Средняя школа № 9

ученик Чумарин Ф. Ф.

Цифровое пиратство: история и методы борьбы

Содержание

1. Введение

2. Пиратство и люди

2.1. Распространенность пиратства

2.2. Причины пиратства

2.3. Отношение людей к пиратству

3. Борьба с пиратством

3.1. Произведения защищены законом

3.2. Произведения защищены механизмом

4. Вред незаконного копирования

4.1. Урон по автору

4.2. Урон по потребителю

5. Скачать или купить?

Введение

Перед тем, как приступить к понятию “пиратство”, обратимся к более общему термину, в категорию которого это понятие входит.

Нарушение авторских прав – это правонарушение, которое заключается в использовании произведений интеллектуального труда: музыки, кино, литературы, охраняемых авторским правом, без разрешения авторов или правообладателей.

Пиратство – одно из основных проявлений нарушения авторского права; это незаконное копирование и распространение различных произведений. Такими произведениями в большинстве случаев является программное обеспечение (в том числе видео-игры) и фильмы, реже – книги, музыка, различные видео- (например, интернет-курсы) и аудиоматериалы.

Пиратство широко распространено и часто является объектом различных конфликтов. Не исключено, что дело может дойти до суда.

Актуальность.

Актуальность проблемы, связанной с незаконным копированием контента, связана с широкой популярностью данного явления, а также с опасностями для конечного потребителя и вредом, наносимым автору этого контента.

Цель:

Целью моего проекта является рассмотрение явления цифрового пиратства, изучение его распространенности и наносимого им вреда.

Задачи:

* Изучить общественную сторону вопроса.
* Рассмотреть способы борьбы программного обеспечения с незаконным копированием.
* Узнать, какой вред приносит пиратство пользователям, приобретающим нелецензионную копию произведения, и людям/организациям, чей продукт был незаконно распространен.
* Сделать рекомендации об использовании незаконно приобретающейся интеллектуальной собственности.

Пиратство и люди

Распространенность пиратства

Как говорилось ранее, пиратство – широко распространенное явление**.** Из 162 опрошенных 158 людей хотя бы раз использовало пиратскую версию какого-нибудь продукта. Для большей ясности огласим возраста респондентов:

13-14 лет (**1.9%**)

15-18 лет (**21%**)

19-25 лет (**51.9%**)

26-30 лет (**10.5%**)

Старше 30 лет (**14.7%**)

Может показаться, что самые юные пользователи интернета “пиратят” меньше всех, однако эта мысль обманчива, и все обстоит строго наоборот, в силу

финансовой несостоятельности этих пользователей.

Пиратство затрагивает самые разные типы произвдений: программы, видеоигры, музыку и многое другое. Прошу обратить ваше внимание на следующую статистику (варианты не взаимоисключающие), показывающую какой контент чаще всего подвергается нелегальной загрузке:

Видеоигры – **72.2%** опрошенных

Фильмы – **74.1%** опрошенных

Программное обеспечение – **71.6%** опрошенных

Книги – **46.3%** опрошенных

**3.1%** - ничего из этого списка

Как мы видим, почти все из держаться на одном уровне.

Причины

Среди людей существуют разные причины, по которым они используют пиратский контент: от обычной неспособности человека заплатить за продукт до чисто идеологических поводов. Давайте обратимся к статистике, чтобы пройтись по каждой из них. (обратите внимание – причины не являются взаимоисключающими)

**81.5%** опрошенным не хватает или жалко денег на приобретение лицензионной копии продукта

**27.4%** опрошенных считает нерациональным или даже глупым платить за что-то, чего нельзя потрогать руками

**40.8%** опрошенных не могут приобрести продукт, потому что он не распространяется в их стране официально

Имеют место и другие причины, которые были названы опрошенными индивидуально. Из них можно выделить подавляющую группу, которым удобнее пользоваться “пиратками”, чем официально распространяемыми копиями (**4.4%**). Остальные действуют в соответствии со своими убеждениями об обязательной совободе всей информации или используют пиратскую копию в качестве пробной версии продукта.

Отношение людей к пиратству

Что можно сказать по поводу того, какое мнение у людей насчет пиратства, так это то, что оно не однородно: кто-то считает, что нет ничего плохого в том, чтобы скачать игру бесплатно, кто-то думает, что это морально неправильно и эквивалентно физическому воровству. Ответы на вопрос “пиратство – это плохо?” были следующими:

**13.6%** опрошенных ответили “Да”

**41.4%** опрошенных ответили “Нет”

и **45.1%** имеют смешанное мнение (“Зависит от обстоятельств”)

Любопытно было также выяснить, чувствуют ли потребители пиратского контента вину? Опрос показал, что

только **3.7%** опрошенным стыдно за использование пиратской продукции,

**77.2%** опрошенных хладнокровно качают игры, фильмы и все остальное. **17.3%** же в одних случаях чувствует вину, а в других – нет.

Когда речь заходит о правильности/неправильности пиратства, всегда случается разделение на два лагеря: тех, кто поддерживает, и тех, кто против него. Люди, осуждающие пиратство, называют его воровстом и считают, что интеллектуальная собственность имеет право на не меньшую сохранность, чем материальные объекты; люди, поддерживающие пиратство, как свой главный тезис, выдвигают идею о том, что любая информация должна распространяться свободно.

Борьба с пиратством

Конечно, ни один разработчик ПО или видеоигр не хочет, чтобы его работа разошлась на миллионы копий, а сам он остался без выручки, потому что люди приобрели эту пиратскую копию, а не купили официальную у него. Чтобы предотвратить это, программы и видеоигры используют специальную защиту от пиратства. В разные времена она представляла разную форму.

В давние времена, когда домашние компьютеры только появлялись и были больше похожи на телевизоры, антипиратская защита полагалась на обязательное взаимодействия пользователя с физическими элементами издания, например когда к видеоигре прилагалось какое-то руководство, и в процессе игры требуется ввести какую-то информацию из этого руководства; такой информацией может быть какой-то код, секретное слово. Такой подход может также быть обоснован и с точки зрения сюжета игры. Таким образом, недостаточно просто скопировать видеоигру – требуется руководство, которое распространяется только вместе с лицензионной версией. Конечно, ничего не мешает скопировать и само руководство (хоть и с некоторыми неудобствами).

Другой технологией защиты от неофициального дистрибутирования является так называемый “Lenslock”, представляющий из себя следующее: на экране перед запуском игры представлялся искаженный двухбуквенный код, для нормального чтения которого нужно было применить специальное стекло, входившее в издание. При просмотре искаженного кода через это стекло можно было увидеть его обычный облик. Существенный недостаток такой системы заключается в том, что стекло не подходит для экранов с большой диагональю.

Интересен также подход, связанный с тем, что отдельные сюжетные элементы (тексты из дневников, например) помещены не в саму видеоигру, а в брошюру, идущую в комплекте. Кстати, это может служить не только одним из способов побудить КУПИТЬ игру, но и усилить вовлечение в процесс.

Все выше описанное больше относится к мерам предотвращения желания людей пользоваться незаконной копией продукта. Есть же другие способы, действующие в процессе копирования произведения с одного носителя (исходного с лицензионной версией) на другой. Здесь применяются всяческие фокусы с нестандартным расположением данных (например, по спирали вместо обычных концентрических окружностей) и с физическими особенностями официального носителя: специальные метки на read-only (“только для чтения”) диске, которые не копируются домашними устройствами; целенаправленное повреждение диска в особых местах для неподлежания его копированию. Эти два типа конфигурации лицензионных дисков составляют основу регулирования процесса копирования и насчитывают достаточно много систем, следуюших одному из этих двух принципов.

В современный момент диски уже вышли из употребления, и на смену им пришли электронные копии. Это намного удобнее, чем использование дисков (по ряду причин), но удобнее не только покупателю, но и пирату, ведь взаимодействия с реальными предметами при таком виде распространения невозможно. Отсюда вытекает потребность разработчика в системе защиты от копирования, работающая напрямую в цифровом режиме.