



Piractwo w Internecie – straty dla kultury i gospodarki

Analiza wpływu zjawiska piractwa
internetowego na gospodarkę Polski
na wybranych rynkach kultury

Warszawa, 2017

Spis treści

Słownik pojęć	04
Przedmowa	08
Kluczowe liczby	10
Sugerowane rozwiązania mające na celu zmniejszenie skali piractwa	12
1. Wprowadzenie	16
2. Rola przemysłów kreatywnych w gospodarce	18
3. Skala piractwa w Polsce	26
4. Przychody serwisów pirackich	32
5. Wpływ piractwa na gospodarkę obecnie	38
6. Wpływ piractwa na wielkość oraz jakość produkcji	48
7. Prognoza wpływu piractwa na gospodarkę	50
8. Charakterystyka piractwa w Internecie	58
9. Przyczyny zjawiska piractwa w Polsce	66
10. Odpowiedzialność wybranych uczestników rynku usług związanych z rozpowszechnianiem treści w Internecie	88
11. Rozwiązania stosowane w wybranych państwach Unii Europejskiej	120
Bibliografia	130

Słownik pojęć

Access provider – podmiot świadczący usługę dostępu do Internetu.

Adserver – system informatyczny służący do zarządzania i emisji kampanii reklamowych w Internecie, dokonujący automatycznego targetowania komunikatów reklamowych w czasie rzeczywistym i dobierający miejsce publikacji na podstawie algorytmów mających na celu optymalizację kosztów emitowanej kampanii.

Broadcasting – tryb transmisji danych polegający na wysyłaniu pakietów danych przez jeden port sieciowy (interfejs służący komunikacji w sieci komputerowej), które powinny być odebrane przez wszystkie pozostałe porty przyłączone do danej sieci.

Cloud – model korzystania z zasobów informatycznych (moc obliczeniowa, przestrzeń danych) wynajmowanych od ich dostawcy zamiast kupowania na własność serwerów i macierzy dyskowych. Usługi typu cloud (chmura) dostępne są przez Internet i umożliwiają łatwe współdzielenie dostępu oraz skalowanie usług.

Downloading – pobieranie treści cyfrowych w formie plików trwale zapisywanych na urządzeniu docelowym.

Dyrektywa InfoSoc – dyrektywa 2001/29/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z 22 maja 2001 r. w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym (Dz. Urz. WE L 167/10 z 22.06.2001 z późn. zm.).

Dyrektywa o handlu elektronicznym – dyrektywa 2000/31/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z 8 czerwca 2000 r. w sprawie niektórych aspektów prawnych usług społeczeństwa informacyjnego, w szczególności handlu

elektronicznego w ramach rynku wewnętrznego (Dz. Urz. WE L 178/1 z 17.07.2000).

Embedowanie – publikowanie na stronach internetowych fragmentów innych stron w taki sposób, że treść znajdująca się na stronie embedowanej jest konsumowana przez użytkownika strony embedującej bez jej opuszczania.

Follow the money approach – forma walki z naruszcicielami praw autorskich w Internecie zakładająca utrudnianie lub eliminację ich źródeł uzyskiwania przychodów.

Hiperlink – zamieszczone na stronie internetowej odesłanie do innej strony internetowej lub innego miejsca na danej stronie w postaci adresu URL, którego kliknięcie powoduje przejście do wskazanego adresu.

Hosting – usługa udostępniania przestrzeni na serwerze świadczona przez hostingodawcę/hosting providera, służąca do przechowywania danych zarządzanych przez usługobiorcę.

Iframe – funkcja języka programowania stron internetowych służąca do embedowania (osadzenia) na własnej stronie fragmentu innej, zwykłej zewnętrznej strony internetowej.

Leakage effects – sytuacja, w której kapitał lub dochód wypływa z gospodarki, a nie pozostaje w jej obrębie. W ekonomii wyciek oznacza odpływ z kołowego modelu przepływu dochodu.

Notice and take down – tryb postępowania stosowany przez hostingodawców w wypadku uzyskania przez nich wiarygodnej wiadomości lub urzędowego zawiadomienia o nieprawym charakterze treści

przechowywanych na serwerach udostępnianych usługobiorcom.

Peer-to-peer – model komunikacji między komputerami użytkowników w sieci komputerowej zapewniający transmisję bezpośrednią z pominięciem serwera.

Piractwo w Internecie – działalność polegająca na publikowaniu, rozpowszechnianiu i umożliwianiu zapoznawania się za pomocą Internetu z utworami bez zgody podmiotów uprawnionych, wbrew uzgodnionym warunkom lub wbrew przepisom powszechnie obowiązującym.

Plik – uporządkowany zbiór danych o skończonej długości służący do przechowywania treści w formie cyfrowej, na przykład programów, obrazów, dźwięków, filmów, na potrzeby korzystania z nich na urządzeniach informatycznych.

Przemysł kreatywny – ogół przedsiębiorstw zajmujących się organizowaniem komercyjnej wymiany utworów prawnoautorskich, od kreacji i produkcji po promocję, marketing i dystrybucję. Zamiennie w raporcie jako: przemysły kreatywne, przemysł kreatywny i kultury, sektor kreatywny, sektor kultury i kreatywny.

Rynek dóbr kreatywnych – ogół stosunków zachodzących między podmiotami uczestniczącymi w procesach wymiany dóbr kreatywnych. W raporcie poddano analizie wybrane rynki dóbr kreatywnych zdefiniowane jako:

Rynek audiobooków – książki mówione, czyli nagrania dźwiękowe zawierające odczytany przez lektora tekst publikacji książkowej dostępne cyfrowo, słuchowiska.

Rynek książki – książki drukowane lub w postaci cyfrowej (skan lub PDF całości względnie fragmentu książki) oraz e-booki (książki elektroniczne).

Rynek muzyki – wszelkiego rodzaju utwory muzyczne i słowno-muzyczne (m.in. piosenki, muzyka rozrywkowa, poważna, operowa, filmowa) w formacie cyfrowym oraz produkcja, wydawanie i dystrybucja fonogramów i wideogramów.

Rynek prasy – wydania papierowe i cyfrowe prasy oraz cyfrowe materiały prasowe (materiały tekstowe, graficzne i fotograficzne), skanowane wydania papierowe w całości lub fragmentach, artykuły publikowane w serwisach internetowych.

Rynek transmisji na żywo – transmisje *live* wydarzeń sportowych i innych, np. koncertów, kanały telewizyjne w całości.

Rynek wideo – (produkcji audiowizualnych) – filmy pełnometrażowe, seriale telewizyjne, audycje telewizyjne, inne produkcje audiowizualne (np. filmy animowane dla dzieci, spektakle teatralne).

Simulcasting – nadawanie programów lub wydarzeń w więcej niż jednym medium (np. telewizja, radio) albo w więcej niż jednym źródle w tym samym medium, lecz dokładnie w tym samym czasie.

Streaming – odtwarzanie utworów w czasie rzeczywistym na urządzeniu użytkownika końcowego z podawanego w czasie rzeczywistym ciągłego strumienia danych, bez utrwalania utworu w zasobach urządzenia.

BitTorrent – protokół wymiany i dystrybucji plików przez Internet

(w raporcie również w wersji skróconej: „torrent”).

TSUE, Trybunał – Trybunał Sprawiedliwości Unii Europejskiej.

Upload – wysyłanie treści cyfrowych w postaci plików na serwer internetowy.

Ustawa – Prawo autorskie – ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn. Dz.U. z 2016 r. poz. 666 z późn. zm.).

Utwór – każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia, podlegający ochronie prawa autorskiego. W raporcie zamiennie jako: treść/treści.

Użytkownik – użytkownik Internetu w wieku 15–75 lat (w raporcie również: konsument). Grupę tę można podzielić na następujące podgrupy:

Użytkownik okazjonalny – użytkownik Internetu w wieku 15–75 lat, który poszukuje w Internecie treści (audiobooków, książek, muzyki, prasy, transmisji na żywo i treści wideo) z niższą częstotliwością niż średnia wśród internautów, co przekłada się na mniejszą liczbę konsumowanych utworów.

Użytkownik regularnie korzystający – tzw. heavy user, użytkownik Internetu w wieku 15–75 lat, który poszukuje w Internecie treści (audiobooków, książek, muzyki, prasy, transmisji na żywo i treści wideo) z większą częstotliwością niż średnia wśród internautów, co przekłada się na codzienną konsumpcję zwykle więcej niż jednego utworu.



Przedmowa

Niniejszy raport stanowi kompendium wiedzy o piractwie internetowym na wybranych rynkach w Polsce od strony popytu, zasięgu i wyrządzanych szkód.

Zjawisko nielicencjonowanego rozpowszechniania i konsumpcji treści przez Internet przybiera w ostatnich latach na sile, będąc wynikiem starcia interesów właścicieli treści i ich dystrybutorów, użytkowników Internetu oraz całego szeregu legalnych i nielegalnych podmiotów, które czerpią zyski z masowych naruszeń prawa autorskiego.

Sprawdziły się prognozy sprzed kilku lat dotyczące rozwoju piractwa w Polsce (w odniesieniu do rynku wideo). Stało się tak, pomimo że rynek legalnej dystrybucji wzbogacił swoje oferty, rozwijał modele dostępowe oraz zainicjował wiele akcji promujących legalny obrót treściami. Jednocześnie nie udało się zintensyfikować działań legislacyjnych w zakresie ochrony legalnego rynku i lepszej ochrony prawnej treści pomimo obowiązku dostosowania prawa krajowego do norm unijnych.

Swoboda w dostępie do technologii i usług pośredników sprawiła, że nielegalny obrót treściami stał się bardzo intratny, a poza tym stworzył wiele możliwości unikania odpowiedzialności dzięki konstruowaniu skomplikowanych łańcuchów usług powiązanych. Piractwo stało się dobrze zorganizowanym ekosystemem, który wskutek braku odpowiednich ochronnych mechanizmów prawnych negatywnie oddziałuje nie tylko na legalny rynek, ale także na krajową gospodarkę i kieszenie konsumentów. Obszar ten, będący nierzadko poza zasięgiem kontroli, coraz częściej jest także źródłem problemów związanych np. z bezpieczeństwem danych, ze złośliwym oprogramowaniem oraz z innymi nieprawidłowościami.

Analiza objęła najważniejsze dla gospodarki i najbardziej poszkodowane rynki kreatywne: treści wideo, transmisji online, muzyki, książek, audiobooków oraz prasy. Funkcjonują na nich podobne modele dystrybucji treści – można zidentyfikować wiele uniwersalnych dla nich wyzwań związanych z konsumpcją treści w Internecie oraz problemów natury prawnej związanych ze skuteczną ochroną treści. Badaniami nie zostały objęte rynki gier oraz oprogramowania, bo chociaż skala naruszeń w tym zakresie jest istotna – szacuje się, że co drugie oprogramowanie używane w Polsce jest nielegalne – to metody nielegalnej dystrybucji wyraźnie się różnią od tych ujętych w badaniu, co uniemożliwiałoby stworzenie uniwersalnych modeli stosowanych przez serwisy pirackie. Ponadto nie ma wątpliwości, co do statusu prawnego gier i programów komputerowych, których pobieranie jest wprost zakazane w kodeksie karnym.

Jednym z najbardziej niepokojących wniosków z prac nad raportem jest to, że skutki zjawiska piractwa treści w Internecie, którego wartość szacowana jest na około 3 mld zł utraconego PKB w jednym roku i jest porównywalna do około 30 proc. wartości eksportu dóbr kultury z Polski do państw trzecich w 2016 r., jest niedostrzegana przez regulatorów w takim stopniu, w jakim na to zasługuje. Wydaje się, że realne negatywne skutki dla Skarbu Państwa oraz, szerzej, dla gospodarki, w tym przemysłów kreatywnych i użytkowników, powinny być impulsem do podjęcia szybkich, ale i przemyślanych działań legislacyjnych, które w efekcie mogą skutecznie ograniczyć zjawisko piractwa w Internecie oraz związane z nim straty.

Analiza objęła najważniejsze dla gospodarki i najbardziej poszkodowane rynki kreatywne:



RYNEK WIDEO



RYNEK TRANSMISJI ONLINE



RYNEK MUZYKI



RYNEK KSIĄŻKI



RYNEK AUDIOBOOKÓW



RYNEK PRASY

Kluczowe liczby

Straty w polskiej gospodarce w 2016 r.



3 mld PLN

utraconego PKB



30 proc.

rocznych wydatków
Skarbu Państwa na kulturę
i media za 2015 r.

po 4 bilety

do kina dla każdego
obywatela Polski



27,5 tys.

utraconych miejsc pracy



**liczba
mieszkańców
Zakopanego**

ponad 13 proc.

zarejestrowanych
bezrobotnych
w woj. mazowieckim



836 mln PLN

strat dla Skarbu Państwa



**więcej niż
2-krotność**

zewidencjonowanych
przychodów z abonamentu
radiowo-telewizyjnego TVP S.A.

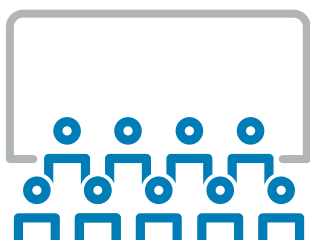
**kwota
wystarczająca
do zasilenia**

bibliotek w kraju ponad
33 mln książek drukowanych

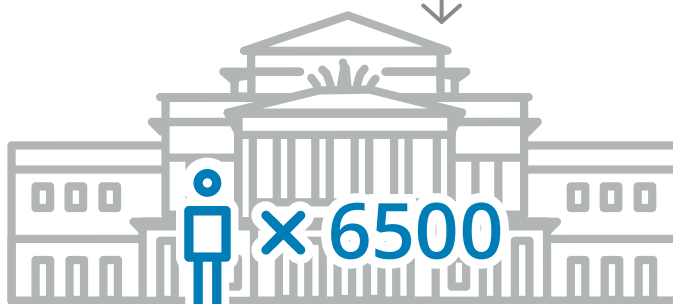


Co drugi internauta
w wieku 15–75 lat

korzysta z nielegalnych źródeł treści w Internecie



prawie **TYLE OSÓB KUPIŁO BILETY
NA POLSKIE PRODUKCJE** wyświetlane
w kinach w 2016 r.



tyle osób zdołałoby
ZAPEŁNIĆ SALĘ OPERY NARODOWEJ
ponad **6500 RAZY**

900 mln PLN

szacunkowa **SUMA WYDATKÓW
PONIESIONYCH NA SERWISY PIRACKIE**
przez użytkowników Internetu
w Polsce w 2016 r.

30,4 mld PLN

prognozowana **CAŁKOWITA WARTOŚĆ
PIRACKIEJ KONSUMPCJI TREŚCI**
z nielegalnych źródeł w Internecie
w latach 2017 – 2024

745 mln PLN

szacunkowy sumaryczny **PRZYCHÓD
PIRACKICH SERWISÓW** w 2016 r.



kwota, za którą można
by kupić niemal
**50 MLN BILETÓW
DO KINA**



taka kwota pozwoliłaby
jednorazowo pokryć
około **70 PROC.
WARTOŚCI DEFICYTU
SEKTORA PUBLICZNEGO**
za 2015 r.



kwota, która umożliwiłaby
OPŁACENIE 3 MLN
abonamentów
radiowo-telewizyjnych



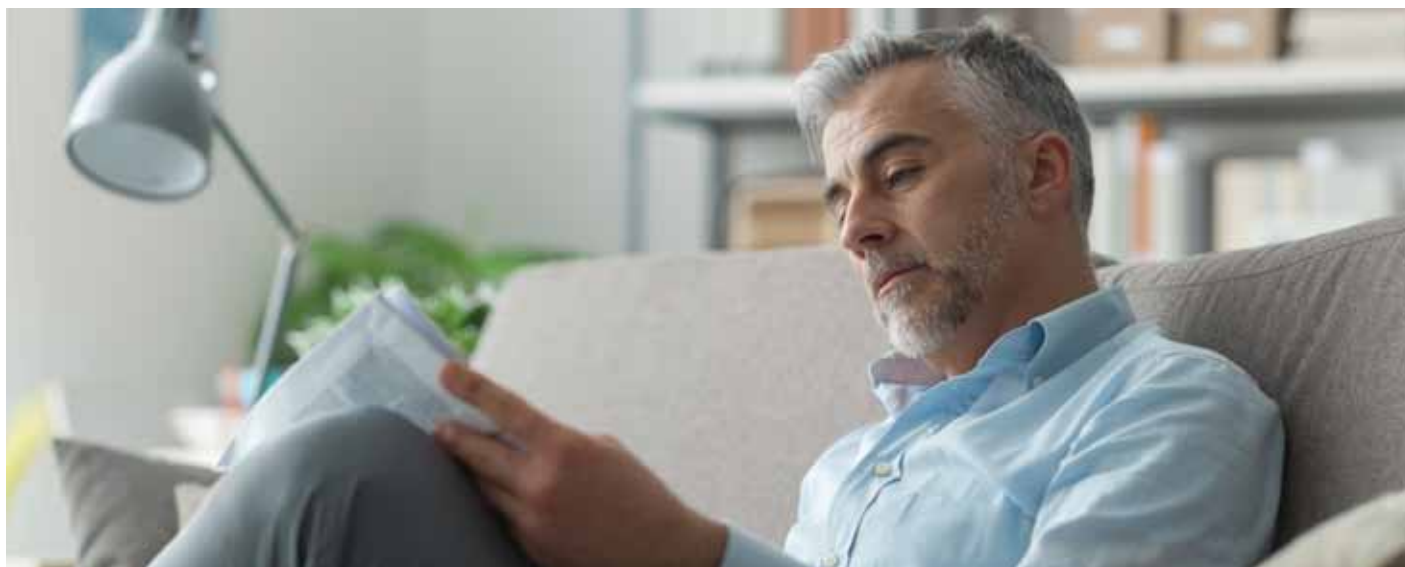
suma około
**9 ROCZNYCH
BUDŻETÓW**
Biblioteki Narodowej



kwota, za którą można by
wybudować około
730 KM AUTOSTRAD
(to mniej więcej odległość
między Rzeszowem
a Berlinem)

Sugerowane rozwiązania mające na celu zmniejszenie skali piractwa

Zjawisko piractwa w Internecie ma wielowymiarowy charakter i złożone źródła. Jego ograniczenie wymaga zarówno działań w obszarze biznesowym w zakresie konsumpcji treści na badanych rynkach (zaprezentowanych poniżej), jak i działań związanych z kwestiami regulacyjnymi i legislacyjnymi (przedstawionymi w drugiej części niniejszego rozdziału).



Sugerowane rozwiązania rynkowe i edukacyjne

Podaż treści i modele biznesowe

Analiza zjawiska piractwa internetowego w Polsce wykazała, że nie jest ono równomierne na poszczególnych rynkach. Porównanie przyczyn korzystania z nielegalnych źródeł oraz oferty poszczególnych rynków potwierdza, pomimo odmiennej specyfiki tych rynków, że wielkość zjawiska piractwa uwarunkowana jest łatwością dotarcia do treści. Proponowane rozwiązania mające na celu zmniejszenie skali piractwa obejmują:

- zwiększenie podaży legalnych treści oraz ułatwienie dostępu do nich, aby podnieść jakość doświadczenia użytkownika w tym obszarze i zdobyć jego zaufanie do legalnych źródeł;
- dalsze upowszechnianie modeli biznesowych obejmujących subskrypcje, które ograniczają

konieczność każdorazowego dokonywania zakupu i zagwarantują bardziej przewidywalny strumień przychodów;

- przegląd i dostosowanie okien licencyjnych do potrzeb klientów, z uwzględnieniem założeń dotyczących zwrotu inwestycji z produkcji.

Wsparcie i upowszechnianie inicjatyw opartych na podejściu *follow the money*

Jak pokazuje przykład Wielkiej Brytanii, Portugalii oraz innych państw Unii Europejskiej, wypracowanie porozumienia między uczestnikami rynku treści cyfrowych nie tylko jest możliwe, ale także przynosi wymierne efekty. Dlatego pożądane jest kontynuowanie krajowych dyskusji dotyczących podejścia *follow the money*, a w szczególności:

- dialog z reklamodawcami oraz pośrednikami płatności w celu zainicjowania działań samoregulacyjnych zmierzających do przyjęcia kodeksów dobrych praktyk;
- stworzenie krajowej bazy stron internetowych, za pośrednictwem których dochodzi do masowego naruszania praw autorskich.

Istotną rolę w tym względzie – jako inicjatorzy lub co najmniej moderatorzy dyskusji na temat konkretnych rozwiązań praktycznych – w dalszym ciągu odgrywać powinni przedstawiciele władzy publicznej. Z aprobatą należy bowiem ocenić inicjatywy podejmowane w ostatnich latach przez prezesa Urzędu Komunikacji Elektronicznej oraz Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Edukacja społeczna

Według wyników przeprowadzonych badań 39 proc. respondentów jest nieświadomych lub obojętnych wobec faktu, że pozyskiwanie treści z nielegalnych źródeł jest szkodliwe dla twórców, wykonawców i producentów.

Wskazuje to na konieczność prowadzenia dalszych działań o charakterze edukacyjnym i informacyjnym w tym zakresie, które obejmują:

- 1) kampanie reklamowe poparte autorytetem uznanych twórców, wykonawców i producentów;
- 2) włączenie do programów edukacji na wszystkich szczeblach spotkań z przedstawicielami służb zajmujących się walką z cyberprzestępczością.

Sugerowane rozwiązania legislacyjne

Poniższa część raportu przedstawia do rozważenia rozwiązania legislacyjne dla Polski bazujące na przeglądzie krajowych oraz międzynarodowych praktyk związanych z prawną ochroną własności intelektualnej oraz przeciwdziałaniem zjawisku piractwa w Internecie (szerzej omówiono je w rozdziałach 10 i 11).



Rewizja podstaw prawnych działalności hostingowej i odpowiedzialności hosting providerów

- I. Analiza polskiego stanu prawnego oraz działalności podmiotów w Internecie prowadzi do wniosku, że rekomendowanym kierunkiem

zmian powinno być **uregulowanie kwestii odpowiedzialności hostingodawców w sposób zgodny z dyrektywą o handlu elektronicznym**. W szczególności powinno to dotyczyć:

- uregulowania **przesłanek zwolnienia hosting providera z odpowiedzialności w sposób**

zgodny z wymogami dyrektywy 2000/31/WE Parlamentu Europejskiego i Rady z 8 czerwca 2000 r. w sprawie niektórych aspektów prawnych usług społeczeństwa informacyjnego, w szczególności handlu elektronicznego w ramach rynku wewnętrznego (dyrektywy o handlu elektronicznym).

Artykuł 14 ust. 1 ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną w aktualnym kształcie wprowadza łagodniejsze w stosunku do dyrektywy przesłanki zwolnienia hostingodawcy z odpowiedzialności odszkodowawczej, a tym samym nie realizuje nadrzędnego celu dyrektywy o handlu elektronicznym. Cel ten, zgodnie z pkt 41 preambuły dyrektywy, polega na zrównoważeniu interesów podmiotów świadczących usługę hostingu oraz podmiotów praw autorskich – szerzej na s. 101 i nast.;

– precyzyjnego wskazania w treści ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, że **wyłączenia odpowiedzialności hosting providera nie stoją na przeszkodzie, aby sądy lub organy administracji mogły żądać od hosting providera przerwania lub zapobieżenia naruszeniom.**

Tym samym doprowadzono by do dostosowania treści ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną do treści art. 14 ust. 3 dyrektywy o handlu elektronicznym;

– wyraźnego wskazania w art. 15 ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną, że **brak obowiązku monitorowania treści dotyczy jedynie generalnego, nie zaś szczególnego obowiązku monitorowania przechowywanych treści.**

Zabieg taki doprowadziłby do dostosowania polskiej regulacji do wymogów wynikających z art. 15 dyrektywy o handlu elektronicznym;

– rozszerzenia zakresu stosowania art. 14 ust. 4 ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną **poprzez objęcie jego działaniem także przypadków faktycznej kontroli hostingodawcy nad dostawcą treści**, co stanowiłoby dostosowanie brzmienia ww.

przepisu do wymagań dyrektywy o handlu elektronicznym.

II. Ponadto działania legislacyjne powinny objąć również **uregulowanie procedury notice and take down**. W szczególności doprecyzowania wymagają takie kwestie, jak:

– określenie **minimalnej zawartości (treści) wiarygodnej wiadomości**, o której mowa w art. 14 ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną;

– określenie **sposobu postępowania przez hosting providerów z wiadomością o bezprawnym charakterze treści**.

W szczególności należy przesądzić, czy badanie takiej wiadomości powinno się ograniczać jedynie do aspektów formalnych, czy też powinno obejmować ocenę jej wiarygodności.

III. Interwencji ustawodawcy wymaga również **sposób ukształtowania odpowiedzialności hosting providera z tytułu naruszenia praw osób trzecich** (w tym autorskich praw majątkowych) poprzez przesądzenie, czy hosting provider odpowiada za bezpośrednie naruszenie praw osób trzecich czy też za naruszenie pośrednie (np. pomocnictwo).

Wprowadzenie wyraźnej podstawy prawnej wydawania nakazów sądowych wobec access providerów i hosting providerów

W naszej ocenie do zapewnienia ochrony interesów podmiotów praw autorskich bez jednoczesnego penalizowania zachowań użytkowników końcowych **niezbędne jest implementowanie do polskiego porządku prawnego art. 8**

ust. 3 dyrektywy InfoSoc.

Miałoby to na celu przyznanie sądom lub organom administracji kompetencji do:

- 1) zakazania access providerowi świadczenia usługi dostępu do określonych platform internetowych udostępniających w sposób nieautoryzowany i na dużą skalę treści chronione prawem autorskim;
- 2) zakazania operatorowi platformy internetowej dalszego jej prowadzenia w przypadku wykazania, że jest ona w głównej mierze wykorzystywana przez osoby trzecie do umieszczania treści pirackich, przy jednoczesnym udowodnieniu winy przechowującego (hostingodawcy).

Ograniczenie zakresu dozwolonego użytku prywatnego zgodnie ze standardem unijnym jako działanie na rzecz wzrostu świadomości prawnej użytkowników Internetu

Wykładnia polskich przepisów o dozwolonym użytku prywatnym w sposób zgodny z rozstrzygnięciem w sprawie ACI Adam (tj. wyłączenie z zakresu dozwolonego użytku prywatnego kopiowania nielegalnie rozpowszechnianych egzemplarzy) jest w naszej ocenie możliwa. Kwestia ta wzbudza jednak wątpliwości w doktrynie, dlatego **wskazane byłoby wprowadzenie do polskiego porządku prawnego przepisów jednoznacznie ją regulujących zgodnie ze stanowiskiem przyjętym w wyroku w sprawie ACI Adam.**

Wprowadzenie

Cel raportu

Niniejszy raport stanowi próbę oszacowania strat ponoszonych przez gospodarkę Polski z tytułu piractwa internetowego dotyczącego przemysłu kreatywnego na rynkach: telewizyjnym i filmowym, muzycznym, książkowym oraz prasowym.

Niniejszy raport, przygotowany przez Deloitte Advisory Sp. z o.o. na zlecenie Stowarzyszenia Kreatywna Polska i finansowany przez zlecającego, stanowi próbę oszacowania strat ponoszonych przez gospodarkę Polski z tytułu piractwa internetowego dotyczącego przemysłu kreatywnego na rynkach: telewizyjnym i filmowym, muzycznym, książkowym oraz prasowym.

Opracowanie to stanowi istotne rozszerzenie analiz prowadzonych w ostatnich kilku latach (w tym m.in. raportu Analiza wpływu zjawiska piractwa treści wideo na gospodarkę w Polsce przygotowanego przez PwC w 2014 r.). Cykliczne prowadzenie badań pozwala uchwycić dynamiczny rozwój zjawiska piractwa, które obejmuje wiele rynków przemysłu kreatywnego. Istotnym katalizatorem przemian w tym zakresie jest rozwój technologii cyfrowych. Spowodowały one pojawienie się nowych rodzajów usług i modeli biznesowych w świecie cyfrowym, które w istotny sposób oddziałują szczególnie na podmioty z sektora kreatywnego. Z jednej strony immanentne cechy tego sektora – innowacyjność i kreatywność – sprawiły, że zaczyna być on postrzegany jako kluczowe ogniwo gospodarki opartej na wiedzy, dla którego technologia stanowi

dotychczasowe wsparcie, tworząc możliwości dotarcia do nowych grup odbiorców oraz kanałów dystrybucji. Z drugiej jednak strony opisywane zmiany technologiczne i ekonomiczno-społeczne stwarzają dla przemysłu kreatywnego szereg zagrożeń wynikających z masowego naruszania praw autorskich w Internecie, co z kolei powoduje zmniejszenie przychodów branży i hamuje jej wzrost.

W niniejszym opracowaniu pojęcie piractwa w Internecie odnosić się będzie do działalności polegającej na publikowaniu, rozpowszechnianiu i umożliwianiu zapoznawania się za pomocą Internetu z utworami (na rynkach objętych analizą – rynku audiowizualnym, książki, transmisji na żywo, prasowym, rynku muzyki oraz audiobooków) bez zgody podmiotów uprawnionych, wbrew uzgodnionym warunkom lub wbrew przepisom powszechnie obowiązującym. Tym samym katalog działań, które na potrzeby raportu są klasyfikowane jako piractwo, obejmuje:

- udostępnianie plików;
- udostępnianie streamów;
- udostępnianie utworów z nielicencjonowanych źródeł (linkowanie) zarówno przez embed, iframe, jak i hiperlinki;

- wszelkie formy nielicencjonowanego lub bezprawnego rozpowszechniania utworów;
- pośrednictwo techniczne na rzecz pirackich podmiotów: hosting, streaming, cloud, usługi sieciowe;
- pośrednictwo biznesowe na rzecz pirackich podmiotów: sprzedaż i umieszczanie reklam;
- przetwarzanie płatności (płatności SMS, przelewy elektroniczne, sprzedaż kart przedpłaconych, voucherów, kodów dostępowych itp.);
- pomocnictwo i podżeganie do ww. czynów.

Katalog działań klasyfikowanych jako piractwo jest szeroki, jednak nie wszystkie zostały wyczerpująco uregulowane w obowiązujących przepisach prawa. W dużej mierze taki stan rzeczy wynika z faktu, że obowiązujące regulacje powstawały w zupełnie innych realiach technologicznych. Powoduje to trudności w dokonaniu prawnej oceny niektórych zjawisk występujących w środowisku cyfrowym. Celowe jest zatem dostosowanie stanu prawnego do nowej sytuacji panującej na rynku technologicznym.

Zakres raportu i metody badawcze

W niniejszym opracowaniu scharakteryzowano zjawisko piractwa, określając kluczowe sposoby udostępniania treści oraz ich monetyzacji, a także szacując skalę oraz wpływ piractwa na polską gospodarkę. Przygotowano również prognozy dotyczące dalszego rozwoju tego zjawiska. Ponadto zidentyfikowano kluczowe przyczyny piractwa oraz wskazano wybrane rozwiązania prawne stosowane w następujących krajach europejskich: Wielka Brytania, Niemcy, Austria, Portugalia, Francja, Dania.

RYNKI OBJĘTE ANALIZĄ*



1. RYNEK WIDEO (PRODUKCJI AUDIOWIZUALNYCH)

– filmy pełnometrażowe, seriale telewizyjne, audycje telewizyjne, inne produkcje audiowizualne (np. krótkometrażowe filmy animowane dla dzieci, spektakle teatralne).



2. RYNEK KSIĄŻKI

– książki drukowane lub ich fragmenty w postaci cyfrowej (skan lub PDF) oraz e-booki (książki elektroniczne).



3. RYNEK PRASY

– wydania papierowe i cyfrowe prasy oraz cyfrowe materiały prasowe (materiały tekstowe, graficzne i fotograficzne), skanowane wydania papierowe w całości lub fragmentach, artykuły publikowane w serwisach internetowych.



4. RYNEK TRANSMISJI NA ŻYWO

– transmisje *live* wydarzeń sportowych i innych, np. koncertów; kanały telewizyjne w całości.



5. RYNEK MUZYCZNY

– wszelkiego rodzaju utwory muzyczne i słowno-muzyczne (m.in. piosenki, muzyka rozrywkowa, poważna, operowa, filmowa) w formacie cyfrowym oraz produkcja, wydawanie i dystrybucja fonogramów i wideogramów.



6. RYNEK AUDIOBOOKÓW

– książki mówione, czyli nagrania dźwiękowe zawierające odczytany przez lektora tekst publikacji książkowej dostępne cyfrowo, słuchowiska.

* Kolejność przedstawiono według wielkości przychodów na poszczególnych rynkach w 2015 r.

Tam, gdzie było to możliwe, wyniki przeprowadzonych badań zostały przedstawione z podziałem na poszczególne rynki. Należy pamiętać, że badaniem objęto wyłącznie dostęp do treści za pośrednictwem Internetu, tzn. nie uwzględniono nielegalnych

rodzajów działalności dotyczących fizycznych nośników treści (np. płyt CD, DVD, książek). Badaniem nie objęto też wyszukiwarek treści ani portali społecznościowych, które grają dużą rolę w rozpowszechnianiu informacji.

Metody badawcze

Na potrzeby przygotowania raportu wykorzystano następujące metody badawcze:

ANALIZA LITERATURY	Krytyczny przegląd badań empirycznych w zakresie wpływu zjawiska piractwa na gospodarkę ze szczególnym uwzględnieniem generowanych efektów w obszarze ekonomicznym i społecznym. Przegląd obejmował badania polskie i zagraniczne. Dodatkowo w odniesieniu do części prawnej dokonano szczegółowego przeglądu literatury prawniczej oraz innych dokumentów, np. wyroków sądowych.
BADANIA ILOŚCIOWE	Ankieta przeprowadzona metodą CAWI (ang. Computer Assisted Web Interview) na próbie 1500 internautów w wieku 15–75 lat korzystających z następujących typów treści zamieszczanych w Internecie: treści wideo, transmisje na żywo, książki, audiobooki, treści muzyczne, prasa.
WYWIADY	Wywiady indywidualne z ekspertami z branży służące pogłębieniu badań ilościowych dotyczących analizowanych zagadnień.
MODEL EKONOMICZNY	Oszacowanie bezpośredniego, pośredniego oraz indukowanego wpływu piractwa na polską gospodarkę przy użyciu modelu bazującego na tablicach przepływów międzygałęziowych dla polskiej gospodarki – analiza spadku PKB per capita, zmniejszenia zatrudnienia oraz obniżenia dochodów fiskalnych na skutek piractwa.
MODEL EKONOMETRYCZNY	Szacunek skali i wpływu piractwa na gospodarkę w perspektywie kilkuletniej w wymiarze społecznym i ekonomicznym dla badanych rynków, przygotowany według modelu ekonometrycznego.
PANEL EKSPERTÓW	Krytyczna analiza otrzymanych wyników oraz prognozy, uzupełnienie wspomnianych rezultatów elementami jakościowymi i ilościowymi.

W celu zapewnienia wiarygodności przedstawionych analiz oraz kalkulacji przyjęto następujące zasady:

● NIEZALEŻNOŚĆ ● OBIEKTYWIZM ● KONSTRUKTYWIZM

– opracowanie zostało przygotowane przez podmiot, który nie jest bezpośrednim uczestnikiem badanego rynku, ale odgrywa rolę jego obserwatora;

– w celu rzetelnego i wyważonego opisu badanego zjawiska dokonano analiz, nie wartościując poszczególnych aspektów oraz podejmowanych działań; dodatkowo dzięki przyjętej metodyce, m.in. angażowaniu ekspertów tematycznych, w toku prac wzięto pod uwagę różnorodne perspektywy;

– raport porusza kwestie istotne z punktu widzenia badanych rynków oraz przede wszystkim wpływu danego zjawiska na gospodarkę kraju, zawiera także rekomendacje legislacyjne bazujące na aktualnym stanie prawnym oraz przeglądzie porównawczym innych rynków.

Struktura raportu

Raport składa się z 11 rozdziałów: rozdziały 2–9 dotyczą społeczno-ekonomicznych zagadnień związanych z piractwem, a rozdziały 10–11 – powiązanych z nimi kwestii prawnych.

Najistotniejsze zagadnienia z perspektywy wpływu piractwa na polską gospodarkę zostały omówione w rozdziale 1 niniejszego raportu. Przedstawiona kolejność prezentowania treści nie jest jednoznaczna z kolejnością poszczególnych etapów badań i analiz przeprowadzonych na potrzeby raportu.

W rozdziale 2 dokonano charakterystyki powiązań przemysłu kreatywnego z gospodarką, wskazując, w jaki sposób przyczynia się on do tworzenia wartości. Biorąc pod uwagę istotną rolę, jaką w ekosystemie wspierania rozwoju sektora kultury i kreatywnego odgrywa finansowanie, opisano kluczowe formy dotowania kultury ze źródeł publicznych w Polsce.

Rozdział 3 oparto na wynikach badania opinii użytkowników Internetu pozwalających oszacować skalę piractwa w Polsce na wybranych rynkach przemysłu kreatywnego. Skalę tę mierzono na kilka sposobów, m.in. na podstawie ilości konsumowanych nielegalnych treści oraz liczebności grup

użytkowników, które odwiedzają serwisy pirackie.

W rozdziale 4 poruszono kwestię przychodów uzyskiwanych przez serwisy pirackie, identyfikując zarówno ich formy, jak i szacowane wielkości w 2016 r.

W rozdziałach 5–7 przedstawiono metodologię oraz wyniki kalkulacji wpływu piractwa na gospodarkę polską, odnosząc uzyskane liczby do szerszego kontekstu gospodarczego. Z uwagi na dynamiczny rozwój zjawiska piractwa w rozdziale 7 zaprezentowano również prognozę jego rozwoju na poszczególnych rynkach.

W rozdziale 8 zawarto charakterystykę piractwa na poszczególnych rynkach, identyfikując podstawowe rodzaje serwisów oferujących nielegalny dostęp do treści w Internecie. Na podstawie wyników przeprowadzonych badań przedstawiono preferencje użytkowników w zakresie rodzajów serwisów w podziale na poszczególne rynki. W celu zbudowania pełniejszego obrazu dokonano również identyfikacji źródeł generowania dochodów w łańcuchu nielegalnego obrotu treścią.

Rozdział 9 stanowi syntezę wyników badania zjawiska piractwa w Polsce.

Opisano w nim również kluczowe przewagi konkurencyjne zarówno serwisów oferujących legalne treści, jak i serwisów pirackich. Przedstawiono także podsumowanie badań prowadzonych na zagranicznych rynkach wskazujących na kluczowe przyczyny korzystania z nielegalnych źródeł.

W rozdziale 10 podjęto próbę identyfikacji poszczególnych podmiotów – ogniów w łańcuchu usług związanych z udostępnianiem oraz korzystaniem z treści w Internecie, poczynając od dostawców usług dostępu do sieci, a kończąc na użytkownikach treści. W odniesieniu do każdego rodzaju tych podmiotów zarysowano ramy prawne ich funkcjonowania na rynku treści cyfrowych.

W rozdziale 11 opisano niektóre rozwiązania o charakterze prawnym oraz samoregulacyjnym funkcjonujące obecnie w wybranych państwach europejskich, tj. w Austrii, Danii, we Francji, w Niemczech, Portugalii i Wielkiej Brytanii. Szczególny nacisk położono na te rozwiązania, które mogłyby stanowić inspirację dla polskiego prawodawcy oraz uczestników rynku treści cyfrowych.



Rola przemysłów kreatywnych w gospodarce

Potencjał kreatywny i innowacyjny tworzony w przemyśle kreatywnym jest istotną determinantą konkurencyjności gospodarek. Przedsięwzięcia kulturalne i kreatywne wpływają na rozwój kapitału społecznego, zwiększają potencjał intelektualny regionów, wspierają kształtowanie otwartych, świadomych i innowacyjnych społeczeństw obywatelskich.

Przemysł kreatywny ma także coraz większy wkład w budowanie konkurencyjności polskiej gospodarki na rynkach zewnętrznych – dodatnie saldo obrotów dobrami kultury w latach 2010–2015 wzrastało średniorocznie o 21 proc., osiągając najwyższą wartość w 2015 r., w którym przewaga eksportu nad importem wyniosła 51 proc. Eksport dóbr kultury nie tylko umacnia pozycję Polski na arenie międzynarodowej, ale także kreuje dodatkową produkcję i przyczynia się do wzrostu zatrudnienia oraz generuje pozytywne efekty w postaci dyfuzji wiedzy, umiejętności i standardów w całej gospodarce krajowej.

Niezwykle istotną rolę w rozwoju przemysłów kreatywnych odgrywają prawa ochrony własności intelektualnej oraz dynamicznie rozwijające się cyfrowe technologie informacyjno-komunikacyjne. Technologia otwiera nowe możliwości w całym łańcuchu wartości, od tworzenia, poprzez produkcję i dystrybucję, do konsumpcji dóbr kultury. Jednocześnie, w wyniku zgłaszanego popytu na dobra i usługi podmiotów tego sektora, można wskazywać na sprzężenie zwrotne – podmioty kultury, wymuszając dostosowanie i postęp technologiczny, dają impuls do rozwoju i innowacji producentom technologii.

Podmioty z sektora kreatywnego są silnie powiązane zarówno wewnątrzsektorowo, jak i z podmiotami z pozostałych sektorów gospodarki. Dzięki temu, oprócz niezaprzeczalnie istotnych korzyści społeczno-edukacyjnych, działalność przemysłu kultury przynosi również namacalne efekty ekonomiczne w postaci tworzonej wartości dodanej, generowanych miejsc pracy, wynagrodzeń w gospodarce czy podatków i opłat odprowadzanych do

budżetu centralnego oraz budżetów lokalnych.

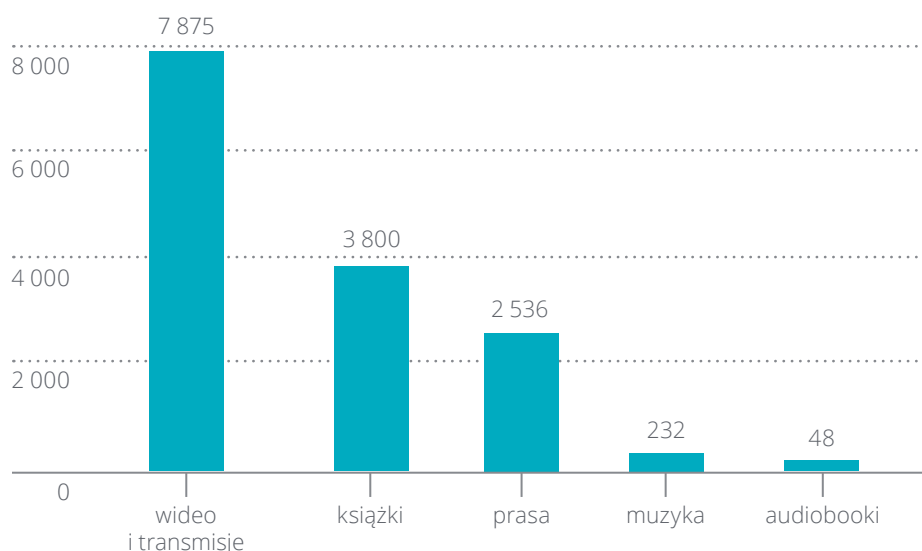
W ostatniej dekadzie udział sektora kreatywnego w PKB stopniowo rósł, kształtując się na poziomie 3 proc. PKB w 2013 r. na świecie. Szacunki dla Polski wskazują na tworzenie 1,6 proc. PKB przez sektor kultury oraz 1,9 proc. PKB przez przemysły kreatywne (dane za 2010 r.)¹.

W kontekście tworzenia wartości ekonomicznej należałoby również spojrzeć na wartości sprzedaży na poszczególnych rynkach z sektora kultury objętych analizą.

Aby podmioty działające w sektorze kultury i sektorze kreatywnym mogły

osiągać przychody, tworzyć wartość dodaną, generować miejsca pracy czy odprowadzać podatki, niezbędne jest istnienie odpowiedniego ekosystemu, który wspiera ich rozwój. Z uwagi na specyfikę działalności wspomnianych sektorów, która dotyczy mnogości form prowadzenia działalności i obszarów funkcjonowania, ale także cechuje się dużą nieprzewidywalnością efektów pracy, a tym samym niepewnością co do wielkości zgłaszanego popytu, oraz wymaga zaawansowanej wiedzy i innowacji, sektor kreatywny można zaliczyć do form aktywności ekonomicznej o dużym stopniu ryzyka. Stanowi to wyzwanie w kontekście pozyskiwania finansowania, które w dobie rozwoju technologicznego jest szczególnie istotne, bowiem przechodzenie na technologię cyfrową jest procesem wymagającym dużego zaangażowania kapitałowego.

Wielkość przychodów na poszczególnych rynkach w 2015 r. (w mln PLN)*



* Z uwagi na brak szczegółowych danych wartość rynku transmisji online na żywo została przedstawiona łącznie z całym sektorem wideo. Wartość rynków wskazano jako wielkość przychodów osiągniętych na poszczególnych rynkach w cenach detalicznych.

Źródło: Opracowanie Deloitte na podstawie wywiadów z ekspertami reprezentującymi poszczególne rynki

Finansowanie kultury w Polsce ze źródeł publicznych

Budżet państwa, w tym programy ministerialne ustalane rokrocznie oraz programy wieloletnie

Budżet samorządów lokalnych

Budżet środków europejskich

Środki instytucji pozabudżetowych, przede wszystkim państwowych funduszy celowych oraz państwowych funduszy prawnych

Finansowanie kultury odbywa się również ze środków europejskich za pośrednictwem programów:

- Program Operacyjny Infrastruktura i Środowisko 2014–2020,
- Program Kreatywna Europa 2014–2020,
- Mechanizm Finansowy EOG 2014–2020,
- Program Europa dla Obywateli,
- Program Operacyjny Infrastruktura i Środowisko 2007–2013.

Mecenat

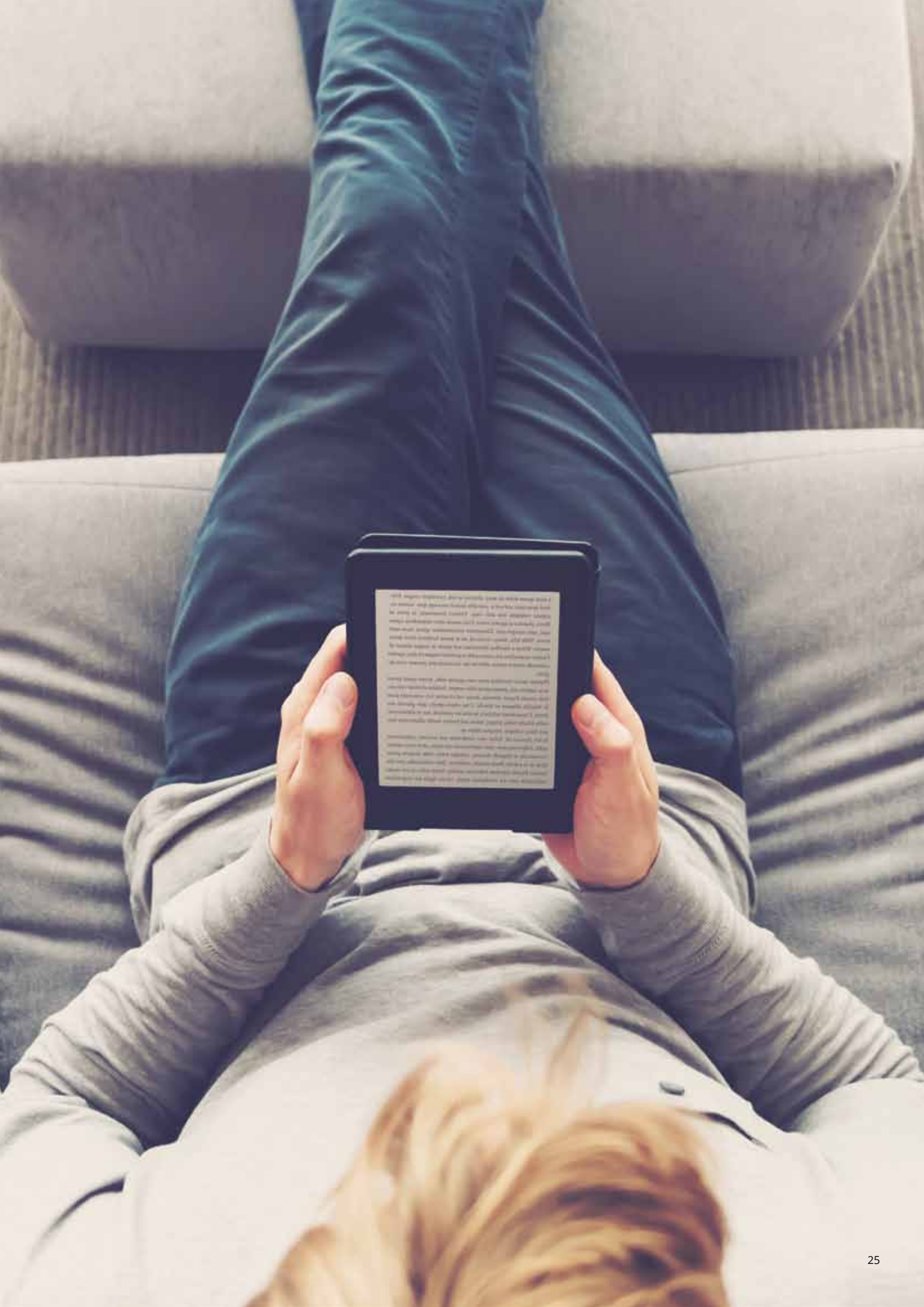
Dotacje przeznaczone są na realizację zadań o charakterze merytorycznym. Mogą się o nie ubiegać wyłącznie jednostki samorządu terytorialnego – na zadania wykonywane w ramach programów realizowanych przez instytucje filmowe i instytucje kultury.

Stypendia

Stypendia są przeznaczone dla osób zajmujących się twórczością artystyczną, upowszechnianiem (w tym twórczością ludową) i animacją kultury oraz opieką nad zabytkami.

Finansowanie kultury przez państwo jest narzędziem szeroko rozumianej polityki kulturalnej. Dla wielu branż przemysłu kreatywnego jest to bardzo cenne wsparcie w działalności i rozwoju. Z uwagi na rosnące zjawisko korzystania ze źródeł nielegalnego dostępu do treści wydaje się zasadne, by – wraz ze wsparciem finansowym – zapewnić przemysłowi kultury właściwe mechanizmy ochrony prawnej i położyć nacisk na edukację społeczeństwa w zakresie ochrony własności intelektualnej.

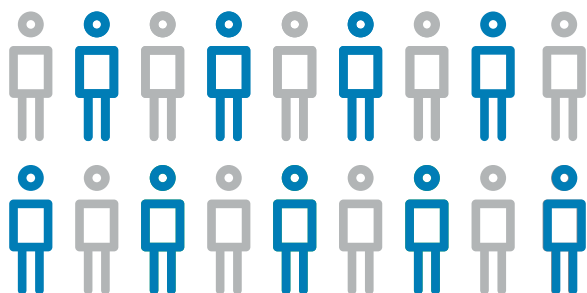
Poza źródłami publicznymi finansowanie kultury w Polsce odbywa się również w ramach źródeł prywatnych.



Skala piractwa w Polsce

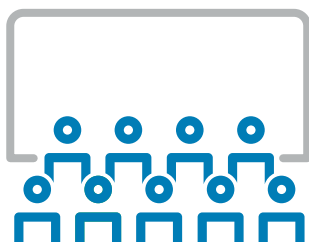
Kluczowe wnioski

- Korzystanie z nielegalnych źródeł deklaruje ponad 12 mln Polaków – oznacza to, że co drugi internauta w wieku 15–75 lat pozyskuje treści z nielegalnych źródeł. W grupie tej dominują osoby, które korzystają zarówno z legalnych, jak i nielegalnych źródeł.
- Większość użytkowników korzysta zarówno z serwisów legalnych, jak i oferujących nielegalny dostęp do treści. Osoby korzystające wyłącznie z serwisów oferujących nielegalny dostęp do treści są w zdecydowanej mniejszości i w zależności od rodzaju rynku stanowią od 6 proc. (audiobooki) do 17 proc. (książki) użytkowników.
- Najbardziej intensywna konsumpcja treści z nielegalnych źródeł pod kątem liczby utworów występuje na rynku wideo oraz na rynku audiobooków.
- Największy odsetek korzystających wyłącznie z nielegalnych źródeł stanowią respondenci poszukujący w Internecie książek (17 proc.) oraz treści wideo (14 proc.).

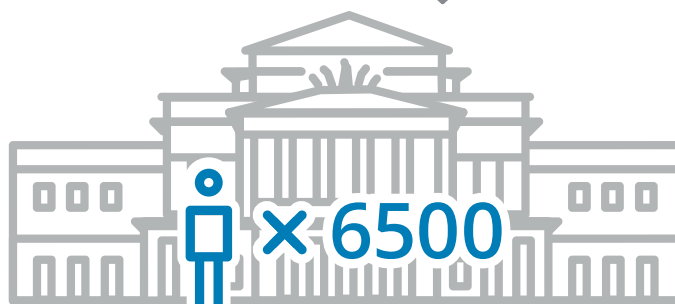


Co drugi internauta
w wieku 15–75 lat

korzysta z nielegalnych źródeł treści w Internecie



prawie **TYLE OSÓB KUPIŁO BILETY**
NA POLSKIE PRODUKCJE wyświetlane
w kinach w 2016 r.



tyle osób zdołałoby
ZAPEŁNIĆ SALĘ OPERY NARODOWEJ
ponad **6500 RAZY**

Wstęp

W celu zidentyfikowania skali piractwa na badanych rynkach przemysłu kultury przeprowadzono kompleksowe badanie opinii na grupie 1500 użytkowników Internetu w wieku 15–75 lat.

Należy zaznaczyć, że nie przeprowadzono wcześniej w Polsce podobnego badania, które dotyczyłoby tak wielu rynków przemysłu kreatywnego, tym samym możliwości porównania uzyskanych wyników z innymi wynikami badań były ograniczone.

Skala zjawiska piractwa w Polsce

Liczba polskich internautów pomiędzy 15. a 75. rokiem życia sięga 23,6 mln osób. Oznacza to, że około 77,9 proc. populacji Polaków w tej grupie wiekowej regularnie korzysta z Internetu, a wśród nich od 14 proc. do 73 proc. osób wykorzystuje Internet do pozyskania treści z jednego lub większej liczby rynków sektora kreatywnego objętych badaniem.

Polacy za pośrednictwem źródeł online najchętniej czytają wiadomości lub słuchają muzyki. W obu wypadkach liczebność grup wynosi znacznie powyżej 50 proc. internautów w badanej grupie wiekowej. Blisko tej granicy plasuje się również rynek użytkowników treści wideo (48 proc. wszystkich internautów w badanej grupie wiekowej). Porównując odbiorców wszystkich typów treści, należy wskazać, że najmniej liczną grupę stanowią użytkownicy audiobooków. Tworzy ją jednak aż 3,2 mln osób, czyli 8,3 proc. populacji Polaków i prawie 13,6 proc. internautów w badanej grupie wiekowej (15–75 lat).

Niestety, średnio 51 proc. internautów², czyli ponad 12 mln Polaków, korzysta z serwisów oferujących nielegalny dostęp do treści. Nieco ponad połowa respondentów wskazała, że korzysta równocześnie z obydwu typów serwisów – legalnych oraz nielegalnych (jest to 59 proc. oglądających filmy wideo, 55 proc. słuchających audiobooki oraz 45 proc. czytających książki).

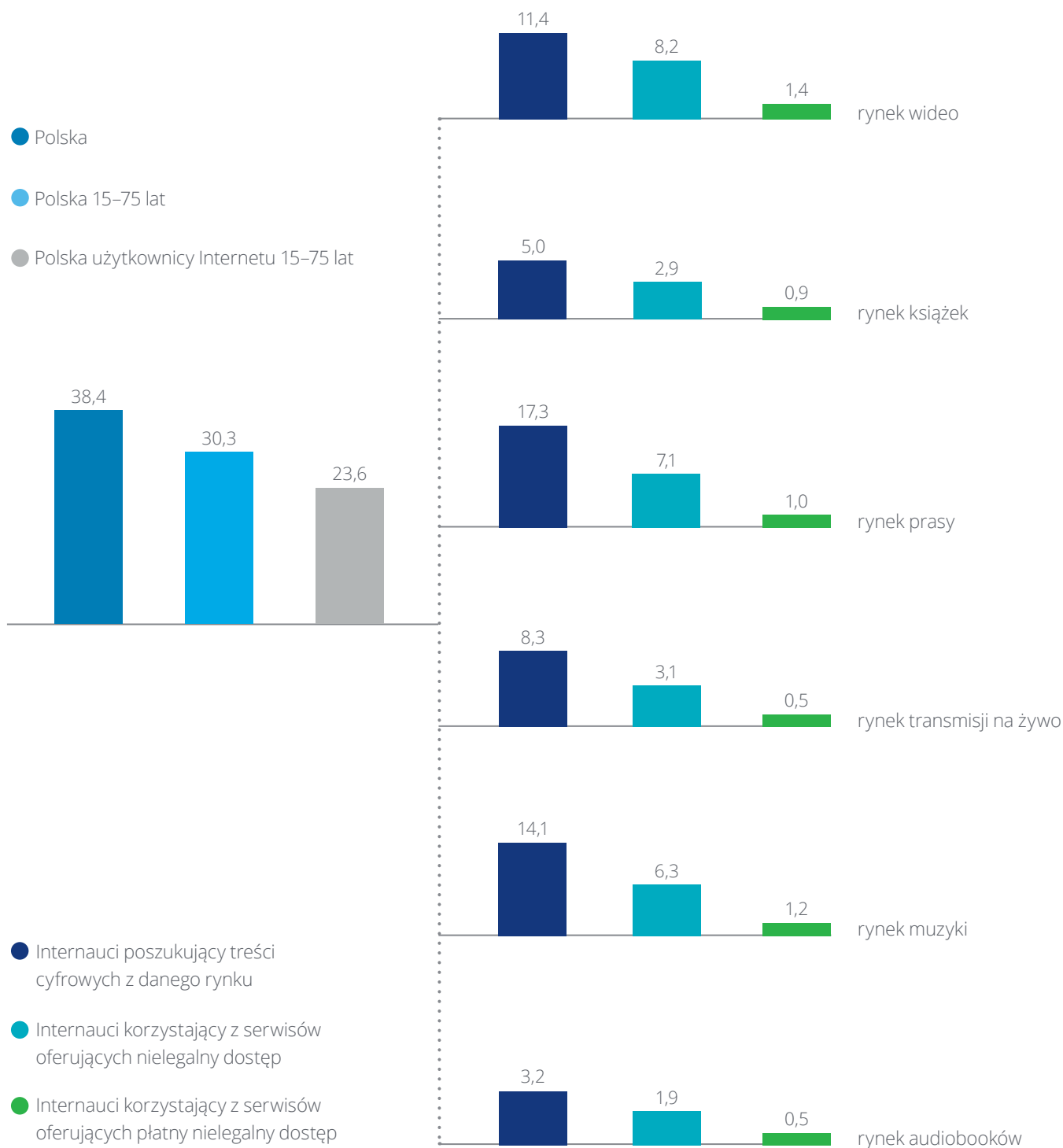
Warto zwrócić uwagę na fakt, że – pomimo szerokiej tańszej oferty oraz łatwej dostępności nielegalnych źródeł – spora część respondentów nie rezygnuje zupełnie ze źródeł legalnych. Największy odsetek ankietowanych korzystających wyłącznie z legalnych źródeł występuje na rynku transmisji (61 proc.), prasy (57 proc.) oraz muzyki (55 proc.), najmniejszy zaś w przypadku filmów wideo (27 proc.).

Najwięcej deklaracji dotyczących dostępu do treści wyłącznie z nielegalnych źródeł pochodziło od czytelników książek (17 proc.). Co ciekawe, aż 31 proc.

czytelników książek korzystających zarówno z legalnych, jak i nielegalnych źródeł płaci za ściągane treści. Jest to najwyższy odsetek w porównaniu z pozostałymi rynkami.

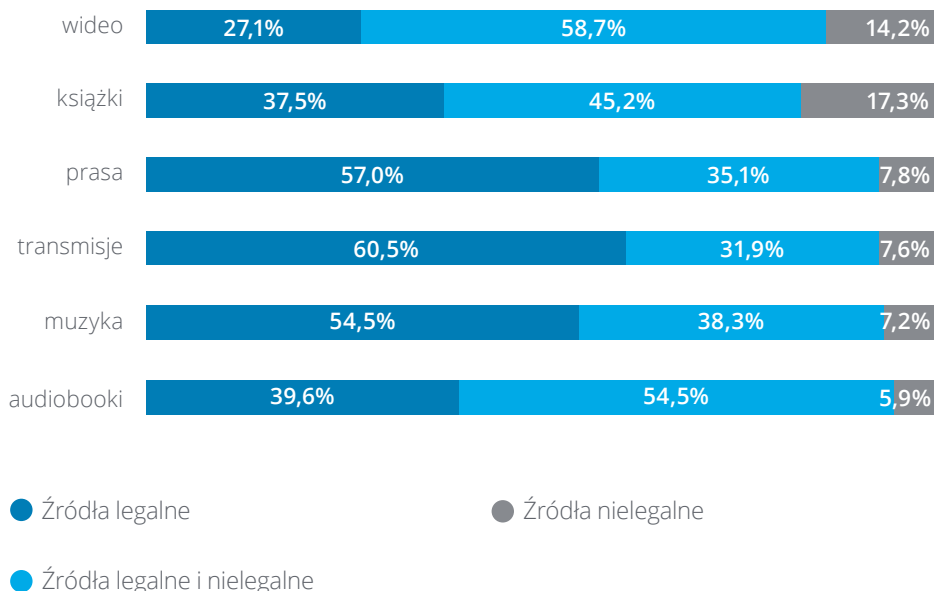
Warto zwrócić uwagę na fakt, że przedstawione wyniki dotyczą deklaracji respondentów w kwestii korzystania z nielegalnych źródeł konkretnie w celu pozyskania treści. Rozpatrując kwestię konsumpcji pirackich treści szerzej, należy zauważyć, że pozyskana treść bardzo często³ jest konsumowana przez więcej niż jedną osobę. W związku z tym należy się spodziewać, że rzeczywisty odsetek osób korzystających z pirackich treści jest znacznie większy.

Liczba internautów korzystających z serwisów oferujących nielegalny dostęp do treści, na tle całej populacji Polski (w mln osób)



Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania opinii użytkowników, CAWI, N=1500, przeprowadzonego na potrzeby raportu

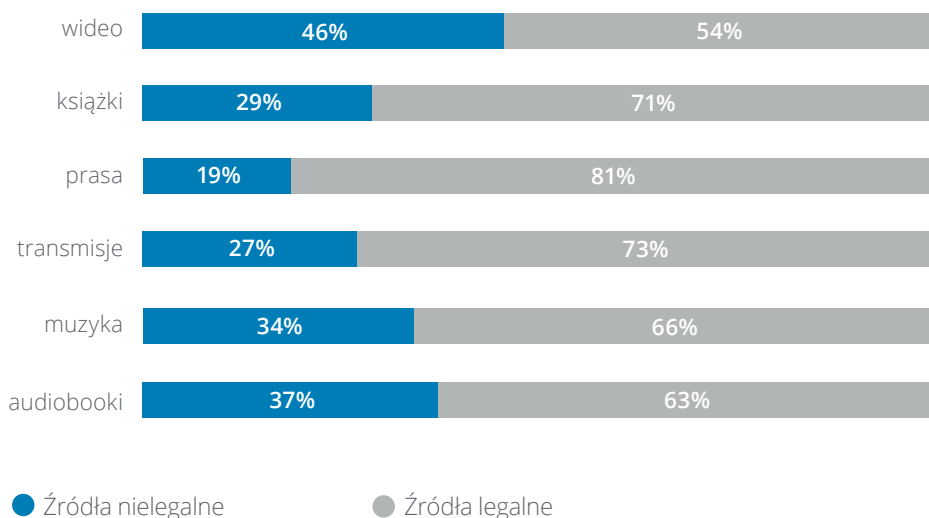
Podział użytkowników pozyskujących treści z Internetu według legalności odwiedzanych przez nich serwisów



Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania opinii użytkowników przeprowadzonego na potrzeby raportu

Pozyskiwanie treści w Internecie, mierzone liczbą plików, według legalności źródła dostępu (% pozyskanych plików z danego źródła)

% piractwa wg ilości plików pirackich



Struktura liczby użytkowników korzystających z nielegalnych źródeł częściowo odzwierciedla udział treści pozyskanych w piracki sposób. Według szacunków wynikających z badania najwięcej treści wideo, aż 46 proc., pozyskiwanych jest ze źródeł nielegalnych. W dalszej kolejności: 37 proc. audiobooków oraz 34 proc. utworów muzycznych pochodzi z serwisów nielegalnych. W najmniejszym stopniu nielegalnie pozyskiwane są artykuły prasowe (19 proc.).

Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania opinii użytkowników przeprowadzonego na potrzeby raportu



Przychody serwisów pirackich

Kluczowe wnioski

Polscy internauci płacą średnio kilkanaście złotych miesięcznie za dostęp do nielegalnych serwisów. Łączne wydatki Polaków na ten cel wynoszą 900 mln PLN rocznie.

Pirackie serwisy zarobiły w 2016 r. 745 mln PLN netto z reklam i opłat za dostęp, po odjęciu kosztów transakcyjnych i podatków.

Wstęp

W rzeczywistości cyfrowej ściganie indywidualnych naruszeń prawa własności intelektualnej jest kosztowne i daje znikomy efekt. Zamiast walki z użytkownikami końcowymi część poszkodowanych firm ściga sprawców i organizatorów naruszeń, podążając tropem przepływów finansowych. Do nielegalnej działalności zachęca bowiem

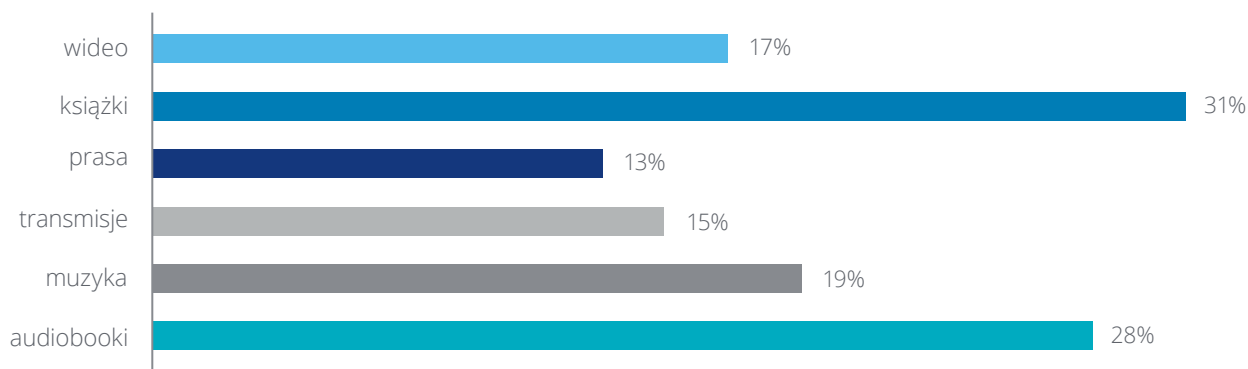
możliwość osiągania wysokich zysków, bez których pirackie serwisy tracą rację bytu. W niniejszej części opracowania przedstawione zostaną szacunki wielkości zysków generowanych przez pirackie serwisy z tytułu udostępniania treści użytkownikom Internetu na terenie Polski.

Płatności w serwisach pirackich

Analiza wyników przeprowadzonego badania pokazuje, że wśród badanych internautów najwyższy odsetek osób płacących za dostęp do nielegalnych treści występuje w grupie słuchaczy audiobooków (28 proc.) oraz wśród czytelników książek (31 proc.). Skala odpłatności za określone treści wynika w dużym stopniu z poziomu ich dostępności w modelu płatnym w stosunku do modelu reklamowego lub mieszanego (płatności i reklama).

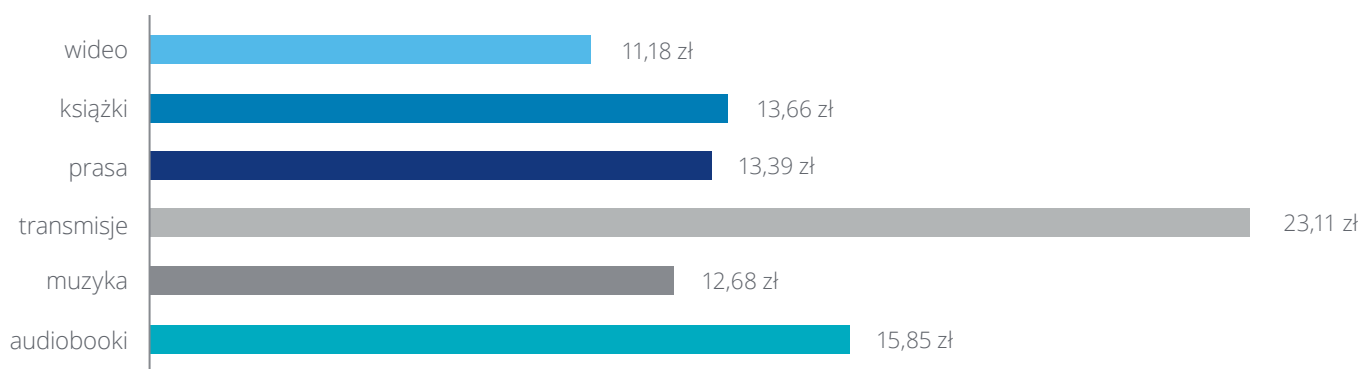
W grupie środkowej są użytkownicy płatnych serwisów wideo, transmisji na żywo oraz utworów muzycznych. Najniższy odsetek osób płacących za dostęp do nielegalnych serwisów stanowią natomiast czytelnicy serwisów prasowych (13 proc.).

Odsetek ankietowanych płacących za dostęp do treści w serwisach oferujących nielegalny dostęp



Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania na użytkownikach końcowych przeprowadzonego na potrzeby raportu

Średnie miesięczne wydatki deklarowane przez ankietowanych w płatnych serwisach oferujących nielegalny dostęp



Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania na użytkownikach końcowych przeprowadzonego na potrzeby raportu

13–31 proc. użytkowników płaci za dostęp do treści w serwisach oferujących nielegalny dostęp.

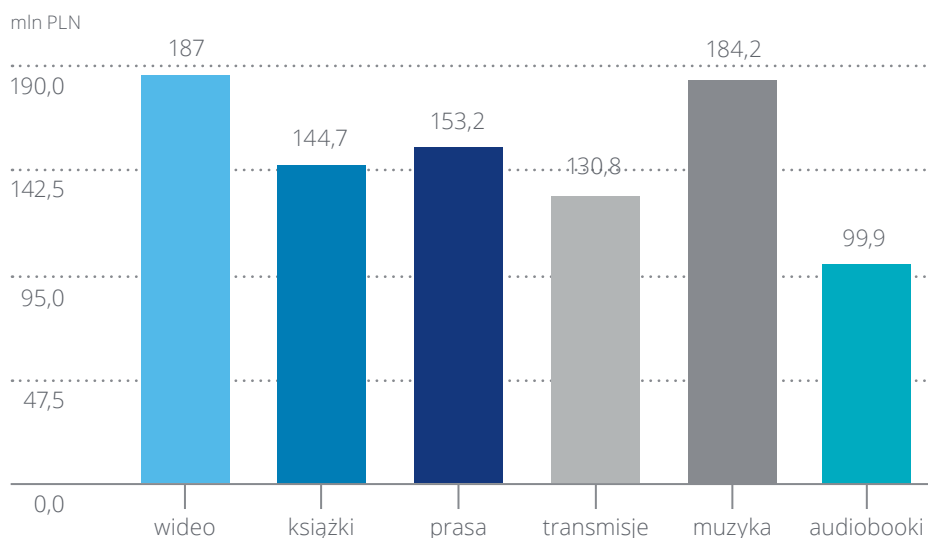
Średnie wydatki osób płacących za dostęp do treści w serwisach oferujących nielegalny dostęp wynoszą od 11,18 do 23,11 PLN miesięcznie.

Zupełnie inaczej rozkładają się deklarowane kwoty, jakie użytkownicy przeznaczają na dostęp do serwisów pirackich. Średnio najwięcej środków na nielegalny dostęp przeznacza użytkownik poszukujący w Internecie transmisji na żywo (23,11 zł). Od 12,68 do 15,85 zł płacą za nielegalny dostęp użytkownicy serwisów oferujących audiobooki, artykuły prasowe, utwory muzyczne i książki. Statystyczny internauta najmniej wydaje na nielegalny dostęp do treści wideo (11,18 zł).

Roczne przychody serwisów pirackich

Polacy wydają 900 mln zł rocznie w pirackich serwisach internetowych. To kwota odpowiadająca około 9 rocznym budżetom Biblioteki Narodowej.

Roczne wydatki Polaków na serwisy oferujące nielegalny dostęp do treści (mln PLN)



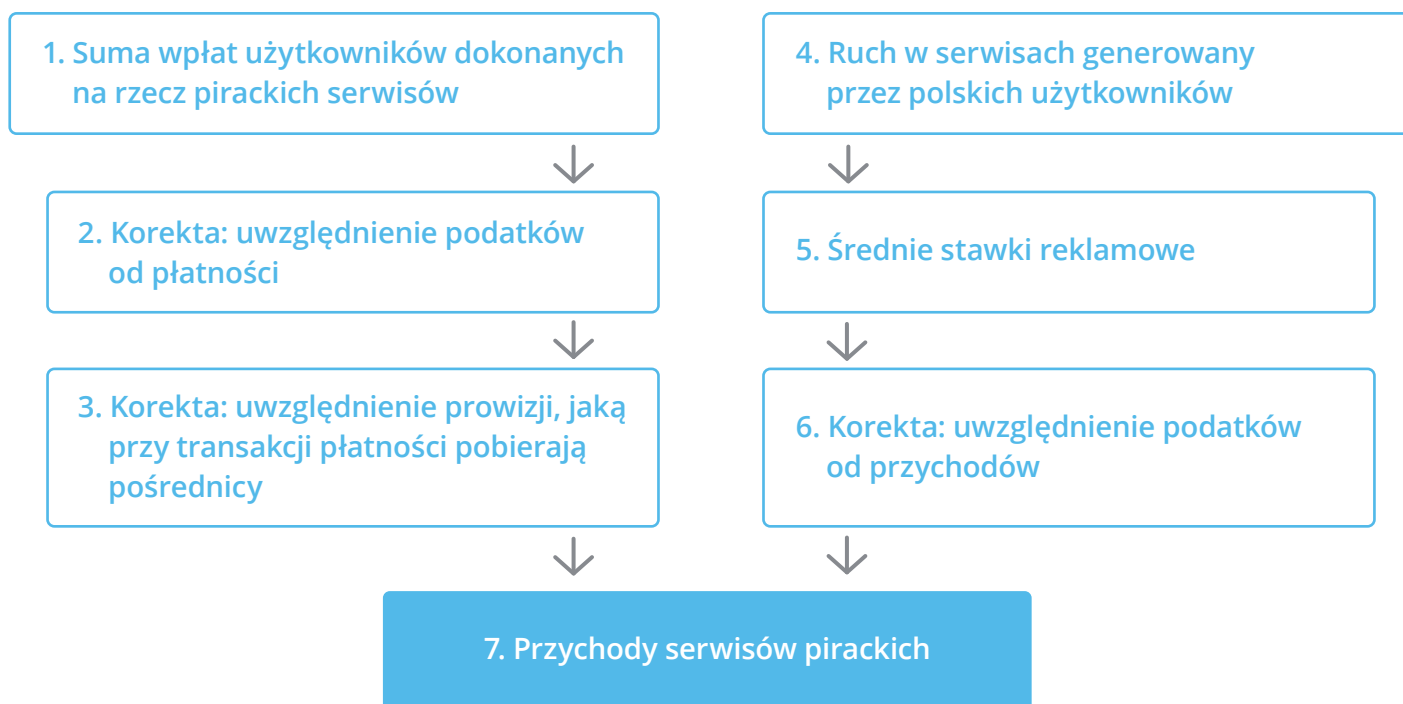
Modele biznesowe serwisów umożliwiających nielegalny dostęp do treści bazują na opłatach od użytkowników lub na wpływach z reklam. Opłaty od użytkowników różnią się w zależności od przyjętego modelu. Mogą to być opłaty abonamentowe, jednorazowe lub opłaty za wykorzystany transfer danych. Serwisy pirackie często stosują też możliwość darowizn, namawiając swoich użytkowników do dobrowolnego wspierania swojej działalności. Na podstawie wyników badania oszacowano przychody nielegalnych serwisów z tytułu płatności użytkowników z Polski.

Źródło: Analiza Deloitte

Szacunkowe przychody osiągnięte przez pirackie serwisy wyniosły w 2016 r. 745 mln PLN.



Metodyka wykorzystana przy szacowaniu zarobków pirackich serwisów z tytułu korzystania z nich przez badanych internautów.



Źródło: Opracowanie własne Deloitte

Opis poszczególnych kroków

- 1 Ankietowani udzielali odpowiedzi na pytania dotyczące odpłatności w poszczególnych serwisach, z których pozyskują treści. Lista wskazanych serwisów obejmowała serwisy oferujące zarówno dostęp legalny, jak i nielegalny (istotnym założeniem badania było nieujawnianie, że dotyczy ono piractwa internetowego). Zebrane odpowiedzi dotyczące wydatków na konsumpcję treści z nielegalnych źródeł zsumowano (w ujęciu rocznym). Następnie zsumowane wartości uzyskane dla próby badawczej przeniesiono na badaną populację.
- 2-3 Od łącznej kwoty płatności dokonywanych przez użytkowników odjęto wartość podatków oraz prowizji dla operatorów płatności, uwzględniając dodatni wpływ działalności tych serwisów na gospodarkę polską.
- 4 Na podstawie odpowiedzi respondentów obliczono średni ruch (dzienną liczbę odwiedzin) w serwisach pirackich. Wartości uzyskane dla próby badawczej przeniesiono na badaną populację.
- 5 Zidentyfikowano realne średnie stawki przychodów reklamowych w zależności od stosowanego przez serwis modelu udostępniania treści⁴ i w połączeniu z danymi o dziennej liczbie odwiedzin serwisów oszacowano sumaryczne wpływy reklamowe.
- 6 Uwzględniono opodatkowanie przychodów otrzymywanych z tytułu udostępniania powierzchni reklamowej.
- 7 Zsumowano wpływy serwisów pirackich z tytułu płatności użytkowników oraz z tytułu umieszczania w nich reklam, uzyskując szacunkowe dochody tych serwisów generowane wskutek korzystania z nich przez polskich internautów.



Wpływ piractwa na gospodarkę

Kluczowe wnioski

► Straty wynikające z piractwa na badanych rynkach przemysłu kreatywnego można przypisać do dwóch kluczowych strumieni:

- pierwszy dotyczy płatności dokonywanych przez użytkowników w portalach pirackich w celu uzyskania dostępu do treści, które z uwagi na zagraniczne miejsce rejestracji tych serwisów nie trafiają do polskiej gospodarki, podczas gdy mogłyby zasilić jej poszczególne gałęzie,
- drugi związany jest z potencjalnym popytem na dobra w obszarze badanych rynków

przemysłu kreatywnego, który mógłby zostać wygenerowany w przypadku braku dostępu do źródeł w nielegalnym obiegu online.

► Łączne oszacowane straty związane z istnieniem piractwa na badanych rynkach wyniosły w 2016 r. ponad 3 mld PLN utraconego PKB, niemal 27,5 tys. utraconych miejsc pracy oraz 836 mln PLN strat Skarbu Państwa.

► Straty wynikające z płatności na rzecz nielegalnych źródeł,

czyli w obrębie pierwszego strumienia, wyniosły: 526 mln PLN utraconego PKB, około 5,9 tys. miejsc pracy oraz około 150 mln PLN strat Skarbu Państwa.

► Straty bezpośrednio dla badanych rynków przemysłu kreatywnego wyniosły: ponad 2 mld 570 mln PLN utraconego PKB, ponad 21,5 tys. miejsc pracy oraz 690 mln PLN strat Skarbu Państwa.

Wstęp

Pozyskiwanie treści z nielegalnych źródeł powoduje szereg negatywnych skutków dla gospodarki. W celu ich kwantyfikacji poddano analizie dwa kluczowe strumienie strat.

Pierwszy dotyczy płatności dokonywanych przez użytkowników w portalach pirackich w celu uzyskania dostępu do treści. Z uwagi na to, że większość tych serwisów jest zarejestrowana za granicą, następuje utrata strumieni finansowych (*leakage effects*), które w przypadku wydatkowania w gospodarce polskiej w legalnym obiegu zasiliłyby poszczególne jej gałęzie.



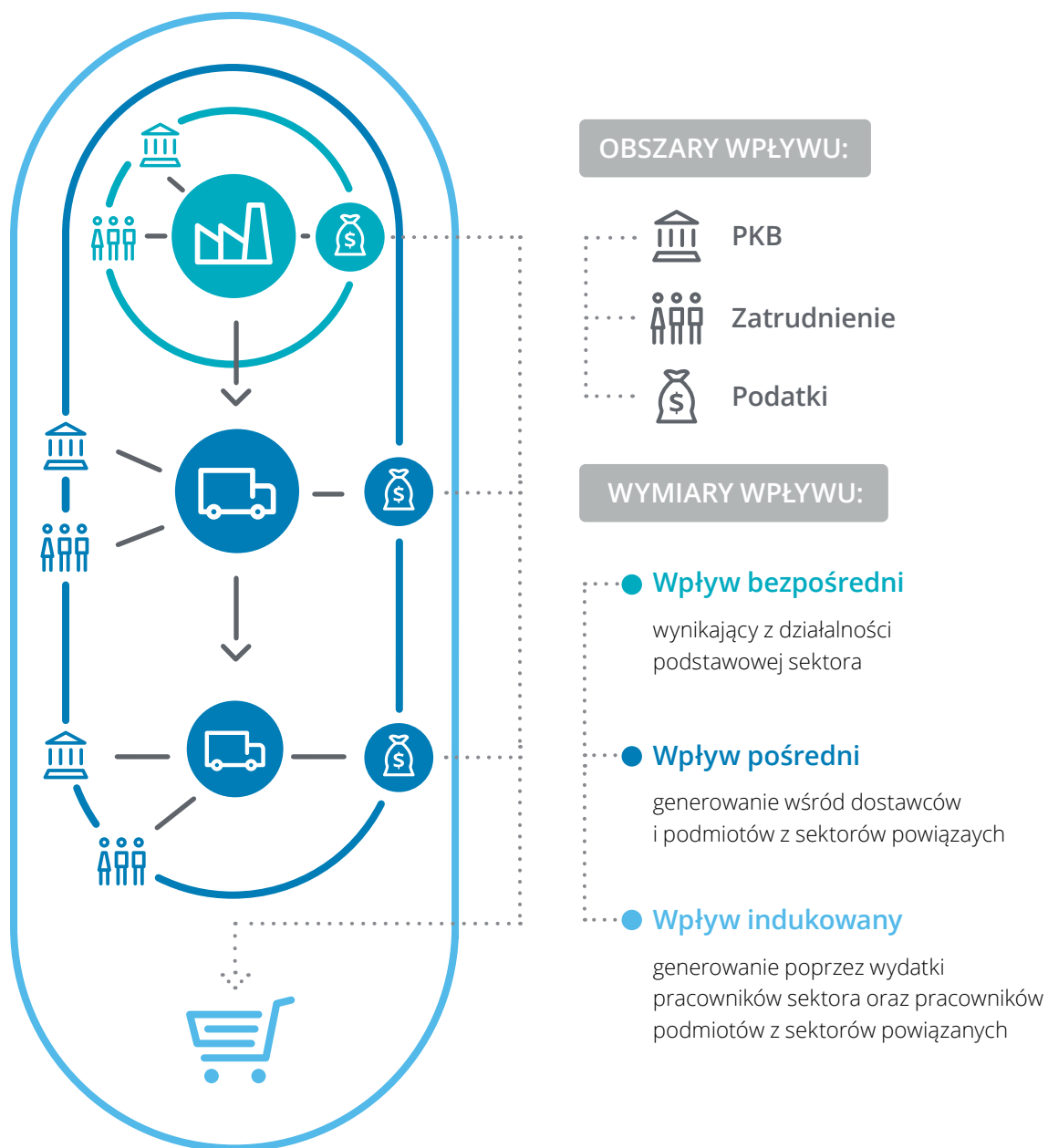
Drugi strumień strat związany jest z potencjalnym popytem na dobra w obszarze badanych rynków przemysłu kreatywnego, który mógłby zostać wygenerowany w przypadku braku dostępu do źródeł w nielegalnym obiegu online. Kalkulacje dotyczące tego strumienia zostały oparte na kluczowym założeniu: nie każda osoba wykorzystująca obecnie treści z nielegalnych źródeł zdecydowałaby się na ich pozyskiwanie w legalnym strumieniu (odpłatnie lub nawet bezpłatnie, np. z powodu braku dostępności). Szacunki opierają się zatem na deklaracjach osób zgłaszających skłonność do zapłacenia za pozyskiwane treści w legalnym obiegu.

Kluczową rolę w oszacowaniu strat, jakie wiążą się z przedstawionymi powyżej strumieniami, odgrywały poniższe narzędzia badawcze oraz źródła danych:

- ankieta przeprowadzona metodą CAWI na próbie 1500 internautów w wieku 15–75 lat korzystających z następujących typów treści zamieszczanych w Internecie: treści wideo, transmisje na żywo, książki, audiobooki, treści muzyczne, prasa (więcej na temat badania w rozdziale 9),
- model przepływów międzygałęziowych.

Schemat zależności w modelu Input-Output

MODEL PRZEPŁYWÓW MIĘDZYGAŁĘZIOWYCH



Źródło: Opracowanie własne Deloitte

Model przepływów międzygałęziowych, inaczej zwany modelem Input-Output⁵, stanowi odzwierciedlenie wewnętrznych powiązań i zależności pomiędzy poszczególnymi gałęziami gospodarki. Pozwala zbadać, w jaki sposób działalność wybranej gałęzi wpływa na rozwój pozostałych gałęzi gospodarki. Większy popyt na produkty przemysłu kreatywnego wywołuje **efekt bezpośredni** w obrębie tego przemysłu w postaci zwiększonej produkcji.

Aby wytworzyć produkty i usługi, na które został zgłoszony popyt (czyli np. książki, transmisje na żywo), sektor kreatywny dokonuje zakupu dodatkowych dóbr i usług zarówno wewnątrzsektorowo (32 proc. łącznego zakupu dóbr i usług do produkcji), jak i od podmiotów z innych gałęzi gospodarki, przede wszystkim oferujących:

- usługi poligraficzne i reprodukcyjne, szczególnie istotne dla rynku prasy czy książki,
- usługi profesjonalne i biznesowe, w tym usługi związane z oprogramowaniem i doradztwem w zakresie informatyki, usługi związane z nadawaniem programów (mające istotne znaczenie zwłaszcza w przypadku rynku audio-wideo oraz rynku transmisji), usługi reklamowe, usługi badania rynku czy usługi wynajmu i dzierżawy.

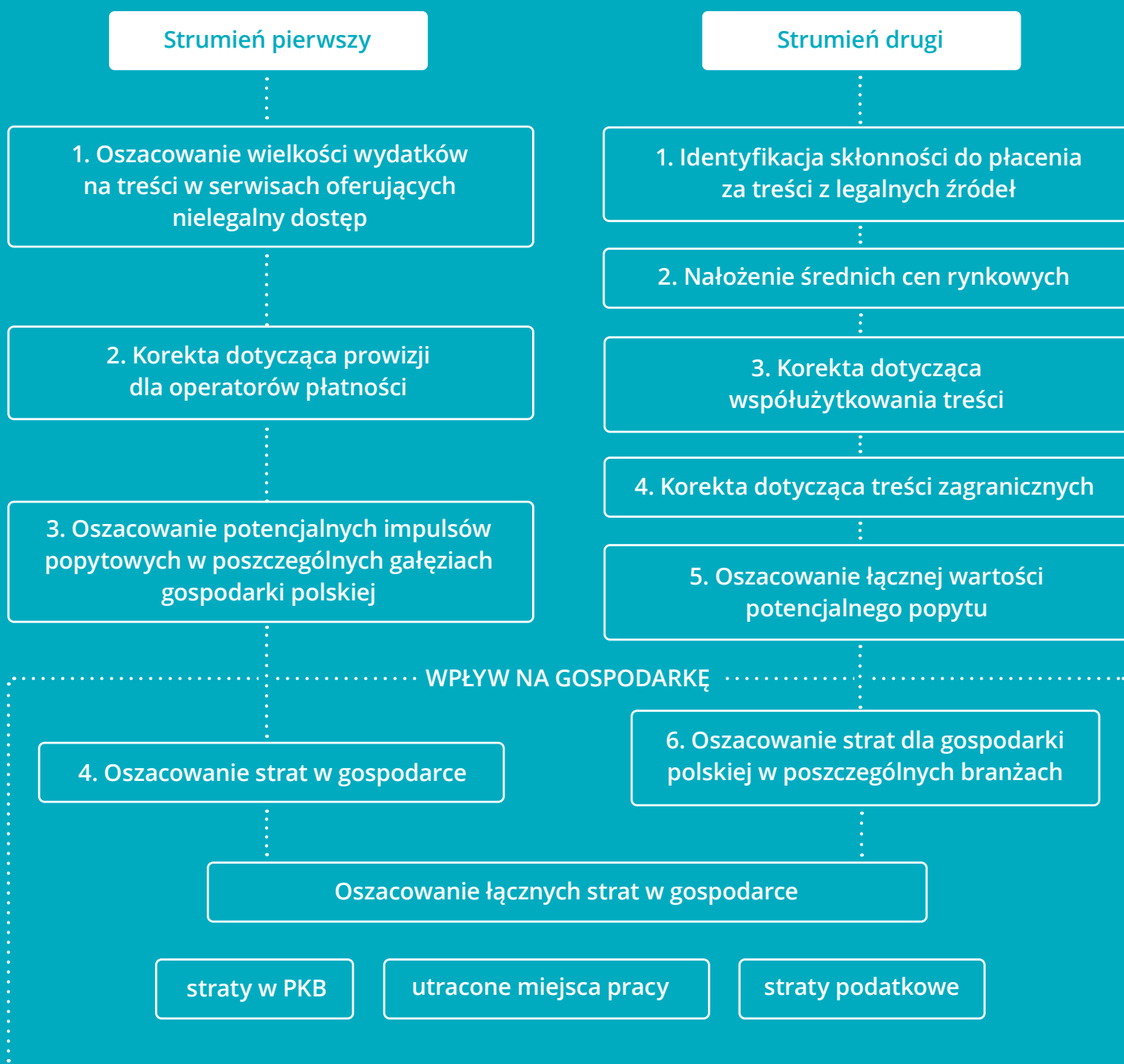
Dostawcy oferujący wskazane usługi i produkty mają z kolei swoich dostawców oraz poddostawców, którzy w celu wytworzenia produktu/usługi pozyskują dobra z innych gałęzi, tworząc tym samym sprzężenia zwrotne w całej gospodarce. Dzięki temu zwiększone zapotrzebowanie na dobra kultury wspiera tworzenie wartości dodanej, miejsc pracy, a w konsekwencji również wynagrodzeń i wpływów do budżetu (m.in. podatków VAT, PIT oraz CIT) nie tylko w gałęziach bezpośrednio powiązanych z przemysłem kreatywnym, ale także w całej gospodarce. Takie efekty określa się mianem **efektów pośrednich**.

Dodatkowo zwiększone dochody zarówno pracowników przemysłu kreatywnego, jak i pracowników dostawców i poddostawców wpływają na wzrost konsumpcji w gospodarce, a tym samym wytwarzają impuls popytowy, który znajduje odzwierciedlenie w zwiększaniu produkcji wpływającym na wytwarzanie wartości dodanej oraz generowanie miejsc pracy i podatków w gospodarce. **Efekty te określa się jako indukowane.**



Metodologia obliczania obecnych strat

Metodyka wyliczania wpływu piractwa na polską gospodarkę.



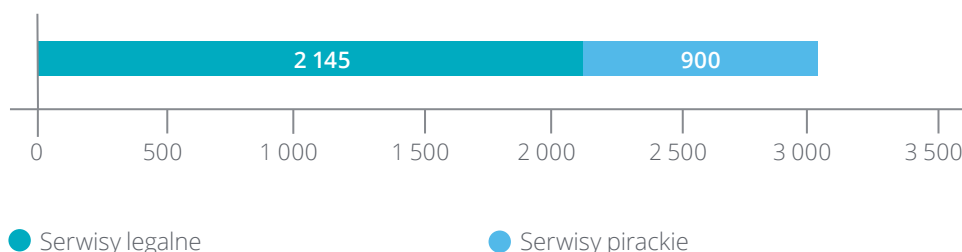
Pierwszy strumień

1. Oszacowanie wielkości wydatków na treści w serwisach oferujących nielegalny dostęp

Ankietowani udzielali odpowiedzi na pytania dotyczące odpłatności w poszczególnych serwisach, z których pozyskują treści. Lista wskazanych serwisów obejmowała serwisy oferujące zarówno legalny, jak i nielegalny dostęp (istotnym założeniem badania było nieujawnianie, że dotyczy ono piractwa internetowego).

Rozkład kwotowy płatności w legalnych oraz nielegalnych serwisach

Szacunkowa wartość ściągniętych plików płatnych (mln zł)



Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania opinii użytkowników przeprowadzonego na potrzeby raportu

Zebrane odpowiedzi dotyczące wydatków na konsumpcję treści z nielegalnych źródeł zsumowano (w ujęciu rocznym).

Zsumowane wartości uzyskane dla próby badawczej przeniesiono na badaną populację.

2. Korekta dotycząca prowizji dla operatorów płatności

Od łącznej kwoty płatności dokonywanych przez użytkowników odjęto wartość podatków oraz prowizji dla operatorów płatności, uwzględniając dodatni wpływ działalności tych serwisów na gospodarkę polską.

3. Oszacowanie potencjalnych impulsów popytowych w poszczególnych gałęziach gospodarki polskiej

Z uwagi na to, że większość serwisów oferujących nielegalny dostęp jest zarejestrowana poza granicami Polski, następują negatywne transfery środków, które w innym przypadku mogłyby zasilić polską gospodarkę.

Do oszacowania potencjalnych wpływów, które można by uzyskać w polskiej gospodarce dzięki kwotom wpłacanym przez użytkowników w nielegalnych serwisach, przyjęto strukturę popytu końcowego (spożycie) zgłaszanego przez gospodarstwa domowe, dokonując korekty o spożycie produktów importowanych.

4. Oszacowanie strat w gospodarce

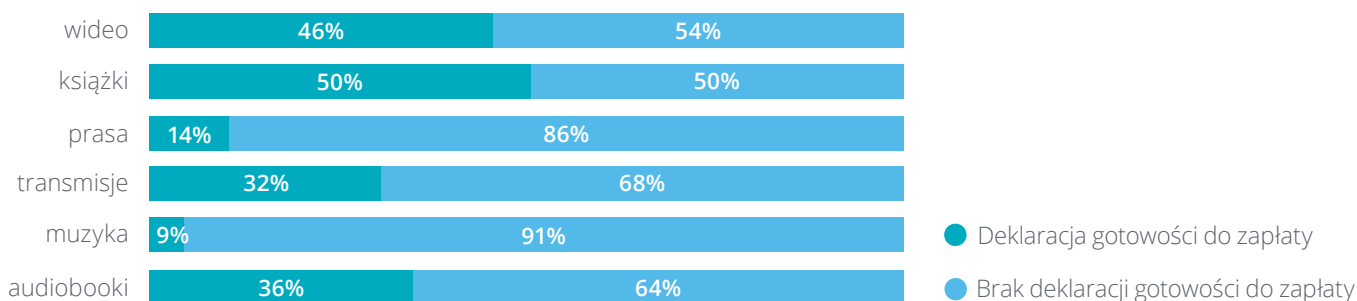
Otrzymane impulsy popytowe przypisane do poszczególnych gałęzi gospodarki (zagregowanych na potrzeby badania) wprowadzono do modelu, uzyskując szacowane straty w gospodarce polskiej dla: PKB, zatrudnienia oraz podatków i opłat.

Drugi strumień

1. Identyfikacja skłonności do płacenia za treści z legalnych źródeł

Ankietowani udzielali odpowiedzi na pytanie dotyczące alternatywnego wyboru związanego z pozyskaniem treści w legalnym źródle, odpłatnie lub nieodpłatnie, w przypadku niedostępności serwisów oferujących nielegalne treści.

**Skłonność do płacenia (procentowy udział użytkowników)
w serwisach oferujących legalny dostęp do treści
w przypadku ich niedostępności w nielegalnych źródłach**



Źródło: Analiza Deloitte na podstawie badania na użytkownikach końcowych przeprowadzonego na potrzeby raportu

W kolejnych etapach analizy uwzględniano wyłącznie wyniki badania tych konsumentów, którzy zadeklarowali gotowość pozyskiwania treści odpłatnie w legalnych źródłach.

2. Nałożenie średnich cen rynkowych

Szacując łączne przychody możliwe do uzyskania z konsumpcji treści w legalnych źródłach, wykorzystano dane dotyczące ilości konsumowanych treści zadeklarowane przez respondentów oraz średnich cen rynkowych wyznaczonych dla każdego z alternatywnych sposobów konsumpcji treści (np. zakup płyt CD, zakup dostępu do internetowego serwisu muzycznego).

3. Korekta dotycząca współużytkowania treści

Przy wyznaczaniu średnich cen rynkowych uwzględniono fakt, że poszczególne sposoby konsumpcji treści umożliwiają jednoczesne korzystanie z nich przez więcej niż jedną osobę i/hoặc przekazanie dostępu innym osobom do wykorzystania w dowolnym czasie (np. w przypadku internetowych serwisów wymagających wykupienia dostępu). Korekt dokonano zarówno na podstawie deklaracji respondentów, jak i dostępnych opracowań dotyczących współdzielenia treści, obniżając odpowiednio ceny jednostkowe poszczególnych treści.

4. Korekta dotycząca treści zagranicznych

Kalkulacje strat w polskiej gospodarce wymagają nie tylko wykorzystania tablic przepływów międzygałęziowych dla produkcji krajowej, ale także zmniejszenia szoku popytowego wprowadzanego do modelu o wydatki na produkty importowane, a zatem

w szczególności na licencje na produkcje zagraniczne. Korekt dokonano na poziomie poszczególnych sposobów konsumpcji treści na każdym z analizowanych rynków przemysłu kreatywnego.

5. Oszacowanie łącznej wartości potencjalnego popytu

Na podstawie danych od respondentów, którzy zadeklarowali skłonność do zapłacenia za treści w przypadku braku możliwości ich pozyskania z nielegalnych źródeł, dotyczących liczby konsumowanych treści oraz po nałożeniu średnich cen rynkowych, a także wprowadzeniu opisanych wyżej korekt obliczono łączną wartość potencjalnego popytu na poszczególnych rynkach.

Oszacowana łączna wartość potencjalnego popytu na poszczególnych rynkach została poddana dodatkowej weryfikacji przez porównanie jej z wielkością wydatków Polaków na zakup artykułów i usług kulturalnych (dane za 2015 r.) w odniesieniu do badanych rynków.

Wielkości tzw. szoków popytowych zweryfikowano również pod kątem efektu substytucji, tzn. potwierdzono skłonność do finansowania zadeklarowanych dodatkowych wydatków z oszczędności, a nie ze zmniejszonej konsumpcji produktów z innych gałęzi gospodarki.

6. Oszacowanie strat dla gospodarki polskiej w poszczególnych branżach

Dane dotyczące potencjalnego popytu na poszczególnych rynkach wprowadzono do modelu opartego na tablicach przepływów międzygałęziowych, który umożliwia skwantyfikowanie zależności pomiędzy poszczególnymi gałęziami gospodarki. Zobrazowano w ten sposób całkowite efekty w gospodarce braku dostępności nielegalnych źródeł dostępu do treści. Są to tzw. ujemne efekty, które w niniejszym opracowaniu są rozpatrywane w ujęciu strat gospodarczych, definiowanych przez utracone PKB, utracone miejsca pracy oraz zmniejszone wpływy podatkowe.

Oszacowanie łącznych strat w gospodarce

W celu zobrazowania łącznych efektów, jakie piractwo internetowe wywołuje w każdej z badanych branż, wyniki uzyskane w ramach strumienia I oraz strumienia II kalkulacji zsumowano i przedstawiono w podziale na wymiary odczuwanych strat, tzn.: straty w PKB, utracone miejsca pracy, straty podatkowe.



Wpływ piractwa na gospodarkę obecnie

Do obliczenia łącznych strat, jakie powoduje zjawisko piractwa internetowego, wykorzystano analizę dwóch strumieni. Pierwszy dotyczy płatności dokonywanych przez użytkowników w portalach pirackich w celu uzyskania dostępu do treści.

Z uwagi na to, że większość tych serwisów jest zarejestrowana za granicą, następuje utrata strumieni finansowych (*leakage effects*), które w przypadku wydatkowania w gospodarce polskiej w legalnym obiegu zasiliłyby poszczególne jej gałęzie. Drugi strumień

strat związany jest z potencjalnym popytem na dobra w obszarze badanych rynków przemysłu kreatywnego, który mógłby zostać wygenerowany w przypadku braku dostępu do źródeł w nielegalnym obiegu online.



Źródło: Analiza Deloitte

Łączne straty dla gospodarki z pierwszego i drugiego strumienia

Łączne roczne straty generowane w polskiej gospodarce (za 2016 r.) w wyniku istnienia zjawiska piractwa treści w Internecie na badanych rynkach:

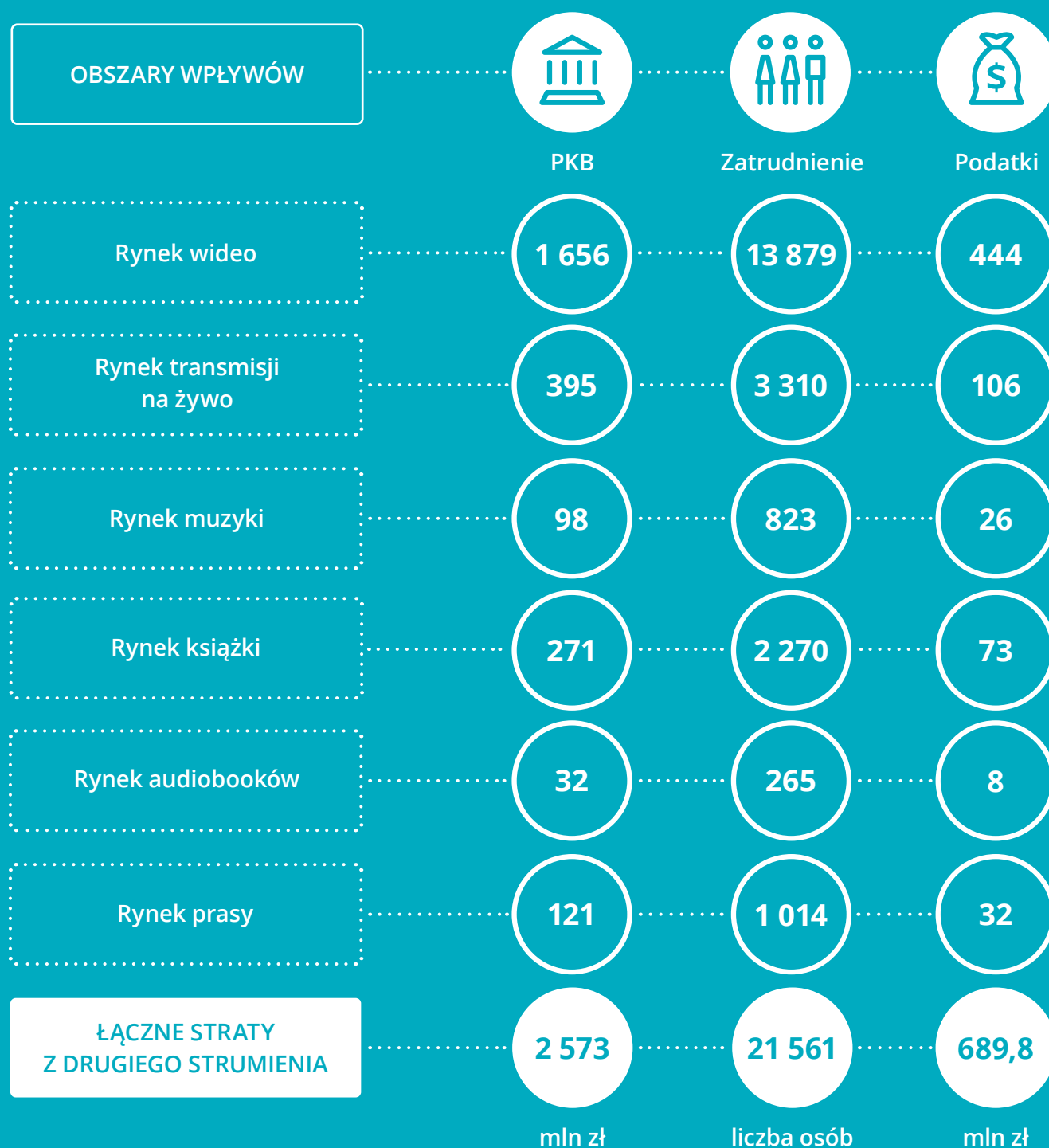
- **ponad 3 mld PLN utraconego PKB** – to kwota, którą można by pokryć ok. 30 proc. rocznych wydatków Skarbu Państwa na kulturę i media za 2015 r.

lub która pozwoliłaby zakupić po 4 bilety do kina dla każdego obywatela Polski,

- **27,5 tys. utraconych miejsc pracy** – to liczba mieszkańców Zakopanego lub ponad 13 proc. zarejestrowanych bezrobotnych w woj. mazowieckim,
- **836 mln PLN strat dla Skarbu Państwa** – to więcej niż dwukrotność zewidencjonowanych w 2016 r.

przychodów z abonamentu radiowo-telewizyjnego TVP S.A. lub kwota, która wystarczyłaby na zasilenie bibliotek w kraju ponad 33 mln drukowanych książek.

Wielkości rocznych strat w wyniku występowania piractwa na poszczególnych rynkach



Źródło: Analiza Deloitte

Wpływ piractwa na wielkość oraz jakość produkcji

Działalność kulturalna i twórcza stymuluje kreatywność i innowacyjność, prowadzi do poprawy jakości życia oraz niweluje nierówności społeczne, a w efekcie sprzyja zrównoważonemu rozwojowi⁶.

W krajach UE-27 sektory kulturalny i kreatywny (ang. *cultural and creative sectors, CCS*) dają zatrudnienie ponad 3,2 mln osób, generując blisko 403 mld euro przychodów oraz 153 mld euro wartości dodanej⁷. Ich pozytywna rola w rozwoju społeczno-gospodarczym UE widoczna jest szczególnie wyraźnie w sektorze małych i średnich przedsiębiorstw, na które przypada zdecydowana większość zatrudnionych w branży CCS.

Korzyści dla społeczności lokalnych

Prężna działalność artystyczna służy gospodarce nie tylko na poziomie krajowym, ale także regionalnym, przyczyniając się do powstania lokalnych klastrów charakteryzujących się wysoką konkurencyjnością ekonomiczną i jakością życia⁸. W praktyce oznacza to, że im więcej muzyków, pisarzy czy aktorów mieszka i tworzy w danym mieście, tym wyższy jest poziom życia jego mieszkańców. Przykładem takich miejscowości są Barcelona, Amsterdam, Wiedeń, Mediolan, a w Polsce – Poznań, Kraków i Warszawa.

Znaczenie sektorów CCS dla rozwoju społeczno-gospodarczego bywa niedoceniane ze względu na trudności w pomiarze ich pozytywnego wpływu na otoczenie. Powstanie teatru w danej dzielnicy może generować wymierne korzyści w postaci wzrostu przychodów sąsiadujących z nim restauracji. Jednak całkowite oddziaływanie tej instytucji na otoczenie jest znacznie bardziej złożone i dotyczy m.in. wpływu na jakość życia okolicznych mieszkańców, poziom integracji społecznej czy chęć do podejmowania działalności artystycznej⁹.

Trudności w pozyskaniu finansowania

Specyficzny charakter efektów funkcjonowania branży kulturalnej i kreatywnej – różniących się zasadniczo od dóbr konsumpcyjnych, na które popyt jest względnie stabilny – utrudnia dokładne prognozowanie jej wyników ekonomicznych. Powoduje to problemy z pozyskaniem przez sektory CCS finansowania zewnętrznego, szczególnie w okresie zwiększonej niechęci do inwestowania. Alternatywą mogą być w takim przypadku środki publiczne z budżetów krajowego lub lokalnego. Jednak w praktyce finansowanie rządowe i samorządowe nie dotyczy większości z sześciu rynków analizowanych w niniejszym raporcie¹⁰.

Dostępność finansowania zewnętrznego w przypadku sektorów CCS może dodatkowo ograniczać problem z brakiem skutecznej ochrony własności intelektualnej. Inwestorzy są mniej skłonni lokować w nich swoje oszczędności (np. poprzez *crowdfunding*) wiedząc, że piractwo wpływa negatywnie na wielkość przychodów lub istotnie zwiększa ryzyko nieosiągnięcia wyników na zaplanowanym poziomie.

Ze szkodą dla kapitału ludzkiego i debaty publicznej

Piractwo skutkuje osłabieniem kreatywności, a także wyhamowaniem rozwoju talentów, umiejętności i wiedzy. Narażeni na spadek przychodów artyści i przedsiębiorcy przeznaczają mniej czasu i środków na tworzenie, upowszechnianie oraz promocję i marketing utworów. Wyrazem tego jest mniejsza liczba tworzonych

i publikowanych dzieł oraz obniżenie ich jakości, różnorodności i oryginalności. Z badań wynika m.in., że dzięki wydłużeniu okresu obowiązywania praw autorskich produkcja filmów może się zwiększyć od niemal 2 proc. do nawet 13 proc.¹¹

Na negatywne skutki obiegu pirackich treści w szczególny sposób narażona jest branża medialna. Działalność nielegalnej konkurencji obniża przychody z reklam opiniotwórczych gazet, telewizji czy serwisów internetowych. Słabsza kondycja ekonomiczna wydawców może prowadzić do obniżenia jakości efektów ich działalności. Co więcej, zagraża ona kluczowym funkcjom mediów w demokratycznych społeczeństwach, ogranicza bowiem dostęp do rzetelnej informacji oraz utrudnia prowadzenie debaty publicznej.

Prognoza wpływu piractwa na gospodarkę

Kluczowe wnioski

- ▶ W związku z postępującym rozwojem technologii oraz digitalizacją społeczeństwa cyfrowe umiejętności Polaków będą się sukcesywnie poprawiać, a udział wydatków konsumpcyjnych na kulturę i rekreację zwiększy się z poziomu 7,7 proc. w 2015 r. do 8,2 proc. w 2024 r.
- ▶ Ze względu na mniejszą niż w wielu innych krajach Europy dojrzałość i nasycenie rynku w Polsce możliwy jest dalszy wzrost popularności Internetu jako źródła informacji, rozrywki czy relaksu. Można się również spodziewać, że rozwój technologiczny, m.in. coraz skuteczniejsza autoryzacja użytkowników, pozwoli ograniczyć dynamikę rozpowszechniania się piractwa.
- ▶ Biorąc pod uwagę przyjęte założenia dotyczące trendów technologicznych, społecznych i rynkowych, można oczekiwać, że w latach 2017–2024 średnie tempo wzrostu piractwa wyniesie 3,3 proc. i będzie wyższe niż średnie tempo wzrostu PKB w tym okresie.
- ▶ W latach 2017–2024 łączna wartość konsumpcji dóbr z nielegalnych źródeł może wynieść w Polsce 30,4 mld PLN, zwiększając się z 3,28 mld PLN w 2017 r. do 4,13 mld PLN w 2024 r.¹² Po uwzględnieniu czynnika zmiennej wartości pieniądza w czasie oraz celu inflacyjnego NBP na poziomie 2,5 proc. kwota ta powinna sięgnąć 27,1 mld PLN.

Wstęp

Prognoza skali piractwa oraz jego wpływu na gospodarkę w latach 2017–2024 przygotowana została w oparciu o: czynniki makroekonomiczne i strukturalne, czynniki branżowe i wzorce konsumpcyjne oraz czynniki mikroekonomiczne na poziomie następujących sześciu rynków:



RYNEK WIDEO



RYNEK KSIĄŻKI



RYNEK PRASY



RYNEK TRANSMISJI
NA ŻYWO



RYNEK MUZYKI



RYNEK
AUDIOBOOKÓW

Metodologia obliczania prognozowanych strat

Dynamika PKB

Ze względu na średnioterminowy horyzont prognozy skali piractwa i jego wpływu na gospodarkę oraz dużą nieprzewidywalność dynamiki PKB Polski na potrzeby tego opracowania przyjęto, że w najbliższym czasie **dojdzie do niewielkiego przyspieszenia tempa wzrostu polskiej gospodarki i konsumpcji. Odbędzie się to jednak kosztem spowolnienia dynamiki wzrostu PKB i wszystkich jego kluczowych komponentów po 2020 r.**

Kluczowe czynniki wpływające na wzrost PKB w latach 2017–2024:

- utrzymujące się na niskim poziomie inwestycje przedsiębiorstw

i gospodarstw domowych oraz niewielkie prawdopodobieństwo trwałego podniesienia stopy inwestycji;

- niepewność dotycząca efektywności inwestycji publicznych, w tym współfinansowanych ze środków UE, co może być widoczne zwłaszcza w odniesieniu do trwałych efektów podażowych skutkujących poprawą produktywności gospodarki;
- niepewność dotycząca inwestycji publicznych, pogłębianą trudną sytuacją finansów publicznych, która w przypadku spowolnienia gospodarczego może skutkować ograniczeniem wydatków na inwestycje;
- polityka gospodarcza sprzyjająca

konsumpcji kosztem oszczędności i inwestycji (wzrost transferów i części podatków, oprócz podatków obciążających konsumpcję, w tym VAT);

- utrzymujące się wysokie zatrudnienie, przy jednocześnie niskiej aktywności zawodowej oraz niekorzystnej strukturze demograficznej (negatywny efekt wzmocniony dodatkowo obniżeniem wieku emerytalnego).

Wydatki konsumpcyjne

Biorąc pod uwagę politykę gospodarczą sprzyjającą wzrostowi wydatków

w krótkim okresie, można założyć, że w perspektywie najbliższych kilku lat **udział konsumpcji gospodarstw domowych w PKB powróci do średniej z lat 1995–2015 i wyniesie 61 proc.**

Wzrost udziału stymulowany będzie dodatkowo czynnikami demograficznymi, a zwłaszcza starzeniem się społeczeństwa¹³. GUS prognozuje, że populacja Polaków będzie stopniowo maleć z 38,44 mln osób w 2015 r. do 37,73 mln w 2024 r.

Na podstawie spodziewanych zmian demograficznych oraz dalszego wzrostu PKB można założyć również, że stopniowo będzie się zwiększał udział wydatków na kulturę i rekreację

w łącznych wydatkach konsumpcyjnych gospodarstw domowych. **W 2024 r. powinien wynieść 8,2 proc. wobec 7,7 proc. w 2015 r. oraz średniej na poziomie 7,8 proc. w latach 2000–2015.**

Również w przypadku udziału pozostałych towarów i usług można założyć, że będzie on wykazywał tendencję powrotu do długookresowej średniej¹⁴. W latach 2000–2015 wyniosła ona 12,1 proc., a tylko w 2015 r. sięgnęła 13,3 proc.

Czynniki branżowe i wzorce konsumpcyjne

Korzystanie z Internetu

Z danych Ministerstwa Cyfryzacji wynika, że **w 2015 r. 63 proc. Polaków regularnie korzystało z Internetu. Dla porównania, średnia w UE-28 wyniosła wtedy 75 proc. Należy się spodziewać, że obecny unijny poziom Polska jest w stanie osiągnąć w 2024 r.**

Do wzrostu odsetka osób regularnie korzystających z Internetu przyczynić się powinny m.in. inwestycje i programy publiczne mające doprowadzić do zwiększenia dostępności sieci szerokopasmowej, działania mające na celu przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu, przewidywany wzrost dochodów oraz zmiana struktury demograficznej (malejący udział osób, które nigdy nie korzystały z komputera lub nie mają podstawowych umiejętności w tym zakresie). Z kolei czynnikiem ograniczającym możliwość

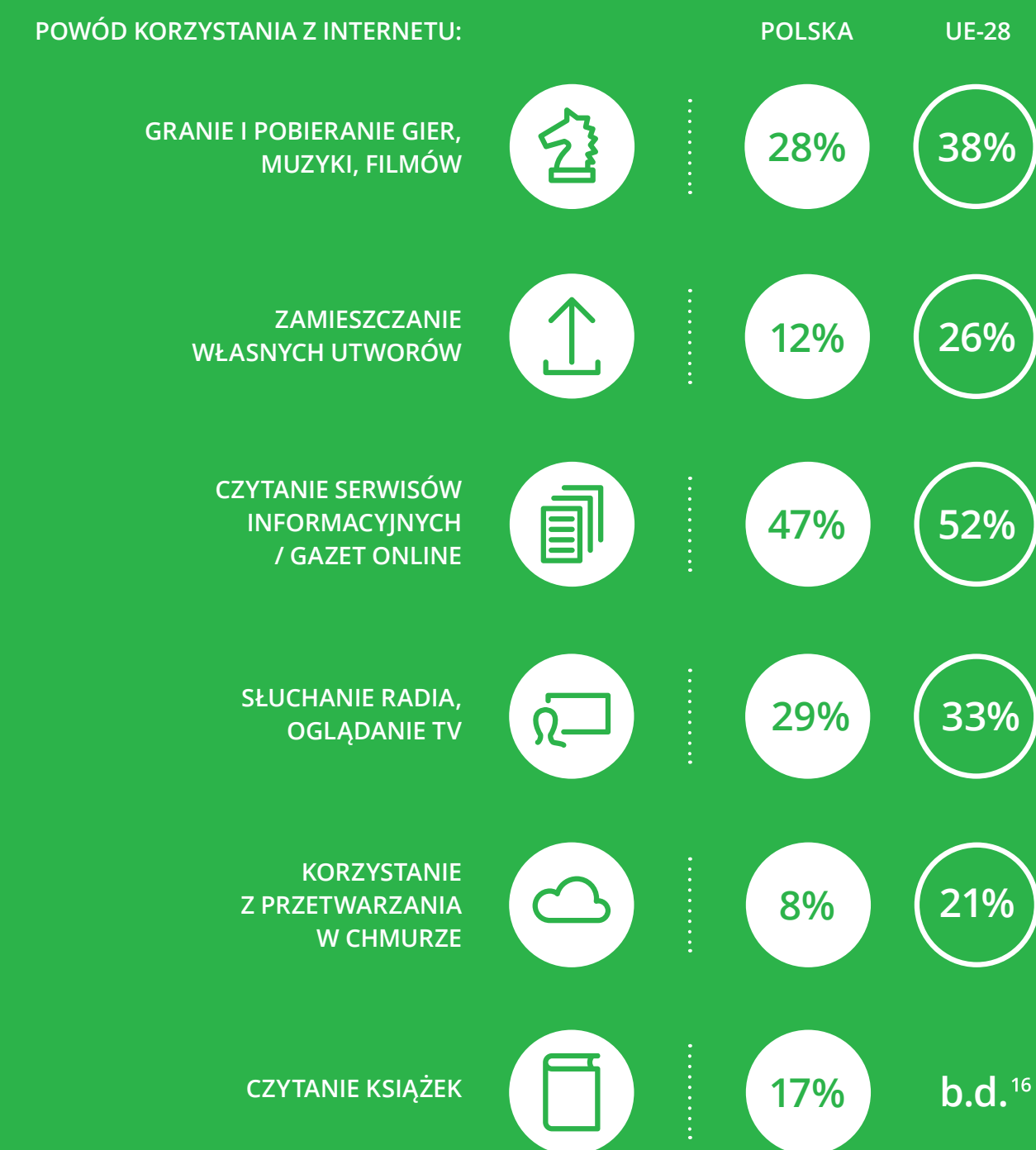
pełnego zrównania odsetka regularnie korzystających z Internetu z poziomem w najwyżej rozwiniętych państwach UE jest umiarkowane zurbanizowanie Polski i nadal wysoki udział osób zatrudnionych w rolnictwie.

Polacy najczęściej korzystają z Internetu w celach informacyjnych, odwiedzając serwisy oraz portale i wydania internetowe gazet. Z kolei niemal 30 proc. Polaków słucha internetowego radia i ogląda telewizję online, a także gra oraz pobiera wirtualne gry oraz muzykę i filmy. Mniej niż 20 proc. regularnych użytkowników Internetu wykorzystuje go do czytania książek. Dane te są zbieżne z informacjami dotyczącymi czytelnictwa ogółem – zaledwie 56 proc. Polaków czyta w ciągu roku przynajmniej 1 książkę, podczas gdy w krajach UE ten sam wskaźnik wynosi 68 proc.¹⁵

Ze względu na mniejszą niż w wielu krajach Europy dojrzałość i nasycenie rynku w Polsce możliwy jest natomiast dalszy wzrost popularności Internetu jako źródła informacji, rozrywki czy relaksu. Warunkowane to będzie:

- spodziewaną dynamiką wydatków konsumpcyjnych na kulturę i rekreację wśród osób regularnie korzystających z Internetu,
- niwelowaniem różnicy między Polską a krajami UE-28 pod względem stopnia wykorzystania Internetu (im większa różnica, tym mniejsza szansa na wzrost udziału w Polsce).

Osoby korzystające z Internetu w 2014 r., według powodów korzystania, w Unii Europejskiej, w Polsce (%) oraz odsetek Polaków, którzy przeczytali w ciągu roku co najmniej 1 książkę



Źródło: Społeczeństwo informacyjne w liczbach, 2015, Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji, 2015;
Stan czytelnictwa w Polsce w 2015 r., Biblioteka Narodowa, 2016

Potencjalny wpływ piractwa na gospodarkę Polski

Tempo rozwoju piractwa w latach 2017–2024

Biorąc pod uwagę przyjęte założenia dotyczące trendów technologicznych, społecznych i rynkowych, można się spodziewać, że w latach 2017–2024 średnie tempo wzrostu piractwa

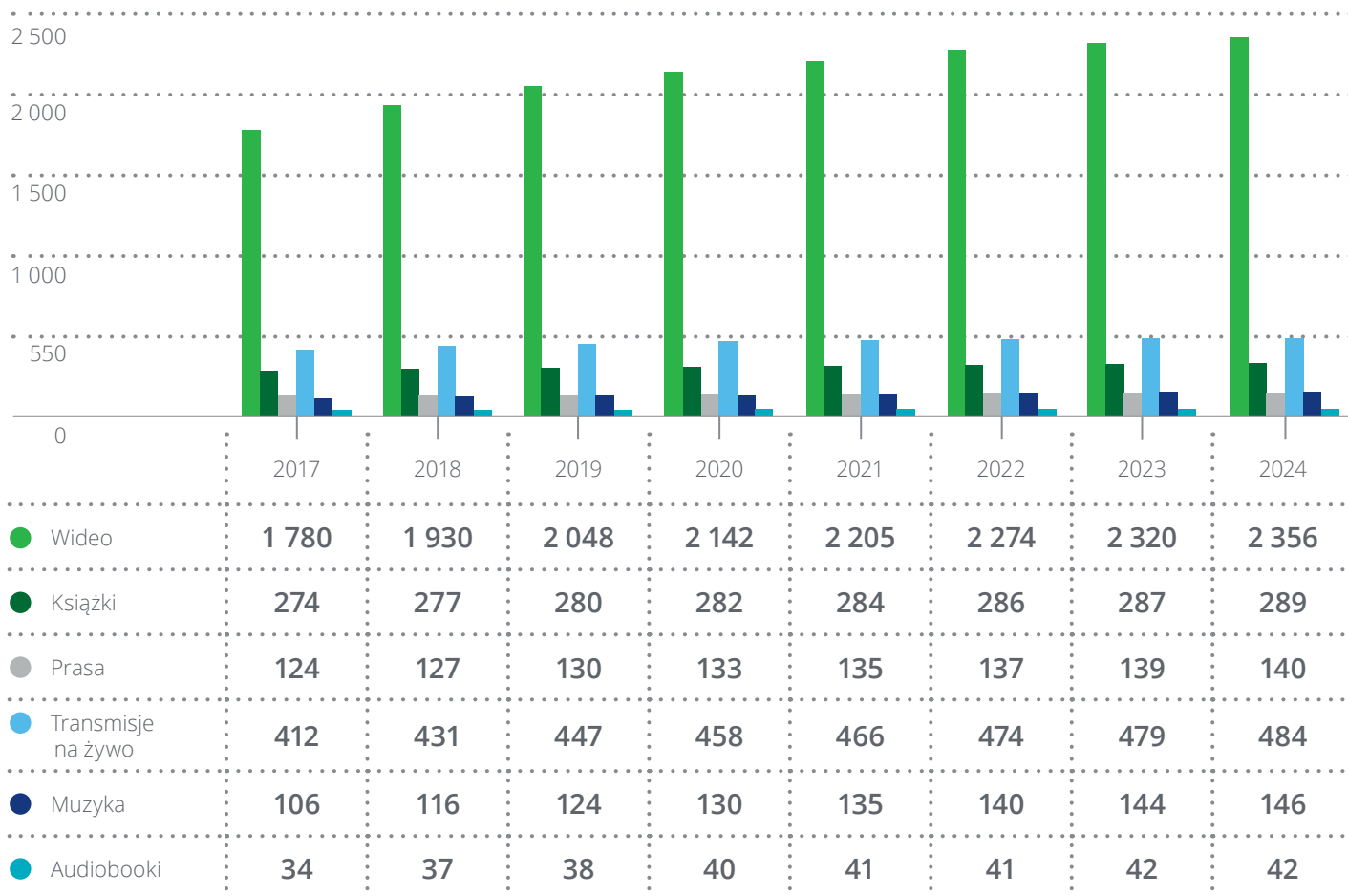
wyniesie 3,3 proc. i będzie zdecydowanie wyższe niż średnie tempo wzrostu PKB w tym okresie.

30,6 mld PLN to prognozowana całkowita wartość pirackiej konsumpcji treści z nielegalnych źródeł w Internecie w latach

2017–2024. Taka kwota pozwoliłaby jednorazowo pokryć około 70 proc. wartości deficytu sektora publicznego za 2015 r. lub wybudować około 730 km autostrad (to mniej więcej odległość pomiędzy Rzeszowem a Berlinem).

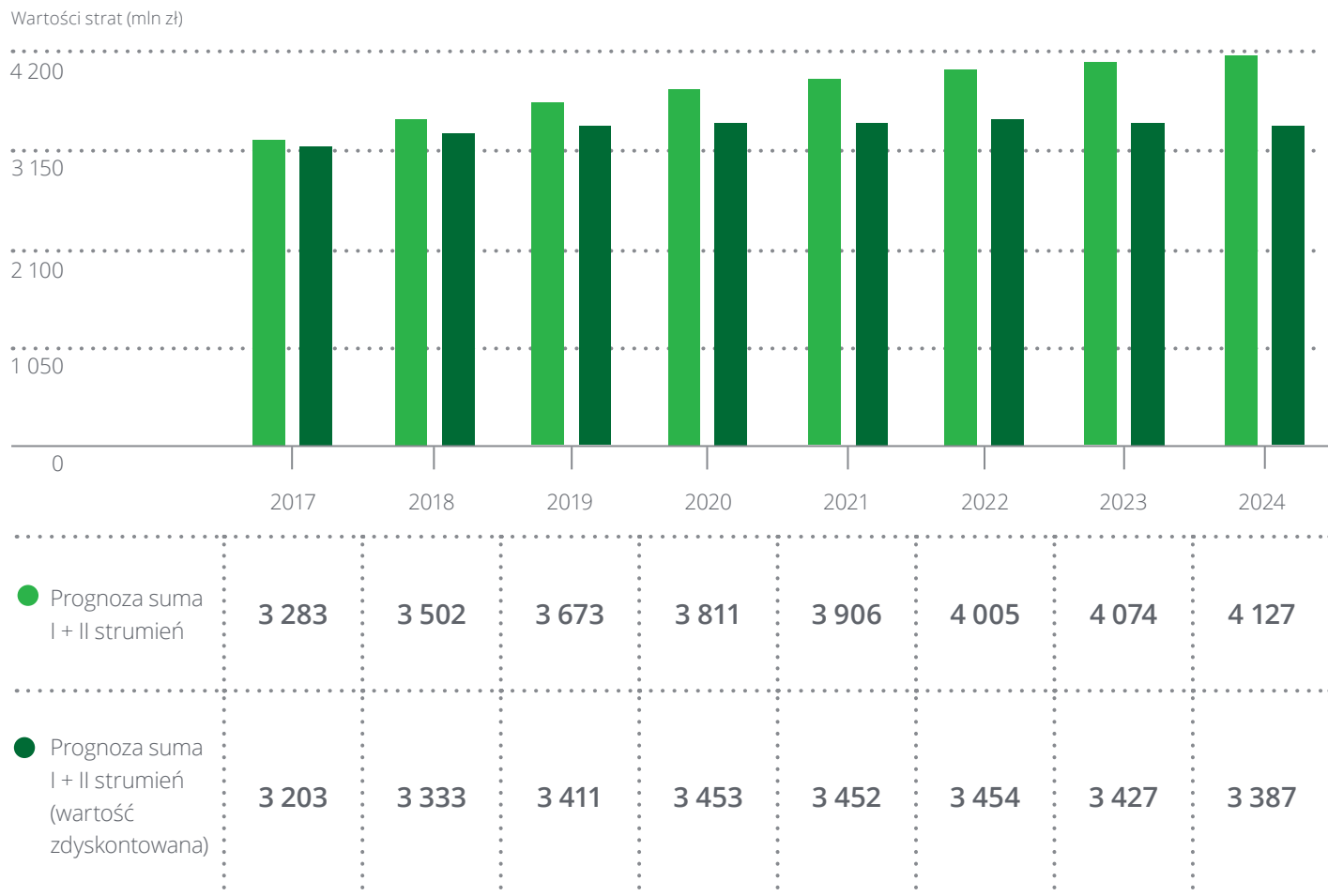
Prognozy rocznych strat w wyniku występowania piractwa na poszczególnych rynkach w latach 2017–2024 (w mln zł)

Wartości strat (mln zł)



Źródło: Analiza Deloitte

Prognozy sumarycznych rocznych strat w wyniku występowania piractwa w polskiej gospodarce w latach 2017-2024 (z I i II strumienia, w mln zł)



Źródło: Analiza Deloitte

Różnica w kwotach na wskazanych wykresach wynika z braku możliwości przypisania strat oraz ich prognoz dotyczących drugiego strumienia do poszczególnych rynków, bowiem nie można zakładać, że płatności na nielegalnych serwisach zostałyby w pełni przeznaczone na konsumpcję dóbr kultury z badanych rynków. Niemniej przedstawienie wpływu na całą gospodarkę jako sumy wartości z obu strumieni jest możliwe.

Łączna wartość konsumpcji dóbr z nielegalnych źródeł (suma wartości z pierwszego oraz drugiego strumienia) może wynieść 3,28 mld PLN w 2017 r., 3,50 mld PLN w 2018 r., 3,67 mld PLN w 2019 r., 3,81 mld PLN w 2020 r., 3,91 mld PLN w 2021 r., 4,01 mld PLN w 2022 r., 4,07 mld PLN w 2023 r. oraz 4,13 mld PLN w 2024 r.

Łącznie w tym okresie będzie to suma 30,4 mld PLN¹⁷. Po uwzględnieniu czynnika zmiennej wartości pieniądza w czasie oraz celu inflacyjnego NBP na poziomie 2,5 proc. kwota ta jest szacowana na 27,1 mld PLN.

Prognozowana dynamika konsumpcji pirackiej na analizowanych rynkach: wideo, książki, prasy, transmisji na żywo,

muzyki i audiobooków, jest wypadkową prognozowanej dynamiki konsumpcji legalnej oraz założeń dotyczących kształtowania się kluczowych trendów ekonomicznych, społecznych, technologicznych i regulacyjnych, które mogą wywierać szczególnie duży wpływ na popyt na dobra ze źródeł nielegalnych.

Kluczowe trendy widzenia dotyczące rozwoju piractwa w Polsce do 2024 r.

- Wskutek starzenia się społeczeństwa wzrośnie liczba osób dysponujących czasem wolnym, który będzie mógł zostać przeznaczony na kulturę i rozrywkę, w tym ze źródeł nielegalnych.
- Wzrost PKB będzie się przekładał na wyższe budżety gospodarstw domowych, w tym przeznaczane na kulturę i rozrywkę, co zwiększy możliwość zakupu legalnych dóbr.
- Dzięki rosnącej konkurencji relatywne ceny dóbr legalnych w porównaniu z nielegalnymi będą się obniżać. Przyczynia się do tego postępujący w szybkim tempie rozwój nowych, coraz efektywniejszych rynków i platform, np. streamingu, coraz lepsze porównywarki cen czy możliwość selekcji nabywanych dóbr. Przykładowo, konsument będzie kupował wyłącznie interesujące go utwory czy transmisje konkretnego występu artysty, a nie całe albumy czy koncerty. Efekt spadających cen jednostkowych zostanie zrekompensowany przez zwiększenie wolumenu sprzedaży, ponieważ klienci będą mogli kupować więcej faktycznie interesujących ich dóbr.
- Rosnąca elastyczność konsumpcji dóbr kultury i rozrywki będzie skutkowała zwiększeniem ilości dostępnego czasu wolnego, np. dzięki możliwości konsumpcji poza domem na tabletach czy smartfonach w czasie podróży.
- Spadek cen urządzeń mobilnych ze względu na szybki postęp technologiczny oraz obniżenie cen transmisji danych sprzyjają wzrostowi konsumpcji dóbr digitalowych, zarówno legalnych, jak nielegalnych.
- Umiejętności cyfrowe będą się stopniowo poprawiać, jednak różnica

w porównaniu z krajami UE-28 do 2024 r. nie zostanie całkowicie zniwelowana (według wskaźnika gospodarki i społeczeństwa informacyjnego).

- Możliwy jest dalszy wzrost popularności aktywnych form spędzania wolnego czasu. Chociaż przeciętny mieszkaniec Polski nadal rzadziej uprawia sport w porównaniu z przeciętnym mieszkańcem krajów UE, na przestrzeni ostatnich lat zaszły istotne zmiany w zakresie stylu i higieny życia¹⁸. Za tym trendem podąża rynek, co przejawia się m.in. w rosnącej liczbie i ofercie klubów fitness czy szkół tańca.
- Upowszechnienie biometrii jako sposobu autoryzacji dostępu do dóbr i profili użytkowników może utrudnić obrót pirackimi dobrami¹⁹.

