

Odkąd istnieje internet, tematyka 'piractwa' internetowego spędza sen z powiek wydawcom muzyki i filmów, a od niedawna także książek i innych dóbr kultury. Trudno się dziwić – nieautoryzowany obrót plikami to bezpłatna konkurencja dla dotychczasowych kanałów sprzedaży. Choć od czasów sprawy Napstera w 2000 wiele się zmieniło – łącze internetowe stało się szybsze, a wydawcy uruchomili nowe kanały dystrybucji – sieci P2P i witryny w rodzaju The Pirate Bay pozostają jednym z bardziej kontrowersyjnych elementów cyfrowego świata. Stroną w debacie na ten temat jest bądź co bądź niemal każdy – od bojących się o swe zyski wydawców i artystów, po studentów oglądających seriale w streamingu. Nic więc dziwnego, że temat przyciągnął tak wielu badaczy podejmujących się rozważenia czy 'piractwo' stanowi zagrożenie dla producentów, czy wręcz przeciwnie – służy promocji dóbr kultury.

Choć ocena tego jaki wpływ na sprzedaż ma dostępność nieautoryzowanych kopii jest niezwykle istotna, równie ciekawym wydaje się sam proces decyzyjny towarzyszący wyborowi źródła dóbr kultury. Czy sytuacja ta wygląda tak samo dla kogoś obeznanego już z sieciami P2P jak dla kogoś, kto do tej pory zawsze kupował z oficjalnego źródła? Czy jeśli dotychczasowy klient po raz pierwszy sięgnie do źródła nieautoryzowanego to kiedykolwiek powróci do oficjalnej dystrybucji? Jak pojawienie się nieautoryzowanej alternatywy wpłynie na dotychczasowych klientów wydawcy, a jak pojawienie się nowego oficjalnego kanału na tzw. 'piratów'? Celem stawianym przez projekt jest znalezienie odpowiedzi na te właśnie pytania.

Zeszłoroczny przedpremierowy wyciek do sieci czterech odcinków piątego sezonu Gry o Tron to doskonała okazja do zastanowienia się jak zajęcie to mogło wpłynąć na widzów serialu, którzy do tej pory oglądali go w telewizji. Czy czekali cztery tygodnie? Czy też postanowili jednak obejrzeć cztery pierwsze odcinki w ciągu jednego dnia? Nie da się ukryć, że tego typu wyciek tworzy dodatkową pokusę sięgnięcia do nieautoryzowanych źródeł. To jednak często wymaga odpowiedniego oprogramowania, oraz nauczenia się korzystania z sieci P2P. Niektórzy mogą odczuwać także opory natury moralnej, których raz przełamanie mogłoby trwale zmienić stosunek do dalszego ściągania. W naszych badaniach poszukamy odpowiedzi na pytanie czy widzowie Gry o Tron rzeczywiście sięgnęli do nieautoryzowanych źródeł i jeśli tak, to czy na 5. odcinek powrócili przed ekrany telewizorów.

Rzadko do tej pory badanym w literaturze produktem są gry komputerowe. Częściowo może wynikać to z tego, że nie są one z punktu widzenia prawa postrzegane jako dobra kultury, a jako programy. Tak czy inaczej, wydawcy gier komputerowych posiadają znacznie większe doświadczenie w ochronie swoich produktów. Nie jest to szczególnie zaskakujące – gry komputerowe z definicji od początku swego istnienia były dobrem cyfrowym i musiały radzić sobie jeszcze z 'piractwem' fizycznym. Spowodowało to, że gry chronione są znacznie bardziej zróżnicowanymi metodami niż muzyka czy filmy m.in.: kluczami (kodami), koniecznością rejestracji, koniecznością gry online po zalogowaniu na konto, itp.. Efektem tych starań jest to, że gry komputerowe jako jedyne dobro mierzące się z 'piractwem' jest w stanie pochwalić się sukcesem w opóźnieniu nieautoryzowanej dystrybucji (choć wciąż nie jej powstrzymaniem). Równocześnie część gier wycieka do sieci jeszcze przed premierą, za pewne ze względu na brak możliwości dystrybucji gry w formie innym niż kopiowalnej na komputerze. Na przykładzie gier komputerowych odpowiemy sobie na pytanie jak opóźnienie nieautoryzowanej dystrybucji wpłynie na decyzje graczy. Czy skuteczna ochrona gry spowoduje, że więcej z nich zdecyduje się na zakup? Jeśli tak, to czy tym samym całość efektu zostanie zrealizowana wkrótce po premierze i zanim gra mimo wszystko zostanie wrzucona do sieci?

Na ostatnie pytanie poszukamy odpowiedzi wśród czytelników komiksów. Te, w ostatnich latach śmiałym krokiem wkroczyły na rynek cyfrowy i ich sprzedaż (nie licząc długoterminowych subskrypcji) stanowi już 1/8 przychodów ich papierowych krewnych! Same komiksy istniały oczywiście już o wiele wcześniej. Z tego też powodu komiksowi giganci wydawniczy – Marvel czy DC – prócz wprowadzania nowych tytułów równocześnie do obiegu fizycznego jak i cyfrowego, stopniowo digitalizują także swoje dawniejsze pozycje. Tworzy to ciekawy przypadek, w którym wysoka jakościowo i obsługiwana przez specjalne programy wersja produktu po raz pierwszy trafia do sklepu, podczas gdy już wcześniej w sieci znalazły się niskiej jakości skany starych produkcji. Czy w takich warunkach, czytelnicy do tej pory mogący ściągać jedynie niższej jakości skany, zdecydują się skorzystać z oficjalnej oferty? Przeprowadzimy badanie ankietowe wśród czytelników by określić jakimi motywacjami kierują się przy wyborze źródła swoich komiksów.

Dzięki odpowiedziom na powyższe pytania dowiemy się więcej o decyzjach konsumentów w obliczu braku legalności jednej z dostępnych opcji. Lepiej zrozumiemy także motywacje kierujące konsumentami na rynku dóbr cyfrowych oraz ocenimy na czym tak naprawdę polega rywalizacja między sieciami P2P a producentami. Nasze wyniki powinny zainteresować tak tzw. 'piratów', jak i przedstawicieli branż i naukowców zajmujących się problematyką racjonalnego wyboru.