



# Transfer of Value

w stronę sprawiedliwego  
podziału zysków za korzystanie  
z kultury online

Co się zmieniło

## Zmiany w dostępie do twórczości

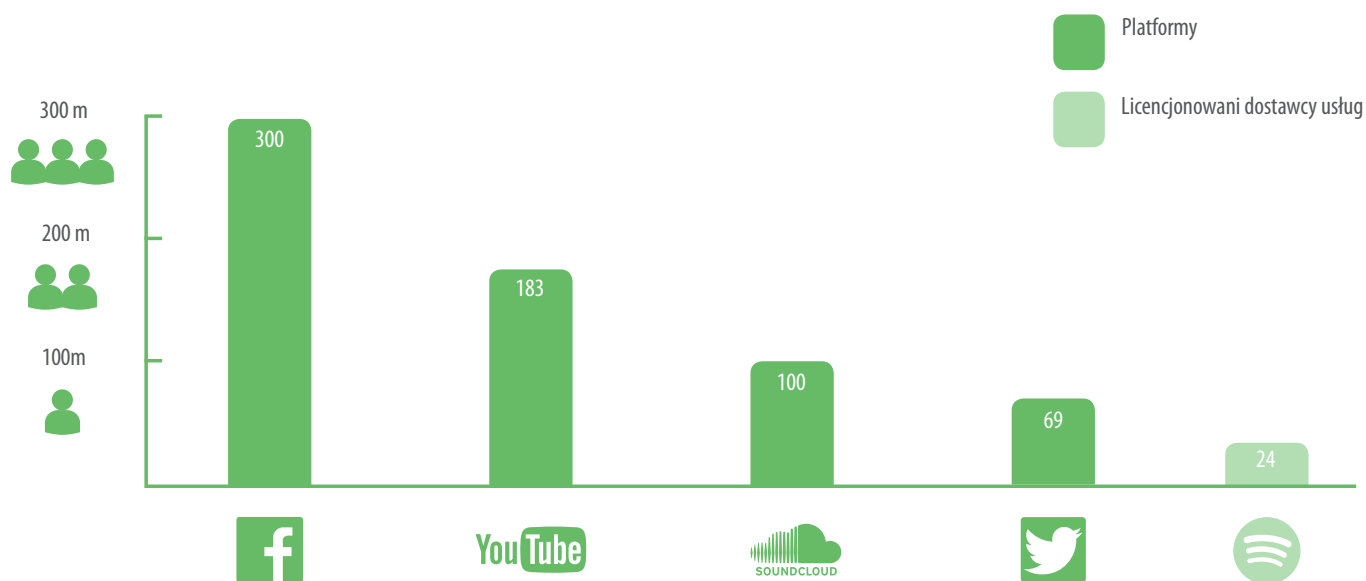
Treści kultury to główna siła napędowa rynku online. Wraz z rozwojem rynku w ciągu ostatnich 10 lat zwiększył się też podział usług dających użytkownikowi dostęp do treści:

Licencjonowani dostawcy treści cyfrowych tacy jak Spotify, Deezer, Netflix lub iTunes, którzy pobierają licencję od właścicieli praw

VS

Platformy takie jak YouTube, Tuneln, Dailymotion i Facebook, które udostępniają zgromadzone treści lub treści dostarczone przez użytkownika

Czynni użytkownicy /mies. w Europie w 2014 roku, w mln.



Co to  
oznacza

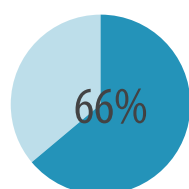
# Treści kultury są kluczowe dla platform

Dominacja platform sprawiła, że stały się one podstawowymi i najważniejszymi portalami umożliwiającymi użytkownikom dostęp do treści online.

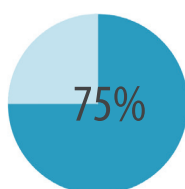
Ich modele biznesowe często opierają się na zatrzymywaniu użytkowników w ramach własnego otoczenia online możliwie jak najdłużej. Umożliwienie odkrywania, dzielenia się i dostępu do treści kultury jest niezbędne, aby przyciągnąć i zatrzymać konsumentów.

## Gospodarcze znaczenie platform jest ogromne

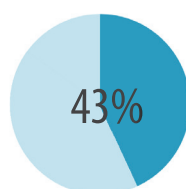
Wartość bezpośrednio związana z wykorzystaniem treści kultury osiąga imponujące niekiedy rozmiary.



Platformy wideo

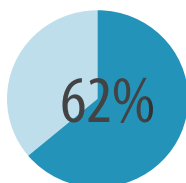


Agregatory treści



Media społecznościowe

Wartość platform bezpośrednio i pośrednio generowana przez treści kultury sięga ogółem.



Korzystanie z treści kultury umożliwia platformom zwiększenie popularności i dominacji.

Prowadzi to do zwiększenia wartości rynkowej nawet wtedy, gdy przychody poszczególnych firm nie są wysokie.

Łączna rynkowa wartość usług oferowanych przez platformy w Europie jest szacowana na około 22 mld euro

€22  
miliardy

Wyszukiwarki	€16 140mln
Media społecznościowe	€3 160mln
Personal Lockers	€1 740mln
Platformy wideo lub audio	€845mln
Agregatory treści	€100mln
Ogółem	€21 985mln

Średnio 23 proc. tej wartości jest bezpośrednio związane z wykorzystaniem treści kultury.\*

Dane przybliżone, w dolarach amerykańskich



Wpływy łączne

Wzrost

Wartość przedsiębiorstwa

\$ 12,5 mln

x17,2

\$ 214 mln



\$ 1,4 mln

x16

\$ 22 mln

tracks

\$ 0,01 mln

x5,6

\$ 0,08 mln

Google

\$ 66 mln

x4,7

\$ 308 mln

Dailymotion

\$ 0,08 mln

x3,9

\$ 0,3 mln

## Problem

# Treści kultury są zbyt nisko wyceniane, o ile w ogóle są wyceniane

Wiele platform przyciąga użytkowników i czerpie zyski z udostępniania treści kultury, rekomendując je, porządkując i gromadząc. Tym sposobem bezpośrednio konkurują z licencjonowanymi dostawcami treści i walczą o tych samych użytkowników oraz dochody.

Jednak w odróżnieniu od licencjonowanych usługodawców platformy nie płacą w ogóle albo płacą zbyt mało twórcom za utwory, od których zależy ich działalność.

Te podwójne standardy biorą się z niejasności w stosowaniu statusu tzw. bezpiecznej przystani zapisanego w dyrektywie w sprawie handlu elektronicznego. Stosowanie tego statusu wobec omawianych platform daleko wykracza poza zakres przewidziany pierwotnie przez ustawodawców (*safe harbour*: wyłączenie odpowiedzialności internetowych pośredników technicznych w zakresie transmisji lub przechowywania treści chronionych prawem autorskim).

W rezultacie platformy twierdzą, że są jedynie pośrednikami pod względem technicznym i dlatego nie powinny wynagradzać twórców treści.

To zmniejsza skuteczność rynku, zakłóca warunki konkurencji i obniża całą wartość treści kultury online.

## Przeniesienie wartości powoduje:

- Brak wynagrodzenia lub bardzo niskie wynagrodzenie dla twórców za wykorzystanie ich utworów w Internecie na dużą skalę.
- Niekorzystne położenie firm działających legalnie.
- Ograniczanie możliwości wyboru przez konsumenta nowych i innowacyjnych usług, za które twórcy otrzymują godziwe wynagrodzenie.

Rozwiązanie

# Odpowiedzią jest rewizja przepisów ochrony praw autorskich

## Doprecyzowanie statusu bezpiecznej przystani

Dyrektywa w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym z 2001 roku powinna być poprawiona w taki sposób, aby wyjaśnić, że platformy udostępniające treści kultury nie mogą odwoływać się do zasad bezpiecznej przystani w dyrektywie w sprawie handlu elektronicznego

## Rozwiązanie tej kwestii będzie korzystne dla wszystkich

- Twórcy zyskają udział w dochodach generowanych przez ich utwory.
- Dostawcy usług cyfrowych i start-upy będą nareszcie mieli zapewnione równe warunki konkurencji.
- Fani i użytkownicy skorzystają z innowacji, które oferuje uczciwie funkcjonujący rynek online, mając świadomość, że ich ulubieni twórcy są sprawiedliwie wynagradzani.

Europa musi zabezpieczyć rozwijające się branże kultury i branże twórcze, które obecnie doskonale prosperują, zapewniając 7 mln miejsc pracy i 4,2 proc. PKB Unii Europejskiej\*

\* Źródło: *Creating Growth: Measuring Cultural and Creative Markets in the EU*, EY 2014



GESAC zrzesza 34 największe stowarzyszenia autorów w Unii Europejskiej, Islandii, Norwegii i Szwajcarii. Reprezentuje 1 mln twórców i właścicieli praw w dziedzinie muzyki, dzieł audiowizualnych, sztuk plastycznych, dzieł literackich oraz dramatycznych. ZAiKS, największa i najstarsza w Polsce organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi, jest członkiem GESAC-u od 2004 roku.