

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Ana Milovanović

Kraja intelektualne lastnine na spletu

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Ana Milovanović

Mentor: doc. dr. Gregor Petrič

Somentor: asist. dr. Matej Kovačič

Kraja intelektualne lastnine na spletu

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

Kraja intelektualne lastnine na spletu

Množično digitalno piratstvo se je začelo z uporabo interneta. Da bi zmanjšali razširjenost piratstva, so se širom razvitega sveta morali na to odzvati, s čimer bi preprečili gospodarsko škodo, ki jo je, oziroma bi jo naj, načelo piratstvo. Diplomaska naloga je prikaz, s kakšnimi zakoni in ukrepi se je avtorsko pravo odzvalo na digitalno piratstvo, zato temelji predvsem na ponazoritvi avtorskega prava skozi njegov razvoj, razvoj zakonodaje ter uvajanje tehnoloških ukrepov, pri tem pa mislim predvsem na DRM tehnologijo (ang. *Digital Rights Management*), ki je skupek tehnologij, ki bi naj omejile dostop in uporabo računalniških datotek, oziroma digitaliziranih vsebin. Za lažjo ponazoritev tega se opiram na primere, ki se kažejo skozi prakso uporabnikov interneta, in sicer kako DRM tehnologija vpliva na uporabo različne programske opreme. Ključnega pomena za razumevanje digitalnega piratstva je pojasnitev, kako in na kakšen način do tega prihaja, zato naloga zajema tudi prikaz delovanja in sam razvoj »P2P« omrežij, ki so glavno orodje za krajo intelektualne lastnine na spletu.

Ključne besede: digitalno piratstvo, avtorsko pravo v digitalnem okolju, tehnološki ukrepi, DRM, intelektualna lastnina.

Stealing intellectual property on the web

Mass digital piracy began with the use of the internet. The developed world had to respond in order to minimise the damage to the economy which the piracy is supposed to make. This diploma paper shows what laws and measures of the copyright law were used to respond to digital piracy. The paper is based mainly on showing the development of the copyright law, the development of the legislation, and on technical measures taken, with this, mainly the DRM technology - a set of technologies which should restrict the access to and the use of computer files, i.e. of digitalised content - is meant. To illustrate this development, the examples of the internet users and the impacts of the DRM technology on the use of different software have been used. The key to understanding digital piracy is the explanation on how this phenomenon occurs; therefore this paper also involves the demonstration of evolvement and performance of the "P2P" networks – these being the main tool for stealing intellectual property on the web.

Key words: digital piracy, copyright law for the digital environment, technical measures, DRM – digital rights management, intellectual property.

KAZALO

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | UVOD | 6 |
| 2 | PIRATSTVO..... | 7 |
| 2.1 | Razvoj digitalnega piratstva..... | 7 |
| 2.2 | Oblike digitalnega piratstva..... | 8 |
| 2.3 | Razlogi za piratstvo..... | 10 |
| 2.4 | Posledice, ki jih prinaša piratstvo | 11 |
| 2.4.1 | Pozitivne in negativne posledice piratstva | 12 |
| 3 | P2P OMREŽJA | 14 |
| 3.1 | Kaj P2P omrežja so in kaj P2P omrežja niso | 14 |
| 3.1.1 | Prenos podatkov/sporočil | 15 |
| 3.1.2 | Soležniki kot odjemalci in strežniki..... | 15 |
| 3.1.3 | Soležnik kot upravljalec vsebine..... | 15 |
| 3.1.4 | Nadzor in avtonomija soležnikov | 16 |
| 3.1.5 | Sprememba povezave in začasnega naslova..... | 16 |
| 3.2 | P2P omrežja kot orodje za krajo intelektualne lastnine..... | 16 |
| 4 | AVTORSKO PRAVO NA INTERNETU | 17 |
| 4.1 | Zgodovinski oris razvoja avtorskega prava..... | 18 |
| 4.2 | Razvoj avtorskega prava na internetu..... | 20 |
| 4.2.1 | Zakoni, ki urejajo in ščitijo intelektualno lastnino na spletu in omejitev avtorske pravice 21 | |
| 4.3 | Zakoni, ki urejajo in ščitijo intelektualno lastnino na spletu v Sloveniji | 23 |
| 4.3.1 | Kazenski zakonik Republike Slovenije | 24 |
| 5 | PIRATSTVO V PRIHODNOSTI | 24 |
| 5.1 | Trusted computing | 24 |
| 5.1.1 | Spremembe, ki jih prinaša Trusted computing tehnologija | 25 |
| 5.2 | Tehnologija DRM | 25 |

| | | |
|-------|--|----|
| 5.2.1 | Kaj nam DRM tehnologija prinaša v praksi..... | 26 |
| 5.3 | Če je piratstvo problem, je DRM rešitev?..... | 27 |
| 5.4 | Zaostrovanje v digitalnem avtorskem pravu, kot nova rešitev za piratstvo | 28 |
| 6 | ZAKLJUČEK..... | 29 |
| 7 | LITERATURA..... | 30 |

1 UVOD

Internetno piratstvo večina ljudi razume kot nezakonito kopiranje in/ali distribuiranje programskih aplikacij, glasbe, filmov in drugih aplikacij, oziroma datotek za poslovno ali osebno rabo. Intelektualno lastnino uporabljamo ves čas, bodisi da se tega zavedamo ali ne. »Če vzamemo v roke na primer knjigo, njena vsebina dejansko pripada avtorju, ki jo je napisal, ali založniku, ki jo je izdal. To velja za glasbo, vse vrste umetnosti, pa tudi za programsko opremo« (Microsoft Slovenije). Pravzaprav je vse, kar nekdo ustvari in zaščiti s svojim avtorstvom intelektualna lastnina, ne glede na to, če to s kom deli ali ne. Pri programski opremi se njena lastnina razlikuje od drugih oblik lastnine. Njena specifičnost je predvsem v tem, da je ne moreš »prijeti«; torej ni v fizični obliki, lahko pa jo zapečeš na CD, naložiš na USB ključ ali na svoj računalnik ali pa objaviš na spletu. Kljub temu se programska oprema uvršča med intelektualno lastnino. Tudi glasbene posnetke in filme uvrščamo med intelektualno lastnino. »Ko skladatelj dovoli snemanje svoje pesmi, lahko to pesem drugi poljubno snemajo, dokler plačajo prvotnemu skladatelju zakonsko določen znesek. V ameriški zakonodaji se to navadno imenuje 'prisilna licenca', Lessig pa jo je imenoval 'zakonska licenca'. Zakonska licenca je licenca, katere ključne pogoje določa zakon« (Lessig 2005, 73). V primeru, da kršimo to zakonodajo, torej govorimo o kraji intelektualne lastnine.

Zdi se, da lahko zaradi preproste izmenjave informacij, ki jo je omogočil internet, kar pozabimo na zakone. Vendar pa temu ni tako, saj kršitve avtorskih pravic v svetu in pri nas opredeljujejo različni zakoni. S pojavom interneta so avtorske pravice postale precej ogrožene. Zato so se morali temu prilagoditi tudi avtorji posameznih del, založniki, distributerji in ostali. Imetniki avtorske lastnine lobirajo za več avtorskih pravic v smislu novih zakonov, pravtako skušajo svoje delo zaščititi s tehnološkimi ukrepi, pogosto pa gre za prepletanje obojega. V svoji nalogi se bom posvečala predvsem temu, kako se je razvijalo avtorsko pravo na internetu ter kako so vzporedno z njim začeli uvajati različne tehnološke ukrepe, elektronske pogodbe in druge alternative za zmanjšanje digitalnega piratstva. Moja glavna teza v diplomskem delu pa je, da je odgovor na piratstvo zaostrovanje zakonodaje in uvajanje DRM tehnologij. To bom dokazovala predvsem s prikazom razvoja avtorskega prava in zakonodaje na področju Evropske unije, ZDA in Slovenije.

V prvih dveh poglavjih bom prikazala, kako in na kakšen način se je začelo digitalno piratstvo. Za lažje razumevanje digitalnega piratstva bom predstavila »P2P omrežja«, kot orodje, ki se ga izrablja za krajo intelektualne lastnine na spletu. V tretjem poglavju bom govorila predvsem o posledicah, ki jih piratstvo prinaša, oziroma bi jih naj prinašalo. Osrednji del naloge pa bosta predstavljali poglavji Avtorsko pravo na internetu in Piratstvo v prihodnosti, kjer bom skušala prikazati, kako se je avtorsko pravo razvijalo in kako so začeli uvajati DRM tehnologijo, s katero bi se ubranili kraje intelektualne lastnine na internetu. V zaključku bom prikazala ključne ugotovitve in izsledke diplomskega dela.

2 PIRATSTVO

Piratstvo je dejavnost, pri kateri se kršijo avtorske pravice, z zlorabo intelektualne lastnine določene osebe. »Pod intelektualno lastnino štejemo pravice, ki izhajajo iz intelektualne aktivnosti na industrijskem, znanstvenem, literarnem in umetniškem področju ter so zakonsko varovane« (Pravilnik o prevzemu inovacij in izumov (2. člen)). »O digitalnem piratstvu pa govorimo takrat, kadar gre za nelegalno kopiranje ali vse pogosteje za prenašanje avtorsko zaščitene programske in medijske datoteke z interneta« (Al-Rafee in Cronan 2006, 237). »Samo digitalno piratstvo se je začelo razvijati približno hkrati z razvojem osebnega računalništva in ga Bill Gates v svojem delu An Open Letter to Hobbyists omenja že leta 1976« (Siegfried 2005, 215). Pri tem gre večinoma za piratstvo različne programske opreme, piratstvo medijskih datotek pa je vzcvetelo s pojavom interneta in peer-to-peer programov (P2P), ki omogočajo hitro izmenjavo različnih vrst datotek med uporabniki medmrežja.

2.1 Razvoj digitalnega piratstva

Digitalno piratstvo je relativno mlada dejavnost. S prihodom osebnih računalnikov v zgodnjih 70-ih, je bila vloga programske opreme drugačna, kot jo razumemo danes. Dokler niso sprejeli zakona o avtorskih pravicah (leta 1980), programska oprema ni bila definirana kot intelektualna lastnina, zato tudi niso preganjali njenega reproduciranja. »Ko so implementirali zakon o avtorskih pravicah, je bila programska oprema definirana enako kot književno delo, oziroma knjige, pod to predpostavko pa se je tudi programerje enačilo z literarnimi pisatelji« (Craig 2005, 20). Leta 1989 je Ameriški urad za patente začel izdajati patente za razvijalce programske opreme, kar pa je hkrati pomenilo, da so vsa digitalna dela intelektualna lastnina,

avtor programske opreme pa ima vso pravico, da operira z osnovno izvorno kodo. Še preden je piratski material postal tako iskana intelektualna lastnina, preden se je raba interneta tako razširila, preden so patentirali prenosne računalnike in CD plošče, so obstajali tako imenovani računalniški »geeki«. Računalniški »geeki« so predniki »piratov« programske opreme. Mesečno so se srečevali v prostorih lokalnih fakultet, tam ustanavljali svoje klube, znotraj katerih so si izmenjevali izkušnje z računalniki in programsko opremo. Imeli so tudi dogovor, da si člani kluba lahko med seboj izmenjujejo programsko opremo. Namen teh klubov je hitro prerasel predvsem v izmenjavo aplikacij, klubi pa so se začeli širiti po vsej državi. Tako se je kasneje delitev programske opreme in aplikacij razširila na medklubsko izmenjavo. Prav ta »medklubska« izmenjava programske opreme je začetek digitalnega piratstva, ki pa še ne nastopi v taki obliki, kot ga poznamo danes. Uporaba računalnikov in programske opreme je strmo rasla in se razširila po vsej državi. Konec 80-ih so v Združenih državah Amerike beležili na stotine računalnikov za domačo rabo. Računalniški klubi pa so še naprej rasli in pridobivali nove člane. Sčasoma so ustanovili novi računalniški klub »Bulletin Board Systems« (BBS), ki pa je bil že skoraj popolnoma v digitalni obliki. BBS je bil računalnik, na katerega se je lahko s pomočjo dial-upa in modema povezal vsak njegov član. Omogočal je izmenjavo podatkov, »online« klepet, shranjevanje podatkov, izmenjavo iger in podobno. S pojavom BBS je začelo tudi piratstvo drastično naraščati. Leta 1992 pa se je pomen piratstva popolnoma spremenil in je takšen, kot ga poznamo danes. Z modernizacijo interneta, ki se je razširil po celem svetu, so se začele pojavljati prve spletne strani, ki so omogočale izmenjavo programske opreme, datotek, glasbe, iger, filmov in ostalih datotek po svetovnem spletu.

2.2 Oblike digitalnega piratstva

Oblike piratstva se delijo glede na to, na kakšen način je storjena kršitev in kateri medij je zlorabljen.

Načini piratstva:

- Ponarejanje: pri ponarejanju gre za nelegalno razmnoževanje in prodajanje gradiva, zaščitenega z avtorskimi pravicami. Gre za kopijo, ki je neposreden posnetek legalnega izdelka in se jo kasneje trži na črnem trgu.

- Nalaganje na disk: podjetja, ki prodajajo nove računalnike, velikokrat nanje ne namestijo legalne kopije programske opreme, saj želijo narediti ponudbo privlačnejšo za stranke.
- Prekomerna uporaba odjemalec-strežnik: pri omrežjih, kjer več uporabnikov hkrati uporablja en program, mora imeti ta program licenco, ki to omogoča, v nasprotnem primeru govorimo o »prekomerni uporabi«.
- Internetno piratstvo: o internetnem piratstvu govorimo takrat, ko prihaja do nelegalnega prenosa programske opreme ali drugih avtorsko zaščitene medijev z interneta. Najbolj pogosto to poteka preko že omenjenih P2P omrežij za izmenjavo datotek, potem so tu še spletne strani, ki ponujajo brezplačen prenos v zameno za programe in druge medije, prenesene na strežnik ter spletne dražbe, kjer ponujajo ponarejene, nelegalne datoteke in programe.
- Piratstvo končnih uporabnikov: sem sodijo primeri, ko uporabniki kopirajo diske programske opreme in drugih avtorsko zaščitene medijev (CD, DVD,...), naložijo eno licenčno kopijo na več računalnikov, nadgrajujejo programe brez posedovanja legalne kopije, ki se jo nadgrajuje in v vseh primerih, ko se mediji ne uporabljajo v skladu z njihovo licenco (povzeto po BSA).

Zlorabljeni mediji:

- »Programska oprema: piratstvo programske opreme se nanaša na nelegalno kopiranje in/ali distribuiranje avtorsko zaščitene programske opreme brez dovoljenja izdelovalca opreme« (Gould in drugi 2004, 255).
- Glasbene datoteke: z razvojem tehnologije na področju prenosnih predvajalnikov, ali pa je ta v bistvu posledica piratstva, se je razširilo tudi piratstvo z različnimi glasbenimi datotekami. Tu gre predvsem za izmenjavo datotek med uporabniki različnih P2P omrežij in za prenos nelegalnih glasbenih datotek, ki so na voljo na spletu. Približna številka takšnih datotek se giblje okoli 885 milijonov (Balestrino 2008: 456), nemogoče pa je oceniti, koliko datotek se prenaša preko P2P omrežij.
- Video datoteke: gre predvsem za filme in televizijske serije, ki so že prisotni v prodaji ali pa šele prihajajo na filmska platna. »Motion Picture Association of America (MPAA) ocenjuje, da je bila na račun piratstva celotna svetovna filmska industrija leta 2005 oškodovana za okoli 18,2 milijardi dolarjev« (MPAA 2008).

- Računalniške in video igre: piratstvo je kljub vrsti zaščit proti kopiranju močno razvito tudi v svetu video iger, kar je pospešil tudi razvoj različnih igralnih konzol kot so PlayStation, xBox ali Wii.
- Knjige in literatura: tehnologija danes omogoča kopiranje in skeniranje knjižnih ali drugih besedil, zato danes po internetu kroži tudi ogromno datotek take vrste.

2.3 Razlogi za piratstvo

Že dolgo se mi poraja vprašanje, kaj je glavni vzrok piratstva danes. Kaj je ljudem glavna motivacija, da se poslužujejo kriminala in spremenijo svoje mnenje, ko pride do digitalnih izdelkov, čeprav obsojajo krajo knjig in DVD-jev v trgovini? Nedavno so objavili raziskavo »Why do consumers buy counterfeit luxury goods«, ki navaja razloge o posluževanju piratskih izdelkov. Glavni razlogi, ki jih navajajo, so, »da je verjetnost nakupa ponaredka odvisna od socialnega položaja uporabnika ter od preferenc in doživljanja določene znane blagovne znamke, pomemben je tudi družbeni položaj vpliva na nakup in odnos do ponaredkov ter način samoizražanja in samoreceptije, ki vpliva na uporabnikovo odločitev nakupa ponaredka« (Journal of Marketing Research v Keith Wilcox, Kim&Sen, 2009).

Sicer ugotavljam, da je razlogov za to verjetno več in se včasih med seboj tudi prepletajo. Al-Rafee in Cronan v svojem članku omenita pet ključnih faktorjev, ki privedejo do takšnega obnašanja: »odnos do računalnika, materialne posledice, norme, socialno-legalni odnosi in učinkovitost takšnega dejanja« (Al-Rafee in Cronan 2006, 239).

Piratski programi ali ostale komponente, ki jih uporabniki nalagajo preko P2P omrežij, kot so predvsem glasba in filmi, so ponavadi enako dobri in enako kvalitetni, kot tisti, ki jih kupimo v trgovini, zato predpostavljam, da bi to lahko bil eden iz med glavnih vzrokov množičnega piratstva. Kot že ugotavljata Al-Rafee in Cronan, na posluževanje piratstva vpliva odnos med računalnikom in uporabnikom, ter tudi sam odnos do programske opreme. Velika večina uporabnikov pa se poslužuje digitalnega piratstva preprosto zato, ker je tehnologija, ki nam to omogoča, lahko dostopna in ker je samo piratstvo zelo slabo sankcionirano. Veliko je odvisno tudi od posameznika in njegovega etičnega prepričanja o tem, kaj je dobro in kaj ne. Današnje pomanjkanje moralnih vrednot v družbi in dejstvo, da se velika večina ljudi, preden stori kaznivo dejanje, vpraša, kakšne so morebitne negativne posledice zanj, in ne, kakšne posledice bo imel oškodovanec, kažejo na to, da se veliko ljudi odloča za piratstvo ne glede na to, kakšno ceno ima izdelek na trgu. Morda bi morali odgovor na to iskati v nepoučenosti

ljudi, ki sploh ne vedo, da je »downloadanje« filmov in glasbe kaznivo. Vendar krivde za to ne bi smeli pripisovati ljudem, temveč državi oziroma podjetjem, ki svojih uporabnikov ne ozaveščajo dovolj o tem, kaj lahko in kaj ne.

Razlogov za piratstvo je torej več. Kot ugotavljajo s pomočjo longitudinalne raziskave »Factors Motivating Software Piracy«, na stopnjo piratstva vpliva splošen položaj uporabnika v družbi in sicer socialno-ekonomski položaj, stopnja izobrazbe in pa starost uporabnikov interneta. »Tako se najpogosteje poslužujejo piratstva mladi uporabniki interneta in sicer uporabniki stari med 20 in 29 let, najpogosteje pa gre za študente. Pomemben dejavnik pa je tudi lahka dostopnost piratskih programov in pa etične vrednote uporabnikov« (Moez Limayem, Mohamed Khalifa, and Wynne W. Chin 2004). Ne smemo pa zanemariti kot možnega vzroka dejstvo, da za kršitelje ne obstajajo večje sankcije. Sicer so kazni za kršitelje precej velike, vendar so primeri, ko do tega sploh pride, zelo redki, saj kadar storilce le dobijo, primeri zastarajo na sodišču. Pomembno se mi zdi upoštevanje vseh razlogov, saj bi lahko z njihovim poznavanjem in upoštevanjem sprejeli ukrepe, ki bi uspešno omejili piratstvo.

2.4 Posledice, ki jih prinaša piratstvo

»Porast prodaje glasbe preko spleta vpliva na širok spekter udeležencev: izvajalce, potrošnike, glasbeno industrijo in proizvajalce sodobnih digitalnih naprav. Digitalna distribucija ima pozitiven vpliv kot poslovni model in kot novi socialni in kulturni fenomen. Glavni problem – internetno piratstvo – je mogoče zmanjšati z razvojem licenciranega izmenjevanja datotek in oblikovanja novih oblik distribucije« (RIS 2005). Kršenje avtorskih pravic posega na mnoga intelektualna področja in ogroža njihov razvoj. Računalniška industrija tako zaradi piratstva programske opreme letno izgubi ogromne vsote denarja, ocene se gibljejo med 10 in 16 milijardami ameriških dolarjev. Prav tako se moramo zavedati, da znesek piratskih kopij vsako leto narašča, k čemur prispevata precejšen del razvoj in množična uporaba IT storitev. Raziskava, ki jo je za združenje Business Software Alliance (BSA) opravila neodvisna mednarodna analitska hiša IDC, kaže, da je stopnja piratstva programske opreme v državah Evropske unije v letu 2006 ostala nespremenjena, torej 36-odstotna. »Izgube v industriji, zaradi nameščanja nelegalne programske opreme na osebnih računalnikih, pa so se znižale za milijardo ameriških dolarjev, a so kljub temu ostale visoke – kar 11 milijard USD. V Sloveniji se je tako stopnja piratstva v letu 2006 znižala za dve odstotni točki ter znašala 48 odstotkov«

(Računalniki.com 2008). »Nova študija z naslovom 'Gradimo digitalno gospodarstvo: Pomembnost ohranitve delovnih mest v evropski ustvarjalni industriji', ki so jo evropski sindikati ustvarjalne industrije 17. marca 2010 posredovali Evropskemu parlamentu, napoveduje, da bo zaradi piratstva do leta 2015 izgubljenih kar 1,2 milijona delovnih mest« (Računalniške novice 2010). Ob nadaljevanju trenutnih trendov in ob predpostavki, da na tem področju ne bo konkretnih političnih posegov, bo izguba prihodkov na drobno znašala 240 milijard evrov. Na posledice, ki jih piratstvo prinaša, pa ne smemo gledat samo enostransko, saj vse posledice niso le slabe. Piratstvo prinaša tudi »dobre« oziroma pozitivne posledice, tako za uporabnike storitev, kot za ustvarjalce intelektualne lastnine. Ne nazadnje pa, kot se je pokazalo skozi zgodovino, prinašajo tudi družbeni napredek.

2.4.1 Pozitivne in negativne posledice piratstva

Na vrhu seznama negativnih posledic, ki jih prinaša piratstvo, se prav gotovo znajde izguba denarja za računalniško industrijo, temu pa se tudi posveča tudi največ pozornosti. Velika računalniška podjetja vlagajo milijone evrov letno za razvoj nove programske opreme oziroma novih izdelkov. Ko dajo nove izdelke na trg, se v zelo kratkem času na trgu pojavijo ponaredki teh izdelkov, kar za velika podjetja pomeni tudi določen delež izgube potencialnih kupcev. Povprečen uporabnik računalniških storitev si namreč ne kupi originalnega izdelka, temveč enostavneje sname z interneta njegov ponaredek. Podobno se dogaja z glasbeno industrijo, ki na ta račun izgublja na milijone evrov letno. »Po mnenju Mednarodne federacije fonografske industrije so leta 2005 beležili 4,6 milijard evrov izgube zaradi nezakonitega kopiranja glasbe« (Finance.si 2005). Računalniška industrija izgublja tudi na ugledu svojih znamk, saj ni nujno, da je originalen izdelek enak ponaredku, ki ga snamemo s spleta. Morda se kdo tudi zaradi tega v prihodnje ne odloči za nakup izdelkov iste znamke, kot je bil »ponaredek«, ki ga je snel z interneta. Posledice, ki jih prinaša, so lahko tudi socialne, saj če podjetja tekom leta ne pridelajo dobička, to lahko pomeni tudi manj delovnih mest v podjetju, kar pa vemo, da pomeni odpuščanje delavcev. Kot že omenjeno, EU prav zaradi piratstva grozi izguba 1,2 milijona delovnih mest do leta 2015. RIAA, MPAA, BSA že več let ponavljajo, kakšno škodo jim prinaša piratstvo, oglašajo pa se tudi druge korporacije. Tako so iz Reductio ad absurdum sporočili, da piratstvo prinaša 250 milijard dolarjev škode ZDA in kar 750.000 delovnih mest manj na leto. Zaradi različnih števil in podatkov, ki jih navajajo podjetja o izgubi dobička zaradi piratstva, so se sprožile številne debate. Da vsi podatki ne

držijo, dokazuje GAO (Ameriški urad za odgovornost), ki je izdal »poročilo o kvantizaciji ekonomskih učinkov ponarejenih in piratiziranih izdelkov, v katerem ugotovljajo,

da je zelo težko, če ne celo nemogoče, kvantitativno oceniti vplive na ekonomijo. Dodajajo, da pogosto citirane ocene izgub industrije ne morejo biti potrjene ali utemeljene s trdnimi podatki in metodologijo. Omenjajo še štiri ocene, s katerimi se v javnosti pogosto maha:

- FBI je leta 2002 ocenil, da letna izguba spričo ponaredkov in piratstva znaša 200 do 250 milijard dolarjev;
- Urad za carinsko in mejno zaščito (CBP) je istega leta ocenil izgube na 200 milijard dolarjev in 750.000 letno izgubljenih delovnih mest;
- MEMA je naračunala tri milijarde dolarjev;
- medtem bo BSA ocenjuje izgubo samo zaradi piratstva na devet milijard dolarjev (Ars Tehnica 2010).

Poročilo opozarja predvsem na to, da je raziskave potrebno jemati z rezervo, saj so podatki različni glede na naročnika in tudi izvajalca raziskave, kar pa lahko pripišemo predvsem subjektivnosti/objektivnosti, saj verjetno ne gre pričakovati od BSA, da bo objavila podatke, po katerih piratstvo morda ni krivo za izgubo dobička.

V medijih pogosto beležijo le negativne posledice, ki jih prinaša piratstvo, o dobrih stvareh pa ni napisanega prav veliko. Če ugibam, je tako zaradi močnega lobija računalniške industrije, ki jih piratstvo najbolj prizadene in od katerega nimajo dobička. Nizozemska vlada je denimo naročila raziskavo na temo vpliva izmenjave datotek na kulturni in gospodarski razvoj prebivalstva.

Rezultati raziskave kažejo, da ljudje, ki si s spleta nalagajo glasbo, filme in igre, ne kupujejo manj temveč obratno – kupujejo več. Nove tehnologije omogočajo hitro izmenjavo kulturnih dobrin, ki jih drugače posamezniki ne bi imeli priložnosti spoznati in se posledično odločiti za nakup. Avtorji poročila so poudarili, da ogromna, preko spleta dostopna medijska knjižnica, povečuje kulturno ozaveščenost, ki s porabo dobrin dviguje kulturno raven prebivalstva. Tisti, ki dostopajo in si izmenjujejo vsebine preko spleta, so dokazano bolj pogosti obiskovalci koncertov in boljši kupci računalniških iger (Safe.si 2009).

Če torej sklepamo samo iz te raziskave, piratstvo z gospodarskega stališča le ni tako škodljivo, morda je celo »koristno«. Kljub temu pa ne moremo govoriti o tem, da je piratstvo dobro, saj se pri tem kršijo avtorjeve pravice. Prav tako je potrebno poudariti, da je piratstvo moralno in etično sporno, zato morajo ljudje zanj nositi odgovornost.

3 P2P OMREŽJA

Ko govorimo o P2P omrežjih, s tem mislimo na »peer to peer« omrežja oziroma na »person to person« omrežja, kar pomeni omrežja od osebe do osebe. Nekateri označujejo »peer to peer« omrežja kot sinonim za izmenjavo datotek – zlasti mp3 datotek. Nekateri označujejo P2P omrežja z izrazom »instant messaging«, kar pomeni neposredno sporočanje, internetno telefonijo in skupinsko sodelovanje. Spet nekateri menijo, da P2P pomeni porazdeljeno računalniško moč, kjer gre za izkoriščanje procesorske moči velikega števila računalnikov, ki se izkorišča za velike raziskovalne projekte. Če vzamemo skupek teh teorij dobimo pravo označbo tega, kar P2P omrežja sploh so. V praksi oziroma v vsakdanjem življenju, pa P2P pojasnjujemo kot »neposredno povezavo katerih koli dveh računalnikov preko interneta ali drugih omrežij, brez uporabe vmesnega strežnika kot posrednika za upravljanje interakcij, njen namen pa je komuniciranje, izmenjavanje različnih datotek, sodelovanje pri skupinskih projektih in pa tudi porazdeljeno računalništvo« (Miller 2001, 4).

3.1 Kaj P2P omrežja so in kaj P2P omrežja niso

Ko govorimo o P2P omrežjih, dobimo občutek, da je vsem jasno, kaj to je in da je zelo preprosto definirati, kaj P2P omrežja so in kaj niso. S tem se strinjajo različni strokovnjaki na tem področju, ki se v določenih točkah ne znajo poenotiti oziroma jih različno razlagajo.

Preprosta definicija pravi: »P2P je omrežna arhitektura, v kateri ima vsak računalnik enakovredne zmogljivosti in odgovornosti.« (Miller 2001, 18). Pri tej definiciji pa lahko rečemo, da je to v kontradikciji s tradicionalno zgradbo omrežja, v katerem navadno en ali več računalnikov služijo drugemu.

Kompleksna definicija P2P omrežij temelji na enostavni oziroma preprosti definiciji, in sicer pravi, da P2P omrežja temeljijo na naslednjih petih značilnostih:

- Omrežje v realnem času omogoča prenos podatkov in sporočil med soležniki;
- Soležniki lahko delujejo kot varovanec ter pomočnik;
- Primarna vsebina omrežja je zagotovljena s soležniki;
- Omrežje omogoča nadzor in avtonomijo soležnikov;

- Omrežje prilagajajo soležniki, ki niso vedno povezani in nimajo vedno enakega IP naslova (Miller 2001, 18).

Če povzamemo enostavno in kompleksno definicijo z njenimi glavnimi (petimi) značilnostmi, pridemo do ugotovitev, kaj vse P2P omrežja obsegajo in kakšne so oziroma bi naj bile njegove glavne naloge.

3.1.1 Prenos podatkov/sporočil

Ko govorimo o prenosu podatkov ali sporočil, s tem lahko mislimo na različne podatke, in sicer lahko prenašamo tekstovna sporočila, glasbene datoteke, video datoteke, različne programe in vrsto različnih dokumentov. S tem ko se priključimo na svoje omrežje ali na svetovni splet, pa še ne moremo govoriti o prenosu podatkov oziroma sporočil. Za to je potreben še vmesni člen oziroma vmesnik. »Primer Napster, kot ena iz med prvih P2P aplikacij: uporabljal je centralni strežnik, ki je shranjeval indekse datotek, te so bile na voljo na omrežjih posameznih soležnikov, ki so jih imeli shranjene na svojih računalnikih. Torej je bil ta centralni strežnik namenjen zgolj iskanju datotek, ne pa za njihov prenos« (Miller 2001, 19).

3.1.2 Soležniki kot odjemalci in strežniki

»V P2P sistemu lahko vsak posamezni računalnik pošilja in sprejema podatke ter sporočila. To pomeni, da je vsak soležnik lahko odjemalec ali strežnik« (Miller 2001, 19). V primeru, da se uporabnik odjavi iz svojega omrežja ali spleta, s tem prekine svoje oddajanje ali prejemanje datotek, torej s tem tudi ostalim odjemalcem onemogoči uporabo teh datotek, ki jih ima na svojem računalniku.

3.1.3 Soležnik kot upravljalec vsebine

Večina vsebine soležnikov je shranjena na centralnem serverju. Uporabnikom omogoča dostop do te vsebine, s katero lahko do določene mere tudi upravljajo. Vsak posameznik se lahko sam odloči, katere dokumente bo delil z ostalimi, glavna odgovornost strežnika pa je, da te podatke skladišči in ureja.

3.1.4 Nadzor in avtonomija soležnikov

Vsak soležnik sam nadzira in upravlja s svojimi podatki, torej je pri tem avtonomen. Uporabniki lahko sami določajo, kdaj bodo podatke poslali in delili z ostalimi soležniki, katere stvari bodo z njimi delili in kako dolgo.

3.1.5 Sprememba povezave in začasnega naslova

Nekateri uporabniki P2P aplikacij in nasploh spleta imajo takšen IP naslov, ki se jim sproti spreminja. S tem si na nek način skrijejo svojo identiteto. Ko se uporabnik prijavi v server, se tam zabeleži tudi njegov IP naslov, vendar to v tem primeru sploh ni pomembno, saj server zazna tudi uporabniška imena, zato to P2P aplikacijam ne povzroča problemov. Tako je tudi s spremembo načina povezave na internet, saj vemo, da nekateri dostopajo iz različnih ponudnikov interneta (kabelski internet, dial-up internet ...).

Če pogledamo bolj »popolno« definicijo, ki pravi, da so P2P aplikacije sposobne izkoristiti prednosti svojih virov, ugotovimo, da ne moremo vsake izmenjave podatkov enačiti s »peer-to-peer« izmenjavo podatkov. O P2P izmenjavi govorimo pri porazdeljenem računalništvu, izmenjavi podatkov oziroma »swappingu«, skupinskem sodelovanju v medmrežju, takojšnjem sporočanju ali »instant messaging«, internetni telefoniji. Ko pa govorimo o pošiljanju elektronske pošte, internetnem klepetu, brskanju po internetu, branju novic, pa ne moremo govoriti o »peer-to-peer« izmenjavi podatkov.

3.2 P2P omrežja kot orodje za krajo intelektualne lastnine

Izmenjevalci datotek si izmenjujejo različne vrste vsebine. Te različne vrste lahko razdelimo v štiri tipe:

- Nekateri uporabljajo omrežje za izmenjavo kot nadomestek za kupovanje vsebine – npr. izide zgoščenka enega izmed izvajalcev, uporabnik pa si jo, namesto da bi jo kupil, naloži na računalnik – jo enostavno vzame.
- Nekateri uporabljajo omrežje za izmenjavo za preizkušanje glasbe pred nakupom – npr. prijatelj pošlje drugemu prijatelju posnetek mp3 izvajalca, ki ga še ne pozna, drugi prijatelj nato kupi zgoščenko tega izvajalca, kar lahko poveča količino kupljene glasbe.
- Mnogi uporabljajo omrežje za izmenjavo zaradi dostopa do avtorskoppravno varovane vsebine, ki ni več naprodaj ali pa je nebi kupili, ker so stroški pošiljanja prek interneta previsoki – npr. stare pesmi iz leta 1960.

- Mnogi uporabniki uporabljajo omrežja za izmenjavo, da dobijo dostop do vsebine, ki ni avtorskoppravno varovana ali ki jo želi imetnik avtorske pravice deliti brezplačno (Lessig 2005, 81).

S P2P programi je uporabnikom omogočena distribucija digitalne vsebine, pri tem pa ne gre samo za iskanje datotek, ki so dostopne na spletu, ampak lahko iščejo tudi datoteke, ki so shranjene na trdih diskih drugih uporabnikov. Eden najbolj znanih je Napster, ki je leta 2001 zaradi sodne odločbe dokončno ugasnil strežnike. Seveda se je za Napsterjem pojavila še cela paleta bolj ali manj uspešnih P2P programov. Nekateri se uporabljajo tudi za povsem legalno izmenjavo datotek, kot je izmenjava »opensource« programov preko P2P torrent protokola. A dejstvo je, da izmenjava avtorsko zaščitene datotek (programska oprema, igre, filmi, glasba, literatura ali druga dela) ni dovoljena in je kazensko preganjana.

Nelegalno nameščanje piratskih programov na domače računalnike onemogoča vstop odprtokodnim alternativam, utrjuje monopol obstoječih komercialnih izdelkov in legitimira represivni boj zoper piratiziranje. Nekateri odprtokodni programi lahko v večini primerov uspešno nadomestijo bolj poznane, plačljive. Pisarniški paket OpenOffice.org lahko tako nadomesti Microsoft Office, Ubuntu Linux (ena izmed najbolj znanih Linux distribucij) nadomesti Microsoft Windows, Blender nadomesti različne komercialne programe za izdelavo 3D računalniške grafike, Cinelerra pa lahko stopi namesto katerega izmed programov za video obdelavo.

Izmenjava datotek preko P2P omrežij ni nujno kraja druge lastnine, saj nekateri delijo različne odprtokodne programe, ki so dovoljeni za distribucijo. Problem je v avtorskih delih, katerih avtorji niso dovolili njihove brezplačne distribucije, zato so P2P aplikacije samo orodje za krajo tuje lastnine, same po sebi pa niso kaznive.

4 AVTORSKO PRAVO NA INTERNETU

Piratstvo se je začelo že v poznih šestdesetih in nato sedemdesetih, ko interneta še ni bilo. Takrat so to bili ljudje, ki so hodili s kamerami v kino in nato na ulici prodajali filme pod ceno, predvsem za mladostnike, ki si zaradi svojih let filmov še niso mogli ogledati. Šlo je za presnemavanje kaset, kasneje zgoščenk in vedno, kadar je tehnologija napredovala, so bili pirati v koraku z njo. Množično piratstvo pa se je začelo z uporabo interneta. »Tehnologija interneta je nedvomno imela drastičen učinek na sposobnost imetnikov avtorskih pravic, da zaščitijo svojo lastnino« (Lessig 2005). Med tem ko so na ulici kupovali redki, so na internetu

zastoj dobili mnogi in številke se iz dneva v dan večajo. »Digitalna tehnologija je temeljito spremenila ekonomijo reproduciranja in distribuiranja avtorskih del. Kopiranje in distribuiranje avtorskih del je enostavnejše in cenejše, tako za avtorje, založnike in druge imetnike avtorskih pravic, kot za posamezne uporabnike in tudi pirate« (Bogataj Jančič 2005, 2). S tem ko se je pojavil internet, so avtorske pravice postale precej ogrožene, zato so se morali temu prilagoditi avtorji posameznih del, založniki, distributerji in ostali. Imetniki avtorske lastnine lobirajo za več avtorskih pravic, v smislu novih zakonov, istočasno skušajo svoje delo zaščititi s tehnološkimi ukrepi, pogosto pa gre za prepletanje. »Tehnološki ukrepi koristijo predvsem imetnikom pravic, medtem ko avtorsko pravo išče optimalno družbeno blagostanje« (Bogataj Jančič 2008, 11). Lahko se kaj kmalu zgodi, da bodo ti tehnološki ukrepi prerasli v mnogo več, in sicer bodo tehnološki ukrepi imetnikov lahko postavljali omejitve, ki pa jih avtorsko pravo ne bo predvidevalo.

4.1 Zgodovinski oris razvoja avtorskega prava

Za razumevanje avtorskega prava na internetu je pomembno razumevanje razvoja avtorskega prava skozi zgodovino. Podobno zgodbo, kot jo poslušamo danes o avtorskih pravicah v digitalnem okolju, so poslušali že v 18. stoletju, pa čeprav ne v digitalnem okolju, njeni zametki pa segajo v 15. stoletje. Potrebno po avtorskih pravicah je prinesla nova tehnologija, in sicer izum tiskalnega stroja. Tako kot so takrat lahko naenkrat natisnili več knjig hkrati, lahko danes v majhnem času »copy pastamo« več različnih digitalnih knjig. Prvi zakon »**Statute of Anne**«, ki je bil sprejet za ohranitev avtorskih pravic, sega v leto 1709, sprejet pa je bil v Angliji. Omogočal je pravico do razmnoževanja oziroma tiskanja del do največ 14 let s pravico podaljšanja za dodatnih 14 let. Ko je ta rok potekel, se je začel boj za neomejeno trajanje pravice kopiranja, ki pa so ga začeli založniki – poznan je tudi kot »Battle of the Bookseller«. Avtor je bil v tem času izpostavljen kot heroj, ki se mu godi krivica, tiskar pa kot zlobnež, ki bo uničil kulturno dediščino. Skozi 70-letno bitko je avtorjem uspelo doseči, da se njihova besedila niso smela spreminjati, imeli pa so tudi pravico do prodaje dela, kar je koristilo tudi tiskarjem. Avtorji so navidezno začeli dobivati vedno več pravic, prvo »zmago« pa so dosegli s primerom s primerom »**Millar vs. Taylor**«, kjer so na sodišču potrdili koncept pravice kopiranja kot avtorjeve pravice, ki pa je pravzaprav podprla zahtevo založnikov po neomejeni pravici kopiranja in tako ohranila njihov monopol. Primer še takrat ni bil dokončen, saj se je zavlekel za pet let, v leto 1774, ko je sodišče omejilo pravice avtorja na

tiste, določene z zakonom. »S to odločitvijo naj bi bili dokončno zlomljeni knjižni monopoli. Edinstvenost tega primera je dokončna konceptualizacija intelektualne lastnine kot stvaritve avtorjevega intelekta« (Bogataj Jančič 2008, 22).

Podobna zgodba se je dogajala v Združenih državah Amerike, kjer so prevzeli angleški akt »Statute of Anne« oziroma sprejeli zakon, ki je temeljil na podlagi angleškega »Statute of Anne«. Avtorsko pravo (»copyright«) je bilo v Ameriki usmerjeno v avtorje, ki naj bi imeli največ koristi. Pomembna je bila tudi naravnost zakona tako, da je bil »koristen« za učenje in družbeni napredek. Leta 1970 so v Združenih državah Amerike sprejeli tako imenovan »**Copyright Act of 1970**«, ki je uzakonjal to, da so »avtorji uživali zakonsko pravico varstva, ki naj bi zagotavljala iniciativo za inovacije in ustvarjanje, niso pa imeli nobene moralne ali naravne pravice« (Bogataj Jančič 2008, 25).

S sprejetjem tega akta, se je ameriška zakonodaja oddaljila od angleškega koncepta zakonodaje, razlike se pa kažejo še danes, in sicer med ameriško in evropsko zakonodajo na področju avtorskega prava.

V kontinentalni Evropi se je avtorsko pravo razvijalo nekoliko drugače kot v Angliji in ZDA. Tako v Nemčiji kot v Franciji je potekal podoben razvoj. V Nemčiji so bili z 18. na 19. stoletje avtorji izkoriščani s strani založnikov, saj so jim svoja dela prodajali za »par cekinov«, saj ni bilo posebnega akta, ki bi varoval njihova dela. Zato je bilo posledično zelo razširjeno tudi piratstvo, kateremu gredo zasluge za povečano pismenost v Nemčiji. »To ni bilo po volji tiskarjem, ki so v bitki za boljše varstvo pravic kopiranja zanetili in izpeljali veliko transformacijo inštituta avtorstva« (Halbert 1999, 8). Takrat so v ospredje začele prihajati avtorjeve pravice, originalno avtorjevo delo pa je postalo cenjeno.« Zagovarjala se je avtorjeva univerzalna in neodtujljiva pravica za delo, kar je pomenilo teoretične temelje za osebno avtorsko pravico, ceniti pa so začeli tudi intelektualno lastnino kot idejo, ne samo v fizični obliki – knjigi« (Bogataj Jančič 2008, 26).

V Franciji se je zgodba z avtorskim pravom začela po francoski revoluciji. »Ultimativno je pojmovanje javnega dobra postalo ključno za razumevanje avtorskega prava, vendar je na koncu prevladalo pojmovanje lastniškega avtorstva, tako kot v Nemčiji kot v Angliji« (Bogataj Jančič 1998, 28). Specifično za francosko avtorsko pravo je, da prvotno ni bilo mišljeno kot zaščita avtorjevega dela, temveč kot zaščita avtorjevega osebnega jaza. »Od tod tudi izvira termin »droit moral«, moralne avtorske pravice« (Bogataj Jančič 2008, 28). Francosko avtorsko pravo je pustilo velik pečat tudi v drugih evropskih državah.

»Razvoj avtorske pravice skozi zgodovino je doprinesel k varstvu premoženjskih interesov ustvarjalcev – ti so postali ekonomsko neodvisni od vladarjev in mecenov, kar je in še vedno vpliva na večjo svobodomiselnost in demokracijo v družbi« (Repanšek 2004, 3).

Če izluščimo bistvo zgodovine avtorskega prava, ki se je začela v 18. stoletju, ga lahko primerjamo z današnjim avtorskim pravom. Pomemben nauk, ki ga uči zgodovina, je tudi ta, da je pojav in pojmovanje avtorstva, kakršno se je začelo v 18. stoletju, »najbolj služilo založnikom, ki so pojav in pojmovanje avtorstva tudi 'pripeljali' v družbeni diskurz, čeprav primarno zaradi varovanja svojih ekonomskih interesov« (Bogataj Jančič 2008, 26).

Pravica kopiranja je razumljena kot pravica avtorja, da odloča o tem, kaj se bo zgodilo z njegovim delom. Vedno pa ni tako. Že v preteklosti so založniki imeli večji nadzor in moč nad avtorjevo stvaritvijo. Avtorsko pravo ni nastalo zaradi tega, da bi obvarovalo avtorjeva dela, nastalo je predvsem zaradi ekonomskih interesov posameznikov, ki so v tem videli korist. Tako so korist videli tiskarji, založniki in ostali. Avtor je bil pred razvojem avtorskega prava »najšibkejši člen v tej igri«. Z razvojem avtorskega prava so se sicer razvile tudi zakonodajne rešitve, »katerih namen je prav varovanje šibkejše stranke v pogodbenih razmerjih, to je avtorja – ustvarjalca v razmerju do založnika – 'producenta'« (Bogataj Jančič, 30). Ni pa vedno tako, da avtorsko pravo ščiti avtorjeve pravice, saj so nemalokrat v ozadju tudi ekonomski interesi založnikov, ki prisilijo avtorje v podpis pogodb, če pa odklonijo, pa jih enostavno odslovijo.

4.2 Razvoj avtorskega prava na internetu

S pojavom interneta v zgodnjih devetdesetih letih prejšnjega stoletja se je avtorsko pravo znašlo pred novimi izzivi predvsem zaradi specifičnosti interneta. »Za internet ponavadi velja, da majhni informacijski paketki potujejo skozi različne jurisdikcije oziroma prek različnih pravnih sistemov, preden dosežejo končni cilj« (Bogataj Jančič 2008, 52).

Da bi stabilizirali avtorsko pravo in zmanjšali škodo, ki bi jo naj prinašalo piratstvo, so v ZDA pripravili *Belo knjigo* (»White paper«) v Evropi pa *Zelena knjigo* (»Green paper«). Bela knjiga je odraz strategije, ki je zajemala prikaz posledic, ki jih je tehnologija prinesla avtorsko zaščiteni industriji. »Zelena knjiga pa je prvi dokument, ki zagovarja tehnološke ključavnice kot glavni ukrep proti digitalnemu kopiranju, oblikovala pa ga je Evropska komisija« (Lessig 1999, 125). Hitro so se začeli pojavljati očitki, da naj bi te strategije bile preveč usmerjene v imetnikove pravice in ne toliko vzpostaviti normalnega ravnovesja v

avtorskem pravu. Začeli so uvajati tehnološke ukrepe, pa tudi elektronske pogodbe, ki naj bi bile okrepitev v avtorskem pravu. Avtorsko pravo v »fizični« obliki se razlikuje od avtorskega prava v digitalnem okolju, tega pa ne sprevidijo zakonodajci in imetniki lastnine, zato težijo k izhodom, kot so tehnološki ukrepi, čeprav to morda ni najboljša rešitev za zavarovanje intelektualne lastnine.

»Imetnikom avtorskih pravic, za katere avtorsko pravo pomeni največkrat le sistem za učinkovitejše delovanje trga, za sklepanje licenčnih pogodb med avtorji, založniki in končnimi uporabniki avtorskih del, lahko avtorsko pravo postane odveč« (Bogataj Jančič 2008, 65). Licenčne pogodbe so lahko včasih iznad meja, ki jih predvideva avtorsko pravo, kar pa nemalokrat privede do sporov, ki jih na koncu morajo rešiti sodišča.

4.2.1 Zakoni, ki urejajo in ščitijo intelektualno lastnino na spletu in omejitve avtorske pravice

»Medtem ko je bilo enoglasno sprejeto, da so pravila o avtorski pravici in sorodnih pravicah kot celota sprejemljiva tudi v digitalnem omrežnem okolju, se je izkazalo, da temu ni tako v primeru omejitve avtorske pravice« (Bogataj Jančič 2009, 19). Svetovna organizacija za intelektualno lastnino (v nadaljevanju: **WIPO**) je botrovala sprejetju treh mednarodnih konvencij, posebej posvečenih zagotavljanju pravic proizvajalcev fonogramov, ki se imenujejo Rimska konvencija, Fonogramska konvencija in Pogodba WIPO o izvedbah in fonogramih. Slednjo je za področja, za katera je pristojna, odobrila Evropska skupnost, s Sklepom 2000/278/ES. »Rimska konvencija in Fonogramska konvencija sta določili rok trajanja pravic proizvajalcev fonogramov za najmanj 20 let, Pogodba WIPO o izvedbah in fonogramih pa najmanj 50 let, na podlagi česar lahko sklepamo na trend podaljševanja trajanja varstva« (Eur-Lex). Osnovna zakonodaja s področja boja proti piratstvu so torej mednarodne pogodbe za varovanje avtorskih pravic z mednarodnimi pravnimi viri, ki imajo kot vir prednost pred posameznimi nacionalnimi zakonodajami.

»S konvencijo **WIPO** o avtorski pravici (WIPO Copyright Treaty, WCT), je bila avtorska pravica razširjena tako, da so po novem vanjo vključene tako vse začasne in trajne reprodukcije na digitalnem mediju, kot tudi vse komunikacije javnosti, vključno s storitvami na zahtevo. Z WCT so bile tako formalno uvedene pravica distribucije, dajanja v najem, posredovanja dela javnosti, ki ima ekvivalentno pravico dajanja na voljo javnosti, uvedeno s Konvencijo o izvedbah in fonogramih (WIPO Performances and Phonograms Treaty,

WPPT)« (Bogataj Jančič 2009, 20). Kljub različnim pogajanjem pogajalci niso uspeli doseči dodatnih omejitev, določeno je bilo le, da lahko države podpisnice konvencije dodajo posamezne izjeme oziroma omejitve, ki ščitijo avtorjevo lastnino, ne smejo pa posegati v avtorjevo pravico, ki je bila že določena zakonsko. Tako so npr. ZDA povzele in implementirale WTC z *Digital Millennium Copyright Actom (DMCA)* brez kakšnih posebnih novosti in izjem. DMCA je zbudil velike polemike, saj je zakon dovoljeval vdor v naslove kupcev ISP (Internet Service Provider) in njihovo kontroliranje.

V Evropski uniji je na tem področju »poskrbljeno« z *Direktivo o Evropske skupnosti 2000/29/EC* o harmonizaciji določenih vidikov avtorske pravice in sorodnih pravic v informacijski družbi (EUCD), ki definira samo eno omejitev, ki jo morajo države članice izpolniti in kar 22 neobveznih omejitev, ki jih države lahko implementirajo, če se tako odločijo, vendar pod posebnimi pogoji. To posameznim državam otežuje njihovo delo, saj je direktiva napisana preveč na široko in državam prepušča precej odprte roke, kar pa bi lahko oziroma je že privedlo do neravnovesja v avtorskem pravu.

Imetniki lastnine se lahko zaščitijo tudi z elektronskimi pogodbami ali tehnološkimi ukrepi, pogosto pa gre za prepletanje obeh, kar lahko na nek način pomeni tudi poseg avtorjev v avtorsko pravo. Sicer so te pogodbe legalne in lahko nadomestijo avtorsko pravico, prinašajo pa veliko zmedo in neravnovesje v avtorskem pravu in so pogosto predmet obravnave tudi na sodišču. Za tehnološke ukrepe pa velja, da »pogoje dostopa ali uporabe narekujejo imetniki pravic de facto, enostransko in vnaprej« (Bogataj Jančič 2008, 22). Tehnološki ukrepi včasih prepovedujejo več, kot je to določeno z avtorskim pravom, kar daje avtorjem veliko moč, zato ni nenavadno, da se vse pogosteje zatekajo k temu. Predvsem zaradi tehnoloških ukrepov in elektronskih pogodb, pa se je avtorsko pravo, ki ureja digitalno okolje, znašlo pred veliko preizkušnjo. WTC je sicer predvidevala in opredeljevala zaščito tehnoloških ukrepov, namenjenih za nadzor dejanj, ki niso dovoljena, vendar je, kot že omenjeno, bilo posameznim državam članicam podpisnicam konvencije dovoljeno, da vpeljejo dodatna pravila in omejitve, vendar ta »ne ustrezajo tradicionalnemu okviru avtorske pravice« (Bogataj Jančič 2008, 23).

Evropska unija je v letu 2004 na področju digitalnega piratstva sprejela nov zakon in sicer **EU Intellectual Property Rights**, s katerim so napovedali poostren nadzor in boj nad nelegalno produkcijo in distribucijo avtorskih del. Prvotni zakon je predvideval »odprt spopad« z uporabniki ilegalnih datotek, pridobljenih na internetu, vendar pa so ga zaradi kritik s strani volivcev pred končno potrditvijo priredili. Pomanjkljivosti v originalnem zakonu, ki so se

navezovale na nepravilno klasifikacijo piratstva (zakon naj bi enako obravnaval komercialno in zasebno piratstvo), so odpravili tako, da so dekriminalizirali uporabo ilegalnih datotek za privatno uporabo.

4.3 Zakoni, ki urejajo in ščitijo intelektualno lastnino na spletu v Sloveniji

Slovenski **Zakon o avtorski in sorodnih pravicah** določa, da so avtorske pravice, pravice avtorjev na njihovih delih s področja književnosti, znanosti in umetnosti (tim. avtorska pravica) ter pravice izvajalcev, proizvajalcev fonogramov, filmskih producentov, radijskih ali televizijskih organizacij, založnikov in izdelovalcev podatkovnih baz (tim. sorodne pravice). Zakon določa, da so avtorska dela individualne intelektualne stvaritve s področja književnosti, znanosti in umetnosti. To so zlasti govorjena dela, pisana dela (mednje štejejo tudi računalniški programi), glasbena dela, gledališka, gledališko-glasbena in lutkovna dela, koreografska in pantomimska dela, fotografska dela, avdiovizualna dela (filmi), likovna dela (slike, kipi...), arhitekturna dela, dela uporabne umetnosti in industrijskega oblikovanja, kartografska dela (zemljevidi...) ter predstavitve znanstvene, izobraževalne ali tehnične narave (različni načrti, skice, izvedenska mnenja, itd.) (Kovačič 2006).

V primerjavi z nekaterimi pravnimi ureditvami v drugih državah članicah EU, ZASP oziroma slovensko avtorsko pravo obravnava omejitve avtorske pravice zelo restriktivno. ZASP ne predvideva tehnoloških ukrepov, jih pa tudi ne izključuje pri privatni rabi imetnikove lastnine, saj je implementiral možnost »may provision«, ki je bila na »voljo po Direktivi o Evropske skupnosti 2000/29/EC, kar v praksi pomeni to, da za »primere, ko imetniki pravic ne bodo sprejeli ustreznih ukrepov, določa možnost mediacije, kar pa ne velja za 'storitve na zahtevo'« (Bogataj Jančič 2008, 47). Kritike, ki so se pojavljale pri Slovenskem zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah, so bile na račun obdavčitve uporabnikov medijev in opreme, ki je bila po mnenju mnogih kritikov nepravilna. Napako so naredili, ko so primerjali digitalno in analogno uporabo lastnine, niso pa upoštevali razlike med njima. Tako so predlagali, da se imetnikom lastnine povrne neko nadomestilo, pri čemer pa upoštevali potencialno škodo, ki se povzroča imetnikom pravic zaradi privatne rabe lastnine in ne dejanske, prav tako pa niso upoštevali sistema »dvojnega plačila«. V praksi to pomeni, da kadar kupimo prazen DVD, za njega plačamo davek, pa čeprav imamo namen na njega naložiti samo svoje slike, kar pa se mi zdi popolnoma nesmiselno in nepravilno. Zakaj bi morali vsi kupci praznih DVD-jev plačevati »odškodnino« avtorjem lastnine, če pa tega z nakupom ne kršijo. Slovenski zakon je bil implementiran pomanjkljivo in bi ga bilo potrebno dopolniti. V določenih točkah se preveč oddaljuje od Evropske direktive in jo preveč po svoje implementira.

4.3.1 Kazenski zakonik Republike Slovenije

Glavna zakonodaja v Republiki Sloveniji, poleg evropske zakonodaje, ki ureja internetno piratstvo, je poleg Zakona o avtorskih in sorodnih pravicah še Kazenski zakonik RS (KZ). Kazenski zakonik vsebuje v prenovljeni izdaji (v veljavi od novembra 2008) tako člene, ki se navezujejo neposredno na internetno piratstvo, kot tudi take, ki preko posrednih dejavnikov kaznujejo nedovoljeno kršenje avtorskih pravic. V Sloveniji lahko kršitelja za kazniva dejanja, s katerim je povzročil za okoli 5 tisoč evrov škode, doleti zaporna kazen do treh let, oziroma v primerih večje zlorabe (45 tisoč evrov škode) do 5 let zavora. Najhujše kršitelje pa lahko doleti zaporna kazen celo do 8 let. Kazenski zakonik RS torej določa samo kazni, ki so predvidene za kršitelje kaznivih dejanj, kar je v našem primeru krajo intelektualne lastnine.

5 PIRATSTVO V PRIHODNOSTI

Zaradi enostavnosti kopiranja digitalnih vsebin, so se lastniki avtorskih pravic odločili uvesti različne tehnične zaščite pravno sicer že avtorsko zaščitene vsebin. »Tehnologija naj bi omogočila predvsem nadzor nad uporabo avtorsko zaščitene vsebin, vendar pa je mogoče podatke o potrošnji vsebin uporabiti tudi za profiliranje in uvajanje novih tržnih pristopov« (Kovačič 2006). Tehnološke ukrepe so začeli uvajati s pomočjo DRM tehnologije, ki za zaklepanje vsebin uporablja različne tehnologije. Ena izmed prvih tehnologij zaklepanja, zaradi katere so se trla različna mnenja, je bila tako imenovana TC tehnologija.

5.1 Trusted computing

Trusted computing (TC) je tehnologija, ki jo je razvila Trusted Computing Group. Slovenski dobesedni prevod za Trusted computing bi bil »zaupanja vredno računalništvo«. Gre za tehnologijo, s pomočjo katere bi naj postali naši računalniki varnejši oziroma zanesljivejši ob uporabi določene strojne in programske opreme. Varnejši pa bodo postali v smislu proizvajalca in ne uporabnika samega. Naprave, ki so zaščitene s to tehnologijo, bodo postavljale omejitve, ki ne bodo v prid proizvajalcem programske opreme, hkrati pa bodo varovale programske opreme pred neželenimi spremembami. TC podpirajo največji proizvajalci – svetovno znana podjetja kot so: Microsoft, IBM, Inter, AMD, in sicer z namenom, da se zagotovi proizvodnja zanesljivejših računalnikov, ki bodo manj občutljivi na

škodljivo programsko opremo, črve, viruse in drugo računalniku škodljivo programsko opremo, v ozadju pa so morda tudi njihovi motivi.

5.1.1 Spremembe, ki jih prinaša Trusted computing tehnologija

Kot dober primer tega, kaj TC prinaša v praksi, so lahko mp3 glasbene datoteke. Glasbe tako ne bomo mogli več sneti s pomočjo piratskih programov, saj bo ta zaščitena s TC tehnologijo, kar pa bo za povprečnega uporabnika pomenilo, da bo spet kupoval glasbo, filme, igre in ostalo programsko opremo po visokih cenah, ki nam jih ponujajo v trgovini. Glasbena in filmska industrija bo še bolj bogatela na račun »malih« uporabnikov, s tem pa posledično tudi velike monopolne organizacije (Microsoft, IBM ipd.). TC prinaša še to omejitev, da ne bomo več mogli poslušati glasbe, ki ne bo zaščitena s TC tehnologijo.

S pomočjo Trusted computing tehnologije se bo proizvajalcem programske opreme odprla možnost, da kontrolirajo računalnike in sisteme ter nam na nek način tudi narekujejo, katere programe lahko oziroma naj uporabljamo. Menim, da TC tehnologija uporabnikom prinaša več slabega kot dobrega. Pri vsem tem gre za onemogočanje konkurence. Zanimivo bo torej opazovati Free software proizvajalce programske opreme (Linux ipd.). Mnogi se s prihodom te nove tehnologije sprašujejo, ali je TC morda orodje za manipulacijo z uporabniki in s tem posledično za njihov nadzor? Ne bomo namreč imeli več izbire, katere programe bomo uporabljali, primorani bomo v programsko opremo, ki bo zaščitena s TC tehnologijo. Pri tem pa se sprašujem, ali ne gre zgolj za digitalni birokratski nadzor vseh nas kot uporabnikov, korporacij in denarja.

5.2 Tehnologija DRM

»Upravljanje z dostopom do digitalnih vsebin oz. DRM (ang. *Digital Rights Management*) je skupek tehnologij, ki naj bi omejile dostop in uporabo računalniških datotek ali digitaliziranih vsebin. To naj bi dosegli z onemogočenjem anonimnega ali vsaj nekontroliranega dostopa do digitalnih vsebin« (Kovačič 2006). Izraz DRM lahko pojasnimo tudi kot omejitve, povezane z določenimi primeri digitalnih del ali naprave. DRM uporabljajo podjetja kot so Sony, Amazon, Apple Inc., Microsoft, AOL in BBC.

»Sodobne DRM tehnologije so se najprej pojavile v programih za pregledovanje video in zvočnih digitalnih zapisov (npr. Microsoft Windows Media Player) ter elektronskih knjig

(npr. Microsoft eBook Reader), kasneje pa so se nekoliko bolj pričele uporabljati tudi pri zaščiti programske opreme. Prvi večji korak na tem področju predstavlja uvedba obvezne aktivacije operacijskega sistema Windows Xp za domače uporabnike. Aktivacija ob namestitvi operacijskega sistema v del registracijskega ključa vgradi tudi informacijo o strojni opremi (serijska številka procesorja, mrežne kartice, trdega diska itd.). Če uporabnik operacijski sistem prekopira v drug računalnik ali če v svojem računalniku zamenja večji del strojne opreme, ob naslednji uporabi operacijski sistem ne bo več hotel delovati in bo zahteval ponovno aktivacijo« (Kovačič 2006).

5.2.1 Kaj nam DRM tehnologija prinaša v praksi

DRM Tehnologija lahko omejuje dostop uporabnikom do filmov, glasbe, literature in programske opreme, pravzaprav do vseh oblik digitalnih podatkov. »Unfree« programske opreme za izvajanje DRM tehnologij so preprosto zapor, v katerem se lahko uporabnikom zgodi, da se jim odvzame pravica, ki jim je sicer po zakonu omogočena.

Tako je Apple v duhu »boja proti piratstvu« in v duhu današnjega trenda digitalnih trgovin na trg poslal iTunes Store, kjer lahko kupiš glasbeno datoteko od 0,99 dolarjev naprej, vendar so te glasbene datoteke prilagojene tako, da bi jih lahko predvajali samo z iTunes programom na iPodu ali Applovem računalniku. Pomislek, ki se poraja pri vsem tem, pa je, da lahko kupujemo glasbo in video posnetke samo za uporabo, kar pomeni, da ti v resnici niso naši, pa čeprav smo jih plačali, tudi uporabljat jih ne moreš na način, kot bi si želel. Apple je sicer kasneje podlegel velikim pritiskom različnih organizacij ter dal na trg tudi glasbene in video vsebine brez zaščite, vendar je teh veliko manj. Za Apple je ta DRM zaščita morda res dobra, saj si z nakupom njihove glasbe na nek način tudi pridobijo kupce njihovih programov (iTunes), vendar je do uporabnika teh vsebin ta sistem izkoriščevalski, saj že na samem začetku postavlja svoja pravila igre. Applovi uporabniki z nakupom glasbe pristanejo tudi na to, da si Apple pridržuje pravico do spreminjanja, začasne ustavitve, odstranitve ali pa celo do onemogočanja dostopa do kupljenih glasbenih izdelkov. Način prodaje teh izdelkov je sicer poznan pod sloganom »fairplay«, vendar za povprečnega uporabnika ni med bolj prijaznimi. Če recimo kupiš licenco za poslušanje določene skladbe, ki pa ti jo lahko odstranijo iz tvoje zbirke, to uporabnikom ni po godu, pa čeprav je s tem seznanjen in na to pristane.

V tem duhu so nadaljevala tudi druga podobna podjetja kot so Sony, Blizzard, Unisoft in še več drugih. Tako je npr. Sony razvil Playstation 3, ki vsebuje DRM zaščito tako igralne

konzole, kot DVD-ja z igrami, ki jih lahko predvajaš na njihovem »playerju«, kar spet pomeni, da jih ne moreš uporabljati na svojem računalniku in obratno. Podobno je to storil Ubisoft, vendar je to prvi zloglasni primer, ko so hekerji odstranili zaščito DRM, natančneje, odkodirali so zaščito za igro Silent Hunter 5 že prvi dan, ko so jo poslali na trg. Ta sistem se mi sicer zdi pravičen; če hočeš imeti igro, jo kupiš. Vendar če to igro kupiš, bi bilo edino pravilno oziroma pravično, da to igro lahko uporabljaš kot želiš sam in s katerim predvajalnikom želiš. V primeru Apple, Sony, Ubisoft, Blizzard pa ko kupiš glasbeni ali kateri drugi produkt, ga nimaš v lasti, ampak imaš samo dovoljenje, da ga uporabljaš, ga samo poseduješ.

DRM zaščiti se sicer lahko izognemo tako, da pač ne kupimo ali ne uporabljamo tehnologije z DRM zaščito. Vprašanje, ki pa se tukaj pojavlja, pa je, kako dolgo se bomo še lahko izognili temu, saj vedno več programov temelji na tej tehnologiji.

5.3 Če je piratstvo problem, je DRM rešitev?

Piratstvo digitalnih vsebin označujejo kot velik problem za družbo, predvsem pa za podjetja, ki razvijajo novo tehnologijo, programe, glasbo, filme ter podobne »produkte«, DRM tehnologijo pa predstavljajo kot velik potencial za rešitev problema piratstva. Problem, ki ga predstavljajo DRM in podobni modeli, je v tem, da včasih predstavlja nerazumne ovire na poti do normalne uporabe vsebin. Tako kadar kupimo neko knjigo na Amazonu oziroma licenco za uporabo, te ne moremo brati nikjer drugje, kot pa na Amazonovem brskalniku, torej samo na njihovem programu, knjigo ti lahko celo izbrišejo iz zbirke ipd. DRM preveč omejuje uporabnike, ki s tem izgubljajo nadzor nad vsebino, ki jo imajo. Sicer je dosedanja praksa pokazala, da se piratstvo z uvedbo DRM ni zmanjšalo, saj so veliko programov z DRM zaščito že »razbili«, vendar razvijalci in zagovorniki DRM zaščite že napovedujejo boljše, novejšo zaščito. Morda je DRM rešitev za preprečevanje piratstva, vendar je vprašanje, če je smiselna? Ali je smiselno omejevat pravice uporabnikov? Morda rešitev za piratstvo ni le tehnične narave, ampak je njen izvor kje drugje. Enega izmed bolj radikalnih predlogov, kako se upreti piratstvu, oziroma ga omiliti, je podal Terry Fisher. Ta predpostavlja ukinitve avtorskih pravic na internetu. Upabniki bi plačevali vstopni davek za priklop na internet, avtorji teh del pa bi dobili nadomestilo, ki bi bilo odvisno od dejanske uporabe dela. Ena izmed boljših in bolj obetavnih rešitev bi lahko bil predlog, ki ga želijo realizirati v Brazilskem avtorskem pravu, in sicer želijo implementirati legalizacijo P2P omrežij izključno za privatno

rabo. To bi v praksi pomenilo, da bi lahko uporabniki preko torrentov sneli film ali glasbo, v zameno za to, pa bi vsak mesec plačevali za to določeno dajatev, ki bi jo izračunalo združenje avtorjev, glede na to, kako je »popularno« oziroma iskano njihovo delo. Uporabniki bi plačevali fiksen znesek vsak mesec, avtorjem pa bi bila povrnjena denarna škoda glede na omenjen izračun. To je morda trenutno eden izmed boljših predlogov po represivnem uvajanju DRM tehnologij in zaostrovanju internetnega prava, ki daje pravico tako uporabnikom kot avtorjem in jih prav tako ne omejuje. Rešitev bi lahko iskali tudi z osveščanjem ljudi o tem, kaj vse štejemo pod piratstvo in kakšne so njegove alternative. Morda se rešitev skriva v »odprti kodi«, ki jo je potrebno predstaviti širši množici, saj so »odprtokodni« programi lahko enako dobri kot tisti, ki jih kupimo. Rešitve, kako odpraviti piratstvo, bi morali iskati predvsem v teh spektrih in ne v DRM in podobnih tehnologijah.

5.4 Zaostrovanje v digitalnem avtorskem pravu, kot nova rešitev za piratstvo

Avtorsko pravo se v zadnjem desetletju, še posebej od 11. septembra 2001 naprej, premika v smeri bolj represivnih zakonov. To zaostrovanje je vidno tako v evropski zakonodaji kot tudi v ameriški in slovenski. Trenutno so najbolj vidne spremembe v zaostrovanju zakonodaje v Franciji, ki se lahko kaj kmalu prenese na ostale evropske države. V Franciji so skušali v svojo zakonodajo implementirati novi zakon imenovan **HADOPI** (Creation and Internet law), ki bi ponudnikom interneta omogočal, da kršitelje na internetu po treh prekrških oziroma opozorilih enostavno odklopijo z interneta, med drugim pa zakon predvideva tudi blokiranje internetnih strani, ki so sporne do otrok. Zakon so sicer sprejeli v spodnjem domu francoskega parlamenta in v senatu, vendar ga je francosko sodišče junija 2009 zavrnilo. Francoska vlada ni odnehala, zato je začela pripravljat spremenjen zakon, in sicer **HADOPI 2**, ki ga je francoska vlada sprejela septembra 2009, mesec kasneje pa še senat, zakon pa je prišel v veljavo s januarjem 2010. Kršitelji na internetu bodo o kršitvi opozorjeni preko elektronske pošte, drugo opozorilo bodo dobili po navadni pošti, ko bodo storili kršitev, pa se bodo morali iti zagovarjat na sodišče, kjer jih lahko doleti kazen do 300.000 evrov, lahko se jim odvzame dostop do interneta, lahko pa sem jim naloži tudi triletna zaporna kazen. Po zakonu HADOPI 2 je francoska zakonodaja implementirala še en zakon, ki daje državi vedno večjo moč nad nadzorom uporabnikov, in sicer je to zakon **LOPPSI**. Zakon med drugim predvideva, da se bodo blokirale spletnih strani, ki se bodo znašle na vladnem črnem seznamu, ne da bi tako

moral odločiti sodnik, ta seznam strani pa bo tajen, kar pomeni, da ne bo nadzora, če so blokirane res samo strani s »črne« liste. Takšni radikalni prijemi avtorskega prava naj bi zaščitili avtorska dela pred nepooblaščenno reprodukcijo, kar bi organom pregona dovoljevalo nadzirati vsebino internetnih komunikacij. »Sicer ugotavljajo, da naj bi uporaba P2P v Franciji sedaj upadla, s tem pa tudi piratstvo, vendar pa raziskovalci pod črto ugotavljajo, da ozkogledna zakonodaja, ki piratstvo enači s protokolom P2P, ne more biti uspešna. Prvič, preko P2P se lahko prenašajo tudi legalne vsebine (na primer Linuxove distribucije), in drugič, uporabniki bodo pač našli druge metode in vire, ki jih Hadopi ne pokriva« (Huš 2010). Glavne posledice, ki jih zakon prinaša uporabnikom, pa je zmanjšanje internetne zasebnosti in tudi ožanje demokratičnega prostora, ki ga predstavlja internet.

6 ZAKLJUČEK

Z dostopnostjo širokopasovnih internetnih priključkov ter posledično svobodnega dostopa in izmenjave informacij, se je postopoma začelo spreminjati tudi avtorsko pravo, ki naj bi zagotavljalo avtorjem nadzor nad uporabo lastnih del. Čas zakonodajne zaščite avtorskih del se je v dveh stoletjih postopoma podaljševal, iz začetnih 14 let po objavi dela z enkratno možnostjo podaljševanja na sedanjih 70 let po smrti avtorja. Vedno več pravic so z razvojem avtorskega prava začeli dobivati tudi avtorji.

Ker s samo zakonodajo niso uspeli preprečiti piratstva oziroma ga zmanjšati, so hoteli intelektualno lastnino rešiti s tehnološkimi ukrepi. Zagovorniki DRM tehnologije promovirajo tehnologijo kot edino pravo rešitev za piratstvo, vendar se pri tem ne vprašajo (vsaj ne na glas), kaj to prinaša povprečnemu uporabniku interneta in programske opreme. Ne priznavajo, da DRM prepogosto predstavlja nerazumne ovire na poti do normalne uporabe vsebin.

Sprašujem se, kako bi lahko preprečili piratstvo. Morda bi se morali vrniti na začetek in rešitev iskati v »izvoru«. Kdo je kriv za piratstvo? Ali so to založbe, distributerji, kolektivne organizacije, ki predstavljajo avtorje in drugi posredniki, avtorji? Morda so za razširjenost piratstva delno krivi vsi, ker se niso znali prilagoditi ob prihodu interneta in novih tehnologij, ki so omogočale izmenjavo datotek.

Piratstvo je voda na mlin večjim programskim podjetjem, ki imajo monopol na trgu dobrin. Nelegalno nameščanje piratskih programov na domače računalnike onemogoča vstop

odprtokodnim alternativam, utrjuje monopol obstoječih komercialnih izdelkov in legitimira represivni boj zoper piratiziranja. Nekateri odprtokodni programi lahko v večini primerov uspešno nadomestijo bolj poznane, plačljive. Tako npr. pisarniški paket »OpenOffice« lahko nadomesti Microsoft Office, Ubuntu Linux lahko nadomesti Microsoft Windows in to enako dobro in enako kvalitetno, morda celo boljše in uporabniku bolj prijazno. Na področju kulturnih del se je kot alternativa oz. dopolnilo obstoječim avtorskim pravicam pojavila GPL (GNU General Public Licence) licenca, poznana pod pojmom »copyleft« ter Creative Commons licenca (CC). GPL licenca uporabnikom računalniškega programa omogoča pravico do brezplačne uporabe programov, ki so zaščiteni pod to licenco, v kolikor pa program reproducira in spreminja, mora dodati svoj dodatek, oziroma prispevek, ki ga pa mora prav tako izdati pod to licenco. CC licence pa avtorju omogočajo, da sam določi, pod katerimi pogoji želi, da se delo izmenjuje. CC licence so pisane v duhu današnjega časa, ko je izmenjava avtorsko zaščitene del nekaj povsem običajnega. Hkrati je vsako novo delo delno kolektivna družbena stvaritev, saj odraža družbeno okolje in ideje. Tako CC licence omogočajo tudi mešanje različnih del (npr. glasbeni remixi), seveda pod pogojem, da je izvirni avtor to omogočil. Morda se rešitev za piratstvo v 21. stoletju res skriva v odprti kodi. Morda osnovna ideja zakona »HADOPI« in večje kazni za kršitelje na internetu v denarni kazni, morda kampanje proti piratstvu, ki pri nas še niso tako pogoste. Rešitev je sigurno več in so najverjetneje kombinacija vsega. Vsekakor pa ne verjamem, da bi lahko »neživljenjski« zakoni, za katere se velikokrat izkaže, da jih ni moč izvajati, ne da bi posegali v osebne pravice posameznika, lahko preprečili piratstvo. Trenutno se mi zdi najboljša rešitev, ki bi morda lahko zmanjšala piratstvo ali ga izničila, v predlogu, ki ga želijo implementirati v Brazilsko zakonodajo. To je legalizacija P2P omrežij v zasebno rabo, pod pogojem realnega plačila avtorjem, vendar bi se tega morali lotiti globalno, da bi dosegli željeni učinek. Možnosti, da bi stabilizirali in uredili stanje, je več, potrebno se jih je le pravilno lotiti ter pri tem čim manj omejevati avtorje in uporabnike. Menim, da je piratstvo v veliki meri odziv na trenutno neurejeno stanje, ki ga ohranjajo rigidna zakonodaja in založbe, spodbuja pa hiter razvoj tehnologije.

7 LITERATURA

Al-Rafee, Sulaiman in Timothy Paul Cronan. 2006. Digital Piracy: Factors that Influence Attitude Toward Behavior. *Journal of Business Ethics* 63(3): 237–259.

ARS Tehnica. 2010. *US government finally admits most piracy estimates are bogus*. Dostopno prek: <http://arstechnica.com/tech-policy/news/2010/04/us-government-finally-admits-most-piracy-estimates-are-bogus.ars> (1. september 2010).

Bogataj Jančič, Maja. 2008. *Avtorsko pravo v digitalni dobi*. Ljubljana: Založba Pasadena.

Business Software Alliance. 2007. *Fifth Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study*. Dostopno prek: http://global.bsa.org/idcglobalstudy2007//studies/2007_global_piracy_study.pdf (24. junij 2010).

- - - 2008. *Types of Piracy*. Dostopno prek: <http://www.bsa.org/country/Anti-Piracy/What-is-Software-Piracy/Types%20of%20Piracy.aspx> (15. december 2008).

Craig, Paul. 2005. *Software piracy exposed*. Rockland, MA : Syngress.

Dreamtech Software India. 2002. *Peer-to-peer application development : cracking the code*. New York: Hungry Minds.

EUR-Lex. 2008. *Avtorska in sorodne pravice – Pravice državljanov tretjih držav – Pravila sporazuma TRIPS*. Dostopno prek: <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:62007C0240:SL:HTML> (25. julij 2010).

Gould, Stephen J. 2004. »To Pirate or Not to Pirate«: A Comparative Study of the Ethical Versus Other Influences on the Consumer's Software Acquisition-Mode Decision. *Journal of Business Ethics* 55(3): 255-274.

Halbert, D. J. 1999. *Intellectual Property in The Information Age*. Westport, CT: Praeger.

Huš, Matej. 2010. *Vpliv Hadopija na piratstvo viden, a ne zaželen*. Dostopno prek: <http://slo-tech.com/novice/t409106> (1. september 2010).

Kovačič, Matej. 2006. *Kršitve avtorskega prava na internetu*. Dostopno prek: <http://slo-tech.com/clanki/06001>(2. januar 2009).

Keith Wilcox, K., Kim, H.M, Sen, S. 2009. Why do consumers buy counterfeit luxury goods. *Journal of marketing research* 46(2): 247-259.

Lessig Lawrence. 2005. *Svobodna kultura*. Ljubljana: Knjižna zbirka Krt.

Marko Meža, Boštjan Marušič in Matej Tasič. 2008. *Pregled tipologij omrežij in koncept P2P omrežij*. Dostopno prek: dos.fe.uni-lj.si/docs/documents/20020926153515_markome.doc(4. januar 2009).

Miller, Michael. 2001. *Discovering P2P*. London: Sybex.

Mirovni inštitut, inštitut za sodobne družbene in politične študije Univerza v Ljubljani in Fakulteta za družbene vede. 2008. *Upravljanje avtorskih in sorodnih pravic v digitalnem okolju*. Ljubljana: Mirovni inštitut.

Motion Picture Association of America. 2008. Dostopno prek: <http://www.mpa.org/piracy.asp> (26. julij 2010).

Pravilnik o prevzemu inovacij in izumov. 2006. Univerza v Ljubljani. Dostopno prek: http://www.uni-lj.si/files/ULJ/userfiles/ulj/razis_razv_projekti/intelektualna_lastnina/PravilnikPrevzemInovacijInIzumov.pdf (4. avgust 2010).

Racunalniki.com. 2008. *Racunalniki odžirajo kruh*. Dostopno prek: http://racunalniki.com/article/9822/Piratstvo_od%C5%BEira_kruh (15. avgust 2010).

Računalniške novice. 2010. *Zaradi piratstva bo do leta 2015 v evropski ustvarjalni industriji izgubljenih 1,2 milijona delovnih mest*. Dostopno prek: <http://www.racunalniske-novice.com/novice/dogodki-in-obvestila/zaradi-piratstva-bo-do-leta-2015-v-evropski-ustvarjalni-industriji-izgubljenih-12-milijona-delovnih-mest.html> (15. avgust 2010).

Repanšek, Jaka. 2004. *Avtorske in sorodne pravice*. Dostopno prek: [http://www.media-forum.si/slo/izobrazevanje/komunikacijske pravice/gradiva/repansek-avtorska.pdf](http://www.media-forum.si/slo/izobrazevanje/komunikacijske_pravice/gradiva/repansek-avtorska.pdf)(26. avgust 2010).

RIS(Raba interneta v Sloveniji). 2005. *Naslov OECD: izmenjava datotek ima pozitivni vpliv*. Dostopno prek: <http://www.ris.org/index.php?f1=2&lact=1&bid=6487&p1=276&db=280&parent=27> (2. september 2010).

Safe.si. 2009. *Pozitiven vpliv nelegalne izmenjave datotek*. Dostopno prek: http://www.safe.si/2009/01/Novice/Pozitiven_vpliv_nelegalne_izmenjave_datotek/?&page=1 (2. september 2010).

Siegfried, Robert M. 2004. Student attitudes on software piracy and related issues of computer ethics. *Ethics and Information Technology* 6(4): 215–222.

University of Cambridge. *Trusted Computing' Frequently Asked Questions*. Dostopno prek: <http://www.cl.cam.ac.uk/~rja14/tcpa-faq.html> (24. januar 2009).