

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MANAGEMENT KOPER

ZAKLJUČNA PROJEKTNA NALOGA

MARIO PAHLJINA

KOPER, 2011

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MANAGEMENT KOPER

Zaključna projektna naloga

RAZŠIRJENOST RAČUNALNIŠKEGA
PIRATSTVA MED ŠTUDENTI

Mario Pahljina

Koper, 2011

Mentor: izr. prof. dr. Viktorija Sulčič

POVZETEK

V teoretičnem delu projektne naloge obravnavamo razširjenost računalniškega piratstva po svetu, posledice piratstva, zakonodajno ureditev na področju varovanja avtorskih in sorodnih pravic v RS ter kazni za kršitelje. V nadaljevanju predstavljamo strategije za preprečevanje piratstva ter različne protipiratske organizacije, ki se, poleg držav, borijo proti piratstvu. V empiričnem delu naloge predstavljamo raziskavo, ki temelji na spletnem vprašalniku. Raziskava je bila opravljena med dodiplomskimi študenti UP FM iz vseh študijskih središč. Rezultati raziskave so pokazali, da piratstvo med študenti obstaja, da so študenti premalo seznanjeni s kaznimi za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic ter da je zavedanje o tem, kdo je pirat, med študenti nizko.

Ključne besede: računalniško piratstvo, P2P omrežja, avtorske in sorodne pravice, študenti UP FM, računalniški pirati, digitalizacija

SUMMARY

In the theoretical part of the project work we are discussing the expansion of computer piracy around the world, the consequences of piracy, legislation on copyright and related rights in RS (Republic of Slovenia) and penalties for infringers of copyright law. In the follow up we are presenting strategies for prevention of piracy and different anti piracy organizations, which struggle alongside governments against piracy. In the empirical part of the project work, we are presenting a study based on an online survey. The study was conducted among undergraduate students of UP FM (Faculty of management Koper) from all study centers of UP FM. The results of the study has shown that piracy among UP FM students exists, that students are not informed enough about the penalties for the infringers of copyright law and that the awareness about the fact who is a pirate, is low among the students.

Key words: computer piracy, P2P networks, copyright and related rights, students of Faculty of management Koper, computer pirates, digitalization

UDK: 343.533:004(043.2)

VSEBINA

1	Uvod.....	1
1.1	Opredelitev problema.....	1
1.2	Namen in cilji diplomskega dela.....	2
1.3	Predvidene metode za doseganje cilja	3
1.4	Predpostavke in omejitve	3
2	Računalniško piratstvo	4
2.1	Opredelitev računalniškega piratstva	4
2.1.1	Področja in oblike računalniškega piratstva	5
2.1.2	Motivi piratov	7
2.1.3	Vrste piratov.....	7
2.1.4	P2P omrežja	8
2.2	Razširjenost piratstva	9
2.3	Posledice piratstva.....	10
3	Preprečevanje računalniškega piratstva	13
3.1	Računalniško piratstvo v zakonodaji	13
3.2	Strategije preprečevanja računalniškega piratstva	15
3.3	Protipiratske organizacije.....	18
4	Razširjenost računalniškega piratstva med študenti UP FM Koper	21
4.1	Predstavitev vzorca	21
4.2	Analiza anketnega vprašalnika.....	22
4.3	Ugotovitve raziskave.....	27
5	Sklep.....	30
	Literatura in viri.....	33
	Priloge.....	37

SLIKE

Slika 1: Starost anketirancev	21
Slika 2: Nameščeni računalniški programi na osebem računalniku.....	22
Slika 3: Uporaba računalniških programov.....	23
Slika 4: Način pridobitve računalniških programov	23
Slika 5: Poznavanje in uporaba P2P omrežij	24
Slika 6: Pogostost uporabe P2P omrežij	24
Slika 7: Najpogosteje prenesene datoteke prek P2P omrežij	25
Slika 8: Sprejemljivost kopiranja računalniških programov	25
Slika 9: Opredelitev računalniškega pirata.....	26

PREGLEDNICE

Preglednica 1: Razširjenost piratstva po svetu.....	10
Preglednica 2: Učinki zmanjšanja piratstva za 10 odstotnih točk v letih 2009–2013	11
Preglednica 3: Izgube zaradi deljenja datotek preko P2P omrežij v Evropi	12
Preglednica 4: Način študija, vrsta študijskega programa ter študijsko središče anketirancev.....	22

KRAJŠAVE

BSA	Business software alliance
UP FM	Univerza na Primorskem Fakulteta za management Koper
IFPI	International federation of the phonographic industry
IPF	Zavod za uveljavljanje pravic izvajalcev in proizvajalcev fonogramov Slovenije
KZ RS	Kazenski zakonik Republike Slovenije
MPAA	Motion picture association of America
P2P	Peer to Peer
RIAA	Recording Industry Association of America
SAZAS	Združenje skladateljev, avtorjev in založnikov za zaščito avtorskih pravic Slovenije
ZAMP	Združenje avtorjev in nosilcev malih in drugih avtorskih pravic Slovenije
ZASP	Zakon o avtorskih in sorodnih pravicah

1 UVOD

1.1 Opredelitev problema

Računalniška tehnologija je danes že zelo razširjena, o čemer priča podatek iz Statističnega urada RS (SURS 2009), da delež gospodinjstev z osebnim računalnikom v Sloveniji znaša kar 70 %. Računalnik je brez primerne programske opreme nekoristen, zato moramo z osebnim računalnikom nabaviti tudi ustrezno programsko opremo, vsaj operacijski sistem. Zaradi visokih cen programske opreme si marsikdo omisli cenejšo, nelegalno kopijo operacijskega sistema in tudi ostalih programov. Z nelegalno nabavo programske opreme kršimo avtorske pravice in s tem zmanjšujemo potencialni zaslužek podjetij, ki se ukvarjajo z razvojem programske opreme.

Dakin (1997, 20–21) opredeli računalniško piratstvo kot nepooblaščen reprodukcijo avtorsko zaščitene delo brez privolitve nosilca ali lastnika pravic, kar predstavlja v današnjem času velik problem na področju glasbe, računalniških programov, videoiger in filmov. Računalniško piratstvo zajema tudi nakup ponarejenih izdelkov po nižjih cenah in nelegalno deljenje avtorsko zaščitene datoteke v omrežju od uporabnika do uporabnika (angl. peer-to-peer ali P2P). Po podatkih različnih protipiratskih organizacij so omenjena omrežja največji krivec za visoke finančne izgube v posamezni industriji, ki iz leta v leto naraščajo (Hill 2007).

Poleg finančnih izgub ima računalniško piratstvo tudi gospodarske posledice, ki se kažejo predvsem v izgubi številnih delovnih mest, kar vpliva tudi na višino bruto družbenega proizvoda.

Računalniško piratstvo ni nič drugega kot kraja intelektualne lastnine, ki se ne razlikuje od kraje v trgovini ali kraje kjer koli drugje. Večina tistih, ki storijo kaznivo dejanje računalniškega piratstva, ne bi niti pomislila, da bi stopili v trgovino in ukradli blago iste ali podobne vrednosti (Hill 2007). Med drugim Chaudhry in Zimmerman (2009, 140) navajata podatke raziskave protipiratske organizacije BSA (angl. Business Software Alliance), iz katere je razvidno, da mladi menijo, da nalaganje glasbe, filmov in videoiger z Interneta brez plačila povzroči manj škode kot kraja v trgovini. Čeprav se protipiratske organizacije in država borijo proti piratstvu, izgube na ta račun iz leta v leto naraščajo (Hill 2007).

V prihodnje bo zato nujno potrebno poiskati alternativne metode za odvrnitev ljudi od piratstva. Diane Smiroldo (Chaudhry in Zimmerman 2009, 140–141), podpredsednica za stike z javnostjo pri BSA pravi, da je za generacije, ki prihajajo v svet digitalizacije, pomembno, da jih že starši in učitelji podučijo o etični rabi interneta in etičnega ravnanja z viri v digitalnem svetu.

Chaudhry in Zimmerman (2009) trdita, da oglaševanje, ki je bilo razvito v boju proti piratstvu, spada v koncept družbenega marketinga, ki po definiciji (Kotler, Roberto in Lee

2002, 5) pomeni »uporaba načel in tehnik marketinga z namenom, da ciljna skupina ljudi samovoljno sprejme, zavrne, spremeni ali opusti vedenja, ki so v korist posameznikom, skupinam ali družbi kot celoti«.

Računalniško piratstvo je prisotno že več let in dejstvo je, da ga samo zaradi nekaterih protipiratskih organizacij ni mogoče v celoti preprečiti ali ukiniti. Denarne in zaporne kazni so vedno večje in čeprav so protipiratske organizacije naredile že veliko v boju proti piratstvu, trenutne protipiratske metode niso dovolj za omejitev računalniškega piratstva. Tako si morajo posamezne organizacije, država in tudi sama industrija omisliti nove rešitve za izboljšanje zaščite na področju avtorskih pravic, obveščanja javnosti o prednostih legalne uporabe programske opreme in negativnih posledicah računalniškega piratstva.

1.2 Namen in cilji diplomskega dela

V diplomski nalogi želimo opredeliti računalniško piratstvo, njegove negativne posledice ter raziskati, v kolikšni meri je računalniško piratstvo poznano in razširjeno med študenti Fakultete za management Koper (UP FM).

Cilji diplomske naloge:

- spoznati računalniško piratstvo, pojavne oblike in motive za njen nastanek,
- predstaviti zakonske ureditve računalniškega piratstva ter predstaviti posledice oziroma sankcije za kršitelje,
- ugotoviti, kakšne so prednosti legalne pridobitve programov in avtorskih datotek,
- predstaviti različna protipiratska združenja,
- oceniti, kako priti do boljše strategije in do novih oblik preprečevanja računalniškega piratstva,
- raziskati ozaveščenost in razširjenost posameznih oblik piratstva med študenti UP FM Koper.

Hipoteze:

- nadzor nad računalniškim piratstvom je premalo intenziven,
- zakonodaja na področju računalniškega piratstva ni popolnoma urejena,
- študentje FM se ne zavedajo, da so s posedovanjem in kopiranjem datotek t. i. pirati,
- manj kot 30 % študentov UP FM uporablja vso legalno programsko opremo na svojih osebnih računalnikih,
- EU, Slovenija in pristojni organi bodo povečevali nadzor nad internetnim prometom ter poskušali omejiti računalniško piratstvo.

1.3 Predvidene metode za doseganje cilja

Teoretični del smo napisali s pomočjo sekundarnih virov, kar pomeni, da smo uporabili domačo in tujo literaturo (knjige, znanstvene in strokovne članke) s področja računalniškega piratstva. S pomočjo že opravljenih raziskav smo opravili primerjave o razširjenosti računalniškega piratstva med posameznimi celinami in določenimi državami. Na osnovi literature smo povzeli tudi finančne in gospodarske posledice računalniškega piratstva.

V empiričnem delu naloge smo opravili raziskavo med dodiplomskimi študenti UP FM. Raziskava je temeljila na vprašalniku, ki smo ga sestavili s pomočjo spletnega sistema za izdelavo spletnih anket LimeSurvey. Povezavo do anketnega vprašalnika smo nato objavili v e-učilnici UP FM ter na spletni strani Facebook, kjer je ustvarjen tudi profil UP FM. K izpolnjevanju anketnega vprašalnika smo povabili redne in izredne študente UP FM iz vseh študijskih središč (Koper, Škofja Loka in Celje). Ob zaključku ankete smo pridobljene podatke računalniško analizirali s programom MS Office Excel in rezultate s pomočjo opisne statistike prikazali opisno s preglednicami in grafi.

1.4 Predpostavke in omejitve

Predpostavljamo, da:

- bomo imeli dostop do dovolj relevantnih virov, na osnovi katerih bomo lahko opredelili računalniško piratstvo ter prikazali aktivnosti na tem področju,
- računalniško piratstvo med študenti UP FM obstaja,
- bodo anketiranci anketo izpolnjevali vestno in da bodo podali resnične podatke,
- bomo na anketo prejeli vsaj 60 popolno izpolnjenih anket.

Pri raziskavi smo se omejili le na proučevanje razširjenosti računalniškega piratstva na področju programske opreme, in sicer na vzorcu študentov UP FM, ki se je odzval na anketo.

2 RAČUNALNIŠKO PIRATSTVO

V 21. stoletju, ob nenehnem tehnološkem in informacijskem razvoju, predstavljajo računalnik in njemu sorodne naprave del našega vsakdana, bodisi v domačem ali poslovnem okolju. Brezhibno delovanje računalnika je povezano z ustrežno programsko opremo, ki je dokaj draga, zaradi česar si marsikdo omisli cenejšo, nelegalno kopijo operacijskega sistema in ostalih uporabniških programov, kar pa se opredeljuje kot računalniško piratstvo.

2.1 Opredelitev računalniškega piratstva

Računalniško piratstvo je nepooblaščen reprodukcija avtorsko zaščenega dela brez privolitve nosilca ali lastnika pravic (Dakin 1997, 20–21). Kot računalniško piratstvo se šteje tudi nakup ponarejenih izdelkov po nižjih cenah in nelegalno deljenje avtorsko zaščenih datotek v P2P omrežjih (Hill 2007, 167).

Računalniško piratstvo je poznano že dolgo časa. V začetku se je za računalniško piratstvo štela le nelegalna raba programske opreme. Bill Gates, ustanovitelj podjetja Microsoft, je leta 1976 nelegalno rabo programske opreme označil s krajo programske opreme. Zanimivo je, da je bila izjava dana kar pet let, preden so pri podjetju IBM predstavili prvi t. i. osebni računalnik (Siegfried 2004, 215).

Danes je računalniško piratstvo širši pojem, saj se zanj ne šteje več samo nelegalna raba programske opreme, ampak tudi raba vseh avtorsko zaščenih del, ki se pojavljajo v digitalni obliki (film, glasba, video igre, knjige itd.). K temu je prispeval predvsem hiter tehnološki razvoj, kar pa je oblikovalce avtorskega prava postavilo pred velik izziv. Trampuž (2000, 149) pravi, da je avtorsko pravo v preteklosti že preživelo tehnološke spremembe, kot je uvedba radijskega in TV oddajanja, izum gramofonskih plošč in fotokopirnega stroja. Odzivi stroke na te spremembe pa so bili različni: eni so bili mnenja, da obstoječe avtorsko pravo ni zmožno varovati avtorjev v teh novih položajih, drugi pa, da so obstoječi pravni temelji dovolj dobri za obvladovanje zadev (prav tam).

Tehnološka sprememba, s katero se spopadajo nosilci avtorskih pravic in zakonodajalci danes, je nedvomno digitalna narava podatkov na internetu. Digitalizacija je postopek pretvarjanja zvoka, slike ali videa iz analogne v digitalno obliko (Trampuž 2000, 148). Analogne medije lahko danes brez težav pretvorimo v digitalni zapis, ki je sestavljen iz enic in ničel ter navadno shranjen v računalniški datoteki ali na t. i. nosilcu digitalnih podatkov (računalniški trdi disk, CD in DVD zgoščenke, pomnilniške kartice, USB ključi itd.). Digitalizacija lahko zajame vse vrste informacij, tudi avtorska dela. Pri uporabi avtorskih del digitalizacija omogoča (Trampuž 2000, 148):

- *reproduciranje* – kopiranje digitalnih datotek je hitro in kakovostno, saj je vsaka skopirana datoteka enaka originalu,

- *hrambo* – ogromna količina podatkov se zaradi digitalizacije shrani na majhnem prostoru,
- *manipulacije* – digitalizacija omogoča predelovanje, izmenjavanje, kombiniranje, združevanje ali razdruževanje raznih avtorskih del (film, glasba, tiskovine, računalniški programi itd.) ter jih nato uporabljati pod drugim imenom in v drugi obliki,
- *transport* – s pomočjo interneta postane prenos digitaliziranih del hiter in poceni, saj jih lahko v zelo kratkem času prenesemo na katerikoli konec sveta.

Trampuž (2000, 148) pojav digitalizacije vidi kot enega najpomembnejših tehnoloških dosežkov novejšega časa, Bogataj Jančič (2008) pa v digitalizaciji vidi največji izziv avtorskega prava.

Trampuž (2000, 149) hkrati opozarja, da pojav digitalizacije ne predstavlja samo velike nevarnosti za avtorje, temveč predstavlja tudi priložnost izkoriščanja in s tem širjenja avtorskih del. Po njegovem mnenju (prav tam) bi se morala avtorjem v tem primeru zagotoviti njihova udeležba pri materialnih koristih, uporabnikom pa ne postaviti nepotrebnih ovir.

Podobno razmišlja Bogataj Jančič (2008), ki meni, da digitalizacija vzpodbuja intelektualno ustvarjalnost. Rezultat te ustvarjalnosti je pojav multimedijskih del, ki prinašajo izzive za oblikovalce avtorskega prava, saj se digitalna tehnologija razvija in spreminja hitreje, kot se mu je zmožna prilagajati zakonodaja.

Nadaljnja posledica digitalizacije je hitro združevanje treh pomembnih industrij: kableske, računalniške in telefonske industrije. Internet je prvi odraz teh industrij, zaradi katerega je svet vedno bolj povezan, hkrati pa je mogoče pridobiti informacije iz kateregakoli dela sveta (Trampuž 2000).

Internet danes omogoča sodelovanje med ljudmi na različne načine, k tradicionalnim načinom komuniciranja dodaja nove načine komuniciranja. Najpogosteje se internet uporablja za zabavo, raziskovanje, izobraževanje, politiko, za trgovanje ter družbeno komuniciranje nasploh (Bogataj Jančič 2008).

Internet je privlačen tudi za pirate, ki preko interneta distribuirajo piratske izdelke. V ta namen se v največji meri izkorišča tehnologija P2P (angl. peer-to-peer), ki označuje omrežje enakovrednih računalnikov, torej »enak z enakim« ali omrežje »od uporabnika do uporabnika«. P2P omrežja omogočajo uporabnikom, da z različnimi programi t. i. odjemalci prek interneta izmenjujejo datoteke in tako dajejo možnosti za širjenje piratstva med uporabniki interneta. Zato bomo v nadaljevanju tem omrežjem dali nekoliko več pozornosti.

2.1.1 Področja in oblike računalniškega piratstva

Ko govorimo o računalniškem piratstvu, ga največkrat povežemo s piratstvom programske opreme, vendar so se področja piratstva razširila, predvsem zaradi že omenjene digitalizacije

podatkov. Medtem ko so računalniški programi vedno bili v digitalni obliki, je digitalizacija omogočila pretvorbo tudi ostalih vsebin, kot so: glasba, filmi, igre in tiskovine, iz analognega v digitalni format, kar olajša kopiranje, shranjevanje in prenos datotek in s tem so te vsebine podvržene piratstvu, ki se pojavlja v različnih oblikah. Vsem področjem je skupno internetno piratstvo, v obliki deljenja nelegalnih datotek preko P2P omrežij (več v poglavju 2.1.4). BSA (2010c, 7–9) razlikuje naslednje oblike piratstva:

1. *Piratstvo končnih uporabnikov, ki zajema:*

- namestitve ene licenčne kopije programa na več računalnikih,
- kopiranje vsebine trdih diskov z namenom nameščanja in distribucije,
- nadgrajevanje nelegalnih različic programov in
- uporabo akademskih različic ali različic, ki niso namenjene prodaji v poslovne namene.

2. *Prekomerna uporaba programa v okviru intranet omrežja*, kar pomeni, da program, sočasno uporablja več uporabnikov, kot to dovoljuje licenčna pogodba.

3. *Neavtorizirano nalaganje programske opreme na trdi disk*, ki se zgodi, ko prodajalec s prodanim novim računalnikom na trdi disk računalnika naloži piratsko programsko opremo, največkrat operacijski sistem, pogosto pa tudi druge uporabne programe, kot na primer pisarniško zbirko MS Office.

4. *Ponarejanje programske opreme*, kjer gre za nelegalno razmnoževanje in prodajanje avtorsko-pravno varovanega gradiva z namenom posnemanja izvirnega izdelka.

5. *Spletno piratstvo, ki ga najdemo v naslednjih oblikah:*

- piratske spletne strani, ki omogočajo prosto snemanje (nalaganje) programske opreme ali pa le-to ponujajo v zameno za drugo programsko opremo,
- internetne strani, ki ponujajo ponarejeno programsko opremo in
- neposredne internetne povezave med računalniki, ki omogočajo nelegalen prenos avtorsko-pravno varovanih programov, kot so t. i. P2P omrežja.

Oblike filmskega in glasbenega piratstva se nekoliko razlikujejo od piratstva programske opreme, vendar tovrstno piratstvo zaradi tega ni nič manj škodljivo. Piratstvo na področju glasbe in filma razdelimo na (MPAA 2010b in IFPI 2010b):

- fizično piratstvo, med katerega sodi nelegalno kopiranje in prodaja filmov na VHS kasetah oziroma v zadnjem času bolj razširjenih DVD zgoščenkah. Glasba se je najpogosteje nelegalno prodajala na avdio kasetah, danes večinoma na CD ali tudi na DVD zgoščenkah,
- ponaredki, ki so kopija izvirnika (vključno z embalažo) in se prodajajo kot izvirnik,
- internetno piratstvo, kjer je najpogostejša oblika že omenjeno deljenje datotek (filmov in glasbe) preko P2P omrežij.

Glasba se lahko pojavi še v obliki posnetih nastopov (angl. bootlegs), kjer se nastopi v živo nezakonito posnamejo, nato skopirajo in prodajo (IFPI 2010b).

2.1.2 Motivi piratov

Početje piratov je pogojeno z različnimi motivi. Sodipo (1997 v Požarnik 2002, 16–17) navaja naslednje motive:

- *Dobiček*, ki ga pirati ustvarijo s prodajo izdelkov (glasba, filmi, računalniški programi itd.), na že utečenem trgu.
- *Preprosta in poceni reprodukcija*, ki je posledica digitalizacije izdelkov in lahko dostopne in relativno cenovno dostopne opreme za reprodukcijo digitaliziranih izdelkov.
- *Presežek povpraševanja*, ki je posledica previsokih cen na trgu ali nezadostne ponudbe izdelka, kar ustvarja priložnosti za pirate, predvsem ponarejevalce.

Pirati pa so za svoje početje lahko motivirani tudi iz drugih razlogov, kot so:

- privlačnost do nečesa, kar je prepovedano,
- politični interes,
- etični interes,
- želja po priznanju.

Dodaten razlog za piratstvo je neuspešno delovanje organov pregona ter težave z dokazovanjem in odkrivanjem ponarejanja.

2.1.3 Vrste piratov

Pirati so ljudje, ki omogočajo računalniško piratstvo. Pirati torej kopirajo, distribuirajo, delijo in uporabljajo programsko opremo, filme, glasbo in ostali digitalni material brez privolitve nosilca avtorskih pravic. Lin (1995) računalniške pirate opredeli kot ljudi, ki zbirajo računalniške programe in z njimi manipulirajo. Tako pirati razbijajo zaščite proti kopiranju programov in omogočajo njihovo delovanje brez avtorizacije. Pirati programe bodisi obdržijo zase ali jih prodajo oziroma delijo z ostalimi uporabniki. Pirati lahko računalniške programe delijo tudi zgolj zaradi novega znanja in izmenjave informacij ter da tega ne počno brez plačila (prav tam).

Založniki računalniških programov so se na piratstvo odzvali z vgrajevanjem digitalnih zaščit v svoje izdelke (Lin 1995). To dejanje je vzpodbudilo nastanek piratov imenovanih »razbijalci digitalnih zaščit« (angl. Crackers), ki so bili specializirani predvsem za odstranjevanje digitalnih zaščit. Tovrstne piratske skupine so dobro organizirane in hierarhično urejene, ki skrbijo tudi za pridobivanje novih članov (Chaudhry in Zimmerman 2009, 143). Da bi se obvarovali pred kazenskim pregonom, piratske skupine uporabljajo različne tehnološke varnostne naprave, delujejo pa tudi pod določenim imenom ali psevdonomom (celotna skupina ali samo posamezni član), pod katerim je mogoče najti določeno piratsko delo na internetu.

Chaudhry in Zimmerman (2009, 142–143) ter Lin (1995), pirate, ki so člani opisanih skupin, opredelijo v 4 kategorije. Prvi so t. i. »dobavitelji«. To so običajno posamezniki, zaposleni v določeni industriji. Ti posamezniki ukradejo digitaliziran material – na primer film, posamezno pesem ali celoten glasbeni album, računalniški program ali igro, še preden je bil material/vsebina objavljena oziroma izdana. Dobavitelji dostavljajo ukradeni material do »razbijalcev digitalnih zaščit«, ki odstranijo digitalne zaščite proti kopiranju in s tem material pripravijo za distribucijo. Računalniškim programom in igram se navadno dodajo še programski dodatki (angl. crack ali patch), ki omogočajo zagon in uporabo programa ali igre, brez avtorizacije. Ko so zaščite odstranjene, se piratski material preda tretji skupini, imenovani »kurirji«, ki so zadolženi za distribucijo piratskega materiala prek interneta. Piratski material se razpošlje na zavarovane, najnaprednejše strežnike, kjer postane na voljo izbranim odjemalcem. V samo nekaj urah je piratski material nato razposlan po celem svetu, kjer je na raznih P2P sledilnikih na voljo vsem internetnim uporabnikom. Ti internetni uporabniki predstavljajo četrto skupino piratov, ki jih imenujemo »delivci datotek« ali »črni uporabniki«. Delivci datotek material v večini primerov uporabijo za lastno uporabo, vendar je v tej skupini največ ljudi, saj gre za milijone uporabnikov iz celega sveta.

2.1.4 P2P omrežja

Prvi P2P program, imenovan Napster, je izšel leta 1999. Napster je bil namenjen predvsem izmenjavanju glasbenih datotek. Zaradi tožbe, ki so jo vložile združene glasbene produkcijske hiše, pod okriljem RIAA (Recording Industry Association of America), je bil Napster leta 2001 ukinjen (McManus 2003). Glede na to, da je bil Napster prvi P2P program, je bil zaradi tega tudi ranljiv.

Danes je v uporabi t. i. tretja generacija P2P omrežij, imenovana Bittorrent. Bittorrent je danes najbolj razširjen in najbolj priljubljen protokol za izmenjavo datotek med uporabniki interneta. Po trditvah raziskovalcev, kot tudi protipiratskih organizacij, pa naj bi bil Bittorrent celo največji krivec za finančne izgube na področju programske opreme, glasbe in filma (Chaudhry in Zimmerman 2009, Hill 2007 in Tera consultants 2010).

Bittorrent je internetni sodelovalni protokol za izmenjavo datotek prek interneta (Wikipedia 2010). Če je bil Napster zanimiv za izmenjavo datotek manjše velikosti, je posebnost in zanimivost Bittorrent-a ta, da je primeren za izmenjavo datotek večjih velikosti. Bittorrent protokol je razvil Ameriški programer Bram Cohen (Mele 2009a). Zaradi priljubljenosti protokola Bittorrent je Cohen protokol in odjemalni program, prav tako imenovan Bittorrent, razvijal še naprej. Cohen je hotel ponuditi digitalni distribucijski kanal za ponudnike, kot so: internetna televizija, filmska industrija in industrija računalniških programov (prav tam). Bittorrent protokol danes uporablja veliko internetnih spletnih trgovin in svetovnih založnikov s področja glasbe, filma, TV serij in računalniških programov, za legalno prodajo avtorsko zaščitene del. Protokol Bittorrent je izredno priljubljen tudi za nelegalno izmenjavo

omenjenih del (prav tam). Protokol je postal priljubljen zato, ker omogoča natančnost iskalnih filtrov in hiter ter natančen prenos datotek večje velikosti (Hill 2007).

Za prenos avtorskega dela z Bittorrent protokolom potrebujemo program, t. i. odjemalec, ki podpira Bittorrent protokol. Takšni programi so na primer: μ Torrent, BitComet, BitLord, Bittorrent itd. Vse te programe lahko brezplačno naložimo na svoj računalnik. Film, glasbo in druga avtorska dela prenašamo na svoj računalnik prek t. i. »torrent« datotek, ki vsebujejo informacije o ciljni vsebini datoteke (velikost ciljne datoteke, kontrolne podatke ter pot do sledilnika) (Mele 2009a). »Torrent« datoteke lahko najdemo preko običajnih spletnih iskalnikov (npr. Google) ali na določenih spletnih straneh, ki jih imenujemo Sledilnik¹ (angl. Tracker). Sledilnik nadzira, kje se iskana datoteka (film, pesem, TV serija) nahaja oziroma kateri uporabniki so to datoteko že prenesli. Več kot je teh uporabnikov t. i. sejalcev, hitreje lahko datoteko prenesemo. Pri delovanju Bittorrent protokola je pomembno tudi to, da ko začnemo prenašati datoteko, jo v bistvu že dajemo na voljo drugim uporabnikom. Ob začetku prenosa se datoteka razdeli na več majhnih delov, uporabniki pa prejemajo koščke datoteke od več uporabnikov, ki so isto datoteko že prenesli hkrati. Tako uporabniki prevzamejo vlogo osrednjega strežnika, hitrost prenosa datotek pa se s tem bistveno poveča.

2.2 Razširjenost piratstva

Na razširjenost piratstva v državi vpliva več dejavnikov: moč zaščite intelektualne lastnine, dostopnost piratske programske opreme in kulturne razlike (Gopal in Sanders 1998 v Lalović 2009, 7).

BSA (2010b) je leta 2010 na vzorcu 100 držav iz celega sveta izvedla že sedmo raziskavo o razširjenosti piratstva. Kot je razvidno iz preglednice 1, se je delež piratstva² v Sloveniji iz leta 2008 do 2009 znižal za eno odstotno točko in je leta 2009 znašal 46 %.

Pri BSA (prav tam) ugotavljajo, da je piratstvo programske opreme upadlo v 54 državah, zraslo pa le v 19 državah. V Evropi se stopnja piratstva v zadnjih štirih letih giblje okrog 50 %, predvsem zaradi visoke stopnje piratstva v vzhodni in centralni Evropi, kjer se stopnja piratstva giblje okrog 65 %. Stopnja razširjenosti piratstva v zahodni Evropi je namreč primerljiva s stopnjo razširjenosti piratstva v EU, ki znaša 35 %, kar je pod svetovnim povprečjem (43 %). Svetovno povprečje bi seveda bilo nižje, če ga ne bi dvigovalo piratstvo na Kitajskem, v Indiji in Braziliji (Koren 2010).

¹ Svetovno najbolj znan sledilnik je The Pirate Bay, najbolj znan slovenski pa Partis (Mele 2009b).

² Delež predstavlja uporabnike programske opreme, ki uporabljajo nelegalno pridobljeno programsko opremo.

Preglednica 1: Razširjenost piratstva po svetu

Področje/država	2006	2007	2008	2009
S. Amerika	22 %	21 %	21 %	21 %
J. Amerika	66 %	65 %	65 %	63 %
Azija	55 %	59 %	61 %	59 %
Bližnji vzhod in Afrika	60 %	60 %	59 %	59 %
Evropa	51 %	51 %	50 %	49 %
ZDA	21 %	20 %	20 %	20 %
V. Britanija	27 %	26 %	27 %	27 %
Francija	45 %	42 %	41 %	40 %
Nemčija	28 %	27 %	27 %	28 %
Slovenija	48 %	48 %	47 %	46 %
Svet skupaj	35 %	38 %	41 %	43 %

Vir: BSA 2010b, 14–15.

2.3 Posledice piratstva

Zaradi računalniškega piratstva so mnoga podjetja (in posamezni avtorji) ob zasluzek. Po besedah Roka Korena, pravnega svetovalca pri organizaciji BSA (Močnik 2009), računalniško piratstvo na področju računalniških programov v Sloveniji povzroči za kar od 30 do 40 milijonov ameriških dolarjev škode letno. V te izgube niso zajeti neposredni davki od neprodane programske opreme, delovna mesta, ki jih zaradi piratstva ni, ter davki in prispevki od plač, vezanih na ta delovna mesta (prav tam). Če bi prišteli še vse to, bi izgube narasle za skoraj desetkrat, saj je legalna uporaba programske opreme vezana tudi na sekundarne storitve – vzdrževanje programske opreme, nadgradnja ipd.

V letu 2009 je bilo za vsakih 100 ameriških dolarjev zakonito prodane programske opreme uporabljene še za dodatnih 75 ameriških dolarjev piratske programske opreme (Koren 2010). Zmanjšanje piratstva programske opreme bi imelo pozitiven vpliv na industrijo računalniških programov in na celotno državno gospodarstvo. Z zmanjšanjem piratstva v svetu za 10 odstotnih točk v naslednjih štirih letih bi po vsem svetu pridobili do 500.000 novih delovnih mest in 32 milijard ameriških dolarjev dodatnih davčnih prihodkov (BSA 2010a).

Industrija računalniških programov ni edina industrija, ki trpi izgube zaradi računalniškega piratstva. Računalniško piratstvo prizadene tudi druga področja, na primer glasbeno in filmsko industrijo (Hill 2007). Po podatkih (prav tam) naj bi bilo mesečno, prek P2P omrežij, prenesenih do 2,6 milijard pesmi. V 90 odstotkih primerov naj bi pri teh prenosih šlo za

kršenje avtorskih pravic.³ Zaradi P2P omrežij in nelegalnega prenosa glasbenih datotek je prodaja CD zgoščenk med leti 2000 in 2003 upadla za 30 %, kar je povzročilo za 4 milijarde ameriških dolarjev škode letno (prav tam). Po poročanju organizacije RIAA (2010b), ki zastopa glasbene ustvarjalce, je zaradi piratstva v glasbeni industriji letno izgubljenih do 71 tisoč delovnih mest. Hkrati pa piratstvo povzroči za 12 milijard ameriških dolarjev gospodarskih izgub (prav tam).

Preglednica 2: Učinki zmanjšanja piratstva za 10 odstotnih točk v letih 2009–2013

Država	Št. delovnih mest	Dodan BDP (v mio USD)	Dodatni davki (v mio USD)
ZDA	25.431	37.810	6.094
V. Britanija	13.011	8.669	2.373
Francija	14.599	9.289	3.442
Nemčija	12.136	9.080	2.427
Kitajska	250.102	15.966	4.397
Indija	59.728	4.662	512

Vir: BSA 2010a, 6–8.

Organizacija Motion Picture Association of America (MPAA) (v IFPI 2010a, 21) trdi, da se z računalniškim piratstvom spopadajo tudi ustvarjalci v filmski in televizijski industriji, ki je, kot pravijo, v porastu. Še posebej so na udaru filmi visokega proračuna (angl. Blockbuster). Kot primer navajajo film Wolverine, katerega si je samo v 24 urah na svoj osebni računalnik nelegalno preneslo 100.000 uporabnikov P2P omrežij. Ali pa primer filma Batman: The dark night, katerega kopija je bila prenesena iz sledilnika Bittorrent kar sedem milijonov krat. Nelegalen prenos datotek vpliva na posamezne investicije, pa tudi na delovna mesta v filmski industriji. Samo v ZDA filmska industrija zaposluje do 2,5 milijona ljudi (prav tam). Po podatkih MPAA filmska industrija v Ameriki tako zaradi piratstva letno izgubi do 20,5 milijard ameriških dolarjev (Siwek 2006). MPAA ocenjuje, da bi z odpravo piratstva v ZDA letno pridobili do 141.000 novih delovnih mest, hkrati pa bi država letno pridobila 837 milijonov ameriških dolarjev davčnih prihodkov (prav tam).

Za Evropo je podobno študijo leta 2010 opravilo neodvisno francosko podjetje Tera consultants. Po podatkih omenjenega podjetja (Tera consultants 2010) je v evropski ustvarjalni industriji zaposlenih približno 14 milijonov ljudi, kar je okrog 6,5 % celotne evropske delovne sile. Piratstvo je v letu 2008 na področju filma, TV-serij, glasbe in programske opreme v Evropi povzročilo izgubo 185.000 delovnih mest in 10 milijard evrov prihodkov na drobno (prav tam). V preglednici 3 predstavljamo izgube, ki naj bi jih utrpela evropska ustvarjalna industrija, zaradi računalniškega piratstva v obliki nelegalnega deljenja

³ P2P omrežja omogočajo tudi nakup digitaliziranih vsebin.

datotek preko P2P omrežij. V naslednjih letih se predpostavlja 18 odstotna letna rast uporabe P2P omrežij.

Preglednica 3: Izgube zaradi deljenja datotek preko P2P omrežij v Evropi

Izguba	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Prodajna (v milijardah EUR)	15	19	22	26	30	32
Delovna mesta (v tisočih)	277	352	422	492	556	611

Vir: Tera consultants 2010, 9.

Ameriška vladna agencija Government Accountability Office (GAO) je leta 2010 opravila raziskavo, da bi ugotovila, kako oziroma v kolikšni meri piratstvo vpliva na ameriško gospodarstvo (Banovič 2010). Raziskavo so opravili zaradi neskladnih podatkov, ki so prihajali iz raznih analitskih hiš (prav tam). Ugotovili so (GAO 2010), da piratstvo in nelegalno kopiranje vplivata na ameriško gospodarstvo ter da je posledic veliko, vendar ne morejo določiti višine izgub. Študije, ki obravnavajo posledice piratstva, so zelo pomanjkljive in se jih pri oceni ne more upoštevati. Trdijo tudi, da je takšen vpliv težko, če ne celo nemogoče izračunati (prav tam).

Na internetu je moč najti bloge, katerih avtorji so prepričani, da so statistični podatki o izgubah zaradi računalniškega piratstva pretirani (Chaudhry in Zimmerman 2009, 140). Institucije, kot so BSA, RIAA, MPAA itd., pa naj bi te podatke objavljale zato, da bi z njimi učinkovito lobirale na zakonodajalce z namenom, da se intelektualna lastnina avtorjev zaščiti.

3 PREPREČEVANJE RAČUNALNIŠKEGA PIRATSTVA

Kot smo videli v prejšnjih poglavjih, računalniško piratstvo predstavlja resen problem. Zato ni čudno, da o piratstvu govorimo kot o eni izmed najdonosnejših oblik gospodarskega kriminala. Ravno zaradi tega se je s problemom potrebno resno spopasti in ga tudi kazensko preganjati. Ne glede na to, ali govorimo o nelegalni uporabi računalniških programov in multimedijskih vsebin ali o uporabi P2P omrežij, so računalniški pirati s svojimi dejanji izpostavljeni kazenskemu pregonu, saj avtorsko zaščitena dela prodajajo, objavljajo ali pa jih prek interneta širijo. Zavedati se moramo, da je reproduciranje programske opreme in ostalih digitalnih vsebin v času napredne tehnologije, kljub jasni zakonodaji, praktično zelo težko nadzorovati.

3.1 Računalniško piratstvo v zakonodaji

Računalniško piratstvo kot kršenje avtorskih in sorodnih pravic, je opredeljeno v Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (ZASP).

Avtorska pravica je skupen izraz za številna upravičenja, ki avtorju zagotavljajo uresničevanje premoženjskih (materialnih) in osebnih (moralnih) interesov v zvezi z izkoriščanjem avtorskega dela (ZASP 2007, čl. 15). V ZASP je avtor opredeljen kot fizična oseba, ki je delo ustvarila. Avtor je praviloma tisti, čigar ime, psevdonim ali znak je naveden na izvirniku ali pri objavi dela (ZASP 2007, čl. 10–11).

Avtorska dela so individualne intelektualne stvaritve s področja književnosti, znanosti in umetnosti, ki so na kakršenkoli način izražene (ZASP 2007, čl. 5). Med avtorska dela (prav tam) uvrščamo tudi pisana dela, kot na primer leposlovna dela, članke, priročnike, študije ter tudi računalniške programe, glasbena dela z besedilom ali brez besedila in avdiovizualna dela. Vse te oblike del danes lahko najdemo tudi v digitalni obliki, zaradi česar je kršenje avtorskih pravic še toliko enostavneje.

ZASP (2007) razlikuje:

- *materialne avtorske pravice*, ki avtorju dajejo pravico do reprodukcije, pravico do javnega izvajanja itd.,
- *moralne avtorske pravice*, ki predstavljajo duhovno vez med avtorjem in njegovim delom, kar pomeni, da avtor lahko zahteva, da se na vsakem primerku avtorskega dela ali ob vsaki javni objavi avtorskega dela navede njegovo ime, se upre skazitvi ali okrnitvi svojega dela,
- *druge pravice avtorja*, ki na primer avtorju zagotavljajo denarno nadomestilo ali kak drug premoženjski interes (pravica dostopa).

Materialne avtorske pravice so iz vidika kršitev avtorsko pravne zakonodaje najpomembnejše, saj le-te varujejo premoženjske interese avtorja v zvezi z uporabo

njegovega dela (Kovačič 2006). Pri uporabi dela mislimo predvsem reproduciranje, torej shranjevanje in kopiranje avtorskega dela, kot tudi javno izvajanje in prikazovanje ter dajanje avtorskih del na voljo javnosti. Za te dejavnosti potrebujemo dovoljenje avtorja, kar je danes še posebej pomembno, saj uporabniki P2P omrežij z razdeljevanjem datotek, pravno gledano, te datoteke ponujajo širši javnosti. Takšno razdeljevanje, v primeru avtorsko zaščitene del, predstavlja kršitev zakona. Reproduciranje avtorskega dela je mogoče za zasebne namene, vendar pravni položaj računalniških programov, glasbe in filmov ni enak. ZASP (2007, čl. 50) dovoljuje kopiranje glasbene ali video datoteke, dokler je kopija narejena v največ treh primerkih in je namenjena lastni uporabi, a le pod pogojem, da je narejena iz izvornika. Pri računalniških programih so postavljene nekoliko bolj stroge omejitve (prav tam). ZASP tako prepoveduje kakršno koli kopiranje računalniškega programa, pa čeprav je kopija namenjena samo za lastno uporabo (prav tam). ZASP (2007, čl. 36) prepoveduje tudi javno posojanje računalniških programov in baz podatkov, saj je to absolutna pravica avtorjev.

Avtorske pravice pripadajo avtorju od stvaritve dela celo njegovo življenje in še 70 let po smrti avtorja (v primeru več avtorjev 70 let po smrti zadnjega soavtorja) (ZASP 2007, čl. 59–60). Vendar pa v določenih primerih avtorske pravice niso izključne, kar pomeni, da se avtorska dela pod določenimi pogoji smejo uporabljati ali pa so pravice zreducirane na poplačilne pravice. Tako lahko avtorska dela, ob navedbi avtorja, uporabimo za citiranje (ZASP 2007, čl. 51). Avtorska dela lahko uporabimo oziroma predvajamo v izobraževalne namene, kar je pogostokrat izgovor računalniških piratov, da nelegalne kopije programov in ostale digitalne vsebine uporabljajo za potrebe izobraževanja. Zakon (ZASP 2007, čl. 49) seveda natančno določa, da je z izobraževalnimi nameni mišljen neposredni pouk.

ZASP (2007) poleg avtorskih pravic omenja tudi *sorodne pravice*, med katere uvršča pravice fizičnih ali pravnih oseb, ki s svojim prispevkom omogočajo, da so avtorska dela dostopna širši javnosti. Imetniki sorodnih pravic so izvajalci, proizvajalci fonogramov (zgoščenk, magnetofonskih kaset itd.), filmski producenti, RTV organizacije, založniki in izdelovalci podatkovnih baz. Sorodna pravica traja praviloma 50 let od njenega nastanka (Urad RS za intelektualno lastnino 2010).

V primeru, da se avtorskih pravic, ki so opredeljene v ZASP, ne držimo ali ne ravnamo v skladu z določili zakona, se takšno ravnanje šteje kot kaznivo dejanje. Sankcije za tovrstna kazniva dejanja pokriva Kazenski zakonik RS (KZ) (KZ-1 2008). Sankcije za kršitve avtorskih in sorodnih pravic so opredeljene od 147. do 149. člena KZ, od katerih sta za računalniško piratstvo bistvena 148. in 149. člen. Tako 148. člen KZ sankcionira kršitve, povezane z namenom prodaje in neupravičene uporabe enega ali več avtorskih del ali njihovih primerkov, katerih skupna tržna cena pomeni večjo premoženjsko korist, s kaznijo zaporom do 3 let, če pa je vrednost koristi velika, pa se storilca kaznuje z zaporom do 5 let.

V primeru, ko je bila z omenjenim dejanjem pridobljena velika protipravna premoženjska korist in je šlo storilcu za to, da sebi ali komu drugemu pridobi tako premoženjsko korist, je

storilec lahko kaznovan tudi z zaporno kaznijo do 8 let. V primeru odkritja računalniškega piratstva se storilcu odvzamejo vsi primerki avtorskih del in naprave za njihovo reproduciranje. 149. člen KZ je pomemben za uporabnike P2P omrežij, saj gre pri teh storitvah za deljenje datotek in s tem za reprodukcijo avtorskih del, za kar se kršitelje lahko kaznuje z zaporom do 3 let. Če je tržna vrednost istega materiala višja, pa tudi z zaporom do 5 oziroma do 8 let.

Večjo in veliko premoženjsko korist, škodo ali vrednost določa 9. odstavek 99. člena KZ-1 RS, in sicer se za večjo premoženjsko korist, škodo ali vrednost šteje znesek, ki presega 5.000 evrov, za veliko pa znesek, ki presega 50.000 evrov. Ti zneski na prvi pogled delujejo dokaj visoko, vendar naj omenimo, da so nekateri računalniški programi zelo dragi, vrednost posameznih glasbenih in video datotek pa sorazmerno naraste s številom datotek, ki so shranjene na različnih medijih, na primer trdem disku. Tako je na primer Američanka, ki si je z interneta prenesla 24 pesmi in jih delila z drugimi, sodišče v ZDA naložilo kazen v višini 1,5 milijona ameriških dolarjev (Kreps 2010). Vendar pa, kot lahko zasledimo na raznih spletnih forumih in blogih, je takšnih primerov zelo malo, oblasti pa obtožijo nekaj ljudi na leto, zgolj v opozorilo ostalim uporabnikom. To seveda še zdaleč ni dovolj učinkovit pristop k zaježitvi računalniškega piratstva ali omejitve vsaj do te mere, da bi še bilo sprejemljivo oziroma obvladljivo.

3.2 Strategije preprečevanja računalniškega piratstva

Digitalna tehnologija je bistveno vplivala na način kopiranja in distribucijo digitalnih vsebin, zaradi katere tudi avtorsko pravo, v boju proti nezakonitem kopiranju, izgublja na svojem pomenu. V digitalnem okolju je namreč iskanje storilcev oteženo, prav tako pa tudi kaznovanje kršilcev avtorskih pravic.

Imetniki avtorskih pravic so se odzvali na izzive in v začetku devetdesetih let prejšnjega stoletja začeli zahtevati spremembe zakonodaje. Takrat so se izoblikovale prve nacionalne strategije, katerih cilj je bil vzpostavitev ravnotežja v avtorskem pravu, ki ga je porušila digitalna tehnologija. Rezultat takšnih strategij sta bili Bela knjiga, zasnovana v ZDA, in Zelena knjiga, ki jo je oblikovala Evropska komisija (Bogataj Jančič 2008, 62). Zelena knjiga je bil prvi dokument, ki je predlagal, da se digitalna avtorska dela zaščitijo proti kopiranju (prav tam). Ameriška Bela knjiga pa predstavlja kombinacijo tradicionalnih predlogov z novimi pristopi (Bogataj Jančič 2008, 63). Tako Bela knjiga opisuje zakonodajne spremembe, ki naj bi bile nujne za preoblikovanje avtorske pravice. Bela knjiga daje poudarek izobraževanju v šolah in v splošni javnosti ter seznanjanju prebivalstva o pomembnosti intelektualne lastnine ter njenega varstva. Hkrati pa vzpodbuja vlado k subvencioniranju razvoja tehnoloških ukrepov in rešitev za digitalno upravljanje avtorskih pravic. Vlada pa naj bi tudi oblikovala pravno podporo tehnološkim ukrepom, ki bi služili za kaznovanje tistih, ki bi te tehnološke ključne razbijali.

S strategijo intenzivnejše zakonodaje se je na računalniško piratstvo odzvala tudi Evropska unija (EU). Leta 2002 je EU sprejela Direktivo o zasebnosti in elektronskih komunikacijah 2002/58/EC (Kovačič 2006), ki določa, da države članice, v primeru varovanja nacionalne varnosti, preprečevanja, preiskovanja, odkrivanja in preganjanja kriminala ali neavtorizirane uporabe komunikacijskih sistemov, lahko uveljavijo zakonodajne ukrepe, s katerimi zagotovijo hranjenje prometnih podatkov za omejen čas. Konec leta 2005 je EU sprejela direktivo o hrambi internetnih prometnih podatkov (podatki o prenosu datotek z interneta, obiskane spletne strani itd.), s katero so razširili nabor kaznivih dejanj, zaradi katerih bi se morale shranjevati prometne podatke (prav tam). Vsaka obiskana spletna stran in vsak prenos datoteke z interneta se lahko shrani za preiskovalne potrebe. Uporabniku, ki je osumljen piratstva, v tem primeru ni več težko dokazati krivde. V direktivi so določili tudi obdobje obvezne hrambe internetnih prometnih podatkov, ki lahko traja od 6 do 24 mesecev. Zaradi potrebe po pridobivanju podatkov v predkazenskem in kazenskem postopku slovensko Ministrstvo za pravosodje pravi, da rok hrambe internetnih prometnih podatkov ne bi smel biti krajši od enega leta (prav tam).

V pripravi je tudi oblikovanje zakonodaje za preprečevanje spletnega piratstva (Računalniške novice 2010). Evropski poslanci so na zasedanju Evropskega parlamenta izglasovali sprejetje poročila o uveljavljanju pravic intelektualne lastnine na notranjem trgu. S tem so Evropsko komisijo pozvali k oblikovanju predloga zakonodaje, ki bo določala okvir za ukrepanje vlad držav EU v boju proti kršitvam pravic intelektualne lastnine na spletu.

Čeprav je v EU viden napredek v boju proti računalniškem piratstvu, so nekatere članice že same sprejele novo zakonodajo na tem področju. Tako je Švedska sprejela strog protipiratski zakon imenovan IPRED (Intellectual Property Rights Enforcement Directive) (DNE 2009). Zakon daje imetnikom avtorskih pravic možnost, da od internetnih ponudnikov zahtevajo in pridobijo podatke o uporabnikih, ki prek spleta nelegalno izmenjujejo datoteke. Rezultati so pokazali, da je po uveljavitvi zakona (1. 4. 2009) internetni promet na Švedskem padel za 33 %, kar pa naj bi po mnenju izkušenj iz drugih držav predstavljalo le kratkotrajen padec.

Slabost švedskega IPRED zakona je, da ponudnikov telekomunikacijskih storitev ne zavezuje k hrambi informacij o njihovih strankah (Dnevnik 2009). Tako lahko uporabnikove internetne prometne podatke uničijo, s tem zagotovijo zasebnost svojih strank, hkrati pa upočasnijo, če ne onemogočijo preiskave povezane s kriminalom na internetu.

Tako kot Švedska se je za uvedbo stroge zakonodaje proti spletnim piratom odločila tudi Francija. Sprejeli so zakon imenovan HADOPI (angl. High Authority of Diffusion of the Art Works and Protection of the Copy Rights on Internet), hkrati pa ustanovili isto imenovano proti piratsko agencijo (Sayer 2009). Zakon HADOPI določa, da morajo ponudniki interneta v Franciji nadzorovati svoje naročnike oziroma uporabnike ter kršitelje prijaviti protipiratski agenciji. Kršitelju grozi kazen do 3 let zaporu in plačilo kazni v višini 300.000 evrov, hkrati pa mora ponudnik interneta kršitelju takoj onemogočiti dostop do svetovnega spleta.

Čas bo pokazal, ali se bosta strategiji intenzivnejše zakonodaje v Franciji in na Švedskem izkazali za uspešni. V primeru pozitivnih odzivov lahko podobne ukrepe v kratkem pričakujemo s strani Evropske unije, posledično tudi v Sloveniji in preostalih članicah EU.

Poleg intenzivnega lobiranja za spremembo zakonodaje in uvedbo drugih urejevalnih elementov bi morali nosilci avtorskih in sorodnih pravic razmisliti, kako lahko sami pripomorejo k zmanjšanju piratstva. Hill (2007) na podlagi svoje raziskave opisuje strateške predloge, katerim bi avtorji lahko sledili:

Zagotavljanje brezplačnih vzorcev: Avtorji bi lahko omogočili legalno vzorčenje z uporabo tehnologije digitalnih pravic (Digital Rights Management). Tako bi se v izdelek vstavilo časovno stikalo, ki bi uporabniku omogočalo uporabo izdelka za določen čas. Po izteku časovnega obdobja bi uporabniki za nadaljnjo uporabo izdelka morali plačati prodajno ceno izdelka. Glasbena podjetja imajo podobno storitev, kjer lahko potrošnik posluša del pesmi brez plačila.

Ponuditi legalne izdelke po nižjih cenah, saj so vzrok za piratstvo tudi visoke cene izdelkov. Znižanje cen legalnih izdelkov bi omejilo privlačnost piratskih izdelkov. Možnost primerja s strategijo podjetij, ki vstopajo na trg z omejeno cenovno politiko. Namen takšne politike je odvrnitev konkurence pred vstopom na trg. Avtorji bi morali tudi segmentirati trg in ponuditi izdelke z omejenimi funkcijami po nižji ceni, ki bi bili dostopni strankam z nižjim dohodkom. Takšno strategijo ima na primer podjetje Microsoft na azijskem trgu, kjer so lokalnim prebivalcem ponudili mnogo cenejšo različico operacijskega sistema Windows imenovano Windows Starter Edition. Omenjeni operacijski sistem omogoča zagon omejenega števila programov in manj funkcij kot popolna različica, vendar je operacijski sistem še vedno primeren za manj zahtevne uporabnike. Podobno strategijo imajo pri podjetju Adobe, kjer ponujajo cenejšo omejeno različico programa Adobe Photoshop.

Ponuditi dodatne storitve k izdelku: Piratstvo bi lahko omejili tako, da se potrošniku ob nakupu in registraciji programa z unikatno registracijsko številko ponudijo dodatne storitve, kot je na primer periodična nadgradnja programa ali varnostni dodatek k programu. Ostalim uporabnikom, ki posedujejo piratsko različico, katero bi se zlahka prepoznalo po registracijski številki, bi takšne ugodnosti onemogočili. Takšna strategija zvišuje vrednost legalno pridobljenih izdelkov.

Sprejeti tehnologijo, ki jo uporabljajo pirati: Piratstvo preko P2P omrežij ni povezano samo s cenami, temveč gre pri P2P omrežjih tudi za takojšnje zadovoljstvo uporabnikov, h kateremu prispeva hiter prenos avtorskega dela in natančnost iskalnih filtrov. Vse to bi morali avtorji izkoristiti sebi v prid in sprejeti P2P tehnologijo ter podpreti ali ponuditi legalno obliko izmenjave datotek. Takšen sistem so med drugim predlagali tudi kanadski glasbeniki, ki bi za mesečno plačilo posebnega davka, omogočal legalen prenos glasbenih datotek v nekomercialne namene (Schwartz 2010).

Sprememba poslovnih modelov: Avtorji bi lahko prešli iz prodaje izdelkov v dajanje le-teh v najem, za plačilo naročnine oziroma najemnine. Podjetja računalniških programov bi tako omogočala najem programov po zelo nizkih cenah, hkrati pa za plačilo letne naročnine ponujala dodatne storitve v obliki nadgradenj in ostalih ugodnosti. Nekatera podjetja video iger ponujajo igranje iger na spletu, saj potrošniki raje plačajo igralni čas, kot da igro kupijo. Tudi Microsoft naj bi domnevno preučeval izvedljivost te strategije za izdelke, kot je MS Office, še posebej na trgih, kjer je stopnja piratstva visoka in prihodki od prodaje nizki. Takšne strategije otežujejo delo piratov, ki ne morejo ponuditi podobnih storitev, ne da bi se izpostavili.

Svoboden pristop do piratstva: V določenih primerih je takšen pristop koristen, posebej v primerih, kjer so omrežni učinki pomembni in kjer avtorji želijo svoje izdelke vpeljati na trg kot standard. V takšnem primeru bi avtorju piratstvo koristilo, saj bi se na ta način ime podjetja vpeljalo na trg in postalo prepoznavno. Po določenem obdobju bi vendarle takšna strategija postala negativna in avtorju v breme, saj bi avtor čez čas želel uveljavljati svoje pravice.

Prav tako kot ameriška Bela knjiga tudi nova raziskava organizacije BSA (2010a) zagovarja dejstvo o pomembnosti povečevanja zavedanja javnosti o zaščiti intelektualne lastnine. Po njihovem mnenju je zavedanje ključno, saj se s širitvijo ozaveščanja manjša delež piratstva. BSA predlaga tudi okrepljeno izvrševanje zakonodaje z dodanimi sredstvi. V tem primeru državam predlagajo ustanovitev specializiranih organizacij za intelektualno lastnino. Takšnim organizacijam pa naj država zagotovi potrebne vire za preiskovanje in preganjanje kraje intelektualne lastnine ter naj podpre izobraževanje in jim zagotovi boljšo tehnično pomoč.

3.3 Protipiratske organizacije

Protipiratske organizacije so organizacije, ki jih ponavadi sestavljajo vodilni ustvarjalci na določenem področju. Njihov namen ni samo preprečevanje in boj proti piratstvu, temveč tudi sporočanje in povečevanje zavedanja ljudi o nevarnostih in negativnih posledicah računalniškega piratstva. Te organizacije so ustanovljene kot kolektivne organizacije avtorjev, ki nastopajo kot kolektivni zastopnik avtorjev določene vrste del (glasbenih, književnih, avdiovizualnih itd.) iz vse države (Urad RS za intelektualno lastnino 2010). Organizacije omogočajo avtorjem in drugim imetnikom pravic bolj preprosto in učinkovito upravljanje pravic v razmerah množičnega koriščenja njihovih del, uporabnikom pa enostaven dostop do zakonite uporabe številnih del.

Ena najbolj znanih takšnih organizacij je organizacija imenovana Business Software Alliance (BSA) in deluje na področju programske opreme.

BSA je neprofitna organizacija, ki deluje že od leta 1988 in združuje svetovne proizvajalce in prodajalce računalniške strojne in programske opreme (BSA 2009). Svetovni člani BSA so: Adobe, Apple, Dell, HP, IBM, Intel, Kaspersky, McAfee, Microsoft, Siemens itd., ki želijo s skupnim sodelovanjem povečati legalni trg in preprečiti nezakonito uporabo računalniških programov. BSA deluje že v 80 državah po vsem svetu, sodelujejo pa tudi z različnimi državnimi organi – od policije, državnega tožilstva do tržnega inšpektorata, kot tudi z drugimi ustanovami, ki pomagajo pri pregonu kršiteljev avtorskih pravic. BSA, z zbiranjem dokaznega gradiva proti različnim vrstam piratov in informiranjem, javnim organom nudi pomoč pri pregonu piratov. Vsako leto tudi objavijo letne raziskave na področju programskega piratstva.

Mednarodna organizacija fonografske ali glasbene industrije (angl. International Federation of the Phonographic Industry – IFPI) predstavlja svetovno snemalno industrijo (IFPI 2010c). IFPI deluje v 66 državah in ima okrog 1.400 članov. Njihovi najpomembnejši cilji se navezujejo na zakonodajne rešitve, boj proti piratstvu in tržne raziskave. Te uresničujejo s pripravljanim in predstavljanjem raznih strategij, s katerimi lobirajo in svetujejo državnim vladam in mednarodnim agencijam, kot je Svetovna agencija za intelektualno lastnino (WIPO), za spremembo zakonodaje na področju zaščite avtorskega dela. Sodelujejo tudi z različnimi mednarodnimi preiskovalci, koordinirajo mednarodne akcije proti piratstvu, kot na primer z izobraževanjem policije, carine in varnostnih agencij, kako organizirati racije in napade na pirate, ter jim pri tem nudijo tehnično pomoč. Opravljajo in izdajajo tudi publikacije o svetovni prodaji glasbe in piratskih trendih, kot tudi poročila o stanju glasbene industrije v svetu.

Poleg IFPI, na področju glasbe, deluje tudi ameriško združenje snemalne industrije (angl. Recording Industry Association of America – RIAA), ki predstavlja večja glasbena podjetja. Proti piratstvu so se borili predvsem s tožbami proti individualnim osebam, ki so prenašale glasbo preko P2P omrežij (Hill 2007, 22). Zaradi avtorskih kršitev so tako pričeli sodno preganjati posameznike (približno 380). Po 4 mesecih se je odstotek Američanov, ki so prenašali glasbo z interneta, iz 29 % znižal na 18 %.

Cilj takšne strategije (tožbe posameznikov) je bil, da bi posameznike podučili o zakonu in posledicah kršenja zakona ter da bi povečali zavedanje o obstoju legalnih strani na glasbenem trgu. Svoje poslanstvo naj bi s takšnim programom uresničili, zato posameznikov ne nameravajo več sodno preganjati. Trdijo namreč (RIAA 2010a), da se je zavedanje ljudi o nelegalnem prenašanju glasbe iz 35 % povečalo na 72 %, hkrati pa so se povečali tudi prihodki od prodaje digitalne glasbe. Program naj bi ukinili zaradi že omenjenih tožb (Masnick 2010). Tako je RIAA v letu 2008 porabila več kot 17,6 milijonov ameriških dolarjev za administrativne in odvetniške storitve, od piratov pa jim je uspelo dobiti samo 391 tisoč ameriških dolarjev; še večje izgube naj bi imeli v letu 2007 in v letu 2006.

Na področju filma deluje ameriško združenje producentov in distributerjev (angl. Motion Picture Association of America – MPAA) (MPAA 2010a). Organizacija MPAA, ki združuje šest največjih studiev: Buena Vista Pictures Distribution (Walt Disney), Sony Pictures, Paramount Pictures, 20th Century Fox, Universal Studios in Warner Bros, je bila ustanovljena z namenom ščitena interesov filmskih producentov. Prepoznavnost so uspeli povečati z bojem proti P2P spletnim stranem ali sledilnikom, ki omogočajo izmenjavo nelegalnih datotek.

Kot organizacija RIAA, je tudi MPAA, problem piratstva začela obravnavati zelo resno. V ta namen so začeli uporabljati program, ki ga sestavljajo tri strategije (Premrn 2008). Cilj prve strategije je sodno preganjanje posameznih kršiteljev, ki omogočajo izmenjavo filmov preko P2P omrežij. Druga strategija se navezuje na lobiranje za spremembo zakonodaje na področju avtorskih pravic. Zadnja strategija pa temelji na razvoju protipiratske tehnologije.

Za varstvo intelektualne lastnine v Sloveniji in za pripravo zakonodaje s tega področja je pristojen Urad RS za intelektualno lastnino (2010). Pristojni so tudi za izdajo dovoljenj kolektivnim organizacijam (SAZAS, IPF, ZAMP) za opravljanje njihove dejavnosti ter za nadzor nad njihovim delovanjem. Tako je v Sloveniji:

- na področju upravljanja pravic s področja glasbe pristojno Združenje skladateljev, avtorjev in založnikov za zaščito avtorskih pravic Slovenije (SAZAS);
- za kolektivno upravljanje pravic izvajalcev in proizvajalcev fonogramov na fonogramih ter filmskih producentov pristojen Zavod za uveljavljanje pravic izvajalcev in proizvajalcev fonogramov Slovenije (IPF);
- za avtorske pravice na delih s področja književnosti, znanosti, publicistike in njihovih prevodov pristojno Združenje avtorjev in nosilcev malih in drugih avtorskih pravic Slovenije (ZAMP).

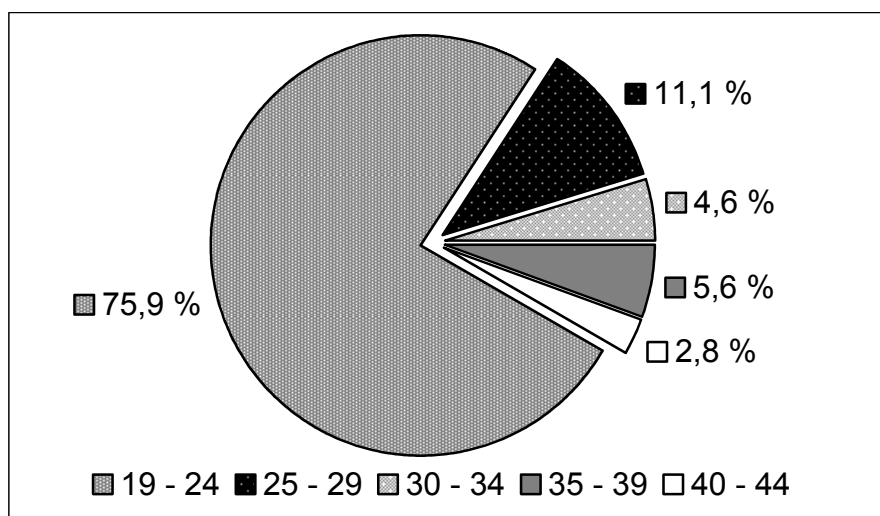
4 RAZŠIRJENOST RAČUNALNIŠKEGA PIRATSTVA MED ŠTUDENTI UP FM KOPER

4.1 Predstavitev vzorca

V empiričnem delu naloge smo opravili raziskavo, ki temelji na anketnem vprašalniku. Vprašalnik je bil sestavljen iz 2 delov in je vseboval 14 vprašanj. V prvem delu anketnega vprašalnika so se vprašanja navezovala na uporabo računalniških programov in računalniško piratstvo. V drugem delu anketnega vprašalnika smo zajeli osebne podatke anketirancev (na primer spol, starost, način študija).

E-anketa je bila odprta 17 dni in v tem času smo prejeli 108 popolnih odgovorov.

Na anketo je odgovorilo 108 študentov, med katerimi je bilo 76,9 % žensk. Anketiranci so pri izpolnjevanju anketnega lista vpisali svojo starost, vendar smo zaradi boljšega pregleda podatkov ustvarili starostne razrede, ki so predstavljeni na sliki 1. Najmlajši izmed anketiranih so stari 19 let, najstarejši anketiranec pa 44 let. Povprečna starost anketirancev je 24,1 let.



Slika 1: Starost anketirancev

Dodiplomski študenti na UP FM se razlikujejo po načinu študija (redni ali izredni študij), po vrsti študijskega programa (visokošolski strokovni ali univerzitetni program) ter po kraju opravljanja študijskih obveznosti (Celje, Koper in Škofja Loka). Od 108 anketiranih dodiplomskih študentov jih 79,6 % študira redno. Polovica anketiranih študentov (51,9 %) študira na visokošolskem strokovnem (VS) programu. Kot lahko vidimo v preglednici 4, smo pridobili največ odgovorov od študentov iz študijskega središča Celje (70,4 %), najmanj pa iz študijskega središča Škofja Loka – 8,3 %, kjer je tudi najmanj študentov UP FM. Preseneča nas le nekoliko nižji delež študentov iz Kopra (21,3 %), saj je na sedežu UP FM največ študentov.

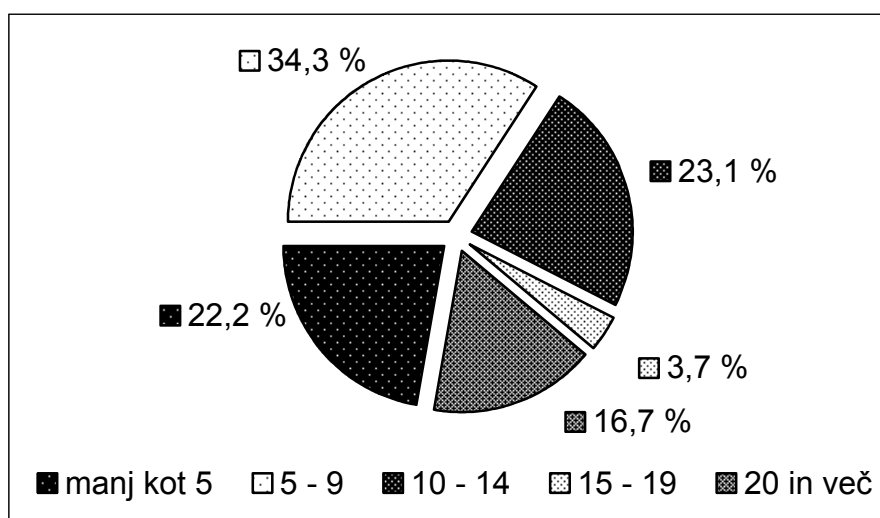
Preglednica 4: Način študija, vrsta študijskega programa ter študijsko središče anketirancev

Študijsko središče	Študijski program		Način študija		Skupaj /
	VS	UN	Redni	Izredni	
Koper	12	11	18	5	23
Celje	42	34	64	12	76
Škofja Loka	2	7	4	5	9
Skupaj	56	52	86	22	108

4.2 Analiza anketnega vprašalnika

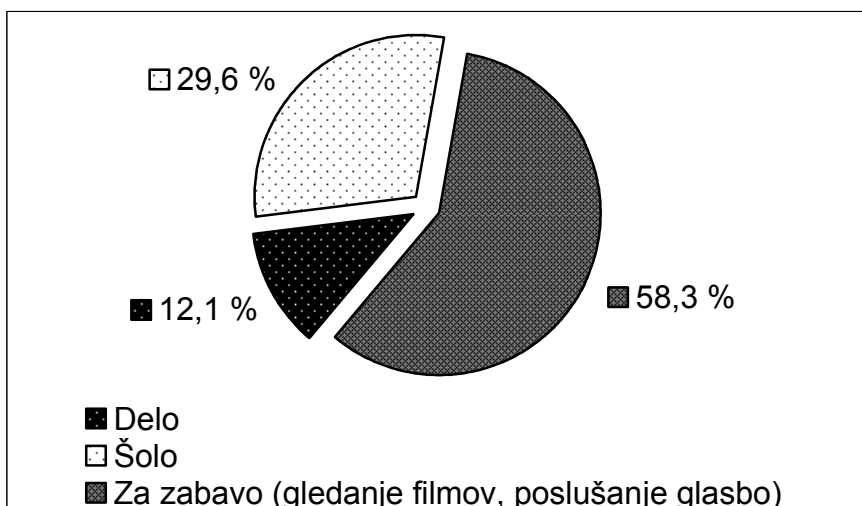
Z anketo smo želeli preveriti razširjenost piratstva med študenti UP FM, zato smo anketirance v prvem delu vprašalnika spraševali o vprašanjih, povezanih s pridobitvijo in uporabo programske opreme.

Zanimalo nas je, koliko računalniških programov, poleg operacijskega sistema, imajo anketiranci naloženih na svojem osebem računalniku. Kot je razvidno s slike 2, ima največ anketiranih (34,3 %) naloženih od 5 do 9 različnih programov, 16,7 % anketirancev pa celo več kot 20 programov.



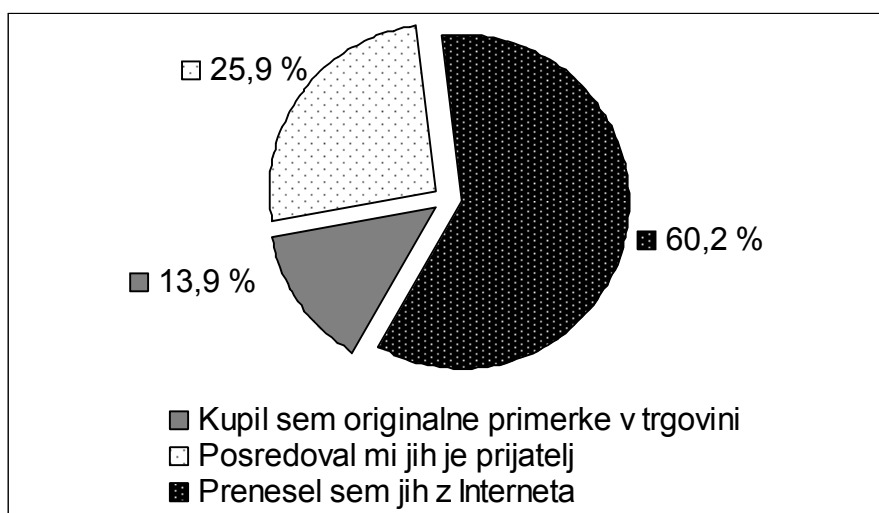
Slika 2: Nameščeni računalniški programi na osebem računalniku

Študentje računalniške programe uporabljajo za različne namene. Kot je razvidno s slike 3, več kot polovica (58,3 %) študentov uporablja računalniške programe za zabavo.



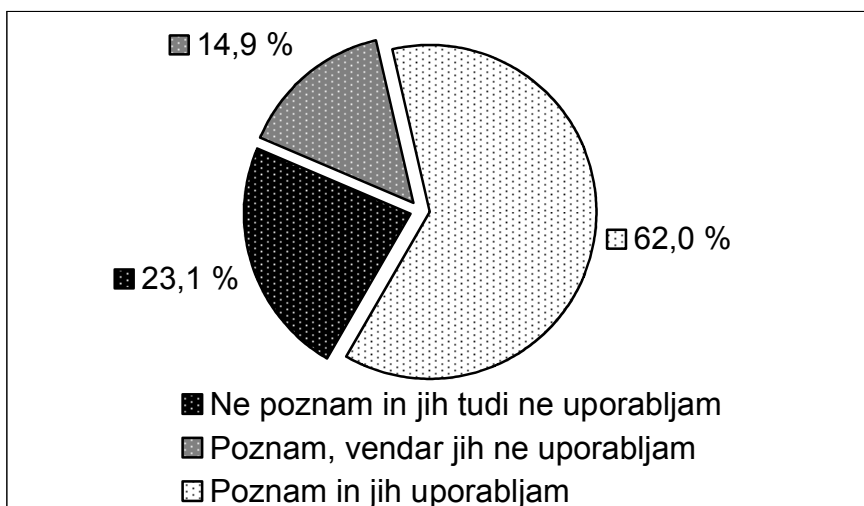
Slika 3: Uporaba računalniških programov

Ker raziskujemo razširjenost računalniškega piratstva, smo študente UP FM vprašali o načinu pridobitve programske opreme. Kot smo predstavili v poglavju 3.1, so za računalniške programe v zakonodaji postavljene stroge omejitve, saj je kopiranje programov prepovedano, četudi gre za lastno uporabo. S slike 4 je razvidno, da je le dobra desetina (13,9 %) anketiranih študentov UP FM na svoje računalnike namestila legalno kupljeno programsko opremo. Ostali anketirani študentje so nameščeno programsko opremo dobili od prijateljev (25,9 %) ali pa so si jo naložili z Interneta (60,2 %).



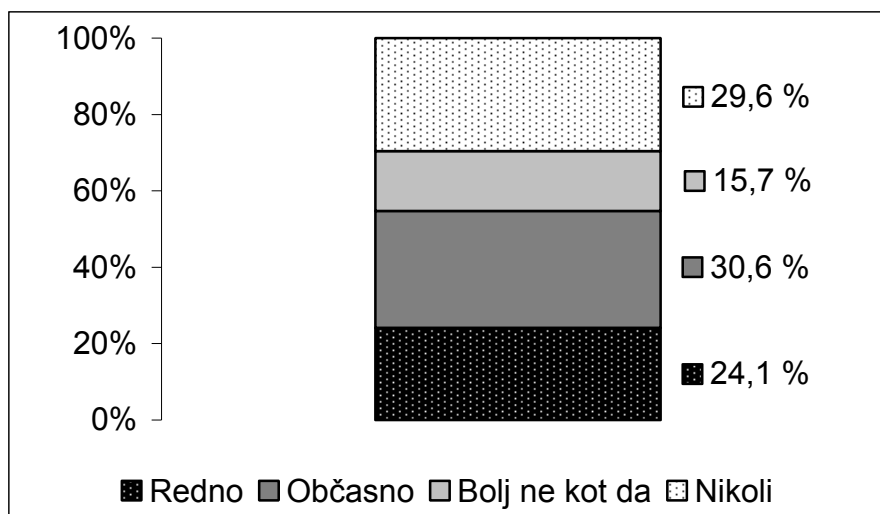
Slika 4: Način pridobitve računalniških programov

Predvidevali smo, da je največ programske opreme prenesene z Interneta, zato nas je zanimalo poznavanje in razširjenost P2P omrežij med študenti UP FM. Nekaj manj kot četrtina anketirancev (23,1 %) P2P omrežij ne pozna, medtem ko jih več kot polovica (62,0 %) P2P omrežja pozna in jih uporablja (slika 5).



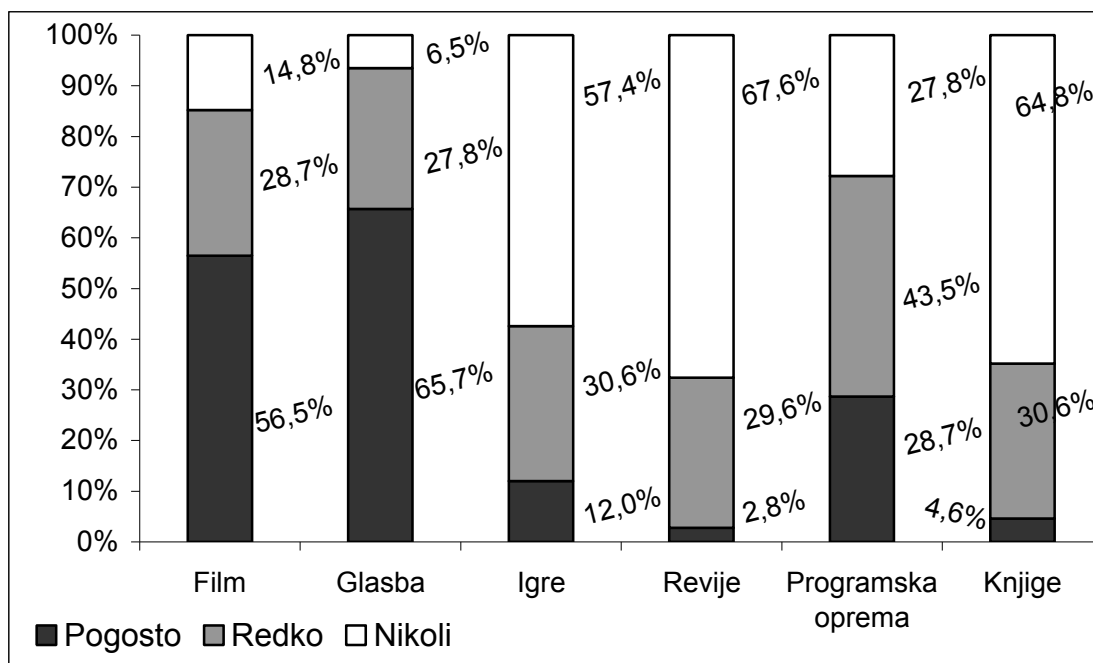
Slika 5: Poznavanje in uporaba P2P omrežij

Priljubljenost in uporaba P2P omrežij je med uporabniki interneta, kot smo predstavili že v poglavju 2.1.4, visoka zaradi hitrih in zanesljivih prenosov ter zaradi natančnosti iskalnih filtrov. Pogostost uporabe P2P omrežij med anketiranimi študenti UP FM prikazujemo na sliki 6. S slike je razvidno, da skoraj tretjina (30,6 %) anketiranih študentov P2P omrežja uporablja občasno, skoraj četrtina (24,1 %) študentov pa P2P omrežja uporablja redno.

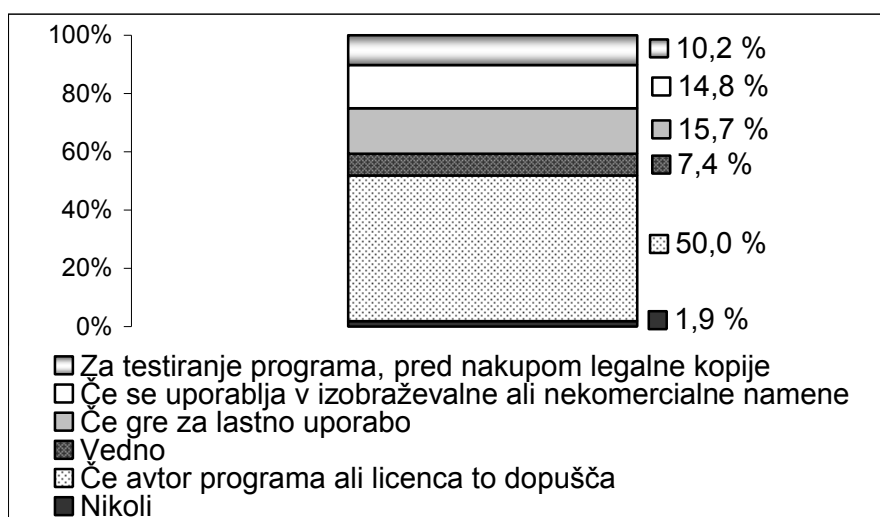


Slika 6: Pogostost uporabe P2P omrežij

Najbolj priljubljene datoteke, ki jih anketirani študentje UP FM prenašajo z Interneta, so: glasba (65,7 % študentov jo prenaša pogosto), film (pogosto jih prenaša 56,5 % študentov) in računalniški programi. Slika 7 kaže, da z Interneta študentje najmanj prenašajo revije (67,6 % študentov revij nikoli ne prenese). Prav tako študentje z Interneta ne prenašajo knjig, 64,8 % študentov je odgovorilo, da jih nikoli ne prenese.



Slika 7: Najpogosteje prenesene datoteke prek P2P omrežij

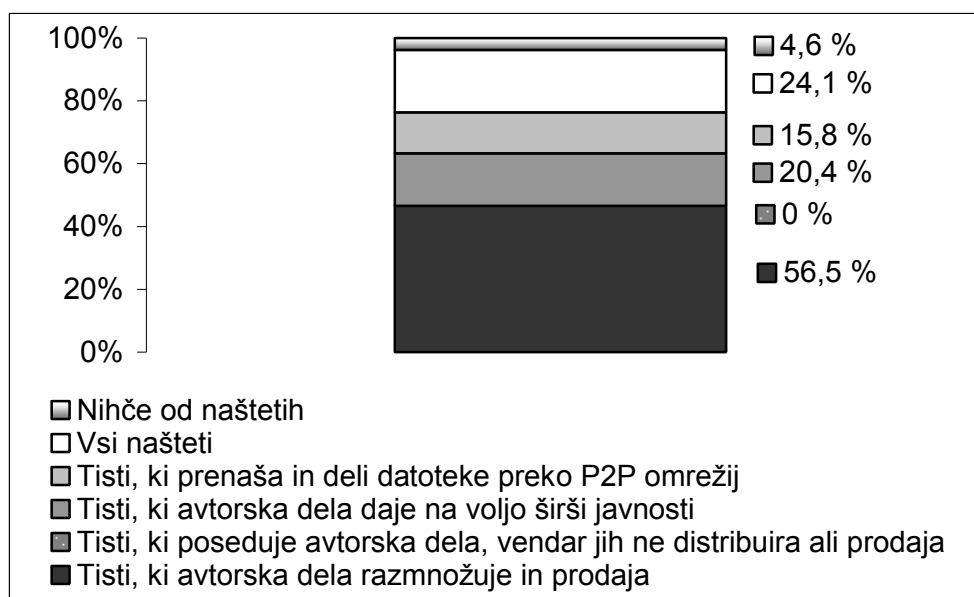


Slika 8: Sprejemljivost kopiranja računalniških programov

Slika 8 prikazuje mnenja anketiranih študentov UP FM o tem, kdaj je kopiranje računalniških programov sprejemljivo. Polovica anketiranih študentov (50,0 %) je odgovorila, da je kopiranje računalniških programov sprejemljivo takrat, ko avtor programa ali licenca to dopušča. Ker ZASP daje avtorjem računalniških programov absolutno pravico nad njihovimi izdelki, je takšno mnenje seveda tudi pravilno.

Zanimalo nas je, kdo je, po mnenju anketirancev, pirat, saj, kot smo prikazali v teoretičnem delu, so v praksi mnenja o tem, kaj je dovoljeno in kaj ni, večkrat razlikujejo. Anketiranci so lahko izbirali med več odgovori. Kot je razvidno s slike 9, več kot polovica anketirancev (56,5 %) meni, da so pirati osebe, ki avtorska dela razmnožujejo in prodajajo. Zanimivo je, da

je manj kot petina (15,8 %) študentov odgovorila, da so pirati tudi tisti, ki prenašajo in delijo datoteke preko P2P omrežij. Čeprav so vse trditve opredelile računalniškega pirata, je manj kot četrtina (24,1 %) študentov pravilno odgovorila, da so vsi naštetih računalniški pirati.



Slika 9: Opredelitev računalniškega pirata

Sankcije za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic smo predstavili v poglavju 3.1. Z anketo smo o sankcijah želeli zbrati mnenja anketirancev. Vprašanje je bilo odprtega tipa, kjer so lahko študentje vpisali svoje stališče glede sankcij za kršitelje. Kar 39,8 % anketiranih študentov UP FM meni, da se v primeru kršenja avtorskih in sorodnih pravic kršitelje sankcionira le z denarno kaznijo. Četrtina (25,0 %) anketiranih študentov je odgovorila, da sankcij ne pozna, 4,6 % omenja zaporne kazni, 7,4 % pa, da sankcij za kršitelje sploh ni. Da so sankcije za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic velike oziroma prestroge, meni 9,3 % študentov UP FM. Samo 2,8 % anketiranih študentov UP FM misli, da so sankcije dobre oziroma primerne, 4,6 % pa, da so kazni za kršitelje slabe, neučinkovite ter nizke oziroma premile. Ostalih 6,5 % anketirancev je odgovorilo, da se kršitelje kaznuje ali z opozorilom, z odvzemom programov ali onemogočitvijo uporabe le-teh, z onemogočitvijo dostopa do interneta ali pa, da je kršitelj primoran kupiti izvornik računalniškega programa ali katere druge »ukradene« datoteke.

Podatke smo obdelali tudi z navzkrižnimi tabelami, kjer smo pridobili nekaj zanimivih rezultatov. Od 23,1 % anketiranih študentov moškega spola niti eden računalniških programov ni kupil v trgovini. Programe torej legalno nabavijo le študentke, in sicer je programe kupila slaba petina anketirank (18,1 %). Med anketiranimi je tudi bilo 79,6 % rednih študentov, od katerih jih je 9,3 % kupilo programsko opremo v trgovini, 64,0 % pa je programsko opremo preneslo z Interneta. Od 20,4 % anketiranih izrednih študentov jih je slaba tretjina (31,8 %) kupila računalniške programe v trgovini. Od izrednih študentov smo pričakovali še nekoliko večji delež nabave legalne programske opreme, glede na to, da so ti

študenti navadno že zaposleni, kar pomeni, da je njihov razpoložljivi dohodek tudi večji od dohodka rednih študentov.

Raziskava je pokazala, da so študentje slabo seznanjeni s sankcijami za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic (25 % jih sankcij ne pozna, skoraj 40 % pa jih je mnenja, da se kršitelje kaznuje zgolj z denarno kaznijo). Od 23,1 % anketirancev moškega spola jih 8,0 % sankcij ne pozna, 24,0 % moških pa meni, da se kršitelje kaznuje z denarno kaznijo. Od 76,9 % anketirancev ženskega spola jih sankcij ne pozna 30,1 %, skoraj polovica (44,6 %) jih meni, da so denarne kazni. Kazni ne pozna 31,8 % izrednih študentov, medtem ko jih 13,6 % meni, da se kršitelje kaznuje s plačilom denarne kazni. Skoraj četrtina (24,1 %) rednih študentov prav tako ne pozna sankcij za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic. Zelo velik delež (88,0 %) anketirancev moškega spola pozna in uporablja P2P omrežja, prav tako P2P omrežja uporablja več kot polovica (54,2 %) anketirancev ženskega spola. 48 % anketirancev moškega spola P2P omrežja uporablja redno, medtem ko jih nikoli ne uporablja le 4,0 %. P2P omrežja redno uporablja manj kot petina (16,9 %) žensk, nikoli pa 37,3 % anketiranih študentk. Tudi redni študenti poznajo in uporabljajo P2P omrežja (64,0 %), prav tako je delež uporabe P2P omrežij visok (54,5 %) pri izrednih študentih. 27,9 % rednih študentov redno uporablja P2P omrežja, medtem ko je delež redne uporabe P2P omrežij še nižji (9,1 %) pri izrednih študentih. Pri vprašanju »Kdo je po vašem mnenju računalniški pirat?« je 36,0 % moških in 20,5 % žensk pravilno odgovorilo, da vse trditve opredeljujejo računalniškega pirata.

4.3 Ugotovitve raziskave

Z raziskavo, ki smo jo opravili na vzorcu študentov UP FM, smo pridobili dovolj podatkov, da lahko rečemo, da računalniško piratstvo obstaja tudi med študenti UP FM. V nadaljevanju bomo na podlagi podatkov pridobljenih v raziskavi ovrgli oziroma potrdili hipoteze, ki smo jih postavili pred pričetkom raziskovanja.

Hipoteza 1 – Nadzor nad računalniškim piratstvom je premalo intenziven

Nadzor nad računalniškim piratstvom v največji meri opravljajo protipiratske organizacije v sodelovanju s policijo in tožilstvom. Omenjene organizacije so nato tožile posameznike zaradi kršenja avtorskih in sorodnih pravic. Glede na to, da protipiratske organizacije opuščajo takšne strategije (tožbe posameznikov) v boju proti piratstvu in da je uporabnike P2P omrežij, ki jih je čedalje več, zelo težko nadzorovati, to hipotezo potrjujemo. Nenazadnje je tudi več kot 50 % anketiranih študentov UP FM odgovorilo, da P2P omrežja uporablja redno oziroma občasno, in po dostopnih podatkih, še nobenega izmed njih niso ovadili. Bolj intenziven nadzor in pregon piratstva bi tudi vplival na večje zavedanje študentov o posledicah in kaznih za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic.

Hipoteza 2 – Zakonodaja na področju računalniškega piratstva ni popolnoma urejena

Zakonodaja na področju varovanja avtorskih in sorodnih pravic v Sloveniji je sicer urejena v ZASP in KZ. V ZASP so jasno opredeljene pravice avtorjev ter kdaj je avtorsko delo možno uporabiti, kopirati, javno prikazovati in seveda pod kakšnimi pogoji je to izvedljivo. V KZ so jasno opredeljene sankcije za kršitelje ZASP, hkrati KZ določa vrednostne okvirje za malo, večjo ter veliko protipravno pridobljeno premoženjsko korist. Na podlagi teh, so nato določene zaporne kazni za kršitelje. Vendar smo mnenja, da bi lahko EU in države članice naredile več v boju proti piratstvu, predvsem z intenzivnejšo zakonodajo, ki bi odpravila pirate od tovrstnega početja. Predvidevamo tudi, da bi bilo več ljudi seznanjenih o sankcijah za kršitelje. Naša raziskava je pokazala, da 25,0 % anketirancev sploh ne pozna kazni za pirate; 39,8 % pa jih meni, da se pirate kaznuje le z denarno kaznijo. V primeru, že popolnoma urejene zakonodaje na področju računalniškega piratstva, število uporabnikov P2P omrežij ne bi naraščalo, prav tako ne bi naraščale finančne in gospodarske izgube. Zaradi vseh teh dejstev hipoteze ne moremo ne zavreči in tudi ne sprejeti. Bi pa piratstvo lahko zmanjšali z intenzivnejšo uporabo odprto-kodnih rešitev, ki so prosto dostopne in z vidika licenciranja, za uporabo, dostopne širši javnosti (npr. uporaba OpenOffice.org namesto MS Office).

Hipoteza 3 – Študentje UP FM se ne zavedajo, da so s posedovanjem in kopiranjem datotek t. i. pirati

Pri vprašanju, »Kdo je po vašem mnenju računalniški pirat?«, so študentje UP FM lahko izbrali več možnih odgovorov. Na voljo smo dali 4 trditve, ki so opredelile računalniške pirate, odgovor »vsi naštetih« ter odgovor »nihče od naštetih«. 24,1 % študentov UP FM je odgovorilo, da vse trditve definirajo računalniškega pirata, ter 4,6 % študentov je odgovorilo, da računalniški pirat ni nihče od naštetih. Na podlagi teh podatkov to hipotezo sprejmemo.

Hipoteza 4 – Manj kot 30 % študentov UP FM uporablja vso legalno programsko opremo na svojih osebnih računalnikih

Tudi to hipotezo potrjujemo, saj je manj kot 14 % anketiranih študentov UP FM kupilo izvorne primerke računalniških programov v trgovini, medtem ko so ostali anketiranci programsko opremo dobili od prijateljev ali pa jo prenesli z Interneta. Raziskava je tudi pokazala, da študentje brez plačila nadomestila za uporabo najpogosteje prenesejo glasbo (65,7 %), sledijo filmi (56,5 %), šele nato pa računalniški programi (28,7 % anketirancev jih prenaša pogosto). Najmanj zanimive datoteke za prenos so revije – 67,6 % študentov jih nikoli ne prenese, prav tako 64,8 % študentov nikoli ne prenese knjig.

Hipoteza 5 – EU, Slovenija in pristojni organi bodo povečevali nadzor nad internetnim prometom ter poskušali omejiti računalniško piratstvo

EU je leta 2002 sprejela Direktivo o zasebnosti in elektronskih komunikacijah 2002/58/EC. Leta 2005 je EU sprejela direktivo o hrambi internetnih prometnih podatkov. Trenutno je v

pripravi tudi oblikovanje zakonodaje za preprečevanje spletnega piratstva v EU. Francija in Švedska sta kot članici EU pred kratkim sprejeli strogi zakonodaji v boju proti piratstvu. Če bosta zakonodaji uspešni, lahko podobne ukrepe v prihodnosti pričakujemo tudi s strani EU, posledično pa seveda tudi v Sloveniji. Zaradi vseh teh ukrepov v boju proti piratstvu lahko to hipotezo potrdimo.

5 SKLEP

V zaključni projektni nalogi smo predstavili aktivnosti na področju računalniškega piratstva v svetu, z raziskavo pa tudi razširjenost in poznavanje piratstva med študenti UP FM. Piratstvo je nepooblaščen reprodukcija avtorsko zaščitene delo brez privolitve nosilca ali lastnika pravic, nakup ponarejenih izdelkov po nižjih cenah in nelegalno deljenje avtorsko zaščitene datotek v P2P omrežjih. Ljudi, ki kopirajo, distribuirajo, delijo in uporabljajo računalniške programe, filme, glasbo in ostali digitalni material brez privolitve nosilca avtorskih pravic, imenujemo pirati. Pirati delujejo v skupinah, ki so hierarhično razdeljene in strukturirane organizacije z vodstvenimi položaji. Piratske skupine in pirati delujejo zaradi dobička, ki ga s svojim počtetjem ustvarijo. Distribucija piratskih vsebin se danes v največji meri vrši s pomočjo P2P omrežij, ki so med uporabniki zelo priljubljena. Pirati s svojim počtetjem povzročajo tudi velike gospodarske in finančne izgube posameznim industrijam in državam po svetu. Za omejevanje piratstva, v sodelovanju s policijo in tožilstvom, skrbijo protipiratske organizacije.

Aktivnosti na področju računalniškega piratstva med študenti UP FM smo prikazali na podlagi raziskave, ki temelji na anketnem vprašalniku. Na anketni vprašalnik smo dobili 108 popolnih odgovorov dodiplomskih študentov UP FM iz vseh študijskih središč UP FM. Raziskava je pokazala, da ima večina študentov UP FM, poleg operacijskega sistema, nameščenih še do 9 programov (slika 2). S slike 3 je razvidno, da največ študentov UP FM programsko opremo uporablja za zabavo – 58,3 %, najmanj pa za delo – 12,1 %. Glede na to, da je študij osrednja dejavnost študentov, smo pričakovali nekoliko večji delež uporabe programske opreme za šolo, ki jo uporablja samo 29,6 % anketirancev. Z raziskavo smo ugotovili prisotnost piratstva med študenti UP FM, saj je 60,2 % anketirancev programe preneslo z Interneta (slika 4). Več kot polovica anketirancev (62,0 %) pa za prenos datotek uporablja P2P omrežja (slika 5). Priljubljenost P2P omrežij dokazuje tudi slika 6, s katere je razvidno, da skoraj četrtina (24,1 %) anketirancev P2P omrežja uporablja redno, 30,6 % anketirancev pa občasno.

Študentje sicer vedo, kdaj je kopiranje računalniških programov sprejemljivo; 50,0 % študentov je odgovorilo, da se programi lahko kopirajo v primeru, če to dovoljuje licenca ali avtor programa (slika 8). Vendar pa se ne zavedajo, da so s posedovanjem datotek, prenašanjem in deljenjem datotek v P2P omrežjih tudi sami pirati (slika 9). Ugotavljamo, da je zavedanje o kršenju avtorskih in sorodnih pravic med študenti nizko, saj so, po mnenju anketirancev (56,5 %), pirati le tisti, ki avtorska dela razmnožujejo in prodajajo. Prav tako so anketiranci slabo seznanjeni s kaznimi za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic. Samo 4,6 % študentov je napisalo, da se kršitelje kaznuje z zaporno kaznijo, 25,0 % anketirancev pa sankcij sploh ne pozna.

Menimo, da bo za zmanjšanje računalniškega piratstva v prihodnosti potrebno narediti še veliko. Posamezne organizacije, države in tudi posamezne industrije se morajo domisliti

novih rešitev, če želijo zmanjšati delež piratstva. Države bi lahko sledile Franciji in Švedski, ki sta sprejeli strogo zakonodajo v boju proti piratstvu in za zaščito avtorskih in sorodnih pravic. Države bi morale tudi poudarjati kazni v primeru kršenja avtorskih in sorodnih pravic. Marsikdo ne bi prenašal, kopiral in delil datotek, če bi se zavedal visokih kazni. Vendar je vse pogojeno s poostrenim nadzorom, ki pa tudi ni dovolj intenziven. Posamezne protipiratske organizacije bi morale nameniti več sredstev za oglaševanje protipiratskih akcij, za povečevanje zavedanja ljudi o slabostih piratstva ter o prednostih uporabe izvirnih kopij računalniških programov in ostalih digitalnih vsebin. Manj denarja pa bi protipiratske organizacije morale namenjati za strategije, ki povzročijo še večje finančne izgube, kot se je to zgodilo v primeru tožb proti posameznim uporabnikom P2P omrežij. Nosilci avtorskih pravic bi lahko k svoji standardni ponudbi ponudili tudi dodatne storitve, kot je nadgradnja ali posodobitev programa. Ena izmed možnih strategij je tudi vzorčenje izdelkov ali pa sprememba poslovnih modelov, kjer bi namesto prodaje izdelkov le-te dajali v najem. Še najbolj pa bi morali avtorji in nosilci avtorskih in sorodnih pravic razmisliti o ceni svojih izdelkov. Najpogosteje se ljudje odločajo za nakup ali prenos nelegalnih datotek ravno zaradi prevelikih cen računalniških programov, filmov, glasbe in drugih digitalnih vsebin. Seveda je rešitev za zmanjšanje piratstva tudi v širši rabi odprto-kodne programske opreme, predvsem pa v njeni promociji od osnovne šole dalje.

Če vse te strategije enkrat v prihodnosti združimo in če bo prišlo do sodelovanja med industrijo, avtorji in protipiratskimi organizacijami ter državo, lahko v prihodnosti pričakujemo velik upad piratstva. Zmanjšanje piratstva bi seveda pozitivno vplivalo tako na državna gospodarstva po svetu kot tudi na posamezne industrije.

LITERATURA IN VIRI

- Banovič, Zoran. 2010. *Je piratstvo res škodljivo ali brca licemerju*. [Http://www.mojmikro.si/center/povem_naglas/je_piratstvo_res_skodljivo_ali_brca_licemerju](http://www.mojmikro.si/center/povem_naglas/je_piratstvo_res_skodljivo_ali_brca_licemerju) (25. 10. 2010).
- Bogataj Jančič, Maja. 2008. *Avtorsko pravo v digitalni dobi*. Ljubljana: Pasadena.
- BSA. 2009. *O BSA*. [Http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx](http://www.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx) (10. 11. 2010).
- BSA. 2010a. *Piracy impact study: the economic benefits of reducing software piracy*. [Http://portal.bsa.org/piracyimpact2010/studies/piracyimpactstudy2010.pdf](http://portal.bsa.org/piracyimpact2010/studies/piracyimpactstudy2010.pdf) (20. 6. 2010).
- BSA. 2010b. *Seventh annual bsa/idc global software 09 piracy study*. [Http://portal.bsa.org/globalpiracy2009/studies/globalpiracystudy2009.pdf](http://portal.bsa.org/globalpiracy2009/studies/globalpiracystudy2009.pdf) (22. 11. 2010).
- BSA. 2010c. *Upravljanje s programsko opremo*. [Http://www.bistrahisa.si/projekti/delo_na_daljavo/studije_analize/prirocnik_za_nakup_programske_opreme.pdf](http://www.bistrahisa.si/projekti/delo_na_daljavo/studije_analize/prirocnik_za_nakup_programske_opreme.pdf) (12. 11. 2010).
- Chaudhry, Peggy in Alan Zimmerman. 2009. *The economics of counterfeit trade*. Heidelberg: Springer.
- Dakin, Karl. 1997. What if there were no software piracy? *IEEE Software* 14 (1): 20–21.
- DNE. 2009. *Protipiratski zakon močno zmanjšal internetni promet*. [Http://dne.ena.com/E-svet/E-druzba/Protipiratski-zakon-mocno-zmanjsal-internetni-promet.html](http://dne.ena.com/E-svet/E-druzba/Protipiratski-zakon-mocno-zmanjsal-internetni-promet.html) (12. 11. 2010).
- Dnevnik. 2009. *Švedski telekomunikacijski operater Tele 2 bo uničil podatke o IP naslovih svojih strank*. [Http://www.dnevnik.si/novice/kultura/1042263172](http://www.dnevnik.si/novice/kultura/1042263172) (15. 11. 2010).
- GAO. 2010. *Observations on efforts to quantify the economic effects of counterfeit and pirated goods*. [Http://www.gao.gov/new.items/d10423.pdf](http://www.gao.gov/new.items/d10423.pdf) (21. 12. 2010).
- Gopal, Ram in Lawrence Sanders. 1998. International software piracy: analysis of key issues and impacts. *Information systems research* 9 (4): 380–397.
- Hill, Charles W. 2007. Digital piracy: causes, consequences, and strategic responses. *Asia Pacific Journal of Management* 24 (1): 9–25.
- IFPI. 2010a. *IFPI Digital music report 2010: music how, when, where you want it*. [Http://www.ifpi.org/content/library/DMR2010.pdf](http://www.ifpi.org/content/library/DMR2010.pdf) (5. 10. 2010).
- IFPI. 2010b. *What is piracy?* [Http://www.ifpi.org/content/section_views/what_is_piracy.html](http://www.ifpi.org/content/section_views/what_is_piracy.html) (16. 11. 2010).
- IFPI. 2010c. *What services does IFPI provide?* [Http://www.ifpi.org/content/section_about/services.html](http://www.ifpi.org/content/section_about/services.html) (5. 11. 2010).
- Kazenski zakonik (KZ-1 RS). 2008. *Uradni list RS*, št. 55/2008.
- Koren, Rok. 2010. *Piratstvo programske opreme v Sloveniji kljub gospodarski krizi pada*. [Http://portal.bsa.org/globalpiracy2009/pr/pr_slovenia.pdf](http://portal.bsa.org/globalpiracy2009/pr/pr_slovenia.pdf) (15. 5. 2010).
- Kotler, Philip, Ned Roberto in Nancy Lee. 2002. *Social marketing: improving the quality of life*. 2. izdaja. Thousand Oaks: Sage.
- Kovačič, Matej. 2006. *Kršenje avtorskih pravic na internetu*. [Http://slo-tech.com/clanki/06001/](http://slo-tech.com/clanki/06001/) (20. 5. 2010).

- Kreps, Daniel. 2010. *Minnesota mom hit with \$1.5 million Fine for downloading 24 songs.* [Http://new.ca.music.yahoo.com/blogs/amplifier/148/minnesota-mom-hit-with-15-million-fine-for-downloading-24-songs/](http://new.ca.music.yahoo.com/blogs/amplifier/148/minnesota-mom-hit-with-15-million-fine-for-downloading-24-songs/) (10. 11. 2010).
- Lalović, Gordana. 2009. *Model nakupnega odločanja porabnikov pri kraji intelektualne lastnine: primer srbskega trga.* Magistrsko delo, Univerza v Ljubljani, Ekonomska fakulteta.
- Lin, Albert. 1995. *Hacker/Pirate interaction in the computer underground.* [Http://groups.csail.mit.edu/mac/classes/6.805/student-papers/fall95-papers/lin-pirate.html](http://groups.csail.mit.edu/mac/classes/6.805/student-papers/fall95-papers/lin-pirate.html) (15. 12. 2010).
- Masnack, Mike. 2010. *RIAA spent \$17.6 million in lawsuits to get \$391,000 in settlements?* [Http://www.techdirt.com/articles/20100713/17400810200.shtml](http://www.techdirt.com/articles/20100713/17400810200.shtml) (27. 3. 2011).
- McManus, Sean. 2003. *A short history of file sharing.* [Http://www.sean.co.uk/a/musicjournalism/var/historyoffilesharing.shtm](http://www.sean.co.uk/a/musicjournalism/var/historyoffilesharing.shtm) (5. 12. 2010).
- Mele, Jaka. 2009a. *Kaj je Bittorrent, kako deluje.* [Http://www.mojmikro.si/v_srediscu/podrobneje_o/kaj_je_bittorrent_kako_deluje](http://www.mojmikro.si/v_srediscu/podrobneje_o/kaj_je_bittorrent_kako_deluje) (22. 10. 2010).
- Mele, Jaka. 2009b. *Kje najti torrente.* [Http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:_Ei4CNdAaf8J:www.mojmikro.si/v_srediscu/podrobneje_o/kje_najti_torrente+najbolj+znani+sledilniki&cd=4&hl=en&ct=clnk&lr=lang_sl](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:_Ei4CNdAaf8J:www.mojmikro.si/v_srediscu/podrobneje_o/kje_najti_torrente+najbolj+znani+sledilniki&cd=4&hl=en&ct=clnk&lr=lang_sl) (22. 12. 2010).
- Močnik, Peter. 2009. *Pri nas je skoraj polovica programov piratskih.* [Http://www.dobrojutro.net/intervju/125131/?apage=2](http://www.dobrojutro.net/intervju/125131/?apage=2) (20. 5. 2010).
- MPAA. 2010a. *The motion picture association of America.* [Http://www.mpa.org/about](http://www.mpa.org/about) (18. 11. 2010).
- MPAA. 2010b. *Types of content theft.* [Http://www.mpa.org/contentprotection/types-of-content-theft](http://www.mpa.org/contentprotection/types-of-content-theft) (18. 11. 2010).
- Požarnik, Nataša. 2002. *Dejavniki preprečevanja piratstva in ponarejanja.* Diplomsko delo, Univerza v Ljubljani, Ekonomska fakulteta.
- Premrn, Samo. 2008. *Škoda, ki zaradi kršenja avtorskih pravic nastane v filmski industriji.* Diplomsko delo, Univerza v Ljubljani, Ekonomska fakulteta.
- Računalniške novice. 2010. *Zelena luč oblikovanju zakonodaje za preprečevanje spletnega piratstva.* [Http://www.racunalniske-novice.com/novice/sporocila-za-javnost/zelena-luc-oblikovanju-zakonodaje-za-preprecevanje-spletnega-piratstva.html?RSS96197d6b1abb997205dae95bc2e7289c](http://www.racunalniske-novice.com/novice/sporocila-za-javnost/zelena-luc-oblikovanju-zakonodaje-za-preprecevanje-spletnega-piratstva.html?RSS96197d6b1abb997205dae95bc2e7289c) (5. 10. 2010).
- RIAA. 2010a. *For students doing reports.* [Http://www.riaa.com/faq.php](http://www.riaa.com/faq.php) (18. 11. 2010).
- RIAA. 2010b. *Piracy: online and on the street.* [Http://www.riaa.com/physicalpiracy.php](http://www.riaa.com/physicalpiracy.php) (16. 5. 2010).
- Sayer, Peter. 2009. *French parliament approves three strikes anti piracy law.* [Http://www.reuters.com/article/2009/09/22/urnidgns002570f3005978d800257639004d-Idus386512420420090922](http://www.reuters.com/article/2009/09/22/urnidgns002570f3005978d800257639004d-Idus386512420420090922) (27. 3. 2011).
- Schwartz, Eddie. 2010. *Canadian copyright reform must be fair to music creators and consumers.* [Http://www.songwriters.ca/Article/37/EddieSchwartzdetails.aspx](http://www.songwriters.ca/Article/37/EddieSchwartzdetails.aspx) (25. 3. 2011).

- Siegfried, Robert M. 2004. Student attitudes on software piracy and related issues of computer ethics. *Ethics and information technology* 6 (4): 215–222.
- Siwek, Stephen E. 2006. *The true cost of motion picture piracy to the U.S. economy*. [Http://www.ipi.org/IPI%5CIPublications.nsf/PublicationLookupFullText/E274F77ADF58BD08862571F8001BA6BF](http://www.ipi.org/IPI%5CIPublications.nsf/PublicationLookupFullText/E274F77ADF58BD08862571F8001BA6BF) (26. 2. 2011).
- Sodipo, Bankole. 1997. *Piracy and counterfeiting: gatt, trips, and developing countries*. London: Kluwer.
- SURS. 2009. *Opremljenost gospodinjstev z informacijsko-komunikacijsko tehnologijo (IKT)*. [Http://www.stat.si/letopis/2009/22_09/22-02-09.htm](http://www.stat.si/letopis/2009/22_09/22-02-09.htm) (17. 5. 2010).
- Tera consultants. 2010. *Building a digital economy: the importance of saving jobs in the EU's creative industries*. [Http://www.teraconsultants.fr/assets/publications/PDF/2010-Mars-Etude_Piratage_TERA_full_report-En.pdf](http://www.teraconsultants.fr/assets/publications/PDF/2010-Mars-Etude_Piratage_TERA_full_report-En.pdf) (23. 11. 2010).
- Trampuž, Miha. 2000. *Avtorsko pravo*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Urad RS za intelektualno lastnino. 2010. *Odgovori na pogosta vprašanja*. [Http://www.uil-sipo.si/uil/dodatno/koristni-viri/pogosta-vprasanja-in-odgovori/avtorska-pravica/](http://www.uil-sipo.si/uil/dodatno/koristni-viri/pogosta-vprasanja-in-odgovori/avtorska-pravica/) (10. 10. 2010).
- Zakon o avtorskih in sorodnih pravicah (ZASP). 2007. *Uradni list RS*, št. 16/2007.
- Wikipedia. 2010. *BitTorrent* (protocol). [Http://en.wikipedia.org/wiki/BitTorrent_%28protocol%29](http://en.wikipedia.org/wiki/BitTorrent_%28protocol%29) (13. 12. 2010).

PRILOGE

Priloga 1 Anketni list

Anketni list:

Sem Mario Pahljina, študent Fakultete za Management Koper. Pišem zaključno projektno nalogo na temo razširjenosti računalniškega piratstva med študenti. Ker bi želel v raziskavi pridobiti čim večji vzorec študentov UP FM, vas prosim in vabim, da odgovorite na kratko anketo, katere rezultati mi bodo pomagali doseči zastavljene cilje.

Pridobljeni podatki bodo uporabljeni le v projektni nalogi. Vaše sodelovanje v anketi je anonimno.

Računalniški programi

1. *Koliko računalniških programov imate na svojem računalniku? (brez OS Windows ali Linux)*

- Manj kot 5
- 5 – 9
- 10 – 14
- 15 – 19
- 20 in več

2. *Računalniške programe uporabljam za:*

- Delo
- Šolo
- Za zabavo (gledanje filmov, poslušanje glasbe)

3. *Kako ste programe pridobili?*

- Kupil sem originalne primerke v trgovini
- Posredoval mi jih je prijatelj
- Prenesel sem jih z Interneta

4. *Poznate P2P (peer to peer) omrežja (npr. DC++, Partis, Blink, The pirate Bay) in ali jih uporabljate?*

- Ne poznam in jih tudi ne uporabljam
- Poznam, vendar jih ne uporabljam
- Poznam in jih uporabljam

5. *Kako pogosto uporabljate P2P omrežja?*

- Redno
- Občasno
- Bolj ne kot da
- Nikoli

6. Brez plačila nadomestila za uporabo najpogosteje prenesem?

	Pogosto	Redko	Nikoli
Film			
Glasbo			
Igre			
Revije			
Računalniške programe			
Knjige			

7. Kdaj je po vašem mnenju kopiranje računalniških programov sprejemljivo?

- Nikoli
- Če avtor programa ali licenca to dopušča
- Vedno
- Ne glede na licenco, ko gre za lastno uporabo
- Ne glede na licenco, če se uporablja v izobraževalne namene ali nekomercialne namene
- Za testiranje programa, pred nakupom legalne kopije

8. Kakšne so, po vašem mnenju, sankcije za kršitelje avtorskih in sorodnih pravic?

9. Kdo je po vašem mnenju računalniški pirat? (možnih več odgovorov)

- Tisti, ki avtorska dela, razmnožuje in prodaja
- Tisti, ki poseduje avtorska dela, vendar jih ne distribuira ali prodaja
- Tisti, ki avtorska dela daje na voljo širši javnosti
- Tisti, ki prenaša in deli datoteke preko P2P omrežij
- Vsi naštetih
- Nihče od naštetih

Osebnih podatki:

10. *Spol:*

- Moški
- Ženski

11. *Starost*

12. *Način študija*

- Redni
- Izredni

13. *Študijski program*

- VS
- UNI

14. *Študijsko središče*

- Koper
- Celje
- Škofja Loka

Hvala za sodelovanje.