

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA UPRAVO**

**Diplomsko delo**

**RAZŠIRJENOST, POMEN IN POSLEDICE  
PIRATSTVA V SODOBNEM SVETU**

**Blaž Bunc**

**Ljubljana, junij 2011**

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA UPRAVO**

DIPLOMSKO DELO

**RAZŠIRJENOST, POMEN IN POSLEDICE PIRATSTVA V  
SODOBNEM SVETU**

Kandidat: Blaž Bunc  
Vpisna številka: 04035146  
Študijski program: Univerzitetni študijski program Uprava I. stopnja  
Mentor: izr. prof. dr. Ljupčo Todorovski

Ljubljana, junij 2011

# IZJAVA O AVTORSTVU

diplomskega dela

Podpisani Blaž Bunc, študent z vpisno številko 04035146, sem avtor diplomskega dela z naslovom Razširjenost, pomen in posledice piratstva v sodobnem svetu.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega lastnega raziskovalnega dela,
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev oziroma avtoric, ki jih uporabljam v predloženem delu, navedena oziroma citirana v skladu s fakultetnimi navodili,
- sem poskrbel, da so vsa dela in mnenja drugih avtorjev oziroma avtoric navedena v seznamu virov, ki je sestavni element predloženega dela in je zapisan v skladu s fakultetnimi navodili,
- sem pridobil vsa dovoljenja za uporabo avtorskih del, ki so v celoti prenesena v predloženo delo in sem to tudi jasno zapisal v predloženem delu,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del, bodisi v obliki citata bodisi v obliki skoraj dobesednega parafraziranja bodisi v grafični obliki, s katerim so tuje misli oziroma ideje predstavljene kot moje lastne – kaznivo po zakonu (Zakon o avtorstvu in sorodnih pravicah, Ur. list RS, št. 21/95), prekršek pa podleže tudi ukrepom Fakultete za upravo v skladu z njenimi pravili,
- se zavedam posledic, ki jih dokazano plagiatorstvo lahko predstavlja za predloženo delo in za moj status na Fakulteti za upravo,
- je elektronska oblika identična s tiskano obliko diplomskega dela ter soglašam z objavo dela v zbirki »Dela FU«.

Diplomsko delo je lektorirala Urška Perko, prof. slovenščine.

Ljubljana: \_\_\_\_\_

Podpis avtorja: \_\_\_\_\_

## **POVZETEK**

Piratstvo je kršenje avtorskih pravic z nedovoljenim spreminjanjem, kopiranjem in širjenjem avtorsko zaščenih del. Problem piratstva je v sodobnem svetu pogosto obravnavana tematika. Običajno se ga omenja kot največjega krivca za izgube tako velikih multinacionalnih korporacij kot tudi posameznikov, ki se ukvarjajo s trženjem in ustvarjanjem avtorsko zaščenih del. Je pa problem piratstva zaradi mešanice predsodkov in napačnih ter poenostavljenih metod merjenja v večini primerov narobe razumljen. Kljub veliki razširjenosti na različnih področjih je namreč njegov vpliv pogosto popolnoma drugačen od splošno razširjenih mnenj, kot je tisto o povzročanju izgub. Zato sem se odločil v tem diplomskem delu to tematiko obravnavati bolj celovito in ugotoviti, koliko izmed teh mnenj o piratstvu res drži, koliko pa jih je le splošno razširjenih zmot.

Ključne besede: piratstvo, avtorske pravice, intelektualna lastnina, licenca, odprta koda.

# **SUMMARY**

## **PREVALENCE, SIGNIFICANCE AND CONSEQUENCES OF PIRACY IN THE MODERN WORLD**

Piracy is copyright infringement by illegally altering, copying and disseminating copyrighted works. The problem of piracy in the modern world is frequently discussed topic. Usually it is mentioned as the biggest culprit for the losses of both large multinational corporations and individuals engaged in the marketing and creation of copyrighted works. However, the problem of piracy is often misunderstood due to a mixture of prejudice, misconceptions and oversimplified methods of measurement. Despite the high prevalence in various areas, its impact is often quite different from the spread opinion about causing losses. In the thesis I decided to perform a more systematic analysis of the issue and test the validity of the opinions and determine which of them are just commonly accepted misconceptions.

Keywords: copyright infringement of software, copyright, intellectual property, license, open source.

## KAZALO

<b>IZJAVA O AVTORSTVU .....</b>	<b>i</b>
<b>POVZETEK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>iii</b>
<b>1 UVOD.....</b>	<b>1</b>
1.1 HIPOTEZE.....	1
1.2 PREGLED VSEBINE PO POGlavJIH .....	2
<b>2 PIRATSTVO IN AVTORSKE PRAVICE .....</b>	<b>4</b>
<b>3 KRŠENJE AVTORSKIH PRAVIC IN ZAČETKI PIRATSTVA .....</b>	<b>8</b>
3.1 PIRATSTVO V DOBI PRED INTERNETOM .....	8
3.2 PIRATSTVO V DOBI INTERNETA.....	10
3.3 PREPREČEVANJE PIRATSTVA .....	11
<b>4 POSLEDICE RAZŠIRJENOSTI PIRATSTVA .....</b>	<b>13</b>
4.1 PROGRAMSKA OPREMA.....	13
4.2 GLASBENA INDUSTRIJA .....	24
4.3 FILMSKA INDUSTRIJA .....	25
<b>5 ZAKLJUČEK.....</b>	<b>27</b>
5.1 VELJAVNOST HIPOTEZ.....	27
5.2 PREDLOGI ZA IZBOLJŠAVO STANJA .....	28
<b>LITERATURA IN VIRI.....</b>	<b>30</b>
<b>PRILOGE .....</b>	<b>35</b>

## **KAZALO PONAZORITEV**

### **KAZALO TABEL**

Tabela 1: Starost, spol in bivanjski okoliš .....	15
Tabela 2: Stopnja izobrazbe .....	15
Tabela 3: Poznavanje tematike .....	15
Tabela 4: Spol in poznavanje tematike.....	16
Tabela 5: Delež programske opreme na računalnikih.....	16
Tabela 6: Delež licenčne programske opreme na računalnikih.....	17
Tabela 7: Razlog nakupa licenčne programske opreme .....	18
Tabela 8: Delež potencialnih kupcev .....	19
Tabela 9: Starost potencialnih kupcev.....	19
Tabela 10: Poznavanje brezplačnih alternativ.....	20
Tabela 11: Razlogi proti brezplačnim alternativam .....	21
Tabela 12: Spolna sestava razlogov proti brezplačnim alternativam.....	22
Tabela 13: Zaslужek najpogosteje piratiziranih podjetij.....	22
Tabela 14: Prodajna glasbenih albumov v Veliki Britaniji za obdobje 2006–2010	24
Tabela 15: Prodaja glasbenih singlov v Veliki Britaniji za obdobje 2006–2010.....	24
Tabela 16: Število prodanih kino vstopnic v ZDA v obdobju 1995–2010 .....	26

### **KAZALO SLIK**

Slika 1: Logotip: Domače presnemavanje ubija glasbo .....	9
-----------------------------------------------------------	---

### **KAZALO PRILOG**

Priloga 1: Anketa.....	35
------------------------	----





# 1 UVOD

Piratstvo je v današnjem svetu izjemno peroča tematika. Samo dejanje predstavlja kršitev avtorskih pravic z nedovoljenim reproduciranjem avtorsko zaščenih del ter njihovo nadaljnje širjenje, pogosto tudi z namenom zaslužka. Je pa to dejanje, ki ga različne skupine ljudi različno resno jemljejo. Večina ljudi se s tem ne obremenjuje preveč. Nekateri pogosto kršijo te zakone in se s tem niti ne obremenjujejo, piratiziranje jim je postalo vsakdanje in jim predstavlja najcenejši dostop do priljubljenega avtorsko zaščenega dela. Nekateri nenamenoma kršijo avtorske pravice in se tega niti ne zavedajo, ali pa se jih poizkušajo držati. Za večino torej piratstvo predstavlja problematiko, za katero se zdi, da ji ni treba posvečati pretirane pozornosti. Obstaja že dolgo časa in predstavlja del sveta, v katerem živimo. Za velike korporacije, ki služijo z avtorskimi pravicami, pa je pirat posebitev največjega sovražnika njihovemu dobičku, piratstvo pa kriminalno početje, ki ga je treba brezkompromisno zaustaviti. Koliko od tega je res? Ali je problem piratstva res tako peroč, kot ga poizkušajo predstaviti javnosti, ali pa gre tu le za pretiravanje in iskanje krivca izgub?

V tem diplomskem delu sem to tematiko izbral zato, da bi razjasnil trenutni položaj in pokazal pravo sliko. Pogosto so namreč izkrivljeni rezultati posledica napačnih metod merjenja. Znano je, da ne obstaja ena in edina prava metoda, s katero bi lahko nedvoumno ugotovili prave posledice. Namen pa je ugotoviti, ali določena splošno znana dejstva o piratstvu res držijo. Za prikaz realnejše slike so bile zato izbrane naslednje hipoteze.

## 1.1 HIPOTEZE

**Zaščita zmanjšuje stopnjo piratstva** je prva hipoteza. Podjetja za zaščito svojih intelektualnih izdelkov in preprečevanje nedovoljenega kopiranja zapravljajo vedno večje vsote, ki bi jih lahko namenili v druge, koristnejše namene. Znano je, da piratstva v primeru popolnih zaščit ne bi bilo. Zato je za potrditev ali zavrnitev hipoteze treba ugotoviti, ali različne vrste zaščit res lahko ustavijo neavtorizirano kopiranje del, ali pa ga vsaj opazno zaustavijo, za kar bo potreben pregled javno objavljenih podatkov o zgodovini najpogostejših oblik zaščite programske opreme in njihove učinkovitosti. Vsako zaščito se namreč da razbiti ali obiti. Vprašanje je le, kako preprost je tak postopek.

**Piratiziranje je v interesu tistih, ki služijo z avtorskimi pravicami**, je druga izbrana hipoteza. Obstaja namreč splošno znano dejstvo, da so najpopularnejši programi, izvajalci in filmi postali to ravno zaradi tega, ker imajo vsi dostop do njih. Nosilec avtorskih pravic naj bi bilo zato v interesu, da so njihova dela piratizirana. Kljub velikim

potencialnim izgubam, katere prinaša visoka stopnja piratstva, je to vseeno ena najcenejših reklam dobremu izdelku. Velike količine piratskih kopij prinašajo s sabo visok tržni delež in prepoznavnost izdelka, kar pa prinaša nove potencialne stranke. Namen pa je ugotoviti, ali je določena stopnja piratstva v interesu nosilcev avtorskih pravic, ali pa so strogo proti vsaki taki kršitvi. Za dokaz bo v tem primeru treba poiskati mnenja ali način delovanja nosilcev avtorskih pravic, ustrezala pa bo tudi pozitivna korelacija med stopnjo piratiziranja določenega avtorsko zaščitenega izdelka in finančno uspešnostjo podjetja ali posameznika, ki stoji za njim. Medtem ko so prihodki prodaje podjetij javno objavljeni, tako da bo treba le interpretirati rezultate, pa sem za ugotovitev razširjenosti piratske programske opreme sestavil anketo.

**Piratstvo nima pomembnega vpliva na dobiček** je tretja hipoteza in predstavlja nadaljevanje prejšnje. Glavni argument borcev proti piratstvu je izgubljen dobiček, ki ga ti ustvarjajo. Treba se je vprašati, ali ima trenutna stopnja piratstva res opazen vpliv na dobiček. Znano je, da se za merjenje vpliva piratstva uporablja napačno meritev. Pogosto se namreč vsaka piratska kopija enači z izgubljeno prodajo, kar pa ni res. Dokazati nasprotno, je v primeru dragih avtorsko zaščitenih del lahko, v mejnih primerih pa nemogoče. Zato je za sprejetje ali zavrnitev te hipoteze treba ugotoviti to mejo, čez katero kupci pri nakupu ne bi šli, s čimer bi lahko ugotovili, kolikšen je delež izgubljenih prodaj, za katere so krive piratske kopije.

Za pridobitev rezultatov je potrebna pisna anketa, v kateri bodo anketiranci odgovarjali na vprašanja, povezana z njihovim znanjem in preferencami za določen kos programske opreme in količino piratske opreme, ki jo posedujejo. Poudarek bo tu predvsem na najbolj piratizirani programski opremi, finančne posledice, ki jo čutijo nosilci avtorskih pravic, pa bi se dalo ugotoviti tudi s količino prodanih del in primerjavo njihovih prodajnih zaslužkov. Na ta način bo moč priti do vseh podatkov, potrebnih za zavrnitev ali potrditev te hipoteze.

Med vsemi hipotezami je ta tudi edina, do rezultatov katere nameravam priti večinoma z izsledki svojega raziskovalnega dela. Zraven pa bom uporabil tudi javno objavljene podatke o finančni uspešnosti izbranih podjetij in prodaji različnih nosilcev avtorsko zaščitenega dela.

## **1.2 PREGLED VSEBINE PO POGlavJIH**

Poleg uvoda in predstavitev hipotez, ki jih bom v tem delu dokazal ali zavrgel, pa bom pred nadaljevanjem na kratko predstavil vsebino posameznega poglavja.

V drugem poglavju je najprej na kratko predstavljen izvor in pomen pogosto uporabljenih pojmov, povezanih z obravnavano tematiko. V drugi polovici tega poglavja pa so

podrobneje predstavljene začetki nastajanja avtorskih pravic, vključno s tehnološkimi in družbenimi spremembami, ki so pripomogle njihovem nastanku.

V tretjem poglavju je predstavljena zgodovina kršenja avtorskih pravic z glavnim poudarkom na piratstvu. Celotna predstavitev je razdeljena na tri dele, osredotoča pa se še posebno na programsko opremo, glasbo in film. Najprej so predstavljeni načini piratiziranja pred vsesplošno prisotnostjo internetnega dostopa, kamor sodijo predvsem analogni mediji in nosilci podatkov. Nato sledi piratiziranje v dobi interneta, ko se je vse postopoma preselilo v digitalni svet, in spremembe, ki so bile s tem povzročene. V zadnjem delu pa je predstavljen odgovor nosilcev avtorskih pravic na to početje in njihovi poizkusi zaustavitve piratiziranja.

Četrto poglavje predstavlja glavni del tega diplomskega dela, kjer so predstavljene posledice razširjenosti piratstva na področju programske opreme, glasbe in filmov. Še posebno prvemu področju je namenjeno več pozornosti, kamor je vključena tudi anketa, ki je razrešila nekaj pogostih mitov o piratiziranju. S pomočjo javno objavljenih podatkov pa je bilo moč priti do ugotovitev tudi na preostalih dveh področjih.

V petem poglavju so povzete ugotovitve, do katerih mi je uspelo priti za raziskavo v četrtem poglavju. Poleg ugotovitev pa je predstavljeno tudi več morebitnih rešitev za nastali problem prevelike razširjenosti piratstva.

## 2 PIRATSTVO IN AVTORSKE PRAVICE

Beseda piratstvo ima več pomenov. Je indoevropskega izvora in je na začetku pomenila test ali poizkus. V antični Grčiji je začela pridobivati svoj znani pomen. Pirat je bil takrat vojskovodja, ki je potoval po morju in ropal pristanišča, skozi stoletja pa se je počasi izoblikoval sedanji pomen te besede (Johns, 2010, str. 35–36). Konec 17. stoletja se je s piratstvom začelo enačiti veliko različnih grehov, med drugim tudi napačno uporabljanje idej. Njihovo izkoriščanje in služenje z njimi se je skozi leta izoblikovalo v drugi pomen te besede (Johns, 2010, str. 44–48), ki v sodobnem svetu pomeni nelegalno kopiranje programov, glasbenih, filmskih, literarnih in preostalih del ter njihovo širjenje. Pogosto pa se pod tem pojmom razume tudi samo širjenje ali samo kopiranje (Copyright infringement of software, 2011). Ta pomen besede piratstvo bom uporabil tudi v svojem diplomskem delu.

Mnenja o piratstvu so se skozi zgodovino tudi pogosto spreminjala in se še danes razlikujejo med majhnimi posamezniki in velikimi založbami. Tisti s podobnim mišljenjem se med sabo združujejo v interesne skupine (advocacy group), katerih namen je s skupnim delovanjem vplivati na javno mnenje in se potegovati za določen skupni cilj (Advocacy group, 2011). Večina se bori za zmanjšanje stopnje piratstva in strožje zakone. Kot posebnost pa lahko omenimo mednarodno Piratsko stranko, ustanovljeno 18. 4. 2010, ki ji je uspelo dobiti sedež v Evropskem parlamentu. Poleg začetnice Švedske, kjer je bila Piratska stranka ustanovljena 1. 1. 2006, so se podobna gibanja v naslednjih letih začela pojavljati po vsem svetu. Treba je povedati, da ta stranka ne zagovarja piratstva. Njej je v interesu spremeniti zakone, ki obravnavajo avtorske pravice, in povečati zasebnost uporabnikov tako na svetovnem spletu kot tudi v zasebnem življenju (Pirate Parties International, 2011).

Piratiziranje torej predstavlja glavno obliko kršenja avtorskih pravic (copyright). To so ekskluzivne pravice, ki avtorju originalnega dela dajejo monopolno pravico nad svojo stvaritvijo. To vključuje tudi pravico kopiranja, spreminjanja in distribucije dela. Te so samodejno podeljene vsakemu delu ob njegovi ustanovitvi in ne potrebujejo dodatnega potrdila, da bi stopile v veljavo. Vse, kar je potrebno, je, da je določena ideja zapisana v oprijemljivi obliki (Copyright, 2011).

Avtorske pravice spadajo med pravice intelektualne lastnine (intellectual property), ki se navezuje na več vrst stvaritev na literarnem, glasbenem in drugih področjih, katerim so priznane ekskluzivne pravice. Med najpogostejše tipe intelektualne lastnine spadajo avtorske pravice, blagovne znamke in patenti. Z ekonomsko koristijo, ki jo omogočajo izumiteljem in umetnikom, je njen obstoj zaslužen za velik razvoj na umetniškem, znanstvenem in ekonomskem področju (Intellectual property, 2011).

Avtorske pravice ne pripadajo vedno avtorju dela. Kot vse ostale dobrine, se lahko prodajajo, podedujejo ali pa preprosto nikoli niso pripadale avtorju. To je pogosto v primeru ustvarjanja po naročilu. Ta oseba je pogosto založnik (publisher), ki v zameno za določen znesek ali delež dobička iz prodaj odkupi avtorske pravice od avtorja določenega dela ter ga sam trži naprej. To je trenutno univerzalno sprejeta praksa, ki avtorju v zameno za zmanjšan dobiček omogoča dostopnost dela v večjem obsegu in s tem posledično pogosto tudi večji dobiček (Publishing, 2011).

Ob nakupu dela, ki je pod okriljem avtorskih pravic, pa kupec ne more početi z njim vse, kar si želi. Te omejitve so zapisane v licenci, s katero se kupec strinja že z nakupom. Ta natančno določa, pod katerimi pogoji in na kakšen način lahko kupec delo uporablja. Pogoste so omejitve, kot so prepoved delanja kopij (v določenih primerih je dovoljeno za lastne potrebe), prepoved javnega predvajanja (v primeru glasbenih del) in podobno. Zato ob nakupu določenega avtorsko zaščenega dela velja pravilo, da smo kupili pravico do njegove uporabe in ne celotnega dela (License, 2011).

Kljub pravicam, ki pripadajo lastniku avtorskih pravic, pa te vseeno dovoljujejo določene izjeme. Uporaba brez soglasja avtorja je zelo omejena in je določena v okviru poštene uporabe (fair use). Je izjema v sicer ekskluzivni avtorski pravici. Dovoljuje omejeno uporabo avtorskega dela brez pridobljenega soglasja avtorja. Uporablja se lahko v primeru kritike, parodije, primerjave, raziskovanja, učenja in podobno. Kaj sodi v te kategorije, ni vedno jasno določeno, tako da se v primeru morebitnih kršitev odloča po prostem preudarku. Medtem ko avtorske pravice z omogočanjem trženja dela spodbujajo investicijo v inovativnost in kreativnost, pa izjeme v njih vzpostavljajo ravnotežje, ki omogoča uporabo dela na način, ki omogoča nadaljnjo inovativnost in kreativnost (Fair use, 2011).

Avtorske pravice so podvržene tudi zastaranju. Po določenem časovnem obdobju tako delo ni več zaščiteno in tedaj preide v javno last (public domain). Ta dela so prosto dostopna vsakomur, lahko jih svobodno predelujemo in uporabljamo. Večina del preide vanjo s prvim januarjem, 70 let po smrti zadnjega avtorja, patenti 20 let po patentiranju, blagovne znamke pa šele po prenehanju uporabe, če pred tem zaradi pogoste uporabe blagovna znamka ne postane generična (Public domain, 2011).

Niso pa vsa dela ustvarjena z namenom zaslužka. Določena dela so odprta (open source), kar pomeni, da so njihovi sestavni deli brezplačno na voljo vsakomur, ki bi želel do njih dostopati. Kljub temu da je ta pristop mogoč na vseh področjih ustvarjanja, pa se večinoma nanaša na odprtokodno programsko opremo. Zanja je izvorna koda prosto dostopna, kar pomeni, da jo lahko vsak brezplačno prilagaja svojim potrebam. Zaradi odprtosti je delovanje transparentno, omogočeno pa je sodelovanje, ki bo omogočalo tudi neprestano izboljševanje, kar je tudi v interesu odprtokodne programske opreme (Open source, 2011).

Pojavilo pa se je tudi povezano gibanje (Creative Commons), ki ponuja srednjo pot. Ustanovljeno je bilo leta 2001 in ponuja avtorjem dela, da si sami izberejo eno izmed mnogih brezplačnih licenc avtorskih pravic, ki so znane kot licence povezanega gibanja. Te so bile ustvarjene z željo, da ponudijo prilagodljivi model avtorskih pravic. Lastniki se tako odpovejo določenim avtorskim pravicam, ostale pa obdržijo. S tem je omogočeno lažje deljenje informacij, kar je pod klasičnim modelom precej omejeno. Ravno Wikipedia, najpopularnejša stran za deljenje znanja uporablja eno izmed licenc po tem modelu (Creative Commons, 2011).

Intelektualna lastnina torej ni nov pojem. Avtorske pravice so obstajale že dolgo pred pojavom sodobnih informacijskih tehnologij, čeprav so na začetku pomenile le prepoved reproduciranja del, katera so ščitile. Največja razlika je v preprostosti, saj je bilo včasih potrebnega neprimerno več truda za njihovo kršenje. Do 15. stoletja so bile namreč vse knjige napisane ročno. Edine kopije del so skrbno varovali, kopiranje pa je pomenilo mukotrpno prepisovanje del črko za črko. To nalogo so opravljali večinoma v samostanih v prepisovalnicah. Rezultat je bila zelo lepa kopija knjige, ki se je pogosto bohotila z dragocenimi ročnimi motivi, ki so dali vedeti njeno vrednost in vložen trud. V tem primeru popolnoma upravičeno, saj je bilo za obširnejše izdaje potrebnega več let truda, da so se skrbno prepisale. Prepisovalci tekstov pa so imeli navado, da so dodajali in odzemale, kar se jim je zdelo primerno. Avtorstvo zato ni bilo tako pomembno in veliko besedil ima posledično neznanega avtorja (Printing press, 2011).

Okoli leta 1440 pa je Gutenberg izumil tiskalni stroj. Z njim je bilo možno preprosto tiskanje večjih količin knjig, kar je prvič omogočilo razmah pisane besede. Prvo pomembno delo, ki je bilo tako natisnjeno, je bila Gutenbergova Biblija. V nasprotju z umetelno okrašenimi ročno prepisanimi Biblijami so bile njegove neokrašene in nevezane. Bile pa so poceni, čeprav si jih je tedaj vseeno lahko privoščil le redko kdo (Gutenberg Bible, 2011). Od tod naprej je bil razvoj neizbežen. Do konca 15. stoletja je bilo po vsej Evropi že preko 200 tiskarn, masovno tiskanje pa je pokazalo pot prihodnosti. Z njim so se literarna dela lahko razširila po svetu, povečala se je pismenost, prvič pa se je dalo z avtorstvom služiti. Posledično so se pojavili prvi zametki avtorskih pravic, ki so ščitile intelektualno lastnino (Printing press, 2011).

Cerkev in države so spodbujali tiskanje, saj se je z njim omogočala širitev Biblije in pomembnih državnih informacij. Na isti način pa so se lahko širile tudi neprimerna literatura in kritika. Zato so države prevzele nadzor nad tiskarnami in od njih zahtevale dovoljenja za tiskanje posameznih vsebin. Dovoljenja so tiskarni dajala ekskluzivno pravico za tiskanje določenih vsebin za določeno obdobje in tako omejila širitev nezaželenega materiala. Pravice so sicer veljale samo znotraj posamezne države, ampak so zadostovale in tudi preprečevale uvoz tuje literature (History of copyright law, 2011).

Prvi statut avtorskih pravic se je pojavil v Veliki Britaniji leta 1710. Annin Statut, znan po tedanji angleški kraljici, predstavlja izvor zakona o avtorskih pravicah. Založnikom knjig je

predstavljala pravno varstvo za obdobje 14-ih let, s čimer je bila avtorjem zagotovljena motivacija za nadaljnje ustvarjanje. Glavni razlog za vpeljavo tega statuta pa je bil povečanje pismenosti in izobraženosti angleške javnosti, k čemur bi val knjig, ki bi sledil, veliko pripomogel. S tem statutom je bil ukinjen predhodni sistem, po katerem so bila lahko objavljena le dela, ki so ustrezala standardom cenzure. Po izteku določenega obdobja pa je literatura prišla v javno last, medtem ko je pred tem ta pripadala založnikom za vedno (History of copyright law, 2011).

Podobne statute so v naslednjih letih sprejemale tudi druge države. Do mednarodnega poenotenja pa je prišlo leta 1886, ko je bila sprejeta Bernska konvencija, katera je bila nato v naslednjih letih še večkrat posodobljena. Postopoma so se ji zavezale države po svetu, tako da ima trenutno 164 članic. Po njej dela ni treba prijaviti ali registrirati, da mu pripadajo avtorske pravice. Je pa čas njihovega trajanja natančno določen. Vsa dela, razen fotografskih in kinematografskih, obdržijo avtorske pravice vsaj 50 let po avtorjevi smrti, preden pridejo v javno last. Lahko pa članice to obdobje tudi podaljšajo. To je naredila Evropska unija z direktivo leta 1993 in podaljšala to obdobje na 70 let. Za fotografije je bila izbrana meja 25 let po nastanku posnetka, za filme pa 50 let po prvemu javnemu prikazovanju oziroma 50 let, če ni bil izdelek nikoli javno prikazan (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, 2011). Zaradi prodora novih tehnologij, kot so bili takrat snemalniki audio in video vsebin, je bila leta 1961 sprejeta tudi Rimska konvencija, ki je razširila obseg zaščite avtorskih pravic. Z njo se je zaščita prvič prenesla tudi na fizične nosilce teh vsebin (Rome Convention for the Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organisations, 2011).

Leta 1967 je nastala World Intellectual Property Organization (WIPO) ali po naše Svetovna organizacija za intelektualno lastnino z nalogo spodbujanja kreativnosti in zaščite intelektualne lastnine. Danes je ena izmed 16 agencij združenih narodov in ima trenutno 184 članic. Pod njenim okriljem se nahaja več konvencij, katere ščitijo posamezna področja (World Intellectual Property Organization, 2011). Ker pa živimo v svetu nenehnih sprememb, v katerem smo neprestano priča pojavu novih tehnologij, je jasno, da se bo področje zaščite intelektualne lastnine v prihodnje moralo še naprej posodabljati. Tu je najbolj na vidiku ravno vedno se spreminjajoča narava informacijskih tehnologij.

Ravno na področju programske opreme pa je pravna zaščita prišla najpozneje. Vse do osemdesetih let je bilo namreč možno programsko opremo piratizirati brez pravnih posledic. Avtorska pravica je sicer bila priznana, ampak le na program, ki je bil preveden v končni jezik, izvorna koda pa je ostala nezaščiten. Patenti in avtorske pravice so bile namreč podarjene pod podobnimi pogoji kot v literaturi, kjer je zaščiten končno delo, posamezne besede pa ne. To se je uredilo šele konec sedemdesetih let, za kar je v veliki meri zaslužen Bill Gates. Takrat lahko rečemo, da so se začeli pojavljati zametki pravne zaščite programske opreme, kot jo poznamo danes (Huebsch, 2011).

### **3 KRŠENJE AVTORSKIH PRAVIC IN ZAČETKI PIRATSTVA**

Če nekdo priredi avtorsko delo in ga da na trg, se bo kmalu našel avtor in zahteval umik ali odškodnino. To področje zaščite avtorskih pravic je urejeno in danes povzroča težave večinoma le v primeru neočitnega kopiranja oziroma priredbe, kjer je treba predhodno dokazati, da gre za priredbo avtorsko zaščenega dela.

Kadar pa je šlo za lastne potrebe, pa se je že v preteklosti pokazalo, da pojem avtorskih pravic ne deluje kot dovolj močan demotivator. Vsakič, ko se je pojavila preprosta možnost delanja kopij za lastne potrebe, so se kmalu našli posamezniki, ki so to tudi izkoristili.

#### **3.1 PIRATSTVO V DOBI PRED INTERNETOM**

Ko so se pojavili fotokopirni stroji, so se začeli uporabljati tudi za kopiranje knjig. Kot je znano že iz primera Gutenbergove Biblije, je cena in hitrost pomembnejši dejavnik od kvalitete. Vseeno pa imajo knjige veliko prednost, ki je drugi mediji nimajo. To so knjižnice, kjer se da za poceni članstvo izposoditi katerokoli knjigo, in dejstvo, da se večino knjig prebere samo enkrat. Večina zaradi teh pogojev ni niti razmišljala o mukotrpnem kopiranju stran za stranjo, ko pa se da praktično zastopj izposoditi knjigo, ki je, za razliko od kopije, tudi priročnejša. Edina izjema so bile strokovne literature, ki jih je treba imeti vedno pri sebi. Te so bile vredne kopiranja že zaradi visoke cene, ki jo po navadi nosijo. Kadar pa je šlo za knjige, ki so jo ljudje morali imeti doma (kuharska knjiga, slovarji), pa se je že zaradi priročnosti tiskanih knjig splačalo kupiti original.

Na filmskem področju je problem nedovoljenega kopiranja postal opazen s pojavom prvih videorekorderjev, ki so se pojavili v sedemdesetih in razširili v osemdesetih letih prejšnjega stoletja. Uporaba v teh obdobjih je bila večinoma rezervirana za snemanja televizijskih programov kot pa za presnemavanje filmov na kasetah. Za ta video področja je znana vojna formatov VHS in Betamax, ki se je bila predvsem na začetku osemdesetih let. Ta je pokazala, da uporabniki bolj cenijo količino filmskega materiala, ki ga lahko posnamejo, kot kvaliteto tega. Ta ugotovitev se je pozneje izkazala še večkrat (Videotape format war, 2011).

Na glasbenem področju je bila situacija nekoliko drugačna. Za razliko od literature se glasbena dela poslušča večkrat, radi jih imamo vedno pri roki, imeli pa bi radi vsako pesem, ki nam je všeč. Na tem področju je kopiranje del razširjeno od pojava prvih kaset. Takrat so bile razširjene vinilne plošče. Ker pa je bila oprema, ki bi kopirala vsebino na drugo vinilno ploščo, izven dosega običajnih ljudi, so se kopije delale na kasete. Te so bile



priročnejše, trpežnejše, prvič pa so množici ljudi omogočile snemanje po želji. Prijatelji in znanci so si tako začeli izmenjavati svojo glasbo. Njihova edina slabost je bila slabša kvaliteta in počasno previjanje traku, kar pa se je izkazalo za nepomembno. Zaradi avdio kaset je na začetku osemdesetih let British Phonographic Industry (britanska fonografska industrija) sprožila tudi prvo obširno kampanjo proti nedovoljenemu kopiranju znano po sloganu »Home Taping Is Killing Music« (Domače presnemavanje ubija glasbo). Ta je znana kot prva izmed mnogih (večinoma neuspešnih) poizkusov zaustavitve kršenja avtorskih pravic (Home taping is killing music, 2011).

**Slika 1: Logotip: Domače presnemavanje ubija glasbo**



Vir: Wikimedia Foundation (2011)

Ko se je v drugi polovici osemdesetih let začel širiti CD, je ta zaradi svoje kompaktnosti prevzel vlogo vinilnih plošč in avdio kaset. Prednosti, kot so večja kvaliteta in možnost takojšnjega dostopa do katerekoli pesmi na mediju, so naredila svoje, čim je cena predvajalnikov padla na cenovno dostopno raven. Še zmeraj pa so se kopije delale na audio kasete, ki so bile poceni alternativa nakupu originalnega CD-ja. To se je spremenilo šele s pocenitvijo CD snemalnikov na začetku novega tisočletja. Ampak takrat se je že dovolj razširil dostop do interneta, ki je prevzel mesto CD-jem.

Na programskem področju se je piratstvo razširilo kmalu po pojavi domačih računalnikov. Na začetku so se vsebine razširjale preko disket, ki so si jih uporabniki izmenjevali med sabo. Ta praksa je bila razširjena že od vsega začetka osemdesetih let prejšnjega stoletja. Na problem piratstva pa je v odprtem pismu že leta 1976 opozoril Bill Gates, v katerem je zagovarjal trditev, da bi se z zmanjšanjem piratstva, ki odžira prihodek (takrat je imel v mislih predvsem Altairjev BASIC, s katerim je Microsoft služil na začetku), lahko pojavila kvalitetnejša programska oprema. Kljub temu se vse do devetdesetih let ta problem ni zdel dovolj pomemben (Warez, 2011). Za prvi večji korak v boju proti piratstvu lahko štejemo šele marketinško kampanjo Software Publishers Association (združenje založnikov programske opreme) »Don't Copy That Floppy« (ne kopiraj te diskete) iz leta 1992, ki je poizkušala z dajanjem občutka krivde uporabnike odvrniti od tega početja (Don't Copy

That Floppy, 2011). Prav tako se bo morda kdo spomnil, da se je v Sloveniji vse do sredine devetdesetih let dalo zaslediti oglase za piratsko programsko opremo v računalniških revijah in drugih publikacijah. V drugi polovici desetletja je nato diskete zamenjal CD, do pravega razmaha pa je prišlo s širitvijo širokopasovnega internetnega dostopa do interneta, ki je prvič pripeljal vsa sredstva v roke končnega uporabnika.

### **3.2 PIRATSTVO V DOBI INTERNETA**

Z razširjenostjo internetnega dostopa, še posebno širokopasovnega, se je piratstvo na začetku tega tisočletja skokovito razširilo. Pred tem je bilo treba za kopijo dela najprej pridobiti medij, kar je internet odstranil. V le nekaj letih je tako povzročil pravo revolucijo piratiziranja.

Kljub temu da so se piratizirana dela na spletu pojavila že prej, pa lahko za začetek štejemo pojav Napsterja leta 1999. Ta se je specializiral za glasbo v formatu MP3 in je bil prvi spletni servis, ki je omogočal preprosto izmenjavo datotek. Ponujal pa je tudi glasbo in zvočne posnetke, ki jih tedaj ni bilo možno kupiti v glasbenih trgovinah. V slabih dveh letih je tako nabral 25 milijonov uporabnikov, ki so si med sabo delili 80 milijonov datotek z glasbo in digitalnimi posnetki. Datoteke so se nahajale na uporabnikovih računalnikih, na napsterjevem serverju pa podatki, katere pesmi ponuja posamezen uporabnik. Postopoma so avtorji glasbenih del in njihovi založniki začeli vlagati tožbe proti Napsterju, zaradi česar je bil ta primoran sproti odstranjevati vse sporne datoteke. Ker pa tega ni bil sposoben zagotoviti, je julija 2001 ukinil svoje storitve (Napster, 2011).

To pa je bil le začetek. V naslednjih letih se je pojavil nov način deljenja datotek. Centralizirani strežnik je zamenjala decentralizirana tehnologija peer-to-peer, ki je omogočala hitrejšo izmenjavo. V tem času so se pojavili tudi hitrejši računalniki, ki so bili sposobni predvajati kvalitetne video vsebine. Vključno s hitrejšimi internetnimi povezavami so se postopoma pojavile datoteke vseh vrst. Glasbi so se pridružili filmi, programi in tudi knjige v elektronski obliki, čeprav te niso nikoli doživele takšne mere popularnosti. Čeprav se ta tehnologija lahko uporablja za prenos katerihkoli podatkov, pa se jo je zaradi povezanosti s piratstvom prijel negativen prizvok. Zaradi svoje decentraliziranosti jo je nemogoče ustaviti. Vsak računalnik je namreč tudi strežnik in posledično bi bilo treba ustaviti vse uporabnike, če bi želeli zaježiti to obliko deljenja avtorsko zaščitenih del. V posameznih državah so v zadnjih letih začeli pritiskati na internetne ponudnike, naj jim izročijo seznam uporabnikov, ki so naložili določene datoteke (te so bile postavljene kot past), bili so tudi poskusi ustavitve strani s torrent datotekami, ki vsebujejo potrebne podatke za prenos datotek. Znan je primer strani Pirate Bay (dogodek, ki je zbudil številne proteste), katere štirje člani so bili spoznani za krive in poleg denarne kazni obsojeni na eno leto zapora (The Pirate Bay trial, 2011). Vsi ti poizkusi pa so bili večinoma neuspešni in dolgotrajni. Še posebno, ker je takih strani

preveč in padlo spletno stran kmalu zamenja nova. S pojavom peer-to-peer tehnologije je tako piratiziranje postalo lažje kot kadarkoli (Peer-to-peer file sharing, 2011).

### **3.3 PREPREČEVANJE PIRATSTVA**

Kmalu po pojavu prvih piratskih kopij programske opreme so se začele pojavljati tudi prve zaščite, ki naj bi preprečile njihov pojav. Najlažje je bilo to preprečiti z zaščito, ki bi preprečevala kopiranje medija, na katerem se je program nahajal. Apple II je bil prvi računalnik, ki je imel takšno zaščito. Takrat je bilo namreč branje in pisanje kontrolirano v programski in ne v strojni opremi, kar je omogočalo popoln nadzor nad določanjem položaja podatkovnih stez. Leta 1980 se je pojavil prvi program z namenom razbijanja te zaščite, Locksmith. Ta je ugotovil začetek in položaj stez, ter naredil celotno kopijo diskete, ter tako zaobšel zaščito. Sčasoma so se razvile zaščite, ki so bile imune na ta način, ki so jim kmalu sledile nadgradnje tega programa (Copy protection, 2011).

Pozneje so začeli prihajati programi, ki sicer niso bili zaščiteni, so pa zato zahtevali od uporabnika, da ob vsakem zagonu napiše na primer, katera beseda je prva na določeni strani ali katere barve je določena slika. To so stvari, katerih uporabnik ni mogel vedeti brez navodil. Alternativno kopiranju celotnih navodil so našli razdiralci zaščit v tem, da so del preverjanja preprosto odstranili. Tako se je pojavil trend, ki je značilen še danes. Piratske različice so za uporabnike pogosto bolj preproste za uporabo, s čimer od legalnega nakupa odvrnejo tudi potencialne kupce (Copy protection, 2011). Podobna zgodba je bila s CD-ji. Sony je leta 2005 zaslovel po tem, ko je na približno 50 glasbenih CD-jev vključil rootkit, s katerim je okužil računalnike v želji po omejitvi uporabe CD-ja na avdio naprave in s tem na zaježitev kopiranja (Sony BMG copy protection rootkit scandal, 2011). Z njim se je na računalnike prenesla zaščita DRM. Ta metoda zaščite in nadzora omejuje predvajanje datotek na dovoljene aplikacije in s tem konkretno omejuje uporabnost legalno pridobljenih vsebin. V primeru igre Spore je DRM onemogočal več kot tri inštalacije, zaradi negativnega odziva, ki je sledil, pa je povzročil, da je bila to najbolj piratirana igra leta 2008. Kljub negativnemu odzivu, ki ga je bil deležen, pa se DRM le počasi poslavlja (Digital rights management, 2011).

S pojavom interneta se je začela pojavljati še dodatna oblika zaščite. Veliko programov zahteva ob namestitvi od uporabnika, da vpiše unikaten registracijski ključ. Včasih je bilo možno uporabiti kateregakoli veljavnega, sedaj pa se ta lahko preveri in ugotovi obstoj duplikata, s čimer se programa ne da uporabljati. Ta zaščita je ena redkih, katere se ne da preprosto zaobiti, če program za svoje delovanje potrebuje dostop do spleta. To so tudi začeli izkoriščati predvsem snovalci računalniških iger, ki so vsebine začeli seliti na splet. Najbolj znan primer so velike spletne večigralske igre igranja vlog (MMORPG), kjer uporabniki plačujejo mesečno naročnino namesto nakupa. Tako so se vsaj na enem področju uspeli izogniti rastočemu problemu piratstva (Copy protection, 2011).

Pri snovanju zaščit digitalnih medijev, kateri so namenjeni namenskim napravam (DVD, Blu-ray, igralne konzole ...). Ker so te platforme večinoma zaprte, so se izkazale za težjo preizkušnjo. DVD-medij je bil na začetku uporabljen le kot nosilec DVD-filmov, ki je vseboval zaščito CSS. Ključ, potreben za deskripcijo, pa se ob kopiranju ni prenesel na zapisljiv medij. Kljub temu da je ta zaščita zdržala tri leta (do leta 1999), pa je padla, še preden je DVD presegl VHS-kasete po popularnosti. Zaščite tedaj ni bilo možno spremeniti, saj bi s tem filmi postali negledljivi na vseh do tedaj prodanih prevajalnikih. Ista zgodba se je zgodila pri vseh popularnih medijih. V nekaterih primerih je potrebna posebna strojna oprema, ampak če je bil le dovolj velik interes, je nekdo našel rešitev (Copy protection, 2011).

V zadnjih letih pa se je začela izvrševati še dodatna zaščita, ki poizkuša delovati na drugačen način. To so visoke kazni, ki so še posebno značilne za ZDA. Najbolj medijsko izpostavljen je primer Jammie Thomas-Rasset, ki je bila 3. novembra lani ponovno spoznana za krivo nelegalne pridobitve in širjenja 24-ih pesmi, katere je s spleta naložila leta 2006. Kazen za kršenje avtorskih pravic je bila tokrat določena na 1,5 milijona dolarjev (Musil, 2010). Poleg nje je znan tudi primer študenta iz Massachusettsa, ki mora Recording Industry Association of America (RIAA oziroma v prevodu Ameriška povezana snemalna industrija) poravnati 675.000 dolarjev za 30 pesmi (Kravets, 2010). Začetki preganjanja kršitev segajo v leto 1998, ko je bil sprejet Digital Millennium Copyright Act, ki v ZDA ostaja glavni zakon, ki preganja nelegalno nalaganje in deljenje datotek. RIAA je s preganjanjem kršiteljev začela obširno akcijo leta 2004, ko se je posvetila 30.000 posameznikom. S tem nadaljuje še zdaj, večina preganjanih kršitev pa se konča z izvensodno poravnavo, ki redko doseže 5.000 dolarjev (Heibutzki, 2010). Namen visokih kazni pa je jasen. Tu ne gre za poplačilo stroškov ali izgub, ki jih je utrpela RIAA. Namen je šokirati in seznaniti ljudi o posledicah takšnega početja. Visoke kazni so v poslovnem svetu stalnica, kjer trenutni rekord za kršenje avtorskih pravic znaša 1,3 milijarde dolarjev (Gullo, 2010). V boju proti fizičnim osebam pa trenutno ostajajo redki primeri, ki dajo ostalim misliti. Vseeno pa je kršiteljev preveč, da bi se lahko posvetili vsem, tako da trenutno za svoje početje odgovarja le manjšina.

## 4 POSLEDICE RAZŠIRJENOSTI PIRATSTVA

Kot največja posledica piratstva se navaja ogromna izguba, ki jo ta povzroča. Leta 2010 naj bi v svetovnem merilu prvič preseгла 50 milijard dolarjev in to samo za programsko opremo (McGlaun, 2010). Razlog tako visoke številke pa je napačna metoda merjenja, ki se jo uporablja. Vsak piratiziran kos se namreč obravnava kot izgubljena prodaja iz dveh razlogov. Poleg napihovanja in poizkusa prikaza velikih izgub je razlog tudi neobstoj primernejše metode. Kako bi lahko presodili, ali bi bil kupec v nasprotnem primeru pripravljen plačati za piratiziran izdelek? Kadar govorimo o programu, vrednem več tisoč evrov, je odgovor precej preprost. Ko pa pridemo do glasbenega CD-ja za deset evrov, pa odločitev ni več tako preprosta. Pomemben je tudi podatek o povprečni plači in stopnji nadzora nad kršitvami, kar mejo precej dvigne. Najbrž ni presenečenje, da je zato v razvitih državah najmanjši delež piratstva glede na količino legalno kupljenih avtorsko zaščitenih del. Izgubljena prodaja je skupna vsem področjem, ki jih je prizadelo piratstvo. Težje je le ugotoviti, koliko ta znaša.

Pogosto se tudi spregleda pozitivne posledice, katere ta prinaša. V državah tretjega sveta ni kupne moči, ki bi avtorjem in preostalim prinašala opazne zasluge. Najbolj se je piratstvo razbohotilo v državah vzhodne Evrope, še posebno Ukrajini (Doctorow, 2008, str. 8), in na Kitajskem. CD-ji in DVD-ji se tam masovno tiskajo v tovarnah in prodajajo za dolar na tržnicah po vsej državi. Problem piratstva je pogosto omenjena problematika v njihovih trgovskih pogajanjih z zahodom. S strani Kitajske ni posebnega interesa za zaježitev tega problema. Zaradi velikega trga so drugi tisti, ki se jim morajo podrediti. Je pa obstoj črnega trga zaradi poceni izdelkov iz zahoda povzročil širitev ameriške kulture, kar se bo nekoč, če bo Kitajska začela strožje varovati avtorske pravice, dalo izkoristiti (Kuo, 2006).

### 4.1 PROGRAMSKA OPREMA

*»As long as they are going to steal it, we want them to steal ours. They'll get sort of addicted, and then we'll somehow figure out how to collect sometime in the next decade«* (Gates, 1998) ali v prevodu *»Dokler jo bodo kradli (programsko opremo), hočemo, da kradejo našo. Postalni bodo odvisni in nekoč bomo znali to izkoristiti v svoj prid,«* so besede, ki jih je izrekel Bill Gates v povezavi z že omenjeno razširjenostjo piratske programske opreme na Kitajskem. Za podjetje, ki izdeluje programsko opremo, je bolje, če kupci piratizirajo njihove programe kot pa konkurenčne. Ravno vseobča prisotnost določene programske opreme je tista, ki zagotavlja visok tržni delež. Tudi če je bila večina teh kopij pridobljena zastonj, je zmeraj določen delež posameznikov, ki jo zaradi različnih razlogov legalno kupijo (Copyright infringement of software, 2011).

Najbolj znan primer je Microsoftov operacijski sistem Windows. Je najbolj razširjen operacijski sistem in istočasno tudi najbolj piratiziran, kar je pripomoglo tudi do znanega finančnega uspeha tega podjetja. Veliko uporabnikov računalnika niti ne ve, da obstajajo alternative, drugi pa se jih ne trudijo spoznati, ker za to ni potrebe. Ta operacijski sistem uporabljajo že vse svoje življenje, poznajo ga na pamet, medtem ko bi ob izbiri drugega operacijskega sistema morali začeti z učenjem od začetka. Tak posameznik bo na delovnem mestu pričakoval Windows, za delodajalca bo tudi veliko ceneje, če kupi licenčne Windowse, kot pa na primer Linux, ker bi ga izobraževanje delavca v novem delovnem okolju prišlo dražje kot pa licenca. Zaradi razširjenosti obstaja zanj tudi največ programov. Iz tega začaranega kroga tako ni več poti (Microsoft Windows, 2011). Najbolj razširjen program za obdelavo slik, Adobe Photoshop, je postal tako razširjen, da je za večino edina izbira za vsako malenkost, čeprav je namenjen izključno profesionalcem. Večina kopij v uporabi je brez licence. Ta razširjenost je kriva za pojav različnih glagolov, kot so photoshopping, shopped in podobnih izpeljav. Zaradi tako masovne uporabe se Adobe že dlje časa bori, da znamka ne bi postala generična. Zaradi svoje razširjenosti je prav tako pogosto prva izbira v podjetjih, ki se ukvarjajo z grafičnim oblikovanjem. Večina zaposlenih ima namreč že predhodno veliko izkušenj z uporabo tega programa, ravno ta navajenost pa prinaša Adobu prevladujoč položaj na področju digitalne manipulacije slik (Adobe Photoshop, 2011).

Ta dva primera pa seveda nista osamljena. Kateri programi pa so najpogosteje piratizirani? Poleg že omenjenega operacijskega sistema Microsoft Windows in grafičnega urejevalnika Adobe Photoshop sodi zraven tudi pisarniški paket Microsoft Office, program za računalniško podprto konstrukcijo Autodesk AutoCAD, dva antivirusna programa McAfee VirusScan in Symantec Norton Anti-Virus ter računalniške igre založnika Electronic Arts (Johnson, 2011). V svetovnem merilu so to najpogosteje piratizirani kosi programske, zato so bili izbrani tudi za primerjavo v sledeči anketi.

Anketo sem se odločil izvesti, ker sem ugotovil, da razširjenost in razlogi za piratiziranje niso bili še nikoli merjeni oziroma vsaj niso bili javno objavljeni. Večina meritev se osredotoča samo na količino piratizirane programske opreme, ne pa tudi na razloge, zakaj se posamezniki odločajo za takšno dejanje. Poleg razlogov za sem želel tudi ugotoviti, zakaj se posamezniki odločajo za piratiziranje v takšnem obsegu, kolikšen je resničen delež uporabnikov piratske programske opreme in ali bi ti uporabniki sploh bili pripravljeni plačati za licenčno programsko opremo, če piratizirana ne bi obstajala.

Anketo, ki naj bi pokazala realno sliko stanja pri nas, sem poslal naslovnikom v svojem spletnem poštnem predalu. Poslani sta bili 202 anketi, popolno izpolnjeno anketo pa je vrnilo 88 anketirancev ali 44 odstotkov vseh prejemnikov, kar je vseeno dovolj za ugotovitev določenih vzorcev, ki bi se lahko pojavili. Razen nekaj najosnovnejših vprašanj, kjer to ni bilo potrebno, so morali anketiranci svoje odločitve tudi utemeljiti. Najtežji del priprave ankete je bila priprava vprašanj. Moral sem namreč preučiti, katera vprašanja so pomembna in katera ne, ter jih zastaviti na način, ki ne bi dopuščal napačnih odgovorov

zaradi slabega razumevanja zastavljenih vprašanj. Nedvoumnost vprašanj je bilo lahko doseči, izbira vprašanj pa je bila težja. Zato sem pri več vprašanjih raje dal možnost odprtega odgovora kot pa vprašanja z izbiro. V teh primerih sem nato podobne odgovore združil v skupine in jih predstavil v sledečih tabelah. Za anketo so bila torej izbrana vprašanja, za katera menim, da bodo najbolje pokazala trenutno stanje pri nas. Rezultati posameznih vprašanj pa so zapisani v sledečih tabelah.

**Tabela 1: Starost, spol in bivanjski okoliš**

STAROST	%		SPOL	%		OKOLIŠ	%	
do 20 let	7	8%	moški	63	72%	mesto	74	84%
od 21 do 30 let	52	59%	ženska	25	28%	podeželje	14	16%
od 31 do 40 let	24	27%	/	/	/	/	/	/
od 41 let	5	6%	/	/	/	/	/	/
<b>POVPREČJE</b>	<b>30,8 let</b>							

Vir: lasten

Povprečna starost anketirancev znaša slabih 31 let. Najmlajši anketiranec je bil star 18, najstarejši pa 47 let. Zaradi lažje preglednosti je tu starost razporejena v štiri skupine, največ anketirancev pa se nahaja v poznih dvajsetih letih. Večino anket so rešili moški, skoraj vsi anketiranci pa prihajajo iz urbanega okolja.

**Tabela 2: Stopnja izobrazbe**

STOPNJA IZOBRAZBE		%
osnovna šola	0	0%
Dijak	0	0%
srednja šola	26	30%
Študent	45	51%
višja ali visoka šola	17	19%

Vir: lasten

Pri drugem vprašanju me je zanimala izobrazba anketirancev. Glede na starost anketirancev ni tukaj nobenih presenečenj, je pa opazna visoka raven študentov. Samo slaba tretjina ima srednješolsko izobrazbo, preostali pa višjo oziroma jo vsaj nameravajo imeti v prihodnje.

**Tabela 3: Poznavanje tematike**

VPRAŠANJA	DA	%
poznavanje piratske in licenčne verzije	81	92%
poznavanje omejitev licence	43	49%
strah pred pravnimi posledicami piratiziranja	4	5%
samozadostno poznavanje računalnika	49	56%

Vir: lasten

S temi vprašanji sem želel ugotoviti anketirančevo znanje, rezultati vprašanj pa bodo vezani tudi na kasnejša vprašanja. Poleg izbire med »da« ali »ne« so morali svoj odgovor tudi utemeljiti, s čimer je razvidna njihova stopnja razumevanja in poznavanja obravnavane tematike. Medtem ko skoraj vsi poznajo razliko med piratsko in licenčno verzijo programa, pa so omejitve, ki jih prinaša licenca, znane le polovici anketirancev. Je pa zato ta polovica dobro izobrazena, saj vedo, da jim daje dovoljenje delanja kopij le za lastno uporabo in njihovo omejeno število, poznajo pa tudi prepoved javnega predvajanja in preprodajanja naprej. Te omejitve, ki seveda niso prisotne povsod, so tiste, ki si jih je največ zapomnilo. Pravnih posledic piratstva se ne boji skoraj nihče. Večina jih je prepričana, da jih ne morejo odkriti, prav tako pa jim je znano, da pri nas ni bilo kakšnih odmevnih primerov, ki bi jim lahko pognali strah v kosti. Dobra polovica anketirancev je tudi mnenja, da se na svoj računalnik dovolj dobro spozna, da zna sama odpraviti vse težave, katere se pojavijo. Pod to vprašanje štejejo sposobnost samostojne ponovne namestitve sistema in programov (četudi le z zagonskega medija, ki je pogosto priložen prenosniku), kar tudi zadošča odpravi vseh težav programske narave, ki bi se lahko pojavile. Posebnih odklonov pri omenjenih rezultatih ni bilo, vsaj kar se tiče odgovorov na prva dva vprašanja. Je pa opazna razlika med spoloma pri zadnjem vprašanju. Medtem ko je dve tretjini moških mnenja, da se na to področje dovolj dobro spozna, pa je takega mnenja le vsaka četrta ženska, kar tudi prikazuje Tabela 4.

**Tabela 4: Spol in poznavanje tematike**

PODROČJE	MOŠKI	%	ŽENSKO	%
poznavanje piratske in licenčne verzije	59	94%	22	88%
poznavanje omejitev licence	32	51%	11	44%
samozadostno poznavanje računalnika	42	67%	7	28%

Vir: lasten

Kljub nekaterim nejasnostim so bila zastavljena vprašanja jasno razumljena, rezultati pa podajajo sliko povprečnega anketiranca. To je moški iz urbanega okolja na začetku tridesetih let. Je študent ali pa je študij že uspešno zaključil in je dovolj dobro seznanjen z obravnavano tematiko.

**Tabela 5: Delež programske opreme na računalnikih**

PROGRAMSKA OPREMA	DELEŽ	%
Microsoft Windows	81	92%
Microsoft Office	77	88%
Adobe Photoshop	29	33%
Autodesk AutoCAD	1	1%
McAfee VirusScan	8	9%
Symantec Norton Anti-Virus	18	20%
igre založnika Electronic Arts	22	25%

Vir: lasten



Pri petem vprašanju sem želel izvedeti, katere izmed najpopularnejših programskih paketov si lastijo. Tu ni bilo pomembno, kako je bil ta kos programske opreme pridobljen. Rezultati so pričakovani. Prevladuje Operacijski sistem Windows, ki se nahaja na dobrih devetdesetih odstotkih računalnikov. Sledu mu pisarniški paket Office, ki ga ima slabih devetdeset odstotkov anketiranih in je skoraj neločljivo povezan z omenjenim operacijskim sistemom. Photoshop se nahaja na vsakem tretjem računalniku, vsaj ena igra založnika Electronic Arts pa na vsakem četrtem. Antivirusna programa podjetja Symantec oziroma McAfee se nahajata na vsakem petem oziroma vsakem desetem računalniku, AutoCAD pa ima le en anketiranec.

Z izjemo AutoCADa je vsa naštetja programska oprema razmeroma popularna. Kljub na videz manjšemu deležu antivirusnih programov pa je vseeno treba upoštevati, da sta si skupaj uspela zagotoviti skoraj tretjinski delež na izjemno konkurenčnem trgu. Glede na raznolikost anketirancev tudi ni bilo kakšnih posebnih odklonov. Izjema je Photoshop, kjer so le štiri uporabnice od 29, in igre založnika Electronic Arts, kjer sta od 22 lastnikov le 2 starejša od 30 let. Treba pa si je pogledati še koliko izmed naštetih uporabnikov si za omenjeno programsko opremo lasti tudi licenco.

**Tabela 6: Delež licenčne programske opreme na računalnikih**

LICENČNA PROGRAMSKA OPREMA	DELEŽ	%
Microsoft Windows	63	78%
Microsoft Office	5	6%
Adobe Photoshop	0	0%
Autodesk AutoCAD	0	0%
McAfee VirusScan	1	13%
Symantec Norton Anti-Virus	2	11%
igre založnika Electronic Arts	10	45%

Vir: lasten

V tem vprašanju je prikazan delež tistih anketirancev, ki že sedaj posedujejo določeno programsko opremo. Najbolj opazen je visok delež Microsoftovega operacijskega sistema Windows, katerega licenco si lastijo štirje izmed petih anketirancev. Drugačna slika pa je v primeru pisarniškega paketa Office. Licenčno ga je pridobilo le pet anketirancev ali šest odstotkov vseh njegovih uporabnikov. Photoshop in AutoCAD licence si ne lasti nihče, antivirusna programa pa prav tako nista posebej popularna z vsega skupaj tremi prodanimi licencami. Igre založnika Electronic Arts so precej bolj uspešne, saj je vsaj eno kupila skoraj polovica igralcev njihovih iger.

Na podlagi teh podatkov je jasno, da so piratske verzije zelo dostopne in marsikaterega uporabnika odvrnejo od nakupa. Poleg visokega deleža piratskih verzij večine programov pa je zanimiv tudi zelo majhen piratski delež operacijskega sistema. Za pojasnilo je bilo zato treba v anketi navesti tudi razlog nakupa določenega programa.

**Tabela 7: Razlog nakupa licenčne programske opreme**

<b>Microsoft Windows</b>	<b>63</b>	<b>%</b>
že vključen ob nakupu novega računalnika	60	95%
ob nakupu računalnika	3	5%
<b>Microsoft Office</b>	<b>5</b>	<b>%</b>
ob nakupu računalnika	4	80%
posebno znižanje	1	20%
<b>McAfee VirusScan</b>	<b>1</b>	<b>%</b>
moteča opozorila	1	100%
<b>Symantec Norton Anti-Virus</b>	<b>2</b>	<b>%</b>
moteča opozorila	1	50%
Priporočilo	1	50%
<b>igre založnika Electronic Arts</b>	<b>10</b>	<b>%</b>
za lastne potrebe	6	60%
kot darilo	2	20%
posebno znižanje	2	20%

Vir: lasten

Anketiranci so svoje odgovore utemeljili. Zaradi preglednosti so bili podobni odgovori združeni v skupine. Jasno je, da se za nakup operacijskega sistema niso svobodno odločili. V primeru nakupa prenosnega osebne računalnika in v določenih primerih ob nakupu namiznega osebne računalnika je namreč licenčna verzija operacijskega sistema Windows že vključena. Ker je tak računalnik že od začetka pripravljen za delo, se s piratiziranjem operacijskega sistema niti ne obremenjujejo. Pomembno pa jim je tudi takojšnje delovanje kupljenega sistema, zato so se tudi preostali trije kupci za njegov nakup odločili že ob nakupu računalnika.

Pisarniški paket Office je kupilo le pet anketirancev, od tega štirje ob nakupu računalnika, v kar so jih večinoma prepričali trgovci, preostali študenti pa so ga kupili v okviru študentske ponudbe po zmanjšani ceni. Antivirusna programa sta dva uporabnika kupila zaradi motečega opomnika, ki se je pojavljal ob prednameščeni poizkusni verziji, enega kupca pa je v nakup prepričal nasvet prijatelja.

Igre kažejo drugačno sliko. Ker so cenejše od programov, se je zanje odločilo več ljudi, s še dodatno zmanjšano ceno pa so pridobile še dva kupca. Še dodatnima dvema pa je računalniška igra predstavljala dobro idejo za darilo.

Zanimivo je, da nihče od anketirancev ni kot razlog licenčnega nakupa navedel strah pred posledicami piratiziranja ali da se mu piratstvo ne zdi prav. Prav tako ni vidnih nobenih odstopanj med kupci glede na njihove značilnosti, razen že omenjene preference mlajše skupine za nakup iger. Z izjemo njih lahko za skoraj vse anketirance rečemo, da so plačali za programsko opremo, ker niso imeli druge izbire (Windows) ali pa je bila to najhitrejša

rešitev (Office, antivirusna programa). Kaj pa, če piratstvo ne bi obstajalo? Koliko anketirancev bi bilo pripravljeno kupiti posamezen kos programske opreme?

**Tabela 8: Delež potencialnih kupcev**

CENA LICENČNE PROGRAMSKE OPREME	DELEŽ	%
Microsoft Windows (200€)	74	91%
Microsoft Office (150€)	51	66%
Adobe Photoshop (700€)	0	0%
Autodesk AutoCAD (4000€)	0	0%
McAfee VirusScan (50€ na leto)	1	13%
Symantec Norton Anti-Virus (80€ na leto)	3	17%
igre založnika Electronic Arts (40€ za kos)	17	77%

Vir: lasten

V tej anketi je ponovno prikazan visok odstotek tistih, ki že sedaj posedujejo določeno programsko opremo. Kot je vidno, je popularnost in vpliv Microsofta očiten. Njihov operacijski sistem bi bili pripravljeno kupiti skoraj vsi anketiranci, ki si ga že sedaj lastijo. Vseeno pa bi to pomenilo le manjše zvišanje prodaj, saj bi namesto 78 odstotkov Windows kupilo 91 odstotkov anketirancev.

Največja žrtev piratsva je vsekakor Office, ki bi med anketiranci dosegel desetkrat višjo prodajo, saj bi ga bilo pripravljeno kupiti kar dve tretjini vseh sedanjih uporabnikov. Večino kupcev bi dobil predvsem iz ženske populacije in najstarejših anketirancev, ki kljub slabši zastopanosti s 25 potencialnimi kupci predstavljajo polovico vseh kandidatov, ki bi se odločili za nakup.

Photoshop in AutoCAD zaradi svoje visoke cene ne presenečata in ostajata le na kupni listi tistih, katerim se investicija v take programske pakete povrne. Antivirusna programska paketa bi dobila le eno dodatno stranko, razlika pa se pojavi pri računalniških igrah, kjer bi tri četrt igralcev iger bilo pripravljenih dati 40 evrov za eno igro. Potencialni kupci so večinoma mladi, kar nazorno prikazuje tudi naslednja tabela. Zraven je v odstotkih zapisan tudi delež vseh potencialnih kupcev. Glede na to, da je dve tretjini vseh potencialnih kupcev starih do 30 let, je to edini vidni primer razlike med željami mlajših anketirancev. Podatki za antivirusna programa se tu zaradi premalo interesentov ne morejo šteti.

**Tabela 9: Starost potencialnih kupcev**

PRIPRAVLJENOST NAKUPA	DO 30 LET	%	OD 31 LET	%
Microsoft Windows (200€)	48	65%	26	35%
Microsoft Office (150€)	31	61%	20	39%
McAfee VirusScan (50€ na leto)	0	0%	1	100%
Symantec Norton Anti-Virus (80€ na leto)	1	33%	2	67%
igre založnika Electronic Arts (40€ za kos)	15	88%	2	12%

Vir: lasten

Na podlagi teh rezultatov je očitno, da je največja žrtev pisarniški paket Microsoft Office. Kljub ceni 150 evrov in obstoju dobre zastonjske alternative (OpenOffice.org) je vseeno zelo popularen, kar nakazuje na navajenost na poznano programsko opremo, ki jo uporabniki uporabljajo že leta, in najverjetneje nepoznavanje alternativnih rešitev. Manjša žrtev je tudi založnik Eletronic Arts, ki bi si po podatkih sodeč vsekakor obetal boljšo prodajo. V primeru računalniških iger je še vedno zelo malo brezplačnih alternativ, ki bi se vsaj po grafiki lahko primerjale z velikimi. Za preostale programske pakete pa lahko rečemo, da kakšnih posebnih posledic piratstva ne čutijo.

Ugotovljeno je bilo, da vsaka piratska kopija še zdaleč ne pomeni tudi izgubljeno prodajo. Vseeno pa je v omenjenih treh primerih presenečenje število ljudi, ki bi bili pripravljeni kupiti (večinoma) drago programsko opremo. Zaradi omenjenega obstoja dobrih zastonjskih alternativ je morda razlog tudi v nepoznavanju teh. To je bil tudi namen naslednjega vprašanja v tej anketi, ugotoviti torej razgledanost anketirancev na tem področju.

**Tabela 10: Poznavanje brezplačnih alternativ**

POZNAVANJE BREZPLAČNIH ALTERNATIV	DELEŽ	%
Microsoft Windows	66	75%
Microsoft Office	31	35%
Adobe Photoshop	35	40%
Autodesk AutoCAD	1	1%
McAfee VirusScan	18	20%
Symantec Norton Anti-Virus	19	22%
igre založnika Electronic Arts	65	74%

Vir: lasten

Alternativne operacijske sisteme pozna tri četrt anketirancev. Poleg drugih, manj znanih, so vsi že slišali za Linux. Dobra tretjina pozna Openoffice.org in preostale brezplačne alternative pisarniškega paketa Office, nekaj več pa jih pozna različne alternative Photoshopu, med katerimi prevladuje Gimp. Glede na nepopularnost AutoCADa niti ne preseneča, da alternativo pozna samo en anketiranec, in sicer isti študent, ki ga tudi uporablja. Čeprav je to gotovo eno od področij, kjer se alternative (DoubleCAD) ne morejo primerjati s 4000 evri vrednim programom. Kljub temu da oba antivirusna programa opravljata isto nalogo, je zanimivo, da je za program VirusScan znanih manj alternativ. Pozna ga vsak peti, jim je pa zato poznano več različnih alternativ, od katerih so najpogosteje omenjeni izdelki podjetij Avast, Avira in Comodo. Alternative plačljivim igram pa anketiranci vidijo v obliki Flash iger na spletnih straneh.

Glede na relativno dobro poznavanje alternativ pa je vseeno zelo malo njihovih uporabnikov. Zato je bilo v anketo dodano še zadnje vprašanje, katerega namen je bil ugotoviti razlog njihovega majhnega števila.

**Tabela 11: Razlogi proti brezplačnim alternativam**

<b>Linux</b>	<b>57</b>	<b>%</b>
nepoznavanje, potreba po učenju	22	39%
nekompatibilnost z uporabljenimi programi	35	61%
<b>OpenOffice.org</b>	<b>28</b>	<b>%</b>
nepoznavanje, potreba po učenju	28	100%
<b>Gimp</b>	<b>22</b>	<b>%</b>
nepoznavanje, potreba po učenju	6	27%
manjša zmogljivost	16	73%
<b>Avast, Avira, Comodo in ostali</b>	<b>15</b>	<b>%</b>
nezaupanje, slabša kvaliteta	15	100%
<b>zastonjske igre</b>	<b>21</b>	<b>%</b>
slabša grafika	17	81%
nezanimive, prekratke	4	19%

Vir: lasten

Za razliko od ostalih so na to vprašanje odgovarjali le tisti, ki so poznali brezplačne alternative in istočasno uporabljali plačljivi paket programske opreme. Kot brezplačne alternative so bili izbrani programski paketi, ki so bili v prejšnjem vprašanju najpogosteje omenjeni, čeprav se odgovor navezuje na vse. Ponovno, kot že pri šestem vprašanju, so bili odgovori združeni v skupine. Kljub navidezno precej različnim odgovorom pa so razlogi proti brezplačnim alternativam zelo podobni.

V primeru operacijskega sistema je nepoznavanje in potreba po učenju odvrnila dobro tretjino, preostale pa je bolj motila nezmožnost uporabe programov, s katerimi so navajeni delati v sedanjem operacijskem sistemu. Proti brezplačnemu pisarniškem paketu so se odločili enotno zaradi nepoznavanja, bili pa so presenetljivo seznanjeni o zmožnosti odpiranja Office dokumentov v tem paketu, saj tega nihče ni navedel kot razlog. Od alternative Photoshopu jih je bolj odvrnila manjša zmogljivost kot pa učenje uporabe novega programa, kar glede na podobnost grafičnega vmesnika niti ni presenečenje. Je pa zato med brezplačnimi antivirusnimi programi še vedno ogromno nezaupanja in zmot, kljub temu da so preverjeno boljši od plačljivih ravno zaradi manjše baze uporabnikov in nepreverjanja piscev zlonamerne programske opreme. Glavni razlog proti zastonjskim igram pa je za anketirance slaba grafika, s čimer se strinja večina. Drugim pa se zdi v glavnem nezanimive in prekratke. Glede grafike ni nobenega dvoma. Že samo cena modernih grafičnih pogonov je nekajkrat višja od proračuna brezplačnih iger. Glede nezanimanja pa je vse odvisno od navade igranja. Večino razlogov je podala moška populacija anketirancev v vseh starostnih skupinah, ki so izpolnjevali oba pogoja, kar nazorno prikazuje tudi naslednja tabela.

**Tabela 12: Spolna sestava razlogov proti brezplačnim alternativam**

	MOŠKI	%	ŽENSKE	%	SKUPAJ
<b>Linux</b>	<b>42</b>	<b>74%</b>	<b>15</b>	<b>26%</b>	<b>57</b>
nepoznavanje, potreba po učenju	16	73%	6	27%	22
nekompatibilnost z uporabljenimi programi	26	74%	9	26%	35
<b>OpenOffice.org</b>	<b>20</b>	<b>71%</b>	<b>8</b>	<b>29%</b>	<b>28</b>
nepoznavanje, potreba po učenju	20	71%	8	29%	28
<b>Gimp</b>	<b>17</b>	<b>77%</b>	<b>5</b>	<b>23%</b>	<b>22</b>
nepoznavanje, potreba po učenju	4	67%	2	33%	6
manjša zmogljivost	13	81%	3	19%	16
<b>Avast, Avira, Comodo in ostali</b>	<b>11</b>	<b>73%</b>	<b>4</b>	<b>27%</b>	<b>15</b>
nezaupanje, slabša kvaliteta	11	73%	4	27%	15
<b>zastonjske igre</b>	<b>18</b>	<b>86%</b>	<b>3</b>	<b>14%</b>	<b>21</b>
slabša grafika	15	88%	2	12%	17
nezanimive, prekratke	3	75%	1	25%	4

Vir: lasten

Rezultati so dober pokazatelj pravega razloga. Uporabniki niso navajeni na nekaj novega in tudi nočejo zapravljati časa z učenjem. Prevladuje tudi napačno mišljenje in nezaupanje, ki se še posebno izkaže v primeru antivirusnih programov. To je tudi razlog, da se stvari na področju brezplačnih alternativ tako počasi spreminjajo oziroma se sploh ne.

Kako pa podjetja, ki so lastniki ali založniki plačljive programske opreme, občutijo upad prodaje? V tem primeru je meritev otežena, ker sami neradi razkrivajo podatke o številu prodanih licenc, javno dostopni podatki o njihovem številu pa so si pogosto nasprotujoči. Zato so v tej tabeli predstavljeni podatki o zaslučkih s prodajo omenjenih podjetij. Številke so v milijardah dolarjev.

**Tabela 13: Zaslužek najpogosteje piratiziranih podjetij**

leto	Microsoft	Adobe	Autodesk	McAfee	Symantec	EA
2001	25,30	1,23	0,94	0,83	0,85	1,32
2002	28,37	1,16	0,95	1,04	1,07	1,72
2003	32,19	1,29	0,83	0,94	1,41	2,48
2004	36,84	1,67	0,95	0,91	1,87	2,96
2005	39,79	1,97	1,23	0,99	2,58	3,13
2006	44,28	2,58	1,52	1,15	4,14	2,95
2007	51,12	3,16	1,84	1,31	5,20	3,09
2008	60,42	3,58	2,17	1,60	5,87	3,67
2009	58,44	2,95	2,32	1,93	6,15	4,21
2010	62,48	3,80	1,71	2,06	5,99	3,65
<b>razlika</b>	<b>247%</b>	<b>309%</b>	<b>183%</b>	<b>247%</b>	<b>702%</b>	<b>277%</b>

Vir: Wikinvest (2011)

Kot vidimo, so lahko s prodajo v zadnjih desetih letih zadovoljna vsa podjetja. Najmanjše povečanje prodaje je občutil Autodesk, ki je v desetih letih uspel povečati prodajo za skoraj dvakrat. Vsem drugim je šlo še bolje, nihče pa se po rasti ne more meriti s Symantecom, ki je lani s prodajo zaslužil sedemkrat več kot pred desetimi leti (Revenues, 2011).

Na podlagi tega je očitno, da piratstvo le nima takih posledic, kot jih pogosto omenjajo. Kot je bilo ugotovljeno iz prejšnje tabele, največ na prodaji izgubi Microsoft, omembe vredno izgubo pa ima le še Electronic Arts. V primeru prvega je takoj opazno, da gre za enega največjih podjetij s programsko opremo, kateremu predstavlja Office le manjši kos pogače. Ker pa je poleg njihovega operacijskega sistema nameščen na skoraj vseh računalnikih v podjetjih, je jasno, da so za velik del prodanih izvodov zaslužna prav ta. Jasno pa je, da Office ne bi bil tako popularen, če ne bi imel tako obče prisotnosti in s tem še dalje širil svojo samoumevnost uporabe.

Kaj pa bi se zgodilo, če bi naenkrat postalo piratiziranje nemogoče, če bi bili vsi prisiljeni kupiti programsko opremo? Spremembe bi bile počasne. Večina bi vseeno raje več plačala za nov računalnik, samo da bi ta »delal«. Ko pa pogledamo še cene pogosto uporabljene programske opreme, ki se pogosto nahaja na povprečnih računalnikih, pa lahko vidimo, da to ni več tako majhen strošek. Zastonjske rešitve bi postale popularnejše, saj je po rezultatih ankete že sedaj glavni razlog majhnega deleža nevajenost na nekaj novega. Še posebno bi se situacija spremenila po pojavi prvih uporabnikov, ki bi imeli že od mladosti večino stika le z njimi. Našli pa bi se tudi posamezniki, ki bi si vzeli čas in preizkusili nekaj novega.

Odpertokodna programska oprema obstaja že dolgo časa. V večini primerov ni nič slabša ali manj zmogljiva. Zaradi svoje odprtokodne narave je njeno delovanje transparentno, posameznik pa si jo lahko prilagodi po svojih željah. Je pa tudi zastonj (za večino najpomembnejši dejavnik) in prosto dosegljiva na spletu. Za primer lahko vzamemo Linux kot najbolj razširjen odprtokodni operacijski sistem. Predstavlja začetek odprte kode, ki se opazno širi vse od njegovega pojava leta 1991. Na začetku je bil po zmogljivosti precej omejen. Največja težava je bila v primanjkovanju kompatibilnih programov in neobstoječih gonilnikov. Potrebni je bilo dobrih deset let, preden se je situacija opazno izboljšala. Danes je v primerjavi z operacijskim sistemom Windows v večini pogledov boljši. Programska oprema je zelo razširjena, podpora za večino strojne opreme ima že integrirano, obstaja pa veliko različnih verzij, katere se tudi pogosteje posodablja. Zaradi svoje slabše razširjenosti ima še vedno manjši nabor programov, je pa zato tudi nezanimiv za pisce virusov in posledično bolj varen. Oboje se bo spremenilo, če se bo povečal njegov tržni delež (Open source, 2011).

## 4.2 GLASBENA INDUSTRIJA

Kaj pa druga področja, ki jih piratstvo močno prizadene? Tukaj je mišljena predvsem filmska in glasbeno industrija ter posledice, ki jih ta dva medija občutita zaradi piratstva. Britanska fonografska industrija (BPI) je januarja 2011 izdala poročilo, v katerem je primerjala prodajo glasbenih albumov in singlov na območju Velike Britanije za obdobje zadnjih petih let (Liversage, 2011, str. 1–4).

**Tabela 14: Prodajna glasbenih albumov v Veliki Britaniji za obdobje 2006–2010**

Leto	CD medij	%	spletni nakup	%	ostali mediji	%	skupaj	%
2006	151.400.000	/	2.800.000	/	528.000	/	154.728.000	/
2007	131.400.000	87%	6.200.000	221%	399.000	76%	137.999.000	89%
2008	123.000.000	94%	10.300.000	166%	363.000	91%	133.663.000	97%
2009	112.500.000	91%	16.100.000	156%	365.000	101%	128.965.000	96%
2010	98.500.000	88%	21.000.000	130%	338.000	93%	119.838.000	93%
<b>Razlika</b>		<b>65%</b>		<b>750%</b>		<b>64%</b>		<b>77%</b>

Vir: (Liversage, 2011, str. 2)

Tabela vsebuje podatke o številu prodanih glasbenih albumov na CD-jih, preko spleta in na drugih nosilcih zvoka, kamor sodijo vinilne plošče, avdio kasete, MiniDisc, DVD Avdio. Zanje je vidno, da imajo zanemarljivo vlogo v skupni prodaji, zato ne bodo deležni posebne pozornosti. Najpomembnejši ostajajo CD-ji. Njihova prodaja upada za približno 10 odstotkov letno, tako da so jih lani prodali za dobro tretjino manj kot pred petimi leti. Najbolj pa je opazen skokovit porast prodaje preko spleta, kar nakazuje na to, da so tako kupci kot prodajalci izkoristili nove možnosti, ki jih je ponudila razširjenost spleta. Hitrost naraščanja sicer počasi upada, ampak še vedno predstavlja trg, ki se je v zadnjih petih letih razširil za 7,5-krat in se bo gotovo tudi v prihodnje. Vseeno pa to ni dovolj, da bi se trend skupne prodaje nagnil v pozitivno smer. Letos je namreč znašala za skoraj četrtno manj kot pred petimi leti in nič ne kaže, da bi se to lahko spremenilo.

**Tabela 15: Prodaja glasbenih singlov v Veliki Britaniji za obdobje 2006–2010**

leto	CD medij	%	spletni nakup	%	ostali mediji	%	skupaj	%
2006	11.300.000	/	52.500.000	/	3.107.000	/	66.907.000	/
2007	6.600.000	58%	77.500.000	148%	2.384.000	77%	86.484.000	129%
2008	4.100.000	62%	109.800.000	142%	1.296.000	54%	115.196.000	133%
2009	2.500.000	61%	148.800.000	136%	1.486.000	115%	152.786.000	133%
2010	1.900.000	76%	158.600.000	107%	1.361.000	92%	161.861.000	106%
<b>razlika</b>		<b>17%</b>		<b>302%</b>		<b>44%</b>		<b>242%</b>

Vir: (Liversage, 2011, str. 3)

Tudi tu je prodaja CD-jev opazno padla. Tokrat na le šestino vrednosti izpred petih let. Spletni nakupi pa so narasli za trikrat in za leto 2010 predstavljajo kar 98 odstotkov



celotne prodaje singlov. Njihov visok delež več kot pokrije izpad prodaje vseh ostalih medijev, saj je skupna letna prodaja naraščala vse do zadnjega leta za skoraj tretjino.

Vseeno pa obe tabeli ne moremo primerjati skupaj. Singli (še posebno preko spleta) stanejo desetino cene celotnega albuma, tako da je vsekakor opazen upad skupnega zaslužka. Če na ta način primerjamo skupno prodajo albumov in singlov za leto 2006 ter 2010, vidimo, da ta upad znaša 15 odstotkov. Ali je to dovolj velik upad, da bi lahko zanj krivili piratstvo? Britanska fonografska industrija je na podlagi teh podatkov trend upadanja prodaje pripisala temu. Ampak v tem primeru obstaja dovolj drugih razlogov, na katere bi bilo potrebno pomisliti. Vključno z upadom prodaje CD-albumov je narasla prodaja singlov preko spleta. Kupci so se začeli odločati, da ne bodo kupovali celotnega albuma zaradi enega ali dveh hitov. Raje si izberejo single. Na ta način se zmanjšuje prodaja albumov, se pa zato za nakup singlov odloča več ljudi, ki se v primeru odsotnosti spletne prodaje zanje ne bi niti odločili. Preprostost in manjša cena sta naredila svoje, kar nakazuje na uspešen prodajni model, v odsotnosti katerega bi se potencialni kupci raje posluževali manj legalnih rešitev. So se pa v vmesnem času pojavile tudi brezplačne alternative. En tak primer je Youtube, ki je začel ponujati na ogled videospote in s svojo ogromno zbirko lahko brez težav zadosti marsikateremu ljubitelju glasbe, ki bi se drugače odločil za nakup.

Treba pa je upoštevati tudi pozitivne posledice, ki se jih pogosto spregleda. Leta 2000 je album Kid A skupine Radiohead njihova glasbena založba objavila na spletu tri mesece pred uradnim izidom. Brezplačne kopije so bile na voljo vsem. Zaradi tega je bil deležen ogromne publicitete in ljudje so se navadili na drugačno zvrst glasbe, ki se nahaja na tem albumu. Ko je album v oktobru prišel na prodajne police, je takoj zasedel prvo mesto na lestvicah. Posledično so se tega začeli posluževati tudi nekateri drugi izvajalci in založbe, ki so videli potencial brezplačne reklame, ki jo ustvarja prosto dostopna glasba (Effects of Piracy, 2006).

### **4.3 FILMSKA INDUSTRIJA**

V filmski industriji prav tako obstaja pokazatelj, ki lahko pokaže vpliv piratstva. To je razlika v številu prodanih kino vstopnic skozi leta.

**Tabela 16: Število prodanih kino vstopnic v ZDA v obdobju 1995–2010**

leto	število prodanih vstopnic	
1995	1.220.000.000	/
1996	1.260.000.000	103%
1997	1.420.000.000	113%
1998	1.440.000.000	101%
1999	1.440.000.000	100%
2000	1.390.000.000	97%
2001	1.440.000.000	104%
2002	1.580.000.000	110%
2003	1.550.000.000	98%
2004	1.490.000.000	96%
2005	1.400.000.000	94%
2006	1.410.000.000	101%
2007	1.400.000.000	99%
2008	1.390.000.000	99%
2009	1.420.000.000	102%
2010	1.320.000.000	93%
<b>razlika</b>		<b>108%</b>

Vir: Nash Information Services (2011)

Tu lahko vidimo, da spletno piratstvo ni imelo pomembnega vpliva na prodajo filmskih vstopnic. Po letu 2002 so obiski sicer postopoma upadali, ampak ta padec je bil le za šestino v osmih letih. Še vedno je bilo lani za 8 odstotkov več obiskov, kot leta 1995.

Vseeno pa to ni edini dejavnik, ki bi lahko pokazal spremembo. Filmi namreč pridejo v kino več mesecev pred njihovo DVD in Blu-ray izdajo. Do takrat pa se na spletu ne da dobiti dobrih piratskih kopij. Veliko ljubiteljev filma si ga zato raje ogleda v kinu, čeprav si ga v prihodnosti nameravajo tudi doma. Tu bi se dalo meriti upad prodaje in izposoje filmov v zadnjih letih, kar pa je zelo oteženo zaradi različnih kriterijev merjenja, ki se jih poslužujejo videoteke. V nasprotju z reprezentativnim vzorcem obiska kino predstav, ki meri obseg na celotnem področju (v tem primeru na območju ZDA), pa v primeru nakupa in izposoj video vsebin te merijo posamezne trgovske verige vsaka zase, kjer se podatki še dodatno izkrivijo zaradi dodatnih trgovin določene trgovske verige, ki se v vmesnem času odprejo v primeru širjenja. Podatki so javno objavljeni le za najbolj popularne filme (prvovrščeni doseže zadnja leta v ZDA letno preko 10 milijonov prodanih medijev), zaradi česar je nemogoče natančno ugotoviti celoten obseg. Treba pa je upoštevati, da se od filmov pričakuje, da prinesejo dobiček že od prodanih kino vstopnic. Vse ostalo je samo dodaten plus, na katerega se le redko zanašajo.

## 5 ZAKLJUČEK

V tem diplomskem delu sem si izbral pereč problem piratstva in kršenja avtorskih pravic in ga predstavil celovito in iz različnih zornih kotov. Namesto slepega kritiziranja in napačnega merjenja sem se odločil, da na njegove posledice gledam z nevtralnega stališča in preučim vpliv, ki ga ima na različne udeležence tega dolgoletnega spora.

Prave posledice razširjenosti piratstva so zaradi napačnih metod merjenja in napačnih rezultatov, ki pridejo iz njih, pogosto napačno razumljene. Zaradi zapletenosti obravnavane tematike ne obstaja samo en pravi način merjenja. Jasno je, da ne obstaja samo ena prava metoda, po kateri bi bilo možno dobiti prave podatke. Vseeno pa so bili pridobljeni rezultati v večini primerov dovolj nedvoumni, da se je lahko pokazala prava slika.

### 5.1 VELJAVNOST HIPOTEZ

Na začetku tega diplomskega dela so bile postavljene tri hipoteze, ki naj bi prinesle odgovor na znana in pogosto tudi splošno sprejeta dejstva z obravnavanega področja. Odgovori nanje so bili podani za najpogosteje omenjena področja piratstva, kamor sodi programska oprema, filmi in glasba.

Kot je bilo ugotovljeno, **zaščita ne zmanjšuje stopnje piratstva**. Pogosto ima ravno nasprotni učinek. Ustavijo namreč le običajne uporabnike, ki pa si lahko brez težav na spletu poiščejo piratsko različico programa, CD-ja ali filma. Tisti, ki kupijo original, pa se pogosto jezijo zaradi nepotrebnih zaščit, kot je DRM. Vsaka zaščita do sedaj je bila razbita, veliko celo na dan izida. Piratstvo je samoumnevno in bo vedno prisotno. V boj proti njegovemu zmanjševanju pa je treba iti z novo strategijo, ki bi odstranila nepotrebne zaščite, kazni za fizične osebe pa bi morale biti manjše, a pogosteje izvršene. Šele ko bodo uporabniki začeli drugače gledati na piratiziranje, se stanje lahko spremeni.

Prav tako je bilo ugotovljeno, da pod določenimi pogoji **piratiziranje je v interesu tistih, ki služijo z avtorskimi pravicami**. V primeru programske opreme ta hipoteza vsekakor drži. Podjetjem, ki se ukvarjajo z izdelavo programske opreme, je v interesu poleg zaslужka tudi čimvečji tržni delež, s čimer se širi njihovo ime. Najraje imajo seveda kupce, za druge pa jim je ljubše, če jih piratizirajo, kot pa kupujejo ali piratizirajo konkurenco. Na ta način pridobijo visok tržni delež, kar pa se da vedno izkoristiti. V prid te hipoteze govori tudi izjava Billa Gatesa, rezultati ankete pa jo še dodatno podprejo, saj zaradi visoke stopnje piratstva in posledično razširjenosti omenjene programske opreme, potencialni kupci alternativ niti ne poznajo ali pa jih raje ne uporabljajo, čeprav so na

voljo zastoj. V primeru glasbene industrije je situacija podobna. Kljub izgubljenemu dobičku postane s tem avtor precej bolj prepoznaven in popularen, kar se da izkoristiti s koncertnimi turnejami. V primeru filmske industrije pa lahko nizkopračunski film postane svetovno znan. Vsi pa imajo raje popularnost in iskanost lastnega dela kot pa konkurenčnega.

Prav tako je bilo ugotovljeno, da **piratstvo nima pomembnega vpliva na dobiček**. Vpliv piratstva je namreč pogosto pretiravan, saj vsako piratsko kopijo enačijo z izgubljeno prodajo.

Na podlagi prodaje in zaslužkov je očitno za vsa področja, da se večajo, kar rezultati ankete vsaj za področje programske opreme tudi potrjujejo. Vsa omenjena programska oprema sodi namreč med najbolj popularno, licenco pa vseeno vsebuje le manjši delež vseh anketirancev. Kljub temu uspeva vsem podjetjem dosegati stalno rast in v zadnjih desetih letih večkratno povečanje letnega dohodka iz prodaj. Najbolj izrazit primer je vsekakor Microsoft kot najuspešnejši predstavnik, njihova programska oprema pa je istočasno najbolj piratizirana. Na področju filmske industrije je več obiskov kino predstav kot pred petnajstimi leti, čeprav naraščanje zadnja leta ni tako izrazito, kot je bilo prejšnja. Prodaja glasbenih albumov je sicer upadla, ampak to je bolj posledica preprostejšega nakupa singlov, katerih prodaja se je v petih letih prav tako več kot podvojila. Glede na že omenjeno širjenje popularnosti, ki jo prinašajo piratske kopije, se lahko le vprašamo, ali ne bi bila v primeru odsotnosti piratstva prodaja še manjša?

## 5.2 PREDLOGI ZA IZBOLJŠAVO STANJA

Iz dobljenih rezultatov je razvidno, da je izdelovanje zaščit postalo samo po sebi namen, ki zaustavi le najbolj neuke uporabnike. Ampak to je dovolj, zato ni pričakovati, da se bo to spremenilo. Problem nastane, ko se zaradi tega začne obravnavati vsakega kupca kot potencialnega pirata, kar se lahko podjetjem kmalu maščuje. Če vzamemo za primer Sonyjev rootkit, si lahko predstavljamo, kaj se zgodi. Kupec si hoče skladbe s CD-ja prenesti na računalnik, nakar je presenečen, ker računalnik CD-ja ne zazna. Razloga, zakaj, ne pozna. Ve samo, da mu ne dela nekaj, za kar je plačal, da bi delalo. Tudi če se mu je to zgodilo le enkrat, tega ne bo pozabil. Bo pa nekoč morda izvedel za vse dobrote, ki mu jih ponuja internet in z njega naložil isti album. Ta je bil zastoj, vzelo mu je manj časa kot vožnja do trgovine in dela mu brez težav. Tudi če nekoč izve, da obstaja za njegovo dejanje predpisana visoka denarna kazen, se s tem ne bo posebej obremenjeval, ker bo do takrat že vedel, da to počnejo vsi in da obstaja ravno toliko verjetnosti, da ga odkrijejo, kot za vse ostale.

Ob tem je opazna še ena prednost njegovega dejanja. Preko spleta lahko naloži karkoli, kadarkoli želi. V večini primerov veliko hitreje, kot če bi šel po isti izdelek v najbližjo trgovino. Glede na prednosti spletnih nakupov so se spletne trgovine s to možnostjo pojavile razmeroma pozno. Najbolj znana je Applova iTunes, ki je kljub revolucionarnosti

imela precej pomanjkljivosti, ki jih počasi odpravljajo. To so pomanjkljivosti, ki so skupne večini podobnim trgovinam. Na začetku je bil izbor omejen na glasbena dela (kot odgovor na Napster), postopoma pa se je razširil tudi na programe, knjige, serije in filme. Še vedno pa so tako dostopna dela pogosto slabše kvalitete kot njihova fizična alternativa (zvok je na voljo le v stisnjenem MP3 formatu), čeprav je cena ostala enaka. V primeru izgube računa kot posledico izgubljenih podatkov pa pogosto zaradi DRM-omejitev dostop do kupljenih vsebin ni mogoč. Odprava DRM-zaščite in podobnih omejitev se odpravlja šele v zadnjih letih, kar bo končno ponudilo uporabniku več svobode in manj skrbi (iTunes Store, 2011).

Previsoka cena je tudi pogost argument visoki stopnji piratstva. Prevladujoče mnenje med zagovorniki piratstva je, da bi manjša prodajna cena pritegnila veliko ljudi k nakupu izdelka. Do te ugotovitve je že v 18. stoletju prišel Nicolas de Condorcet, ki je tedaj mejo zaježitve piratstva postavil na največ tretjino zaslужka za izdelavo vsake knjige (Johns, 2010, str. 52). To sicer drži, ampak nikomur ni v interesu prodati več kopij, če je zaradi tega dobiček od prodaje manjši. Obstaja veliko poceni del, ki so vseeno piratizirana, tako da to ni prava rešitev.

Dober primer, kako se izogniti tegobam piratstva, predstavljajo MMORPG (masivne večigralske spletne igre igranja vlog), najbolj znana med njimi, World of Warcraft, ima preko 12 milijonov naročnikov, od katerih vsak plača mesečno več kot 10 evrov. Zanimanje za igranje zadržujejo tudi s stalnimi nadgradnjami, zaradi spletne narave igranja pa je zloraba skoraj nemogoča (Massively multiplayer online role-playing game, 2011).

Treba se je zavedati, da piratstva ne bomo nikoli odpravili. Črni trg obstaja, dokler so proizvodni stroški manjši od cene izdelka, in pri digitalnih izdelkih je strošek izdelave dodatne kopije enak ali zelo blizu nič. Zakoni, ki to početje prepovedujejo, pa se redko izvršujejo.

# LITERATURA IN VIRI

## LITERATURA

1. DOCTOROW, C. (2008). *Content: Select Essays on Technology, Creativity, Copyright, and the Future of the Future*. Tachyon Publications, San Francisco
2. GULLO, K. (2010). *Oracle Wins \$1.3 Billion From SAP in Downloading Case*. Dosegljivo na: <http://www.businessweek.com/news/2010-11-24/oracle-wins-1-3-billion-from-sap-in-downloading-case.html> (18.2.2011)
3. HEIBUTZKI, R. (2010). *Illegal Music Downloading & Laws*. Dosegljivo na: [http://www.ehow.com/list\\_6774775\\_illegal-music-downloading-laws.html](http://www.ehow.com/list_6774775_illegal-music-downloading-laws.html) (18. 2. 2011)
4. JOHNS, A. (2010). *Piracy: The Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates*. The University of Chicago Press, Chicago and London
5. JOHNSON, R. (2011). *Buyer Beware: What Are the Most Commonly Pirated Software*. Dosegljivo na: <http://www.sitejabber.com/blog/2011/01/28/buyer-beware-what-are-the-most-commonly-pirated-software/> (19. 2. 2011)
6. KRAVETS, D. (2010). *Obama Supports \$675K File Sharing Verdict*. Dosegljivo na: <http://www.wired.com/threatlevel/2010/01/obama-supports-filesharing-verdict/> (18.2.2011)
7. KUO, K. (2006). *The benefits of piracy*. Dosegljivo na: [http://www.danwei.org/intellectual\\_property/the\\_benefits\\_of\\_piracy\\_by\\_kais.php](http://www.danwei.org/intellectual_property/the_benefits_of_piracy_by_kais.php) (17.2.2011)
8. LIVERSAGE, A. (2011). *Musical sales dip further in 2010 but digital albums hit the mainstream*. British Phonographic Industry, London
9. MCGLAUN, S. (2010). *\$50.1B Lost Globally to Software Piracy*. Dosegljivo na: <http://www.dailytech.com/Report+501B+Lost+Globally+to+Software+Piracy/article18350.htm> (16.2.2011)
10. MUSIL, S. (2010). *Jammie Thomas hit with \$1.5 million verdict*. Dosegljivo na: [http://news.cnet.com/8301-1023\\_3-20021735-93.html](http://news.cnet.com/8301-1023_3-20021735-93.html) (18.2.2011)

## VIRI

- Adobe Photoshop (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 2.5.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)
- Adobe Systems Revenue (2011). Wikinvest. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://www.wikinvest.com/stock/Adobe\\_Systems\\_\(ADBE\)/Data/Total\\_Revenues](http://www.wikinvest.com/stock/Adobe_Systems_(ADBE)/Data/Total_Revenues)
- Advocacy group (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 23.4.2011. Pridobljeno aprila 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Advocacy\\_group](http://en.wikipedia.org/wiki/Advocacy_group)
- Autodesk Revenue (2011). Wikinvest. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://www.wikinvest.com/stock/Autodesk\\_\(ADSK\)/Data/Total\\_Revenues](http://www.wikinvest.com/stock/Autodesk_(ADSK)/Data/Total_Revenues)
- Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 21.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Berne\\_Convention\\_for\\_the\\_Protection\\_of\\_Literary\\_and\\_Artistic\\_Works](http://en.wikipedia.org/wiki/Berne_Convention_for_the_Protection_of_Literary_and_Artistic_Works)
- Copyright (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 2.5.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz <http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright>
- Creative Commons (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 17.4.2011. Pridobljeno aprila 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Creative\\_commons](http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_commons)
- Copy protection (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 17.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Copy\\_protection](http://en.wikipedia.org/wiki/Copy_protection)
- Copyright infringement of software (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 22.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright\\_infringement\\_of\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright_infringement_of_software)
- Digital rights management (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 2.5.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_rights\\_management](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_rights_management)

- Don't Copy That Floppy (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 30.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Don't\\_Copy\\_That\\_Floppy](http://en.wikipedia.org/wiki/Don't_Copy_That_Floppy)
- Effects of Piracy (2006). Oracle Education Foundation. Zadnja sprememba 26.11.2006. Pridobljeno februarja 2011 iz <http://library.thinkquest.org/06aug/02241/effects.htm>
- Electronic Arts Revenue (2011). Wikinvest. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://www.wikinvest.com/stock/Electronic\\_Arts\\_\(ERTS\)/Data/Total\\_Revenues](http://www.wikinvest.com/stock/Electronic_Arts_(ERTS)/Data/Total_Revenues)
- Fair use (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 11.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Fair\\_use](http://en.wikipedia.org/wiki/Fair_use)
- Gutenberg Bible (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 28.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Gutenberg\\_bible](http://en.wikipedia.org/wiki/Gutenberg_bible)
- History of copyright law (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 2.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_copyright\\_law](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_copyright_law)
- History of Software Piracy (2009). Huebsch, R. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://www.ehow.com/about\\_5444918\\_history-software-piracy.html](http://www.ehow.com/about_5444918_history-software-piracy.html)
- Home Taping Is Killing Music (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 30.3.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Home\\_Taping\\_Is\\_Killing\\_Music](http://en.wikipedia.org/wiki/Home_Taping_Is_Killing_Music)
- Intellectual property (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 29.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual\\_property](http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual_property)
- iTunes Store (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 28.4.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/iTunes\\_Store](http://en.wikipedia.org/wiki/iTunes_Store)
- Johannes Gutenberg (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 1.5.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Johannes\\_Gutenberg](http://en.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg)
- License (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 2.5.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz <http://en.wikipedia.org/wiki/License>



- Massively multiplayer online role-playing game (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 3.5.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_role-playing\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game)
- McAfee Inc. Revenue (2011). Wikinvest. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://www.wikinvest.com/stock/McAfee\\_Inc\\_\(MFE\)/Data/Total\\_Revenues](http://www.wikinvest.com/stock/McAfee_Inc_(MFE)/Data/Total_Revenues)
- Microsoft Revenue (2011). Wikinvest. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://www.wikinvest.com/stock/Microsoft\\_\(MSFT\)/Data/Total\\_Revenues](http://www.wikinvest.com/stock/Microsoft_(MSFT)/Data/Total_Revenues)
- Microsoft Windows (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 30.4.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_windows](http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_windows)
- Napster (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 25.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz <http://en.wikipedia.org/wiki/Napster>
- Open source (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 3.5.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source)
- Peer-to-peer file sharing (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 28.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer\\_file\\_sharing](http://en.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer_file_sharing)
- Pirate Parties International (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 1.5.2011. Pridobljeno aprila 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Pirate\\_Parties\\_International](http://en.wikipedia.org/wiki/Pirate_Parties_International)
- Printing press (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 26.3.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Printing\\_press](http://en.wikipedia.org/wiki/Printing_press)
- Publishing (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 18.4.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz <http://en.wikipedia.org/wiki/Publishing>
- Rome Convention for the Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organisations (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 3.3.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Rome\\_Convention\\_for\\_the\\_Protection\\_of\\_Performers,\\_Producers\\_of\\_Phonograms\\_and\\_Broadcasting\\_Organisations](http://en.wikipedia.org/wiki/Rome_Convention_for_the_Protection_of_Performers,_Producers_of_Phonograms_and_Broadcasting_Organisations)
- Sony BMG copy protection rootkit scandal (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 27.4.2011. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Sony\\_BMG\\_copy\\_protection\\_rootkit\\_scandal](http://en.wikipedia.org/wiki/Sony_BMG_copy_protection_rootkit_scandal)

- Symantec Revenue (2011). Wikinvest. Pridobljeno februarja 2011 iz [http://www.wikinvest.com/stock/Symantec\\_\(SYMC\)/Data/Total\\_Revenues](http://www.wikinvest.com/stock/Symantec_(SYMC)/Data/Total_Revenues)
- US Movie Market Summary 1995 to 2011 (2011). The Numbers. Pridobljeno februarja 2011 iz <http://library.thinkquest.org/06aug/02241/effects.htm>
- Videotape format war (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 26.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/Videotape\\_format\\_war](http://en.wikipedia.org/wiki/Videotape_format_war)
- Warez (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 30.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz <http://en.wikipedia.org/wiki/Warez>
- World Intellectual Property Organization (2011). Wikipedia, the free Encyclopedia. Zadnja sprememba 20.4.2011. Pridobljeno januarja 2011 iz [http://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Intellectual\\_Property\\_Organization](http://en.wikipedia.org/wiki/World_Intellectual_Property_Organization)

# PRILOGE

## Priloga 1: Anketa

### ANKETA: RAZŠIRJENOST PIRATSKE PROGRAMSKE OPREME

1. Vpišite vašo starost, spol in bivanjski okoliš:

- starost: \_\_\_\_\_
- spol: \_\_\_\_\_
- bivanjski okoliš (urbano okolje ali podeželje): \_\_\_\_\_

2. Obkrožite vašo stopnjo izobrazbe. Če se trenutno šolate za določeno stopnjo izobrazbe, obkrožite to in predhodno, že doseženo stopnjo.

- osnovna šola
- srednja šola
- višja šola ali več

3. Na naslednje odgovore odgovorite z DA ali NE in utemeljite.

- Ločim razliko med piratskim programom in licenčno programsko opremo:

---

---

---

---

- Vem, kaj mi licenca dovoljuje in kaj prepoveduje:

---

---

---

---

- Bojim se pravnih posledic piratiziranja:

---

---

---

---

- Na računalnik se spoznam dovolj dobro, da sem samozadosten:

---

---

---

---

4. Katere izmed naštetih paketov programske opreme uporabljate oziroma imate naložene na svojem računalniku (ni pomembno, ali gre za legalno ali piratsko kopijo)?

- Microsoft Windows
- Microsoft Office
- Adobe Photoshop
- Autodesk AutoCAD
- McAfee VirusScan
- Symantec Norton Anti-Virus
- igre založnika Electronic Arts

5. Za katere izmed naštetih paketov programske opreme ste plačali licence?

- Microsoft Windows
- Microsoft Office
- Adobe Photoshop
- Autodesk AutoCAD
- McAfee VirusScan
- Symantec Norton Anti-Virus
- igre založnika Electronic Arts

6. Napišite, zakaj ste kupili licence za omenjene pakete programske opreme (če ste jih).

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

7. Če ne bi imeli druge izbire: Ali bi bili pripravljeni plačati licenco za omenjene pakete programske opreme po navedeni ceni (označite tiste, za katere ste pripravljeni plačati)?

- Microsoft Windows (200 €)
- Microsoft Office (150 €)

- Adobe Photoshop (700 €)
- Autodesk AutoCAD (4000 €)
- McAfee VirusScan (50 € na leto)
- Symantec Norton Anti-Virus (80 € na leto)
- igre založnika Electronic Arts (40 € za kos)

8. Napišite brezplačne alternative omenjenih paketov programske opreme (če jih poznate).

- Microsoft Windows:

---

- Microsoft Office:

---

- Adobe Photoshop:

---

- Autodesk AutoCAD:

---

- McAfee VirusScan:

---

- Symantec Norton Anti-Virus:

---

- igre založnika Electronic Arts (katerokoli zastoj igre):

---

9. Napišite, zakaj se niste raje odločili za brezplačen paket programske opreme. To vprašanje rešite samo tisti, ki poznate alternativo in uporabljate plačljivi programski paket (ni pomembno, ali gre za legalno ali piratsko kopijo).

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---