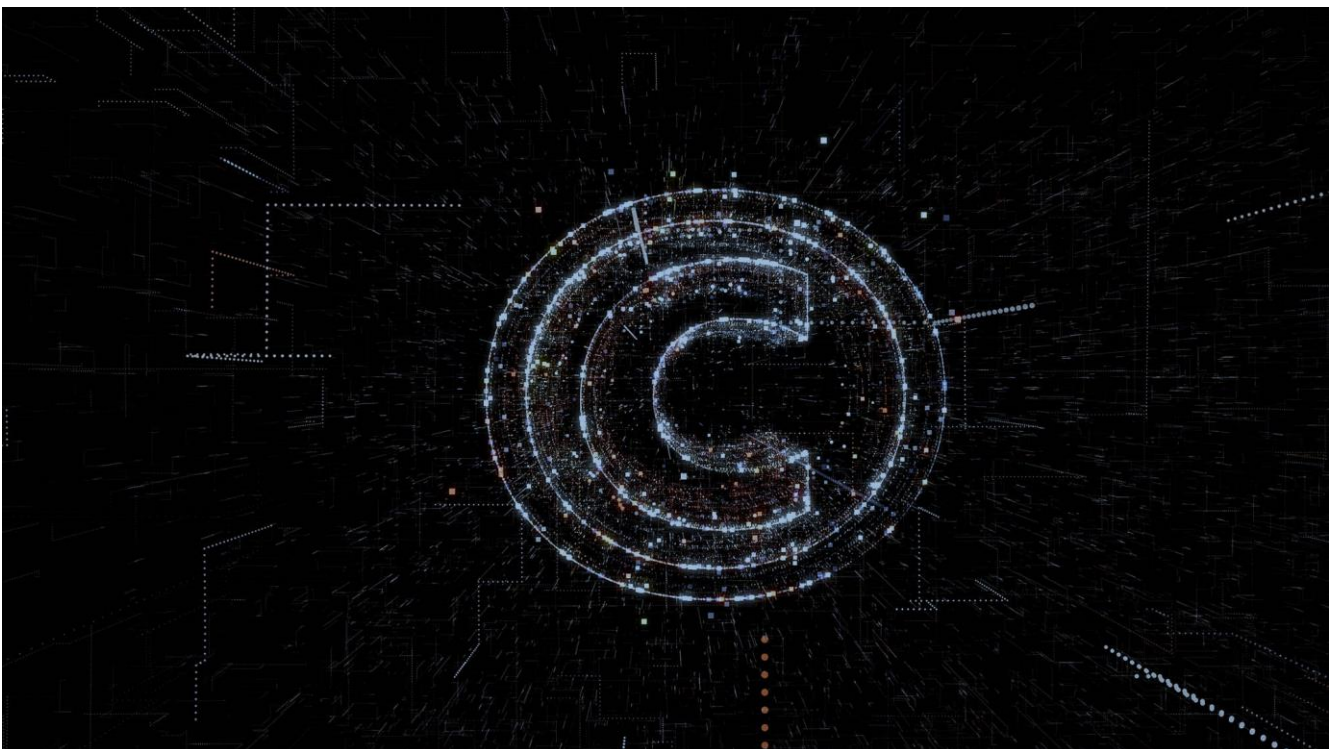


KRŠENJE AUTORSKIH PRAVA NA
INTERNETU U EUROPSKOJ UNIJI
FILMOVI, GLAZBA, PUBLIKACIJE, SOFTVER I TELEVIZIJA (2017. – 2022.)

IZVRŠNI SAŽETAK



Izvršni sažetak

Kršenje autorskih prava u digitalnom dobu postalo je vrlo ozbiljan problem za nositelje prava. Zaustavljanje te pojave složeno je jer se piratstvo razvija s pomoću tehnologije. Razumijevanje temeljnih mehanizama piratstva ključno je za donošenje učinkovitih politika koje doprinose njegovu smanjenju.

Ovo je treća studija koju je objavio EUIPO o razvoju kršenja autorskih prava na internetu za filmove, glazbu i televizijski sadržaj. Poboľšana je u tri glavna aspekta. Prvo, osim triju vrsta sadržaja analiziranih u prethodnim studijama, ona uključuje i piratstvo publikacija i softvera. Kao drugo, dodan je novi odjeljak o piratstvu u vezi s događajima uživo. Naposljetku, podatci obuhvaćaju 2021. i 2022.

Upotreba piratstva proučavana je u državama članicama EU-a i Ujedinjenoj Kraljevini ⁽¹⁾ za televizijske programe, glazbu, filmove, publikacije i softver, sa stolnih i mobilnih uređaja, koristeći se različitim metodama pristupa kao što su internetski prijenos („streaming“), preuzimanje, „torrenti“ i softver za kopiranje sadržaja („ripping“).

Mjerna jedinica korištena u ovoj studiji je broj pristupa piratskom sadržaju po internetskom korisniku mjesečno. Skup podataka raščlanjen je u nekoliko kategorija, kao što su zemlja boravišta korisnika sadržaja kojim se krše autorska prava, metoda pristupa, vrsta sadržaja, žanr, izvor i vrsta korištenog uređaja.

Zaključci predstavljeni u opisnom odjeljku su na razini EU-a, a glavne statističke podatke daju države članice. Raščlamba po zemljama i vrstama piratskog sadržaja dostupna je u prilogima. Podatci pokazuju da je pristup piratskom sadržaju po internetskom korisniku mjesečno za sve vrste sadržaja u početku iznosio otprilike 11,5 u 2017., potom je dosegno najmanje 5 početkom 2021., a krajem 2022. povećao se na 7 ⁽²⁾. Unatoč tom preokretu početne vrijednosti, broj pristupa po korisniku mjesečno u prosincu 2022. i dalje je bio 40 % manji nego u siječnju 2017.

⁽¹⁾ Ujedinjena Kraljevina uključena je u opisni odjeljak ove studije radi usporedbe s prethodnim studijama. Međutim, ekonometrijska analiza provedena je samo s pomoću podataka za zemlje EU-27.

⁽²⁾ Softver i publikacije nisu uključeni kako bi vrijednost bila usporediva s onima u razdoblju 2017. – 2020. u kojem te kategorije nisu bile dostupne.

Općenito, piratstvo je zabilježilo godišnje smanjenje do 2021. i blagi rast od 3,3 % u 2022. Temeljna promjena trenda dogodila se krajem 2021.

Do nedavnog povećanja došlo je uglavnom zbog rasta piratstva televizijskih sadržaja, koje je činilo 48 % ukupnog zbroja piratskog sadržaja (TV, filmovi, glazba, softver i publikacije) u 2022. Piratstvo filmova i glazbe i dalje se smanjuje, dok se piratstvo softvera i publikacija u 2022. znatno povećalo.

Na nacionalnoj razini postoje znatne razlike u pogledu navika (npr. čini se da se u nekim zemljama preferiraju mobilni uređaji pri korištenju piratskog sadržaja, a u drugima stolni uređaji) i u pogledu broja pristupa po stanovniku. Iako je piratstvo na mobilnim uređajima imalo profil rasta do početka 2020., kada je to bila najpoželjnija opcija, od sredine 2020. pristupi sa stolnih uređaja ponovno su se premjestili iznad mobilnih pristupa.

Kad je riječ o metodi, 58 % piratstva odvija se putem internetskog prijenosa, a 32 % preuzimanjem. Čini se da su mnogi od tih korisnika naviknuti na korištenje piratskog sadržaja jer je glavni izvor izravan pristup relevantnim piratskim stranicama, pri čemu jedna četvrtina pristupa dolazi putem tražilica.

Osim toga, posebna je pozornost posvećena trendovima tijekom krize uzrokovane bolešću COVID-19. Utvrđeni su različiti obrasci za 2020. i 2021., koji su vjerojatno bili povezani s pandemijom. Utjecaj bolesti COVID-19 bio je neujednačen po vrstama sadržaja. Najjasniji učinak bio je vidljiv u gledanosti piratskih filmova, što se smanjilo u drugom tromjesečju 2020., pa se to smanjenje ublažilo do konca 2020., a nakon određenog rasta 2022. se stabiliziralo. Do tog znatnog smanjenja došlo je u svim državama članicama EU-a, pri čemu je u Irskoj i Poljskoj zabilježeno smanjenje od više od 60 %. Jedan od mogućih razloga za tu pojavu jest činjenica da su se korisnici možda odlučili za zakonite platforme kao jednostavniji način pristupanja vrsti sadržaja koji ih zanima, zajedno s ograničenim mogućnostima da troše novac na drugu zabavu. Za televiziju i glazbu nije zabilježeno takvo ponašanje. Učinak je ostao u 2021. i 2022. Obrasci za te godine znatno su se razlikovali od onih u razdoblju 2017. – 2019.

U nastavku su navedena posebna opažanja za svaku vrstu sadržaja.

1. **Televizijski** sadržaj najčešća je piratska vrsta sadržaja u EU-u i čini gotovo polovinu pristupa internetu. Nakon povećanja 2021. čini se da se 2022. taj broj ustalio. U više od 95 % slučajeva televizijsko piratstvo odvija se putem internetskog prijenosa. Pristup sa stolnih uređaja i dalje je glavna opcija, iako se često upotrebljavaju i mobilni uređaji. Prosječan broj pristupa za televizijski sadržaj u zemljama EU27 iznosi oko 5 po internetskom korisniku mjesečno.
2. **Filmsko** piratstvo povećalo se za 17 % u 2022. u odnosu na 2021. te se čini da se približava ravnom profilu. Prosječan broj pristupa u zemljama EU27 iznosi oko 1,1 pristupa po internetskom korisniku mjesečno. Internetski prijenos najvažnija je metoda pristupa.
3. Piratstvo **glazbe** nastavilo se smanjivati od 2017. Najistaknutija metoda je kopiranje sadržaja („ripping“), pri čemu mobilni uređaji predstavljaju oko 70 % svih pristupa.
4. **Piratstvo** publikacija druga je najvažnija vrsta piratstva nakon televizije. Ima profil rasta, koji je trenutno na razini od 2,7 pristupa po internetskom korisniku mjesečno. Manga je najvažniji piratski žanr koji čini gotovo 60 % pristupa. Drugi najvažniji žanrovi su zvučne i e-knjige. Glavna metoda dobivanja piratskih publikacija je preuzimanje.
5. **Softversko** piratstvo polako raste i čini se da se stabiliziralo na otprilike 0,75 pristupa po internetskom korisniku mjesečno. Glavna je metoda preuzimanje sadržaja i, premda su pristupi sa stolnih računala gotovo neograničeni, pristupi s mobilnih uređaja u stabilnom su porastu. Igre i softver za mobilne uređaje čine oko polovinu svih pristupa.

Razvoj piratskog pristupa **sportskim događajima uživo** također je analiziran za 2021. i 2022. (podatci nisu bili dostupni za ranije godine). Kao i u drugim slučajevima, postoji visoka razina raspršenosti u državama članicama EU-a i trend porasta, koji je krajem 2022. dosegnuo oko 0,7 pristupa po internetskom korisniku mjesečno, što je rast od oko 75 % u odnosu na početak serije u siječnju 2021.

Osim opisnih statističkih podataka, provedena je ekonometrijska analiza za film, glazbu i TV piratstvo. Glavni zaključci te analize bili su sljedeći.

- **Piratstvo se u svakom od tri proučavana područja različito ponaša.** Varijable kojima se objašnjava nisu jednake i, čak i ako postoji podudarnost, veličina povezanog koeficijenta varira.
- **Gospodarski i socijalni čimbenici utječu na piratstvo.** Modeli pokazuju da BDP države po stanovniku, nejednakost, struktura stanovništva i nezaposlenost mladih utječu na piratstvo.
- **Broj zakonitih ponuda pridonosi smanjenju piratstva u svim trima područjima.** Osim toga, kad je riječ o televiziji i filmovima, varijacija u ponudi jedne vrste sadržaja utječe na piratstvo druge vrste sadržaja.
- **Modeli potvrđuju da je pandemija bolesti COVID-19 doprinijela smanjenju filmskog i televizijskog piratstva (ali ne i piratstva u području glazbe).**
- **Postoji određen stupanj međusobne zamjene između piratskog i zakonitog sadržaja.** Modeli su pokazali da postoji obrnuta povezanost između korištenja zakonitog sadržaja i piratstva u svim područjima.