Средняя школа № 9

выполнил ученик 10 “А” класса Чумарин Ф. Ф.

Цифровое пиратство: удар по индустрии или пустяк?

Содержание

Введение…………………………………………………….3

Раздел 1. Популярность пиратства………………………..4

Раздел 2. Наносимый вред…………….…………………...5

Заключение…………………………………………………6

Источники…………………………………………………..7

Введение

Цифровое пиратство – это один из видов нарушения авторского права, заключающийся в несанкционированном копировании и распространении какого-либо произведения. Такими произведениями являются программное обеспечение, видеоигры, фильмы, музыка, различная литература.

Я считаю, что проблема пиратства очень актуальна, так как широко распространена среди интернет-пользователей, особенно в пределах России и других странах бывшего СССР. К тому же, пиратство часто является объектом различных споров и конфликтов, которые даже могут привести к суду.

Изначально термин “пиратство” применялся к копированию литературных произведений. Автор мог написать наигениальнейшее произведение, но из-за того, что оно подверглось подпольному копированию и разошлось в таком виде на огромные тиражи, он был обречен на нищету.

Затем пиратство распространилось на музыку, фильмы, а еще позже – на программное обеспечение и видеоигры.

Пиратство является противоправным действием и преследуется законом, а процесс распространения неофициальных копий прослеживается специальными органами. В России этот контроль действует не так строго, как в западных странах, и потому каждый человек может спокойно скачать все, что угодно (и что допустипо в рамках закона, конечно).

Целью моего проекта является изучение масштабов наносимого пиратством урона авторам и компаниям, чьи результаты труда подвергаются незаконному копированию и распространению.

Моя гипотеза такова: пиратство незначительно сказывается на индустрии.

Задачи проекта:

* Оценить популярность (распространенность, отношение к) пиратства среди людей с помощью опроса.
* Сравнить общие доходы различных организаций-создателей контента с их потерями, связанными с нелегальным копированием их произведений.

Популярность пиратства

Тема этого раздела раскрывает распространенность пиратства и отношение людей к нему. Для этой задачи был проведен опрос, который прошло 180 человек [1]. Конечно, 180 человек – это ничтожное число по сравнению со всеми пользователями Интернета, однако данные от этих 180-ти респондентов могут дать общую картину положения дел.

Результаты опроса показали, что:

**97.8%** опрошенных хотя бы раз скачивали пиратский контент.

Пиратские фильмы/мультфильмы скачиваются **76.1%**-миопрошенных.

Пиратские и видеоигры и программы скачиваются **72%**-миопрошенных.

Пиратские книги (в том числе и большинстве электронные) скачиваются половиной опрошенных.

Все три варианта не являются взаимоисключающими.

Обратим теперь внимание на причины, по которым люди пользуются пиратскими копиями:

**80.5%** - “Мне жалко или не хватает денег”

**41.4%** - “Нужный мне продукт не распространяется в моей стране официально”

**28.2%** - “Я считаю глупым/нерациональным покупать что-то, чего нельзя потрогать руками (речь идет о ПО, видеоиграх, фильмах и музыке)

**5%** - “контент удобнее использовать в пиратском виде, чем в легальном”

**2%** - “использую пиратскую копию в качестве пробной версии”

Все варианты не являются взаимоисключающими.

В рамках отношения людей к пиратству были заданы следующие два вопроса:

1) Пиратство – это плохо?

**12.8%** - Да

**43.3%** - Нет

**43.9%** - В одних случаях да, в других – нет

2) Чувствуете ли Вы какую-то вину, когда скачиваете пиратскую копию чего-то?

**3.3%** - Да

**77.8%** - Нет

**17.2%** - В одних случаях да, в других – нет

остальные **1.7%** не используют пиратский контент.

Таким образом, отношение общества к пиратству (конкретно, в России) в общем положительно. Некоторая часть людей даже использует пиратские копии чисто из своих убеждениях о бескомпромиссной свободе информации.

Урон, наносимый индустрии

Каждый подпольно скопированный экземпляр книги и проданный/переданный какому-то лицу – минус цена официального образца; отсюда – минус цена этой книги ее автору. Каждая копия видеоигры, скачанная с skachat-torrent-besplatno.ru – минус цена игры ее разработчику. Каждая купленная за дешево на рынке касета с фильмом вместо похода в кинотеатр – минус определенная сумма денег у кинокомпании, снявший этот фильм.

В этом разделе речь пойдет о масштабе вреда, который пиратство приносит

авторам произведений, подверженных незаконному копированию.

В приведенных выше примерах иллюстрируется способ влияния пиратства на индустрию – люди покупают пиратскую копию вместо оригинальной.

Сравним общие доходы с расходами, вызванными пиратством, для индустрий видеоигр и кино.

Видеоигры. Как написано в прошлом разделе, пиратские видеоигры скачивает 72% людей. Может показаться, что это серьезная цифра, и индустрия видеоигр очень сильно страдает от пиратства. Однако, ситуация совсем другая: данная индустрия – самая прибыльная. Достигнуто это благодаря схеме официального распространения игр по схеме “free to play”, также называемой “условно бесплатной”. Эта схема заключается в том, что видеоигра сама по себе бесплатна, но предлагает игроку внутриигровые покупки – всякие предметы, элементы украшения, продающиеся за реальные деньги. Так, компания Valve со своей игры “Dota 2” получает **$18 млн** в месяц [2], а компания Activision со своей “Call of Duty: Warzone” имеет **$1,9 млрд** в год [3]. Есть и другие мега-компании, зарабатывающие со своих игр огромные деньги, так что потери от этих 72% людей, использующих пиратские копии, совсем незначительны, потому что скачивают они в большинстве случаев одиночные платные игры, в то время как большинство игроков играет в выше упомянутые доты и калофдюти. Более того, **47.9%** людей чаще всего покупает официальную версию игры, после того, как проверили саму эту игру в пиратском виде [4]. Таким образом, индустрия видеоигр не испытывает особых проблем, связанных с пиратством;

P.S. скажем только, что ощутить потери от пиратства могут инди-разработчики.

Кино. Фильмы и мультфильмы наиболее подвержены нелегальному копированию, доказательством чего могут служить результаты моего опроса (76% опрошенных смотрят пиратские копии). Если посмотреть на цифры – киноидустрия в общем зарабатывает **$41.7 млдрд** в год и теряет **$29 млрд**. Доход составляет **$12.7 млрд** [5]. Из-за пиратства киноидустрия теряет больше половины своего дохода, что очень много, но не достаточно, чтобы уничножить индустрию. Немало важным является сказать, что люди, скачавшие пиратскую копию фильма, скорее всего уже посмотрели его в кинотеатре.

Заключение

Настало время подвести итоги. Мною были выполнены обе поставленные задачи.

С помощью опроса среди интернет-пользователей мне удалось получить более менее правдивую картину популярности пиратства и отношения людей к нему, а также ряд некоторых других интересных вопросов, вроде осведомленности об “open source” и безопасноти в интенете.

Используя находящуюся на разных интернет-ресурсах информацию, содержащую финансовые сведения различных компаний, стали ясны финансовые потери компаний, вызванных пиратством.

Пиратство является серьезной проблемой, с которой сталкиваются авторы кино и книг, разработчики видеоигр и программ. Однако как я выяснил, несмотря на свою распространенность, оно причиняет не настолько серьезный урон по индустрии, как может казаться.

Источники

[1] - https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfqJGVZBgTOC0JUn0nQpolg4dAU3WvBVdCD68EcyXGicSNB0Q/viewform?usp=sf\_link

[2] - [https://www.popsci.com/5-things-know-about-dota-2/#:~:text=Speaking%20of%20Valve's%20profit%20from,month%20from%20Dota%202%20alone](https://www.popsci.com/5-things-know-about-dota-2/" \l ":~:text=Speaking of Valve's profit from,month from Dota 2 alone).

[3] - https://charlieintel.com/how-much-money-does-warzone-make/158159/

[4] - https://www.pcgamer.com/pc-piracy-survey-results-35-percent-of-pc-gamers-pirate/

[5] - [https://www.statista.com/statistics/260198/filmed-entertainment-revenue-worldwide-by-region/#:~:text=In%202019%2C%20the%20theatrical%20market,of%20less%20than%20one%20percent](https://www.statista.com/statistics/260198/filmed-entertainment-revenue-worldwide-by-region/" \l ":~:text=In 2019%2C the theatrical market,of less than one percent).

[6] - <https://legaljobs.io/blog/piracy-statistics/>