italia



Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)

Di certo **le nuove campagne di sensibilizzazione, che hanno raggiunto il 58% dei pirati,** sono un buon punto di partenza ma è necessario continuare in questa direzione, facendo comprendere la gravità del problema.

### SINTESI DELL'INDAGINE SULLA PIRATERIA AUDIOVISIVA IN ITALIA NEL 2023

## L'EFFICACIA DELLA DETERRENZA E DELLA NUOVA LEGGE ANTIPIRATERIA

È quindi consapevolezza diffusa che la pirateria costituisca un reato, ma permane qualche dubbio sulla probabilità di essere scoperti (poco più di 1 su 2 pensa che sia probabile). Di conseguenza, essendo i benefici percepiti maggiori dei rischi, i pirati continuano nella loro pratica illegale. È necessario quindi trovare delle soluzioni che scorragino questo tipo di attività.

Tra le **possibili forme di deterrenza** quelle che si pensa possano essere più efficaci sono una multa consistente, l'oscuramento del sito e una denuncia penale. **Il blocco dei siti pirati** effettivamente è una buona soluzione che sta avendo i suoi effetti: **in diversi casi obbliga i pirati ad abbandonare la fruizione illegale a favore di alternative legali a pagamento (45%)**.

Proprio per scoraggiare queste pratiche illegali, l'8 agosto 2023 è entrata in vigore la **nuova legge antipirateria**. A fine 2023, però, era conosciuta in maniera superficiale e, probabilmente anche a causa di questo livello di conoscenza, meno di 1 italiano su 5 la ritiene una forma di deterrenza estremamente o molto efficace. Al crescere del livello di conoscenza, però, l'efficacia percepita aumenta. Inoltre, i pirati non sembrano completamente indifferenti a questa nuova legge: il 37% dichiara che in futuro starà più attento a non scaricare/vedere contenuti audiovisivi in maniera illegale (si veda Fig. 10). È importante quindi accrescere il livello di conoscenza di questa legge e delle pene che prevede.

**Fig. 10 | Impatto della nuova legge antipirateria**

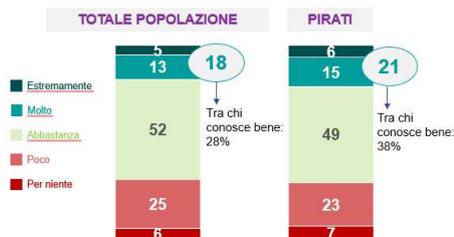
**IMPATTO DELLA NUOVA LEGGE ANTI-PIRATERIA**



Quanto ritiene **EFFICACE** questa nuova legge nel contrastare fruizione e diffusione di copie non ufficiali di film, serie/fiction, o trasmissioni non autorizzate di eventi sportivi live e altri programmi?\*

**NEW 2023**

A seguito, dell'entrata in vigore di questa normativa, quali delle seguenti frasi meglio si addice ai suoi **FUTURI COMPORAMENTI** di fruizione di contenuti audiovisivi?\*



Il **37% dei pirati** dichiara che, a seguito dell'entrata in vigore della nuova legge antipirateria, **starà più attento** a non commettere atti di pirateria, ovvero a non scaricare/guardare copie non ufficiali di film, serie/fiction, programmi sportivi e altri programmi TV

Base: totale adulti 15+

© Ipsos | La pirateria audiovisiva in Italia

\* NOTA: domanda nuova, non presente nelle precedenti rilevazioni



Fonte: indagine Ipsos per FAPAV 2023 (base: popolazione italiana 15 anni o più)

## 2023: I DATI IN BREVE

**39%: l'incidenza complessiva della pirateria** (di film, serie/fiction, programmi e sport live) tra gli italiani di 15 anni o più nel 2023 (42% nel 2022, 43% nel 2021, 37% nel 2019, 38% nel 2018, 37% nel 2017, 39% nel 2016).

**Pirateria film: 30%** (stabile rispetto al 2022).

**Pirateria serie/fiction: 22%** (-2pp rispetto al 2022).

**Pirateria programmi: 21%** (stabile rispetto al 2022).

**Pirateria sport live: 15%** (stabile rispetto al 2022).

**23%: incidenza delle IPTV illegali** per la visione di film, serie, programmi e sport, anche solo in prova/senza abbonarsi (stabile rispetto a 2022 e 2021, era 19% durante il lockdown 2020 e 10% nel 2019).

**319 milioni: la stima complessiva degli atti di pirateria nel 2023:** il 36% sono film, il 29% serie/fiction, il 24% programmi, il 11% sport live.

**81 milioni: il numero stimato di fruizioni perse di film, serie/fiction e sport live nel 2023** (49 milioni per i film, 21 milioni per le serie/fiction, 11 milioni per lo sport live).

**767 milioni di euro: la stima del danno potenziale** in termini di fatturato perso direttamente a causa della mancata fruizione legale **di film e serie/fiction piratate nel 2023**, considerando la possibilità di mantenere gli abbonamenti per l'intero anno.

**285 milioni di euro: la stima del danno** in termini di fatturato perso direttamente a causa della mancata fruizione legale **di sport live piratati nel 2023**.

**2 miliardi di euro: la stima del fatturato perso da tutti i settori economici italiani** a causa della pirateria di film, serie/fiction, sport live (erano 1,7 miliardi nel 2021).

**821 milioni: il danno potenziale stimato sull'economia italiana** i termini di **PIL** (erano 716 milioni nel 2021).

**11.200:** la **stima potenziale dei posti di lavoro a rischio** a causa della pirateria audiovisiva (erano 9.400 nel 2021).

**377 milioni:** la **stima potenziale dei mancati introiti fiscali**, quali IVA, imposte sul reddito e sulle imprese (erano 319 milioni nel 2021).

**53%:** ritiene di **NON creare danni rilevanti piratando** (stabile rispetto al 2022).

**59%:** **quota di pirati NON pienamente consapevoli** che, a causa della pirateria, i lavoratori dell'industria audiovisiva rischiano di **perdere il posto di lavoro**.

Il **37%** dei pirati si è trovato di fronte ad un **sito web oscurato**.

Il **45%** dei pirati entrati in contatto con i siti web oscurati si è convertito a **fonti legali**.

**45%:** l'**incidenza della pirateria tra i 10-14enni** (-2pp rispetto al 2022).

**21 milioni:** gli **atti** di pirateria tra i 10-14enni (-14% rispetto al 2022).

Il **76%** dei pirati adolescenti è a **conoscenza** del fatto che la pirateria è un **reato**.

Il **58%** dei pirati adolescenti ritiene **probabile essere scoperto e sanzionato**.



**FAPAV**

VIALE REGINA MARGHERITA 269 | 00198 ROMA

INFO@FAPAV.IT

(+39) 06.94358100 | FAX (+39) 06.62270028

 STANDUPFORCREATIVITY  FAPAV\_IT