

Utjecaj piratskog sadržaja na industriju videoigara i filmsku industriju

Habdija, Karlo

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Organization and Informatics / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:211:965303>

Rights / Prava: [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported / Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima 3.0](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-30**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Organization and Informatics - Digital Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE
VARAŽDIN**

Karlo Habdija

**UTJECAJ PIRATSKOG SADRŽAJA NA
INDUSTRIJU VIDEOIGARA I FILMSKU
INDUSTRIJU**

ZAVRŠNI RAD

Varaždin, 2021.
SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE
V A R A Ž D I N

Karlo Habdija

JMBAG: 0016136257

Studij: Poslovni sustavi

**UTJECAJ PIRATSKOG SADRŽAJA NA INDUSTRIJU VIDEOIGARA
I FILMSKU INDUSTRIJU**

ZAVRŠNI RAD

Mentor:

Izv. prof. dr. sc. Vladimir Kovšca

Varaždin, rujan 2021.

Karlo Habdija

Izjava o izvornosti

Izjavljujem da je moj završni/diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristio drugim izvorima osim onima koji su u njemu navedeni. Za izradu rada su korištene etički prikladne i prihvatljive metode i tehnike rada.

Autor potvrdio prihvaćanjem odredbi u sustavu FOI-radovi

Sažetak

Ovaj rad generalno će obraditi temu internet piratstva te nastanak i razvoj istog kroz godine predstavljenog kroz najpoznatije i najvažnije primjere. Rad će detaljnije obraditi pojam internet piratstva u području industrije videoigara te filmske industrije. U radu će se prikazati koliki utjecaj Internet piratstvo ima na prihode u navedenim industrijama te jesu li zakonska rješenja uspješna u svladavanju navedenog problema. U radu će se također provesti istraživanje rasprostranjenosti te trendova nelegalnog „skidanja“ filmova i videoigara. Na kraju, bit će prikazan zaključak koliko se zapravo danas koristi internet piratstvo naspram legalnih načina pribavljanja i konzumiranja sadržaja, je li danas internet piratstvo rasprostranjenije nego je bilo u prošlosti te na koji su način zakoni i inicijative protiv piratstva utjecali na korištenje istog.

Ključne riječi: internet piratstvo; industrija videoigara; filmska industrija; piratske stranice; razvoj piratstva

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Internet piratstvo	2
2.1. Nastanak internet piratstva.....	2
2.2. Najpoznatiji skandali	3
2.2.1. Metallica vs. Napster	3
2.2.2. The Pirate Bay	4
2.2.3. Kickass Torrents	5
2.3. Međunarodne inicijative za sprečavanje piratstva	6
2.3.1. INTERPOL i Južna Koreja.....	6
2.4. Pravne regulative	7
2.4.1. Francuska	7
2.4.2. Engleska	7
2.5. Kazne za piratstvo u RH	8
3. Utjecaj internet piratstva na industrije	9
3.1. Industrija videoigara	9
3.1.1. Učestalost „skidanja“ videoigara.....	9
3.1.2. Šteta u industriji videoigara uzrokovana „skidanjem“	10
3.1.3. Načini zaštite od piratstva u industriji videoigara	11
3.2. Filmska industrija	12
3.2.1. Učestalost „skidanja“ filmova.....	13
3.2.2. Šteta u filmskoj industriji uzrokovana „skidanjem“	13
3.2.3. Piratski <i>streaming</i> servisi.....	14
3.2.4. Načini zaštite od piratstva u filmskoj industriji.....	14
3.3. Utjecaj koronavirusa na internet piratstvo.....	15
4. Trendovi u internet piratstvu.....	16
4.1. Rezultati ankete	16
4.1.1. Osnovne informacije o ispitanicima	16

4.1.2. Najkorišteniji piratski sadržaji	20
4.1.3. Učestalost korištenja piratskog sadržaja.....	21
4.1.4. Razlog korištenja piratskog sadržaja umjesto legitimnog.....	22
4.1.5. Korištenje piratskog sadržaja za isprobavanje proizvoda prije kupovine.....	23
4.1.6. Glavni izvori piratskog sadržaja.....	24
4.1.7. Najkorišteniji torrent klijenti.....	25
4.1.8. Sigurnost prilikom „skidanja“ (korištenje VPN-a).....	26
4.1.9. Trendovi u navikama „skidanja“ piratskog sadržaja	28
4.1.10. Glavni uzroci promjene navika.....	29
4.1.11. Je li korištenje piratskog sadržaja jednako krađi?	30
4.1.12. Je li internet piratstvo „ozbiljno“ kazneno djelo?	31
5. Zaključak.....	32
Popis literature	33
Popis slika	35
Popis tablica.....	37
Prilozi (1, 2, ...)......	38

1. Uvod

Otkako postoji internet i sadržaji koji nisu besplatni, postoji i neka vrsta internet piratstva. Ljudi žele vidjeti i isprobati sve, no nisu uvijek spremni platiti za to potreban iznos. Upravo zbog toga pronalaze se načini varanja sustava. Potaknuta time, tema ovog rada je obrada i definiranje internet piratstva te istraživanje koliko je ono prisutno u današnjem društvu.

Kroz ovaj rad, definirat će se što je internetsko piratstvo, kada je nastalo te će isto biti detaljnije obrađeno kroz primjere. Istražit će se kakav je utjecaj Internet piratstvo imalo na industriju videoigara i filmsku industriju te pokušati doći do zaključka je li piratstvo i dalje jednako rasprostranjeno kao što je bilo prije nekoliko godina, je li se raširilo još više nego je bilo ili se pak smanjila količina preuzimanja ilegalnog, to jest piratskog sadržaja s interneta.

Motivacija za izradu ovog rada bio je generalni interes oko rasprostranjenosti internet piratstva te utjecaja koji internet piratstvo zapravo ima na industrije koje se protiv istog najviše bore. Također, važan aspekt ovog rada je i istraživanje o trenutnoj rasprostranjenosti internet piratstva te je li ono i dalje jednako rasprostranjeno kao što je bilo prije. Autor osobno drži do mišljenja da se broj „pirata“ u zadnjih nekoliko godina značajno smanjio te je provedeno istraživanje čiji je jedan od ciljeva bio utvrditi je li ta hipoteza istinita ili ne.

Za izradu ovog rada, putem platforme Google Forms bila je provedena anketa koja se sastojala od 17 pitanja i u kojoj se korisnike pitalo koliko često te za što koriste piratske sadržaje. Cijela anketa bit će priložena na kraju ovog završnog rada. Uz anketu, provelo se dodatno istraživanje putem interneta te su svi izvori koji su korišteni u ovom radu ispisani u popisu literature redom kojim su se koristili.

2. Internet piratstvo

Čovjek je uvijek pronašao način da nešto što treba platiti, dobije besplatno. Prije doba interneta, u to su se uglavnom ubrajale krađe, pljačke te bilo kakva vrsta otimanja tuđeg vlasništva bez dozvole ili znanja vlasnika. Ljudi koji su u tome uvijek bili posebno vješti su pirati. Svi znamo priče o piratima koji su plovili morem i pljačkali brodove bogatih turista, no danas pojam pirata ima drugačije značenje nego je to imao prije samo 50-ak godina.

Pirati, u originalnom smislu riječi, i dan danas još uvijek postoje, no vrsta pirata koja je danas daleko rasprostranjenija i čak potencijalno opasnija za ekonomiju jesu internet pirati. Internet pirat je osoba koja putem interneta „skida“ i koristi piratske proizvode. Na taj način sadržaje za koje inače treba izdvojiti neku svotu novca, korisnik „uzme“ potpuno besplatno.

Vlada Republike Hrvatske piratske proizvode definira kao proizvode na kojima se nalaze glazbena (audio) djela, kinematografska (audiovizualna) ili druga autorska djela snimljena na nosačima zvuka i/ili slike bez odobrenja autora ili njegovog ovlaštenog predstavnika kao i proizvodi kojima se povrjeđuje industrijski dizajn. („Krivotvorine i piratstvo“, bez dat.)

Naš Kazneni zakon piratske proizvode smatra jednako nezakonitim kao i krivotvorine. No, za razliku od brojnih drugih zemalja Europe ili Amerike, u Hrvatskoj se na internet piratstvo gleda kao na ozbiljan zločin samo na papiru. U realnom svijetu, suzbijanje piratstva je pri dnu liste prioriteta.

Velik broj ljudi zapravo ni ne shvaća da nešto što čine spada pod piratstvo te da je samim time izričito zabranjeno. Za najjednostavniji primjer možemo uzeti preuzimanje glazbe s YouTube-a. Mnogo ljudi to radi jer im je to najlakši način za doći do najnovije glazbe, no ne shvaćaju da time zapravo koriste piratske proizvode i samim time čine kazneno djelo.

2.1. Nastanak internet piratstva

Internet piratstvo nastalo je nedugo nakon što je internet postao pristupačan „običnom“ čovjeku, no najviše se proširilo te je najviše štete napravilo kada je 1999. godine otvorena platforma za preuzimanje multimedijskog sadržaja *Napster*.

Napster je dozvoljavao korisnicima da „skidaju“ glazbu, filmove i serije, koje su inače ili bile nedostupne ili su se plaćale, potpuno besplatno. No, u to vrijeme, *Napster* je najviše bio korišten za preuzimanje glazbe, i to posebno u .MP3 formatu. Naravno, to je izuzetno potreslo glazbenu industriju čiji je glavni izvor prihoda bio dostupan bilo kome, bilo kada, besplatno. Sve što je trebalo imati je funkcionalno računalo i vezu s internetom.

2.2. Najpoznatiji skandali

Kako je internet piratstvo postajalo sve popularnije, tako je dolazilo do skandala i tužbi zbog velikih gubitaka prihoda u industrijama zabave. To se najviše osjetilo u glazbenoj industriji, no također se odrazilo i na industriju filmova, serija te videoigara.

U nastavku bit će obrađeni neki od najpoznatijih i najvećih skandala i tužbi koje su se dogodile od nastanka internet piratstva.

2.2.1. Metallica vs. Napster

Prvi i ujedno jedan od najpoznatijih slučajeva gdje je došlo do skandala zbog preuzimanja i korištenja piratskog sadržaja jest tužba 2000. godine između američkog *heavy metal* benda *Metallica* i servisa za besplatno preuzimanje glazbe *Napster*.

Prema Wikipediji, to je bila tužba koja se fokusirala na kršenje autorskih prava, reketiranje i nezakonito korištenje uređaja za digitalno audio sučelje. To je bio prvi slučaj tužbe u koji je uključeno softversko poduzeće koje se bavi P2P (eng. *peer-to-peer*) načinom dijeljenja datoteka („*Metallica v. Napster, Inc.*“, bez dat.).

U ovom slučaju, *Metallica* je tražila iznos od minimalno 10 milijuna američkih dolara za nadoknadu štete, pri čemu je bilo traženo 100 000 američkih dolara za svaku ilegalno preuzetu pjesmu. Konzultantska firma koju je *Metallica* zaposlila kako bi nadzirala *Napster* izradila je listu od 335 435 *Napster*ovih korisnika koji su navodno dijelili pjesme od benda ilegalno pri čemu su kršili autorska prava vlasnika.

Na kraju, u ožujku 2001. godine došlo je do presude u korist *Metallice*. *Napster* je morao postaviti filter na svoj program unutar 72 sata ili program u potpunosti isključiti. Također, bili su prisiljeni detaljno pretražiti cijeli svoj sustav te izbrisati sve pjesme od *Metallice* koje su zaštićene autorskim pravom. Nakon *Metallice*, mnogi drugi glazbenici kao što je *Dr. Dre* te razne izdavačke kuće su također imali parnicu s *Napsterom* koji je na poslijetku bio prisiljen likvidirati svu svoju imovinu kako bi podmirio dugove.



Slika 1: Lars Ulrich (bubnjar i osnivač Metallice) na suđenju *Metallica vs. Napster* (Izvor: Google slike)

2.2.2. The Pirate Bay

Kada netko uopće spomene nešto o internet piratstvu ili o preuzimanju piratskih proizvoda s ilegalnih stranica, web adresa koja gotovo svima prva pada na pamet je *The Pirate Bay*. Daleko najpoznatija i najposjećenija piratska stranica bio je upravo *The Pirate Bay*, no kako su piratski sadržaji postajali sve opasniji za ekonomiju i sve veći problem za industrije, stranica je ugašena, a „pirati“ koji su upravljali njome završili su na sudu.

The Pirate Bay ili skraćeno TPB bila je web stranica koja je dozvoljavala svojim korisnicima da pronalaze, preuzimaju i dodaju vlastite magnetne linkove i torrent datoteke koje olakšavaju P2P (eng. *peer-to-peer*) način dijeljenja podataka među korisnicima *BitTorrent* protokola („*The Pirate Bay*“, bez dat.). Najjednostavnije rečeno, TPB je bio najlakši način da se dođe do ilegalnog sadržaja u najkraćem roku. Gotovo sve što je korisnik poželio „skinuti“ moglo se pronaći na stranici. Od filmova i serija pa do videoigara i računalnog softvera, sve je bilo moguće pronaći na *The Pirate Bay-u* uz vrlo malo znanja i truda potrebnog.

Prema Wikipediji, suđenje *The Pirate Bay-u* bila je udružena građanska i kriminalna tužba protiv 4 pojedinca koje se teretilo za promoviranje kršenja autorskih prava drugih koristeći web stranicu za praćenje torrenta *The Pirate Bay*. Švedski tužitelji 31. siječnja 2008. godine podigli su optužnicu protiv Fredrika Neija, Gottfrida Svartholma i Petera Sunde koji su upravljali web stranicom te Carla Lundströma, švedskog poduzetnika koji je kroz svoja poduzeća prodavao usluge web stranici. Tužitelji su tvrdili kako su ta četiri pojedinca zajedno upravljali, *hostali* i razvijali stranicu te na taj način olakšavali ljudima da krše autorska prava („*The Pirate Bay Trial*“, bez dat.).

Suđenje je započelo 16. veljače 2009. godine u Švedskoj te je presuda bila izrečena samo dva mjeseca kasnije, to jest 17. travnja 2009. godine. Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm, Peter Sunde i Carl Lundström su svi proglašeni krivima te im je određena zatvorska kazna u trajanju od godine dana i novčana kazna u iznosu od 30 milijuna švedskih kruna.



Slika 2: Prosvjednici pružaju podršku TPB-u na prvi dan suđenja (Izvor: Google slike)

2.2.3. Kickass Torrents

Nakon „pada“ *The Pirate Bay*-a, korisnici piratskih stranica tražili su novi izvor kvalitetnih piratskih sadržaja do kojih se može brzo doći. Tu im je uvelike pomogao *Kickass Torrents* ili skraćeno KAT, koji je brzo preuzeo titulu najveće piratske stranice dostupne na internetu. Kao i TPB, KAT je dozvoljavao i olakšavao korisnicima da na brz i jednostavan način dođu do bilo koje vrste piratskog sadržaja koju mogu poželjeti.

Ukrajinci koji je bio osumnjičen da upravlja ovom stranicom, Artem Vaulin, uhićen je u srpnju 2016. godine te ga se je teretilo da je preko svoje web stranice *Kickass Torrents* distribuirao više od 1 milijarde američkih dolara u ilegalnim filmovima, glazbi te raznim drugim sadržajima koje su korisnici stranice besplatno preuzimali.

U vrijeme kada je Vaulin uhićen, njegova web stranica bila je ocijenjena kao 69. najposjećenija stranica na cijelom internetu. Prema Agence France-Presse, vrijednost Vaulinove web stranice bila je procijenjena na više od 54 milijuna američkih dolara, s godišnjim prihodima od reklama između 12,5 milijuna i 22,3 milijuna američkih dolara (Agence France-Presse, 2016.).

Najgore u cijeloj toj priči je to što piratskih stranica na internetu i dalje ima iznimno velik broj. One se svaki dan gase i zabranjuju, no za svaku ugašenu stranicu nastanu dvije nove. Nažalost, upravo na način na koji je *Kickass Torrents* preuzeo krunu od *The Pirate Bay*-a, tako će ju netko preuzeti i od *Kickass Torrents*-a.

Trenutno je vođa po broju korisnika web stranica *LimeTorrents* te čim se nju isključi i zabrani doći će na red iduća stranica. Nažalost, piratstvo možemo gledati kao na bolest koju neće biti tako lako (ili uopće moguće) izliječiti.



Slika 3: Osumnjičeni Artem Vaulin (Izvor: Google slike)

2.3. Međunarodne inicijative za sprečavanje piratstva

Kako je internet piratstvo postajalo sve raširenije i popularnije u svijetu, tako su osnovane i neke međunarodne inicijative čiji je cilj sprečavanje izrade i širenja piratskih proizvoda. Budući da je Internet piratstvo brzo postalo znatno veći problem nego je to bilo u početku, trenutno je čak i INTERPOL uvelike uključen u njegovo suzbijanje.

2.3.1. INTERPOL i Južna Koreja

Prema INTERPOL-u, u nekim zemljama je u posljednjih godinu dana zabilježen rast od čak 60% u broju preuzimanja piratskih sadržaja. Budući da je ovo područje kriminala počelo nekontrolirano rasti, pogotovo od kako je započela kriza povezana s koronavirusom, trebalo je poduzeti ozbiljne korake u sprečavanju širenja istog (INTERPOL, 2021).

Upravo iz tog razloga, Ministarstvo Kulture, Sporta i Turizma Republike Koreje odlučilo je s donacijom od 2,7 milijuna eura poduprijeti INTERPOL-ovu petogodišnju inicijativu za suzbijanje piratstva pod skraćenim nazivom I-SOP (eng. *INTERPOL Stop Online Piracy*). Uz to, Korejska Nacionalna Policijska Agencija također će sudjelovati i igrati važnu ulogu u suradnji s INTERPOL-om kako bi se izgradila partnerstva unutar industrija, međunarodnih organizacija i visokih obrazovnih institucija (INTERPOL, 2021).

Glavna ideja ove inicijative jest koordinacija provedbe zakona na globalnoj razini kako bi pružili odgovarajući odgovor na internet piratstvo, koje je trenutno iznimno unosan posao s gotovo nepostojećim rizicima.



Slika 4: J. Koreja podupire I-SOP (Izvor: interpol.int)

2.4. Pravne regulative

Problem internet piratstva ne postoji samo u našoj zemlji, već je na globalnoj razini. Gotovo sve zemlje na svijetu imaju problema s kršenjem autorskih prava piratskim proizvodima. Kako bi se pokušalo maksimalno suzbiti piratstvo, neke zemlje počele su uvoditi pravne regulative koje kažnjavaju korisnike piratskih proizvoda. Među prvim zemljama koje su uvele zakone koji kažnjavaju „pirate“ nalaze se Francuska i Engleska.

2.4.1. Francuska

Francuski način borbe protiv internet piratstva i piratskih proizvoda možemo uzeti kao najbolji, ali istovremeno i najradikalniji pristup. Nicolas Sarkozy, bivši francuski premijer, poznat je bio po svom zalaganju i rigoroznosti u borbi protiv internet piratstva.

Kako tvrdi Nacional, Francuska je 2009. godine uvela HADOPI (franc. *Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des Droits sur Internet*) zakon i agenciju za suzbijanje piratstva. („Piratstvo – najskuplja igra na internetu“, 2020) Njihov način suzbijanja piratstva zasnivao se na principu koji se koristi u bejzbolu, to jest nakon 3 promašaja – gotovo. Svaka osoba je mogla biti 3 puta ulovljena kako „skida“ ili koristi piratski proizvod unutar 6 mjeseci. Prvi put kad osoba „skine“ ili koristi piratski proizvod, na email će primiti prvo upozorenje. Ako unutar 6 mjeseci to ponovi, na mail dolazi drugo upozorenje. No, ako to ponovi i treći put, osobi slijedi novčana kazna od minimalno 1500 eura i ono što je potencijalno još gore od visoke novčane kazne, na razdoblje od godinu dana gubi pravo pristupa internetu.

Rad HADOPI agencije temelji se na kontroliranju IP adresa, koje se već duže vrijeme u svijetu provodi zbog prevencije pedofilije. Mnogi su se ovom zakonu usprotivili jer je izričito rigorozan, ali taj zakon sve dalje postaje sve manje relevantan zato što postoje i mnogi legalni programi koji se radi sigurnosti korisnika bave skrivanjem njegove IP adrese.

2.4.2. Engleska

Slično kao i u Francuskoj, u Engleskoj je donesen Digital Economy Act. To je zakon čiji je cilj zaštititi autorska prava autora digitalnih sadržaja, no isto tako i zaštititi korisnike interneta od razno raznih „hakera“ i ljudi koji imaju zle namjere na internetu.

Za razliku od Francuske, gdje su se protiv ovakvog zakona najviše pobunili ljudi, u Engleskoj su se najviše pobunili pružatelji internetskih usluga. Oni su tvrdili da se uvođenjem ovog zakona zadire u privatnost korisnika te da zbog toga ovaj zakon ne smije biti uveden, no njihova sudska žalba bila je odbijena.

2.5. Kazne za piratstvo u RH

U prošlom poglavlju utvrđeno je koje su kazne za internet piratstvo propisane u svijetu, no postoje li iste mjere i u Hrvatskoj?

Net.hr proveo je istraživanje među domaćim teleoperaterima kako bi saznali na koji način koji od njih postupa kada je riječ o internet piratstvu. Iz Hrvatskog Telekomu rekli su da hrvatski pružatelji internetskih usluga nemaju pravo kontrolirati ilegalno preuzimanje sadržaja s interneta zato što je tako što moguće jedino uz policijski nalog temeljen na sudskom nalogu (Danas.hr, 2016).

Iz Vipneta, današnjeg A1, poručuju da se pridržavaju svih važećih propisa kada je riječ o zaštiti autorskih prava te da su kao operater obvezni nadležnom tijelu dostaviti podatke kojima raspolažu u svrhu provođenja istražnih radnji u pokrenutim kaznenim postupcima (Danas.hr, 2016).

Ukratko, ako ne postoji pokrenut kazneni postupak protiv osobe ili policija temeljem sudskog naloga izričito ne zatraži da se dostavi popis svih IP adresa koje je korisnik posjećivao, nemoguće je utvrditi je li korisnik „skidao“ ili koristio piratski sadržaj.

Uz sve to, zabrinjavajuća činjenica je da policija godišnje evidentira u prosjeku samo 50 kaznenih djela kršenja autorskih prava (Danas.hr, 2016). To nam prikazuje koliko je zapravo piratstvo gotovo „dozvoljeno“ kod nas. Analizom rezultata iz ankete provedene u svrhu izrade ovog završnog rada, možemo vidjeti da je od 141 ispitanog korisnika njih 81 reklo da gotovo uvijek odabire piratski sadržaj preko legitimnog sadržaja. To je skoro 60% korisnika koji će izabrati piratski sadržaj radije nego platiti potreban iznos za pristup legitimnom sadržaju. Ako uzmemo u obzir da se samo u anketi na koju se odazvala 141 osoba, njih 81 izjasnilo da će radije odabrati i koristiti piratski sadržaj nego legitimni, možemo zaključiti da bi prosječni broj kaznenih djela kršenja autorskih prava godišnje trebao biti daleko, daleko veći od trenutnog broja koji je 50.

Ovakav pristup provedbi zakona o zaštiti autorskih prava i intelektualnog vlasništva također dovodi do drugog problema koji je prikazan i u rezultatima ove ankete, a to je broj ljudi koji piratstvo ne smatraju kriminalnim djelom ili pak ako smatraju, smatraju ga nimalo ozbiljnim kriminalnim djelom. Također, od 141 ispitanika, njih 97 izjasnilo se kako internet piratstvo ne smatra kriminalnim djelom koje je slično krađi. To znači da samo 44 ispitanika razumije ozbiljnost internet piratstva. Ma da opet, kada je bilo postavljeno pitanje o ozbiljnosti internet piratstva kao kaznenog djela, od 141 ispitanog korisnika, njih 47 izjasnilo se kako internet piratstvo ne smatra kaznenim djelom uopće, a 52 ih smatra da je piratstvo minimalno ozbiljno kazneno djelo, dok su samo 2 ispitanika smatrala da je piratstvo vrlo ozbiljno kazneno djelo.

3. Utjecaj internet piratstva na industrije

U poglavljima koja slijede, bit će detaljnije analiziran utjecaj internet piratstva na industriju videoigara i filmsku industriju. Obradit će se dijelovi rezultata provedene ankete koji su vezani uz industriju koja se obrađuje, prikazat će se utjecaj i šteta uzrokovana internet piratstvom te proučiti mogući načini zaštite za svaku od industrija.

3.1. Industrija videoigara

Kod mnogih ljudi, prva riječ koja padne na pamet kada uopće spomenemo internet piratstvo jest ilegalne, takozvane *crackane*, videoigre. U posljednje vrijeme postoje sve bolje i bolje zaštite od ovakvih načina „krađe“, no kako se razvijaju bolji načini za zaštitu, gotovo jednakim tempom razvijaju se i načini za probijanje kroz tu zaštitu.

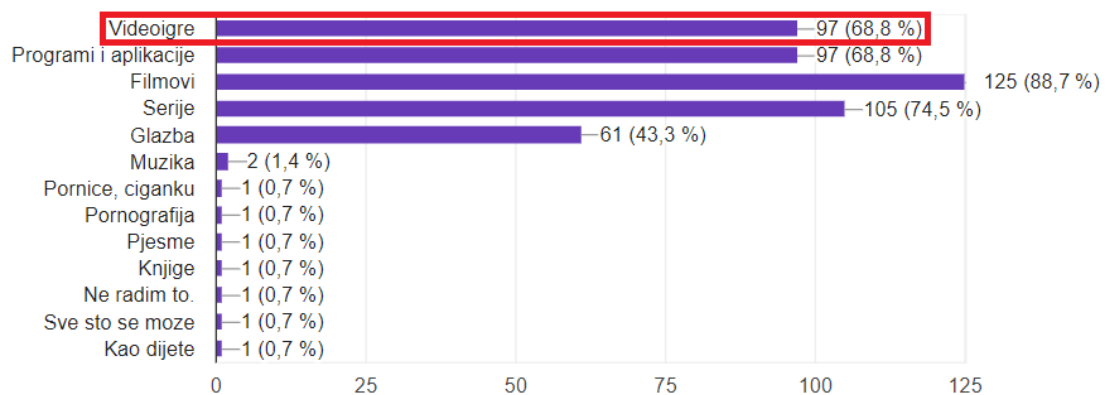
Budući da prihodi od videoigre velikim dijelom ovise o ljudima koji ju kupe, „skidanje“ *crackanih* videoigara predstavlja veliki problem za industriju. U poglavljima koja slijede, to će detaljnije biti obrađeno kroz rezultate provedene ankete i istraživanja.

3.1.1. Učestalost „skidanja“ videoigara

Prema provedenoj anketi u kojoj je sudjelovao 141 ispitanik, utvrđeno je da je njih čak 97 koristilo ili skidalo ili još uvijek koristi ili skida piratske videoigre. To je gotovo 70% od ukupnog broja ispitanika te je zbog tog broja još jasnije zašto je piratstvo tako veliki problem u industriji videoigara.

Koje sve vrste piratskog sadržaja ste "skidali" i/ili koristili?

141 odgovor

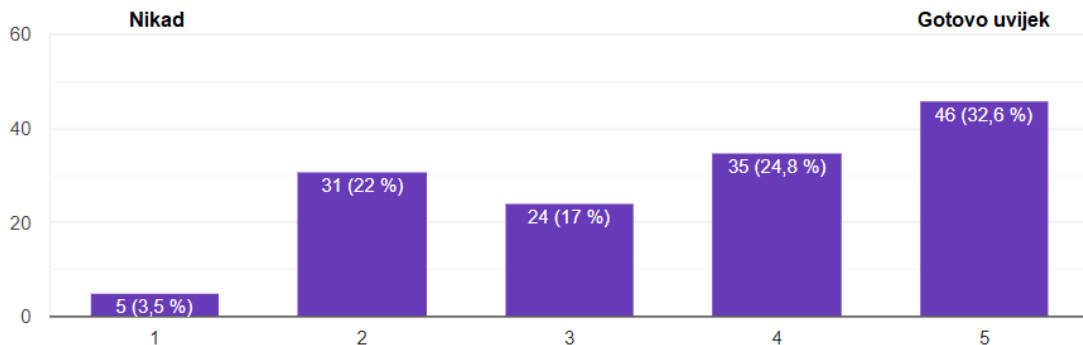


Slika 5: Učestalost "skidanja" videoigara (Izvor: Google Forms)

Prema poretku dobivenom u anketi, po količini ispitanika koji su se izjasnili da skidaju ili koriste tu vrstu piratskog sadržaja, videoigre nalaze se na 3. mjestu koje dijele s programima i aplikacijama koje je također 97 ispitanika reklo da skida ili koristi. To je iznimno velik postotak ispitanika, pogotovo kad uzmemo u obzir da je njih čak 81 reklo da će piratski proizvod gotovo uvijek odabrati preko legitimnog proizvoda.

Koliko često birate piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja?

141 odgovor



Slika 6: Odabir piratskog proizvoda preko legitimnog (Izvor: Google Forms)

3.1.2. Šteta u industriji videoigara uzrokovana „skidanjem“

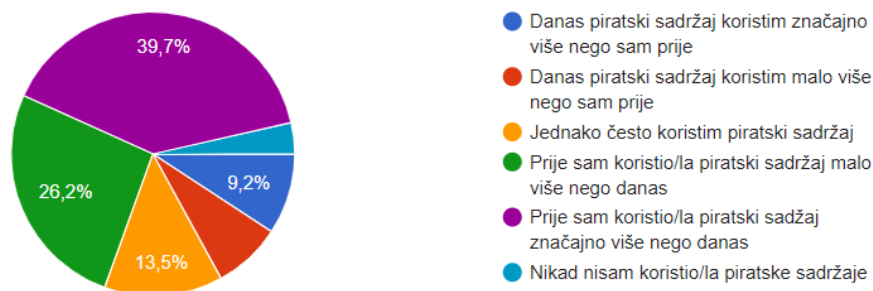
Kada uzmemo u obzir podatke koji su analizirani u prethodnom potpoglavlju, mogli bismo već samo po tome zaključiti da je šteta koju internet piratstvo čini u industriji videoigara ogromna. Kada je riječ o videoigrama kojima najviše štete internet piratstvo može napraviti, svakako su u najrizičnijem položaju *singleplayer* videoigre. To su videoigre koje vezu s internetom trebaju isključivo kako bi mogle preuzeti ažuriranja, a za sve ostalo internet im nije potreban. Kada „pirat“ skine ovakvu videoigru, on ima puni pristup cijelom proizvodu i svim njegovim sadržajima te jedino što ne dobiva su redovita ažuriranja koja popravljaju razno razne *bug*-ove koji su otkriveni nakon početka prodaje proizvoda.

Prema Kaczmareku, Tru Optik je 2014. godine procijenio štetu uzrokovanu internet piratstvom u industriji videoigara na iznos od nevjerojatnih 74 milijarde američkih dolara (Kaczmarek, 2019). Kako bismo mogli razumjeti koliko je to zapravo katastrofalno velik iznos, potrebno je spomenuti da su ukupni prihodi u industriji videoigara u 2018. godini, kada je broj „pirata“ bio gotovo sigurno porastao u odnosu na 2014. godinu, bili 135 milijardi američkih dolara. To znači da zapravo proizvođači videoigara svake godine budu „opljačkani“ za gotovo 50% iznosa koji godišnje ostvare u prihodima.

Prema rezultatima provedene ankete, 65,9% ispitanika reklo je da danas koristi piratske sadržaje manje nego je to činilo prije 10-ak godina, najviše zbog povećanja osobnih prihoda, no to i dalje ostavlja 34,1% korisnika koji piratske proizvode danas koriste ili jednako ili više nego su to činili prije.

Unazad posljednjih 10ak godina, koliko su se promijenile Vaše navike "skidanja" i/ili korištenja piratskog sadržaja?

141 odgovor



Slika 7: Promjena navika u "skidanju" (Izvor: Google Forms)

3.1.3. Načini zaštite od piratstva u industriji videoigara

Nakon što je i kroz ovaj rad utvrđeno koliko velike gubitke proizvođači videoigara ostvaruju kada se njihovi proizvodi počnu širiti nelegalnim putevima u obliku *crackanih* videoigara, jasno nam je da je cilj proizvođača istih prije svega zaštititi se što je moguće više od takvih napada.

Za zaštitu od piratstva, u posljednje vrijeme najviše se koriste alati čiji skupni naziv je DRM (eng. *Digital Rights Management*). Prema Wikipediji, DRM je skup tehnologija za kontrolu pristupa za ograničavanje uporabe vlasničkog hardvera i djela zaštićenih autorskim pravima. Wikipedija također govori da DRM tehnologije pokušavaju kontrolirati upotrebu, izmjenu i distribuciju djela zaštićenih autorskim pravima (poput softvera i multimedijskog sadržaja), kao i sustava unutar uređaja koji primjenjuju ova pravila („Digital rights management“, bez dat.).

Najefektivniji DRM alati su oni koji zahtijevaju stalnu povezanost s internetom kako bi provjeravali je li kopija videoigre koju igrač igra legitimna ili ne. No, takvi DRM-ovi dolaze i sa svojim nedostacima. Pa tako onda, na primjer, igru koja ima DRM zaštitu koja mora konstantno biti povezana s internetom radi provjere legitimnosti nemoguće je uopće upaliti ako igrač nema aktivnu internetsku vezu. Ovo je nešto što je prihvatljivo jedino za videoigre koje ne uključuju nikakav *singleplayer*, već su isključivo temeljene na igranju online *multiplayer*-a.

Osim DRM alata koji zahtijevaju da je igra konstantno povezana s internetom kako bi funkcionirali, postoje i oni koji u pozadini provjeravaju legitimnost igre čak i kad ona nije povezana s internetom te kad otkriju da je riječ o piratskoj kopiji igre, „pogoršaju“ igračko iskustvo kako bi potaknuli korisnika da kupi legitimnu verziju igre. Tako je, na primjer, Rockstar Games zaštitio svoju videoigru *Grand Theft Auto IV* na način da kada DRM alat otkrije da je riječ o piratskoj kopiji igre, kočnice na automobilu koji igrač u videoigri vozi prestanu funkcionirati te se igračeva kamera počne ponašati „pijano“, tako da korisnik ne može igrati videoigru na način na koji je to zamislio.

Kao što se moglo i očekivati, za ovakav DRM alat su nastala rješenja čim je otkriveno da takva vrsta zaštite postoji. No, kako bi se spriječilo onemogućivanje DRM alata te samim time onemogućila izrada funkcionalnog *crack*-a za videoigru, postoji vrsta zaštite protiv neovlaštenog otvaranja podatkovnih datoteka igre koja se naziva Denuvo.

Prema Wikipediji, Denuvo je tehnologija razvijena od strane Austrijske firme koja nosi naziv *Denuvo Software Solutions GmbH*. Glavni zadatak Denuvo zaštite je *hakerima* zabraniti pristup podatkovnim datotekama videoigre kako ne bi mogli otkriti na koji način ona provjerava legitimnost verzije koju igrač igra („Denuvo“, bez dat.).

Naravno, niti Denuvo nije savršena vrsta zaštite koja je apsolutno neprobojna. Postoje slučajevi kod igara kao što je *FIFA 2018* ili *Total War: Warhammer 2* koje su bile *crackane* na isti dan kada su i izašle, no uz te dvije igre stoji i mnogo drugih igara koje su *crackane* tek mjesecima nakon službenog izlaska ili kao *F1 2019* koji niti dan danas još uvijek nije *crackan*.

3.2. Filmska industrija

Od svih industrija na koje piratstvo ima utjecaj, na filmsku industriju, zajedno uz glazbenu, bismo mogli reći da utječe najgore. Kod videoigara, softvera i sličnih sadržaja, legitimne verzije često imaju dodatne funkcionalnosti koje piratska verzija nema. Tako, na primjer, legitimni softver može imati pristup internetu, legitimne videoigre mogu podržavati igranje online, dobivanje najnovijih ažuriranja i slično. U svijetu filmske industrije, to ne postoji.

Ukoliko korisnik „skine“ piratski proizvod kao što je film ili serija, on ima puni pristup tom sadržaju. U najgorem slučaju, kada korisnik ilegalno „skine“ film koji je tek izašao u kina, dobiti će verziju koja je snimana kamerom u kinodvorani. No, on i dalje ima puni pristup sadržaju bez ikakvih ograničenja.

Upravo to je najveći problem piratstva kada je u pitanju filmska industrija. U poglavljima koja slijede, detaljnije će biti obrađen ovaj problem, kroz provedenu anketu bit će prikazano kolika je realna opasnost i učestalost korištenja piratskih sadržaja iz filmske industrije te koji načini zaštite od piratstva u filmskoj industriji postoje.

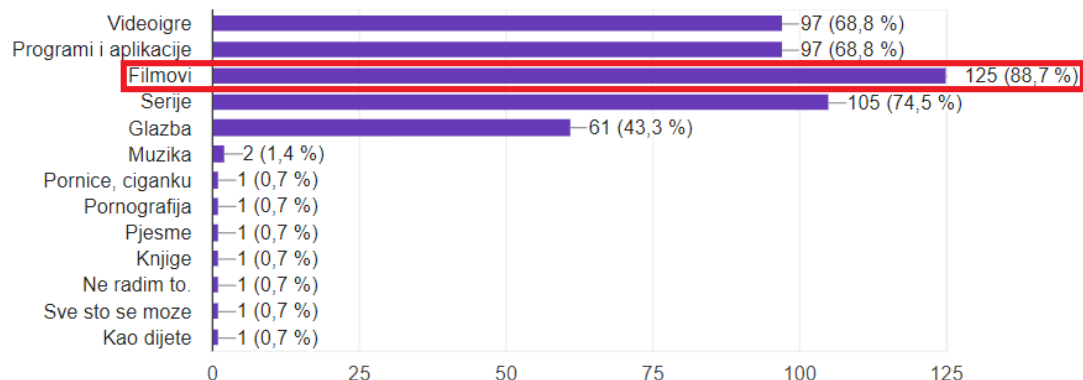
3.2.1. Učestalost „skidanja“ filmova

Kao što je već rečeno, na filmsku industriju piratstvo ima jedan od najgorih učinaka te najviše štete radi u njoj zato što je vrlo teško zaštititi sadržaj. Upravo zbog te težine zaštite sadržaja te lakoće nabavljanja piratskih verzija istog, ispitanici su se u provedenoj anketi izjasnili kako filmove i serije skidaju daleko više od bilo čega drugog.

Od ukupnog broja ispitanika koji iznosi 141, njih čak 125 izjasnilo se kako je „skidalo“ ili gledalo piratske filmove. To je nevjerovatnih 88,7%, a ako to pogledamo na obrnut način, samo 11,3% ispitanika tvrdi da nikad nije „skinulo“ ili gledalo filmove iz piratskih izvora.

Koje sve vrste piratskog sadržaja ste "skidali" i/ili koristili?

141 odgovor



Slika 8: Učestalost "skidanja" filmova

Korijen ovog problema je ponovo u tome da kod nas ljudi generalno ne shvaćaju piratstvo kao vrstu bilo kakvog zločina. Ako neki film osoba ne želi pogledati u kinu, gotovo da i ne postoji šansa da će ga kasnije kupiti kako bi ga pogledala. Ovo je problem i generalno u svijetu, no kod nas u Hrvatskoj je posebno izražen zato što će ljudi ili pogledati film u kinu ili ga ilegalnim putem „skinuti“ s piratskih stranica te pogledati na taj način.

3.2.2. Šteta u filmskoj industriji uzrokovana „skidanjem“

S ovolikim brojem ljudi koji će birati piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja kada god im se pruži prilika, za očekivati je da će i šteta koju će piratski sadržaji napraviti u filmskoj industriji iznimno velika. Prema Gonzalezu, internet piratstvo u svijetu američku filmsku i TV industriju godišnje košta barem 29,2 milijarde američkih dolara. To je minimalni procijenjeni iznos, no postoji dobra šansa da je iznos velik čak i do 71 milijarde američkih dolara na godišnjoj razini. Gonzalez tvrdi da je internet piratstvo uz sve to industriju također koštalo otprilike i 230 000 izgubljenih poslova (Gonzalez, 2019).

Kad uzmemo u obzir da filmska industrija, prema Wikipediji, ima godišnje prihode u visini od 136 milijardi američkih dolara, udarac od izgubljene 71 milijarde američkih dolara napravljen putem piratskih proizvoda i internet piratstva poprilično se osjeti („Film industry“, bez dat.). No, nažalost, kad taj broj usporedimo s postotkom ljudi koji su se u provedenoj izjasnili da gledaju ili skidaju piratske filmove, toliki iznos gubitaka nije iznenađujući ili nepredvidiv.

3.2.3. Piratski *streaming* servisi

Ono što je ljudima najviše olakšalo korištenje piratskih filmova, serija i TV sadržaja jesu piratski streaming servisi kao što su Kodi, Gledalica i Filmovita. Kodi dozvoljava korisnicima da piratske filmove simultano „skidaju“ i gledaju. Funkcionira na način sličan Netflixu te ga je izrazito teško zabraniti zato što sami program ne radi ništa ilegalnog. Kodi ne sadrži filmove iz piratskih izvora, već samo magnetne linkove do istih koje objavljuje zajednica.

Za razliku od Kodija, Gledalica i Filmovita funkcioniraju na principu sličnom kao i YouTube. Financiraju se putem reklama, a za uzvrat korisnici imaju mogućnost gledati najnovije filmove online, bez ikakvih posljedica i bez direktnog preuzimanja piratskog proizvoda. Ovakve stranice se gase gotovo odmah kako se i upale, no nažalost za jednu ugašenu stranicu, kao što je to često slučaj kod ilegalnih stvari, nastanu barem dvije nove.

Ovakve vrste servisa su jedne od najvećih štetočina koje naprave najviše štete za filmsku industriju. Korisnicima maksimalno olakšavaju gledanje ilegalnih filmova online te korisnici kada koriste navedene servise nemaju gotovo nikakve rizike niti ikakvog straha od posljedica.

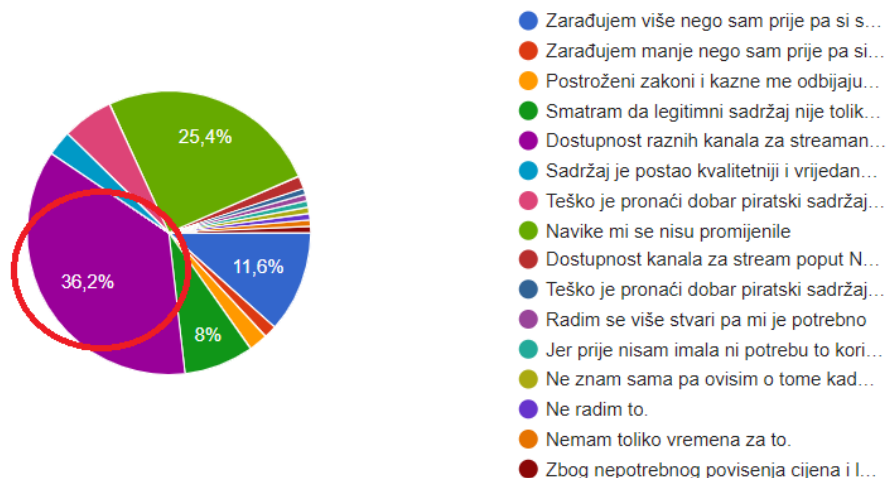
3.2.4. Načini zaštite od piratstva u filmskoj industriji

Za razliku od piratskih *streaming* servisa, postoje i legalni servisi koji služe istoj svrsi. Neki od tih servisa su Netflix i Amazon Prime Video. To su servisi koji su najviše doprinijeli smanjenju piratstva. Takvi servisi korisnicima dozvoljavaju da za jedinstvenu mjesečnu cijenu gledaju koliko god filmova i serija gledaju. Učitavanje željenih sadržaja je izrazito brzo, sve je pregledno te sve što je potrebno za početak gledanja je klik miša. U Hrvatskoj, najjeftiniji mjesečni plan Netflix-a košta 8 eura, a Prime Video dostupan je već od 6 eura mjesečno. To su cijene koje su pristupačne gotovo svima te upravo zbog tih niskih cijena te jednostavnosti korištenja, ljudi biraju legalne streaming servise preko raznih ilegalnih alternativa.

Kao što možemo vidjeti i u provedenoj anketi, čak 36,2% ispitanika izjasnilo se da danas manje koristi piratske proizvode zbog dostupnosti legalnih servisa za *streaming* kao što su upravo Netflix i Prime Video.

Ukoliko su Vaše navike "skidanja" i/ili korištenja piratskog sadržaja drugačije nego su bile prije, zbog čega su se promijenile najviše?

138 odgovora



Slika 9: Utjecaj dostupnosti streaming servisa na internet piratstvo (Izvor: Google Forms)

No, mnogi novi filmovi nisu odmah dostupni na legalnim *streaming* servisima te je to jedan od glavnih razloga za njihovo ilegalno „skidanje“. Velik broj ljudi „skida“ filmove ilegalnim putem zato što je to najjednostavniji način za doći do filma kojeg još nema na legalnim *streaming* servisima. Također, važno je napomenuti da legalni *streaming* servisi su više načini prevencije internet piratstva nego zaštite od istog. Nažalost, u filmskoj industriji ne postoje strogo definirani načini zaštite samog proizvoda kao što postoje za industriju videoigara.

3.3. Utjecaj koronavirusa na internet piratstvo

Koronavirus utjecao je na sve aspekte naših života, neke stvari su se promijenile iz temelja, pa tako je utjecalo i na način na koji industrija videoigara i filmska industrija funkcioniraju. Što se tiče videoigara, kada igrač igra videoigru, on je najčešće kod kuće za svojim računalom ili za igraćom konzolom. Budući da je tijekom koronavirusa došlo do nekoliko *lockdown*-ova, svi su bez obzira morali biti kod kuće, bilo je više vremena i volje za videoigre nego ikad do sad u povijesti.

Ista stvar je s filmskom industrijom. Kada su počele samoizolacije, ljudi su imali više vremena no ikad, ali morali su to vrijeme provesti „zatvoreni“ u svoja četiri zida. Zbog toga, broj kupljenih videoigara i broj pretplatnika na legalne *streaming* servise naglo je porastao.

No, kako je porastao broj korisnika legalnih servisa, jednako toliko je porastao i broj korisnika ilegalnih servisa i piratskih stranica. Prema Whitten, u nekim zemljama broj korisnika koji su posjećivali piratske stranice u posljednjih 7 dana veljače i posljednjih 7 dana ožujka, nakon što je započeo *lockdown*, porastao je za čak 66% (Whitten, 2020).

4. Trendovi u internet piratstvu

Kod pisanja ovog rada, prije svega je cilj bio saznati kakvi su trenutni trendovi oko korištenja i širenja internet piratstva. U izradu rada ušlo se s pretpostavkom da je danas internet piratstvo, barem što se tiče filmske industrije i industrije videoigara, znatno manje rašireno te da manji broj ljudi koristi piratske sadržaje danas nego je unazad 10-ak godina.

Kako bih saznali točne trendove kakvi su danas aktualni, provedena je anketa u kojoj je zaprimljen 141 odgovor. Detaljna analiza provedene ankete te dobivenih odgovora slijedi u nastavku ovog poglavlja.

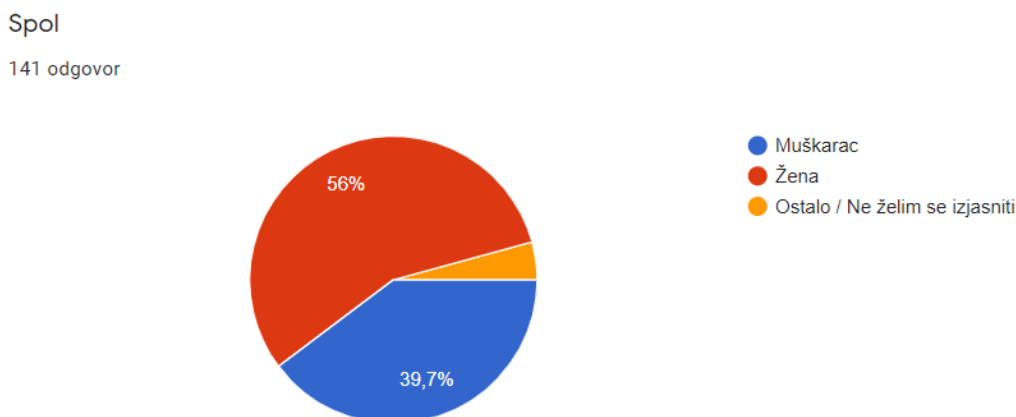
4.1. Rezultati ankete

Anketa se provodila putem servisa Google Forms te su rezultati bili prikupljeni u razdoblju od 17. srpnja 2021. do 30. srpnja 2021. Odgovori su većinom došli od kolega studenata, no prikupljen je barem jedan odgovor u svakoj od važnijih definiranih skupina.

4.1.1. Osnovne informacije o ispitanicima

Na provedenoj anketi ukupno je sakupljen 141 odgovor, od čega je bilo 79 žena, 56 muškaraca te 6 osoba koje se htjele izjasniti oko spola ili se ne svrstavaju niti pod muškarce niti pod žene.

Spol ispitanika koji su pristupili anketi prikazan je kružnim grafikonom na slici ispod teksta:



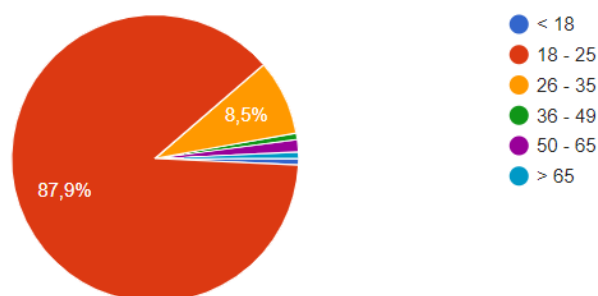
Slika 10: Kružni grafikon spola ispitanika (Izvor: Google Forms)

Kao što je već spomenuto, anketa je uglavnom ispunjavana od strane studenata, što je i vidljivo iz podatka da je 87,9% odgovora došlo od osoba koje spadaju u dobnu skupinu od 18 do 25 godina starosti.

Dobne skupine ispitanika prikazane su sljedećim kružnim grafikonom i tablicom:

Dob

141 odgovor



Slika 11: Kružni grafikoni dobi ispitanika (Izvor: Google Forms)

Tablica 1: Prikaz podataka o dobi ispitanika

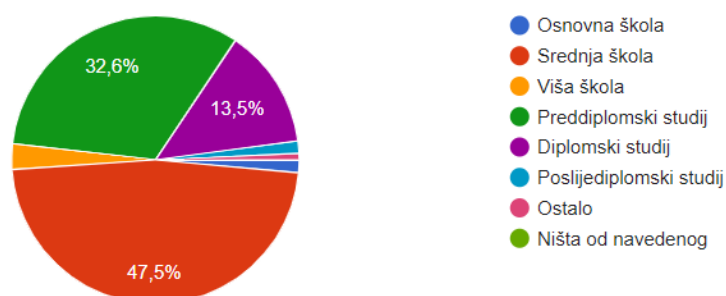
Skupina:	< 18	18 - 25	26 - 35	36 - 49	50 - 65	> 65
Br. ispitanika:	1	124	12	1	2	1

Nastavno na prethodni odlomak, budući da se uglavnom radi o studentima, najviši završeni stupanj obrazovanja je uglavnom ili srednja škola ili preddiplomski studij. Jedina skupina u kojoj nije dobiven niti jedan odgovor je „Ništa od navedenog“.

Završeni stupanj obrazovanja ispitanika prikazan je sljedećim kružnim grafikonom i tablicom:

Završeni stupanj obrazovanja

141 odgovor



Slika 12: Kružni grafikoni završenog stupnja obrazovanja ispitanika (Izvor: Google Forms)

Tablica 2: Prikaz podataka o završenom stupnju obrazovanja ispitanika

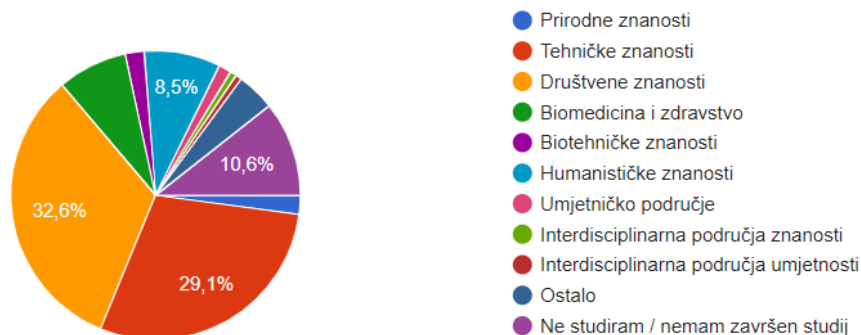
Završen st. obrazovanja:	Osnovna škola	Srednja škola	Viša škola	PredDS	DS	PostDS	Ostalo	Ništa od navedenog
Br. ispitanika:	2	67	4	46	19	2	1	0

Od svih prikupljenih rezultata, preko polovice ispitanika (61,7%) dolazi sa studija tehničkih ili društvenih znanosti.

Područje studiranja ili završenog studija ispitanika prikazano je sljedećim kružnim grafikonom:

Područje studiranja / završenog studija

141 odgovor



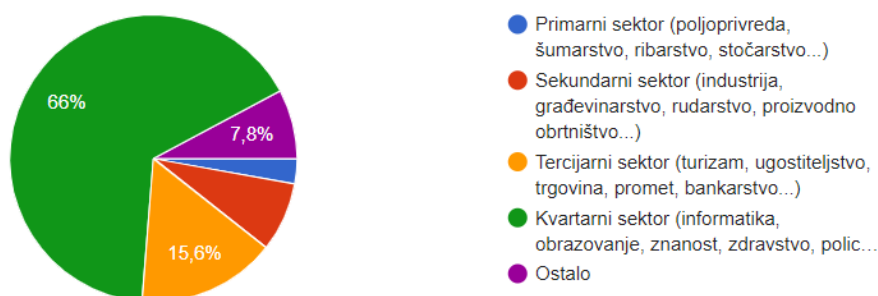
Slika 13: Kružni grafikon područja studiranja ispitanika (Izvor: Google Forms)

Budući da je na prethodnom grafikonu prikazano da preko pola ispitanika dolazi iz studija tehničkih ili društvenih znanosti, podatak da 66% ispitanika radi u kvartarnom sektoru ne predstavlja odstupanje od očekivanog.

Sektor djelatnosti studija ispitanika prikazan je sljedećim kružnim grafikonom:

Sektor djelatnosti

141 odgovor



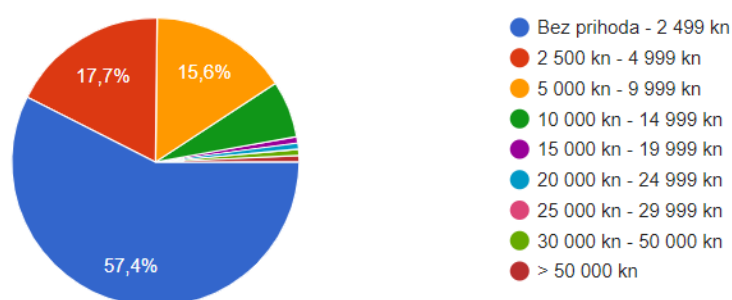
Slika 14: Kružni grafikon sektora djelatnosti ispitanika (Izvor: Google Forms)

Posljednji podatak koji spada pod osnovne podatke o ispitanicima jest njihov osobni mjesečni prihod. Budući da su se na anketu uglavnom odazvali (redovni) studenti, podatak da gotovo 60% ispitanika ima mjesečne prihode manje od 2 500 kn ili nemaju mjesečne prihode uopće je bilo moguće predvidjeti. Jedina skupina za koju nije primljen niti jedan odgovor jest skupina 25 000 kn – 29 999 kn.

Visina osobnog mjesečnog prihoda ispitanika prikazana je sljedećim kružnim grafikonom i tablicom:

Osobni mjesečni prihod

141 odgovor



Slika 15: Kružni grafikon osobnog mjesečnog prihoda ispitanika (Izvor: Google Forms)

Tablica 3: Prikaz podataka o visini osobnog mjesečnog prihoda ispitanika

Visina osobnog mjesečnog prihoda	Broj ispitanika
Bez prihoda - 2 499 kn	81 (57,5%)
2 500 kn - 4 999 kn	25 (17,7%)
5 000 kn - 9 999 kn	22 (15,6%)
10 000 kn - 14 999 kn	9 (6,4%)
15 000 kn - 19 999 kn	1 (0,7%)
20 000 kn - 24 999 kn	1 (0,7%)
25 000 kn - 29 999 kn	0
30 000 kn - 50 000 kn	1 (0,7%)
> 50 000 kn	1 (0,7%)

4.1.2. Najkorišteniji piratski sadržaji

Kod pitanja koje sve vrste piratskog sadržaja je ispitanik „skidao“ ili koristio, htjelo se doći do podatka koja vrsta piratskih proizvoda je najraširenija te se najviše koristi. Kroz anketu se došlo do odgovora koji se mogao i predvidjeti, to jest da od 141 ispitanika, njih 125 je „skidalo“ ili još uvijek aktivno „skida“ filmove. Pitanje je bilo s mogućnosti odabira više odgovora uz dodanu opciju nadopisivanja vlastitog odgovora.

Nakon filmova, najviše „skidanja“ imaju serije. Od svih ispitanika koji su pristupili anketi, njih 105 „skida“ ili je „skidalo“ serije. Uzmemo li u obzir da su danas po vrlo povoljnim cijenama dostupni servisi za legalno *streamanje* serija i filmova kao Netflix ili Prime Video, broj ljudi koji i dalje koriste piratske sadržaje umjesto legitimnih manji je nego je bio prije.

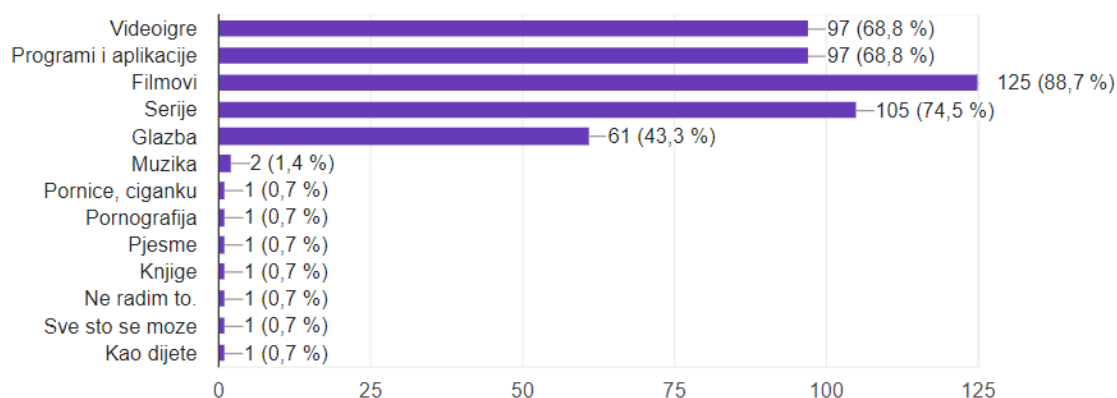
Videoigre te programe i aplikacije se 97 ljudi izjasnilo da „skida“ i/ili koristi piratske verzije proizvoda. To je također podatak koji ne iznenađuje, pogotovo zato što posljednjih godina videoigre postaju sve skuplje, a sadržajno sve siromašnije.

Podatak koji iznenađuje jest to da od svih ispitanika, njih tek 64 (45,39%) skida glazbene sadržaje. Moguće da je broj ljudi koji koriste glazbene piratske proizvode manji zbog streaming servisa za glazbu kao što su Spotify ili Deezer, no također je dosta velika mogućnost da ljudi preuzimanje glazbe sa servisa kao što je YouTube ne smatraju piratstvom.

Od svih piratskih proizvoda možemo vidjeti da se najmanje „skidaju“ knjige, što je očekivano jer je većina knjiga dostupna u javnim knjižnicama.

Koje sve vrste piratskog sadržaja ste "skidali" i/ili koristili?

141 odgovor



Slika 16: Najkorišteniji piratski sadržaj (Izvor: Google Forms)

4.1.3. Učestalost korištenja piratskog sadržaja

Za učestalost korištenja piratskih sadržaja, to jest koliko često će korisnik odabrati piratski sadržaj preko legitimnog sadržaja, bilo je postavljeno pitanje u obliku linearnog mjerila gdje ocjena 1 predstavlja „Nikad“, a ocjena 5 „Gotovo uvijek“.

Kao što možemo vidjeti iz grafikona prikazanog na slici ispod teksta, izričito velik broj ljudi odabrao je da će gotovo uvijek odabrati piratski sadržaj preko legitimnog sadržaja. Čak 57,4% ispitanika (81 osoba) na ovo pitanje odgovorilo je s ocjenom 4 ili 5.

Ocjenu 2 i 3 dalo je 39% ljudi, to jest 55 ispitanika. S tim možemo zaključiti da od ukupnog broja ispitanih, manje od pola njih ne koristi piratske sadržaje redovito.

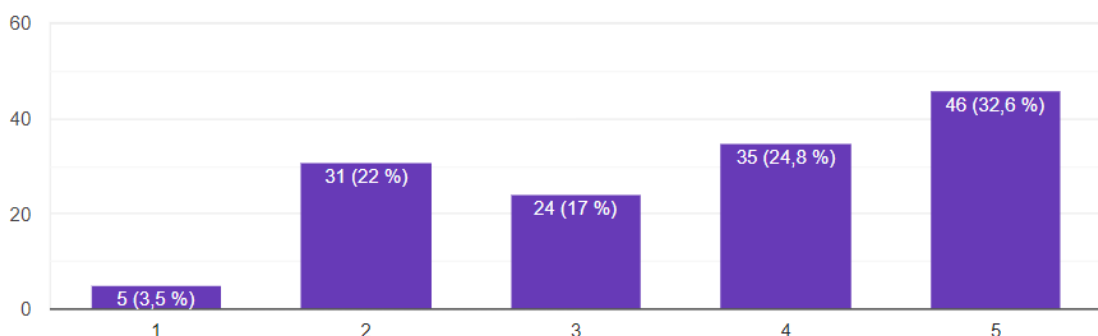
No ocjena koju je daleko najmanje ispitanika odabralo jest upravo 1, to jest „Nikad“. Samo 5 ispitanika, točnije 3,5% njih, reklo je da nikad neće odabrati piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja.

Taj podatak dokazuje da su gotovo svi ljudi „pirati“ na jedan ili na drugi način. Mnogi koriste piratske sadržaje svaki dan bez da su uopće toga svjesni. Sve od korištenja piratske verzije *Windows* operacijskog sustava pa do preuzimanja glazbe sa servisa kao što je *YouTube* smatramo piratstvom, samo što kod nas na to rijetko tko obraća pozornost.

Podatak da 96,5% ljudi će rjeđe ili češće odabrati piratski sadržaj preko legitimnog sadržaja, dok će samo 3,5% ljudi uvijek odabrati legitimni sadržaj nam pokazuje da je plaćanje za digitalne sadržaje nešto što ljudi rade isključivo kad je to neophodno, to jest kad ne postoji nikakav drugačiji način da se dođe do željenog sadržaja besplatno.

Koliko često birate piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja?

141 odgovor



Slika 17: Učestalost korištenja piratskog sadržaja (Izvor: Google Forms)

4.1.4. Razlog korištenja piratskog sadržaja umjesto legitimnog

Pitanje koje je usko povezano s prethodnim pitanjem o učestalosti korištenja piratskog sadržaja je pitanje koje korisnika pita zbog čega bira piratski sadržaj preko legitimnog sadržaja. Ovo je bilo pitanje s mogućnosti odabira više odgovora uz opciju nadopisivanja vlastitog odgovora.

Zanimljivo je napomenuti da se na prošlom pitanju 136 ljudi izjasnilo da češće bira piratski sadržaj nego legitimni, dok samo 5 ljudi se izjasnilo da nikad neće odabrati piratski sadržaj preko legitimnog. Ovo pitanje nije bilo obavezno za odgovoriti tako da ispitanici koji su na prošlom pitanju dali ocjenu 1 nisu morali odgovoriti, no svih 141 ispitanika dalo je odgovor.

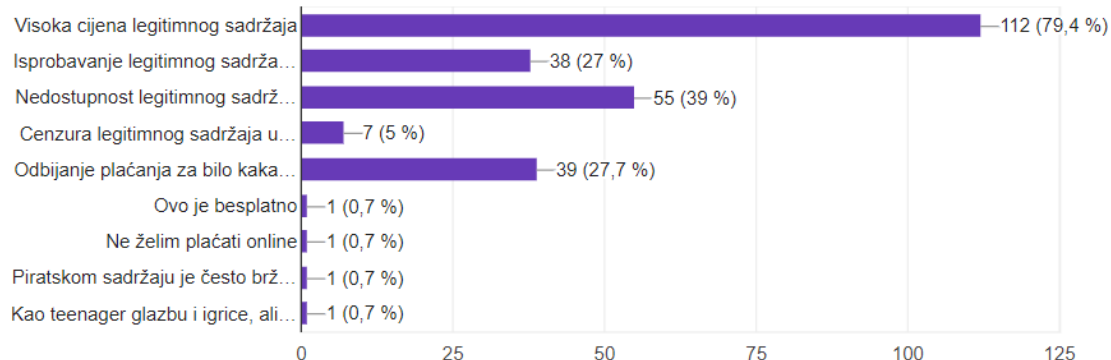
Razlog s daleko najviše odabira jest visoka cijena legitimnog sadržaja. Pribrojimo li sve odgovore koji imaju veze s cijenom sadržaja, čak 113 od 141, to jest 80,14% ispitanika, je reklo da piratski sadržaj odabire preko legitimnog sadržaja zato što im je cijena legitimnog sadržaja previsoka.

Sljedeći najpopularniji odgovor dobio je upola manje odabira, 55 od 141 ili 39% ispitanika. Odgovor o kojemu je riječ jest nedostupnost legitimnog sadržaja u zemlji stanovanja. Pod to spadaju svi programi, videoigre, serije i filmovi koji nisu službeno objavljeni u zemlji stanovanja ispitanika, u našem slučaju u Hrvatskoj. Tu također ubrajamo i serije i filmove koje su dostupne na streaming servisima u drugim zemljama, no u Hrvatskoj nisu, pa onda korisnici moraju koristiti piratske tehnike kako bi gledali željene sadržaje.

Treći odgovor koji je odabralo najviše ispitanika jest odbijanje plaćanja za bilo kakav digitalni sadržaj. Taj odgovor odabralo je 39 ispitanika ili 27,7% od ukupnog broja ispitanih. Moguće je da je ljude jednostavno strah plaćanja za digitalne sadržaje online zato što misle da tako ugrožavaju svoje privatne podatke kada ih unose na razna web mjesta.

Zbog čega birate piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja?

141 odgovor



Slika 18: Razlog korištenja piratskog sadržaja umjesto legitimnog (Izvor: Google Forms)

4.1.5. Korištenje piratskog sadržaja za isprobavanje proizvoda prije kupovine

U prošlom pitanju vidjeli smo koji su najčešći razlozi iz kojih će ljudi odabrati piratski sadržaj preko legitimnog sadržaja koji treba platiti. No, koliko ljudi je zapravo spremno platiti za taj sadržaj ukoliko ga isprobaju te im se sviđa što sadržaj nudi? Sljedeće pitanje zamišljeno je na način da nam pruži odgovor na to.

Ovo pitanje bilo je postavljeno u obliku linearnog mjerila gdje ocjena 1 predstavlja „Nikad“, a ocjena 5 „Gotovo uvijek“.

Na grafikonu prikazanom na slici ispod teksta možemo vidjeti kako broj ispitanika gotovo linearno opada od ocjene 1 prema ocjeni 5. Najveći broj ispitanika, to jest njih čak 53 (37,6%) odabralo je ocjenu 1. Točnije, od 141 ispitanika, njih 53 kaže da nikad ne kupi legitimnu verziju piratskog sadržaja koji su „skinuli“ i/ili koristili.

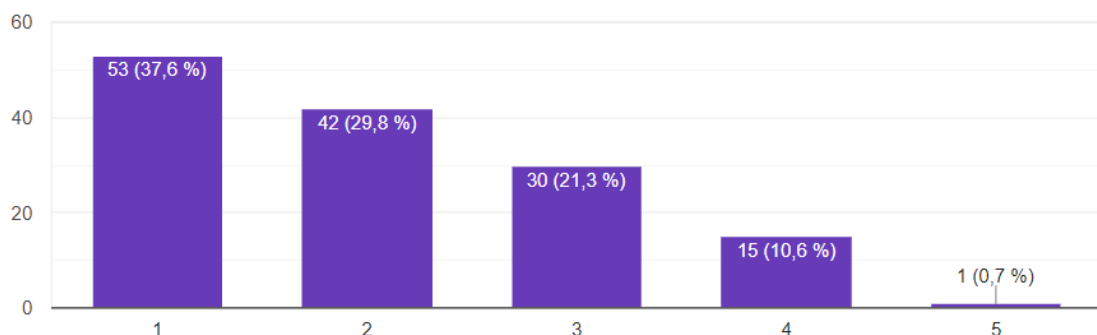
Podatak da većina ljudi nikad ili gotovo nikad ne kupuje legitimnu verziju piratskog sadržaja koju je isprobala bila je i očekivana, no broj od 95 ispitanika, to jest 67,4% je i dalje iznimno velik.

21,3% ispitanika, točnije njih 30, izjasnilo se da otprilike u pola slučajeva kada „skine“ i isproba piratsku verziju nekog sadržaja, naknadno ju i kupi. Za ovu kategoriju očekivano je da će znatno veći broj ispitanika odabrati ocjenu 3 ili više, no na kraju je ispalo da ipak najveći broj ljudi gotovo nikad ne kupi legitimnu verziju piratskog sadržaja koji su „skinuli“ ili koristili.

Najmanje odgovora dobile su ocjene 4 i 5, gdje je ocjenu 5 odabrao samo jedan jedini ispitanik. To će reći da od 141 ispitanika, samo 0,7% njih uvijek će piratski proizvod koristiti isključivo kao probu legitimnog sadržaja te će naknadno legitimni sadržaj kupiti.

Koliko često kupite legitimnu verziju piratskog sadržaja koji ste isprobali ili koristili?

141 odgovor



Slika 19: Korištenje piratskog sadržaja za isprobavanje proizvoda prije kupovine (Izvor: Google Forms)

4.1.6. Glavni izvori piratskog sadržaja

Kod pitanja za izbor glavnog izvora koji se koristi za traženje piratskog sadržaja za „skidanje“ nije bilo nikakvih iznenađenja. Najpoznatije torrent stranice dobile su najviše odgovora. Ovo je bilo pitanje s mogućnosti odabira više odgovora uz opciju nadopisivanja vlastitog odgovora po želji od strane ispitanika.

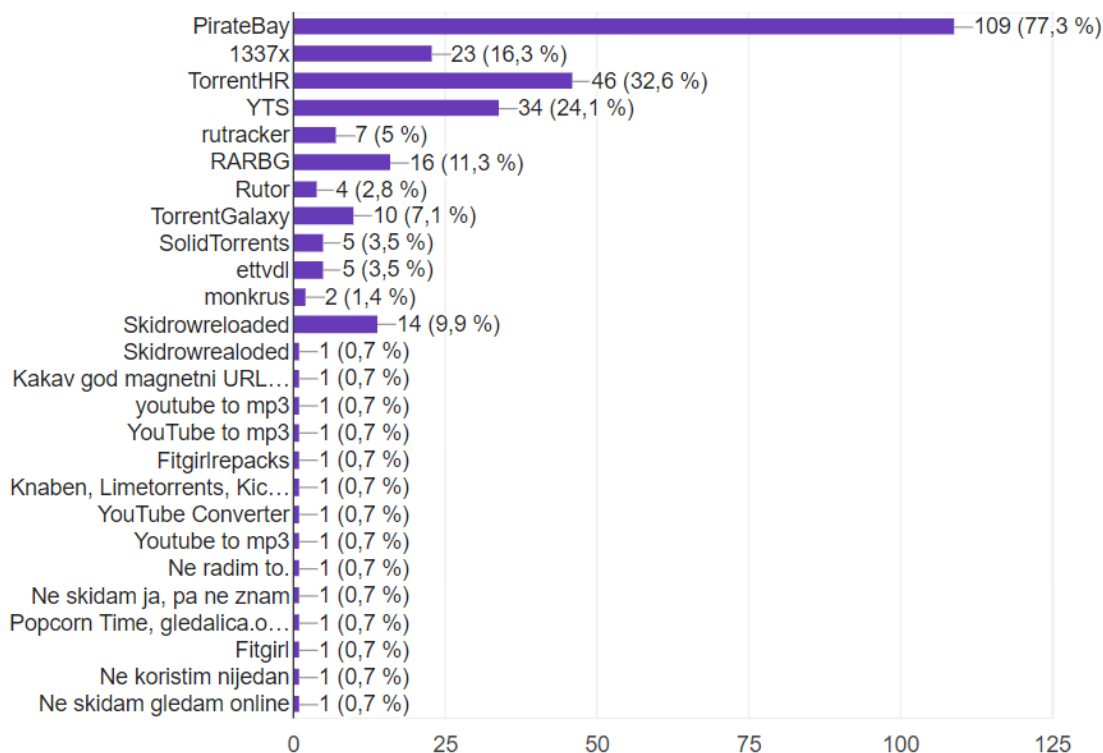
109 korisnika odabralo je da koristi ili je koristilo *PirateBay*. To je 77,3% od ukupnog broja ispitanika te je to podatak koji je u skladu s očekivanjima budući da je *PirateBay* bio daleko najpoznatije web mjesto s piratskim sadržajima.

Dalje prema broju odabira slijede *TorrentHR*, *YTS*, *1337x*, *RARBG*, *Skidrowreloaded* i *TorrentGalaxy*. Još postoji mnogo nadopisanih stranica, no spomenute su daleko najpopularnije.

Zanimljivo je također napomenuti da je od 141 odgovora njih tek 4 (2,8%) shvatilo da je i konvertiranje glazbe s *YouTube*-a također vrsta piratstva te je samo jedan korisnik naveo *Popcorn Time* i *Gledalicu*. Taj podatak dovodi do činjenice da mnogo ljudi nije ni svjesno da mnogo toga što gledaju, slušaju i „skidaju“ preko interneta spada pod piratske sadržaje.

Koje stranice su glavni izvori koje koristite za "skidanje" piratskog sadržaja?

141 odgovor



Slika 20: Glavni izvori piratskog sadržaja (Izvor: Google Forms)

4.1.7. Najkorišteniji torrent klijenti

Kod odabira torrent klijenta također nije bilo nikakvih neočekivanih rezultata. Ovo je također bilo pitanje s mogućnošću odabira više odgovora uz mogućnost opciju vlastitog odgovora od strane korisnika.

Daleko najkorišteniji torrent klijent bio je *μTorrent*. Njega je odabralo čak 71,6% ispitanika (101 osoba). Budući da je to torrent klijent koji se na globalnoj razini koristi više nego bilo koji od konkurencije, ovo je podatak koji ne bi trebao nikoga začuditi.

Također podatak koji je u skladu s očekivanjima je da je iza *μTorrenta* torrent klijent koji proizvodi ista firma kao i *μTorrent*, *BitTorrent*. Ti torrent klijenti su izgledom i funkcionalnostima gotovo identični, no svaki korisnik ima svoje navike i preference tako da svatko bira ono što mu više odgovara.

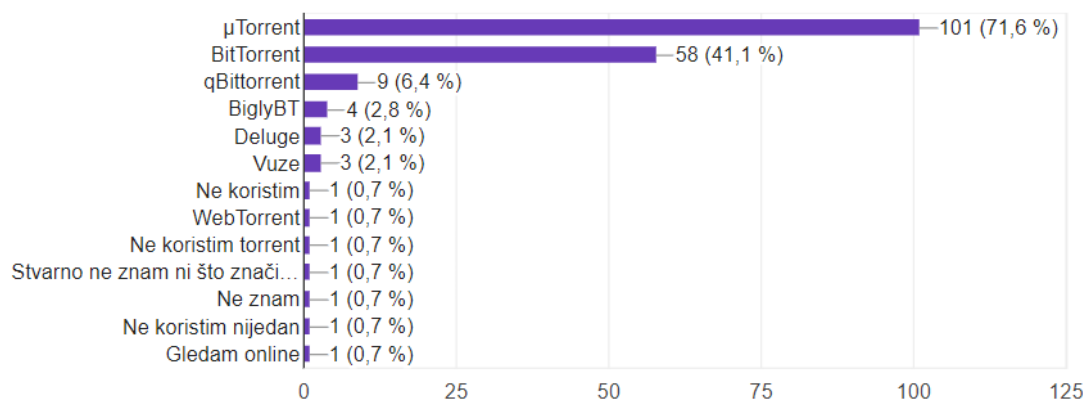
Osim *μTorrenta* i *BitTorrenta*, kao torrent klijente koji se redovito koriste možemo spomenuti i *qBittorrent*, *BiglyBT*, *Deluge* i *Vuze*. Ti klijenti dobili su veći broj odgovora nego ostatak ponuđenog, no čak i kad bi ih sve pribrojili skupa, i dalje nemaju niti 50% odgovora koliko ima *BitTorrent* ili niti 20% odgovora koje ima *μTorrent*.

Jedan korisnik također naveo je „Gledam online“ kao torrent klijent koji koristi, no budući da se ovdje radi o konkretnim torrent klijentima koji se koriste taj odgovor ne možemo uzeti u obzir kao relevantan.

Kod ovog pitanja najzanimljiviji podatak je da su od ukupnog broja ispitanika, njih samo 3 navela kako ne koriste niti jedan torrent klijent, to jest da ne „skidaju“ torrente. Tom broju još možemo pridodati ispitanike koji gledaju piratske sadržaje online te na kraju dobivamo da od 141 ispitanika njih samo 4 (2,8%) ne „skida“ torrente putem nekog od torrent klijenata.

Koje torrent klijente koristite za "skidanje" piratskog sadržaja?

141 odgovor



Slika 21: Najkorišteniji torrent klijenti (Izvor: Google Forms)

4.1.8. Sigurnost prilikom „skidanja“ (korištenje VPN-a)

VPN je pojam koji se veže uz sigurnost na internetu sakrivanjem identiteta korisnika, no upravo zbog te zaštite koju pruža, jako često se koristi i kod „skidanja“ piratskih sadržaja kako bi osoba mogla sakriti svoje nelegalne piratske radnje.

4.1.8.1. Što je VPN?

VPN ili Virtualnu Privatnu Mrežu (eng. *Virtual Private Network*) najlakše je definirati kao način za sigurnije „surfanje“ internetom. Kada korisnik koristi VPN, sav podatkovni promet koji on radi prolazi kroz sigurne, kriptirane virtualne „tunele“ te na taj način se sakriva (Janssen, 2021).

Kada bi htjeli najjednostavnije objasniti način na koji VPN funkcionira, rekli bi da on zapravo sakriva našu pravu lokaciju te nas virtualno prikazuje na mjestu na kojem se zapravo ne nalazimo. Recimo da je korisnik VPN-a iz Hrvatske. Prije nego uključi VPN, njegova IP adresa upućuje na njegovu lokaciju koja može biti iznimno precizna. Nakon što korisnik aktivira VPN, njegova prava IP adresa se sakriva, dobiva novu, virtualnu IP adresu kroz VPN klijent te sada njegova IP adresa upućuje na neku drugu lokaciju, na primjer Austriju.

Na ovaj način, korisnikova lokacija, podatkovni promet i osobni podaci su sakriveni i privatni te korisnik može uz osjećaj sigurnosti surfati internetom. Naravno, ni VPN nije u potpunosti siguran i neprobojan od strane hakera, ali je svakako sigurniji nego obična, „gola“ veza.

4.1.8.2. Najpoznatiji VPN klijenti

U posljednjih nekoliko godina, korištenje VPN-a postaje sve popularnije. Ljudi počinju shvaćati rizike i opasnosti interneta te se odlučuju biti sigurniji i koristiti VPN klijente. Pogotovo sada, u 2021. godini, kada uz *Google* i *Facebook* privatnost više gotovo uopće nemamo.

Prema *Techradar*-u, neki od najpoznatijih VPN klijenata i cijene njihove godišnje pretplate su:

1. **ExpressVPN** (80 USD godišnje)
2. **NordVPN** (59 USD godišnje)
3. **Surfshark** (78 USD godišnje)
4. **Hotspot Shield** (96 USD godišnje)

4.1.8.3. Rezultat ankete

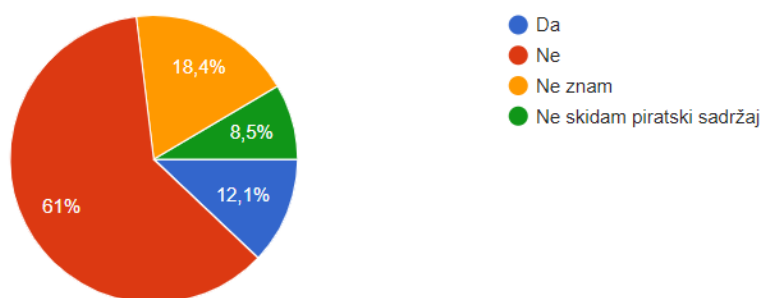
U ovoj anketi, pitanje oko korištenja VPN-a bilo je postavljeno u obliku zatvorenog pitanja s 4 ponuđena odgovora. Odgovor koji je odabrao najveći broj ispitanika bio je „Ne“. Da VPN ne koristi izjasnilo se 86 ispitanika (61%). Uzmemo li u obzir da u Hrvatskoj „skidanje“ piratskih sadržaja nije toliko riskantno te nema neke realne opasnosti od strane zakonodavnih tijela u kojoj se korisnik nalazi ako „skida“ i koristi piratski sadržaj, očekivano je da neće ulagati dodatna novčana sredstva i vrijeme kako bi si osigurao sigurno i anonimno surfanje. Za ispitanike koji su odabrali „Ne“ smatra se da znaju što je VPN, no nemaju potrebu ili želju koristiti ga.

Odgovor koji je više od ičega iznenadio je podatak da veći broj ljudi ne zna što je VPN nego što koristi isti. 26 ispitanika reklo je da ne zna što je VPN, a samo njih 17 se izjasnilo da ga redovito koristi.

Posljednji i ujedno odgovor koji je najmanje ispitanika odabralo jest „Ne skidam piratski sadržaj“. Taj odgovor odabralo je 12 ispitanika, to jest njih 8,5%. Kad uzmemo u obzir 12 ispitanika koji ne „skidaju“ piratske sadržaje te 17 ispitanika koji koriste VPN prilikom „skidanja“, možemo vidjeti da od ukupnog broja ispitanika, njih 112 (79,4%) ili nije upoznato sa sigurnosti na internetu te svojom „otkrivenosti“ kada surfaju bez VPN-a ili tu nesigurnost namjerno ignoriraju jer smatraju da na njih neće imati nikakav utjecaj ili posljedice.

Ukoliko "skidate" piratski sadržaj, koristite li VPN prilikom "skidanja"?

141 odgovor



Slika 22: Korištenje VPN-a (Izvor: Google Forms)

Tablica 4: Prikaz podataka o korištenju VPN-a

Odgovor:	Da	Ne	Ne znam	Ne skidam piratski sadržaj
Br. ispitanika:	17	86	26	12

4.1.9. Trendovi u navikama „skidanja“ piratskog sadržaja

U pisanje ovog rada ušlo se s pretpostavkom da se danas piratski sadržaj ne „skida“ i ne koristi jednako koliko se koristio unazad posljednjih nekoliko godina. U svrhu dokazivanja ove hipoteze, postavljeno je pitanje u kojem se ispitanik izjašnjava kako su se promijenile njegove navike danas naspram posljednjih 10-ak godina. Ovo pitanje postavljeno je u obliku zatvorenog pitanja sa 6 ponuđenih odgovora prikazanih na grafikonu ispod teksta.

Kao što je bilo i pretpostavljeno, 56 ispitanika (39,7%) izjasnilo se kako je piratski sadržaj prije koristio/la znatno više nego ga koristi danas. Uz to, 37 ispitanika (26,2%) je odabralo da je prije koristio/la piratski sadržaj malo više nego ga koristi danas. Kada to sve pribrojimo, 93 ispitanika od njih 141 (65,9%) danas koristi piratski sadržaj malo ili značajno manje nego ga je koristilo prije te time možemo postavljenu hipotezu smatrati dokazanom.

Od ukupnog broja ispitanih, njih 19 (13,5%) nije promijenilo svoje navike korištenja i „skidanja“ piratskog sadržaja uopće. Uzmemo li u obzir da je piratski sadržaj sve teže i teže pronaći, nije iznenađenje da se broj ljudi koji ga prestaju koristiti sve veći.

Broj osoba koje danas piratski sadržaj koriste malo više nego su prije je 11 (7,8%), a broj osoba koje su se izjasnile kako danas piratski sadržaj koriste značajno više nego prije je 13 (9,2%). Ako ove podatke pribrojimo, samo 24 ispitanika od ukupnog broja danas koriste piratske sadržaje više nego su ih koristili prije.

Kad uzmemo u obzir broj ljudi koji piratski sadržaj koristi danas više nego je prije i broj ljudi koji nisu promijenili svoje navike, vidimo da 30,5% ispitanika svoje navike ili nije promijenilo ili piratske sadržaje koristi više nego je koristilo prije.

Od ukupnog broja ispitanika, njih samo 5 (3,5%) izjasnilo se da nikad nije koristilo piratske sadržaje.

Unazad posljednjih 10ak godina, koliko su se promijenile Vaše navike "skidanja" i/ili korištenja piratskog sadržaja?

141 odgovor



Slika 23: Trendovi u navikama "skidanja" (Izvor: Google Forms)

4.1.10. Glavni uzroci promjene navika

Nastavno na prethodno pitanje, ispitanik je odgovarao koji sve razlozi su odgovorni za promjenu navika korištenja piratskog sadržaja. Ovo je bilo pitanje kod kojega je bilo potrebno odabrati samo jedan odgovor, no uz ponuđene odgovore dodana je i mogućnost nadopisivanja vlastitog odgovora. Također, ovo pitanje nije bilo obvezno, tako da je na njega zaprimljeno 138 odgovora, to jest 3 ispitanika se nisu izjasnila.

Daleko najpopularniji odgovor od svih zaprimljenih bio je „Dostupnost raznih kanala za streamanje legitimnog sadržaja (Netflix, Prime Video...)“. Taj odgovor odabralo je čak 50 ispitanika (36,2%). Ovaj podatak nam pokazuje da uvođenje streaming servisa uistinu je smanjilo količinu piratstva jer su korisnicima sada dostupni gotovo svi sadržaji koje mogu poželjeti po jednoj mjesečnoj cijeni koja je pristupačna svima.

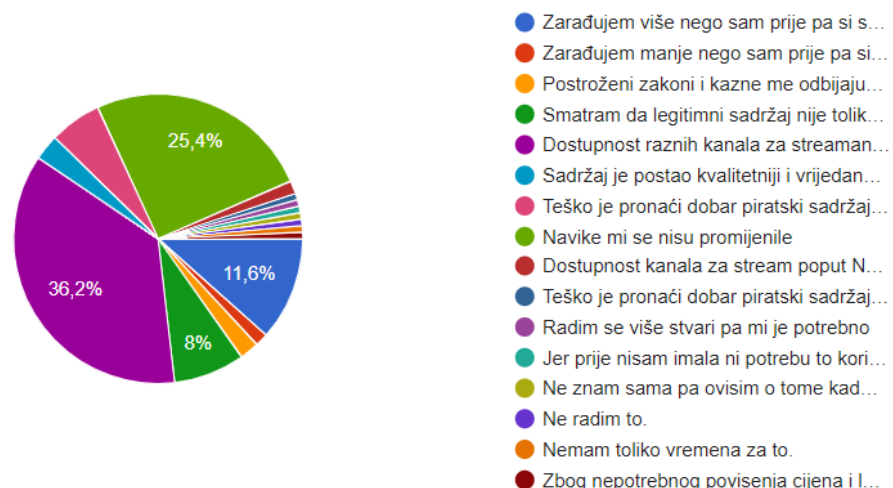
Odgovor koji je odabralo 25,4% ispitanika, to jest njih 35, jest „Navike mi se nisu promijenile“. Uzmemo li u obzir da je na prošlom pitanju 30,5% ispitanika reklo da im se navike nisu promijenile ili se količina „skidanja“ povećala, ovaj broj nam daje očekivani podatak.

Posljednja 2 popularna odgovora uključuju novčani aspekt korištenja piratskog i legitimnog sadržaja, to jest 19,6% ljudi je ili počelo zarađivati više pa im legitimni sadržaj više nije van budžeta, ili smatraju da legitimni sadržaj generalno nije preskup.

Detaljan prikaz svih odgovora dobivenih na ovo pitanje nalazi se na grafikonu te u tablici prikazanim ispod teksta:

Ukoliko su Vaše navike "skidanja" i/ili korištenja piratskog sadržaja drugačije nego su bile prije, zbog čega su se promijenile najviše?

138 odgovora



Slika 24: Glavni uzroci promjene navika (Izvor: Google Forms)

Tablica 5: Prikaz podataka o glavnim uzrocima promjene navika

Odabrani odgovor:	Broj ispitanika:
Zarađujem više nego sam prije pa si sad mogu priuštiti legitimni sadržaj	16 (11,6%)
Zarađujem manje nego sam prije pa si više ne mogu priuštiti legitimni sadržaj	2 (1,4%)
Postroženi zakoni i kazne me odbijaju od piratskog sadržaja	3 (2,2%)
Smatram da legitimni sadržaj nije toliko skup i nedostupan	11 (8%)
Dostupnost raznih kanala za streamanje legitimnog sadržaja (Netflix, Prime Video)	50 (36,2%)
Sadržaj je postao kvalitetniji i vrijedan kupovine	4 (2,9%)
Teško je pronaći dobar piratski sadržaj koji ne sadrži viruse	8 (5,8%)
Navike mi se nisu promijenile	35 (25,4%)
Ostalo (nadopisani odgovor)	22 (15,5%)

4.1.11. Je li korištenje piratskog sadržaja jednako krađi?

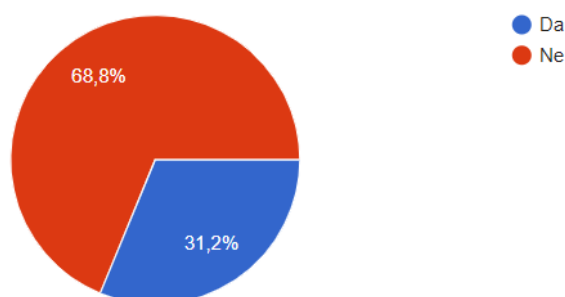
Prilikom ovog istraživanja mogli smo se zapitati „zbog čega zapravo toliko velik broj ljudi bira piratski sadržaj preko legitimnog?“ Odgovor na to detaljno je obrađen na početku ovog poglavlja, no također je potrebno u to uključiti i činjenicu da preko dvije trećine ispitanika, to jest njih čak 97 (68,8%), ne smatra „skidanje“ i internet piratstvo generalno, krađom.

„Skidanje“ i korištenje piratskog sadržaja jednako je krađi tuđeg intelektualnog vlasništva, no više od dvije trećine ispitanih korisnika toga nije svjesno ili to ne doživljava na taj način. Ta činjenica svakako pridonosi količini „skidanja“ te korištenja piratskog sadržaja.

No, 44 ispitanika (31,2%) smatraju da je „skidanje“ jednako krađi, a u prethodnim odgovorima njih samo 5 se izjasnilo kako nikad nije koristilo piratske proizvode. To znači da 39 ljudi (27,7%) je svjesno da to što radi je jednako krađi i samim time je kazneno djelo, no i dalje „skida“ i koristi piratske sadržaje bez obzira na to.

Smatrate li da je "skidanje" i/ili korištenje piratskog sadržaja jednako krađi?

141 odgovor



Slika 25: Usporedba internet piratstva i krađe (Izvor: Google Forms)

4.1.12. Je li internet piratstvo „ozbiljno“ kazneno djelo?

Nastavno na prethodno pitanje, linearnim mjerilom bilo je postavljeno pitanje u kojem ispitanik treba odrediti koliko ozbiljnim kaznenim djelom smatra „skidanje“ i/ili korištenje piratskog sadržaja. Na linearnom mjerilu ocjena 1 predstavljala je „Ne smatram da je kazneno djelo“, a ocjena 5 „Vrlo ozbiljno kazneno djelo“.

Analizom odgovora danih na ovo pitanje, možemo vidjeti da više od dvije trećine ispitanika smatra da „skidanje“ i/ili korištenje piratskog sadržaja nije kazneno djelo uopće ili da je minimalno ozbiljno kazneno djelo. Točnije, 47 (33,3%) ispitanika ne smatra piratstvo kaznenim djelom uopće, dok 52 (36,9%) ispitanika smatraju da je minimalno ozbiljno kazneno djelo. Zajedno, to je 99 (70,2%) ispitanika koji piratstvo ne vide kao nešto loše.

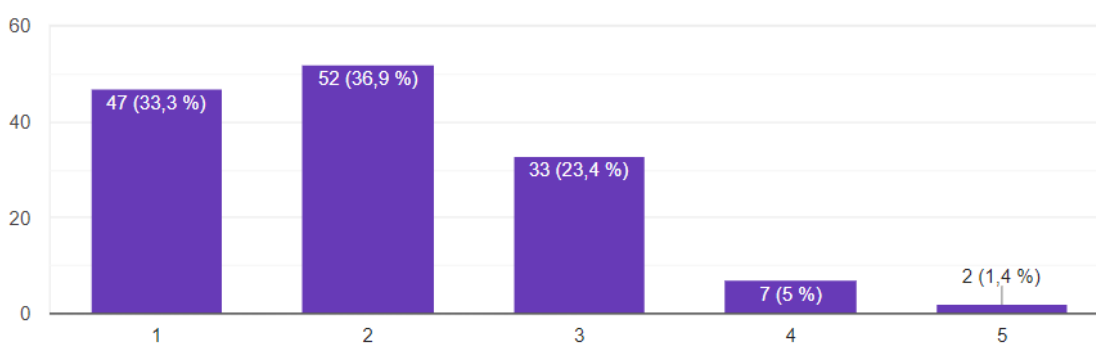
Od 141 ispitanika, njih 33 Internet piratstvo gleda kao srednje ozbiljno kazneno djelo. To nam govori da 23,4% korisnika piratstvo ne smatra kao nešto bezazleno nego shvaća da to što čini je kriminalno djelo za koje postoje kazne.

No, podatak koji točno pokazuje što velika većina ljudi misli o piratstvu jest to da je od 141 ispitanika, njih samo 9 za ozbiljnost piratstva kao kaznenog djela odabralo ocjenu veću od 3. Točnije, 7 ispitanika (5%) odabralo je ocjenu 4, a samo 2 ispitanika (1,4%) odabralo je ocjenu 5.

Prema ovome možemo zaključiti da ljudi stvarno nisu svjesni štete koju čine kada „skidaju“ i/ili koriste piratske sadržaje te zbog toga to čine bez da uopće promisle kako će to utjecati na industriju i ekonomiju.

Koliko ozbiljnim kaznenim djelom smatrate "skidanje" i/ili korištenje piratskog sadržaja?

141 odgovor



Slika 26: Ozbiljnost internet piratstva kao kaznenog djela (Izvor: Google Forms)

5. Zaključak

Kroz ovaj rad definirano je što je točno internet piratstvo, isto je predstavljeno kroz najvažnije, najskandaloznije i najskuplje primjere te su istražene neke od međunarodnih inicijativa i pravnih regulativa čiji je cilj suzbijanje internet piratstva i sprečavanje širenja piratskih proizvoda. Prikazan je utjecaj internet piratstva na industriju videoigara i filmsku industriju te je u svrhu dobivanja realnih informacija o tim utjecajima provedena anketa na koju se odazvao 141 ispitanik.

Za provedbu ankete korištena je platforma Google Forms, a anketa je detaljno proanalizirana kroz ovaj rad. Neka pitanja obrađena su i na više načina kroz nekoliko različitih gledišta. Na gotovo sva pitanja dobiveni su odgovori kakvi su se mogli i pretpostaviti, no i dalje je iznenađujuća i pomalo uznemirujuća činjenica da izrazito velik broj ljudi internet piratstvo ne smatra vrstom krađe te drži do toga da internet piratstvo ili nije uopće kriminalno djelo ili je iznimno „lagano“ kriminalno djelo. No, pitanje na koje je odgovor bio najinteresantiji jest pitanje oko toga koliko su se ispitanikove navike oko „skidanja“ i korištenja piratskih sadržaja promijenile u posljednjih 10-ak godina, gdje je gotovo dvije trećine korisnika reklo da je prije piratske sadržaje koristilo malo ili puno više nego ih koristi danas.

Samim time možemo i pretpostavku postavljenu u uvodu da se broj „pirata“ posljednjih godina smanjio te da se piratski proizvodi danas generalno manje koriste nego su se prije, smatrati dokazanom. Glavni razlog tome je dostupnost legalnih *streaming* servisa u Hrvatskoj kao što su Netflix i Prime Video. Uz to, bitan razlog za smanjenje broja ispitanika koji redovito „skidaju“ ili koriste piratske sadržaje jest povećanje osobnih mjesečnih primanja ispitanika, tako da sad imaju sredstava za priuštiti si legalni sadržaj za koji su prije morali birati piratske alternative. Na samom kraju ovog rada, možemo zaključiti da je prema rezultatima ankete, danas piratstvo u našem društvu znatno manje zastupljeno nego je to bilo prije 10-ak godina, no i dalje je daleko od nepostojećeg.

Popis literature

Vlada Republike Hrvatske. *Krivotvorine i piratstvo*. (bez dat.). e-Građani. Preuzeto 02.08.2021. s <https://gov.hr/hr/krivotvorine-i-piratstvo/550>

Metallica v. Napster, Inc.. (bez dat.). Wikipedia. Preuzeto 12.08.2021. s https://en.wikipedia.org/wiki/Metallica_v._Napster,_Inc.

The Pirate Bay. (bez dat.). Wikipedia. Preuzeto 12.08.2021. s https://en.wikipedia.org/wiki/The_Pirate_Bay

The Pirate Bay trial. (bez dat.). Wikipedia. Preuzeto 12.08.2021. s https://en.wikipedia.org/wiki/The_Pirate_Bay_trial

Agence France-Presse. *World's 'biggest online pirate' faces charges over \$1bn of illegal copying*. (2016.). The Guardian. Preuzeto 12.08.2021. s <https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/21/worlds-biggest-online-pirate-faces-charges-over-1bn-of-illegal-copying>

INTERPOL. *INTERPOL launches project to tackle digital piracy following COVID-19 linked surge*. (2021.). INTERPOL. Preuzeto 12.08.2021. s <https://www.interpol.int/News-and-Events/News/2021/INTERPOL-launches-project-to-tackle-digital-piracy-following-COVID-19-linked-surge>

Piratstvo – najskuplja igra na internetu. (2020.). Nacional. Preuzeto 12.08.2021. s <https://www.nacional.hr/piratstvo-najskuplja-igra-na-internetu/>

Danas.hr. *HOĆEMO LI USKORO PLAĆATI VISOKE KAZNE ZBOG 'SKIDANJA' FILMOVA S TORRENTA?*. (2016.). Net.hr. Preuzeto 12.08.2021. s <https://net.hr/danas/hrvatska/hocemo-li-uskoro-placati-visoke-kazne-zbog-skidanja-s-torrenta-evo-sto-kazu-internetski-operateri-i-policija-d907f4aa-b1cc-11eb-baa8-0242ac150014>

Kirk Kaczmarek. *The Unwinnable War on Video Game Piracy*. (09.02.2019.). University of Richmond. Preuzeto 14.08.2021. s <https://jolt.richmond.edu/2019/02/09/the-unwinnable-war-on-video-game-piracy/>

Digital rights management. (bez dat.). Wikipedia. Preuzeto 14.08.2021. s https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_rights_management

Denuvo. (bez dat.). Wikipedia. Preuzeto 14.08.2021. s <https://en.wikipedia.org/wiki/Denuvo>

Oscar Gonzalez. *Digital video piracy costs movie and TV industry at least \$29 billion a year, study says.* (18.06.2019.). CNET. Preuzeto 14.08.2021. s <https://www.cnet.com/tech/mobile/digital-video-piracy-costs-the-movie-and-tv-industry-at-least-29-billion-study-says/>

Film industry. (bez dat.). Wikipedia. Preuzeto 14.08.2021. s https://en.wikipedia.org/wiki/Film_industry

Sarah Whitten. *More people are pirating movies during the coronavirus lockdown.* (27.04.2020.). CNBC. Preuzeto 14.08.2021. s <https://www.cNBC.com/2020/04/27/more-people-are-pirating-movies-during-the-coronavirus-lockdown.html>

David Janssen. *VPN explained: How does it work? Why would you use it?.* (03.08.2021.). VPNoverview. Preuzeto 09.08.2021. s <https://vpnoverview.com/vpn-information/what-is-a-vpn/>

Popis slika

Slika 1: Lars Ulrich (bubnjar i osnivač Metallice) na suđenju Metallica vs. Napster.....	3
Slika 2: Prosvjednici pružaju podršku TPB-u na prvi dan suđenja	4
Slika 3: Osumnjičeni Artem Vaulin.....	5
Slika 4: J. Koreja podupire I-SOP	6
Slika 5: Učestalost "skidanja" videoigara	9
Slika 6: Odabir piratskog proizvoda preko legitimnog	10
Slika 7: Promjena navika u "skidanju"	11
Slika 8: Učestalost "skidanja" filmova	13
Slika 9: Utjecaj dostupnosti streaming servisa na internet piratstvo	15
Slika 10: Kružni grafikon spola ispitanika.....	16
Slika 11: Kružni grafikon dobi ispitanika	17
Slika 12: Kružni grafikon završenog stupnja obrazovanja ispitanika	17
Slika 13: Kružni grafikon područja studiranja ispitanika	18
Slika 14: Kružni grafikon sektora djelatnosti ispitanika.....	18
Slika 15: Kružni grafikon osobnog mjesečnog prihoda ispitanika.....	19
Slika 16: Najkorišteniji piratski sadržaj.....	20
Slika 17: Učestalost korištenja piratskog sadržaja	21
Slika 18: Razlog korištenja piratskog sadržaja umjesto legitimnog	22
Slika 19: Korištenje piratskog sadržaja za isprobavanje proizvoda prije kupovine	23

Slika 20: Glavni izvori piratskog sadržaja.....	24
Slika 21: Najkorišteniji torrent klijenti	25
Slika 22: Korištenje VPN-a	27
Slika 23: Trendovi u navikama "skidanja"	28
Slika 24: Glavni uzroci promjene navika	29
Slika 25: Usporedba internet piratstva i krađe	30
Slika 26: Ozbiljnost internet piratstva kao kaznenog djela	31

Popis tablica

Tablica 1: Prikaz podataka o dobi ispitanika	17
Tablica 2: Prikaz podataka o završenom stupnju obrazovanja ispitanika	18
Tablica 3: Prikaz podataka o visini osobnog mjesečnog prihoda ispitanika.....	19
Tablica 4: Prikaz podataka o korištenju VPN-a	27
Tablica 5: Prikaz podataka o glavnim uzrocima promjene navika	30

Prilozi (1, 2, ...)

Utjecaj piratskog sadržaja na industriju videoigara i filmsku industriju

U današnje vrijeme digitalni sadržaji postaju sve skuplji, te na taj način nedostupni mnogim ljudima. Cilj ove ankete je dobiti realne podatke vezane za trenutne trendove "skidanja" piratskih sadržaja te korištenje istih.

*Obavezno

Spol *

- Muškarac
- Žena
- Ostalo / Ne želim se izjasniti

Dob *

- < 18
- 18 - 25
- 26 - 35
- 36 - 49
- 50 - 65
- > 65

Završen stupanj obrazovanja *

- Osnovna škola
- Srednja škola
- Viša škola
- Preddiplomski studij
- Diplomski studij
- Poslijediplomski studij
- Ostalo
- Ništa od navedenog

Područje studiranja / završenog studija *

- Prirodne znanosti
- Tehničke znanosti
- Društvene znanosti
- Biomedicina i zdravstvo
- Biotehničke znanosti
- Humanističke znanosti
- Umjetničko područje
- Interdisciplinarna područja znanosti
- Interdisciplinarna područja umjetnosti
- Ostalo
- Ne studiram / nemam završen studij

Sektor djelatnosti *

- Primarni sektor (poljoprivreda, šumarstvo, ribarstvo, stočarstvo...)
- Sekundarni sektor (industrija, građevinarstvo, rudarstvo, proizvodno obrtništvo...)
- Tercijarni sektor (turizam, ugostiteljstvo, trgovina, promet, bankarstvo...)
- Kvarterni sektor (informatika, obrazovanje, znanost, zdravstvo, policija, kultura...)
- Ostalo

Osobni mjesečni prihod *

- Bez prihoda - 2 499 kn
- 2 500 kn - 4 999 kn
- 5 000 kn - 9 999 kn
- 10 000 kn - 14 999 kn
- 15 000 kn - 19 999 kn
- 20 000 kn - 24 999 kn
- 25 000 kn - 29 999 kn
- 30 000 kn - 50 000 kn
- > 50 000 kn

Dalje

Utjecaj piratskog sadržaja na industriju videoigara i filmsku industriju

*Obavezno

Utjecaj piratskog sadržaja na industriju videoigara i filmsku industriju

U današnje vrijeme digitalni sadržaji postaju sve skuplji, te na taj način nedostupni mnogim ljudima. Cilj ove ankete je dobiti realne podatke vezane za trenutne trendove "skidanja" piratskih sadržaja te korištenje istih.

Koje sve vrste piratskog sadržaja ste "skidali" i/ili koristili? *

- Videoigre
- Programi i aplikacije
- Filmovi
- Serije
- Glazba
- Ostalo: _____

Koliko često birate piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja? *

	1	2	3	4	5	
Nikad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gotovo uvijek

Zbog čega birate piratski sadržaj umjesto legitimnog sadržaja? *

- Visoka cijena legitimnog sadržaja
- Isprobavanje legitimnog sadržaja prije kupovine istog
- Nedostupnost legitimnog sadržaja u zemlji stanovanja
- Cenzura legitimnog sadržaja u zemlji stanovanja
- Odbijanje plaćanja za bilo kakav digitalni sadržaj
- Ostalo: _____

Koliko često kupite legitimnu verziju piratskog sadržaja koji ste isprobali ili koristili? *

	1	2	3	4	5	
Nikad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Gotovo uvijek

Koje stranice su glavni izvori koje koristite za "skidanje" piratskog sadržaja? *

- PirateBay
- 1337x
- TorrentHR
- YTS
- rutracker
- RARBG
- Rutor
- TorrentGalaxy
- SolidTorrents
- ettvdl
- monkrus
- Skidrowreloaded
- Ostalo: _____

Koje torrent klijente koristite za "skidanje" piratskog sadržaja? *

- μ Torrent
- BitTorrent
- qBittorrent
- BiglyBT
- Deluge
- Vuze
- Ostalo: _____

Ukoliko "skidate" piratski sadržaj, koristite li VPN prilikom "skidanja"? *

- Da
- Ne
- Ne znam
- Ne skidam piratski sadržaj

Unazad posljednjih 10ak godina, koliko su se promijenile Vaše navike "skidanja" i/ili korištenja piratskog sadržaja? *

- Danas piratski sadržaj koristim značajno više nego sam prije
- Danas piratski sadržaj koristim malo više nego sam prije
- Jednako često koristim piratski sadržaj
- Prije sam koristio/la piratski sadržaj malo više nego danas
- Prije sam koristio/la piratski sadržaj značajno više nego danas
- Nikad nisam koristio/la piratske sadržaje

Ukoliko su Vaše navike "skidanja" i/ili korištenja piratskog sadržaja drugačije nego su bile prije, zbog čega su se promijenile najviše? *

- Zarađujem više nego sam prije pa si sad mogu priuštiti legitimni sadržaj
- Zarađujem manje nego sam prije pa si više ne mogu priuštiti legitimni sadržaj
- Postroženi zakoni i kazne me odbijaju od piratskog sadržaja
- Smatram da legitimni sadržaj nije toliko skup i nedostupan
- Dostupnost raznih kanala za streamanje legitimnog sadržaja (Netflix, Prime Video...)
- Sadržaj je postao kvalitetniji i vrijedan kupovine
- Teško je pronaći dobar piratski sadržaj koji ne sadrži viruse
- Navike mi se nisu promijenile
- Ostalo: _____

Smatrate li da je "skidanje" i/ili korištenje piratskog sadržaja jednako krađi? *

- Da
- Ne

Koliko ozbiljnim kaznenim djelom smatrate "skidanje" i/ili korištenje piratskog sadržaja? *

- 1 2 3 4 5
- Ne smatram da je kazneno djelo Vrlo ozbiljno kazneno djelo

[Natrag](#)

[Podnesi](#)