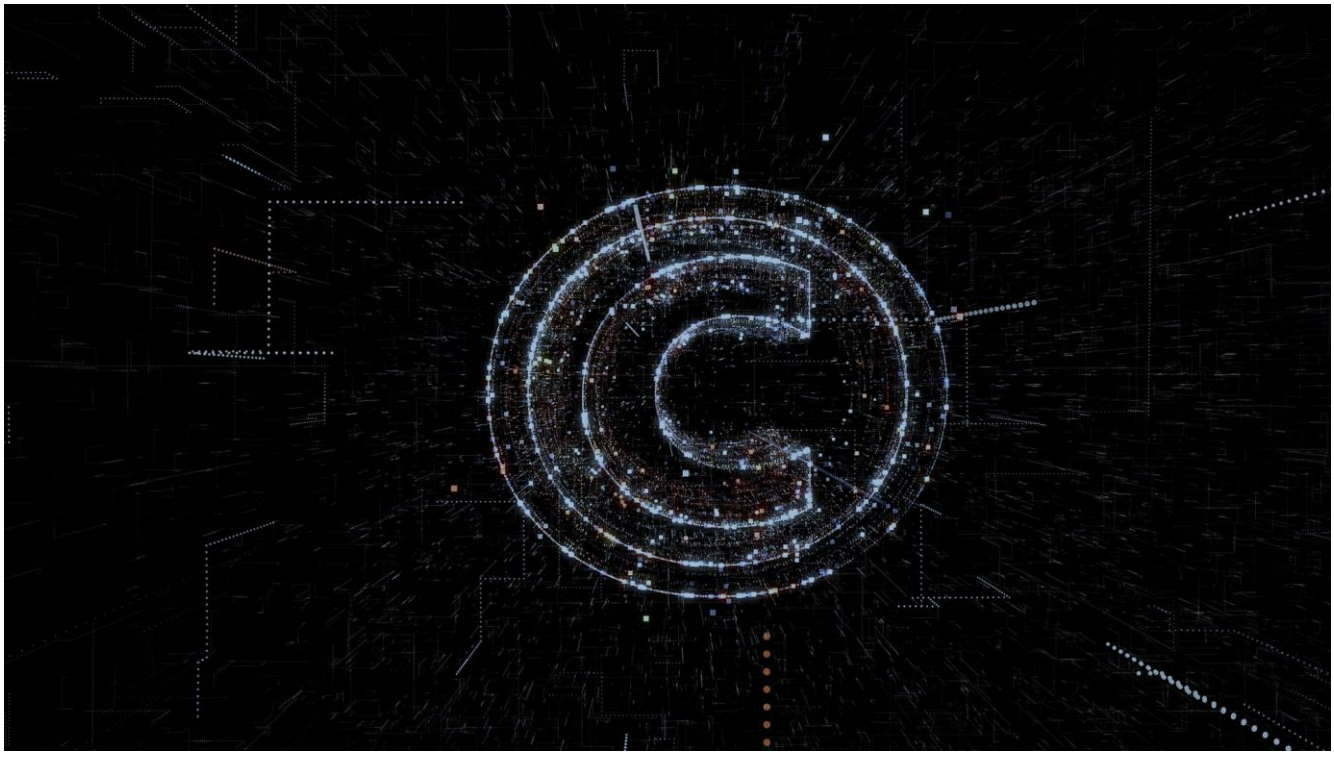
EUIPO
EUROPEAN UNION
INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

www.euipo.europa.eu

NARUSZENIA PRAW AUTORSKICH W INTERNECIE NA TERENIE UNII EUROPEJSKIEJ

FILMY, MUZYKA, PUBLIKACJE, OPROGRAMOWANIE I TELEWIZJA (2017–2022)

STRESZCZENIE



wrzesień 2023 r.

Streszczenie

Naruszanie praw autorskich w erze cyfrowej stało się dla właścicieli praw bardzo poważnym problemem. Powstrzymanie tego zjawiska jest procesem złożonym, ponieważ piractwo ewoluuje wraz z technologią. Aby je ograniczyć, niezbędne jest zrozumienie mechanizmów leżących u podstaw piractwa w celu przyjęcia skutecznych rozwiązań politycznych.

Jest to trzecie opublikowane przez EUIPO badanie na temat ewolucji naruszeń praw autorskich do filmów, muzyki i treści telewizyjnych w internecie. Zostało ono ulepszone pod trzema głównymi względami. Po pierwsze, oprócz trzech rodzajów treści analizowanych w poprzednich badaniach, niniejsze badanie obejmuje również piractwo publikacji i oprogramowania. Po drugie, dodano nową sekcję poświęconą piractwu wydarzeń na żywo. Ponadto dane obejmują lata 2021 i 2022.

Przeanalizowano wykorzystywanie pirackich treści w państwach członkowskich UE i w Wielkiej Brytanii ([1]) w odniesieniu do programów telewizyjnych, muzyki, filmów, publikacji i oprogramowania z urządzeń stacjonarnych i przenośnych, przy użyciu różnych metod dostępu, takich jak transmisja strumieniowa, pobieranie danych, torrenty i oprogramowanie do zgrywania.

Jednostką miary stosowaną w niniejszym badaniu jest miesięczna liczba dostępów do pirackich treści na użytkownika internetu. Zbiór danych dzieli się na kilka kategorii, takich jak państwo zamieszkania konsumenta treści naruszających prawa autorskie, metoda dostępu, rodzaj treści, gatunek, źródło i typ używanego urządzenia.

Wnioski przedstawione w części opisowej dotyczą poziomu UE, a główne statystyki podano w podziale na państwa członkowskie. Podział według kraju i piractwo według rodzaju treści można znaleźć w załącznikach. Z danych wynika, że dostęp do pirackich treści na użytkownika internetu w każdym miesiącu w odniesieniu do wszystkich rodzajów treści początkowo wynosił około 11,5 w 2017 r., osiągnął poziom minimalny około 5 na początku 2021 r., a pod koniec 2022 r. wzrósł do 7

([1]) Wielka Brytania została uwzględniona w części opisowej niniejszego badania w celu porównania z wcześniejszymi badaniami. Analizę ekonometryczną przeprowadzono jednak przy użyciu danych tylko dla UE-27.

([2]). Pomimo tego odwrócenia tendencji, liczba dostępów na użytkownika miesięcznie w grudniu 2022 r. była nadal o 40% niższa niż w styczniu 2017 r.

Ogólnie rzecz biorąc, do 2021 r. odnotowano roczny spadek piractwa, a w 2022 r. odnotowano nieznaczny wzrost o 3,3%. Główna zmiana trendu nastąpiła pod koniec 2021 r.

Stwierdzony niedawno wzrost wynika głównie ze spotęgowania piractwa telewizyjnego, które stanowiło 48% całkowitego zagregowanego piractwa (TV, filmy, muzyka, oprogramowanie i publikacje) w 2022 r. Piractwo filmów i muzyki nadal maleje, natomiast w 2022 r. odnotowano znaczny wzrost piractwa oprogramowania i publikacji.

Na poziomie krajowym istnieją istotne różnice zarówno pod względem nawyków (np. wydaje się, że w niektórych krajach przy korzystaniu z treści pirackich preferuje się urządzenia mobilne, natomiast w innych – urządzenia stacjonarne), jak i liczby osób mających dostęp do nich w przeliczeniu na mieszkańca. Piractwo na urządzeniach przenośnych zwiększało się do początku 2020 r., kiedy taka opcja była najczęściej wybierana, jednak od połowy 2020 r. dostęp do treści na urządzeniach stacjonarnych ponownie przewyższa dostęp mobilny.

Jeśli chodzi o metodę, 58% piractwa ma miejsce za pośrednictwem transmisji strumieniowej, a 32% poprzez pobieranie. Wielu z tych użytkowników wydaje się być przyzwyczajonych do korzystania z pirackich treści, ponieważ głównym ich źródłem jest bezpośredni dostęp do odpowiednich stron pirackich, z których jedna czwarta pochodzi z wyszukiwarek.

Ponadto szczególną uwagę zwrócono na tendencje w czasie kryzysu związanego z COVID-19. Stwierdzono różne wzorce dla lat 2020 i 2021, które prawdopodobnie były związane z pandemią. Wpływ COVID-19 na różne rodzaje treści był nierównomierny. Najbardziej wyraźny efekt był zauważalny w korzystaniu z pirackich filmów: odnotowano spadek w drugim kwartale 2020 r., złagodzenie spadku do końca 2020 r. i, po nieznacznym wzroście, ustabilizowanie w 2022 r. To znaczne zmniejszenie nastąpiło we wszystkich państwach członkowskich UE, przy czym w Irlandii i Polsce odnotowano spadek o ponad 60%. Jednym z potencjalnych powodów tego zjawiska jest fakt,

([2]) Z wyłączeniem oprogramowania i publikacji, aby wartość była porównywalna z wartościami z lat 2017-2020, w których te kategorie nie były dostępne.

że użytkownicy mogli wybrać legalne platformy jako prostszy sposób dostępu do interesującego ich rodzaju treści, w połączeniu z ograniczonymi możliwościami wydawania pieniędzy na rozrywkę zewnętrzną. Takiego zachowania nie zaobserwowano w przypadku telewizji i muzyki. Wpływ ten utrzymał się w latach 2021 i 2022. Wzorce w tych latach znacznie różniły się od schematów w latach 2017–2019.

Poniżej znajdują się szczegółowe obserwacje dla każdego typu treści.

1. **Treści telewizyjne** są najczęściej piratowanym rodzajem treści w UE i stanowią prawie połowę obecności w internecie. Po wzroście w 2021 r. wygląda na to, że na koniec 2022 r. odnotowano ustabilizowanie się tej tendencji. W ponad 95% przypadków piractwo telewizyjne odbywa się za pośrednictwem transmisji strumieniowej. Dostęp ma miejsce nadal głównie z urządzeń stacjonarnych, chociaż z urządzeń przenośnych również często się korzysta. Średnia liczba dostępów do treści telewizyjnych w UE-27 wynosi około 5 na użytkownika internetu miesięcznie.

2. W 2022 r. piractwo **filmowe** wzrosło o 17% w porównaniu z 2021 r. i wygląda na to, że zbliża się do poziomu stałego. Średnia dla UE-27 wynosi około 1,1 dostępu na użytkownika internetu miesięcznie. Transmisja strumieniowa jest wiodącą metodą dostępu.

3. Od 2017 r. piractwo **utworów muzycznych** stale się zmniejsza. Najbardziej popularną metodą jest zgrywanie, przy czym około 70% wszystkich przypadków dostępu ma miejsce za pomocą urządzeń mobilnych.

4. **Publikacje** są po telewizji drugim co do istotności rodzajem piractwa. Obserwuje się je coraz częściej – obecnie częstotliwość wynosi 2,7 dostępu na użytkownika internetu miesięcznie. Głównym gatunkiem podlegającym piractwu, odpowiadającym za prawie 60% dostępów, jest manga. Drugim najważniejszym gatunkiem są audiobooki i ebooki. Pirackie publikacje pozyskiwane są przede wszystkim przez pobieranie.

5. Piractwo **oprogramowania** powoli rośnie i wydaje się, że utrzymuje się na poziomie około 0,75 dostępu na użytkownika internetu miesięcznie. Wiodącą metodą pozyskiwania jest pobieranie i chociaż dostępy z komputerów stacjonarnych są prawie niezmienne, poziom

dostępów z urządzeń mobilnych stale rośnie. Gry i oprogramowanie dla urządzeń mobilnych stanowią około połowy wszystkich dostępów.

Przeanalizowano również ewolucję pirackich dostępów do **wydarzeń sportowych na żywo** w latach 2021 i 2022 (dane za wcześniejsze lata nie były dostępne). Podobnie jak w innych przypadkach, w państwach członkowskich UE istnieje wysoki stopień rozproszenia i tendencja wzrostowa, która osiągnęła około 0,7 dostępu na użytkownika internetu miesięcznie pod koniec 2022 r., co stanowi wzrost o około 75% w porównaniu z początkiem trendu w styczniu 2021 r.

Oprócz statystyk opisowych przeprowadzono analizę ekonometryczną dotyczącą piractwa filmowego, muzycznego i telewizyjnego. Główne wnioski z tej analizy są następujące.

- **Piractwo w każdej z trzech badanych dziedzin przedstawia się inaczej.** Zmienne objaśniające są różne i nawet jeśli istnieje zbieżność, to wielkość powiązanego współczynnika jest różna.

- **Na piractwo wpływają czynniki gospodarcze i społeczne.** Modele pokazują, że na piractwo wpływają PKB na mieszkańca danego kraju, nierówności, struktura populacji i bezrobocie wśród młodzieży.

- **Liczba legalnych ofert przyczynia się do ograniczenia piractwa we wszystkich trzech dziedzinach.** Ponadto, w przypadku telewizji i filmów, zróżnicowanie oferty dla każdego rodzaju treści ma wpływ na piractwo innego rodzaju.

- **Modele potwierdzają, że pandemia COVID-19 przyczyniła się do ograniczenia piractwa filmowego i telewizyjnego (ale nie muzycznego).**

- **Istnieje pewna substytucja między treściami pirackimi i legalnymi.** Modele pokazały, że istnieje odwrotna zależność między konsumpcją legalnych treści a piractwem we wszystkich dziedzinach.