Средняя школа № 9

ученик 10 “А” класса Чумарин Ф. Ф.

Цифровое пиратство: удар по индустрии или пустяк?

Содержание

Введение…………………………………………………….3

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

Раздел 2. Урон, наносимый индустрии…………………...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).

Цель 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 бескомромиссной 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 у ее автора. Каждая копия видеоигры, скачанная с skachat-torrent-besplatno.ru – минус цена игры у ее разработчика. 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 пиратской версии [4]. Таким образом, индустрия видеоигр не испытывает особых проблем, связанных с пиратством, но могут пострадать только 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.** Из-за пиратства киноидустрия теряет больше половины своего дохода, что очень много, но не достаточно, чтобы уничножить индустрию. Стоит также сказать, что люди, скачивающие пиратскую копию фильма, скорее всего уже посмотрели его в кинотеатре.

Заключение

Пиратство является серьезной проблемой, с которой сталкиваются авторы кино и книг, разработчики видеоигр и программ. Однако несмотря на свою распространенность, пиратство причиняет не такой сильный урон индустрии, если говорить о болших корпорациях. Это было доказано в моем проекте, и могу сказать, что моя гипотеза подтвердилась.

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/>