

# Gusarstvo na međunarodnom tržištu

---

**Garvanović, Filip**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Economics in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Ekonomski fakultet u Osijeku**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:145:050339>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-23**



*Repository / Repozitorij:*

[EFOS REPOSITORY - Repository of the Faculty of Economics in Osijek](#)



Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku  
Ekonomski fakultet u Osijeku  
Sveučilišni prijediplomski studij Marketing

Filip Garvanović  
**Gusarstvo na međunarodnom tržištu**

Završni rad

Osijek, 2023

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku  
Ekonomski fakultet u Osijeku  
Sveučilišni prijediplomski studij Marketing

Filip Garvanović  
**Gusarstvo na međunarodnom tržištu**

Završni rad

**Kolegiji:** Međunarodni marketing

JMBAG: 0010227023

e-mail: [fgarvanovic@efos.hr](mailto:fgarvanovic@efos.hr)

Mentor: Prof. dr. sc. Mirna Leko Šimić

Osijek, 2023

Josip Juraj Strossmayer University of Osijek  
Faculty of Economics and Business in Osijek  
Undergraduate Study Marketing

Filip Garvanović


**Piracy in international marketing**

Final paper

Osijek, 2023

## IZJAVA

### O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI, PRAVU PRIJENOSA INTELEKTUALNOG VLASNIŠTVA, SUGLASNOSTI ZA OBJAVU U INSTITUCIJSKIM REPOZITORIJIMA I ISTOVJETNOSTI DIGITALNE I TISKANE VERZIJE RADA

1. Kojom izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je završni rad isključivo rezultat osobnoga rada koji se temelji na mojim istraživanjima i oslanja se na objavljenu literaturu. Potvrđujem poštivanje nepovredivosti autorstva te točno citiranje radova drugih autora i referiranje na njih.
2. Kojom izjavljujem da je Ekonomski fakultet u Osijeku, bez naknade u vremenski i teritorijalno neograničenom opsegu, nositelj svih prava intelektualnoga vlasništva u odnosu na navedeni rad pod licencom *Creative Commons Imenovanje – Nekomercijalno – Dijeli pod istim uvjetima 3.0 Hrvatska*. 
3. Kojom izjavljujem da sam suglasan/suglasna da se trajno pohrani i objavi moj rad u institucijskom digitalnom repozitoriju Ekonomskoga fakulteta u Osijeku, repozitoriju Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku te javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15).
4. izjavljujem da sam autor/autorica predanog rada i da je sadržaj predane elektroničke datoteke u potpunosti istovjetan sa dovršenom tiskanom verzijom rada predanom u svrhu obrane istog.

**Ime i prezime studenta/studentice:** Filip Garvanović

**JMBAG:** 0010227023

**OIB:** 06554039028

**e-mail za kontakt:** fgarvanovic22@gmail.com

**Naziv studija:** Marketing

**Naslov rada:** Gusarstvo na međunarodnom tržištu

**Mentor/mentorica diplomskog rada:** Prof. dr. sc. Mirna Leko Šimić

U Osijeku, 2023 godine

Potpis Filip Garvanović

## SAŽETAK

Glavna tema ovoga rada je gusarstvo, ili preciznije, gusarstvo na međunarodnom tržištu. Pri tome se ne misli na klasično gusarstvo u smislu gusarenja na moru, nego pak na gusarstvo koje je vezano uz intelektualno vlasništvo odnosno uz krađu i zloupotrebu istog. Intelektualno vlasništvo je postalo sve teže za zaštitu od takozvanih modernih gusara (u nekoj literaturi se nazivaju i pirati) jer razvojem tehnologija poput interneta gusarstvo je postalo raširenije među populacijom. Svaka osoba koja ima pristup internetu može ilegalni preuzeti sadržaj kao što su filmovi, video igre, serije ili kupiti krivotvorene proizvode jednim klikom miša. Takve pojave stvorile su velike probleme ne samo na lokalnoj nego i na globalnoj ekonomskoj-pravnoj razini. Naime iako uz gusarstvo i gusarenje vežemo negativne konotacije postoje određene ideje da ustvari takvi proizvodi i njihova prodaja i distribucija pozitivno utječu na vrijednost originala. Naravno to je nešto opširnije objašnjeno u radu, no to ipak nije dovoljan razlog da se dopusti kršenje intelektualnih prava. Kako bi se intelektualna prava nastojala što bolje zaštititi države su se povezale te uskladile svoje zakonske regulative. Također su razvijene tehnologije kojima se pokušavaju zaštititi proizvodi od ilegalnog preuzimanja. Gusarstvo bez obzira na sve prepreke još uvijek uzrokuje različite probleme na različitim tržištima te se broj osoba koja kupuje i koristi takvu vrstu proizvoda smanjuje relativno sporo. Jedan od faktora zbog kojeg korisnici koriste ilegalne metode kako bi konzumirali neki proizvod je cijena originala. U radu su analizirani primjeri iz prakse koji u glavnom pokazuju negativne aspekte gusarenja, no svaki od tih negativnih dijelova ima neku svoju pozitivnu notu. Na kraju, ipak ti negativni dijelovi prevladaju. Glavni zaključci ovoga rada bili bi sljedeći:

- Gusarstvo je globalna pojava koja nije samo ekonomski problem,
- Postoji korelacija između životnog standarda i stope gusarenja.

**Ključne riječi:** Gusarstvo, Intelektualno vlasništvo, Međunarodni marketing

## **ABSTRACT**

The main topic of this paper is piracy, or more precisely, piracy in the international market. This refers not to traditional piracy in the sense of sea piracy, but rather to piracy related to intellectual property, i.e. theft and misuse of the same. Intellectual property has become increasingly difficult to protect from so-called modern pirates (sometimes referred to as "pirates"), as the development of technologies like the internet has made piracy more widespread among the population. Anyone with internet access can illegally download content such as movies, video games, and TV series, or buy counterfeit products with just a click of a mouse. Such phenomena have created major problems not only at the local level but also at the global economic-legal level. Although we may associate piracy and piracy with negative connotations, there are certain ideas that such products and their sale and distribution actually have a positive impact on the value of the original. Of course, this is explained in more detail in the paper, but it is still not a sufficient reason to allow for the violation of intellectual property rights. To better protect intellectual property rights, countries have come together to harmonize their legal regulations. Technologies have also been developed to try to protect products from illegal downloading. Despite all obstacles, piracy still causes various problems in different markets, and the number of people who buy and use such products is decreasing relatively slowly. One factor that drives users to use illegal methods to consume a product is the price of the original. The paper analyzes practical examples that mainly show the negative aspects of piracy, but each of these negative parts has its own positive aspect. In the end, however, these negative parts prevail. The main conclusions of this paper would be:

- Piracy is a global phenomenon that is not just an economic problem,
- There is a correlation between the standard of living and the piracy rate.

**Keywords:** Piracy, Intellectual property, International market

# SADRŽAJ

SAŽETAK

ABSTRACT

1. Uvod	1
2. Metodologija rada	2
2.1. Predmet istraživanja	2
2.2. Metode istraživanja	2
3. Gusarstvo	3
3.1. Pojam gusarstva	3
3.2. Vrste gusarstva	3
3.2. Gusarstvo digitalnih proizvoda	4
3.3. Gusarstvo fizičkih proizvoda	8
4. Zaštita proizvoda od gusarstva	11
5. Gusarstvo na međunarodnom tržištu	13
6. Primjeri iz prakse	18
6.1. Krivotvorenje novca	18
6.2. Ilegalna distribucija glazbe i filmova	18
6.3. Krivotvorenje dokumenata i lažni identitet	18
6.4. Krivotvorenje umjetnina	19
6.5. Kako marketing može koristiti gusarstvo	19
6.6. Gusarstvo u modnoj industriji	20
7. Zaključak	22
Literatura	24



# 1. Uvod

Pojavom interneta i različitih novih tehnologija svijet je postao povezaniji nego što je ikad bio. Naravno, taj razvoj i povezanost su stvorili nove mogućnosti u svim dijelovima društva u pozitivnom ali nažalost i u negativnom smislu. Jedna od negativnih stvari koje je postala pristupačnija nego ikad je gusarstvo. U ovom radu gusarstvo se odnosi na intelektualno vlasništvo te na kršenje istoga. To nije novi pojam jer datira prema Ištuk (2021) još iz 16 st. kada su tu riječ prvi puta koristili za označavanje neovlaštenog korištenja i kopiranja tiskanog materijala. Moderno gusarstvo je ipak nešto drugačije, ne odnosi se samo na tiskani materijal nego i na različite druge proizvode koji ne moraju nužno postojati u fizičkom obliku. Pitanje gusarstva je prije svega etičko pitanje jer gusarenjem proizvoda i sadržaja korisnici u principu krađu tuđu imovinu te čine kazneno djelo. Također je i ekonomsko pitanje jer proizvođači i autori gube dio svoje zarade, te bi se moglo reći da je i sociološko pitanje jer je očigledno da većina osoba koja krši intelektualna prava u većini slučajeva ne krade robu po dućanima. Gusarstvo kao takvo možemo gledati kao nešto negativno, no postoje određene ideje da krivotvoreni proizvodi na neki način podižu vrijednost originalnih proizvoda, što će se naravno pobliže objasniti u ovome radu.

Rad će definirati pojam gusarstva, njegove vrste, kako zaštititi proizvode od gusarstva te kakav utjecaj ono ima na međunarodnoj razini. Također će i približiti razlog zašto ustvari dolazi do gusarstva te prikazati nekoliko primjera vezanih uz gusarstvo.

## **2. Metodologija rada**

### **2.1. Predmet istraživanja**

Predmet istraživanja ovog rada je gusarstvo na međunarodnom tržištu. Cilj rada je objasniti što je to gusarstvo, zašto dolazi do gusarstva te na koje načine se može zaštititi proizvod od gusarenja.

### **2.2. Metode istraživanja**

Podaci i informacije korišteni u radu su iz sekundarnih izvora, odnosno iz stručne i znanstvene literature koja je povezana sa temom ovoga rada. Metode istraživanja korištene u ovome radu su: metoda deskripcije koja se koristi za opisivanje činjenica, procesa i pojmova, zatim metoda analize kojom se raščlanjuju složeni pojmovi i zaključci. Također je korištena metoda indukcije kojom se na temelju činjenica dolazi do zaključka o općem sudu, te metoda dedukcije pomoću koje su se iz jedne ili više poznatih tvrdnji izvodile nove.

## 3. Gusarstvo

### 3.1. Pojam gusarstva

Prema autoru Ištuk (2021) termin „piratstvo“ odnosno „gusarstvo“ datira iz kasnog 16. stoljeća. Naime tada je taj termin korišten za impliciranje da je neovlašteno kopiranje tiskanog materijala slično pljački i silovanju koji su tada bili povezani s pomorskim gusarima, tako da se gusarstvo kao pojam koristi u kontekstu kršenja autorskih prava.

Prema web stranici [www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr](http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr) (2022) gusarstvo je raščlanjeno na određene kategorije koje su detaljnije obrađene u poglavlju 3.2:

- Krivotvorenje
- Sivo gusarstvo
- Crno gusarstvo
- Internetsko gusarstvo
- Softversko gusarstvo

### 3.2. Vrste gusarstva

Kao što je već rečeno, razlikujemo nekoliko vrsta gusarstva. Krivotvorina prema [www.stop-krivotvorevinama-i-piratstvu.hr](http://www.stop-krivotvorevinama-i-piratstvu.hr) (2022) podrazumijeva proizvod koji imitira originalni proizvod te koji je označeni žigom originalnog proizvoda, ili žigom koji se bitno ne razlikuje od originalnog žiga bez odobrenja nositelja prava originalnog žig.

Pod pojam sivo gusarstvo podrazumijevamo: „neovlašteno iskorištavanje autorskih audio (glazbe) i audiovizualnih djela (filmovi, glazbeni spotovi, video sadržaji i sl.) u javnosti (npr. u poslovnom lokalnu, na koncertu i sl.) radi stjecanja materijalne ili druge koristi, a bez odobrenja autora i drugih nositelja prava na djelo, odnosno udruga koje njihova prava ostvaruju“ (<http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr/hr/krivotvorenje-i-piratstvo/sto-je-piratstvo/>, 2022).

Zatim postoji crno gusarstvo: „neovlašteno umnožavanje (kopiranje) i stavljanje u promet (prodaja) audio i audiovizualnih snimki“ (<http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr/hr/krivotvorenje-i-piratstvo/sto-je-piratstvo/> , 2022).

„Neovlašteno korištenje (davanje na korištenje, skidanje, distribuiranje) audio i audiovizualnih djela na internetu“ nazivamo internetsko gusarstvo, te softversko gusarstvo koje definiramo kao: „neovlašteno umnožavanje ili distribucija softvera zaštićenog autorskim pravom“.

Isto se odnosi na umnožavanje, preuzimanje s interneta, dijeljenje, prodaju ili instalaciju višestrukih kopija softvera na osobna ili poslovna računala“ (<http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr/hr/krivotvorenje-i-piratstvo/sto-je-piratstvo/> , 2022).

### **3.2. Gusarstvo digitalnih proizvoda**

Razvojem novih tehnologija kršenje autorskih prava postalo je znatno lakše tvrdi autorica Ištuk (2021). Puškarić (2021) misli da se uz napredak tehnologija promijenio i način gusarenja, te kaže da se povećavanjem prosječne brzine interneta postupno prelazilo na gusarstvo putem torrenta.

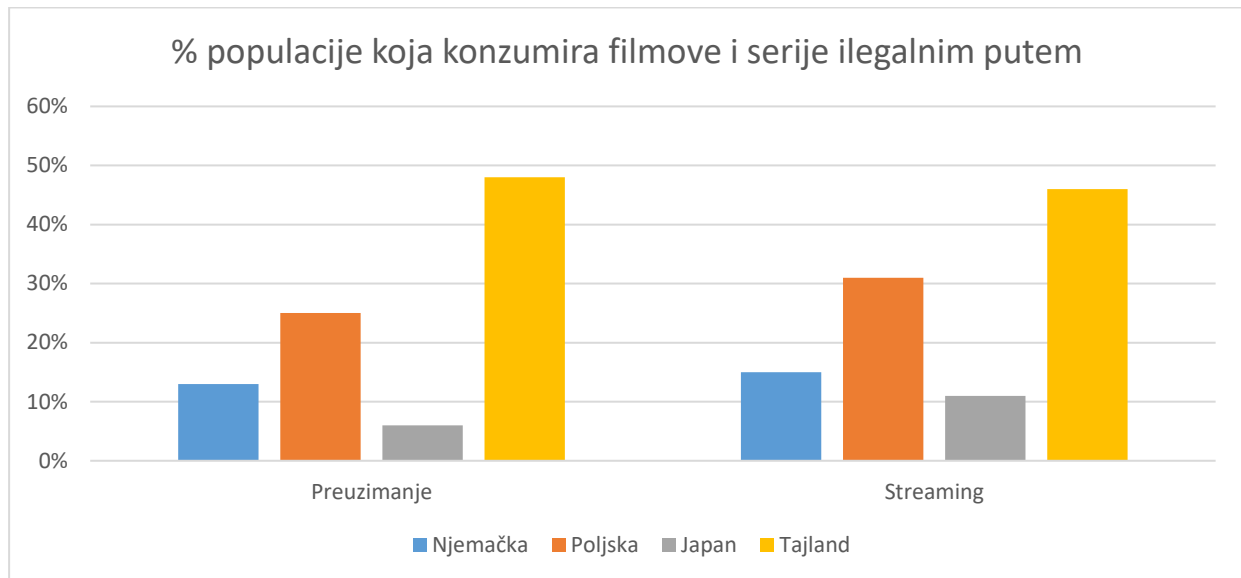
„Torrent je vrsta datoteke koju korisnik želi podijeliti putem BitTorrent mreže.“ (<https://pcchip.hr/internet/vodic-za-svakoga-sve-sto-trebate-znati-o-torrentima-i-kako-ih-skinuti/> , 2018).

Puškarić (2021) je u svom radu podijelio digitalne proizvode u 4 skupine:

- Serije i filmovi
- Videoigre
- Glazba
- Knjige

„Piratizaciju serija i filmova moguće je provoditi na više načina: streamingom ili preuzimanjem cijelih datoteka putem P2P klijenata kao što je to primjerice BitTorrent.“ (Puškarić, 2021). Razvojem legalnih alternativa za pregledavanje sadržaja poput Netflix-a

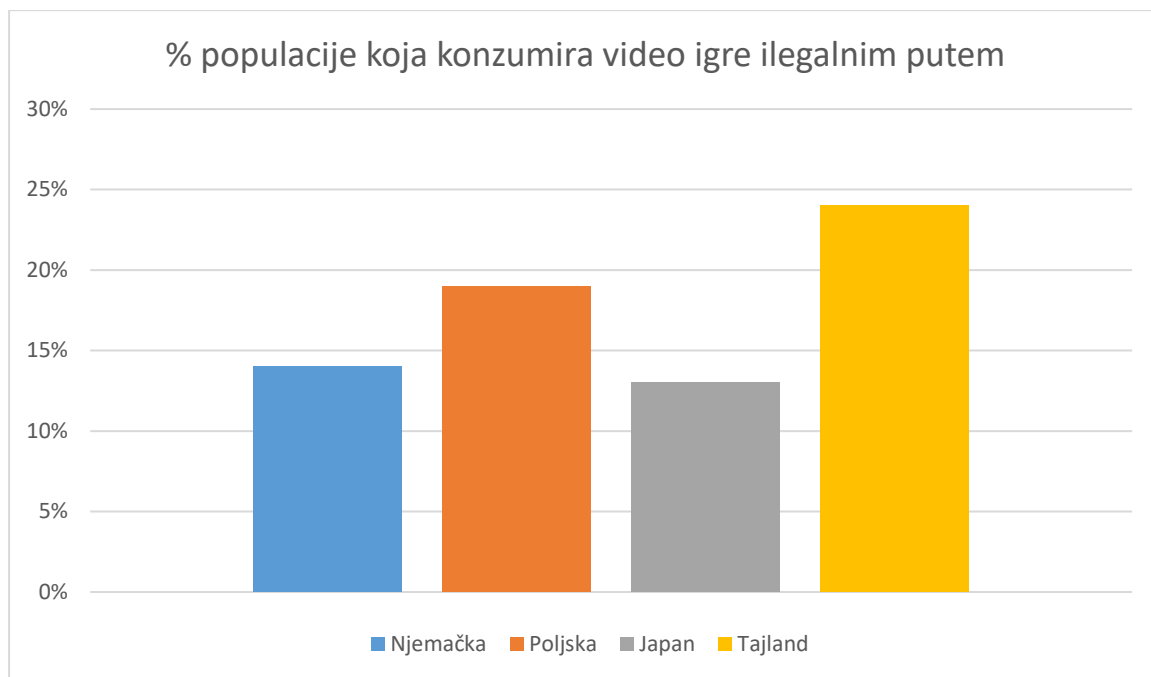
(<https://www.netflix.com/hr/>) , određeni korisnici i dalje preuzimaju sadržaj ilegalnim putem zbog različitih razloga, tvrdi Puškarić (2021).



Grafikon 1: Gusarenje serija i filmova u 2017. g. (Izvor: Poort, 2018)

Pogledamo li graf 1, možemo primijetiti kako Poljska i Tajland imaju veće stope konzumiranja filmova i serija ilegalnim putem nego Njemačka i Japan. Mogući razlog tome je činjenica da su Poljska i Tajland zemlje koje imaju niži životni standard nego Njemačka i Japan.

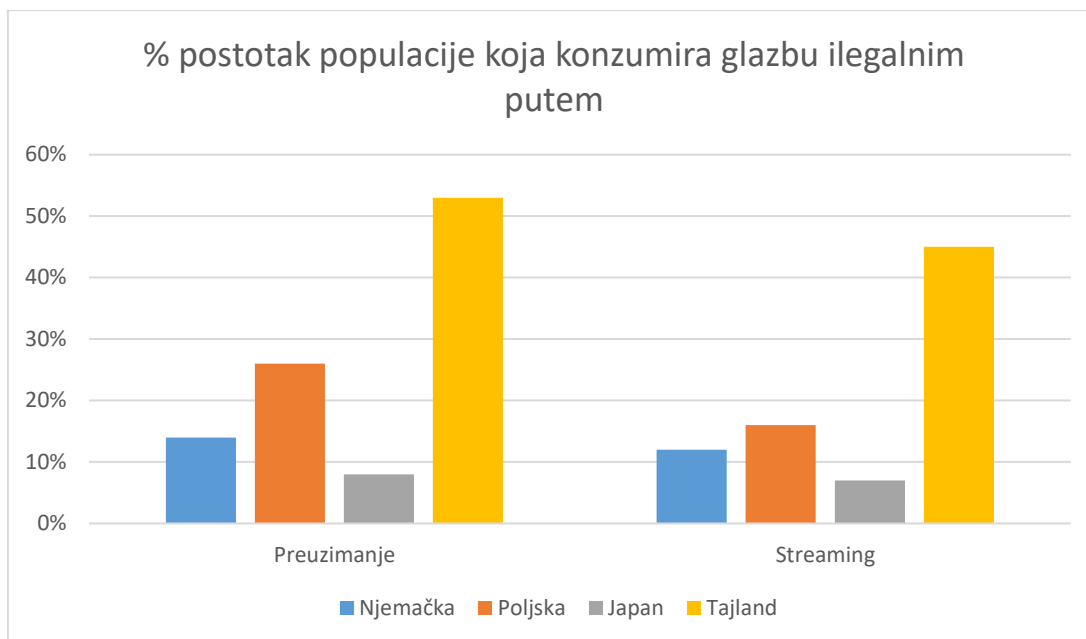
Što se tiče videoigara, Puškarić (2021) tvrdi da se ilegalna potrošnja videoigara može provoditi na dva načina: preuzimanjem na ilegalnim izvorima i igranjem na modificiranim konzolama. Razlozi za ilegalnu potrošnju videoigara su „cijena, lakoća korištenja i nedostupnost kroz legalne izvore“ (Puškarić, 2021).



Grafikon 2: Gusarenje video igara u 2017. g. (Izvor: Poort, 2018)

Na grafu 2 vidljivo je kako su stope gusarenja video igara manje s obzirom na stope gusarenja filmova i serija u manje razvijenim zemljama (Poljska i Tajland), dok u razvijenim zemljama (Njemačka i Japan) su te stope slične kao kod stope vezane uz filmove i serije.

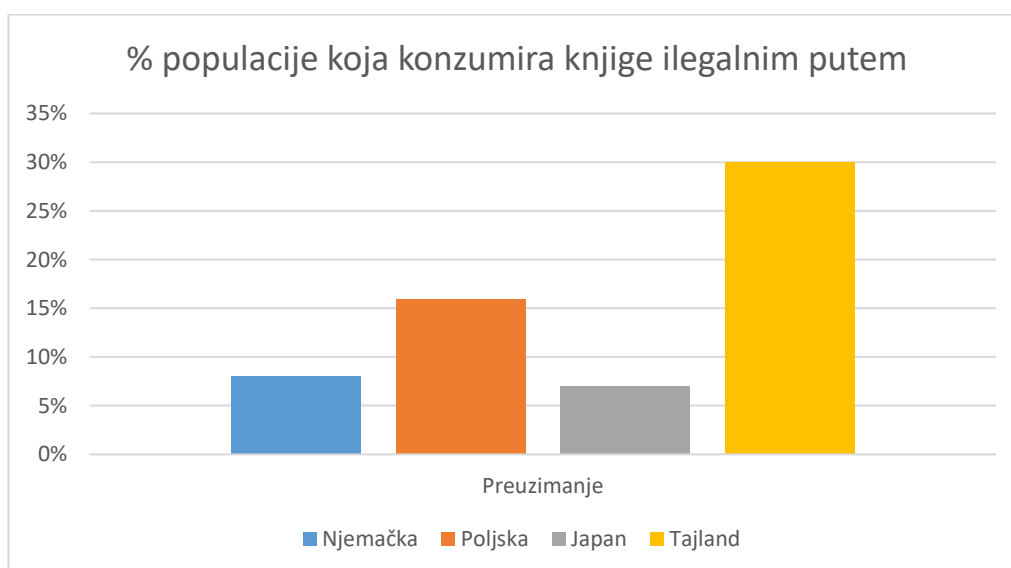
Glazba kao i videoigre mogu se pronaći u fizičkom te u digitalnom obliku, te bez obzira na veliku dostupnost streaming servisa za slušanje glazbe gusarstvo je još uvijek prisutno, tvrdi Puškarić (2021). Gusarstvo se provodi na sličan način kao kod filmova i serija, odnosno preuzimanjem putem ilegalnih izvora ili streamrippingom.



Grafikon 3: Gusarenje glazbe u 2017. g. (Izvor: Poort, 2018)

Na grafu 3 ponovno vidimo sličnu situaciju kao i kod serija i filmova. Možemo vidjeti kako Poljska i Tajland ponovno prednjače sa korištenjem ilegalnog sadržaja u odnosu na Njemačku i Japan.

Gusarenje knjiga je također problem i provodi se na način da određeni korisnici kupe knjigu, skeniraju ju, te izrade PDF datoteku koju prodaju ili besplatno dijele putem interneta, tvrdi Puškarić (2021).



Grafikon 4: Gusarenje knjiga u 2017. g. (Izvor: Poort, 2018)

Iz grafa 4 vidljivo je da potrošači manje koriste knjige nego ostale gore navedene proizvode. Poljska i Tajland ponovo prednjače s količinom preuzetih knjiga u odnosu na Njemačku i Japan.

Može se primijetiti da se autori slažu oko ideje da je vodeći razlog piratizacije najčešće cijena originalnog dobra. Razlog usporedbe Poljske, Njemačke, Japana i Tajlanda je taj što se Poljska nalazi relativno blizu Njemačke te ima niži životni standard u usporedbi za Njemačkom, te se Tajland nalazi relativno blizu Japana i ima niži životni standard nego Japan. Ideja je ta da proizvodi najčešće imaju jednaku cijenu na globalnoj razini te da se u zemljama nižeg životnog standarda češće javlja neki oblik gusarstva nego u zemljama s visokim životnim standardom.

### **3.3. Gusarstvo fizičkih proizvoda**

Prema [www.enciklopedija.hr](http://www.enciklopedija.hr) (2022) razlika između digitalnog proizvoda ili e-proizvoda i fizičkog proizvoda je ta što fizički proizvod postoji u materijalnom obliku. To su dobra poput: novca, automobila, odjeće, itd. E-proizvod postoji u digitalnom obliku, no može imati neku vrstu fizičkog dodatka.

Taylor (2019) u svome članku piše da je globalno tržište krivotvorenom robom godišnje stvara oko 591 milijardi američkih dolara, te je napravio popis 10 najkrivotvorenijih proizvoda.

1. Modni dodaci (torbice, novčanici i sl.)
2. Ručni satovi
3. Nakit
4. Pametni telefoni
5. Tenisice
6. Filmovi
7. Lijekovi
8. Računala
9. Markirana odjeća
10. Prehrambeni proizvodi



Iz članka je vidljivo da je glavni razlog za kupovinu krivotvorene robe najčešće cijena originala. Također tvrdi da proizvode koji su uže vezani uz modnu industriju ljudi kupuju jer im je to svojevrsni statusni simbol, te zbog financijske nemogućnosti kupuju krivotvorene satove, torbice, nakit, i sl.

Pitanje koje je značajno za krivotvorenu robu je kakav ona ima utjecaj na vrijednost originala? Srisomthavil i Assarut (2018) su analizirali popularni modni brand Louis Vuitton, te su vrijednost branda podijelili u četiri kategorije:

- „Quality value“ – odnosno ona vrijednost koju kupac očekuje od luksuznog dobra naspram ne luksuznog dobra,
- „Hedonic value“ – zadovoljstvo koje kupac dobiva korištenjem luksuznog dobra,
- „Conspicuous value“ – vrijednost koja daje kupcu svojevrsan statusni simbol,
- „Extended-self value“ – vrijednost kojom kupac predstavlja sebe to jest ona vrijednost kojom kupac iskazuje svoj stil,
- „Uniqueness value“ – vrijednost koja proizlazi iz ograničenosti i oskudnosti.

Zaključak njihovog istraživanja je da krivotvorena dobra nemaju značajni utjecaj na „extended-self“ i „conspicuous“ vrijednosti proizvoda. Također su zaključili sljedeće: „stav prema krivotvorenoj robi nije prenesen na originalni brend.“, što je od velikog značaja za proizvođače originala.

No bez obzira što stav nije prenesen na originalni brend kao što je već rečeno. Gentry, Putrevu i Shultz (2006) objašnjavaju kako postoji tendencija kod potrošača da ne kupe neki proizvod zbog otežanog procesa kupnje. Postojanje krivotvorenine otežava proces kupnje jer zahtjeva od potrošača više truda u provjeravanju autentičnosti proizvoda.

Također jedno od dobara koje se također može krivotvoriti, a redovno ga upotrebljavamo je novac. Kružević i Savić (2014) proveli su zanimljivo istraživanje u kojem su pokušali procijeniti ugroženost hrvatskog monetarnog sustava. Na temelju analize koje su proveli tvrde da na milijun stanovnika otpada 120.8 krivotvorenih novčanica, to jest 3,2 krivotvorene novčanice na milijun novčanica u opticaju. Zaključak njihovog rada je da monetarni sustav Republike Hrvatske nije ugrožen.

Federal Reserve Bank of San Francisco (2004) objavila je publikaciju u kojoj tvrdi da je od 600 milijardi američkih dolara u opticaju manje od 0.01% bilo krivotvoreno. Naravno, govorimo o 2004 godini, no možemo primijetiti kako ni monetarni sustav SAD- a nije značajno ugrožen.

Previšić i Ozretić-Došen (1999) kažu kako su najveći izvor krivotvorenih dobara i imitacija ustvari istočne zemlje. To su zemlje u kojima su 2 osnovne pretpostavke za postojanje „industrije“ krivotvorenih proizvoda zadovoljene: jeftina radna snaga, što čini proizvodnju isplativom i loša zaštita i regulacija intelektualnog vlasništva.

## 4. Zaštita proizvoda od gusarstva

Razvojem tehnologija razvile su se i nove metode gusarenja. Autorima i proizvođačima je postalo sve teže štititi svoje proizvode i dijela te su i oni uz pomoć državnih institucija počeli osmišljavati nove načine na koje ih mogu zaštititi.

Mušica (2019) spominje Državni zavod za intelektualno vlasništvo te kaže da je to „organizacija koja dodjeljuje autorska i srodna prava“. Ona također povezuje hrvatski sustav intelektualnog vlasništva sa međunarodnim institucijama.

Prava vezana uz intelektualno vlasništvo prema Mušica (2019) su:

- Autorska i srodna prava
- Prava industrijskog vlasništva

„Autorsko pravo je isključivo pravo autora na raspolaganje njihovim književnim, znanstvenim ili umjetničkim djelima, te djelima iz drugih područja stvaralaštva.“ (Mušica, 2019).

„Industrijsko vlasništvo obuhvaća prava kojima proizvođači štite od konkurenata svoje poslovne interese, položaj na tržištu i sredstva uložena u istraživanje, razvoj i promociju“ (Mušica, 2019).

U svome radu Mušica (2019) kaže kako su najčešći oblici povrede prava intelektualnog vlasništva:

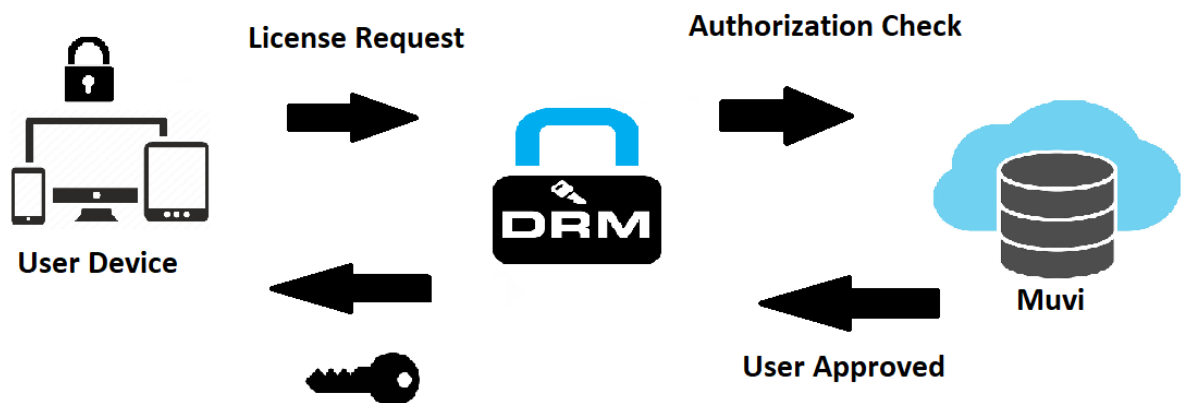
- Ilegalna proizvodnja
- Krijumčarenje
- Distribucija piratskih proizvoda

Tehnologija koja sprječava korištenje digitalnih dijela koja su zaštićena autorskim pravima naziva se DRM (eng. Digital Rights Management). “To je naziv za više različitih tehnologija koje ograničavaju upotrebu digitalnog sadržaja do određenog stupnja” (Vukman, 2019).

Prednost DRM-a može se vidjeti na sljedećem primjeru. Ukoliko kupite video igru u fizičkom izdanju, možete je posuditi svom prijatelju kako bi ju on kopirao na drugi CD te tim postupkom činite i Vi i on kazneno djelo. DRM to u potpunosti onemogućuje. Vukman (2019) pokušava reći da vi nemate pravo odlučiti hoćete li počinuti kazneno djelo jer je ono već u samom početku onemogućeno. To je prednost, no ukoliko kupite tu video igru na određenoj platformi ona vam

omogućuje upotrebu te video igre samo na toj platformi i vrlo često samo na određenom uređaju. To su platforme poput Steam-a ([www.steampowered.com](http://www.steampowered.com)), Epic Games-a ([www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)), Spotify ([www.spotify.com](http://www.spotify.com)), itd.

Drugim riječima, DRM tehnologije dodaju još jedan sloj zaštite na digitalne proizvode kako bi spriječile pokušaje gusarenja što je dobro za proizvođače ali i za potrošače jer im se onemogućuje činjenje kaznenog djela.



Slika 1: Slikoviti prikaz način funkcioniranja DRM zaštite (Izvor: [www.muvi.com](http://www.muvi.com), 2022)

Kao što možemo vidjeti na slici 1, DRM funkcionira na način da korisnik šalje zahtjev za korištenje licence kroz DRM sustav. DRM taj zahtjev enkriptira te šalje proizvođaču koji provjerava postoji li korisnik u njihovoj bazi podataka. Ukoliko postoji dozvola se šalje natrag kroz DRM gdje se enkriptira sama licenca kako korisnik ne bi mogao dalje neovlašteno dijeliti dobivenu licencu. Ta licenca može biti za recimo za slušanje glazbe, gledanje videa, itd.

## 5. Gusarstvo na međunarodnom tržištu

Prema EUIPU (2020) odnosno istraživanju Europske unije o intelektualnom vlasništvu gusarstvo je podijeljeno u dvije kategorije:

- Krivotvorena dobra
- Piratizirana dobra

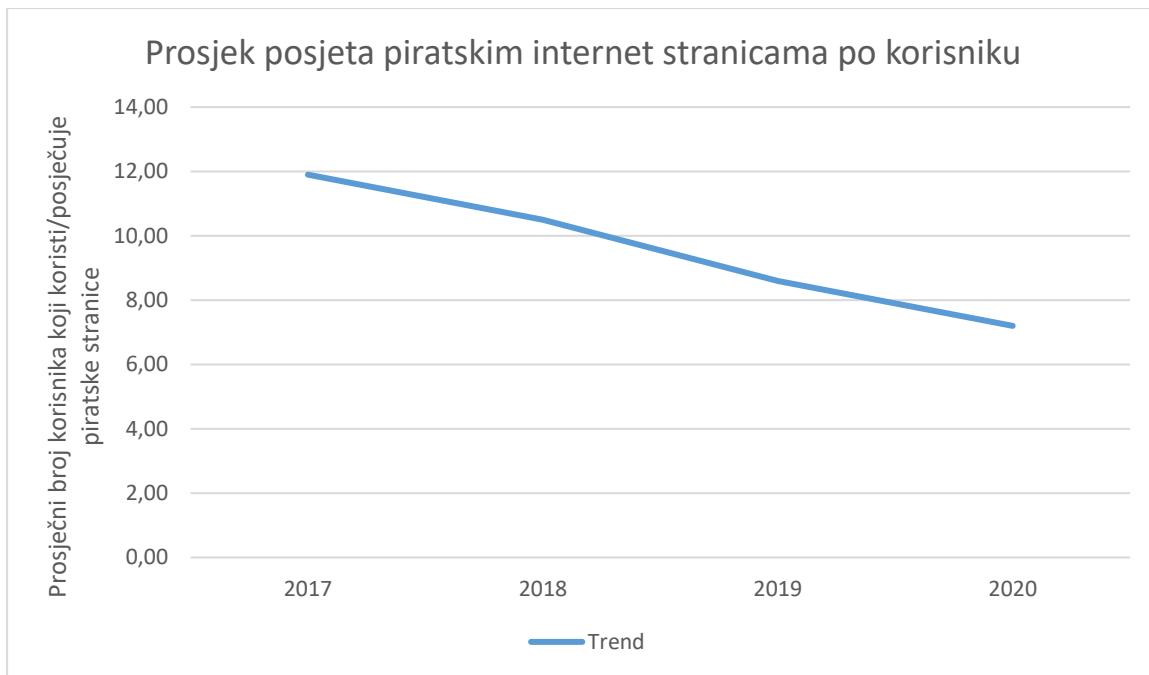
Prema autoru Innes (2007) krivotvorenje dobra je pripisivanje imitacije izvornom autoru kopiranog predmeta. Imitacija je kopija nečega izvornog, što postoji ili što je nekad postojalo.

S druge strane termin piratizirano dobro prema <http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr> (2012) koristimo u kontekstu intelektualnog vlasništva. To je općeniti naziv za svako neovlašteno korištenje autorskih djela.

Ta dva pojma se mogu preklapati uzmemo li za primjer novac. Ukoliko osoba 'x' u svome domu napravi novčanicu od 100,00 HRK ona je nju krivotvorila jer ju je predstavljala kao novčanicu koji je izdala HNB te je njom ostvarila novčanu zaradu. S druge strane uzmemo li za primjer glazbu. Ukoliko osoba 'x' koristi tuđu glazbu na neovlašteni način, recimo kopira je te prodaje tada je riječ o piratizaciji. Odnosno kada govorimo o krivotvorinama pričamo o imitacijama koje se predstavljaju kao originali, a kada govorimo o piratizaciji govorimo o neovlaštenom korištenju originala.

Unutar Europske unije 83% građana se slaže sa idejom da kupovinom krivotvorenih dobara dolazi do zatvaranja poslovanja i smanjenja broja radnih mjesta. Što se tiče luksuznih dobara samo 15% građana Europske unije misli da je opravdano kupovati krivotvorene inačice proizvoda, navodi EUIPU (2020).

EUIPU (2020) također tvrdi da samo 8% građana Europske unije svjesno koristi nelegalne inačice e-proizvoda. Interesantno je za primijetiti kako osobe koje su koristile nelegalne inačice proizvoda su kasnije isti taj proizvod kupili legalnim putem. Najčešći razlozi zašto osobe prestaju piratizirati sadržaj putem interneta su sve pristupačniji i cjenovno prihvatljivi servisi za streaming sadržaja poput već spomenutog Netflix.



Grafikon 5: Prosječan broj korisnika koji posjeđuje piratske internetske stranice (Izvor: EUIPO, 2020)

Prema EUIPO (2020) od 2017. godine do 2020. godine trend korištenja piratskih stranica ima negativan nagib. Svake godine sve manje ljudi je koristilo piratske stranice. Razlozi tomu prema njima su:

- Socio-ekonomski faktori poput raspoloživog dohotka
- Broj platformi na kojima se legalnim putem može konzumirati traženo dobro

Zanimljiv podatak je da u razdoblju od 2017. godine do 2020. godine prosjek korisnika koji aktivno koriste piratske stranice je pao za 55.8%

Sjedinjene američke države također imaju velike probleme sa gusarstvom. Blackburn, Eisenach i Harrison (2019) u svom istraživanju o gusarenju filmova procjenjuju kako su prihodi cjelokupne industrije manji za 11% do 24% nego što bi trebali biti. Ako pogledamo statistiku koju je objavio Motion Picture Association (2022), prihod cjelokupne filmske industrije u SAD-u 2021. godine iznosili su 11,4 milijarde američkih dolara. Treba uzeti u obzir da su podaci vremenski ne usklađeni, no gubitak koji industrija podnosi zbog krivotvorenih kino ulaznica, ne legalne distribucije filmova, itd. iznosi preko 1 milijarde američkih dolara. To je izrazito velik gubitak s obzirom da SAD ima izrazito stroge zakone koji su vezani uz piratizaciju.

Što se tiče ostatka svijeta Goff (2022) je napravio istraživanje o stopi piratizacije software-a u svijetu. Na njegovom popisu nalazi se 20 zemalja, no za potrebe ovoga rada izdvojene su samo 3 zemlje, a to su:

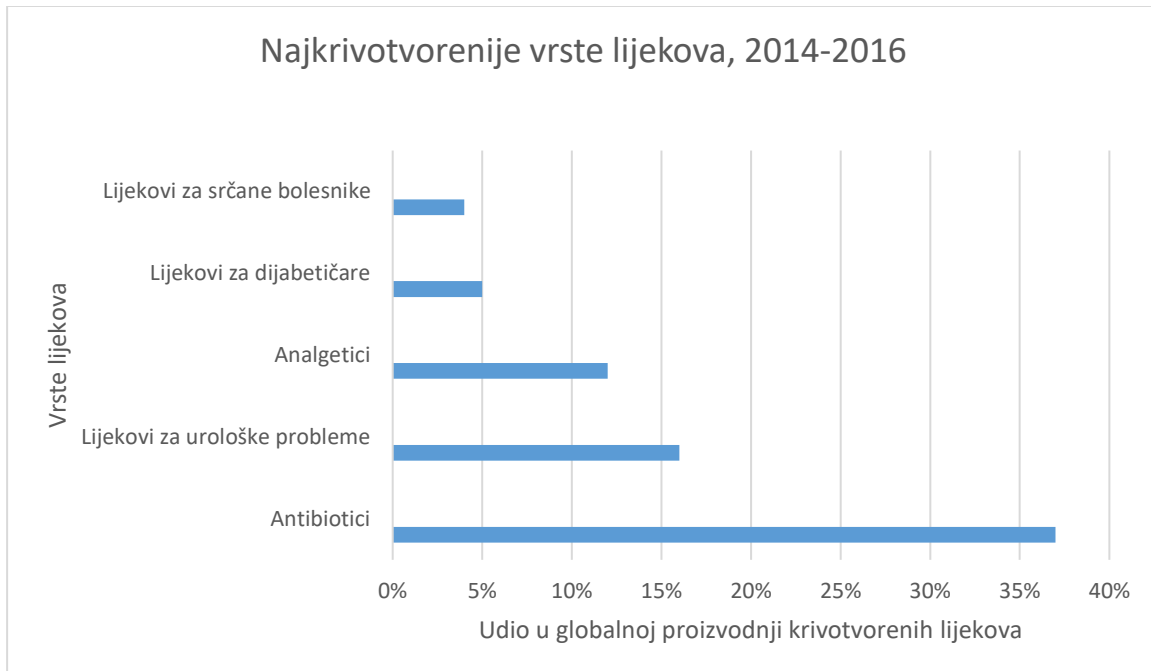
1. Kina
2. Rusija
3. Sjedinjene Američke države

Chen (2009) u svojoj analizi iznosi podatak da je 2008. godine u Kini zabilježena rekordna stopa piratizacije e-proizvoda te je iznosila 82%. Nadalje objašnjava da je razlog tomu mišljenje potrošača da su e-proizvodi precijenjeni. Također autor je usporedio i kazne za kršenje autorskih prava. U SAD-u kazna za kršenje autorskih prava iznosi do 2 milijuna američkih dolara i do 10 godina zatvora, dok u Kini prosječna kazna iznosi oko 1.000,00 američkih dolara te se smatra troškom poslovanja.

Previšić i Ozretić-Došen (1999) u svojoj knjizi kratko spominju probleme vezane uz zaštitu brenda na međunarodnom tržištu. Govore kako zakoni nisu usklađeni te navode primjer kako je u jednom trenutku kemičar Robert Anes registrirao u Monaku gotovo 330 poznatih marki pod svoje vlasništvo kako bi kasnije prava na korištenje tog imena u Monaku mogao prodati natrag istoimenim brendovima. Naravno informacija je stara 23 godine te su od tada različiti zakoni usklađeni kako se ovakvi problemi ne bi ponavljali.

Naravno problemi koji - direktno ili indirektno – proizlaze iz gusarstva nisu samo ekonomske prirode. Oni često zadiru u dijelove života koji su od vrlo velike važnosti za svakog pojedinca pa čak i za cijelo društvo. Jedan od tih problema se odnosi na lijekove koji su namjenjeni za lakše i teže bolesti. OECD i EUIPO (2020) su izdali izvješće u kojem navode kako je 2016 godine 0.84% lijekova na globalnoj razini bilo krivotvoreno. Moramo uzeti u obzir da je to procjena donesena na osnovu informacija koje su tada bile dostupne. Njihova pretpostavka je da je danas taj broj ipak nešto veći jer od 2014. pa sve do 2018. godine broj prijavljenih krivotvorenih lijekova rastao. To ne znači nužno da je količina krivotvorenih lijekova svake godine sve veća, moramo uzeti u obzir da su metode i tehnologija za prikupljanje i pronalaženje takvih lijekova bolje.

Razlog zbog kojeg je krivotvoreni lijek opasniji od bilo kojeg drugog krivotvorenog dobra je vrlo jednostavan. Konzumiranjem takvih lijekova potrošač se izlaže riziku iz kojeg mogu eskalirati različite loše situacije koje su opasne po život.



Grafikon 6: Najkrivotvorenije vrste lijekova (izvor: [www.oecd-ilibrary.org](http://www.oecd-ilibrary.org), 2020)

Ako pogledamo podatke koje objavio WHO (2022) i zanemarimo nedavnu COVID-19 pandemiju, vidljivo je da su najkrivotvoreniji lijekovi koji se nalaze na grafikonu 6 i najčešći oblici bolesti kao što su kardiovaskularne, dijabetes i infektivne povezani.



U radu je do sad ustanovljeno da je u suštini uvijek moguće pronaći razliku između originala i krivotvorenine. U tekstu iznad vidljivo je kako postoji određena metodologija koja se koristi za pronalaženje krivotvorenih lijekova. Također u slučaju različitih roba kao što su primjerice cipele, pećnice, hladnjaci, satovi itd. postoji način ili metoda raspoznavanja original od krivotvorenine. To može biti jasna razlika koju može prepoznati bilo tko ili pak suptilnija razlika za koju je potreban određeni stupanj ekspertize o nekoj robi kako bi razliku prepoznali. No ono što je od imperativnog značaja je činjenica da postoji original i ukoliko napravimo neku izmjenu na tom originalu stvorili smo kopiju.

Područja kao što su znanost i umjetnost te kopije nazivaju plagijatima. Hrvatska enciklopedija ([www.enciklopedija.hr](http://www.enciklopedija.hr)) definirat plagijat kao: „prisvajanje tuđeg djela, u cjelini ili u pojedinim odlomcima“. Razvijanjem tehnologija razvili su se i različiti alati kojima možemo utvrditi jeli nešto plagijat ili ne. Neki od tih alata su: Plag ([www.plag.hr](http://www.plag.hr)), Turnitin ([www.turnitin.com](http://www.turnitin.com)), PlagScan ([www.plagscan.com](http://www.plagscan.com)) itd. Podaci s web-stranice [www.plagiarism.org](http://www.plagiarism.org) navode kako je 2010 u SAD-u 33% učenika koji pohađaju srednje škole izjavila kako su koristile internet za plagiranje semiraskih radova. Tako da se internet i nove tehnologije nalaze u poziciji gdje s jedne strane nude mogućnost plagiranja, a s druge strane nudi mogućnost provjere valjanosti radova. Iako plagijate možemo naći kao što je već rečeno u različitim oblicima, jedan od - za ovu temu - zanimljivih oblika je audio ili bolje rečeno glazba. No kako utvrditi jeli neko glazbeno dijelo plagijat ili ne?

Kandaski odvjednik Kurth Dahl je napisao veoma zanimljiv tekst u svom blogu o plagiranju u glazbenoj industriji. Dahl (2018) kaže kako tužitelj mora dokazati kako je tuženi čuo ili se može pretpostaviti da je čuo originalnu pjesmu prije pisanja svoje, te da postoji „bitna sličnost“, odnosno sličnost koju može primjetiti prosječni slušatelj. Jedino tada optuženik može biti proglašen krivim. Recimo u slučaju Smith/Petty, S.Smith je proglašen krivim zbog pjesme „Stay with me“ za koju je T.Petty tvrdio da je plagijat od „I won't back down“.

Također postoji mogućnost da neki autor nesvjesno ili nenamjerno kršio tuđa autorska prava. Česta je situacija da ljudi imaju slične ili pak iste ideje, te se može dogoditi da pišu o tim idejama na identičan način. Pogotovo ukoliko su odrasli u srodnim okolinama, gdje je način izražavanja i razmišljanja uspostavljen na društvenoj razini.

## **6. Primjeri iz prakse**

### **6.1. Krivotvorenje novca**

Innes (2007) u svojoj knjizi priča o poznatim slučajevima krivotvorenja. Jedan od tih slučajeva je vezan uz prijevaru s novčanicama. Osoba A. A. je 1925. krivotvorila ugovor između angolanskih vlasti i sebe prema kojem su Angoli u zamjenu za nepostojeći zajam osobi A. A. odobrile izdavanje portugalskih novčanica do vrijednosti od 100 milijuna eskuda. U dogovoru sa tiskarom koja naravno nije znala da je osoba A. A. prevarant u tajnosti su se počele printati novčanice koje su bile duplikati već postojećih novčanica. Naime nakon određenog vremena jedan bankar je prijavio kako devizno poslovanje u glavnoj knjizi nije pravilno vođeno, te kasnije istragom su pronašli 2 novčanice s istim serijskim brojem te je osoba A. A. privedena i osuđena.

### **6.2. Ilegalna distribucija glazbe i filmova**

U radu je već spominjan torrent, no jedna od najpoznatijih web-stranica sa kojih se mogu preuzeti torrenti je PirateBay ([www.thepiratebay.org](http://www.thepiratebay.org)). Osobe odgovorne za postojanje Pirate Bay-a su se našle pod optužbom od strane diskografskih, izdavačkih i produkcijskih kuća. Odgovorne osobe su kažnjene sa novčanom kaznom od 6, 57 milijuna američkih dolara te su odslužile zatvorsku kaznu. Prema članku iz Jutarnjeg lista ([www.jutarnji.hr](http://www.jutarnji.hr))

### **6.3. Krivotvorenje dokumenata i lažni identitet**

Možda i najpoznatiji slučaj krivotvorenja dokumenata u suvremenom svijetu vezan je uz Frank Abagnalea. Prema Innes (2007), već u svojoj mladenačkoj je počeo lažirati čekove te je sa 16 godina otišao od kuće. Zatim je promijenio datum rođenja na svim svojim dokumentima te tako započeo svoju karijeru kao prevarant. Predstavljao se kao pilot, pedijatar, pravnik i sociolog. Tokom života krivotvorio je čekove aviokompanije PanAma. Nakon nekog vremena Frank Abagnale je uhićen te je služio zatvorsku kaznu u nekoliko zemalja u kojima je krivotvorio razne dokumente.

#### **6.4. Krivotvorenje umjetnina**

Vjerojatno najuspješniji krivotvoritelj umjetnina s početka 20. st. prema Innes (2007) je Alceo Dossena. Kao šegrt klesara naučio je sve tajne drevnog kiparstva. Svojim radovima je zavarao neke od najuglednijih muzeja. Njegova propast počinje od trenutka kada je jedan muzej prodao djelo koje je on krivotvorio drugom muzeju za znatno veću svotu nego što je on prvobitno prodao. Tražio je da mu se isplati dodatna naknada te je tužio muzej. Kako bi pobijedio u sporu priznao je za koje krivotvorine je odgovoran. Sud je odbacio slučaj, a nedugo zatim A. Dossena je umro.

#### **6.5. Kako marketing može koristiti gusarstvo**

Žalac (2022) je napisao zanimljiv članak vezan uz gusarstvo video igre. Naime početkom rata između Ukrajine i Rusije 2022. godine ruski studio Four Quarters se našao pod sankcijama koje su pogodile Rusiju. Njihov proizvod odnosno video igra bila je povučena iz prodaje sa svih online platformi poput [www.steampowered.com](http://www.steampowered.com). Ono što je uslijedilo nakon toga je situacija u kojoj kupci nisu mogli kupiti video igru. Tada relativno mal i nepoznat studio Four Quarters praktički preko noći postaje izrazito popularan jer su svi veći portali koji objavljuju sadržaje vezane uz industriju video igara počeli pisati o njima. Razlog zbog kojeg su pisali o njima je ustvari njihova marketinška akcija gdje su putem društvenih mreža preporučili svim kupcima koji bi željeli kupiti njihov proizvod da ga preuzmu ilegalnim putem. Zatim su apelirali na sve one koji bi voljeli donirati novac studiju kako bi opstao, da taj novac doniraju osobama kojima je pomoć više potrebna.

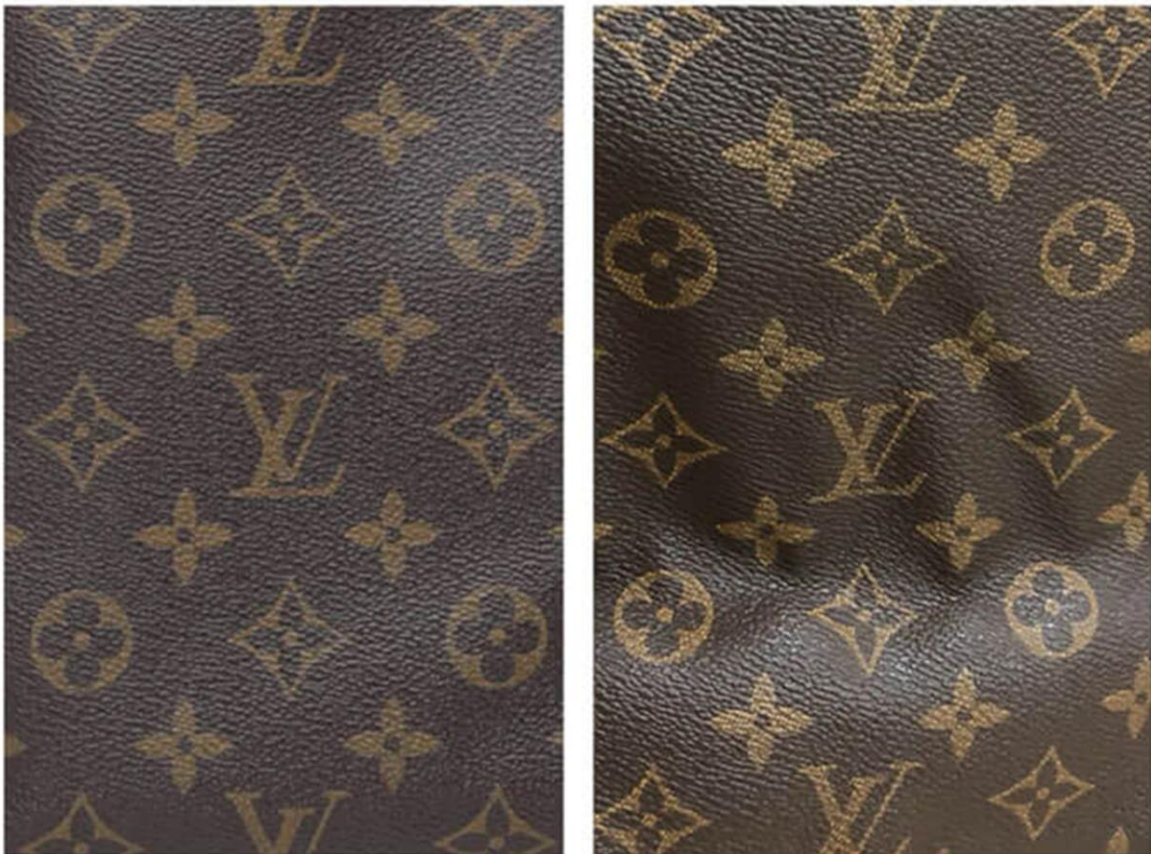
Ovo je sjajan primjer koji pokazuje kako korištenje svih mogućnosti i prilika u okruženju, može utjecati na percepciju potrošača. U ovom slučaju je situacija takva da firma koja se našla pod sankcijama, naravno ne zbog svoje krivice, nudi svoj proizvod besplatno te usmjerava potrošače koji su željeli svoj novac potrošiti na njihov proizvod da ga potroše u plemenitije svrhe. To je naravno stvorilo pozitivan dojam javnost prema gore navedenom studiju te je preko noći postao jedan od najpoznatijih studija u industriji. Naravno, u dugom roku ovakav tip akcije će se isplatiti bez obzira na trenutne gubitke.

## 6.6. Gusarstvo u modnoj industriji

U poglavlju 3.3. postoji lista najkrivotvorenijih fizičkih proizvoda. Na tom popisu se nalaze između ostalog obuća, odjeća te modni dodaci. Najčešći razlog kupovine krivotvorene robe – kao što je već rečeno u radu – je cijena.



Slika 1: Razlika između krivotvorene i originalne tenisice



Slika 2: Razlika između krivotvorenog i originalnog materijala (izvor: <https://legitgrails.com>)

Pogledajmo slike 1 i 2. Na prvoj slici su prikazane 2 tenisice između kojih postoji jasna razlika. Dio tenisice koji se nalazi unutar crvenog kruga predstavlja tu razliku. Vidimo da na desnoj slici (originalu) imamo 3 crne crte, dok na lijevoj (krivotvorevina) postoje 4 crne crte. Te crte

su jedan od zaštitnih znakova firme Adidas ([www.adidas.com](http://www.adidas.com)) i izrazito su prepoznatljive. Na drugoj slici imamo popularnu marku Louis Vuitton ([www.louisvuitton.com](http://www.louisvuitton.com)) odnosno sliku materijala koji služi za proizvodnju njihovih proizvoda. Na toj slici distinkcija između materijala s lijeve strane (originala) i desne strane (krivotvorenine) nije uočljiva, barem na za prosječnog kupca, tako da u tom slučaju ono o čemu je već pisano u poglavlju 3.3 gdje se govori o tome da krivotvorenina ne umanjuje vrijednost originala, ali povećava vrijeme kupnje dolazi do punog izražaja.

Logično je zaključiti kako gore prikazane imitacije imaju drugačiju namjeru. Prva imitacija odnosno tenisica ne želi zamijeniti original u smislu da ju kupci kupuju zato što je ista kao i original. Ona nudi sličan dizajn onima koji nisu spremni platiti cijenu originala. S druge strane materijal - koji je imitacija - ima za cilj u potpunosti prevariti kupca. Namjena takve imitacije nije sličan dizajn za možda prihvatljiviju cijenu, nego identičan dizajn, u većini slučajeva materijal lošije kvalitete, po mogućnosti za cijenu sličnu originalu.

## 7. Zaključak

Gusarstvo je sveprisutna pojava na globalnoj razini, te na osnovu informacija iznijetih u ovome radu može se pretpostaviti da to nije problem koji će se lako otkloniti u nekoj bližoj budućnosti. Osobe koje su pogođene gusarstvom bile one fizičke ili pravne gube dio svojih zasluženih prihoda zbog nepoštivanja njihovih prava na intelektualno vlasništvo od strane potrošača, proizvođača te autora. Najveći problem modernog gusarenja putem interneta je njegova dostupnost. Svaka osoba koja ima pristup računalu i internetu može preuzeti i koristiti e-proizvode znajući ili ne znajući da je počinila kazneno djelo. Jedan od razloga zbog kojeg je teško kontrolirati gusarenje putem interneta je sam internet. Internet kao takav nije u ničijem vlasništvu, te institucije koje se bave zaštitom intelektualnih prava moraju imati čvrste dokaze kako bi određeno web-sjedište mogle ukloniti sa interneta. Kada je riječ o krivotvorenim dobrima ili imitacijama problem je u tome što ih se teško može prepoznati. To ne predstavlja problem samo za krajnje potrošače nego i za cijelo tržište. Posebice krivotvorenje novca koji može stvoriti problem na razini države te ugroziti njezin monetarni sustav. Naime prema informacijama u ovome radu možemo vidjeti kako trenutno krivotvorenje novca ne predstavlja veliki problem, no ono što predstavlja su dobra koji konzumiraju potrošači. To su primjerice umjetnine, modni dodaci, obuća, odjeća, itd.

Europska unija ima veliki problema sa gusarstvom no vidljivo je kako broj osoba koje koriste piratske stranice je svake godine sve manji. Naravno nije realno za očekivati da će taj broj u nekoj bližoj budućnosti biti jednak nuli, no prema trenutnom trendu mogao bi biti na puno manjoj i prihvatljivoj razini nego što je sad.

Također i ostale velike svjetske sile kao što su SAD i Kina imaju problema s piratizacijom i krivotvorevinama, posebice Kina koja nosi stigmu zemlje krivotvorina.

Po svemu sudeći jasno je kako je cijena glavni ali ne i jedini faktor koji utječe na kupca prilikom izbor između originala i kopije. Isto tako ostali čimbenici poput dostupnosti originala ili prosječnog raspoloživog dohotka ne trebaju biti zanemareni. Jedan od faktora koji je također jako važan je edukacija građana. Kako je već u radu ustanovljeno da su stope gusarenja veće u slabije razvijenim zemljama gdje je životni standard relativno nizak te gdje je stopa i kvaliteta obrazovanja niža postoji mogućnost da ljudi jednostavno nisu svjesni da čine kazneno djelo.

Zaključak ovog rada je sljedeći: gusarstvo je problem međunarodnih razmjera koji se neće riješiti u sljedećih nekoliko godina. Razlog zbog kojeg kupci kupuju i koriste takve proizvode je cijena ili možda bolje rečeno životni standard u određenoj zemlji. Osim cijene postoji i niz drugih faktora kao što su dostupnost platformi za korištenje sadržaja poput već spomenutog Netflix-a te obrazovanje u smislu postojanja mogućnosti da kupci nisu svjesni kako svojim postupcima krađu tuđe vlasništvo.



## Literatura

1. Blackburn, D., Eisenach, J. i Harrison, D. (2019). 'Impacts of digital video piracy on the U.S. economy', NERA Economic Consulting, [pristupljeno: 11.5.2022]
2. Chen, J.(2009),'An analysis of piracy in China: the cause, reason and solution', [pristupljeno: 22.8.2022]
3. Dahl, K (2017). 'What constitutes Music Plagiarism? The Sam Smith and Robin Thicke Trials', [online] Dostupno: <https://lawyerdrummer.com/2017/03/music-plagiarism-2/> [pristupljeno: 9.5.2023]
4. EUIPO (2020). 'European Citizens and Intellectual Property: Perception, Awareness And Behaviour - 2020', European Intellectual Property Office, [pristupljeno: 11.5.2022]
5. Federal reserve bank of San Francisco (2004), 'How much currency is circulating in the economy, and how much of is counterfeit?', [www.frbsf.org](http://www.frbsf.org), <https://www.frbsf.org/education/publications/doctor-econ/2004/april/money-supply-currency-counterfeit/>, [pristupljeno: 5.7.2022]
6. Garcia-Valero, F., Kazimierczak, M., Arias-Burgos, C i Wajsman, N. (2020). 'Trends in digital copyright infringement in the european union'. EUIPO, 2020. [pristupljeno: 23.8.2022]
7. Goff. M (2022) 'Software piracy statistics 2022 – Stat Watch', [www.reverera.com](http://www.reverera.com), raspoloživo na: <https://www.reverera.com/blog/software-monetization/software-piracy-stat-watch>, [pristupljeno: 4.7.2022]
8. Innes. B (2007). 'Fakes & Forgeries', Zagreb: Naklada Mozaik knjiga. [Citirano: 21.8.2022]
9. Ištuk, T. (2021). 'Internetsko piratstvo: stavovi i ponašanje studenata', Diplomski rad, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet, [pristupljeno: 11.5.2022]
10. Jutarnji.hr (2010). 'Osnivačima Pirate Bay sud povicio kaznu na 6,5 milijuna dolara', *Jutarnji list*, [Online] raspoloživo na: <https://www.jutarnji.hr/vijesti/svijet/osnivacima-pirate-baya-sud-povicio-kaznu-na-65-milijuna-dolara-1893843> [pristupljeno: 24.8.2022]
11. Kružević, K. i Savić D. (2014). 'Krivotvorenje novca: procjena ugroženosti hrvatskoga monetarnog sustava', *Policijska sigurnost*, 3, str. 271-277, [pristupljeno: 11.5.2022]
12. Motion Picture Association (2022), 'Theatrical and Home Entertainment Market Environment', SAD. [pristupljeno: 1.3.2023]
13. Mušica, R. (2019). 'Međunarodni sustav pravne zaštite intelektualnog vlasništva', Diplomski rad, Sveučilište Sjever, [pristupljeno: 11.5.2022]



14. OECD/EUIPO (2020), 'Trade in Counterfeit Pharmaceutical Products', Illicit Trade, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/a7c7e054-en>, [pristupljeno: 1.3.2023]
15. Poort, J., Pedro Quintais, J., Ende, M. van der, Yagafarova, A., Hageraats, M. (2018), 'Global online piracy study', Nizozemska, Amsterdam: Institute for Information Law.[pristupljeno: 5.7.2022]
16. Previšić. J i Ozretić-Došen. Đ (1999), 'Međunarodni marketing', Zagreb: Masmedia. [pristupljeno: 23.8.2022]
17. Puškarić, D. (2021). 'Piratizacija digitalnih sadržaja', Završni rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, [pristupljeno: 11.5.2022]
18. Srisomthavil, N. i Assarut, N. (2018). 'The impact of perceived counterfeit luxury brand proliferation on luxury brand values and patronage intention', *Market-tržište*, 30, str. 41-60, citirano: [pristupljeno: 11.5.2022]
19. Stop Krivotvorinama i Piratstvu (2021). 'Što je piratstvo?', [www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr](http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr), <http://www.stop-krivotvorinama-i-piratstvu.hr/hr/krivotvorenje-i-piratstvo/sto-je-piratstvo/>, [pristupljeno: 11.5.2022]
20. Taylor, D. (2019). 'The 10 Most Counterfeited Products in The World', [www.goliath.com](http://www.goliath.com), <https://www.goliath.com/random/the-10-most-counterfeited-products-in-the-world/>, [pristupljeno: 11.5.2022]
21. Vukman, V. (2019). 'Upravljanje digitalnim pravima na Internetu', Završni rad, Sveučilište u zagrebu, Filozofski fakultet [pristupljeno: 11.5.2022]
22. WHO. (2022). 'The top 10 causes of death'. [online] Raspoloživo na: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/the-top-10-causes-of-death>, [pristupljeno 5.5. 2023].
23. [www.muvi.com](http://www.muvi.com) (2022), 'DRM (Digital Rights Managment)', raspoloživo na: <https://help.muvi.com/help/upload-videos/drm-digital-rights-management.html>, [pristupljeno: 22.8.2022]
24. Žalac, Z (2022), 'Ruski studio poručio igračima da piratiziraju njihovu igru', *HCL*, [Online] raspoloživo na: <https://www.hcl.hr/vijest/ruski-studio-porucio-igracima-da-piratiziraju-njihovu-igru-184671/>, [pristupljeno: 17.9.2022]