

# Giocare con la musica: licenze musicali per giochi per computer

La musica nei giochi per computer è molto in auge! Ma di cosa bisogna tener conto per quanto riguarda il licenziamento di musica per i giochi per computer? In quale misura i «Sync-Rights» hanno a che fare con la musica per i giochi? E l'indennità cambia a seconda se i giochi sono pubblicati online, come App o su CD/DVD?

Dopo la famosa esibizione nel Beatseat-Club, Axel W. Road, Susi Quadro e i suoi colleghi di band si godono il successo in un bagno di folla. Le cordiali pacche sulle spalle e le parole di riconoscimento degli spettatori nel foyer li ricompensano per le ore di prove sudate e il faticoso lavoro creativo nell'isolamento della sala prove.

Tra quelli che si congratulano c'è un vecchio conoscente, Dennis, un ex compagno di scuola alle elementari, oggi programmatore di giochi per computer. Il concerto l'ha impressionato enormemente e lo esprime con entusiasmo. E meglio ancora: chiede ad Axel senza mezzi termini se può utilizzare una loro canzone per il suo nuovo gioco per computer che esce prossimamente.

Il gioco dovrebbe uscire online, forse come App e anche su CD/DVD, racconta Dennis. «Se sei d'accordo, devi solo cedermi i Sync-Rights per il brano», continua e aggiunge: «Possiamo concordare un prezzo equo direttamente fra di noi, è la soluzione più semplice e più veloce.»

Axel è entusiasta dell'idea. I soci della sua band sicuramente saranno altrettanto entusiasti dell'opportunità unica che gli si presenta. Vuole comunque prima appurare cosa siano esattamente questi Sync-Rights e come funzionano le trattative dirette. Ringrazia Dennis e promette di fargli avere notizie al più presto. Nella stessa notte spedisce le sue domande al servizio clienti della SUISA.

Testo: Daniel Köhler e Manu Leuenberger

**Da:** axelsband@  
**A:** customerservicesi@suisa.ch  
**Ogg.:** Song per computergame

Salve gente del reparto servizio clienti della SUISA,

un mio amico sviluppa giochi per computer. Ora vuole utilizzare nel suo nuovo gioco una canzone del mio gruppo (siamo tutti soci della SUISA)! Che prezzo si può richiedere per una canzone e quanto ci si guadagna generalmente? Cosa sono esattamente i Sync-Rights? Possiamo trattare l'affare direttamente con il programmatore di giochi e senza l'intervento della SUISA? E che differenza fa se il gioco viene pubblicato online, come App o su CD/DVD?

Grazie mille dei vostri consigli.  
Axel & Band

**Da:** customerservicesi@suisa.ch

**A:** axelsband@██████████

**Reply:** Song per computergame

Caro Axel & band,

grazie della vostra richiesta. La musica nei giochi di computer è molto in auge! Per alcuni giochi la musica viene prodotta appositamente e da gente famosa come per esempio per «Modern Warfare 2» (musica di Hans Zimmer), «Medal of Honor» (Michael Giacchino) oppure «Soul of the Ultimate Nation» (Howard Shore).

### Cosa sono i Sync-Rights?

Innanzitutto un paio di dritte sui cosiddetti Sync-Rights. Parliamo di una sincronizzazione quando opere musicali vengono abbinate ad altre opere come film, giochi, installazioni artistiche, ecc. Per questi abbinamenti di opere l'autore deve sempre dare il proprio consenso, appunto il Sync-Right.

### Trattare direttamente con il programmatore di giochi?

Stai pensando se trattare l'affare direttamente con il programmatore di giochi. Devi fare attenzione! Puoi trattare con lui solo per quanto riguarda il Sync-Right. Per il diritto di sincronizzazione è sempre possibile un compenso a parte. Questo non viene gestito dalla SUISA.

La SUISA amministra tutti gli altri diritti a livello mondiale e interamente, non importa se per radio, TV o per riproduzioni di CD. La SUISA gestisce i diritti anche per quanto riguarda i servizi di streaming o download; qui ci sono poche eccezioni per determinati Paesi in cui non c'è un ente paragonabile alla SUISA (per es. negli USA). Solo per l'utilizzazione nel settore online un socio può richiedere eccezioni nel contratto di gestione; questo tuttavia si verifica in casi molto rari.

### Fa una differenza se il gioco viene proposto online, come App o su DVD?

Sì, abbiamo diverse tariffe per differenti utilizzazioni. Gli importi e tassi percentuali vengono spiegati qui di seguito. Per il

nostro dispendio nell'incasso e nella ripartizione fatturiamo il 15% degli introiti. A te quale compositore vengono versati l'85% degli importi che la tua musica ha «fruttato» con le App.

Se il gioco **viene proposto online**, sono i costi di produzione a determinare l'ammontare dell'importo. Il tuo programmatore di giochi deve indicarci a quanto ammonta il budget di produzione. L'indennità per la musica può spaziare tra i 100 franchi (forfait per tutto) ai 100 franchi al minuto. Per una produzione sulla quale vengono utilizzati 30 minuti di musica protetta, il compenso si attesta a 3000 franchi.

Se il gioco **viene proposto come App** dietro pagamento, l'indennità si orienta sul prezzo di vendita. Di regola la SUISA richiede il 2% del prezzo di vendita di una App. In ogni caso il produttore dell'App paga 4.5 centesimi di indennità minima per download. Se l'App viene proposta gratuitamente, la nostra tariffa è in ogni caso di 1 centesimo per ogni App acquistata.

Se il programmatore di giochi **vuole pubblicare il gioco su DVD**, dobbiamo conoscere il prezzo fatturato. Su questo prezzo di vendita viene applicato un tasso del 4,4% per i diritti d'autore sulla musica. Questo equivarrebbe, ad un prezzo di vendita di 25 franchi, ad un'indennità di 1.10 franchi.

Con i nostri consigli, ci auguriamo di essere stati utili a te e alla tua band. Per le clausole di contratto facciamo riferimento all'allegato.

Vi auguriamo degli ottimi giochi!

Daniel Köhler,  
Responsabile del reparto riproduzioni,  
emissioni e nuovi media  
Servizi clienti & Licenze

## DVD



Giochi per la vendita al pubblico per l'uso privato: (Tariffa VI cifra 17 & 18)

- 4,4% del prezzo fatturato (AIP)
- 3,3% del prezzo di vendita al dettaglio
- Per i supporti audiovisivi che contengono solo in parte musica protetta, il tasso percentuale si riduce proporzionalmente se il cliente può dare chiarimenti precisi alla SUISA sul contenuto della musica sul supporto audiovisivo.

Indennità minima / giochi per la distribuzione gratuita (DVD) (Tariffa VI cifra 22)

2.2 centesimi per ogni minuto di musica, al massimo CHF 0.31 per supporto audiovisivo, se il cliente può dare chiarimenti precisi alla SUISA sul contenuto della musica sul supporto audiovisivo. Per una durata musicale di 14 min. e più, calcoliamo CHF 0.31 per esemplare.

## Internet

Produzione ai fini dell'esecuzione pubblica all'infuori dei cinema. (Tariffa VN, cifra 15.3):

Budget di produzione	
Fino a CHF 2500	CHF 50 forfettari
Fino a CHF 5000	CHF 100 forfettari
Fino a CHF 30000	CHF 50 per min. di musica
Più di CHF 30000	CHF 100 per min. di musica

Resa accessibile in Internet:  
CHF 100 forfettari/homepage e gioco

## Apps

Vendita:

- 3,3% pro rata temporis
- È difficile definire la durata complessiva di un gioco. Se per il conteggio non è possibile basarsi sulla «durata di gioco», prendiamo come riferimento il volume di dati in KB/MB.
- Per semplicità possiamo offrire anche il 2% fisso per App.
- Indennità minima: CHF 0.045/App

**Download gratuiti:**

- Per applicazione acquistata CHF 0.10 (se 100% di musica).
- Viene presa in considerazione e adeguata di conseguenza la quota di musica (pro rata temporis).
- L'indennità minima ammonta in ogni caso a CHF 0.01 per ogni applicazione acquistata.
- Anche qui vale: se per il conteggio non è possibile basarsi sulla «durata di gioco», prendiamo come riferimento il volume di dati.

Da considerare:

Rimangono riservati i diritti di sincronizzazione nonché i diritti di protezione affini dei produttori e interpreti.