

Krzysztof Rusek

Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego

Piractwo kontra copyright

Konflikt pomiędzy piractwem i ochroną własności intelektualnej to bardzo gorący temat w ostatnich latach. Skutki walki toczony między wytwórcami a hakerami¹ dotyczą nas wszystkich, a kolejne generacje systemów zabezpieczeń coraz silniej wpływają na sposób, w jaki możemy wykorzystywać legalnie nabyte materiały objęte ochroną.

Walka z piractwem to po pierwsze ogromne koszty, które wszyscy musimy ponosić. Warto tutaj wspomnieć przykład Wielkiej Brytanii, która w tym roku przyjęła ustawę Digital Economy Bill, nakładającą na dostawców usług internetowych obowiązek monitorowania ruchu w sieci i przekazywania informacji organom ścigania o osobach pobierających i udostępniających pliki. Koszty jej wprowadzenia oszacowano na 500 mln funtów², co przekłada się na wzrost opłat za łącze o około 25 funtów rocznie. W przyszłości może się więc okazać, że walka z nielegalnym powielaniem plików jest po prostu nieopłacalna i proceder ten zostanie, chociaż częściowo, zaakceptowany – już teraz często mówi się o zawyżaniu strat z tego tytułu, gdyż wytwórci przy wyliczeniach nie biorą pod uwagę faktu, że tylko nieznaczna część osób ściągających nielegalnie pliki nie mając wyboru nabyłaby je legalnie.

Niektóre metody walki z piractwem przyczyniają się ponadto do zagrożenia bezpieczeństwa komputerów. Przykładem jest tu koncern Sony BMG³, który przez pewien okres umieszczał na swoich płytach tzw. rootkita – program ukrywający swoją obecność w systemie operacyjnym (technika ta stosowana jest głównie przy tworzeniu wirusów i innego szkodliwego oprogramowania). Tworzył on jednak poważne luki bezpieczeństwa, które mogły posłużyć innym programom do przejęcia kontroli nad systemem. W końcu firma zmuszona była wymienić wszystkie płyty. Już wtedy pojawiły się jednak głosy niezadowolonych twórców zabezpieczeń, którym nie podoba się analiza ich systemów przez niezależnych badaczy i publikowanie wyników. Czy w przyszłości ochrona rozwiązań tych firm będzie stawiana ponad bezpieczeństwem konsumentów? Wydaje się to raczej mało prawdopodobne, gdyż poczucie bezpieczeństwa jest tym, o co ludzie gotowi są walczyć już od wieków.

Stosunkowo nowym i – jak na razie – skutecznym systemem zabezpieczeń może pochwalić się firma Ubisoft⁴. Wprowadzając na rynek grę Assassin's Creed II wyposażyła ją w system zabezpieczeń DRM, który wymaga połączenia z internetem podczas całego czasu trwania rozgrywki. I choć przez pierwsze tygodnie udało się powstrzymać hakerów przed złamaniem zabezpieczeń, to niedługo po premierze w skutek problemów z serwerami wielu użytkowników miało problemy z uruchomieniem legalnie zakupionej gry. System jednak spełnił swoje zadanie, więc w najbliższym czasie możemy oczekiwać większej liczby produkcji chronionych w ten sposób. Wydaje się, że zabezpieczenia przyszłości również będą bardzo mocno związane z

1 Niewiele osób jest świadomych tego, że haker to osoba posiadająca wiedzę o nieudokumentowanych funkcjach programów, co oryginalnie nie oznaczało wcale wykorzystywania tej wiedzy w celu łamania prawa.

2 Źródło: <http://nt.interia.pl/internet/wiadomosci/news/droga-walka-z-piractwem,1417664,62>

3 Źródło: http://en.wikipedia.org/wiki/Sony_BMG_CD_copy_protection_scandal

4 Źródło: <http://www.komputerswiat.pl/nawosci/bezpieczenstwo/2010/10/raport---zawiodl-system-drm-ubisoftu-oberwalo-sie-graczom.aspx>

dostępem do sieci, co jednak wraz z rozwojem infrastruktury nie wydaje się same w sobie stanowić zagrożenia dla praw konsumentów.

A jak może wyglądać dystrybucja i ochrona materiałów w przyszłości, i jakie stanowiłoby to zagrożenie? Odpowiedzią może okazać się modny ostatnio pomysł przechowywania danych w chmurze, czyli na wielu zewnętrznych serwerach. Dysponujemy coraz większą liczbą urządzeń, które posiadają możliwość odtwarzania tych samych plików: komputery stacjonarne, laptopy, netbooki, smartfony, odtwarzacze MP3, konsole i telewizory, które coraz częściej wyposaża się w czytniki pamięci przenośnych. Przy takiej liczbie sprzętu problemem dla przeciętnego użytkownika staje się synchronizacja danych, w przyszłości więc zapewne rolę wbudowanej pamięci przejmą całkowicie zasoby sieciowe. W takim przypadku walka z piractwem jest dużo łatwiejsza – zamknięcie serwera przechowującego nielegalne pliki setek użytkowników jest mniej skomplikowane niż znalezienie tych użytkowników. Osoby legalnie nabywające materiały zyskują zaś na wygodzie, jaką niewątpliwie zapewnia dostęp do nabytych materiałów z każdego miejsca. Obecnie problemem jest jednak kwestia strumieniowania tak olbrzymich ilości danych. Ponadto komunikacja bezprzewodowa w przypadku urządzeń przenośnych takich jak telefony czy odtwarzacze MP3 negatywnie wpływa na czas ich pracy. Możliwe, że w przyszłości uda się opracować model sieci, która oprócz przesyłu informacji jednocześnie zasilaby urządzenia, które się z nią komunikują. Taki sposób dystrybucji materiałów jednak nie tylko odbiera nam fizyczną kontrolę nad nimi, ale niesie też za sobą poważne zagrożenia dla prywatności. Jednak już teraz chętnie udostępniamy na portalach społecznościowych wiele prywatnych informacji, więc możliwe, że społeczeństwa w przyszłości nie będą traktowały tego zagadnienia z tak dużą obawą.

Zagrożenia wynikające z konfliktu piractwo – copyright mają ogromny wpływ na nasze życie, choć często nie zdajemy sobie z tego sprawy. Zmierzamy obecnie w stronę coraz silniejszej kontroli użytkowników. Czy w przyszłości możliwe jest, by każdy człowiek posiadał wszczepiony chip analizujący bodźce ze zmysłów w celu wykrycia nielegalnego odtwarzania chronionych utworów? Póki co wydaje się to czystą fantazją, lecz gdy chodzi o tak dynamicznie rozwijający się aspekt naszego życia nie można mieć pewności. Pozostaje nam wierzyć, że owa walka zakończy się nim ktoś rozpocząłby realizację takiej koncepcji.