

# Attenti ad usare software piratati, da oggi chiunque può segnalarvi.

di Paolo Franzese



**«In Italia il rapporto fra software pirata e legale è pari al 49%,...**

**ci sono preoccupanti livelli di illegalità nell'impiego di prodotti digitali e nella circolazione di contenuti protetti da copyright su internet»**

Così recita il rapporto [Rapporto BSA \(Business Software Alliance\)](#).

Oggi mi è capitato questo sito (<https://reporting-emea.bsa.org/>) attraverso il quale è possibile segnalare un caso di pirateria, "in modo anonimo".

All'estero segnalare in modo anonimo è un'abitudine molto diffusa, si può segnalare qualsiasi cosa che si ritiene fuorilegge. Informazione, manca una corretta informazione, purtroppo non tutti sanno che:

## **È PIRATERIA SOFTWARE COPIARE O DISTRIBUIRE IN MANIERA NON AUTORIZZATA SOFTWARE COPERTO DA DIRITTI D'AUTORE.**

È pirateria copiare, scaricare, condividere, rivendere o installare più copie su computer di lavoro o personali. Si tratta di un comportamento illegale che oltre ad accrescere i rischi per la sicurezza comporta un danno economico in termini di perdita di posti di lavoro e mancati introiti per lo Stato.

Non voglio giudicare chi utilizza software piratato ma almeno mi sento di suggerire con questo articolo di **stare attenti**.

È giusto sottolineare che un vero professionista non usa software piratato, anche se ho trovato un articolo in cui si segnalava che il [Tribunale di Bologna](#) ha assolto dall'accusa di violazione del diritto d'autore un architetto che deteneva programmi duplicati di cui non possedeva la licenza, poiché prestava un'opera intellettuale non equiparabile all'attività di impresa.



Per quanto mi riguarda mi trovo benissimo con **Adobe Creative Cloud**, si può usare **TypeKit**, ed usare **Librerie CC**, etc... Comunque, per chi non vuole spendere tanti soldi, può sempre rivolgersi all'**Open Source** che è una valida alternativa.

[via GIPHY](#)

A voi le riflessioni.

---

Da un articolo scritto da Paolo Franzese il 13 Ottobre 2016