

Sommario Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
	Rubrica			
	Indicam			
3	Toy Store	01/04/2016	<i>COSTRUIRE UNA CULTURA DELLA LEGALITA'</i>	2
32/42	Toy Store	01/04/2016	<i>Con la contraffazione NON SI GIOCA</i>	3

COSTRUIRE UNA CULTURA DELLA LEGALITÀ

Ogni anno
i produttori
di giocattoli UE
perdono 1,4 miliardi
di euro a causa
della presenza
di prodotti contraffatti
sul mercato

La contraffazione è oggi un tema di forte attualità: a dirlo chiaramente è la relazione diffusa dall'Ufficio per l'Armonizzazione del Mercato Interno (UAMI), da cui emerge che ogni anno i produttori di giocattoli dell'UE perdono circa 1,4 miliardi di euro a causa della presenza di prodotti contraffatti sul mercato. La contraffazione, inoltre, sempre secondo i dati UAMI, causa in Italia una perdita ogni anno del 15,6% delle vendite dirette del settore, pari a 201 milioni di euro, numeri che, come sottolinea anche Mario Peserico, Presidente di Indicam, pongono il nostro Paese tra gli otto europei più gravemente danneggiati. Criticità, quella della contraffazione, contro cui stanno combattendo Assogiocattoli, ma soprattutto e in modo forte i player del mercato sia a livello nazionale sia a livello internazionale. Ne è un esempio il caso citato da Dino Canuti, Country Manager di Spin Master Italy, che spiega come anche nel Far East siano presenti società che lavorano per l'azienda e che, solo nel caso delle Flying Fairy, per citarne uno, siano state fatte chiudere sei diverse fabbriche che producevano copie. La lotta alla contraffazione, però, passa anche da un impegno sul mercato virtuale attraverso Carta Italia, un documento firmato da Indicam, il Consorzio degli operatori dell'e-commerce Netcomm e il Ministero dello Sviluppo Economico, a cui ha aderito anche Assogiocattoli. L'impegno di tutti, quindi, deve passare dal mantenere controlli, attenzione delle istituzioni e la percezione del reato ai massimi livelli. Ma non solo. Ciò che serve è un'evoluzione culturale, che parta dal rafforzamento di una comunicazione destinata ai consumatori, perchè la lotta alla contraffazione passa dalla sensibilizzazione e dall'affermazione di una conoscenza della proprietà intellettuale, già a partire dalle giovani generazioni: è necessario cioè iniziare a trasmettere il concetto di valore e non di prezzo, costruire una cultura dal basso e responsabilizzare sulla necessità di un acquisito di legalità.

Silvia Balduzzi

Inchiesta



Con la contraffazione **NON SI GIOCA**

Un problema di forte attualità per il mercato del Giocattolo in Italia che, secondo i numeri elaborati da UAMI, pone il nostro Paese tra gli otto europei più danneggiati
di Silvia Balduzzi

9 produttori di giochi e giocattoli dell'UE perdono circa 1,4 miliardi di euro ogni anno a causa della presenza di prodotti contraffatti sul mercato. A dirlo è una nuova relazione dell'Ufficio per l'Armonizzazione del Mercato Interno (UAMI), la più grande agenzia per la proprietà intellettuale nell'UE, che illustra come la contraffazione causi perdite per il 12,3% delle vendite nel settore dei giochi e dei giocattoli nell'UE. A queste si aggiunge la perdita di 6150 posti di lavoro, poiché i produttori legali assumono meno personale di quanto ne occorrerebbe se non ci fosse la contraffazione. Il settore della produzione di giochi e giocattoli nell'UE è composto in gran parte da imprese di piccole e medie dimensioni (PMI) che impiegano mediamente 10 lavoratori. La relazione indica inoltre che, se si considerano gli effetti diretti e indiretti della contraffazione nel settore dei giochi e dei giocattoli, nell'UE si perdono 370 milioni di euro di introiti statali, in termini di IVA non versata, imposte sul reddito, contributi previdenziali e imposte sui redditi d'azienda. La relazione, pubblicata dall'UAMI attraverso l'Osservatorio europeo sulle violazioni dei diritti di proprietà intellettuale, riguarda la fabbricazione di prodotti quali bambole, pupazzetti, animali di peluche, giochi da tavola, strumenti musicali giocattolo, trenini e puzzle. Non sono considerati ►

© gettyimages/fotogramma.com

PANORAMICA SUI DIRITTI SUI MARCHI REGISTRATI

Cosa proteggono?

Il nome o il logo del giocattolo, il nome o il logo dell'azienda produttrice (se sono utilizzati per distinguere i prodotti di quell'azienda dai prodotti di altre aziende).

Come si acquisiscono?

Attraverso la registrazione del marchio. In alcuni Paesi europei, per esempio Gran Bretagna, Germania, Francia e Svezia, i diritti su un marchio non registrato possono

essere acquisiti mediante l'uso del marchio stesso.

Quali sono i requisiti per ottenerli?

Il marchio deve essere idoneo a distinguere un prodotto o un servizio di un'azienda da quello di altre, deve essere non descrittivo, non contrario all'ordine pubblico e al buon costume, non fuorviante, e non deve consistere in bandiere, stemmi o emblemi nazionali.

Chi li possiede?

La persona o società nominata nella registrazione.

A cosa servono?

A evitare che altre società usino lo stesso simbolo per produrre giocattoli, o un simbolo simile e che ingenera confusione per produrre articoli dello stesso tipo. In alcune situazioni, i marchi conosciuti possono impedire l'utilizzo di un simbolo somigliante per prodotti di altra tipologia.

PANORAMICA SULLA PROTEZIONE DEI DIRITTI D'AUTORE

Che cosa proteggono?

Il design del giocattolo (meno che in Gran Bretagna) e altre opere creative, come i testi, i colori, le forme e i disegni.

Come si acquisiscono?

I diritti d'autore sono creati automaticamente. Non è necessario usare il relativo simbolo ©.

Quali sono i requisiti per ottenerli?

Che l'opera sia creativa, ovvero non

copiata da un altro lavoro. Forme e testi estremamente semplici sono esclusi, e anche le forme che sono necessarie per ottenere un risultato tecnico o uno stile.

Chi li possiede?

Nella maggior parte dei Paesi, il creatore, a meno che la creazione dell'opera non sia parte delle mansioni lavorative previste dal suo contratto. In quel caso, il datore di lavoro è il proprietario dei diritti

d'autore. In alcuni paesi (come la Bulgaria) in linea di principio è il dipendente che ha creato l'opera, non il datore di lavoro, a detenerne i diritti.

Per quanto durano?

Per settant'anni dopo la morte del creatore più longevo.

A cosa servono?

Ad agire contro terze parti che sfruttano opere con il medesimo aspetto ed effetto complessivo.

PANORAMICA SUI DIRITTI SU DISEGNI E MODELLI REGISTRATI

Cosa proteggono?

Il nome o il logo del giocattolo, il nome o il logo dell'azienda produttrice (se sono utilizzati per distinguere i prodotti di quell'azienda dai prodotti di altre aziende).

Come si acquisiscono?

Attraverso la registrazione del marchio. In alcuni Paesi europei, per esempio Gran Bretagna, Germania, Francia e Svezia, i diritti su un marchio non registrato possono

essere acquisiti mediante l'uso del marchio stesso.

Quali sono i requisiti per ottenerli?

Il marchio deve essere idoneo a distinguere un prodotto o un servizio di un'azienda da quello di altre, deve essere non descrittivo, non contrario all'ordine pubblico e al buon costume, non fuorviante, e non deve consistere in bandiere, stemmi o emblemi nazionali.

Chi li possiede?

La persona o società nominata nella registrazione.

A cosa servono?

A evitare che altre società usino lo stesso simbolo per produrre giocattoli, o uno simile che ingenera confusione per produrre articoli dello stesso tipo. In alcune situazioni, i marchi conosciuti possono anche impedire l'utilizzo di un simbolo somigliante per prodotti di altra tipologia.

PANORAMICA SULLA PROTEZIONE DEL BREVETTO

Cosa protegge?

Le invenzioni, cioè le scoperte che trovano soluzioni più semplici ed efficaci a un problema tecnico.

Come si acquisisce?

Attraverso la registrazione del brevetto.

Quali sono i requisiti per ottenerlo?

L'invenzione deve essere nuova, ingegnosa e deve poter essere applicata in campo industriale.

Chi lo possiede?

Nella maggior parte dei Paesi, l'inventore, a meno che l'invenzione non sia stata realizzata da qualcuno che è stato assunto per eseguire ricerche tecniche o il cui contratto di lavoro dichiara che l'invenzione appartiene al datore di lavoro. In quel caso, è quest'ultimo che possiede il brevetto. In alcuni Paesi, le invenzioni realizzate da un progettista esterno come risultato di

specifico mandato appartengono a chi le ha commissionate.

A cosa serve?

A evitare che terze parti utilizzino l'invenzione brevettata nei loro prodotti. Lo sfruttamento può essere bloccato e il detentore del brevetto può richiedere un risarcimento o gli introiti ricavati da colui che ha violato il brevetto. Inoltre, può essere attuato il ritiro di detti prodotti e questi possono essere distrutti.

Mensile

'DWD

3DJLQD

)RJOLR

Mensile

' D W D
3 D J L Q D
) R J O L R

Mensile

' D W D
3 D J L Q D
) R J O L R

Codice abbonamento: 011976

Mensile

' D W D
3 D J L Q D
) R J O L R

Codice abbonamento: 011976

Mensile

' D W D
3 D J L Q D
) R J O L R

Mensile

' D W D

3 D J L Q D

) R J O L R

Codice abbonamento: 011976

Mensile

'DWD
3DJLQD
)RJOLR

Codice abbonamento: 011976

Mensile

' D W D
3 D J L Q D
) R J O L R

Codice abbonamento: 011976

Mensile

' D W D
3 D J L Q D
) R J O L R

Codice abbonamento: 011976