

ЦИФРОВОЕ ПИРАТСТВО ИГР: ПРИЧИНЫ, ПОСЛЕДСТВИЯ И СПОСОБЫ БОРЬБЫ

Радченко А. Д.

Кафедра вычислительных методов и программирования,
Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
Минск, Республика Беларусь
E-mail: a.radchenko@bsuir.by

В данной статье рассматриваются глобальные причины цифрового пиратства игр и приведены результаты исследований данной темы на основе опроса студентов Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, а также рассмотрены последствия и способы борьбы с цифровым пиратством в игровой индустрии.

ВВЕДЕНИЕ

Цифровое пиратство игр – это широко распространенная проблема в современном мире компьютерных технологий. Каждый год миллионы пользователей по всему миру скачивают и используют пиратские копии видеоигр, нарушая авторские права и причиняя значительный ущерб игровой индустрии. Однако, несмотря на очевидные негативные последствия, цифровое пиратство игр остается популярным явлением, и его причины до сих пор не до конца понятны. В этой статье рассмотрены причины цифрового пиратства игр, а также различные факторы, которые способствуют его распространению, проанализированы последствия цифрового пиратства игр для игровой индустрии, и представлены возможные меры по предотвращению этого явления.

I. ГЛОБАЛЬНЫЕ ПРИЧИНЫ ПИРАТСТВА ИГР

Пиратство игр является серьезной проблемой в индустрии компьютерных игр. Согласно исследованию, опубликованному в журнале "Journal of Intellectual Property Law & Practice" в 2022 году, пиратство игр может привести к значительным финансовым потерям для разработчиков и издателей игр. Одной из основных причин пиратства игр является высокая стоимость игр. Многие игроки не могут позволить себе покупать игры по полной цене, поэтому они прибегают к пиратству [1]. Другой причиной является неудовлетворенность игроков качеством игр. Если игроки чувствуют, что игра не стоит своей цены, они могут решить скачать пиратскую версию.

Кроме того, пиратство игр может быть вызвано отсутствием доступа к играм в определенных регионах. Если игры не доступны в определенных странах или регионах, игроки могут прибегнуть к пиратству, чтобы получить доступ к играм.

II. РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА СТУДЕНТОВ

БЕЛОРУССКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

В рамках исследования был проведен опрос среди 163 студентов, большинство из которых находятся в возрасте от 17 до 19 лет. Результаты опроса показали, что 86 процентов студентов когда-либо пиратили игры. Из них 23 процента пиратят все игры, а 32 процента пиратят только дорогие игры.

Основными причинами пиратства среди студентов являются высокая стоимость игр (54 процента), на втором месте в связи с политикой многих платформ по дистрибуции игр стала недоступность игр для продажи в регионе (48 процента), также частой причиной пиратства игр стало желание попробовать игру перед покупкой (38 процента). Когда студентов спросили, будут ли они покупать игру официально, если они уже прошли ее на пиратской версии, 30 процентов ответили, что нет, 31 процент ответили, что да, а 29 процентов ответили, что они будут покупать игру только на большой скидке, опрошенные также готовы покупать лицензионный продукт если в нём присутствуют функции недоступные в пиратской версии.

Отношение к пиратству среди студентов в основном нейтральное (72 процента), 25 процентов студентов относятся к пиратству позитивно, а 3 процента студентов относятся крайне негативно. Однако, когда студентов спросили, считают ли они скачивание игры, недоступной для официальной покупки по тем или иным причинам, пиратством, 71 процент ответили, что не считают это пиратством.

Среди студентов, которые пиратят игры, 62 процента готовы купить лицензионный продукт вместо скачивания пиратской версии когда хотят поддержать разработчика или интересны проекту, поэтому они покупают лицензию. Другой причиной покупки лицензии является то, что игру уже слишком долго не могут взломать (11 процентов).

Исследование пиратства среди студентов выявило высокий уровень пиратства в этой возрастной группе, с 86 процентов студентов, которые

когда-либо пиратили игры. Хотя отношение к пиратству среди студентов в основном нейтральное, многие готовы покупать лицензионный продукт, если они хотят поддержать разработчика или интересны проекту.

III. ПОСЛЕДСТВИЯ ЦИФРОВОГО ПИРАТСТВА ИГР ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Цифровое пиратство игр является серьезной проблемой для разработчиков, приводя к значительным экономическим потерям, ущербу репутации, уменьшению инвестиций в инновации и влиянию на трудовую силу.

Экономические потери, связанные с цифровым пиратством игр, могут быть значительными. Как отмечает исследование, проведенное компанией Entertainment Software Association (ESA), в 2019 году экономические потери от пиратства игр в США составили более 3 миллиардов долларов. А в России из-за пиратства разработчики не получили прибыль в размере 324 миллиардов рублей [2]. Незаконное распространение игр снижает продажи лицензионных копий и, следовательно, уменьшает доходы компаний-разработчиков. Кроме того, пиратство может привести к потере прибыли от продаж дополнительных материалов, таких как DLC и микроплатежи.

Пиратство также наносит ущерб репутации разработчиков. Нередко пиратская версия игры содержит вирусы или вредоносное ПО, что может повлечь за собой негативное восприятие игровой компании. Это может привести к потере доверия со стороны игроков и уменьшению продаж лицензионных копий игр. Постоянная угроза цифрового пиратства может сдерживать инвестиции в новые игровые проекты и инновации. Разработчики, опасаясь потери прибыли из-за пиратства, могут быть более консервативными в своих творческих решениях и сократить бюджеты на разработку новых игр. Это может привести к уменьшению инноваций в индустрии видеоигр и к потере конкурентоспособности.

IV. СПОСОБЫ БОРЬБЫ С ЦИФРОВЫМ ПИРАТСТВОМ ИГР

Одним из основных способов борьбы с пиратством является улучшение защиты авторских прав. Это может быть достигнуто через использование эффективных систем защиты от копирования. Одним из самых известных решений для борьбы с этим является система защиты Denuvo, разработанная австрийской компанией Denuvo Software Solutions[3]. Кроме того, разработчики могут использовать технологии, такие как watermarking и fingerprinting, чтобы отслеживать и идентифицировать пиратские копии игр.

Другим эффективным способом борьбы с пиратством является развитие онлайн-сервисов,

которые предлагают легальные и удобные способы доступа к играм. Например, сервисы по подписке, такие как Xbox Game Pass и PlayStation Now, позволяют игрокам доступ к большому количеству игр за ежемесячную плату, что может уменьшить привлекательность пиратских копий.

Наконец, разработчики могут использовать юридические методы борьбы с пиратством. Например в Российской Федерации в таких случаях правообладателю доступны классические способы защиты исключительных прав (ст. 1252 ГК). Можно подать иск с требованием прекратить незаконную деятельность, изъять и уничтожить контрафактные товары, а также выплатить убытки или компенсацию[4].

V. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цифровое пиратство игр является серьезной проблемой в индустрии компьютерных игр, которая может привести к значительным экономическим потерям, ущербу репутации, уменьшению инвестиций в инновации и влиянию на трудовую силу. Однако, несмотря на очевидные негативные последствия, цифровое пиратство игр остается популярным явлением, и его причины до сих пор не до конца понятны.

В этой статье были рассмотрены причины цифрового пиратства игр. Результаты опроса студентов Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники показали, что высокий уровень пиратства среди студентов может быть связан с высокой стоимостью игр, неудовлетворенностью игроков качеством игр и отсутствием доступа к играм в определенных регионах.

В целом, борьба с цифровым пиратством игр требует комплексного подхода, который включает в себя использование различных методов и источников. Разработчики должны использовать эффективные стратегии борьбы с пиратством, чтобы уменьшить риск пиратства и увеличить доходы. Кроме того, игроки должны понимать негативные последствия цифрового пиратства игр и поддерживать разработчиков, покупая лицензионные копии игр.

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Why Do People Pirate Games? / A Division by Zer0 [Electronic resource]. – Mode of access: <https://dbzer0.com/blog/why-do-people-pirate-games/>.
2. Пиратство игр в России достигло рекордных масштабов / Securitylab [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.securitylab.ru/news/552596.php>
3. DENUVO – Лучшая система защиты от пиратства в играх? / Дзен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://dzen.ru/a/ZvvzjBenmDKQ_5qA
4. Как защитить интеллектуальные права на видеоигру / Право.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pravo.ru/story/241226/>