

Piratizacija digitalnih sadržaja

Puškaric, Damir

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:879324>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-02**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE ZNANOSTI

Ak. god. 2020/2021.

Damir Puškarić

Piratizacija digitalnih sadržaja

Završni rad

Mentor: dr.sc. Radovan Vrana, red. prof.

Zagreb, rujan 2021.

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenom i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije korišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

(potpis)

Sadržaj

Sadržaj.....	2
1. Uvod.....	4
2. Mogući uzroci piratizacije.....	5
3. Mogući utjecaji piratizacije na kupovinu digitalnog sadržaja.....	9
4. Etička piratizacija.....	10
5. Piratizacija digitalnih sadržaja u moderno doba.....	12
5.1. Piratizacija danas.....	12
5.2. Cloud servisi.....	13
6. Serije i filmovi.....	15
6.1. Oblici potrošnje serija i filmova.....	15
6.2. Legalna potrošnja serija i filmova.....	16
6.3. Piratizacija serija i filmova.....	20
7. Videoigre.....	22
7.1. Oblici potrošnje videoigara.....	22
7.2. Potrošnja videoigara putem legalnih izvora.....	23
7.3. Piratizacija videoigara.....	25
8. Glazba.....	27
8.1. Oblici potrošnje glazbe.....	27
8.2. Legalna potrošnja glazbe.....	27
8.3. Piratizacija glazbe.....	31
9. Knjige.....	33
9.1. Oblici potrošnje knjiga.....	33
9.2. Legalna potrošnja knjiga.....	34
9.3. Piratizacija knjiga.....	36
10. Piratizacija digitalnih medija u 2021. godini.....	38

11. Zaključak	39
12. Literatura.....	40
Sažetak.....	43
Summary.....	44

1. Uvod

Koordinacijsko povjerenstvo za provedbu prava intelektualnog vlasništva definira piratstvo, odnosno piratizaciju, u kontekstu prava intelektualnog vlasništva kao „svako neovlašteno korištenje autorskih djela“¹, a ovaj rad se bavi piratizacijom digitalnih sadržaja, što obuhvaća „neovlašteno korištenje (davanje na korištenje, skidanje, distribuiranje) audio i audiovizualnih djela na internetu“.² Napretkom interneta i digitalne tehnologije piratizacija digitalnih sadržaja poprima sve veće razmjere i uzrokuje sve veće gubitke za softversku, glazbenu, filmsku te ostale industrije.

Iako je mnogo toga već učinjeno da se iskorijeni digitalna piratizacija, učinkovitost svih tih postupaka još je upitna. Bez obzira na to što države napreduju u borbi protiv piratizacije digitalnih sadržaja, pirati i dalje nalaze nove načine za nastavak svojeg ilegalnog ponašanja te bi se nove i stare metode trebali kombinirati kao odgovor na to.³

Potrebno je sagledati sve prednosti i nedostatke ilegalnih, a isto tako i legalnih načina preuzimanja digitalnog sadržaja, kao i moguće uzroke takvih fenomena. Primjerice, Muhammet Tarhan tvrdi da bi se digitalna piratizacija filmova znatno smanjila kada bi se „povećao broj SVOD (subscriber video-on-demand) servisa poput Netflix, količina njihovog kvalitetnog sadržaja, te učinile pristupačnijima za sve.“⁴ Dakle, potrebno je sagledati i moguća rješenja problema digitalne piratizacije kao i njezine prednosti i nedostatke. Ovaj rad će dati pregled digitalne piratizacije kroz uzroke i utjecaja piratizacije digitalnih sadržaja, kao i načina ilegalnog pristupanja digitalnim sadržajima. Isto tako će prikazati i piratizaciju po tipu sadržaja.

¹ Što je piratstvo?. Stop krivotvorinama i piratstvu. 23.03.2012. [citirano: 2020-06-25] Dostupno na: <http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr/hr/krivotvorenje-i-piratstvo/sto-je-piratstvo/>

² Isto

³ Tarhan, M. Can Subscription Video on Demand (SVOD) services help curbing digital piracy? // University of Exeter 21.02.2019. Dostupno i na: https://www.academia.edu/39075547/Can_Subscription_Video_on_Demand_SVOD_services_help_curbing_digital_piracy [citirano: 2020-06-25]

⁴ Tarhan, M. Nav. dj., str. 7.

2. Mogući uzroci piratizacije

Iako su mnogi servisi dostupni za legalno preuzimanje ili streamanje filmova, serija ili videoigara, postoje mnoge prepreke i nedostaci pri takvom načinu preuzimanja sadržaja. Na ljude koji piratiziraju sadržaj često se gleda kao kriminalce kojima je motiv izravno naškoditi autorima sadržaja koji piratiziraju, međutim, situacija nije uvijek takva.

Obično se radi o slučajevima gdje je preuzimanje sadržaja izvorno ograničeno na određenu zemlju, a moguća su i privremena ograničenja, zbog kojih je neki određeni sadržaj dostupan nekoliko dana ili tjedana prije nego u ostatku svijeta, pri čemu mnogi korisnici ostaju nezadovoljni i frustrirani. Može se dogoditi i da neki od tih servisa koji pruža legalan način preuzimanja sadržaja uopće nije dostupna u nekoj regiji te korisnici iz tih regija nemaju ni mogućnost legalno pristupiti sadržaju. Naravno, treba sagledati i ekonomske faktore te uzeti u obzir da iako su neki servisa široko dostupni, postoji mogućnost da si korisnici takve stvari jednostavno ne mogu ili ne žele priuštiti.

Ako je suditi po izvješću Ureda za intelektualno vlasništvo Europske unije, neki od mogućih glavnih uzroka, predstavljenih kroz hipoteze, ilegalnog preuzimanja digitalnog sadržaja su prihodi, socijalna nejednakost, struktura populacije, stav i ponašanje, digitalni razvoj, veličina tržišta, legalne ponude i obrazovanje.⁵

Prva od tih hipoteza o glavnim uzrocima piratizacije digitalnih sadržaja glasi da: „Što je viši prihod po stanovniku, manja je potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku“⁶, što bi se moglo potvrditi na temelju toga što „bogatije zemlje imaju snažnije sustave za zaštitu intelektualnog vlasništva“⁷ te da „potrošači tih zemalja imaju više dostupnog prihoda za potrošnju svih dobara, uključujući i legitiman digitalni sadržaj“.⁸

Druga hipoteza o glavnim uzrocima piratizacije digitalnih sadržaja glasi: „Što je veća nejednakost prihoda, veća je potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku“⁹, što proizlazi iz činjenica da je „digitalni sadržaj koji koriste potrošači s višim prihodima od interesa i pojedincima s nižim prihodima, jer je znanje o tom sadržaju i faktor u društvenoj interakciji, dok su takvi pojedinci skloniji ilegalnom preuzimanju sadržaja jer imaju smanjenu

⁵ EUIPO. Online Copyright Infringement in the European Union: Music, Films and TV (2017-2018), Trends and Drivers. // European Intellectual Property Office, 2019., str. 37.

⁶ EUIPO, Nav. dj., str. 37.

⁷ Isto, str. 37.

⁸ Isto, str. 37.

⁹ Isto, str. 37.

moгуćnost kupovanja digitalnih sadržaja.“¹⁰ Pokazuje se da bi mlađi potrošači „više vjerojatno platili kako bi pristupili sadržaju, također su skloniji tomu da namjerno pristupaju sadržaju putem ilegalnih izvora.“¹¹, iz čega proizlazi treća hipoteza koja glasi: „Što je veći broj mladih ljudi u zemlji, to je veća potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku.“¹² Imajući to na umu, potrebno je sagledati podatke određenih zemalja iz raznih dijelova svijeta o kojima je Institut za propise o informacijama Sveučilišta u Amsterdamu provodio istraživanja glede piratizacije što ću prikazati u drugim dijelovima rada.¹³

Skлонosti piratiziranju digitalnih sadržaja se kao uzrok može pribrojati i komponenta stava i ponašanja gdje „moralni intenzitet pojedinca negativno utječe na namjeru sudjelovanja u digitalnom piratstvu“¹⁴, što znači da neovisno o ekonomskim faktorima, u nekim državama pojedinci imaju puno blaži stav prema piratizaciji digitalnih sadržaja nego u drugima. Iz ovih tvrdnji proizlazi da „što je popustljiviji stav prema piratizaciji u državi, veća je potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku“¹⁵ čim se formira četvrta hipoteza. Primjerice, u siromašnijim državama, kao što su to Tajland i Indonezija, stav prema piratizaciji je dosta blaži¹⁶, ali su počeli raditi na postrožavanju mjera protiv piratizacije.¹⁷

Na piratizaciju digitalnih sadržaja može utjecati i stupanj razvijenosti IT infrastrukture u državi. Naravno, bolja IT infrastruktura može značiti brži i bolji pristup legalnim izvorima, ali tako isto može značiti brži i bolji pristup ilegalnim izvorima. Iz toga se može stvoriti hipoteza koja glasi: „što je viša razina digitalnog razvoja, niža je potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku.“¹⁸ To ne mora biti nužno istinito, kao što je već objašnjeno. Tako na Grafikonu 1 se mogu vidjeti podatke o korištenju interneta u odabranim državama 2017. godine, a u kasnijem poglavlju ću prikazati podatke o potrošnji određenih vrsta sadržaja u tim istim državama, bilo to legalno ili putem piratizacije. U ovom slučaju ću se osvrnuti na podatke iz Francuske, Njemačke, Nizozemske, Poljske, Španjolske, Švedske, Velike Britanije, Brazila, Kanade, Hong Konga, Indonezija, Japana i Tajlanda.

¹⁰ EUIPO, Nav. dj., str. 37.

¹¹ Isto, str. 38

¹² Isto, str. 38

¹³ Poort, J.; Pedro Quintais, J.; Ende, M. van der; Yagafarova, A.; Hageraats, M. Global online piracy study. Amsterdam: Institute for Information Law. 2018. [citirano: 2020-06-30] Dostupno i na: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>, str. 9.

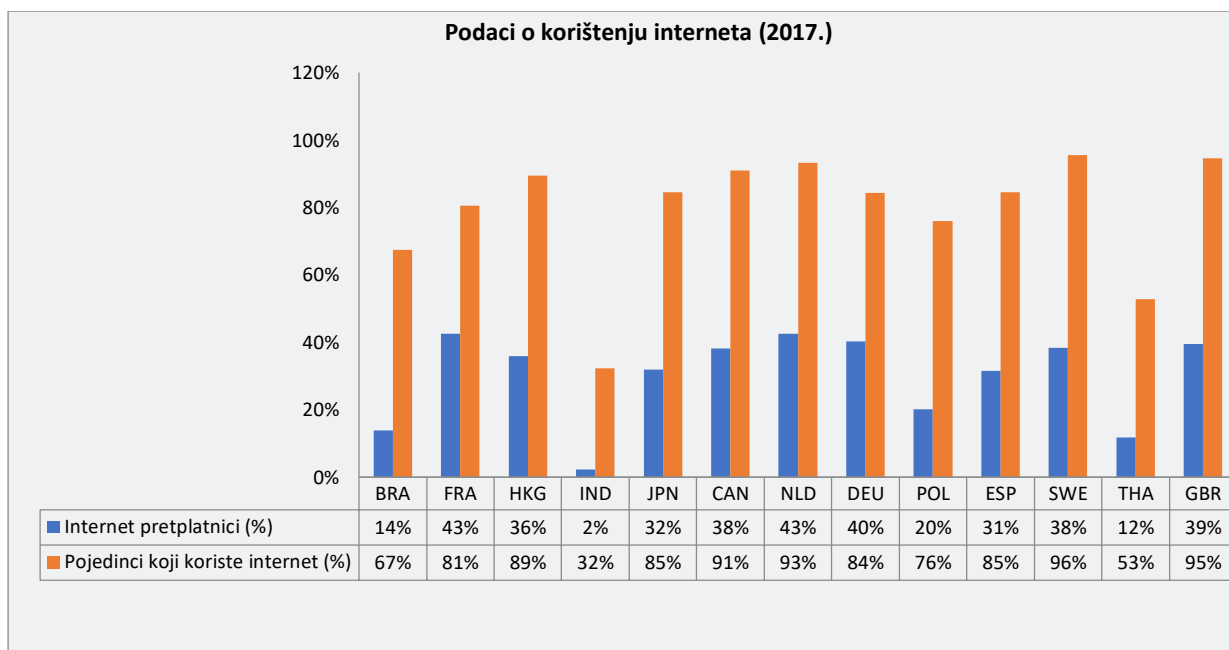
¹⁴ EUIPO, Nav. dj., str. 38.

¹⁵ Isto, str. 38.

¹⁶ US targets Thailand, 10 others over lax copyright Bangkok Post. 27.04.2016. [citirano: 2020-08-20]. Dostupno na: <https://www.bangkokpost.com/business/950345/us-targets-thailand-10-others-over-lax-copyright>

¹⁷ Southern, D. Changes to Thailand's Anti-Piracy Laws. Silk Legal. [citirano: 2020-08-20]. Dostupno na: <https://silklegal.com/changes-to-thailands-anti-piracy-laws/>

¹⁸ EUIPO, Nav. dj., str. 39.



Grafikon 1 : Podaci o korištenju interneta u 2017. godini (Izvor: data.worldbank.org)

Ako se za određeni sadržaj pronade dovoljno veliko tržište, ono može utjecati na stav koji će potrošači imati o tom istom sadržaju. Istraživanja Europskog ureda za intelektualno vlasništvo¹⁹ pokazuju da su u nekim zemljama gdje je tržište za glazbu dovoljno veliko ljudi skloni tomu da prepoznaju glazbu kao socijalnu vrijednost što može voditi k većem poštovanju zaštite autorskih prava.²⁰ Iz ovoga se može zaključiti da veličina tržišta negativno utječe na piratizaciju sadržaja, iz čega proizlazi šesta hipoteza koja glasi: „Što je veće tržište, niža je potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku.“²¹ Na Grafikonu 1 vidimo kako velika većina država ima podjednak postotak pretplatnika na internet, a izuzeci su u najvećoj mjeri Tajland i Indonezija.

Naravno, ako je tržište dovoljno veliko, poželjna je i dostupnost digitalnih sadržaja iz legalnih izvora jer tako se isto može smanjiti piratizacija digitalnih sadržaja. Velika dostupnost digitalnih sadržaja iz legalnih izvora također može poslužiti kao preventiva piratizaciji jer su korisnici koji nemaju legalan pristup digitalnim sadržajima daleko skloniji piratizaciji istih. Česti su takvi slučajevi na raznim streaming-platformama koje daju ekskluzivna prava nekim zemljama za pristup određenim sadržajima, dok ih druge ili ne

¹⁹ EUIPO, Nav. dj., str. 39.

²⁰ Isto, str. 39.

²¹ Isto, str. 39.

dobiju ili ih dobiju dosta kasnije. Iz toga se formira sedma hipoteza koja glasi: „Što je veća legalna ponuda, manja je potrošnja piratiziranog sadržaja po stanovniku“.²²

Razina obrazovanja se također smatra ključnim elementom koji utječe na piratizaciju jer obrazovanje može korelirati s poboljšanjem zaštite autorskih prava.²³ Međutim, moguće je i sasvim suprotno, da pojedinci viših stupnjeva obrazovanja prikažu veću sklonost ilegalnom preuzimanju digitalnih sadržaja.²⁴

Tablica 1 : Demografski podaci odabranih država (Izvor: data.worldbank.org)

Država	Ukupna populacija u milijunima	Postotak ukupne populacije dobi 0-14 godina	Postotak ukupne populacije dobi 15-64 godina	Postotak ukupne populacije dobi 65 godina i više	BDP po stanovniku (u tisućama am. \$)
Indonezija	264,6	26,9%	67,4%	5,7%	3,84
Brazil	207,8	21,7%	69,7%	8,6%	9,93
Japan	126,8	12,8%	60,1%	27,1%	38,39
Njemačka	82,7	13,5%	65,2%	21,4%	44,35
Tajland	69,2	17,4%	71,2%	11,4%	6,59
Francuska	66,9	18,1%	62,2%	19,7%	38,81
UK	66,1	17,6%	64,1%	18,3%	40,36
Španjolska	46,6	14,7%	66,2%	19,1%	28,17
Poljska	38,0	14,9%	68,2%	16,9%	13,86
Kanada	36,5	15,9%	67,3%	16,8%	45,15
Nizozemska	17,1	16,4%	64,9%	18,8%	48,68
Švedska	10,1	17,5%	62,5%	20,0%	53,79
Hong Kong	7,4	11,5%	72,2%	16,3%	46,17

²² EUIPO, Nav. dj., str. 40.

²³ Isto, str. 40.

²⁴ Isto, str. 40.

3. Mogući utjecaji piratizacije na kupovinu digitalnog sadržaja

Institut za propise o informacijama sveučilišta u Amsterdamu u svojoj globalnoj studiji digitalne piratizacije promatra utjecaje piratizacije na kupovinu digitalnog sadržaja, kako negativne, tako i pozitivne, jer i dalje ne postoji opća suglasnost oko toga koliko je piratizacija zapravo loša za kupovinu sadržaja.²⁵

Poort, Quintais i dr. također navode da piratizacija može pozitivno utjecati na načine kao što je to izlaganje potrošača novoj glazbi, filmovima, knjigama i računalnim igrama (i umjetnicima, autorima i žanrovima) iz čega se stvara nova potražnja. Također, piratizacija tako može dopustiti potrošačima da ujedine svoju potražnju, što rezultira povećanom potražnjom. Sukladno tomu, piratizacija može povećati spremnost korisnika da plate i zahtijevaju koncerte i povezane proizvode (komplementarna potražnja) te, konačno, efektom umrežavanja se povećava popularnost proizvoda što povećava potražnju za legalnim izvorima digitalnih sadržaja.²⁶ Takvi efekti su vjerojatno najviše prisutni kod sadržaja s manjom publikom u slučaju kojih bi korisnici možda platili sadržaj kako bi podržali tvorce istog ili zato što ne bi na drugačiji način bili izloženi tom sadržaju, za razliku od nekih velikih produkcija hollywoodskih studija.²⁷

U negativne utjecaje piratizacije ubraja se učinak supstitucije koji zamjenjuje kupovinu sadržaja ili posjet kinu i rezultira odgođenom kupovinom sadržaja po nižoj cijeni nego u trenutku kada je sadržaj ponuđen na tržištu. Također, Poort, Quintais i dr. navode kako isprobavanje proizvoda rezultira manjim brojem loših kupnji ili odgođenim kupnjama po nižim cijenama te da zamjenjuje legalnu potrošnju u određenim slučajevima jer korisnik ne može istovremeno gledati film ilegalno i legalno.²⁸

Pored mogućih pozitivnih i negativnih utjecaja piratizacije, Poort, Quintais i dr. spominju i neutralne utjecaje piratizacije pod koje navode zadovoljavanje potražnje potrošača koji nisu voljni ili ne mogu platiti, pa ih ne zadovoljava legalni pristup. Također, navode kako piratizacija zadovoljava potražnju za proizvodima koji nisu ponuđeni legalnim putem.

²⁵ Poort, J. Nav. dj., str. 10.

²⁶ Isto, str. 11.

²⁷ Dewey, C. Study: Piracy actually helps small films make money. 26.08.2013. The Washington Post. 26.08.2013. [citirano: 2020-07-06]. Dostupno na: <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2013/08/26/study-piracy-actually-helps-small-films-make-money/>

²⁸ Poort, J. Nav. dj., str. 11.

4. Etička piratizacija

Zanimljiv primjer granice između ilegalnog i legalnog načina distribucije filma koji valja spomenuti je Star Wars Despecialized Edition. To je projekt očuvanja originalne trilogije prva tri nastavka *Zvjezdanih ratova* koji je predvodio Petr Harmáček na internetu poznat pod imenom Harmy uz pomoć drugih korisnika foruma Original Trilogy (<https://originaltrilogy.com/>).

Kao veliki fan izvorne verzije *Zvjezdanih ratova* Harmy je sebi zadao restauraciju originalne verzije trilogije jer je redatelj George Lucas s naknadnim puštanjem filmova u kina ili u ostale medije (DVD, Blu-ray) dodavao mnoge promjene u obliku novih računalnih efekata kojima je smatrao da će poboljšati dijelove filmova, ali je uz to mijenjao određene računalno stvorene efekte te izmjenjivao dijelove scena što se fanovima nije svidjelo. Problem je u činjenici da originalna, nedorađena verzija *Zvjezdanih ratova* iz 1977. godine nije postojala. Opće je poznato kako se radi o vrlo popularnoj trilogiji filmova koja je započela 1977. godine. Osobito se prvi film smatrao izuzetnim uspjehom američke filmske industrije i osvojio je 7 nagrada Oscar za mnoge tehničke aspekte na koje su najviše utjecale sve te dorade koje je George Lucas dodao u izdanju koje je izbacio 1997. godine.²⁹

Godine 1989. otvara se Nacionalni filmski registar kao posebni ogranak Kongresne knjižnice u SAD-u s ciljem da svake godine odaberu 25 američkih filmova kako bi ih očuvali za buduće generacije, a prvi *Zvjezdani ratovi* iz 1977. godine su izabrani među prvih 25 filmova i dodani na taj popis registra. Međutim, Nacionalni filmski registar do dan danas nije primio arhivski tisak originalnog izdanja filma. George Lucas je odbio uručiti originalno izdanje i registru je ponudio posebno, uređeno izdanje iz 1997. godine koje je odbijeno jer Nacionalni filmski registar prihvaća samo izdanja filma u kojima su prvotno objavljeni za arhiviranje. Za restauraciju originalne trilogije su korišteni izvori koji su već bili u optjecaju, u obliku DVD-ova, digitalnih izdanja ili LaserDisc formata, ali isto tako su se kao izvor pronašli i stare, donekle očuvane role originalnih izdanja, iako nepotpune, ali i dalje vrlo korisne.³⁰

²⁹ Harmy's Star Wars: Despecialized Edition - History & Sources Documentary (extended version). YouTube. 08.01.2017. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=mGrXO2RDzLg>

³⁰ Isto

Legalnost ovog izdanja originalne trilogije je vrlo sporna jer se radi o plodu rada jednog fana koji se kao takav ne može legalno kupiti ni prodati,³¹ a sam George Lucas se čvrsto drži svojih posebnih izdanja i odriče se originalnih. Fanovi filmova već su pokazali veliki interes za originalnu verziju koja se može pregledavati i bili su voljni i platiti za takvo originalno izdanje trilogije, no sada se Armyjev pothvat od 17 gigabajta čini kao daleko najbolja opcija za nekoga tko želi pogledati originalnu trilogiju *Zvezdanih ratova*, čak i za korisnike koji nisu govornici engleskog jezika jer se u preuzetom paketu koji je dostupan na velikoj većini torrent-stranica nalaze i zvučni zapisi filma u raznim jezicima kao što su to francuski, češki, mađarski, njemački i ostali, kao i opširan izbor podnaslova.

Harmáček sam tvrdi da je “uvjeren da 99% posto ljudi koji preuzmu ovo su već kupili *Zvezdane ratove* bar 10 puta na DVD-u”³² te Disneyev pritisak, kako ni Lucasfilmov pritisak jer je i na forumima Original Trilogy navedeno kako su takvi pothvati fanova napravljeni iz kulturnih, povijesnih ili obrazovnih razloga te su namijenjeni isključivo dijeljenju među legalnim vlasnicima službenih izdanja. Također, mole da se administratorima originaltrilogy.com prijavi svaka restauracija ili uređenje filma koje pošalju fanovi, čime izjašnjavaju da ne podržavaju piratizaciju, iako Armyjevu verziju *Zvezdanih ratova* može preuzeti svatko. S obzirom na to da se ovdje radi o pothvatu koji je napravljen iz razloga restauracije nečega što nije legalno dostupno, moglo bi se reći da se radi o etičkom slučaju piratizacije.

Zvezdani ratovi, dakako, nisu iznimka jer su svaki film ili serija podležni sličnim procesima, kao što su to primjerice *Hobit*, *Serenity*, *Spider-man 3*, *Batman*, *Terminator 3* i mnogi drugi,³³ te se i takvi pothvati susreću sa sličnim problemima, dok u konačnici sve ovisi o studiju koji stoji iza filma i o njihovoj sklonosti provođenju pravnih postupaka protiv fanova čiju je namjeru povremeno teško razumjeti.

³¹ Fan Edit. Wikipedia : The free encyclopedia. 06.06.2020. [citirano: 2020-07-08]. Dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Fan_edit#Fair_use_issues

³² Eveleth, R. The Star Wars George Lucas Doesn't Want You To See. The Atlantic. 27.08.2014. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/08/the-star-wars-george-lucas-doesnt-want-you-to-see/379184/>

³³ Pooley, J. 10 Best Movie Fan Edits Of All Time. Whatculture. 28.03.2019. [citirano: 2020-07-08]. Dostupno na: <https://whatculture.com/film/10-best-movie-fan-edits-of-all-time>

5. Piratizacija digitalnih sadržaja u moderno doba

5.1. Piratizacija danas

Načini piratizacije digitalnih sadržaja su se u zadnjih par desetljeća znatno izmijenili uz napredak modernih tehnologija. S obzirom na to da su nekada bili aktualni fizički mediji poput piratiziranih CD-ova ili DVD-ova, pa se u 21. stoljeću s povećavanjem prosječne brzine interneta postupno prešlo na piratizaciju sadržaja putem torrenta, a s vremenom, kako su se razvili streaming servisi, tako se razvila i piratizacija, pa se način prodaje digitalnim sadržajima promijenio „iz vlasništva u pristup.“³⁴

Danas je za preuzimanje jednog filma prosječne veličine bar 700 megabajta potrebno svega nekoliko minuta (ovisno o brzini internetske veze korisnika). Naravno, veličina datoteke može varirati jer se može raditi o filmu koji zauzima manje od jednog gigabajta ili o seriji koja sadrži više sezona i zauzima desetke gigabajta prostora za pohranu. Dakako, i za streamanje sadržaja potrebno je nekoliko sekundi da započne reprodukcija filma, dok se ostatak filma učitava tijekom pregledavanja.³⁵

Za tečajeve,³⁶ dokumentarce i serije je uobičajeno da zauzimaju više prostora jer se radi ukupno o većoj količini, ovisno o broju epizoda i sezona. Kod raznih aplikacija i videoigara,³⁷ bilo to za računala ili pametne telefone,³⁸ varijacije u veličini datoteka još su veće. Međutim, dostupne su i mnoge e-knjige,³⁹ stripovi⁴⁰ ili glazba⁴¹ (bilo to u formatima mp3 ili FLAC), čije su datoteke manje veličine.

³⁴ Poort, J. Nav. dj., str. 17.

³⁵ Strangelove, M. Post-TV : Piracy, Cord-Cutting, and the Future of Television. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2015.

³⁶ Vaughan, M. Course File Size - How big is too Big. E-Learning Heroes. 2014. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: [https://community.articulate.com/discussions/articulate-storyline/course-file-size-how-big-is-too-big/](https://community.articulate.com/discussions/articulate-storyline/course-file-size-how-big-is-too-big)

³⁷ Martindale, J. Why do some games take up so much storage space? We asked developers. Digital Trends. 01.10.2017. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.digitaltrends.com/gaming/why-are-video-games-so-big/>

³⁸ Boshell, B. Average App File Size: Data for Android and iOS Mobile Apps. Sweet Pricing. 21.02.2017 [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://sweetpricing.com/blog/2017/02/average-app-file-size/>

³⁹ The Average Size of a Kindle E-Book. 2019. Elite Authors. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://eliteauthors.com/blog/the-average-size-of-a-kindle-e-book/>

⁴⁰ Comics, graphics and file sizes. Libreture. 08.06.2018. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://www.libreture.com/blog/comics-graphics-and-file-sizes/>

⁴¹ Pendlebury, T. What is FLAC? The high-def MP3 explained. 28.10.2018. CNet. 28.10.2018. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://www.cnet.com/news/what-is-flac-the-high-def-mp3-explained/>

Za sam početak preuzimanja filma, serije, ili videoigre potrebno je svega par minuta pretraživanja na internetu i eventualno aplikacija poput BitTorrenta ili qBittorrenta, a preuzimanje je moguće putem torrent-datoteke. Torrent-datoteka je datoteka koja se preuzme prije preuzimanja samog sadržaja i označava datoteku koja sadrži metapodatke datoteka koje se trebaju preuzeti.⁴² Neke aplikacije čak pružaju i izravan streaming sadržaja putem torrenta kao što su to primjerice Stremio (<https://www.stremio.com/>) ili Popcorn Time (<https://popcorn-time.tw/>). To su aplikacije koje imaju pristupačno sučelje i par dodataka koji se, u slučaju da su potrebni, mogu preuzeti i unutar samih aplikacija, a ne instaliraju se na računalo korisnika, već samo kao lista izvora u same aplikacije što poboljšava sigurnost te tako omogućavaju pristup sadržaju s nekoliko torrent-stranica. Također, prisutan je i oblik piratizacije poznat kao streamripping koji, od sadržaja koji je dostupan na internetu, napravi datoteku formata mp3 koja je spremna za preuzimanje.⁴³ Isti proces je također moguć i s videozapisima,⁴⁴ što je još jedan pristupačan način ilegalnog pristupanja sadržaju.

5.2. Cloud servisi

Uz sve što je već navedeno, sadržaji se mogu preuzimati putem cloud-servisa za pohranu i dijeljenje datoteka kao što su to Google Drive (<https://www.google.com/drive/>), Dropbox (<https://www.dropbox.com/>), Onedrive (<https://onedrive.live.com/about/auth/>) ili MEGA (<https://mega.nz/>).

Primjerice, Dropbox (<https://www.dropbox.com/>) u svojoj besplatnoj tarifi nudi 2 gigabajta prostora, dok Onedrive (<https://onedrive.live.com/about/auth/>) nudi 5, a Google Drive (<https://www.google.com/drive/>) nudi 15 gigabajta prostora što je s jednostavnim sučeljem i načinom dijeljenja dobar i pouzdan način za distribuciju sadržaja.

MEGA (<https://mega.nz/>) je servis koji je više fokusiran na sigurnosnu komponentu dijeljenja datoteka u oblaku. Pri dijeljenju datoteka je potrebno drugim korisnicima poslati denkripcijski ključ koji zapravo služi kao lozinka kojom se može pristupiti podijeljenim datotekama. Pod svoju besplatnu tarifu reklamiraju čak 50 gigabajta besplatnog prostora što je nekada i bilo točno tako, ali sada funkcionira tako da je 15 gigabajta prostora dostupno

⁴² What Are Torrents? How Torrent Works? — BitTorrenting 101. 01.05.2017. FossBytes. 01.05.2017. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://fossbytes.com/how-torrent-works-what-is-bittorrenting/>

⁴³ Maxwell, A. Stream-Ripping: What Are YouTube, Spotify & Deezer Doing About it?. 14.04.2019. TorrentFreak. 14.04.2019. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://torrentfreak.com/stream-ripping-what-are-youtube-spotify-deezer-doing-about-it-190414/>

⁴⁴ Maxwell, A. The Scene: Pirates Ripping Content From Amazon & Netflix. 07.07.2019. TorrentFreak. 07.07.2019. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://torrentfreak.com/the-scene-pirates-ripping-content-from-amazon-netflix-190707/>

trajno, dok je ostalih 35 gigabajta dostupno samo u prvom mjesecu korištenja servisa. Međutim, instalacijom desktop klijenta za MEGA servis (MEGAsync) daje 20 gigabajta dodatnog prostora, kao i 40 gigabajta za prijenos sadržaja, a instalacijom mobilne aplikacije se može dodatno dobiti 15 gigabajta prostora s 30 gigabajta prijenosa. Ovi dodaci traju 180 dana, dok se pozivanjem prijatelja na MEGA servis ostvaruje dodatnih 10 gigabajta na korištenje u trajanju 365 dana.⁴⁵

U takvim situacijama Google Drive pokazuje se kao daleko jednostavnija i brža opcija, iako nije toliko sigurna kao MEGA (<https://mega.nz/>), pogotovo zato što nije toliko popularna kao što su to PirateBay i slične poznatije stranice putem kojih se ilegalno preuzima sadržaj. Takve poznatije stranice su često bile na meti grupa nositelja autorskih prava jer se na njima dijelila velika količina sadržaja te su ih nositelji autorskih prava smatrali pirate prijetnjom svojim autorskim djelima.⁴⁶

⁴⁵ MEGA Review – Get Free Mega Cloud Storage up to 50GB?. Good Cloud Storage. 07.02.2021. [citirano: 2021-06-19]. Dostupno na: <https://www.goodcloudstorage.net/mega-review/>

⁴⁶ Zohair, A. Is Google Drive The Best The Pirate Bay Alternative?. Security Gladiators. 08.04.2020. [citirano: 2020-08-31]. Dostupno na: https://securitygladiators.com/google-drive-the-pirate-bay/#So_Who_Have_Copyright_Holder_Groups_Hurt_The_Most

6. Serije i filmovi

6.1. Oblici potrošnje serija i filmova

Piratizaciju serija i filmova moguće je provoditi na više načina: streamingom ili preuzimanjem cijelih datoteka putem P2P klijenata kao što je to primjerice BitTorrent. U zadnje vrijeme sve više korisnika počinje ilegalno pristupati filmovima i serijama putem streaminga, kako zbog fragmentiranja sadržaja na streaming-servisima, tako i radi lakšeg pristupa i jednostavnijeg korištenja.⁴⁷

U današnje vrijeme je legalno pregledavanje serija i filmova znatno napredovalo razvijanjem Subscriber video-on-demand (SVOD) servisa kao što su to Netflix (<https://www.netflix.com/hr-en/>), Amazon Prime Video (<https://www.primevideo.com/>), HBO Now (<https://play.hbonow.com/>), Showtime (<https://www.sho.com/>) i Hulu (<https://www.hulu.com/welcome>), a isto tako su se razvili i Transactional video-on-demand (TVOD) servisi poput Sky Box Officea (<https://sports.skyboxoffice.com/events>). Takve tvrtke su također normalizirale pregledavanje sadržaja u vrijeme kada korisnik to želi, a ne onda kada je sadržaj dostupan na određenom kanalu kao što je uobičajeno gledajući televiziju što je važna prednost za korisnike. Takvi oblici pregledavanja sadržaja istovremeno služe i kao mjera protiv piratizacije jer ako je određeni sadržaj legalno dostupan na internetu putem preuzimanja ili streaminga, tako će se smanjiti mogućnost da se isti sadržaj preuzme ilegalno, a takvi legalni oblici često zahtijevaju registraciju i mjesečnu pretplatu, a u nekim slučajevima nude i besplatnu opciju uz reklame i sniženu kvalitetu videozapisa.

Naravno, to znači da i u slučajevima kada je ponuđena legalna alternativa za pregledavanje sadržaja, neki će korisnici i dalje sadržaj preuzeti ilegalno jer žele bolju kvalitetu ili još jednostavniji pristup sadržaju jer ilegalni načini preuzimanja sadržaja često ni ne zahtijevaju registraciju, iako postoje iznimke. Pored često kvalitetnijeg prikaza, korisnicima se pruža i pristup koji nije ograničen ni na kakvu regiju, kao što to zna biti slučaj s nekim streaming-servisima. Jedna studija čak govori i da se „svaka od deset najčešće piratiziranih serija na internetu se može besplatno streamati na stranicama kao što su to hulu.com, veoh.com ili web-stranice većih TV kanala.“⁴⁸

⁴⁷ Stokel-Walker, C. To compete with Netflix, online piracy is upping its game. Muso. [citirano: 2020-07-07]. Dostupno na: <https://www.muso.com/magazine/to-compete-with-netflix-online-piracy-is-upping-its-game>

⁴⁸ Strangelove, M. Nav. dj., str. 56.

Sergey Brin tvrdi kako “kada odete na piratiziranu stranicu, odaberete sadržaj koji vam se sviđa; sadržaj se preuzme na uređaj po vašem izboru i onda taj sadržaj jednostavno funkcionira – i onda kada morate proći kroz mnogo nepotrebnih koraka kako biste kupili legitiman sadržaj, stvorene prepreke umanjuju poticaj za kupnju od strane potrošača.”⁴⁹

Michael Strangelove također govori kako “ljudi piratiziraju serije ne samo jer su besplatne. Piratizacija ima cijenu, kao što je to cijena veze s internetom, pretplata na piratske Web-stranice, troškovi zamjene hardvera i vrijeme.”⁵⁰ i da “bez obzira na sve, televizijska industrija nije uspjela ponuditi besplatni online pristup koji parira fleksibilnosti i lakoći korištenja koju ima jedan pirat.”⁵¹

Dakako, kao što je već rečeno, piratizacija može služiti kao besplatan marketing jer su korisnici koji preuzimaju taj sadržaj istovremeno izloženi tome, ali su i upoznati s drugim sadržajima ili autorima sadržaja (primjerice tijekom pregledavanja liste top 100 torrenta). Po svemu tomu se da zaključiti da ilegalni izvori često pružaju puno bolje mogućnosti u izboru sadržaja jer je moguće izbjeći reklame, nisku kvalitetu reprodukcije, a pogotovo regionalna ograničenja pristupa digitalnim sadržajima koje neki servisi imaju.

6.2. Legalna potrošnja serija i filmova

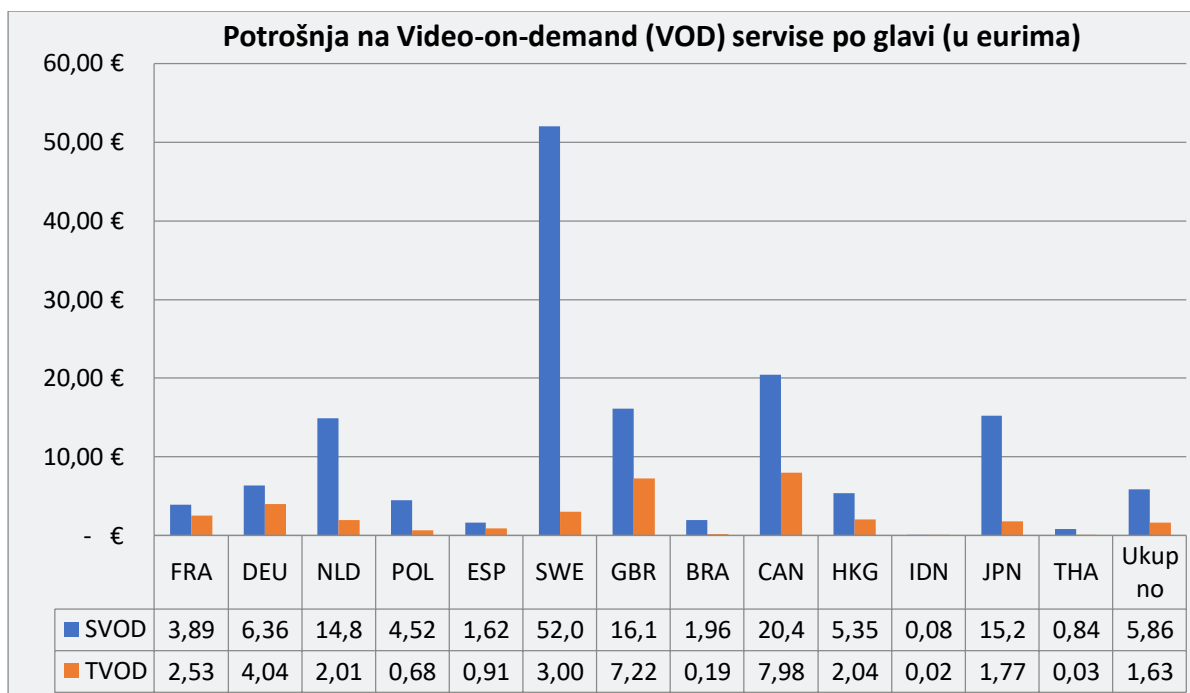
Uz sve navedene prednosti i mane streaming-servisa, u zadnje vrijeme se javlja problem prezasićenosti tržišta takvim servisima.

Nekad je Netflix uz Hulu bio praktički jedini streaming-servis koj su ljudi masovno koristili, s vremenom dolaze i drugi servisi kao što su to Disney+, HBO Max, Amazon Prime Video, Showtime, DC Universe, CBS, Apple TV+ i ostali. To je počelo dovoditi do pitanja isplativosti pretplata velikog broja streaming-servisa jer su ljudi nekada izdvajali 7 do 12 eura za jednu mjesečnu Netflix pretplatu, a cijene današnjih pretplata se kreću u sličnom rasponu. To znači da neki ljudi za streaming-servise izdvajaju 7 eura, dok drugi, koji su pretplaćeni na više njih, plaćaju ukupnu cijenu pretplata koja može iznositi do preko 50 eura mjesečno.

⁴⁹ Mann, C. Google’s Brin slams Hollywood piracy stance. 16.04.2012. Advanced Television. 16.04.2012. [citirano: 2020-07-02]. Dostupno na: <https://advanced-television.com/2012/04/16/google%E2%80%99s-brin-slams-hollywood-piracy-stance/>

⁵⁰ Strangelove, M. Nav. dj., str. 52.

⁵¹ Isto, str. 52.



Grafikon 2 : Potrošnja na Video-on-demand (VOD) servise po stanovniku u eurima (Izvor: Poort, 2018.)

Na Grafikonu 2 vidljivo je kako je u nekim zemljama, kao što su to Tajland i Indonezija, korištenje streaming-servisa dosta rjeđe nego u nekoj razvijenoj zemlji poput Švedske. Također je vidljivo kako su Subscriber video-on-demand (SVOD) servisi daleko popularniji od Transactional video-on-demand (TVOD) servisa čija je popularnost puno manja u zemljama poput Kanade i Ujedinjenog Kraljevstva, a u manje razvijenim zemljama je potrošnja Transactional video-on-demand (TVOD) servisa još manja, pogotovo u usporedbi sa SVOD servisima.

Međutim, kako je 2010. godine Netflix sadržavao preko 7000 serija i filmova, u 2020. godini ta brojka pada ispod 6000 naslova.⁵² Naravno, treba napomenuti da se u tom broju naslova povećao broj serija, a smanjio broj filmova, sukladno potrebama korisnika.

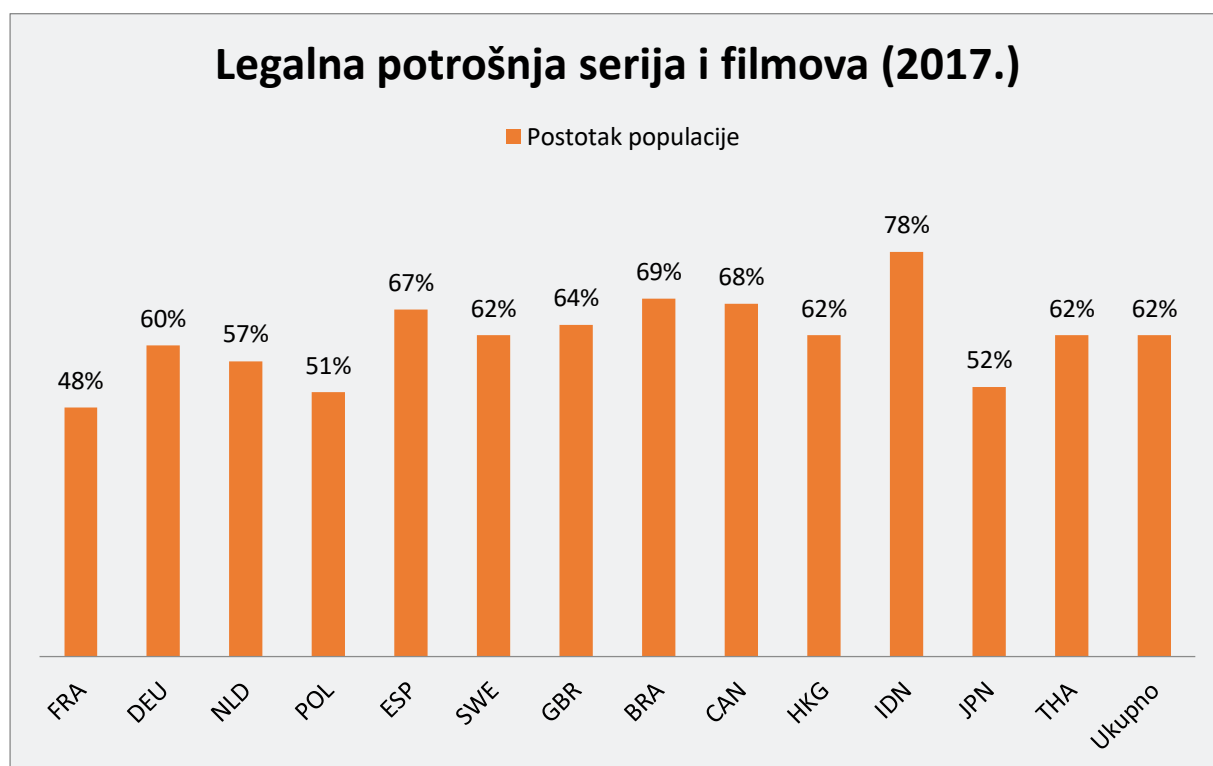
Netflix je svoj vrhunac u broju naslova dosegao 2012. godine s 11000 naslova, dok je sadržaj Netflixove izvorne produkcije bio nepostojeći, a od 2015. godine zadržava ukupno oko 6000 naslova, dok se povećava broj naslova Netflixove izvorne produkcije kojih je oko

⁵² Clark, T. Netflix has lost 3,000 movies in the last decade, but its originals catalog has soared to 1,100. Business Insider. 12.02.2020. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://www.businessinsider.com/how-netflix-movie-and-tv-show-catalog-changed-over-time-2020-2#netflixs-total-number-of-movies-and-tv-shows-combined-has-decreased-from-over-7000-titles-in-2010-to-fewer-than-6000-titles-in-2020-its-number-of-movies-has-decreased-significantly-in-the-last-decade-while-its-number-of-tv-shows-has-nearly-quadrupled-1>

1100, od čega 574 serije i 523 filma (gledajući podatke iz veljače 2020. godine).⁵³ Također je poznato i da je većina tog sadržaja koji je nestao s Netflixa trenutno na nekima od brojnih drugih streaming-servisa.

Korisnici su isprva bili obradovani novim mogućnostima pristupanja sadržajima i većim izborom sadržaja, ali je vremenom došlo do toga da smatraju te brojne nove servise kao nedostatak jer to znači veći trošak, kako financijski, tako i vremenski jer su navikli na Netflixu imati sav svoj omiljeni sadržaj na jednom mjestu, koji, kao posljedica novih streaming-servisa, migrira na iste.⁵⁴

Uz sve to, valja sagledati i što kažu podaci Instituta za propise o informacijama sveučilišta u Amsterdamu. Grafikon 3 i Tablica 2 ispod prikazuju legalnu potrošnju serija i filmova po državi i postotke korištenja legalnih izvora za pristupanje filmovima i serijama po državi.



Grafikon 3 : Legalna potrošnja serija i filmova po državi u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

⁵³ Clark, T. Nav. dj.

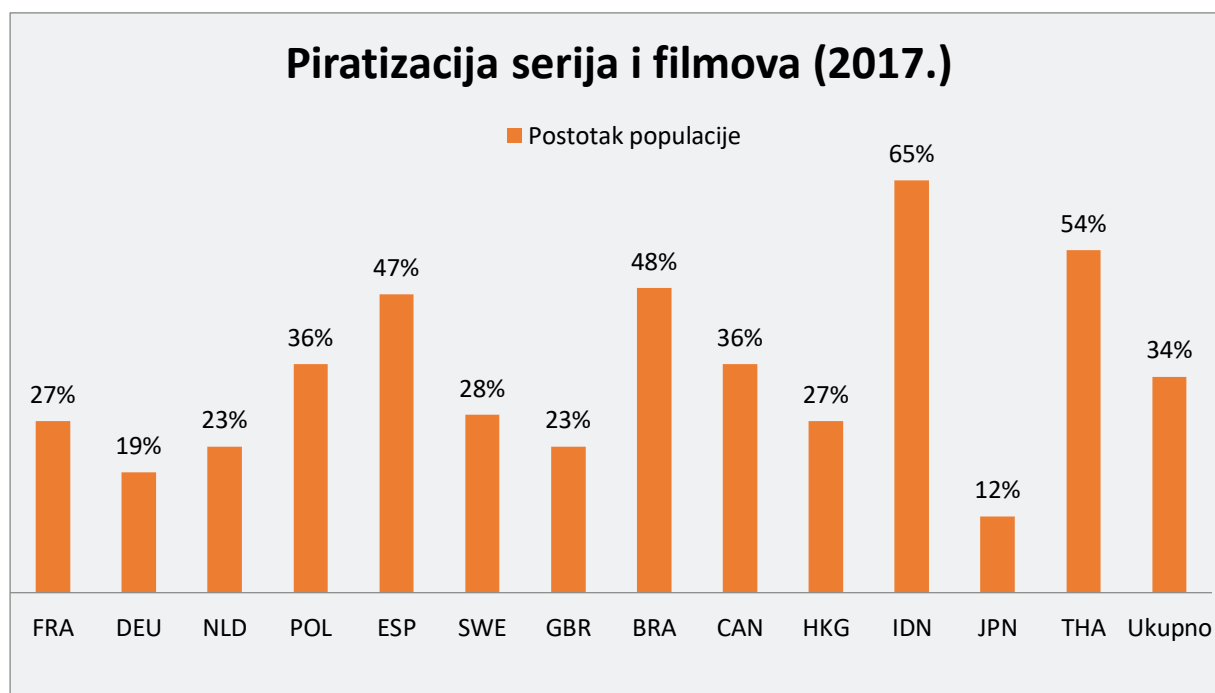
⁵⁴ Consumer Behavior & Expectations In Today's Changing Media Landscape. Langston. 04.09.2019. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://thelangstonco.com/langston-streaming-study>

Tablica 2 : Načini legalne potrošnje serija i filmova u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017.	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
DVD i Blu-Ray	27%	40%	27%	26%	36%	29%	44%	37%	38%	37%	50%	23%	44%	35%
Posudba	17%	23%	14%	19%	32%	18%	20%	27%	29%	19%	39%	24%	35%	24%
Preuzimanja, legalni izvori	22%	29%	24%	22%	42%	24%	36%	47%	35%	37%	64%	19%	51%	35%
Streaming, legalni izvori	34%	42%	50%	39%	57%	54%	56%	61%	64%	47%	73%	24%	56%	50%
Kino	45%	52%	51%	48%	64%	54%	55%	63%	61%	60%	70%	45%	56%	56%
Proizvodi vezani uz film ili seriju	20%	18%	14%	24%	33%	22%	26%	36%	28%	36%	41%	18%	46%	28%

U Tablici 2 je vidljivo kako je u zadnje vrijeme streaming itekako popularan način potrošnje filmova ili serija, u nekim slučajevima čak i popularniji način od odlaska u kino. Postotak legalne potrošnje preuzimanjem je također dosta visok, pogotovo u usporedbi s posudbama i kupovinom DVD-ova ili Blu-Ray diskova. U Indoneziji je osobito visok postotak potrošnje putem interneta čemu vjerojatno pridonosi prosječno mlađa populacija, a i niži BDP po glavi stanovnika, kao što je prikazano u Tablici 1 na početku rada. U sljedećim poglavljima ću prikazati piratizaciju serija i filmova u 2017. godini.

6.3. Piratizacija serija i filmova



Grafikon 4 : Piratizacija serija i filmova u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Tablica 3 : Načini piratizacije serija i filmova u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
Preuzimanja, ilegalni izvori	21%	13%	17%	25%	41%	17%	15%	39%	24%	20%	58%	6%	48%	27%
Streaming, ilegalni izvori	20%	15%	16%	31%	37%	22%	17%	38%	24%	19%	60%	11%	46%	27%
Streaming, namjenski uređaji	13%	12%	12%	15%	24%	8%	17%	27%	23%	19%	41%	6%	41%	20%
Streamripping	25%	18%	18%	24%	39%	15%	18%	45%	25%	35%	66%	12%	49%	30%

Iz Grafikona 4 i Tablice 3 možemo vidjeti kako je u nekim zemljama ilegalna potrošnja znatno veća, kao primjerice u Indoneziji koja kao prilično siromašna zemlja u usporedbi s ostalima (BDP po stanovniku, Tablica 1) vjerojatno nema ni dovoljno razvijenu infrastrukturu za suzbijanje digitalne piratizacije te se u njoj populaciji nalazi puno više mladih nego u ostalim zemljama. Takvi podaci podržavaju hipoteze iz drugog poglavlja u kojem sam opisao moguće uzroke piratizacije. Također možemo uočiti kako su preuzimanja i

streaming jednako popularne opcije za ilegalni pristup filmovima i serijama, dok se streamripping pokazuje kao još popularnija opcija.

Lakoća korištenja, kvaliteta, i cijena su najčešći razlozi kada je u pitanju ilegalno preuzimanje filmova i serija, čak i u podjednakim udjelima, bez obzira na državu. Preuzimanje takvog sadržaja omogućuje korisnicima pregledavanje u bilo koje vrijeme u visokim kvalitetama videa.⁵⁵

I u slučaju streaminga prisutni su slični razlozi. Međutim, ovdje je češći razlog lakoća korištenja, što ima smisla jer su ilegalne streaming web-stranice sve intuitivnije, a često ni ne zahtijevaju registraciju korisnika, ni preuzimanje sadržaja na uređaj ili bespotrebno zauzimanje prostora, već samo pažnju da se na računalo ne prenese malware ili drugi oblik računalnog virusa.⁵⁶

⁵⁵ Poort, J.; Pedro Quintais, J.; Ende, M. van der; Yagafarova, A.; Hageraats, M. Global online piracy study. Amsterdam: Institute for Information Law. 2018. [citirano: 2020-06-30] Dostupno i na: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>, str. 58

⁵⁶ Isto

7. Videoigre

7.1. Oblici potrošnje videoigara

Kao i s filmovima i serijama, piratizacija videoigara je znatno napredovala razvojem interneta visokih brzina. Preuzimanje igara putem torrenta već je odavno poznato, a kao odgovor na to, i kao olakšanje potrošačima, pojavili su se servisi kao što su to Steam (<https://store.steampowered.com/>), GOG Galaxy (<https://www.gog.com/galaxy>), Origin (<https://www.origin.com/irl/en-us/store>) ili Epic Games Store (<https://www.epicgames.com/store/en-US/>) koji omogućuju korisnicima da na siguran način legalno preuzmu igre koje kupuju. Takav model poslovanja s vremenom postaje popularan i na drugim platformama kao što su to primjerice Playstation Store (<https://store.playstation.com/>), Nintendo eShop (<https://www.nintendo.com/games/buy-digital/>), Microsoft Store (<https://www.xbox.com/en-US/microsoft-store>) i ostali, što uzrokuje to da neke konzole praktički napuštaju videoigre u fizičkom mediju kao što je vidljivo na novom Playstationu 5 koji uz običan model predstavlja i drugu inačicu, Playstation 5 Digital Edition, bez ikakvog optičkog pogona oslanjajući se isključivo na digitalnu komponentu.⁵⁷ Također, direktor Sony Interactive Entertainment Jim Ryan tvrdi da „mnogi njihovi potrošači kupuju isključivo digitalno ovih dana, pa su odlučili ponuditi Playstation 5 Digital Edition potrošačima koji kupuju igre isključivo digitalno.“⁵⁸ Na isti način je postupio i Microsoft kada je na tržištu ponudio konzolu Xbox Series S.⁵⁹

Uz ovu promjenu, osvanule su i dodatne promjene u modelu poslovanja s videoigrama. U današnje vrijeme sve je češća pojava igara u obliku Games as a service ili free2play igara koje nekim svojim pojedinostima mogu suzbiti piratizaciju videoigara, a u nekim slučajevima i ostvariti veće prihode nego što bi običnom prodajom.⁶⁰ Model Games as a service prisutan je već dugo vremena u MMORPG igrama gdje je bio čest model mjesečne pretplate s obećavanjem naknadno dodanog sadržaja za korisnike, što je često i glavni izvor

⁵⁷ Statt, N. Sony announces PlayStation 5 Digital Edition with no disc drive. The Verge. 11.06.2020. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.theverge.com/2020/6/11/21288493/ps5-playstation-5-digital-edition-no-disc-drive-hardware-specs-price-sony>

⁵⁸ Batchelor, J. PS5 Digital Edition exists because „many consumers purchase solely digitally“. gamesindustry.biz. 12.06.2020. [citirano: 2020-07-10]. Dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-06-12-jim-ryan-ps5-digital-edition-exists-because-many-consumers-purchase-solely-digitally>

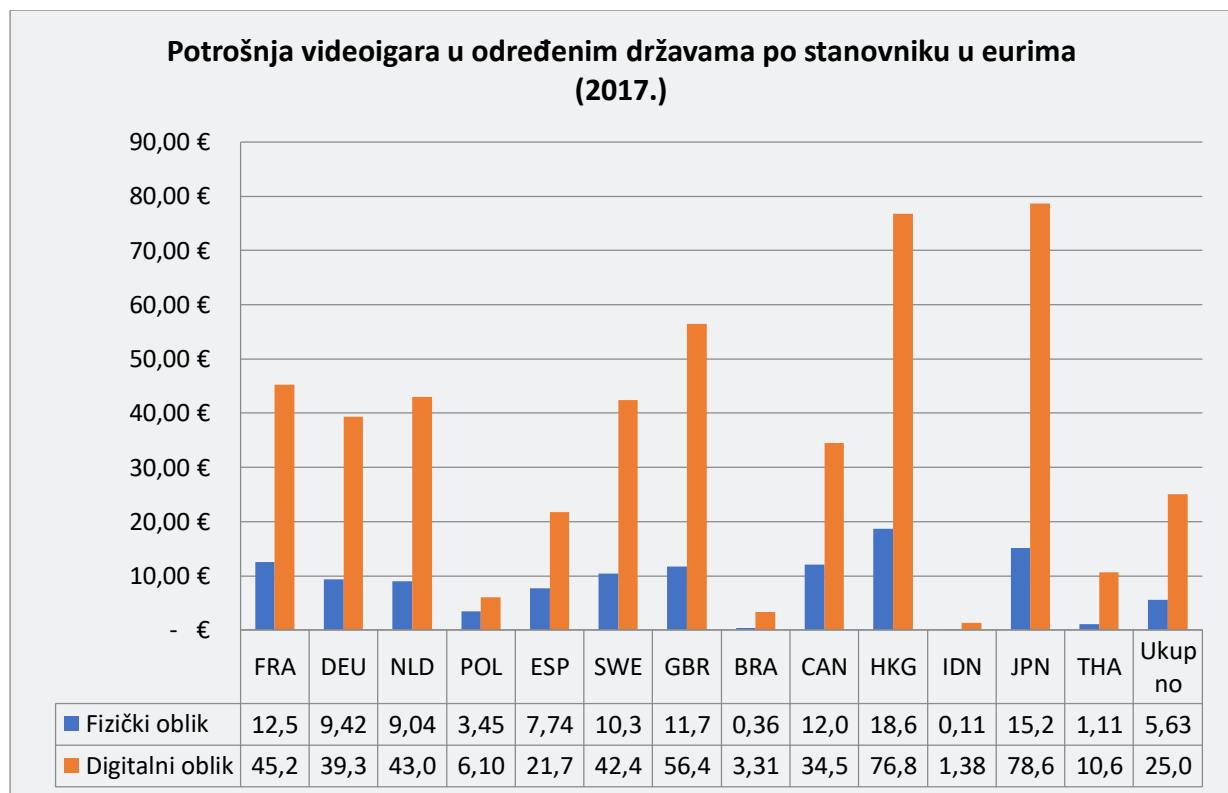
⁵⁹ Leadbetter, R. Xbox Series S teardown: inside Microsoft's smallest ever console. Eurogamer. 13.08.2021. [citirano: 2021-08-26]. Dostupno na: <https://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2021-xbox-series-s-teardown-inside-microsofts-smallest-every-console>

⁶⁰ Cook, A. How games as a service are changing the way we play. Red Bull. 15.01.2018. [citirano: 2020-07-08]. Dostupno na: <https://www.redbull.com/ie-en/games-as-a-service-changing-gaming-forever>

prihoda za održavanje servera koji često sadrže podatke igre ili su potrebni za prijavu korisnika i njihovu komunikaciju. Takav model je također čest u free2play igrama jer se to može odnositi i na mikrotransakcije. Mikrotransakcije su sve ono što se kupuje unutar igre izvan cijene koju je korisnik platio za igru. Ovo je osobito zaživjelo među mobilnim uređajima jer se autori često žale na piratizaciju, pa im takav način plaćanja predstavlja bolju alternativu, a također služi kao izvor prihoda.⁶¹

Uz sve ove tvrdnje valja sagledati i podatke vezane uz prihode iz prodaje videoigara kao i legalnu i ilegalnu potrošnju istih. Također, potrebno je sagledati i razloge za načine piratizacije videoigara koji će se ticati primarno preuzimanjima videoigara i igranja istih na modificiranim konzolama.

7.2. Potrošnja videoigara putem legalnih izvora



Grafikon 5 : Potrošnja videoigara u određenim državama po stanovniku u eurima u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

⁶¹ Arrambide, K. Games as a Service — the model of Microtransactions. Medium. 22.05.2018. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na <https://medium.com/@hcgamesgroup/games-as-a-service-the-model-of-microtransactions-1a0e1e847119>

Na Grafikonu 5 vidljivo je kako digitalna potrošnja u svih 13 odabranih država ima prednost među potrošačima, čak i u državama gdje je općenita potrošnja manja, kao što su to Brazil, Indonezija i Tajland. Nekim izdavačima videoigara većina profita sada dolazi iz digitalnih prodaja, bilo to od stranje azijskih izdavača⁶² ili pak čitavog američkog tržišta na čijem tržištu videoigara digitalna prodaja zauzima 74% prodaje.⁶³



Grafikon 6 : Legalna potrošnja videoigara u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

⁶² Sinclair, B. Capcom says its game sales are 80% digital and rising. gamesindustry.biz. 09.07.2020. [citirano: 2020-07-10]. Dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-07-09-capcom-says-game-sales-are-80-percent-digital-and-rising>

⁶³ Brightman, J. Digital sales now represent 74% of the US game market. gamesindustry.biz. 19.04.2020. [citirano: 2020-07-10]. Dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-04-19-digital-sales-now-represent-74-percent-of-the-us-game-market>

Tablica 4 : Načini potrošnje videoigara legalnim putem u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017.	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
Fizički mediji	21%	28%	22%	25%	32%	18%	30%	32%	30%	26%	44%	19%	40%	28%
Preuzimanja, legalni izvori	19%	24%	21%	22%	33%	21%	29%	36%	31%	31%	52%	14%	50%	29%
Plaćeno putem interneta	15%	22%	18%	20%	31%	21%	23%	42%	27%	27%	54%	13%	44%	27%
Bestplatno na internetu	23%	27%	26%	31%	38%	22%	26%	41%	37%	33%	60%	13%	54%	33%
Proizvodi vezani uz videoigre	14%	12%	12%	19%	23%	15%	18%	24%	22%	27%	36%	13%	40%	21%

Grafikon 6 i Tablica 4 pokazuju da digitalni oblici videoigara nisu samo popularni u prodaji, nego kao i već navedene free2play igre koje koriste model *Games as a service*, kao primjerice League of Legends, što može stvoriti veliki profit na tržištu videoigara.⁶⁴

7.3. Piratizacija videoigara



Grafikon 7 : Piratizacija videoigara u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

⁶⁴ Worldwide digital games market: May 2020. Superdata. 22.06.2020. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://www.superdataresearch.com/blog/worldwide-digital-games-market>

Tablica 5 : Načini piratizacije videoigara u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
Preuzimanja, ilegalni izvori	12%	10%	10%	18%	23%	8%	11%	26%	13%	19%	46%	6%	44%	19%
Igranje na čipiranom/modificiranom konzolama	10%	10%	10%	13%	24%	7%	10%	25%	12%	18%	43%	6%	38%	17%

Ilegalna potrošnja videoigara se može provoditi na način preuzimanja putem ilegalnih izvora i igranjem na modificiranim konzolama. Modifikacija ili čipiranje konzola dopušta korisnicima da igraju videoigre kupljene u drugim regijama ili igre koje su ilegalno preuzete pa naknadno snimljene na CD ili DVD čime se zaobilazi unutarnja zaštita konzole protiv piratiziranih igara.⁶⁵ Zbog toga bi se moglo reći da se ova dva načina potrošnje videoigara putem ilegalnih izvora međusobno nadopunjavaju do neke mjere. Na Grafikonu 9 je vidljivo kako Tajland, Indonezija i Brazil često zasjenjuju europske zemlje po pitanju postotka populacije koji piratiziraju videoigre. Od prikazanih europskih zemalja, Španjolska sa svojih 33 posto ima najveći postotak populacije koji piratiziraju videoigre.

U slučaju videoigara prevladavajući su razlozi cijena, lakoća korištenja i nedostupnost kroz legalne izvore.⁶⁶ Tako se isto može raditi i o igrama koje više nisu lako dostupne što se često događa sa starijim igrama te ih korisnici preuzimaju putem ilegalnih izvora kako bi ih igrali putem aplikacija koje nazivamo emulatorima. Emulatori su programi koji omogućuju jednom računalnom sustavu da oponaša druge računalne sustave, ali isto tako može oponašati i sustave starijih konzola.⁶⁷ Naravno, pored već navedenih dvaju velikih razloga, ponovno se pokazuje kako je i lakoća korištenja velik razlog za piratizaciju videoigara.

⁶⁵ Kravets, D. Prosecutors Dismiss Xbox-Modding Case Mid-Trial. WIRED. 02.12.2010. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://www.wired.com/2010/12/crippen-dismissed/>

⁶⁶ Poort, J.; Pedro Quintais, J.; Ende, M. van der; Yagafarova, A.; Hageraats, M. Global online piracy study. Amsterdam: Institute for Information Law. 2018. [citirano: 2020-06-30] Dostupno i na: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>, str. 67

⁶⁷ Video game console emulator. Wikipedia : The free encyclopedia. 01.06.2020. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console_emulator

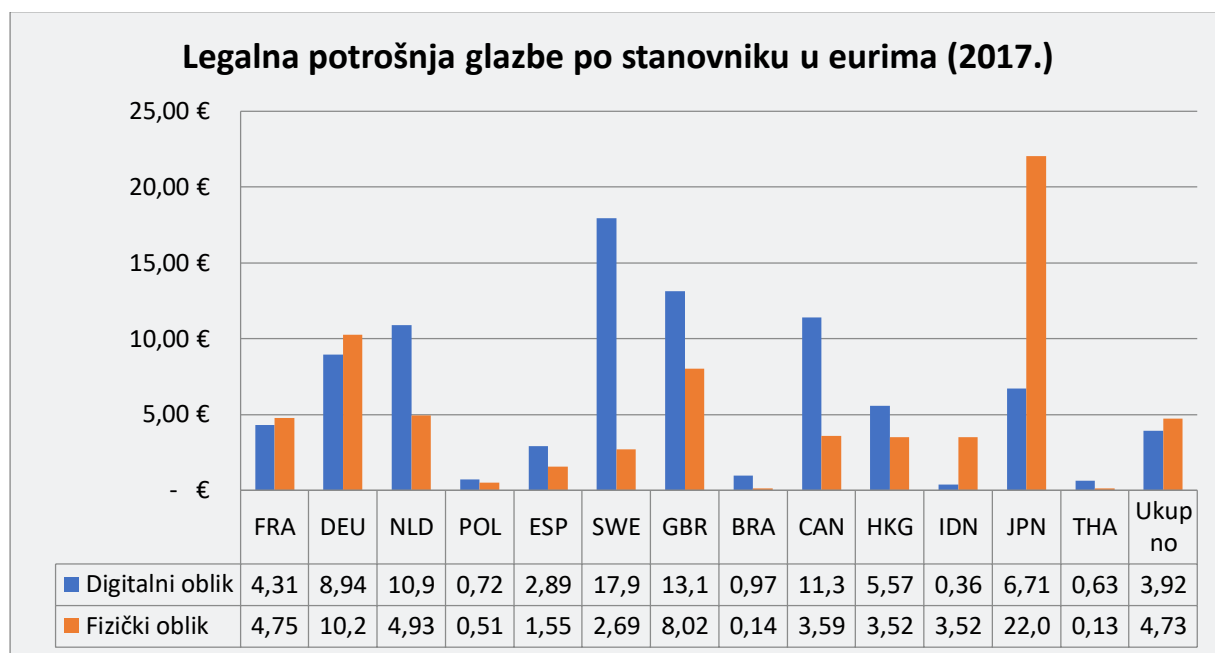
8. Glazba

8.1. Oblici potrošnje glazbe

Glazba, kao i videoigre, dostupna je u fizičkom obliku putem CD-ova na kojima se obično nalaze cijeli albumi, ali je glazba isto tako dostupna i putem streaming-servisa, kao što su to i filmovi i serije. Preslušavanje glazbe se u mnogo slučajeva može obaviti i besplatno jer je pregršt glazbe dostupno na YouTube-u (<https://www.youtube.com/>), Soundcloud-u (<https://soundcloud.com/>), uz moguću pojavu reklama iz kojih će autori profitirati svakim preslušavanjem. Naravno, postoje i varijante koje se plaćaju, ali nude i dodatne opcije.

Čak i uz ovakve sasvim prihvatljive oblike besplatnog preslušavanja glazbe, također je prisutan problem piratizacije kao i kod drugih oblika sadržaja. Unatoč tomu, piratizacija glazbe je jednak problem kao i kod drugih oblika sadržaja. Provodi se na vrlo slične načine kao što se provodi piratizacija filmova ili serija. Često se radi o preuzimanju glazbe putem ilegalnih izvora ili streamrippingu.

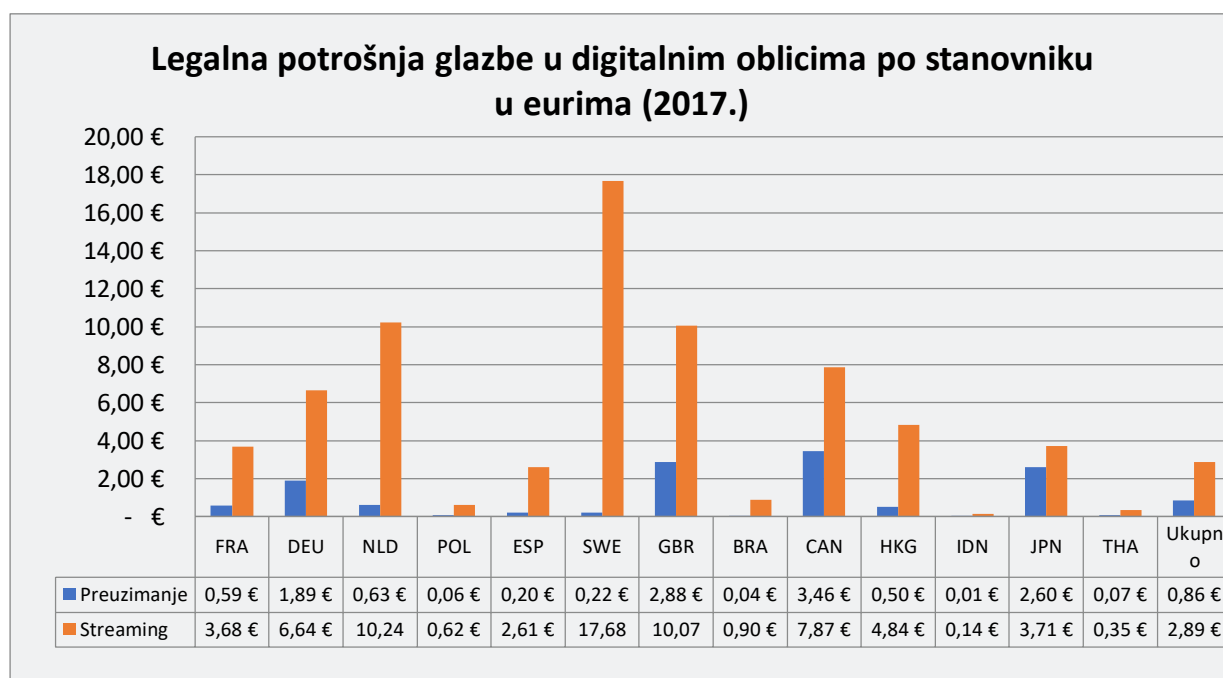
8.2. Legalna potrošnja glazbe



Grafikon 8 : Legalna potrošnja glazbe po stanovniku u eurima u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Na Grafikonu 10 je vidljivo kako digitalni oblik potrošnje uglavnom prevladava. Iznimke su Francuska, Njemačka, i uvelike Japan. Iako se u sva tri slučaja radi o zemljama s visokim BDP-om po stanovniku, Japan prikazuje puno veću potrošnju u fizičkom obliku.

To se često smatra odrazom njihove kulture, pogotovo uz taktike kao što je to prodavanje CD-ova zajedno s posebnim ulaznicama za određeni koncert ili s autogramom određenog izvođača čime se prodaja istih znatno povećava, a i time CD zauzima ulogu nekakvog statusnog simbola ili proizvoda koji su vezani uz glazbu kao što to znaju biti majice ili poster.⁶⁸



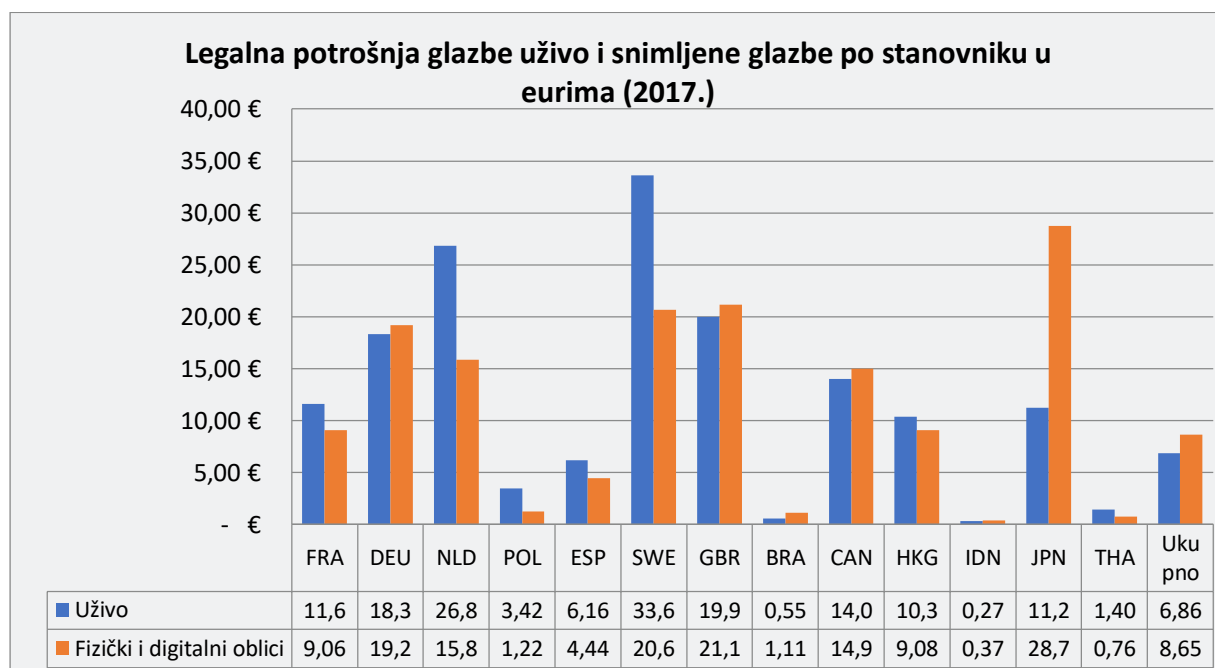
Grafikon 9 : Legalna potrošnja glazbe u digitalnim oblicima po stanovniku u eurima u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Streaming se pokazuje kao vladajući digitalni oblik preslušavanja glazbe, pogotovo u zadnje vrijeme, što neki smatraju kao promjenu uzrokovanu dolaskom novih generacija koje su voljne platiti za preslušavanje glazbe putem legalnih izvora.⁶⁹

⁶⁸ Looi, M. K. Why Japan has more old-fashioned music stores than anywhere else in the world. Quartz. 19.08.2016. [citirano: 2020-07-12]. Dostupno na: <https://qz.com/711490/why-japan-has-more-music-stores-than-the-rest-of-the-world/>

⁶⁹ Howe, N. How Music Streaming Won Over Millennials. Forbes. 16.01.2019. [citirano: 2020-07-12]. Dostupno na: <https://www.forbes.com/sites/neilhowe/2019/01/16/how-music-streaming-won-over-millennials/#3e318a1f25c7>

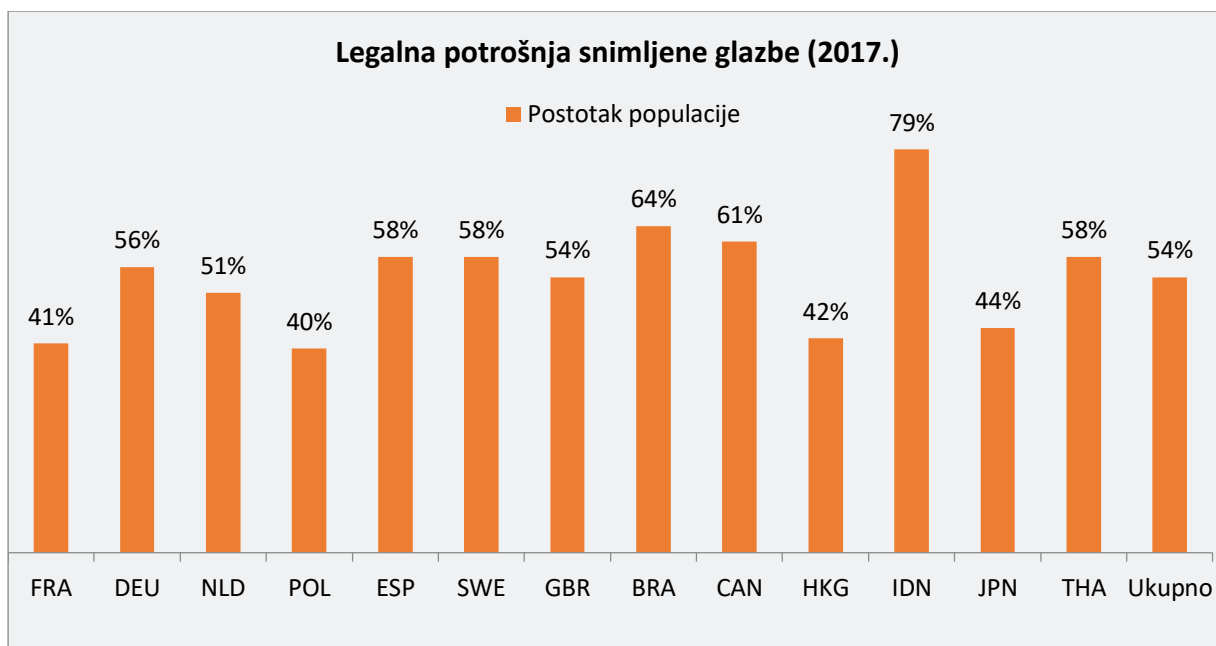
Kao što je slučaj s videoigrama, filmovima i serijama, postoje mnogi servisi za preslušavanje glazbe putem interneta. Najpopularniji takvi servisi danas su YouTube Music (<https://music.youtube.com/>), Spotify (<https://www.spotify.com/us/>), Deezer (<https://www.deezer.com/hr/>), Apple Music (<https://music.apple.com/us/browse>), Amazon Music Unlimited (<https://music.amazon.com/>), SoundCloud (<https://soundcloud.com/>) i Tidal (<https://tidal.com/>).⁷⁰



Grafikon 10 : Legalna potrošnja glazbe uživo i snimljene glazbe po stanovniku u eurima u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Uspoređujući potrošnju glazbe uživo i snimljene glazbe, rezultati su u mnogim zemljama podjednaki, a izuzeci su Švedska, s puno većom potrošnjom glazbe uživo naspram snimljene glazbe, i Japan, s puno većom potrošnjom snimljene glazbe naspram glazbe uživo, što se može objasniti njihovom povećanom potrošnjom glazbe s fizičkih medija.

⁷⁰ Whitbread, L. The best music streaming services, from Spotify to Apple Music, compared. Independent. 26.05.2020. [citirano: 2020-07-12]. Dostupno na: <https://www.independent.co.uk/extras/indybest/gadgets-tech/best-music-streaming-spotify-apple-music-amazon-uk-free-trial-a9521711.html>



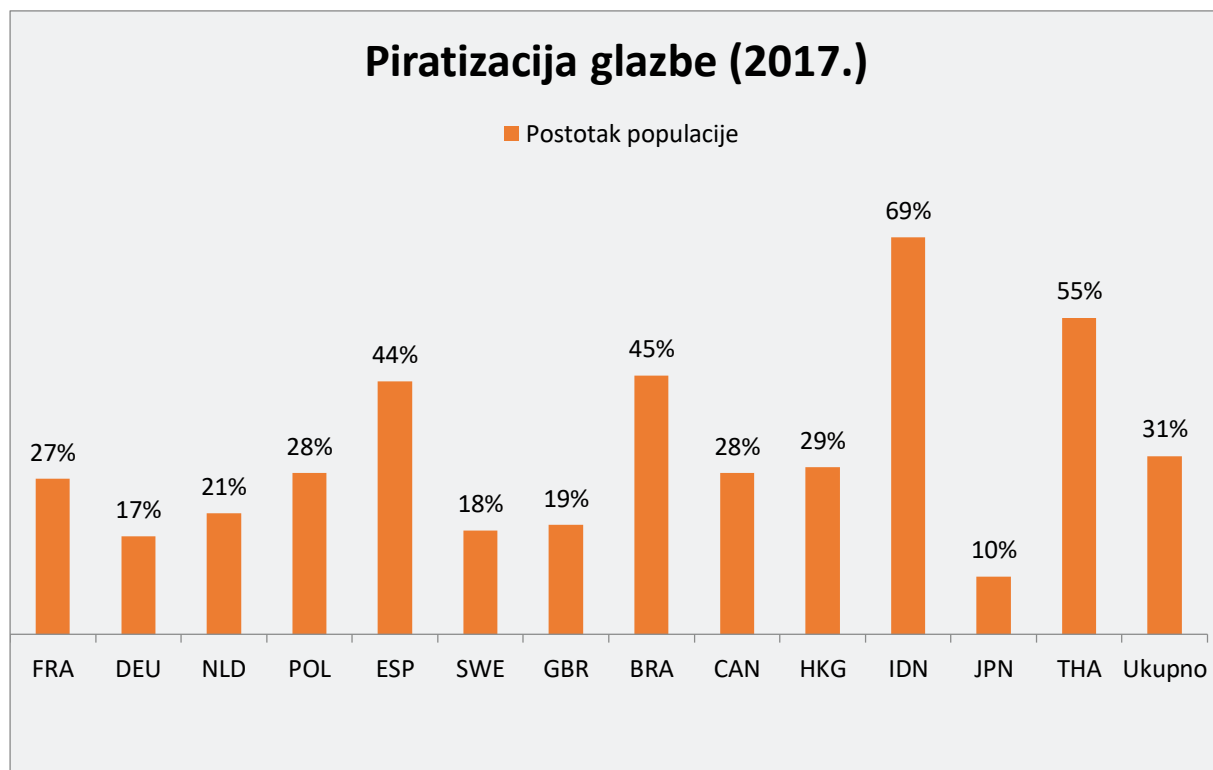
Grafikon 11 : Legalna potrošnja snimljene glazbe u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018)

Tablica 6 : Načini legalne potrošnje glazbe u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
Fizički oblici	27%	40%	30%	30%	35%	23%	35%	32%	34%	27%	47%	37%	42%	34%
Preuzimanja, legalni izvori	27%	39%	34%	30%	47%	29%	42%	57%	48%	35%	75%	29%	54%	42%
Streaming, legalni izvori	37%	37%	40%	30%	54%	53%	44%	54%	51%	37%	72%	20%	52%	45%
Koncerti i festivali	29%	39%	37%	36%	48%	38%	35%	45%	42%	31%	48%	27%	41%	38%
Proizvodi vezani uz glazbu	22%	21%	19%	32%	32%	33%	28%	31%	33%	32%	44%	30%	47%	31%

Iz Grafikona 11 i Tablice 6 vidljivo je kako su digitalni oblici potrošnje glazbe prevladavajući. Najveći postotak stanovništva koji pristupa glazbi u digitalnim oblicima je u Indoneziji koja u tom dijelu iznosi 20% posto od ostalih država. Međutim, ponovno vidimo kako je Japan iznimka s najvećim postotcima stanovništva koji pristupaju glazbi u fizičkim oblicima, kao i proizvodima vezanim uz glazbu.

8.3. Piratizacija glazbe



Grafikon 12 : Piratizacija glazbe u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Tablica 7 : Načini piratizacije glazbe u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
Preuzimanja, ilegalni izvori	22%	14%	18%	26%	39%	17%	15%	42%	22%	23%	66%	8%	53%	28%
Streaming, ilegalni izvori	21%	12%	11%	17%	35%	9%	12%	29%	19%	23%	54%	7%	45%	23%
Streaming, namjenski uređaji	10%	12%	11%	13%	22%	7%	13%	23%	16%	18%	35%	8%	34%	17%
Streamripping	30%	23%	23%	26%	40%	20%	19%	45%	31%	27%	68%	13%	49%	32%

Iz ovih prikaza vidljivo je kako se načini potrošnje glazbe putem ilegalnih izvora dijele. Primjerice, u Japanu, gdje je potrošnja glazbe u fizičkim oblicima popularna, piratizacija nije toliko raširena, s tim da najveći postotak populacije koristi streamripping za ilegalni pristup glazbi s niskih 13% u usporedbi s ostalima. Kod ostalih država se da primijetiti najveći postotak u preuzimanje glazbe putem ilegalnih izvora te u streamrippingu. Tako se i u ukupnim postotcima da primijetiti da je streamripping najpopularnija opcija.

Bez obzira na to radi li se o preuzimanju ili streamingu glazbe putem ilegalnih izvora, razlozi su uglavnom isti, čak i u podjednakim udjelima. Cijena je ponovno najčešći razlog, a prate ju kvaliteta zvuka i lakoća pristupa.⁷¹ Stopa piratizacije glazbe u Indoneziji iznosi 69%, ali nije ni to previsoka brojka, ako uzmemo za primjer slučaj Hrvatske gdje „stopa piratizacije glazbenih djela putem interneta prelazi 90%“⁷² što bismo možda mogli pripisati nižem BDP-u, iako se u Hrvatskoj radi o manjoj populaciji.

⁷¹ Poort, J.; Pedro Quintais, J.; Ende, M. van der; Yagafarova, A.; Hageraats, M. Global online piracy study. Amsterdam: Institute for Information Law. 2018. [citirano: 2020-06-30] Dostupno i na: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>, str. 52

⁷² Tko trpi štetu zbog piratskog tržišta?. HDS ZAMP. [citirano: 2020-08-21]. Dostupno na: <https://www.zamp.hr/autorsko-pravo/antipiratske-aktivnosti/pregled/168/tko-trpi-stetu-zbog-piratskog-trzista>

9. Knjige

9.1. Oblici potrošnje knjiga

Knjige predstavljaju zanimljiv fenomen u potrošnji sadržaja jer se i dalje prodaju u fizičkom obliku i dalje su vrlo popularne bez obzira na državu.⁷³ U ovom slučaju, korisnici su privrženiji tiskanoj knjizi, za razliku od e-knjige, zato što osjećaju da je imati tiskanu knjigu pravo vlasništvo, dok je posjedovanje e-knjige samo privremeni pristup te tako e-knjige više smatraju servisom nego pravom knjigom.⁷⁴ Neka istraživanja također tvrde kako ljudi općenito lakše razumiju i više vjeruju informacijama na papiru nego na ekranu.⁷⁵

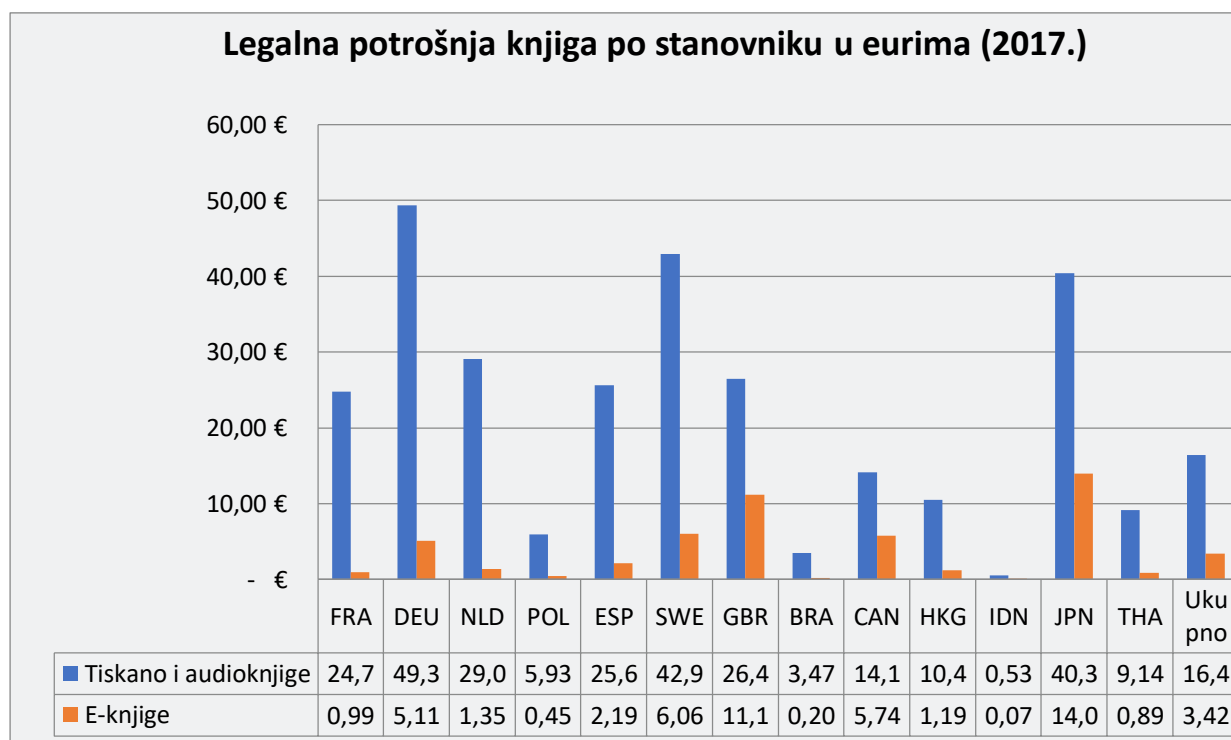
Kada je u pitanju piratizacija knjiga, često se događa da određeni korisnici kupuju knjige, skeniraju ih, izrade PDF datoteku od skeniranih stranica te ih preprodaju na eBay-u. Amazon ima isti problem, s time što korisnici kupe e-knjige, uklone digitalnu zaštitu protiv piratizacije, vrate kupljenu e-knjigu na Amazon i preprodaju datoteku s koje su uklonili zaštitu. Uz već navedene metode, postoje i stranice na kojima je moguće besplatno preuzeti mnoge knjige u raznim formatima, bilo to kao PDF, epub, mobi, ili txt datoteke. Neke od tih stranica su ZLibrary (<https://z-lib.org/>) i Library Genesis (<https://libgen.is/>). Kao i u prijašnjim poglavljima, i ovdje je potrebno sagledati legalnu potrošnju knjiga, ali i piratizaciju knjiga.

⁷³ Handley, L. Physical books still outsell e-books — and here's why. CNBC. 19.09.2019. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://www.cnbc.com/2019/09/19/physical-books-still-outsell-e-books-and-heres-why.html>

⁷⁴ eBooks vs Physical Books: the Importance of Choice. IFLA. 01.06.2018. Dostupno na: <https://blogs.ifla.org/lpa/2018/06/01/ebooks-vs-physical-books-the-importance-of-choice/>

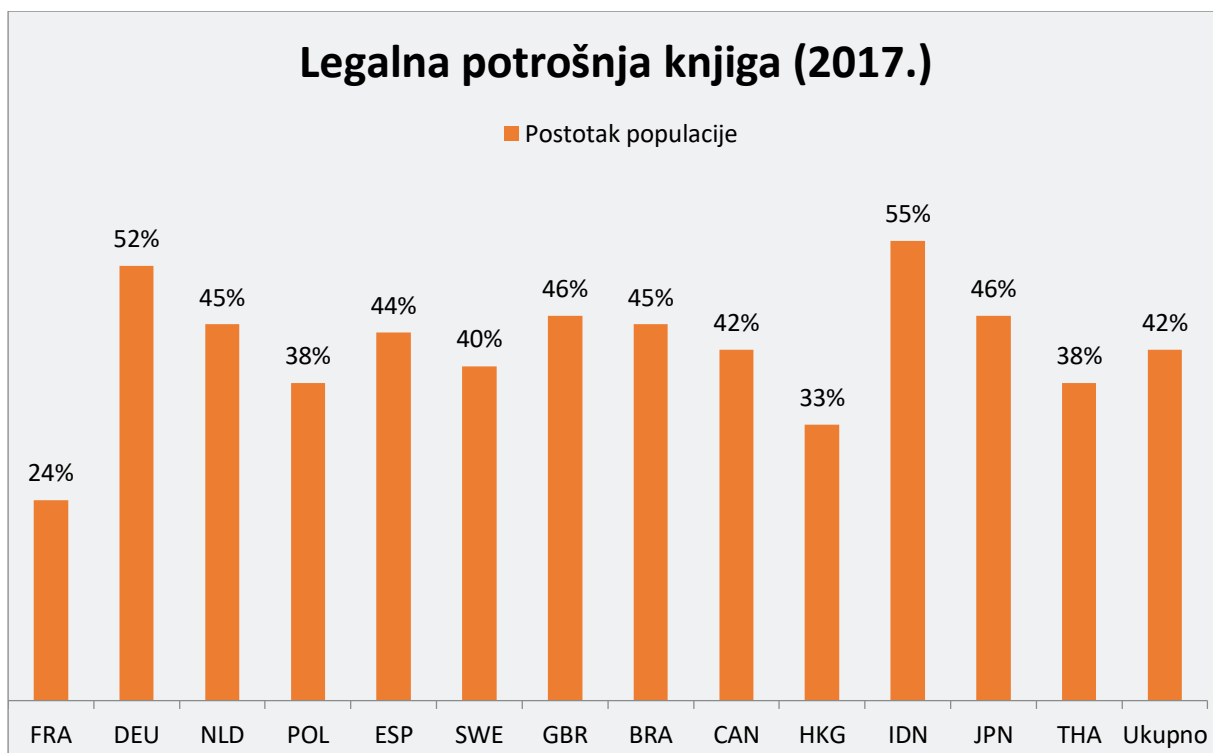
⁷⁵ The Rise in Popularity of Printed Books Continues. The Printing Report. 03.05.2018. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <http://theprintingreport.com/2018/05/03/the-rise-in-popularity-of-printed-books-continues/>

9.2. Legalna potrošnja knjiga



Grafikon 13 : Legalna potrošnja knjiga po stanovniku u eurima u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Kao što sam već napisao, korisnici često preferiraju tiskane knjige. Ali, korisnici isto tako preferiraju audioknjige naspram e-knjiga. Prednost audioknjiga je ta što se mogu preslušavati bilo gdje, a čitanje nije ni potrebno. Korisnici se u ovom slučaju češće okreću lakoi korištenja i pravom vlasništvu. Ponovno je vidljiva korelacija između država s visokim BDP-om po stanovniku i potrošnje sadržaja kao što je vidljivo u Tablici 1 u drugom poglavlju rada.



Grafikon 14 : Legalna potrošnja knjiga u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

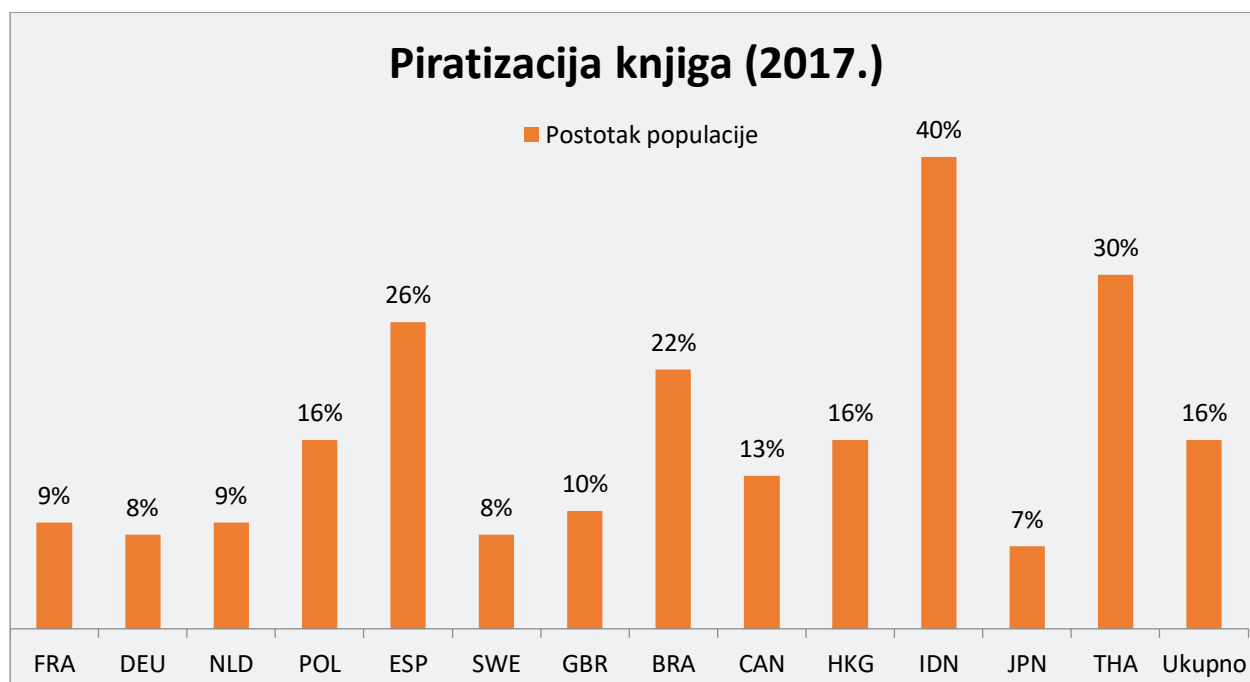
Tablica 8 : Načini legalne potrošnje knjiga u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

2017	FRA	DEU	NLD	POL	ESP	SWE	GBR	BRA	CAN	HKG	IDN	JPN	THA	Ukupno
Kupljena tiskana ili audioknjiga na fizičkom mediju	22%	47%	39%	34%	39%	32%	41%	38%	35%	28%	49%	40%	35%	37%
Posuđena tiskana ili audioknjiga	15%	19%	22%	27%	31%	24%	24%	27%	27%	26%	39%	24%	29%	26%
Preuzimanja	13%	25%	19%	21%	32%	17%	31%	33%	27%	19%	46%	18%	34%	26%
Streaming-servisi	10%	18%	12%	19%	25%	21%	22%	30%	23%	17%	46%	14%	29%	22%

Dakako, kad su u pitanju tiskane i audioknjige može se raditi i o posudbi, što znači puno manji trošak za korisnike. U svakoj od navedenih država kupljena tiskana ili audioknjiga su prevladavajuć izbor za korisnike. Najmanji udio potrošnje putem legalnih izvora zauzima streaming. Streaming kod knjiga zapravo predstavlja servis koji za nekakav određeni mjesečni iznos korisnicima nudi određeni broj knjiga na čitanje, a u nekim slučajevima nudi i neograničeni broj knjiga na čitanje.

9.3. Piratizacija knjiga

Piratizirane knjige se mogu lako čitati na računalima ili pametnim telefonima. Uz sve Web-stranice koje nude jednostavno i besplatno preuzimanje mnoštva knjiga, korisnici će prije pohrliti prema takvom načinu preuzimanja jer na knjigu gledaju kao nešto manje bitno od ostalog sadržaja.⁷⁶ Kako datoteka knjige zauzima mnogo manje prostora u odnosu na primjerice datoteku filma, puno je lakše preuzeti više sadržaja, a uobičajeno je da se knjiga u svom digitalnom obliku može pregledavati sasvim jednostavno.



Grafikon 15 : Piratizacija knjiga u 2017. godini (Izvor: Poort, 2018.)

Najveći razlog za digitalnu piratizaciju knjiga je ponovno cijena.⁷⁷ Čest je problem da se dižu cijene udžbenika gdje neki čak znaju dostići cijene od 100 dolara i više. U takvim slučajevima se radi o velikoj uštedi novca, većoj nego kada bi u pitanju bio prosječan odlazak u kino ili jedna videoigra. Mnogi studenti ili školarci tu činjenicu ne skrivaju, štoviše, čak ni ne smatraju da je to loša stvar.⁷⁸ Neki će isto tako preuzeti knjigu putem ilegalnih izvora jer

⁷⁶ Guest, K. 'I can get any novel I want in 30 seconds': can book piracy be stopped?. The Guardian. 06.03.2019. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/books/2019/mar/06/i-can-get-any-novel-i-want-in-30-seconds-can-book-piracy-be-stopped>

⁷⁷ Poort, J.; Pedro Quintais, J.; Ende, M. van der; Yagafarova, A.; Hageraats, M. Global online piracy study. Amsterdam: Institute for Information Law. 2018. [citirano: 2021-08-25] Dostupno i na: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>, str. 62

⁷⁸ Textbook piracy rises as textbook prices increase. The Daily Texan. 21.09.2015. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://thedailytexan.com/2015/09/21/textbook-piracy-rises-as-textbook-prices-increase>

se zna dogoditi da za određene kolegije jedva koriste udžbenik te im se kupnja istog ne isplati.⁷⁹

⁷⁹ Leazenby, L. Textbook piracy: when free isn't free. The Columbia Chronicle. 09.09.2019. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://columbiachronicle.com/textbook-piracy-when-free-isnt-free>

10. Piratizacija digitalnih medija u 2021. godini

Po izvješćima iz Francuske, stopa piratizacije digitalnih medija je porasla više od 60 posto u određenim državama u zadnjih godinu dana. Sukladno tomu, INTERPOL je pokrenuo novi projekt kao odgovor na ovaj brzi porast digitalne piratizacije. Financiran s 2.7 milijuna eura od strane Korejskog ministarstva kulture, sporta i turizma, petogodišnji plan naziva INTERPOL Stop Online Piracy (I-SOP) će se boriti sa digitalnom piratizacijom i zločinima koji uključuju kršenje autorskih prava, prepoznavanjem te razbijanjem povezanih ilegalnih online tržišta, ali će se usmjeravati i prema kriminalnim lancima i zaplijenjavanju njihove imovine. Planirano je da Korejska nacionalna policijska agencija usko surađuje s INTERPOL-om, te da ovaj projekt koordinira odaziv provedbe zakona na globalnoj razini na borbu protiv digitalne piratizacije.⁸⁰

Ovaj skok stope piratizacije digitalnih medija možemo lako povezati sa pandemijom koja je karantenom uzrokovala nemogućnost odlaska u kino ili na koncerte, kao i umanjene prihode širom svijeta.⁸¹

Ali bez obzira na porast stope piratizacije digitalnih medija, polagano se povećava i broj ljudi koji koriste servise poput Netflix-a i HBO-a, pošto oni korisnicima pružaju gledanje filmova iz udobnosti vlastitog doma uz pristupačnu cijenu i lakoću korištenja.⁸²

Cilj I-SOP-a je također i podizanje svijesti javnosti o rizicima koji su vezani uz piratizaciju digitalnih medija, jer piratizacija utječe i na korisnike pošto piratirani sadržaj može sadržavati razne viruse koji uzrokuju povećani sigurnosni rizik. Ovaj projekt službeno glasi kao prvi koji je posvećen isključivo borbi protiv piratizacije digitalnih medija.⁸³

⁸⁰ INTERPOL launches project to tackle digital piracy following COVID-19 linked surge. INTERPOL. 30.04.2021. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: <https://www.interpol.int/News-and-Events/News/2021/INTERPOL-launches-project-to-tackle-digital-piracy-following-COVID-19-linked-surge>

⁸¹ Impact of COVID-19 on employment income - advanced estimates. Eurostat Statistics Explained. 18.12.2020. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Impact_of_COVID-19_on_employment_income_-_advanced_estimates

⁸² Suknjov, A. Iako ima pomaka, Hrvatima je još uvijek draže "skinuti" film ili glazbu s interneta, nego platiti. Zimo. 22.05.2021. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: <https://zimo.dnevnik.hr/clanak/iako-ima-pomaka-hrvatima-je-jos-uvijek-draze-skinuti-film-ili-glazbu-s-interneta-nego-platiti---652791.html>

⁸³ INTERPOL launches project to tackle digital piracy following COVID-19 linked surge. INTERPOL. 30.04.2021. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: <https://www.interpol.int/News-and-Events/News/2021/INTERPOL-launches-project-to-tackle-digital-piracy-following-COVID-19-linked-surge>

11. Zaključak

Mnogo je slučajeva u kojima se piratizacija pokazuje kao problem, ali isto tako postoje slučajevi gdje se pokazuje kao i rješenje. Piratizacija digitalnih sadržaja nije bezazlen problem niti ga se treba tretirati kao takvog. Naravno, piratizacija ne postoji samo da bi naštetila autorima sadržaja, ali nije ni isključivo obrambeni mehanizam protiv sadržaja loše kvalitete. U ovom radu su bili prikazani i razlozi za piratizaciju na grafikonima i tablicama.

Uz trenutni broj raznih online-servisa za potrošnju sadržaja putem legalnih izvora, teško je razlučiti koji je servis najbolji što aktivno odmaže izboru korisnika. Pored brojnih Web-stranica i servisa koji omogućuju potrošnju sadržaja putem ilegalnih izvora koji nude jednako dobar, ako ne i bolji, te često brži i pouzdaniji pristup sadržaju, možda bi se legalni servisi za potrošnju sadržaja trebali unaprijediti elementima koji im nedostaju, a prisutni su kod ilegalnih izvora te tako možda doći do treće, bolje opcije.

Postoje mnogi faktori koji mogu biti uzroci piratizacije te bi takve faktore trebalo imati u vidu prilikom stvaranja proizvoda, kao i prilikom određivanja cijene proizvoda. Takav pristup, koji bi bio više orijentiran korisnicima nego profitu, zajedno s projektima koji su usmjereni na borbu protiv piratizacije, mogli bi zasigurno potaknuti veći postotak ljudi da pristupa sadržaju putem legalnih izvora i tako riješiti problem piratizacije.

12. Literatura

Arrambide, K. Games as a Service — the model of Microtransactions. Medium. 22.05.2018. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na <https://medium.com/@hcgamesgroup/games-as-a-service-the-model-of-microtransactions-1a0e1e847119>

Batchelor, J. PS5 Digital Edition exists because „many consumers purchase solely digitally“. gamesindustry.biz. 12.06.2020. [citirano: 2020-07-10]. Dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-06-12-jim-ryan-ps5-digital-edition-exists-because-many-consumers-purchase-solely-digitally>

Boshell, B. Average App File Size: Data for Android and iOS Mobile Apps. Sweet Pricing. 21.02.2017 [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://sweetpricing.com/blog/2017/02/average-app-file-size/>

Brightman, J. Digital sales now represent 74% of the US game market. gamesindustry.biz. 19.04.2020. [citirano: 2020-07-10]. Dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-04-19-digital-sales-now-represent-74-percent-of-the-us-game-market>

Clark, T. Netflix has lost 3,000 movies in the last decade, but its originals catalog has soared to 1,100. Business Insider. 12.02.2020. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://www.businessinsider.com/how-netflix-movie-and-tv-show-catalog-changed-over-time-2020-2#netflixs-total-number-of-movies-and-tv-shows-combined-has-decreased-from-over-7000-titles-in-2010-to-fewer-than-6000-titles-in-2020-its-number-of-movies-has-decreased-significantly-in-the-last-decade-while-its-number-of-tv-shows-has-nearly-quadrupled-1>

Comics, graphics and file sizes. Libreture. 08.06.2018. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://www.libreture.com/blog/comics-graphics-and-file-sizes/>

Consumer Behavior & Expectations In Today's Changing Media Landscape. Langston. 04.09.2019. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://thelangstonco.com/langston-streaming-study>

Cook, A. How games as a service are changing the way we play. Red Bull. 15.01.2018. [citirano: 2020-07-08]. Dostupno na: <https://www.redbull.com/ie-en/games-as-a-service-changing-gaming-forever>

Dewey, C. Study: Piracy actually helps small films make money. 26.08.2013. The Washington Post. 26.08.2013. [citirano: 2020-07-06]. Dostupno na: <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2013/08/26/study-piracy-actually-helps-small-films-make-money/>

eBooks vs Physical Books: the Importance of Choice. IFLA. 01.06.2018. Dostupno na: <https://blogs.ifla.org/lpa/2018/06/01/ebooks-vs-physical-books-the-importance-of-choice/>

EUIPO. Online Copyright Infringement in the European Union: Music, Films and TV (2017-2018), Trends and Drivers. // European Intellectual Property Office, 2019. DOI: 10.2814/907556

Eveleth, R. The Star Wars George Lucas Doesn't Want You To See. The Atlantic. 27.08.2014. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/08/the-star-wars-george-lucas-doesnt-want-you-to-see/379184/>

Fan Edit. Wikipedia : The free encyclopedia. 06.06.2020. [citirano: 2020-07-08]. Dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Fan_edit#Fair_use_issues

Guest, K. 'I can get any novel I want in 30 seconds': can book piracy be stopped?. The Guardian. 06.03.2019. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://www.theguardian.com/books/2019/mar/06/i-can-get-any-novel-i-want-in-30-seconds-can-book-piracy-be-stopped>

Handley, L. Physical books still outsell e-books — and here's why. CNBC. 19.09.2019. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://www.cnbc.com/2019/09/19/physical-books-still-outright-e-books-and-heres-why.html>

Harmy's Star Wars: Despecialized Edition - History & Sources Documentary (extended version). YouTube. 08.01.2017. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=mGrXO2RDzLg>

Howe, N. How Music Streaming Won Over Millennials. Forbes. 16.01.2019. [citirano: 2020-07-12]. Dostupno na: <https://www.forbes.com/sites/neilhowe/2019/01/16/how-music-streaming-won-over-millennials/#3e318a1f25c7>

Impact of COVID-19 on employment income - advanced estimates. Eurostat Statistics Explained. 18.12.2020. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Impact of COVID-19 on employment income - advanced estimates](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Impact_of_COVID-19_on_employment_income_-_advanced_estimates)

INTERPOL launches project to tackle digital piracy following COVID-19 linked surge. INTERPOL. 30.04.2021. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: <https://www.interpol.int/News-and-Events/News/2021/INTERPOL-launches-project-to-tackle-digital-piracy-following-COVID-19-linked-surge>

Kravets, D. Prosecutors Dismiss Xbox-Modding Case Mid-Trial. WIRED. 02.12.2010. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://www.wired.com/2010/12/crippen-dismissed/>

Leadbetter, R. Xbox Series S teardown: inside Microsoft's smallest ever console. Eurogamer. 13.08.2021. [citirano: 2021-08-26]. Dostupno na: <https://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2021-xbox-series-s-teardown-inside-microsofts-smallest-every-console>

Leazenby, L. Textbook piracy: when free isn't free. The Columbia Chronicle. 09.09.2019. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://columbiachronicle.com/textbook-piracy-when-free-isnt-free>

Looi, M. K. Why Japan has more old-fashioned music stores than anywhere else in the world. Quartz. 19.08.2016. [citirano: 2020-07-12]. Dostupno na: <https://qz.com/711490/why-japan-has-more-music-stores-than-the-rest-of-the-world/>

Mann, C. Google's Brin slams Hollywood piracy stance. 16.04.2012. Advanced Television. 16.04.2012. [citirano: 2020-07-02]. Dostupno na: <https://advanced-television.com/2012/04/16/google%E2%80%99s-brin-slams-hollywood-piracy-stance/>

Martindale, J. Why do some games take up so much storage space? We asked developers. Digital Trends. 01.10.2017. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.digitaltrends.com/gaming/why-are-video-games-so-big/>

Maxwell, A. Stream-Ripping: What Are YouTube, Spotify & Deezer Doing About it?. 14.04.2019. TorrentFreak. 14.04.2019. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://torrentfreak.com/stream-ripping-what-are-youtube-spotify-deezer-doing-about-it-190414/>

Maxwell, A. The Scene: Pirates Ripping Content From Amazon & Netflix. 07.07.2019. TorrentFreak. 07.07.2019. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://torrentfreak.com/the-scene-pirates-ripping-content-from-amazon-netflix-190707/>

MEGA Review – Get Free Mega Cloud Storage up to 50GB?. Good Cloud Storage. 07.02.2021. [citirano: 2021-06-19]. Dostupno na: <https://www.goodcloudstorage.net/mega-review/>

Pendlebury, T. What is FLAC? The high-def MP3 explained. CNet. 28.10.2018. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://www.cnet.com/news/what-is-flac-the-high-def-mp3-explained/>

Pooley, J. 10 Best Movie Fan Edits Of All Time. Whatculture. 28.03.2019. [citirano: 2020-07-08]. Dostupno na: <https://whatculture.com/film/10-best-movie-fan-edits-of-all-time>

Poort, J.; Pedro Quintais, J.; Ende, M. van der; Yagafarova, A.; Hageraats, M. Global online piracy study. Amsterdam: Institute for Information Law. 2018. Dostupno na: <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf> [citirano: 2020-06-30]

Sinclair, B. Capcom says its game sales are 80% digital and rising. gamesindustry.biz. 09.07.2020. [citirano: 2020-07-10]. Dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-07-09-capcom-says-game-sales-are-80-percent-digital-and-rising>

Southern, D. Changes to Thailand's Anti-Piracy Laws Silk Legal. [citirano: 2020-08-20]. Dostupno na: <https://silklegal.com/changes-to-thailands-anti-piracy-laws/>

Statt, N. Sony announces PlayStation 5 Digital Edition with no disc drive. The Verge. 11.06.2020. [citirano: 2020-07-05]. Dostupno na: <https://www.theverge.com/2020/6/11/21288493/ps5-playstation-5-digital-edition-no-disc-drive-hardware-specs-price-sony>

Stokel-Walker, C. To compete with Netflix, online piracy is upping its game. Muso. [citirano: 2020-07-07]. Dostupno na: <https://www.muso.com/magazine/to-compete-with-netflix-online-piracy-is-upping-its-game>

Strangelove, M. Post-TV : Piracy, Cord-Cutting, and the Future of Television. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2015.

Suknjov, A. Iako ima pomaka, Hrvatima je još uvijek draže "skinuti" film ili glazbu s interneta, nego platiti. Zimo. 22.05.2021. [citirano: 2021-06-16]. Dostupno na: <https://zimo.dnevnik.hr/clanak/iako-ima-pomaka-hrvatima-je-jos-uvijek-draze-skinuti-film-ili-glazbu-s-interneta-nego-platiti---652791.html>

Što je piratstvo?. Stop krivotvorinama i piratstvu. 23.03.2012. [citirano: 2020-06-25] Dostupno na: <http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr/hr/krivotvorenje-i-piratstvo/sto-je-piratstvo/>

Tarhan, M. Can Subscription Video on Demand (SVOD) services help curbing digital piracy? University of Exeter 21.02.2019. Dostupno na: https://www.academia.edu/39075547/Can_Subscription_Video_on_Demand_SVOD_services_help_curbing_digital_piracy [citirano: 2020-06-25]

Textbook piracy rises as textbook prices increase. The Daily Texan. 21.09.2015. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <https://thedailytexan.com/2015/09/21/textbook-piracy-rises-as-textbook-prices-increase>

The Average Size of a Kindle E-Book. 2019. Elite Authors. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://eliteauthors.com/blog/the-average-size-of-a-kindle-e-book/>

The Rise in Popularity of Printed Books Continues. The Printing Report. 03.05.2018. [citirano: 2020-07-13]. Dostupno na: <http://theprintingreport.com/2018/05/03/the-rise-in-popularity-of-printed-books-continues/>

Tko trpi štetu zbog piratskog tržišta?. HDS ZAMP. [citirano: 2020-08-21]. Dostupno na: <https://www.zamp.hr/autorsko-pravo/antipiratske-aktivnosti/pregled/168/tko-trpi-stetu-zbog-piratskog-trzista>

US targets Thailand, 10 others over lax copyright. Bangkok Post. 27.04.2016. [citirano: 2020-08-20]. Dostupno na: <https://www.bangkokpost.com/business/950345/us-targets-thailand-10-others-over-lax-copyright>

Vaughan, M. Course File Size - How big is too Big. E-Learning Heroes. 2014. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://community.articulate.com/discussions/articulate-storyline/course-file-size-how-big-is-too-big>

Video game console emulator. Wikipedia : The free encyclopedia. 01.06.2020. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console_emulator

What Are Torrents? How Torrent Works? — BitTorrenting 101. 01.05.2017. FossBytes. 01.05.2017. [citirano: 2020-07-04]. Dostupno na: <https://fossbytes.com/how-torrent-works-what-is-bittorrenting/>

Whitbread, L. The best music streaming services, from Spotify to Apple Music, compared. Independent. 26.05.2020. [citirano: 2020-07-12]. Dostupno na: <https://www.independent.co.uk/extras/indybest/gadgets-tech/best-music-streaming-spotify-apple-music-amazon-uk-free-trial-a9521711.html>

Worldwide digital games market: May 2020. Superdata. 22.06.2020. [citirano: 2020-07-11]. Dostupno na: <https://www.superdataresearch.com/blog/worldwide-digital-games-market>

Zohair, A. Is Google Drive The Best The Pirate Bay Alternative?. Security Gladiators. 08.04.2020. [citirano: 2020-08-31]. Dostupno na: https://securitygladiators.com/google-drive-the-pirate-bay/#So_Who_Have_Copyright_Holder_Groups_Hurt_The_Most

Piratizacija digitalnih sadržaja

Sažetak

Ovaj rad će se baviti problemom ilegalne nabave i korištenja digitalnog sadržaja te strukturiranim prikazom i primjerima pokazati i razne utjecaje, nedostatke i moguće prednosti piratizacije. Također, prikazat će se načini kojima se ljudi bore protiv piratizacije, kao što su to primjerice streaming ili SVOD (*subscriber video-on-demand*) servisi.

Ključne riječi: piratizacija, sadržaj, internet, streaming, potrošnja

Digital content piracy

Summary

This paper will deal with the problem of illegal acquisition and use of digital content, and through a structured presentation and examples show the various influences, disadvantages and possible advantages of piracy. It will also show the ways in which people fight piracy, such as streaming or SVOD (subscriber video-on-demand) services.

Key words: piracy, content, internet, streaming, consumption