

Γ

ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
ΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
ΙΚΟΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΔΡΥΗΣΛΑΔΑΣΑΑΑΣΧΟΛΗ
ΟΝΟΜΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ**

ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΟΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ
ΥΛΙΚΟΥ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΣ ΚΟΥΦΟΣΤΑΜΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΣΤΕΦΑΝΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ

ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ 2014

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ :
ΚΟΥΦΟΣΤΑΜΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ Α.Μ 13907
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ : ΣΤΕΦΑΝΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ

ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ 2014

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<u>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</u>	4
<u>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο</u>	
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΔΙΚΤΥΩΝ : ΤΟ ΠΡΙΝ, ΤΟ ΜΕΤΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΩΡΑ	5
<u>1.1</u> ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ	5
<u>1.2</u> ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΔΙΚΤΥΟΥ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ	6
<u>1.3</u> ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ : ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΣ ΧΩΡΟΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	8
<u>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο</u>	
ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ-ΜΕΣΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΡΧΕΙΩΝ	10
<u>2.1</u> ΤΙ ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΤΙ ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ	10
<u>2.2</u> ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΡΧΕΙΩΝ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	13
<u>2.3</u> ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ TORRENTS ΚΑΙ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΤΡΟΠΟΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΕΣΩ ΑΥΤΩΝ	14
<u>2.4</u> ΔΙΑΦΟΡΑ ΤΩΝ TORRENTS ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ PEER 2 PEER	16
<u>2.5</u> ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΑΓΟΡΑΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ ΝΟΜΙΜΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	17
<u>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο</u>	
ΟΙ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΟΥΣ ΤΟΜΕΙΣ ΟΠΩΣ Η ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ Η ΕΡΓΑΣΙΑ	19
<u>3.1</u> ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΟ ΕΚΑΣΤΟΤΕ ΚΡΑΤΟΣ	19
<u>3.2</u> ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ	21
<u>3.3</u> ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ Η ΔΙΟΔΟΣ ΣΤΙΣ ΥΨΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ	23
<u>3.4</u> ΠΩΣ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΕΙΡΑΤΙΚΟ ΠΡΟΙΟΝ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΝΑ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ	26
<u>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο</u>	
ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	28
<u>4.1</u> DMCA (Digital Millennium Copyright Act)	28
<u>4.2</u> SOPA (Stop Online Piracy Act)	31
<u>4.3</u> PIPA (Protect Intellectual Property Act)	33
<u>4.4</u> CISPA (Cyber Intelligence Sharing and Protection Act)	35

4.5 ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement).....37

4.6 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΟΛΟΣΣΩΝ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ.....40

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....43

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....45

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία έχει ως θέμα τις οικονομικές επιπτώσεις της πειρατείας ψηφιακού υλικού προστατευμένου από πνευματικά δικαιώματα στην Ελλάδα. Η επιλογή του θέματος έγινε διότι είναι κάτι το οποίο ταλανίζει όλες τις χώρες οντάς μια μάστιγα του σύγχρονου κόσμου.

Στόχος της εργασίας είναι μια αναλυτικότερη προσέγγιση τόσο στο πρόβλημα της πειρατείας όσο και το πώς φτάσαμε μέχρι σε αυτό το σημείο με σκοπό την καλύτερη πληροφόρηση οποιουδήποτε την διαβάσει για να γνωρίσει πραγματικά τι είναι η πειρατεία ψηφιακού λογισμικού και ποσό μεγάλο μέγεθος έχει αποκτήσει.

Ξεκινώντας, υπάρχει μια μικρή ιστορική ανάδρομη για τα δίκτυα και τις ταχύτητες αυτών στο πέρασμα των χρόνων μέχρι και σήμερα ενώ στην συνέχεια εξετάζουμε τις ταχύτητες των δικτύων ανά τον κόσμο. Επίσης, δεν θα μπορούσε να μην γίνει αναφορά στους σκληρούς δίσκους και την χωρητικότητα αυτών καθώς είναι τα μέσα αποθήκευσης πειρατικών υλικών.

Στο επόμενο κεφάλαιο δίνουμε τον ορισμό της πειρατείας και τι εννοούμε όταν αναφέρουμε την λέξη αυτήν καθώς και με τον ορό πνευματικά δικαιώματα. Έπειτα αναφέρουμε τα πιο διαδεδομένα μέσα ανταλλαγής αρχείων και στο παρελθόν άλλα και στο παρόν καθώς και το γιατί κάποιος πρέπει να επιλέγει το αυθεντικό και όχι το πειρατικό προϊόν.

Προχωρώντας μπαίνουμε στην ουσία του πράγματος δηλαδή ποιες είναι οι επιπτώσεις της πειρατείας σε διάφορους τομείς όπως ο τομέας της οικονομίας και της εργασίας. Τι σημαίνει πειρατεία για το εκάστοτε κράτος καθώς και για τον εκάστοτε καταναλωτή και εξετάζουμε το αν η πειρατεία είναι δίοδος στις υψηλές τιμές.

Κλείνοντας στο τελευταίο κεφάλαιο παραθέτουμε κάποια νομοσχέδια καθώς και μια διεθνή συμφωνία, που στόχος τους ήταν η καταπολέμηση της πειρατείας, στην προσπάθεια μας να παρουσιάσουμε τις ενέργειες για τους τρόπους αντιμετώπισης του φαινομένου της πειρατείας από τα κράτη άλλα και ποιες οι ενέργειες μεγάλων εταιρειών παραγωγής με τον ίδιο στόχο.

Το περιεχόμενο της πτυχιακής εργασίας δεν απηχεί απαραίτητα τις απόψεις του Τμήματος ή της Επιτροπής που την ενέκρινε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΔΙΚΤΥΩΝ : ΤΟ ΠΡΙΝ, ΤΟ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΤΑ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιάσουμε τις τεχνολογίες δικτύων ανά έτη-περιόδους στο εξωτερικό αλλά και την Ελλάδα. Θα γίνει λοιπόν μια μικρή ιστορική ανάδρομη σε αυτά, μια αναφορά στις ταχύτητες που υπάρχουν τόσο στον Ελλαδικό χώρο αλλά και στο εξωτερικό όπως και επίσης το που βρίσκεται η Ελλάδα σε σχέση με άλλες χώρες στον τομέα αυτό.

Επίσης, θα γίνει μια αναφορά ως προς την χωρητικότητα των σκληρών δίσκων η οποία παίζει πολύ σημαντικό ρολό ως προς την ευχέρεια αποθήκευσης πειρατικού υλικού, καθώς επίσης και της τεχνολογίας αυτών που ξεκινά να περνά σε ένα νέα επίπεδο σταδιακά κυρίως ως προς τις ταχύτητες μεταφοράς αρχείων αλλά και ως προς τον διαθέσιμο χώρο αποθήκευσης.

1.1 ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Αν κάποιος θελήσει να δει τις τεχνολογίες των δικτύων στο παρελθόν και το πως έχουν εξελιχθεί μέχρι και σήμερα θα παρατηρήσει σταδιακά αλματώδεις αν όχι τεράστιες διαφορές τόσο στην ευχρηστία μιας γραμμής διαδικτύου (ίντερνετ) όσο και στις ταχύτητες της.

Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη εμφάνιση του διαδικτύου με την μορφή που το γνωρίζουμε σήμερα έγινε το 1989 από τον Σερ Τιμ Μπερνερς Λι στο ερευνητικό ίδρυμα CERN.

Στην Ελλάδα οι πρώτες συνδέσεις έφτασαν το 1990 με τον πρώτο διακομιστή διαδικτύου να φέρει την επωνυμία «Δημόκριτος» με συνδέσεις dial-up, δηλαδή συνδέσεις μέσω τηλεφώνου με την χρήση ενός modem και τις ταχύτητες να είναι ιδιαίτερα χαμηλές σύμφωνα με τα τωρινά δεδομένα που δεν επέτρεπαν ούτε την σκέψη για κατέβασμα ταινιών παρά μόνο για συγκεκριμένα αρχεία ή ίσως και κάποιον τραγουδιών. Οι συνδέσεις αυτές εκτός της χαμηλής ταχύτητας τους είχαν και το μειονέκτημα να χρησιμοποιούν εξ ολοκλήρου την γραμμή του τηλεφώνου πράγμα που είχε δυο αποτελέσματα. Το πρώτο ήταν η πραγματικά αξιοσημείωτη δαπάνη λόγω ογκοχρέωσης και δεύτερον η ουσιαστική αχρήστευση της συσκευής του τηλεφώνου για το διάστημα παραμονής του χρηστή σε σύνδεση στο διαδίκτυο.

Αργότερα εμφανιστήκαν οι πιο γρήγορες, έως και διπλάσιας ταχύτητας με τα τότε δεδομένα, γραμμές PSTN/ISDN οι οποίες άνοιξαν τον δρόμο προς κάτι πιο ευρύ και αυτό είχε ως αποτέλεσμα την γρήγορη διάδοση τεχνικών-

προγραμμάτων για το κατέβασμα τραγουδιών ή γενικά αρχείων σε αξιοσέβαστο όγκο για την εποχή. Μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα πλέον ότι ήταν το πρώτο και πιο καίριο βήμα για την αναπαραγωγή της πειρατείας στην Ελλάδα αλλά και στον κόσμο. Αυτές οι γραμμές εκτός από την μεγαλύτερη ταχύτητα επέτρεπαν και την ομαλή χρήση του τηλεφώνου ακόμα και όταν ο χρήστης ήταν συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.

Αυτά μέχρι και την αρχή της νέα χιλιετίας όπου περίπου στις αρχές τις το 2002 με 2003(στην Ελλάδα) έκαναν τις πρώτες εμφανίσεις οι συνδέσεις DSL που ουσιαστικά είχαν την ίδια βάση δηλαδή γραμμές PSTN/ISDN με διαφορετική τεχνολογία στα modem ή και ελάχιστα αργότερα στα router όπου έκαναν και αυτά την πρώτη τους εμφάνιση.

Το DSL μέχρι και σήμερα αναπτύσσεται καθημερινός και μάλιστα σε σύντομο χρονικό διάστημα περάσαμε στις συνδέσεις aDSL, aDSL2 και aDSL2+ οι οποίες παρέχουν εξαιρετικά γρήγορες ταχύτητες διότι εκμεταλλεύονται διαφορετικά το εύρος ζώνης του καλωδίου. Πλέον υπάρχουν συνδέσεις vDSL όπου αγγίζουν και ξεπερνούν πολλές φορές ακόμα και το διπλάσιο της ταχύτητα του aDSL2+(ανάλογα με την απόσταση) και οι vDSL2 όπου και πάλι ανάλογα με την απόσταση μπορούν να αγγίζουν σχεδόν την δεκαπλάσια ταχύτητα από την σύνδεση aDSL2+ κάνοντας τις ακόμα πιο αποδοτικές, γρήγορες και αξιόπιστες.

Βεβαίως, υπάρχουν και οι δορυφορικές συνδέσεις στο διαδίκτυο ωστόσο προτείνονται για συγκεκριμένες περιπτώσεις ανθρώπων που δεν έχουν πρόσβαση σε επίγειες τηλεφωνικές γραμμές και οι ταχύτητες τους δεν είναι κάτι το εξωπραγματικό αλλά σίγουρα είναι αρκετά ικανοποιητικές αγγίζοντας πολλές φορές τα επίπεδα μιας σύνδεσης απλής DSL.

1.2 ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΔΙΚΤΥΟΥ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

Όπως ήταν φυσικό καμία χώρα δεν μπορούσε να μείνει εκτός του χώρου του διαδικτύου και η Ελλάδα δεν αποτελεί εξαίρεση σε αυτό. Αφότου λοιπόν πέρασε από όλα τα σταδία που προαναφέρθηκαν πλέον έχει μπει για τα καλά στον κόσμο του aDSL και σιγά-σιγά όλο και περισσότεροι πάροχοι είτε προσπαθούν να βελτιώσουν τις παροχές vDSL στην χώρα ως "παλαιότεροι" (OTE, Cyta) είτε προσπαθούν να μπουν δυναμικά και στα πακέτα vDSL όπως στο παρελθόν και στο aDSL (Hellas online, Forthnet, Wind κ.α.).

Ωστόσο στην Ελλάδα η μέση ευρυζωνική ταχύτητα είναι κατά πολύ χαμηλότερη από άλλες χώρες ανά τον κόσμο και ως προς την Ευρώπη δεν ξεπερνά τα το 46% της ονομαστικής ταχύτητας σε ώρες αιχμής ποσοστό το οποίο είναι το χαμηλότερο στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

Αυτό σχετίζεται άμεσα και με το ότι περισσότερο από 40% του πληθυσμού της χώρας δεν έχει ασχοληθεί ποτέ με το διαδίκτυο ποσοστό που μας φέρνει στην τρίτη θέση από το τέλος ανάμεσα σε Ρουμάνια και Βουλγαρία.

Το κόστος είναι ένα ακόμα ζήτημα το οποίο είναι σημαντικό για την Ελλάδα. Ενώ για τα ευρωπαϊκά δεδομένα και πάλι η Ελλάδα έχει ανταγωνιστικές τιμές υπάρχουν περιοχές του κόσμου όπου η παροχή ευρυζώνιας γραμμής κατά μέσο όρο έχει πολύ χαμηλότερο κόστος όπως για παράδειγμα οι Σκανδιναβικές χώρες όσον αφορά την Ευρώπη και εκτός αυτής η Ιαπωνία, η Νότιος Κορέα, η Αυστραλία και Χονγκ Κονγκ είναι μερικές από αυτές.

Θέλοντας να κάνουμε αναφορά στις ταχύτητες ίντερνετ που υπάρχουν ανά τον κόσμο βλέπουμε χώρες που θα τις περιμέναμε κοντά στην κορυφή να είναι μακριά από αυτήν και αντί'αυτου στις πρώτες θέσεις να βρίσκουμε εκπλήξεις. Το πιο γρήγορο ίντερνετ σύμφωνα με ερευνά της εταιρείας Akamai Technologies υπάρχει στο Χονγκ Κονγκ όπου και ξεπερνά τα 54 megabits πάντα σαν μέσο όρο, ενώ οι Ηνωμένες Πολιτείες που θα περιμέναμε να είναι ψηλά βρίσκονται μόλις στην δέκατη τέταρτη θέση. Άλλες χώρες με υψηλή ταχύτητα είναι οι έξης : η Σιγκαπούρη με ταχύτητες να είναι λίγο πάνω από 30 megabits, Το Ισραήλ, η Βουλγαρία, Η Ελβετία και το Βέλγιο με τις ταχύτητες να είναι στα 34 megabits, Ρουμάνια και Λετονία με τις ταχύτητες κοντά στα 40 megabits και τέλος Ιαπωνία και Νότιος Κορέα με τις ταχύτητες να ξεπερνούν τα 40 megabits.

Όπως καταλαβαίνουμε λοιπόν ο μέσος όρος σε άλλες χώρες σε σχέση με την Ελλάδα είναι κατά πολύ μεγαλύτερος και τις περισσότερες φορές πιο οικονομικός, ωστόσο με την κατάλληλη προσπάθεια εξισορρόπησης της ονομαστικής ταχύτητας με την πραγματική μπορούμε να απολαύουμε και στην Ελλάδα πολύ μεγάλες ταχύτητες στην γραμμή μας.

Όπως είναι εύκολα αντιληπτό από όλα τα παραπάνω τέτοιες ταχύτητες για έναν χρηστή οικιακού δικτύου είναι πολύ αποδοτικές στο κατέβασμα ψηφιακού πειρατικού υλικού όποτε είναι ένας επιπλέον σύμμαχος για τους πειρατές-χρηστές και ένας μεγάλος αντίπαλος για την όποια προσπάθεια καταπολέμησης του φαινομένου που ονομάζεται πειρατεία ψηφιακού υλικού ανά τον κόσμο.

Ωστόσο δεν μπορούμε να καταδικάσουμε τις εταιρείες παροχής διότι τέτοιες ταχύτητες ακόμη και για έναν οικιακό χρήστη μη πειρατή είναι πάρα πολύ χρήσιμες για την καθημερινή χρήση του διαδικτύου έτσι όπως αυτό έχει εξελιχθεί με απαιτητικές ταχύτητες για uploading και γενικά όλο και περισσότερο πιο "βαριά" site στο να φορτώσουν. Αξίζει να σημειώσουμε πως στην Ευρώπη ο μέσος όρος για να φορτώσει ένα site είναι στα 1,69 δευτερόλεπτα αριθμός που στο παρελθόν θα ακουγόταν ασύλληπτος.

Τα νέα από το μέλλον ως προς τις ταχύτητες του ίντερνετ είναι ακόμη πιο πρωτοποριακά και ρηξικέλευθα με έναν μελλοντικό στόχο (είτε βραχυπρόθεσμο είτε μακροπρόθεσμο) να σταθεροποιηθούν οι ταχύτητες από τα megabits στα gigabits. Μάλιστα Γερμανοί ερευνητές έχουν ήδη ως στόχο τα 100 gigabits δηλαδή 10 φορές πιο γρήγορη ταχύτητα από την Google Fiber !

Για να γίνει αυτό πραγματικότητα στο μέλλον θα πρέπει να υπάρξει χρήση σημάτων πολύ υψηλής συχνότητας τα όποια όμως δεν είναι το ίδιο καλά με τα σήματα χαμηλής (χαμηλότερης) συχνότητας που χρησιμοποιούν τα συνηθισμένα router όσον αφορά την εμβέλεια του δικτύου πάνω από τοίχους.

1.3 ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ : ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΣ ΧΩΡΟΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Ένα ακόμη μεγάλο ζήτημα ως προς την πειρατεία είναι και οι σκληροί δίσκοι στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Θέλοντας να κάνουμε μια παράλληλη αναφορά της ανάπτυξης του διαδικτύου και της εκάστοτε τεχνολογίας ως προς τους σκληρούς δίσκους παρατηρούμε ότι όσο οι ταχύτητες του ίντερνετ ήταν πολύ λιγότερο γρήγορες από ότι σήμερα το ίδιο ίσχυε και για την χωρητικότητα των σκληρών δίσκων. Μάλιστα στην εποχή που ξεκινούσε δειλά-δειλά η πειρατεία παγκόσμια το πιο διαδεδομένο μέσο φορητής αποθήκευσης ήταν η δισκέτα που το μέγιστο μέγεθος αποθηκευτικού χώρου που έφτασε ήταν το 1997 στα 150mb μέσω της Sony της μεγαλύτερης εταιρείας σε παράγωγη δισκέτας. Εκτός της μικρής χωρητικότητας, αξίζει να αναφέρουμε, ότι οι δισκέτες ήταν ιδιαίτερα ευαίσθητες και πολλές φορές πολύ ευπαθείς στο να χαλάσουν και έτσι το περιεχόμενο τους να χαθεί.

Ως προς τους σκληρούς δίσκους δεν υπήρχε η τωρινή πολυτέλεια των εξωτερικών σκληρών δίσκων, δηλαδή εύκολα μεταφερόμενων και εύκολα επισυναπτομένων στον υπολογιστή. Η πιο εύκολη για τότε λύση ήταν η χρήση ενός εσωτερικού σκληρού δίσκου σε "συρτάρι" τοποθετημένο ως οπτικό μέσο για να αποφεύγετε η συνεχής σύνδεση και αποσύνδεση καλωδίων. Όμως, πάρα όλα αυτά η χωρητικότητα σε σχέση με τα σημερινά δεδομένα ήταν εξαιρετικά μικρή και μάλιστα το να έχει κάποιος στην κατοχή του έναν σκληρό δίσκο της τάξης του 1gb (gigabyte) απαιτούσε την δαπάνη ενός διόλου ευκαταφρόνητου ποσού. Επίσης αξίζει να αναφέρουμε ότι στο παρελθόν υπήρχε πολύ μεγαλύτερος κίνδυνος ένας σκληρός δίσκος να "καεί" από διακοπές ρεύματος, κίνδυνος ο οποίος ούτε σήμερα μπορεί να λυθεί στο έπακρο αλλά σίγουρα έχουν υπάρξει βελτιώσεις.

Σταδιακά και φτάνοντας στην σημερινή εποχή τα πράγματα έχουν αλλάξει ριζικά από τότε. Οι δισκέτες ουσιαστικά έχουν πάψει πλέον να υπάρχουν και οι σκληροί δίσκοι έχουν αναπτύξει φοβέρες χωρητικότητες και ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων. Επίσης έχουν κάνει την εμφάνιση τους οι εξωτερικοί σκληροί δίσκοι που η χωρητικότητα τους φτάνει σε εξωπραγματικά ύψη συν ότι είναι εύκολοι στην μεταφορά. Στους εσωτερικούς δίσκους μπορούμε να συναντήσουμε χωρητικότητες στα 4tb (terabyte) πόσο το οποίο είναι κατά πολλές χιλιάδες μεγαλύτερο από την πιο μεγάλη σε όγκο αποθήκευσης δισκέτα του παρελθόντος. Στους εξωτερικούς δίσκους οι χωρητικότητες που συνηθίζονται δεν διαφέρουν από τους εσωτερικούς. Όμως κάποιες εταιρείες όπως η LaCie και η Hitachi και η Buffalo έχουν στην γκάμα τους εξωτερικούς σκληρούς δίσκους άνω των 10 έως και 25 terabyte μεγέθη τα οποία είναι πραγματικά εξωπραγματικά. Ωστόσο αξίζει να σημειώσουμε ότι οι τιμές είναι προσιτές ως προς τον μέσο καθημερινό χρηστή μέχρι συγκεκριμένης

χωρητικότητας περίπου δηλαδή στα 2 με 3 terabyte που είναι υπεραρκετά για να πονοκεφαλιάζουν τις εταιρείες παράγωγης ψηφιακού υλικού ανά τον κόσμο.

Ένας άλλος τομέας στον οποίο έχουν γίνει άλματα είναι οι ταχύτητες μεταφοράς. Με τους νέους δίσκους SSD (Solid State Drive) να κάνουν όλο και πιο ηχηρή την παρουσία τους στην αγορά οι ταχύτητες αποκτούν άλλη διάσταση. Ένας μέσος χρήστης-αγοραστής SSD μπορεί με ένα ποσό της τάξεως των 120€ να έχει 256gb χωρητικότητας με τις ταχύτητες του δίσκου να είναι σταθερά πάνω από 500mb (megabytes) ανά δευτερόλεπτο ταχύτητα η οποία είναι τουλάχιστον διπλασία και σε αρκετές περιπτώσεις σχεδόν πενταπλάσια από την ταχύτητα ενός σκληρού δίσκου HDD (Hard Disk Drive). Βεβαία όπως είναι αντιληπτό και από το παραπάνω παράδειγμα οι τιμές των SSD είναι ιδιαίτερα υψηλές συγκριτικά με των HDD όμως σταδιακά παρατηρούμε την τάση πολλών και μεγάλων στον χώρο εταιριών όπως η SanDisk, η Corsair, η Kingston κ.α. να ρίξουν τις τιμές ώστε να μπουν πιο δυναμικά στην αγορά (οι νέοι δίσκοι) και να την κατακλύσουν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ-ΜΕΣΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΡΧΕΙΩΝ

Στο κεφάλαιο αυτό θα δούμε πιο αναλυτικά το τι σημαίνει πειρατεία υλικού προστατευμένο από πνευματικά δικαιώματα καθώς και ποιές είναι οι τεχνικές και τα μέσα ανταλλαγής αρχείων στο διαδίκτυο. Επίσης θα γίνει μια περιγραφή για τον πιο διαδεδομένο τρόπο ανταλλαγής αρχείων που είναι τα torrents. Τι είναι δηλαδή τα torrents ποιος είναι ο τρόπος που λειτουργούν και σε τι διαφέρει από τις τεχνικές του παρελθόντος.

Τέλος, θα δούμε ποια είναι τα πλεονεκτήματα της χρήσης νόμιμου υλικού. Τι έχει να κερδίσει τόσο ο δημιουργός του (προγραμματιστές, εταιρείες παράγωγης κ.λπ.) όσο και εμείς οι ίδιοι που είμαστε αγοραστές και χρηστές του προϊόντος.

2.1 ΤΙ ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΤΙ ΜΕ ΤΟΝ ΟΡΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ;

Με τον όρο πειρατεία ορίζεται η κλοπή ψηφιακού υλικού (τραγουδία, κινηματογραφικές ταινίες κ.λπ.) και προγραμμάτων λογισμικού με την παράνομη αντιγραφή ή πλαστογράφηση γνήσιων προϊόντων χωρίς την νόμιμη άδεια χρήσης που παρέχεται από τον νόμιμο κάτοχο κατά την αγορά του προϊόντος. Γενικότερα, ο όρος πειρατεία υλικού ή πειρατεία λογισμικού είναι η μη συστηματική αντιγραφή προϊόντων χωρίς την νόμιμη άδεια χρήσης από ιδιώτες ή επιχειρήσεις. Αυτό ισχύει και για άλλες μορφές όπως διανομή ή μεταπώληση τέτοιων προϊόντων, για προσωρινή χρήση ή αποθήκευση ενός προγράμματος καθώς και αυτές οι μορφές είναι παράνομες όταν γίνονται χωρίς την άδεια του δικαιούχου (είτε αυτός είναι η εταιρεία ή ο παραγωγός είτε ο δημιουργός του προϊόντος). Κατά μέσο όρο για κάθε νόμιμο προϊόν υπάρχει και ένα παράνομο αντίγραφο του.

Τα τελευταία χρόνια το φαινόμενο της παράνομης χρήσης πειρατικού υλικού ή πειρατικών προγραμμάτων έχει λάβει εξωπραγματικές διαστάσεις κυρίως λόγω της μεγάλης ευκολίας που μας προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες αναπαραγωγής (DVD,CD). Το μεγαλύτερο κίνητρο γι αυτούς που ασχολούνται με αυτήν την παράνομη δραστηριότητα είναι το γρήγορο, εύκολο και χωρίς ιδιαίτερο κόπο κέρδος. Οι παραβάτες αυτοί ονομάζονται πειρατές ενώ οι δραστηριότητες τους χαρακτηρίζονται ως πειρατεία ψηφιακού υλικού και πειρατεία λογισμικού.

Η πειρατεία λογισμικού θεωρείται κλοπή και ηθικά είναι περίπου το ίδιο με το να κλέβεις ένα αμάξι στην μέση του δρόμου ή να μπαίνεις σε μια αντιπροσωπεία και να φεύγεις χωρίς να πληρώσεις. Ένα ακόμη παράδειγμα που θα μπορούσαμε να δώσουμε για να παρομοιάσουμε την πειρατεία υλικού-λογισμικού και να κατανοήσουμε την σημαντικότητα της κατάστασης του φαινομένου αυτού είναι να φανταστούμε πως θα αισθανόμασταν αν μας είχε ανατεθεί να γράψουμε ένα σημαντικό άρθρο σε μια εφημερίδα. Έχοντας πραγματικά μια πρωτότυπη ιδέα, συλλέγουμε πληροφορίες και δίνουμε τον καλύτερο μας εαυτό καταφέραμε να γράψουμε ένα πολύ καλό άρθρο που λίγο πριν την τελική δημοσίευση του πέφτει στην αντίληψη μας ότι το άρθρο μας είναι δημοσιευμένο σε μια άλλη εφημερίδα από κάποιον άλλον ο οποίος "δανείστηκε" τις ιδέες μας πάρα την θέληση μας. Τα παραπάνω παραδείγματα δεν διαφέρουν και πολύ από την χρήση πειρατικού υλικού ή πειρατικού λογισμικού οπου προγραμματιστές ή γενικά επαγγελματίες (εφόσον μιλάμε για μουσική ή ταινίες μιλάμε για εταιρείες παράγωγης, σκηνοθέτες, μουσικούς κ.λπ.) που ξόδεψαν πολλές ώρες και κόπιασαν για αυτό το αποτέλεσμα.

Είναι πάρα πολύ σημαντικό λοιπόν να κατανοήσουμε πως όταν αγοράζουμε κάτι δεν γινόμαστε αυτόματα και οι νόμιμοι δικαιούχοι του και πως ούτε αγοράζουμε τα πνευματικά δικαιώματα του προϊόντος και μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε με όποιον τρόπο εμείς θέλουμε (ακόμα δηλαδή και την παράνομη αντιγραφή του) αλλά πως συμφωνούμε με τους όρους και τους περιορισμούς που ο νόμιμος δικαιούχος έχει θέσει και αναγράφονται στην άδεια χρήσης του προϊόντος και θα πρέπει να τις ακολουθούμε. Για αυτόν τον λόγο είναι απαραίτητο πάντα να διαβάζουμε πολύ προσεκτικά τους όρους της άδειας χρήσης γιατί αυτή είναι που καθορίζει τι είναι νόμιμο και τι όχι. Η άδεια χρήσης σχεδιάζεται για να προστατεύει τα δικαιώματα των υπεύθυνων για την ανάπτυξη λογισμικού και επιβάλλεται από τους νόμους περί πνευματικών δικαιωμάτων κάθε χώρας.

Τι είναι όμως τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και πως ορίζονται; Πνευματική ιδιοκτησία είναι το δικαίωμα ιδιοκτησίας ιδεών, προϊόντων του πνεύματος καθώς και ο έλεγχος της υλικής ή εικονικής παρουσίασης αυτών των ιδεών ή προϊόντων. Το λογισμικό είναι πνευματική ιδιοκτησία, όπως είναι τα βιβλία, οι ταινίες και η μουσική. Όπως οι μουσικοί και οι συγγραφείς, οι παραγωγοί λογισμικού χρησιμοποιούν τους νόμους πνευματικής ιδιοκτησίας για να προστατέψουν την δουλειά τους και τις επενδύσεις τους σε αυτόν τον τομέα. Η κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας αποτελεί φραγμό στην ανάπτυξη του κλάδου, την έρευνα και ανάπτυξη νέων προϊόντων και αποθαρρύνει νέες εταιρείες να εισέλθουν σ' αυτόν.

Σχεδόν οι μισοί από τους χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών (Η/Υ) παγκοσμίως (47%) αποκτούν το λογισμικό τους με παράνομο τρόπο, σε μόνιμη ή τακτική βάση. Στις αναπτυσσόμενες χώρες δε τα νούμερα είναι πολύ

υψηλότερα, σύμφωνα με την πιο ενδελεχή έρευνα, που έχει πραγματοποιηθεί σε χρήστες Η/Υ, σχετικά με τη συμπεριφορά και τη στάση τους απέναντι στην πειρατεία λογισμικού και τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Τα παραπάνω συμπεράσματα προκύπτουν από την έρευνα, που διεξήγαγε η εταιρεία Ipsos Public Affairs, εκ μέρους της Business Software Alliance (BSA) - διεθνούς οργανισμού, που εκφράζει τις απόψεις της βιομηχανίας εμπορικού λογισμικού, και απευθύνθηκε σε περίπου 15.000 χρήστες Η/Υ σε 32 χώρες, πραγματοποιώντας 400 έως 500 προσωπικές ή ηλεκτρονικές συνεντεύξεις σε κάθε χώρα. Σύμφωνα με τη μελέτη, η πλειοψηφία των χρηστών Η/Υ στον αναπτυσσόμενο κόσμο αποκτούν συστηματικά το λογισμικό τους με παράνομα μέσα, όπως είναι η αγορά μίας άδειας χρήσης για ένα πρόγραμμα λογισμικού και η μετέπειτα εγκατάστασή του σε πολλαπλούς υπολογιστές ή το κατέβασμα (download) προγραμμάτων από δίκτυα ανταλλαγής (peer to peer), εκφράζοντας, ωστόσο, την υποστήριξή τους στις αξίες των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η Κίνα διατηρεί το υψηλότερο ποσοστό τακτικών πειρατών, σε σύγκριση με τις άλλες χώρες, που μελετήθηκαν και ακολουθούν η Νιγηρία, το Βιετνάμ, η Ουκρανία, η Μαλαισία, η Ταϊλάνδη, η Ινδονησία, η Σαουδική Αραβία, η Νότια Κορέα και το Μεξικό. Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι σε παγκόσμιο επίπεδο, οι λαμβάνοντες τις επιχειρηματικές αποφάσεις παρουσιάζουν συμπεριφορές και εκφράζουν απόψεις, που συμπίπτουν με εκείνες άλλων χρηστών Η/Υ. «Χρειάστηκαν εκατοντάδες εκατομμύρια πειρατών, για να κλέψουν λογισμικό αξίας 59 δισ. δολαρίων, τον περασμένο χρόνο. Τώρα, έχουμε αποκτήσει καλύτερη αντίληψη γύρω από το σκεπτικό τους», δήλωσε ο πρόεδρος & διευθύνων σύμβουλος της BSA, Ρόμπερτ Χόλιμαν. «Τα αποδεικτικά στοιχεία είναι σαφή: Για να μειωθεί η πειρατεία λογισμικού, πρέπει να εκπαιδευτούν οι επιχειρήσεις και οι μεμονωμένοι χρήστες, σχετικά με το τι συνιστά νόμιμη απόκτηση και χρήση λογισμικού, καθώς και να εφαρμοστούν οι νόμοι περί πνευματικής ιδιοκτησίας, αποστέλλοντας, έτσι, ένα ξεκάθαρο και αποτρεπτικό μήνυμα στην αγορά», υπογράμμισε ο ίδιος.

2.2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΡΧΕΙΩΝ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Θέλοντας να κάνουμε μια μικρή ιστορική ανάδρομη και σε αυτόν τον τομέα μπορούμε να δούμε ότι στο παρελθόν υπήρχαν πολύ συγκεκριμένοι τρόποι ανταλλαγής αρχείων στο διαδίκτυο. Η κυρία τεχνική η όποια υπάρχει είναι η peer to peer (P2P) η όποια απαιτεί να κατέχει κάποιος το αρχείο έτσι ώστε να μπορεί να το διαμοιράσει και σε άλλους, ένας server δηλαδή. Ένα δίκτυο υπολογιστών peer-to-peer είναι ένα δίκτυο που επιτρέπει σε δύο ή περισσότερους υπολογιστές να μοιράζονται τους πόρους τους ισοδύναμα. Όλοι οι κόμβοι μπορούν να ανταλλάξουν μεταξύ τους τις πληροφορίες έχοντας όλοι οι κόμβοι τα ίδια δικαιώματα ο ένας με τον άλλον. Οι μορφές των peer-to-peer δικτύων χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, σε συγκεντρωτικά δίκτυα p2p, σε αποκεντρωτικά δίκτυα p2p και σε p2p δίκτυα τρίτης γενιάς. Χρησιμοποιούνται από χρήστες από όλων τον κόσμο και είναι ευρέως αποδεκτά καθώς λειτουργεί χωρίς λογοκρισία. Σε αυτήν την τεχνική υπήρχαν και υπάρχουν πολλά μέσα τα όποια είναι δημιουργήματα εταιρειών με τα πιο γνωστά να είναι από το παρελθόν ο Napster και το KaZaA και λίγο πιο μετά το LimeWire το Gnutella, eDonkey κ.α. Η λογική των παραπάνω μεσών ήταν μια φόρα αναζήτησης του χρηστή η όποια θα έφερνε τα επιθυμητά αποτελέσματα γι αυτόν και έπειτα ο αριθμός των peers είχε το συγκεκριμένο αρχείο ήταν αντιστρόφως ανάλογος με την ταχύτητα λήψης του αρχείου. Δηλαδή όσο περισσότεροι peers τόσο λιγότερος ο χρόνος λήψης.

Μια ακόμη μέθοδος ανταλλαγής αρχείων είναι και τα file hosting sites όπως το rapidshare, το megaupload και αλλά παρόμοια. Στην ουσία είναι εταιρείες, ιδιωτικής πρωτοβουλίας, εύκολης αποθήκευσης αρχείων (one-click-hosting), προσφέροντας υπηρεσίες επί πληρωμή είτε και δωρεάν (αλλά με περιορισμούς). Έχουν παρατηρηθεί στο παρελθόν πάρα πολλές περιπτώσεις ύπαρξης πειρατικού υλικού και λογισμικού που όμως αρκετές φορές γίνονται οι κατάλληλες ενέργειες ώστε να "κατέβει" από τους admin της σελίδας και να μην είναι πλέον διαθέσιμο προς λήψη.

Ο πιο διαδεδομένος τρόπος ανταλλαγής αρχείων στις μέρες μας είναι τα torrents τα όποια έχουν το συντριπτικό μέρος της "πίτας" του downloading για τον κύριο λόγο ότι οι ταχύτητες οι οποίες επιτυγχάνονται είναι τεράστιες και επίσης διότι παρότι το πρωτόκολλο του είναι peer to peer είναι πολύ πιο διαδραστικός από τα παρελθοντικά μέσα, πράγμα που θα δούμε αναλυτικά στο επόμενο υποκεφάλαιο.

2.3 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ TORRENTS ΚΑΙ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΤΡΟΠΟΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗΣ ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΕΣΩ ΑΥΤΩΝ

Όπως αναφέραμε και πιο πάνω ο πιο διαδεδομένος τρόπος σήμερα για την ανταλλαγή αρχείων είναι τα torrents. Τι είναι όμως; και κυρίως ποιος είναι ο τρόπος ανταλλαγής αρχείων μέσω αυτών και σε τι διαφέρει από το παρελθόν;

Μιλώντας για τα torrents πρέπει να αναφέρουμε ότι είναι μικρά αρχεία τα οποία εμπεριέχουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τον κατέβασμα ενός αλλού αρχείου ή σύνολο αρχείων πολύ μεγαλύτερα σε όγκο από αυτό μέσω του πρωτοκόλλου του BitTorrent. Η γνώμη που έχει κυριαρχήσει είναι πως τα torrents χρησιμοποιούνται μόνο για πειρατικό σκοπό, δηλαδή για κλοπές αυθεντικού υλικού-λογισμικού χωρίς να υπολογίζουν τα πνευματικά δικαιώματα. Θέση η οποία δεν είναι σωστή στο έπακρο. Σαφώς και ο αρχικός σκοπός ήταν να διαδοθούν για παράνομο σκοπό αλλά επίσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν και νόμιμα. Μπορείτε, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσετε torrents για να κατεβάσετε e-books. Τα μεγαλύτερα αριστουργήματα της παγκόσμιας λογοτεχνίας δεν υπόκεινται πια σε πνευματικά δικαιώματα, καθότι έχουν γραφτεί περισσότερα από εβδομήντα χρόνια πριν. Όπως επίσης και podcasts, δηλαδή ηχογραφημένα βιβλία, εκπομπές ή ακόμη και ταξιδιωτικούς οδηγούς για να ακούτε στο mp3 player αντί να φυλλομετράτε ογκώδη βιβλία.

Το BitTorrent είναι και αυτό πρωτόκολλο peer to peer, δηλαδή πρωτόκολλο ανταλλαγής αρχείων. Σε αυτήν την περίπτωση όμως τα αρχεία δεν βρίσκονται σε έναν κεντρικό διακομιστή (server) αλλά στους σκληρούς δίσκους του εκάστοτε ηλεκτρονικού υπολογιστή. Όλοι κατεβάζουν αλλά ταυτόχρονα και ανεβάζουν το αρχείο, ο ένας από τον άλλον. Όπως αναφέραμε και πριν ένα από τα βασικά του πλεονεκτήματα σε σχέση με παλαιότερα πρωτοκολλά p2p είναι πως επιτρέπει την ανταλλαγή μεγαλύτερων σε όγκο αρχείων και σε μεγαλύτερες ταχύτητες.

Τα torrents λοιπόν είναι αρχεία τα οποία χρησιμεύουν για την ανταλλαγή αρχείων χωρίς τα ίδια από μόνα τους να χρειάζονται αποθήκευση άπλα ανοίγοντας το κατάλληλο πρόγραμμα. Αυτό που πρέπει να καταλάβουμε είναι πως όταν κατεβαίνει ένα torrent δεν κατεβαίνει το πραγματικό αρχείο αλλά ο διαμεσολαβητής για αυτό. Τα torrent έχουν συνήθως πολύ μικρό μέγεθος της τάξης των 30kb (kilobytes).

Αυτή η τεχνική-μεσο για ανταλλαγή αρχείων γράφτηκε το 2001 στην γλωσσά προγραμματισμού Python από τον Bram Cohen ο οποίος επέτρεψε τη εξαιρετικά γρήγορη διανομή μεγάλου όγκου δεδομένων χωρίς όμως να απαιτείται μεγάλο και δαπανηρό bandwidth (εύρος ζώνης) σε μια κεντρική τοποθεσία. Για να κατέβει οποιοδήποτε torrent χρειάζεται ένας BitTorrent Client, δηλαδή ένα πρόγραμμα που υποστηρίζει το πρωτόκολλο BitTorrent.

Τα πιο δημοφιλή προγράμματα για να κατεβάσει κάποιος κάποιο torrent είναι το Vuze (παλιότερα λεγόταν Azureus), το μTorrent και το BitTorrent. Όλα τα παραπάνω καθώς και οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα για κατέβασμα torrents ονομάζονται torrents clients και είναι διαθέσιμο δωρεάν από τις ιστοσελίδες τους.

Για να κατέβει ένα torrent ο χρήστης επιλέγει το πρόγραμμα που θα γίνει αυτό και έναν και επισκέπτεται ένα site που ουσιαστικά είναι μηχανή αναζήτησης torrent (όπως για παράδειγμα το torrentz.eu). Αυτή η μηχανή σε παραπέμπει σε tracker site στα όποια βλέπεις το όνομα του αρχείου που θέλεις. Κατεβαίνει το αρχείο με την κατάληξη .torrent και ανοίγει με το κατάλληλο πρόγραμμα (BitTorrent Client) και έτσι το πρόγραμμα συνδέεται με τον tracker και αρχίζει η λήψη του.

Τα tracker sites χωρίζονται σε public (δημόσιας χρήσης) και private (ιδιωτικής χρήσης) με τα δεύτερα να είναι συνήθως επί πληρωμή. Στην περίπτωση των public η πρόσβαση είναι ελεύθερη σε όλους. Στην άλλη περίπτωση, των private, η πρόσβαση επιτρέπεται μόνο στα εγγεγραμμένα μέλη ή σε μέλη που δίνουν κάποια χρηματική συνδρομή. Στα private trackers τα μέλη υποχρεούνται να διατηρούν την αναλογία uploading/downloading σε ένα προς ένα. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν πάντα αρχεία σε επάρκεια και ότι μπορούμε να κατεβάσουμε με μεγάλες ταχύτητες. Η ταχύτητα την όποια κατεβάζει ένας χρήστης εξαρτάται από αρκετά πράγματα. Τα σημαντικότερα από αυτά είναι η διαθέσιμη ταχύτητα σύνδεσης της γραμμής ως προς το κατέβασμα και το ανέβασμα, η διαθεσιμότητα του αρχείου που θέλουμε (αν δηλαδή είναι διαθέσιμο από πολλούς χρηστές) και οι ρυθμίσεις του προγράμματος (συνήθως ρυθμίσεις σε σχέση με το bandwidth).

2.4 ΔΙΑΦΟΡΑ ΤΩΝ TORRENTS ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ PEER 2 PEER

Ένα εύλογο ερώτημα είναι γιατί κάποιος να προτιμήσει τα torrents από οποιοδήποτε άλλο p2p τρόπο ανταλλαγής αρχείων. Ο κύριος λόγος αναφέρθηκε και παραπάνω δηλαδή η πραγματικά πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα από ότι σε άλλες μεθόδους όμως δεν είναι μόνο αυτό.

Τα torrents είναι βασισμένα στην ιδέα simultaneous downloading, πράγμα που σημαίνει ότι από την αρχή που ξεκινάει το κατέβασμα κάποιου αρχείου παράλληλα ξεκινάει και η διάθεση του στην αρχική πηγή με σκοπό ο επόμενος χρήστης να το κατεβάσει ακόμα πιο γρήγορα. Άρα θα πρέπει να κατανοήσουμε πως η ταχύτητα με την όποια κατεβάζουμε ένα torrent εξαρτάται κατά πολύ από το πόσοι χρηστές το έχουν διαθέσιμο προς κατέβασμα, δηλαδή πόσοι χρηστές το έχουν κατεβάσει στο παρελθόν και το διατηρούν ενεργό στο BitTorrent Client πρόγραμμά τους.

Η μεγαλύτερη, όμως, διάφορα είναι πως τα torrents δεν στηρίζονται σε έναν συγκεκριμένο διακομιστή (server) για την διακίνηση του αρχείου. Αυτό επίσης είναι κακό για όσους καταπλέουν την πειρατεία καθώς έτσι δεν είναι εύκολο να εντοπιστούν. Επίσης μια σημαντική διάφορα είναι πως τα p2p δίκτυα υπάρχει λίστα χρηστών που τα χρησιμοποιούν ή έστω με τα username τους ενώ στα torrents διασφαλίζεται η ανωνυμία των seeders. Με τον όρο seeders ονομάζουμε τους κατόχους ενός συγκεκριμένου αρχείου.

Τέλος, υπάρχει μια ακόμη βασική διάφορα από τα συνηθισμένα peer 2 peer σε σχέση με τα torrents. Είναι η έμφαση που δίνουν στο μοίρασμα των αρχείων. Το στοιχείο της αλληλεπίδρασης δηλαδή που αναφέρθηκε και νωρίτερα. Τα torrents ουσιαστικά απαιτούν από τους χρηστές που κατεβάζουν να προσφέρουν ταυτόχρονα (συνδυασμός downloading / uploading) και πολλές φορές μάλιστα με αυστηρό ratio (Η διαίρεση ανάμεσα στον αριθμό gigabytes που έχει κατεβάσει και με τον αριθμό gigabytes που έχει ανεβάσει ο χρήστης) με σκοπό να προστατεύουν οι υπόλοιποι χρηστές που διαμοιράζονται τα αρχεία τους.

2.5 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΑΓΟΡΑΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗΣ ΝΟΜΙΜΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Κάποιος ο οποίος μπορεί να διαβάσει αυτήν την εργασία και είναι χρήστης ηλεκτρονικού υπολογιστή, άρα και ψηφιακού λογισμικού, μπορεί να αναρωτηθεί ποιο είναι το κέρδος του χρηστή σε αυτό. Γιατί εύκολα κάποιος υποθέτει ότι μόνο οι εκάστοτε εταιρείες έχουν κέρδος, ηθικό, χρηματικό και εδραίωση στην αγορά. Τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι όμως.

Η σχέση αγοραστή και εταιρείας λειτουργεί σχεδόν αμφίδρομα. Δηλαδή η εταιρεία παράγει κάτι το οποίο είναι σε ζήτηση στην αγορά είτε αυτό είναι τραγούδι, είτε ταινία είτε ακόμα και λογισμικό. Η εταιρεία δηλαδή επενδύει ένα μεγάλο πόσο και πολλές φορές πολύ μεγάλο πόσο (όπως για παράδειγμα η Rockstar στο Grand Theft Auto 5 επένδυσε περίπου 270 εκατομμύρια δολάρια) έτσι ώστε το αποτέλεσμα της δουλειάς της να γίνει επιθυμητό από τον αγοραστή με σκοπό να έχει κέρδος από αυτό. Ο αγοραστής από την άλλη κάνει ουσιαστικά μια διπλή επένδυση· δηλαδή, και επενδύει τα χρήματα του σε ένα τραγούδι, μια ταινία ή ένα video game της αρέσκειας του άλλα επίσης με τα χρήματα αυτά ενισχύει-ενθαρρύνει την εταιρεία για την συνέχιση παράγωγης παρομοίου υλικού.

Για την παραπάνω θεωρία είναι χαρακτηριστικά αρκετά παραδείγματα όπως της Rockstar που προαναφέρθηκε όπου δεν έχει εκδώσει ακόμα τον τελευταίο της τίτλο για ηλεκτρονικούς υπολογιστές λόγω της τεράστιας πειρατείας που υπάρχει. Ακόμα τρία παραδείγματα εταιρειών είναι η THQ, η Sony και η Microsoft που βγάζουν κορυφαίους αποκλειστικούς τίτλους για κονσόλες (The Last Of Us, Forza κ.α.) πέρα από το όριο του ανταγωνισμού μεταξύ τους (Sony και Microsoft) με την THQ επί σειρά ετών να βγάζει συγκεκριμένους τίτλους αποκλειστικά και μόνο για κονσόλες (με πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα την σειρά των WWE, RAW και UFC).

Όλα τα παραπάνω ισχύουν και σε ότι αφορά την αγορά νομίμου λογισμικού για έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Πιο συγκεκριμένα, κάθε φορά που προμηθευόμαστε ένα λογισμικό (πρόγραμμα, video game), αυτό συνοδεύεται από ένα έγγραφο αδείας χρήσης. Αυτό το έγγραφο έχει την ονομασία Πιστοποιητικό Αuthenticότητας και αναφέρει όλους τους όρους που είμαστε αναγκασμένοι να τηρήσουμε έπειτα από την αγορά του προϊόντος. Την άδεια χρήσης του λογισμικού την έχει μόνο ο αγοραστής του και δεν μπορεί να την δανείσει ούτε να την μεταπωλήσει. Το έγγραφο αυτό επίσης είναι η απόδειξη ότι αγοράσαμε το νόμιμο-αυθεντικό προϊόν και μας εξασφαλίζει τα δικαιώματά μας που έχουμε βάση της αδείας χρήσης.

Το κύριο όφελος που έχει κάποιος που αγοράζει νόμιμο λογισμικό είναι πως υπάρχει η απολυτή βεβαιότητα πως μέσα στο λογισμικό δεν εμπεριέχεται

κάποιος ιός ή spyware, πράγμα που είναι συχνό φαινόμενο στα πειρατικά λογισμικά (κυρίως με ιούς τύπου Trojan), ο οποίος μπορεί να βλάψει άμεσα το σύστημα μας ή μέρη του υπολογιστή μας. Επίσης το αυθεντικό λογισμικό είναι απόλυτα δοκιμασμένο έτσι ώστε να μην δημιουργεί κάποιο πρόβλημα στο σύστημα ή να υπάρξει κάποιο failure ως προς την ομαλή λειτουργία του.

Ακόμη όμως και αν υπάρξει κάποιο πρόβλημα ως προς την εκτέλεση και ομαλή λειτούργει του προϊόντος (τα γνωστά crash dumps ή άπλα κρασάρισμα) η άδεια λειτουργίας μας εξασφαλίζει και την απολυτή τεχνική υποστήριξη της εταιρείας που σε παρά πολλές περιπτώσεις είναι άμεση, με την ανάδραση μεταξύ εταιρείας και χρηστή να φτάνει σε παρά πολύ ικανοποιητικά επίπεδα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο

ΟΙ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΟΥΣ ΤΟΜΕΙΣ ΟΠΩΣ Η ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ Η ΕΡΓΑΣΙΑ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα διατυπώσουμε πως ακριβώς διαμοιράζονται τα χρήματα από την αγορά ενός νόμιμου λογισμικού και πως όταν αγοράζουμε ένα παράνομο λογισμικό καθώς και τις συνέπειες που υφίστανται τόσο το κράτος όσο ο δημιουργός και ο ίδιος ο καταναλωτής.

Κάθε φορά που επιλεγούμε να δαπανήσουμε ένα χρηματικό ποσό σε κάποιο λογισμικό ή παιχνίδι που μας αρέσει θα πρέπει να γνωρίζουμε με ποιον τρόπο και σε ποιους πηγαίνουν τα χρήματα μας. Όπως όλοι καλά γνωρίζουμε για κάθε προϊόν υπάρχει μέσα στην τιμή του ο φόρος ο οποίος όταν αυτό το προϊόν αγοράζεται πάει στο Κράτος. Ακόμη, εκτός από το Κράτος ένα άλλο μέρος του ποσού αυτού πηγαίνει στην εταιρεία παράγωγης-αναπτυξης του λογισμικού αυτού τόσο για μελλοντική real time στήριξη στο λογισμικό αυτό (dlcs, patches και updates) όσο και για την ανάπτυξη μελλοντικών τίτλων ίδιου ή παρομοίου περιεχομένου από την εκάστοτε εταιρεία.

Σε αντίθετη περίπτωση, πρέπει να γνωρίζουμε πως αν επιλέξουμε να αγοράσουμε ένα πειρατικό προϊόν (αντιγραμμένο DVD με παιχνίδια ή λογισμικό) από κάποιον πλανόδιο το οποιοδήποτε αντίτιμο πηγαίνει μονό στην τσέπη του πωλητή. Κανένα μέρος του δεν αποτελεί φόρο για το Κράτος διότι μιλάμε για παράνομο υλικό και για τον ίδιο λόγο κανένα από το μέρος του ποσού δεν πηγαίνει και στην εταιρεία παράγωγης.

3.1 ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΤΟ ΕΚΑΣΤΟΤΕ ΚΡΑΤΟΣ

Όπως αναφέραμε και παραπάνω το εκάστοτε Κράτος έχει επιπτώσεις από την πειρατεία ψηφιακού υλικού. Μια από αυτές είναι η μη ύπαρξη δυνατότητας είσπραξης φορών όπως θα γινόταν στην περίπτωση που αγοράζαμε το νόμιμο προϊόν και όχι το πειρατικό. Αυτό από μόνο του όπως μπορούμε να καταλάβουμε είναι αρκετό ώστε να θεωρηθεί, αν όχι η πιο σημαντική, από τις πιο σημαντικές επιπτώσεις της πειρατείας διότι έκτος από την στέρηση του φόρου ως προς το Κράτος δημιουργεί κι ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα ως προς τον κύριο τομέα της αγοράς οπού με βάση τους νομούς της οικονομίας ο φόρος επιστρέφει σε αυτήν. Άρα με δυο λόγια όσο

περισσότερα είναι τα πειρατικά προϊόντα που αγοράζονται τόσο λιγότερα χρήματα επιστρέφουν προς τον χώρο της αγοράς(καταναλωτές) για εκ νέου κατανάλωση.

Εκτός όμως από τις επιπτώσεις ως προς τους φόρους υπάρχει και η επίπτωση της αποθάρρυνσης για επένδυση κεφαλαίων από εθνικούς και ξένους επενδυτές σε χώρες οι οποίες έχουν πολύ υψηλά ποσοστά πειρατείας. Με αλλά λόγια οι εταιρείες δεν είναι διατεθειμένες να επενδύσουν τα χρήματα τους σε χώρες στις οποίες γνωρίζουν ότι τα προϊόντα τους δεν θα έχουν μεγάλη αποδοχή με τον νόμιμο τρόπο αλλά πιθανότατα με τον πειρατικό τρόπο.

Μια ακόμη επίπτωση, που δεν αφορά τα κράτη μεμονωμένα αλλά γενικά τον κόσμο της τεχνολογίας και του λογισμικού είναι πως όσο περισσότερη έξαρση γνωρίζει η πειρατεία και τα πειρατικά λογισμικά ή παιχνίδια τόσο λιγότερες θέσεις εργασία απομένουν σε εταιρείες ανάπτυξης λογισμικού ή δημιουργίας κάποιου νέου τίτλου παιχνιδιών. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα πρώτον την αύξηση του ποσοστού ανεργίας στο εκάστοτε κράτος και δεύτερον πως λιγότερα άτομα έχουν μεγαλύτερο φόρτο εργασίας σε σχέση με το παρελθόν και πολλές φορές (στις περισσότερες εταιρείες τουλάχιστον) χωρίς κάποια σημαντική αύξηση ως προς τις αποδοχές τους. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα είναι το σχετικά πρόσφατο μιας από τις μεγαλύτερες εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών Electronic Arts(EA) όπου τον Φεβρουάριο του 2013 απέλυσε πολλούς εργαζόμενους της λόγω χαμηλότερης του αναμενόμενου αποδοχής των προϊόντων της και με αφορμή την μελλοντική μετάβαση σε new generation κονσόλες.

Επίσης, αξίζει να σημειωθεί πως κάποιες φορές εταιρείες δεν φτάνουν μόνο στο σημείο απομάκρυνσης προσωπικού ή ανακατάταξης αυτού, αλλά και στην οριστική παύση λειτουργίας αρκετών εταιρειών και studio ανάπτυξης παιχνιδιών με το τελευταίο και πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα να είναι του studio Irrational Games παρά της τεραστία επιτυχία της σειράς BioShock.

Τέλος, κλείνοντας με τις επιπτώσεις της πειρατείας ως προς τα κράτη, αξίζει να αναφέρουμε την πραγματικά αξιοπρόσεκτη παραοικονομία που υπάρχει γύρω από τον τομέα της πληροφορικής, του πειρατικού λογισμικού, πειρατικών παιχνιδιών και γενικά οποιουδήποτε πειρατικού υλικού. Αυτό φυσικά συμβαίνει λόγω της ύπαρξης όλων αυτών των αφορολογητών εισοδημάτων που μπορεί να παίρνει τόσο ο δημιουργός του πειρατικού υλικού όσο και ο διακινητής του αλλά και ο πωλητής αυτού. Με αλλά λόγια το κάθε κράτος χάνει τεραστία πόσα από της διακίνηση πειρατικών υλικών και είναι χαρακτηριστικό πως μόνο από την πειρατεία στον χώρο της μουσικής κάθε χρόνο υπάρχει παραοικονομία της τάξεως των 4,5 δις δολαρίων.

3.2 ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΗ

Ως καταναλωτές πρέπει να κατανοήσουμε πως η πειρατεία λογισμικού είναι κάτι εξαιρετικά σημαντικό. Δεν είναι μονό η παραβίαση του νόμου ως προς τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού, αλλά και πως το πειρατικό υλικό μπορεί να βλάψει, πολλές φορές και μόνιμα, τον υπολογιστή τον όποιον εγκαθίσταται.

Παλαιότερα ήταν σύνηθες το πειρατικό υλικό να πωλείτε ή να είναι ελεύθερα διαθέσιμο σε εξαιρετικά κακοφτιαγμένες σελίδες με αμέτρητα pop-up παράθυρα (που πολλές φορές μπορεί να έκρυβαν ιούς από πίσω) και ένα μη ευχάριστο περιβάλλον για τον χρήστη. Πλέον με τα site που παίζουν τον ρόλο του tracker υπάρχει ένα πιο άμεσο περιβάλλον για τον χρήστη που θέλει να κατεβάσει πειρατικό υλικό και να κάνει ακόμη πιο γρήγορα την δουλεία του.

Όταν λοιπόν αγοράζουμε πειρατικό υλικό από κάποιον πλανόδιο πωλητή ή απλά το χρησιμοποιούμε πρέπει να γνωρίζουμε πως οι κίνδυνοι είναι μεγάλοι και αρκετές φορές καθόλου αθώοι. Ένας από τους πιο σημαντικούς κινδύνους όπως αναφέραμε και παραπάνω είναι να υπάρξει κάποιο πρόβλημα, κάποια βλάβη στον υπολογιστή. Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να προκληθεί βλάβη σε ορισμένα μέρη του συστήματος μας με αποτέλεσμα την απώλεια σημαντικών αρχείων που η αποκατάσταση τους τις περισσότερες φορές είναι αδύνατη.

Το πιο συνηθισμένο πρόβλημα που αντιμετωπίζει κάποιος με την χρήση πειρατικού υλικού είναι η ύπαρξη κάποιου ίου σε αυτό. Πράγμα που σημαίνει πως ο ίος μεταφέρεται σε οποιοδήποτε υπολογιστικό σύστημα εισάγεται ο δίσκος(CD, DVD) πράγμα που σημαίνει ότι η βλάβη μπορεί να προκληθεί σε περισσότερο από έναν υπολογιστή. Εδώ αξίζει να αναφέρουμε και την επομένη επίπτωση που είναι πως το πειρατικό υλικό δεν επιστρέφεται στον πωλητή του άρα δεν υπάρχει καμιά εγγύηση ή τεχνικής βοήθειας ενώ η αγορά νομίμου υλικού καλύπτει και τα δυο.

Ένα επίσης πολύ σημαντικό πρόβλημα με την χρήση πειρατικών προϊόντων είναι η ύπαρξη κάποιου spyware μέσα σε αυτά. Όταν αυτό φορτώνεται κάποιος τρίτος έχει πρόσβαση στα αρχεία του υπολογιστή σας και ότι έχετε αποθηκεύσει εκεί, από εικόνες μέχρι αρχεία με κωδικούς καρτών και πολλά άλλα. Άρα λοιπόν θέτουμε σε κίνδυνο και μάλιστα άμεσο, τα προσωπικά μας δεδομένα και την χρήση τους από άλλους με οποιονδήποτε τρόπο.

Τέλος, μια ακόμη σημαντική επίπτωση ως προς τον καταναλωτή είναι η σταδιακή αλλά σταθερή αύξηση των τιμών στους περισσότερους τίτλους και σίγουρα στους πιο προσφάτους. Βεβαία αυτό δεν είναι απολυτό και θα το

εξηγήσουμε πιο αναλυτικά στο επόμενο υποκεφάλαιο αλλά είναι αλήθεια πως πλέον ο μικρότερος όγκος πωλήσεων λογισμικού και παιχνιδιών σε σχέση με το παρελθόν είναι μια πολύ σοβαρή αιτία για την αύξηση των τιμών σε πάρα πολλά ψηφιακά προϊόντα είτε λογισμικού είτε παιχνιδιών. Με λίγα λόγια οι εταιρείες θέλοντας (στις περισσότερες φορές τουλάχιστον) να διατηρήσουν την ποιότητα του προϊόντος τους και γνωρίζοντας πως αυτό θα έχει ένα μικρότερο αγοραστικό κοινό και σίγουρα με μικρότερη ή ίδια αγοραστική δύναμη στοχεύουν σε υψηλότερες τιμές έτσι ώστε να πετύχουν το επιθυμητό κέρδος που έχουν θέσει από την αρχή. Έξαλλου δεν είναι τυχαίο πως ειδικά τα τελευταία χρονιά έχει καθιερωθεί το σύστημα των προπαραγγελιών σχεδόν από όλες τις μεγάλες εταιρείες για να μπορούν να υπολογίσουν σε τι σημείο περίπου βρίσκεται η ζήτηση για το προϊόν αυτό και ανάλογα να προσφέρουν είτε άμεσες εκπτώσεις είτε έμμεσες "ελαφρύνσεις" σε αυτούς που θα έχουν πληρώσει παραπάνω στην προπαραγγελία. Χαρακτηριστικό και πιο πρόσφατο παράδειγμα αυτό της Volition η οποία ουσιαστικά επέστρεψε το ποσό των είκοσι δολαρίων σε όλους όσους είχαν κάνει προπαραγγελία με ένα "δώρο" για μελλοντικό πακέτο dlc του τελευταίου της τίτλου.

3.3 ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ Η ΔΙΟΔΟΣ ΣΤΙΣ ΥΨΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ

Όπως αναφέραμε στο τέλος του προηγούμενου υποκεφαλαίου η μεγάλη αύξηση της πειρατείας τα τελευταία χρονιά έχει φέρει και την σταδιακή αλλά σταθερή αύξηση των τιμών. Η αλήθεια σε αυτό είναι κάπου στην μέση.

Πολλοί είναι αυτοί οι οποίοι υποστηρίζουν ακράδαντα πως η μαζική αύξηση των ποσοστών πειρατείας είναι επακόλουθο των πολύ υψηλών τιμών που υπάρχουν στην αγορά για ψηφιακά λογισμικά ή παιχνίδια.

Από την άλλη μεριά, υπάρχουν και αυτοί οι οποίοι υποστηρίζουν το αντίθετο. Δηλαδή ότι η πειρατεία είναι η αιτία για την ύπαρξη των αυξημένων τιμών και σίγουρα για την έλλειψη κάποιων τελευταίων τίτλων (στην συντριπτική πλειοψηφία τίτλοι παιχνιδιών) στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Η αλήθεια είναι πως αυτό είναι σαν ένας κύκλος που δεν τελειώνει ποτέ. Σαν την θεωρία του αιωνίου και μεγάλου κυνηγίου όπου στο τέλος δεν μπορούμε να αναγνωρίσουμε αν ο κυνηγός είναι το θύμα ή ο θύτης. Με δυο λόγια και οι δυο πλευρές έχουν μια δόση αλήθειας και σίγουρα το δίκιο από την δική τους μεριά.

Στο πιο μακρινό παρελθόν περίπου στα μέσα της δεκαετίας του ενενήντα παρατηρούσαμε πως οι τιμές για τα τότε νέα παιχνίδια σε CD ήταν ιδιαίτερα υψηλές. Όποτε εδώ παρατηρούμε πως στην αρχή αυτής της κατάστασης ήδη υπήρχαν υψηλές τιμές από τις εταιρείες. Αυτό βεβαίως οφειλόταν στο ότι υπήρχε ένα εξαιρετικά μικρότερο αγοραστικό κοινό με τελείως διαφορετικές ανάγκες από τις σημερινές. Κοινώς ήταν κάτι το πραγματικά πρωτόγνωρο το πέρασμα σε μια τελείως νέα εποχή που θα ήταν ο πρόδρομος για το τι ζούμε σήμερα.

Κάπου εκεί έκανε την εμφάνιση της η πειρατεία στην χώρα μας σε ότι αφορά κυρίως τα παιχνίδια. Με τον χρηστή να προτιμά να δώσει περίπου τα μισά χρήματα και να εξασφαλίσει το παιχνίδι το οποίο του άρεσε. Στο μεσοδιάστημα αυτό και αφού η πειρατεία συνέχιζε να διακλαδώνεται υπήρξε μια τεραστία έξαρση του video gaming στις κονσόλες.

Στις τότε κονσόλες υπήρχε και πάλι η δυνατότητα των πειρατικών παιχνιδιών όμως οι τίτλοι ήταν πραγματικά πάρα πολλοί και έτσι οι εταιρείες έβγαζαν συνεχώς υλικό και είχαν κέρδη από αυτό. Όταν οι κονσόλες πέρασαν στην επομένη (για την τότε εποχή) γένια με το διαδίκτυο να εμπλέκεται πλέον πολύ ενεργά σε αυτές τότε η πειρατεία σχεδόν εξαλείφθηκε και ήταν η αρχή για την σημερινή κατάσταση.

Άρα λοιπόν, σε ένα κοινό που πλέον είναι ασύγκριτα μεγαλύτερο με το παρελθόν(στο σύνολο του πειρατές και μη) και με μια αγοραστική δύναμη σαφώς μεγαλύτερη του παρελθόντος βλέπουμε πως οι εταιρείες εξακολουθούσαν να έχουν υψηλές τιμές είτε αυτό αφορούσε τις κονσόλες είτε αφορούσε τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Πάνω σε αυτό δικαιολογείται η άποψη ότι οι υψηλές τιμές έχουν στρέψει τον κόσμο προς την πειρατεία και μάλιστα με τους τίτλους των κονσόλων της τωρινής νέας γενιάς και την υπερκοστολόγηση αυτών έρχεται να δικαιώσουν αυτήν την θέση. Μαζί με τους τίτλους της νέα γενιάς υπάρχουν και κάποια προγράμματα τα οποία έχουν εξωπραγματική τιμή αγγίζοντας πολλές φορές και το διπλάσιο από τον βασικό μισθό του Έλληνα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι οι τελευταίοι τίτλοι CC της Adobe που ο κάθε ένας αγγίζει ή και ξεπερνά τα χίλια ευρώ. Ως προς τα παιχνίδια της νέας γενιάς παρατηρούμε ότι οι τιμές είναι πραγματικά πολύ υψηλές και το πιο "εξοργιστικό" για τους χρηστές των κονσόλων είναι ότι οι ίδιοι τίτλοι έχουν πολύ χαμηλότερη τιμή στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, με την τιμή των τελευταίων τίτλων στις κονσόλες να ξεκινά περίπου από τα εξήντα ευρώ και να φτάνει σε κάποιες περιπτώσεις έως και τριψήφια νούμερα. Επίσης αξίζει να σημειώσουμε πως οι εταιρείες πλέον (κυρίως η Sony) έχουν δώσει την δυνατότητα στους χρηστές μετά από κάποιο χρονικό διάστημα να αποκτούν σε πολύ καλές τιμές παιχνίδια, τουλάχιστον στις κονσόλες της περασμένης γενιάς, με στόχο τόσο την καταπολέμηση της πειρατείας όσο και της διάδοσης των παιχνιδιών σε ένα πιο μεγάλο κοινό. Βεβαία με όλα τα μετρά ασφάλειας και με την πρωτοφανή κίνηση της Microsoft να εξαλείψει την πειρατεία δεν χρειάζεται καν να αναφέρουμε ότι η πειρατεία στις σημερινές κονσόλες σχεδόν δεν υπάρχει.

Ωστόσο το ότι η πειρατεία είναι ο λόγος που υπάρχουν γενικά υψηλές τιμές δεν είναι ψέμα. Σίγουρα από κάποιες εταιρείες υπάρχουν υπερκοστολόγηση στην προσπάθεια να "πουλήσουν" το όνομα τους μαζί με το προϊόν αλλά είναι κάτι αντικειμενικά ποιοτικό και άξιο να επενδύσεις τα λεφτά σου πάνω του. Το κύριο επιχείρημα αυτών, που υποστηρίζουν ότι η πειρατεία είναι αυτή που ανεβάζει τις τιμές στα επίσημα προϊόντα, είναι πως κάνεις δεν αναγκάζει κάποιον να αγοράσει το προϊόν πάρα την θέληση του. Άρα λοιπόν μπορεί ο χρήστης κάλλιστα να αγνοήσει τελείως το προϊόν αυτό αφού είναι ακριβό και να μην το χρησιμοποιήσει καν. Αν μπει στην διαδικασία στο να θέλει να το χρησιμοποιήσει τότε ας το αγοράσει ώστε η εταιρεία παράγωγης στο μέλλον να παράγει φθηνότερα παιχνίδια ή γενικά ψηφιακό λογισμικό.

Αν μπορούμε να παρομοιάσουμε την κατάσταση αυτήν με κάτι είναι περίπου σαν την κατανάλωση νερού κατ' οίκον από κάποιον. Δηλαδή, το νερό ως αγαθό πρώτης ανάγκης είναι κάτι το οποίο μπορούμε να το αφήσουμε απλήρωτο και να μην μας το κόψουν. Έτσι ουσιαστικά απολαμβάνουμε ένα αγαθό χωρίς να δίνουμε χρήματα όπως ακριβώς με ένα πειρατικό λογισμικό

που κατεβάζουμε. Αν αυτό έκτος από εμάς το κάνουν και άλλοι συστηματικά τότε η πρώτη "αντίδραση" θα ήταν η αύξηση της κοστολόγησης του νερού ανά λίτρο άρα πιο ακριβοί λογαριασμοί. Όπως ακριβώς συμβαίνει αυτήν την στιγμή με τις πραγματικά υψηλές τιμές σε αρκετούς τίτλους. Το επόμενο βήμα είναι να κόψουν την παροχή νερού τόσο σε εμάς όσο και τους υπόλοιπους οι οποίοι δεν πληρώνουν έτσι ακριβώς όπως κάποιες εταιρείες δεν παράγουν τους τίτλους τους για ηλεκτρονικούς υπολογιστές (είτε με τεραστία καθυστέρηση είτε και καθόλου).

Άρα λοιπόν, σαφώς η πειρατεία είναι μια δίοδος ως προς τις υψηλές τιμές αλλά σίγουρα δεν είναι η λύση στο να ελαττωθούν στο μέλλον ποσό μάλλον είναι το αντίθετο. Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι η πειρατεία είναι μια λύση αλλά όταν βλέπουμε τις τιμές να ανεβαίνουν κι άλλο ή ακόμα χειρότερα το αγαπημένο μας τίτλο να μην βγει την επομένη φόρα σε έκδοση για ηλεκτρονικό υπολογιστή θα είμαστε και εμείς υπεύθυνοι ως πειρατές.

3.4 ΠΩΣ ΞΕΧΩΡΙΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΠΕΙΡΑΤΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΕΝΑ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ

Στα παραπάνω κεφάλαια πολύς λόγος έγινε για τα πειρατικά προϊόντα, τις επιπτώσεις αυτών τόσο στο εκάστοτε κράτος με την μη καταβολή φορών και την έλλειψη εσόδων, όσο και στον ίδιο τον καταναλωτή σε σχέση με την ποιότητα άλλα και με την ουσιαστική μελλοντική ύπαρξη παρόμοιου λογισμικού.

Πάμε να δούμε λοιπόν το κομβικό κομμάτι, για ανθρώπους που δεν είναι τόσο μυημένοι στον χώρο της τεχνολογίας και του λογισμικού, το πώς δηλαδή ξεχωρίζουμε ένα πειρατικό προϊόν.

Πρώτο και κυριότερο είναι η πολύ πιο χαμηλή τιμή πώλησης. Αν ένας δίσκος (CD,DVD) είναι τόσο καλά "καμουφλαρισμένος" εξωτερικά ώστε να φαίνεται σαν το αυθεντικό προϊόν μπορούμε να καταλάβουμε την έλλειψη της αυθεντικότητας από την τεραστία διάφορα στην τιμή σε σχέση με το αυθεντικό προϊόν. Δεν είναι λίγες οι φορές όπου αγοραστές νομίζουν πως έχουν στην κατοχή τους το αυθεντικό προϊόν άλλα στην πραγματικότητα είναι μια φθηνή απομίμηση.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό το όποιο δεν έχει το πειρατικό λογισμικό σε σχέση με το αυθεντικό είναι πως στην συσκευασία δεν υπάρχει πιστοποιητικό αυθεντικότητας. Αν μπορούμε να παρομοιάσουμε με κάτι το πιστοποιητικό αυθεντικότητας ενός αυθεντικού λογισμικού σε σχέση με ενός πειρατικού είναι σαν το υδρογράφημα στα χαρτονομίσματα. Είναι κάτι που μπορεί να γίνει μια πολύ κοντινή και σχεδόν απόλυτα πίστη αντιγραφή του άλλα κάτι που μπορούμε να το ξεχωρίσουμε το ίδιο εύκολα ή δύσκολα όπως ένα πλαστό χαρτονόμισμα.

Ένας ακόμη τρόπος να ξεχωρίσουμε ένα πειρατικό προϊόν είναι ότι δεν μας παρέχετε η άδεια χρήσης από τον τελικό χρήστη. Αυτό συμβαίνει στα μικρά ένθετα ενός αυθεντικού λογισμικού όπου η εταιρεία παράγωγης ουσιαστικά μας δίνει την άδεια χρήσης του προϊόντος που έχει παράγει. Στο πειρατικό λογισμικό αυτό είναι κάτι που δεν υπάρχει καν, ούτε με την μορφή κάποιας πίστης αντιγραφής ούτε με κάποιο άλλο παράγωγο.

Κάτι παρά πολύ συνηθισμένο, τόσο συνηθισμένο που πλέον το θεωρούμε δεδομένο και δεν το ελέγχουμε, είναι η ύπαρξη οδηγιών χρήσης. Σε όλα τα αυθεντικά προϊόντα υπάρχει το αντίστοιχο βιβλιαράκι (τις περισσότερες φορές πολυσέλιδο μάλιστα) το οποίο μας καθοδηγεί για την χρήση του λογισμικού ή την αρχική κατάσταση για την χρήση του προϊόντος. Κάτι τέτοιο στο πειρατικό λογισμικό σαφώς και δεν υπάρχει σε καμία μορφή, ούτε με την μορφή

ενδείξεων ούτε με μορφή καθοδήγησης για την βέλτιστη λειτουργία του προϊόντος

Τέλος, κάτι παρά πολύ σημαντικό στην εποχή μας, όπου το διαδίκτυο παίζει κυρίαρχο ρολό τόσο στην καθημερινότητα την δίκη μας όσο και στην ανάπτυξη σε πραγματικό χρόνο των εταιρειών παράγωγης, είναι πως σε ένα πειρατικό λογισμικό δεν υπάρχουν οι αυτόματες ενημερώσεις για τις νέες εκδόσεις του λογισμικού αυτού. Αυτό γίνεται διότι σε ένα πειρατικό λογισμικό η έκδοση προς χρήση είναι προκαθορισμένη και οποιαδήποτε προσπάθεια αυτόματης ανανέωσης αυτού θα προκαλέσει την μερική ή την ολική αχρήστευση του. Αντιθέτως αυτό είναι ένα μεγάλο όπλο των αυθεντικών προϊόντων όπου προσφέρουν ελευθέρα την αυτόματη ενημέρωση για την καλύτερη και πιο ολοκληρωμένη εμπειρία του χρηστή.

Από όλα τα παραπάνω, συμπεραίνουμε πως πρακτικά για κάποιον που η ενασχόληση του είναι τακτική ή καθημερινή με την τεχνολογία και το λογισμικό είναι εύκολη η αναγνώριση του πειρατικού υλικού. Όμως δεν είναι λίγοι αυτοί οι οποίοι δεν γνωρίζουν πολλά επί του θέματος και είναι καλό πάντα να προσέχουμε όλα τα παραπάνω ώστε να είμαστε σίγουροι ότι το λογισμικό ή το παιχνίδι στο οποίο έχουμε επενδύσει τα χρήματά μας πάνω του είναι το αυθεντικό προϊόν και όχι κάποιο πειρατικό αντίγραφο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Δεν είναι λίγες οι φορές που έχουμε δει στο παρελθόν είτε στο άμεσο είτε στο αρκετά πιο μακρινό παρελθόν την προσπάθεια σύνταξης νομοσχεδίων και διεθνών συμφωνιών για την καταπολέμηση της πειρατείας.

Σίγουρα όλοι μας θα έχουμε ακούσει γι αυτά στην τηλεόραση ή θα έχουμε διαβάσει κάποιο σχετικό άρθρο στις εφημερίδες ή το διαδίκτυο όμως πιστεύω πως λίγοι είναι αυτοί που γνωρίζουν τι πραγματικά αφορούν τα συγκεκριμένα νομοσχέδια.

Το μεγαλύτερο αγκάθι σε αυτά τα νομοσχέδια και ίσως και ο κυριότερος λόγος μη ψήφισης τους και ουσιαστικά μη έγκρισης τους άρα και μη εφαρμογής των περισσότερων από αυτά, είναι πως στην προσπάθεια να ελέγχουν την πειρατεία υπάρχει μια προσπάθεια να περιοριστεί κάτι πραγματικά ανεξέλεγκτο όπως το διαδίκτυο. Ουσιαστικά να γίνει το διαδίκτυο μια τεραστία φυλακή που θα καταγράφεται ακριβώς και αναλυτικά οι διαδικτυακές κινήσεις του καθενός.

Έκτος όμως από τις κυβερνήσεις ανά τον κόσμο και οι εταιρείες παράγωγης προσπαθούν να καταπολεμήσουν την πειρατεία. Και όσον αφορά τις εταιρείες παράγωγης κονσόλων και παιχνιδιών κονσόλας τα έχουν καταφέρει περίφημα μέχρι τώρα καταπολεμώντας στο μέγιστο έως και εξαλείφοντας την πειρατεία.

Σε αυτό το κεφάλαιο λοιπόν θα δούμε αναλυτικά τι εμπεριέχεται στο κάθε νομοσχέδιο ξεχωριστά καθώς και επίσης τις ενέργειες των εταιρειών παράγωγης για την αντιμετώπιση του φαινομένου της πειρατείας.

4.1 DMCA (Digital Millennium Copyright Act)

Το DMCA είναι ομοσπονδιακός νόμος ο οποίος έχει ψηφιστεί το 1998 από το Κογκρέσο στις Η.Π.Α. και αφορά τα πνευματικά δικαιώματα και την πνευματική ιδιοκτησία και είναι κατά του online διαμοιρασμού αρχείων. Η δημιουργία του βασίστηκε κυρίως σε πιέσεις από WIPO και από μεγάλες εταιρείες. Είναι μία εξώδικη διαδικασία (σαν τα εξώδικα στην Ελλάδα) που αν αμφισβητείς τους ισχυρισμούς του άλλου μέρους, την προσβάλλεις στα (αμερικανικά) δικαστήρια.

Σε περίπτωση που γίνει κάποια καταγγελία από κάποια εταιρεία ή από κάποιον ιδιώτη τότε στέλνεται ένα ηλεκτρονικό μήνυμα στον υπεύθυνο για καταγγελία προς το πρόσωπό του περί καταπάτησης πνευματικών δικαιωμάτων και απαιτούν να αφαιρεθεί άμεσα το παράνομο λογισμικό που έχει κυκλοφορήσει ή έχει διανεμει στο διαδίκτυο.

Στο παρελθόν έχουν σταλεί πολλά τέτοια εξώδικα σε ανθρώπους εκτός ΗΠΑ καθώς μπορεί να καταπατούσαν τα πνευματικά δικαιώματα κάποιας εταιρείας που έδρευε στις ΗΠΑ. Για παράδειγμα, πριν λίγα χρονιά είχε σταλεί ένα παρόμοιο εξώδικο σε κάποιον προγραμματιστή από την Ελλάδα ο οποίος είχε δημιουργήσει μια εφαρμογή παιχνιδιού τύπου Tetris (χωρίς καν να έχει την ίδια ονομασία) και η συγκεκριμένη εταιρεία το βρήκε στο διαδίκτυο να κυκλοφορεί και έκανε καταγγελία για καταπάτηση πνευματικής ιδιοκτησίας και έτσι το συγκεκριμένο παιχνίδι αποσύρθηκε από την αγορά.

Η διαδικασία η οποία ακολουθείται είναι ότι ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων γνωστοποιεί/κοινοποιεί σε διαδικτυακό φορέα παροχής υπηρεσιών σχετικά με υποτιθέμενη παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων. Στην συνέχεια λαμβάνονται τα κατάλληλα μέτρα για να υπάρξει επικοινωνία με τον ιδιοκτήτη του περιεχομένου που έχει αφαιρεθεί, έτσι ώστε να κατατεθεί μια κοινοποίηση (νομική ανακοίνωση). Με την παραλαβή έγκυρης κοινοποίησης, αποκαθιστάτε το συγκεκριμένο περιεχόμενο, εκτός αν λάβει ειδοποίηση από τον πάροχο γνωστοποίησης ότι τα νομικά μέτρα που έχουν κατατεθεί ζητούν δικαστική απόφαση για να περιορίσει τον φερόμενο ως παραβάτη από την άσκηση παράνομης δραστηριότητας. Το DMCA προβλέπει ευθύνη για αποζημίωση για ψευδείς ισχυρισμούς.

Το DMCA εκτός από την μορφή εξώδικου μέσω ενός μηνύματος στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του καθενός, μπορεί να έχει την μορφή κάποιου αιτήματος. Για παράδειγμα αν σε κάποια σελίδα αναρτηθεί κάποιος σύνδεσμος (link) το οποίο περιέχει παράνομο περιεχόμενο τότε αποστέλλετε στην σελίδα ένα αίτημα για άμεση αφαίρεση του συγκεκριμένου συνδέσμου. Για παράδειγμα αν στο Twitter αναρτηθεί από κάποιον χρήστη κάποιος πειρατικός σύνδεσμος (link) που οδηγεί στην λήψη παράνομου περιεχομένου τότε στέλνεται μήνυμα για αφαίρεση του συγκεκριμένου περιεχομένου λόγω πνευματικών δικαιωμάτων και λόγω του νόμου DMCA. Σύμφωνα με μια παρουσίαση που έβγαλε στην δημοσιότητα το Twitter υπάρχουν πολλές εταιρείες οι οποίες τους έχουν στείλει παρόμοια αιτήματα.

Η εταιρεία με τα περισσότερα αιτήματα δεν είναι κάποια από τις γνωστότερες εταιρείες αλλά η λιγότερο γνωστή Magnolia Pictures, η οποία μάλιστα είναι υπεύθυνη για σχεδόν το 35% των αιτημάτων DMCA. Σύμφωνα με την απάντηση που έδωσε ο υπεύθυνος της συγκεκριμένης εταιρείας για ερώτηση σχετικά με αυτά τα αιτήματα που συχνά αποστέλλουν δήλωσε πως τα μηνύματα αυτά στέλνονται με αυτοματοποιημένο τρόπο. Από ότι

αποκαλύφθηκε πάντως, υπεύθυνη για πάνω από τα μισά τέτοια αυτοματοποιημένα αιτήματα DMCA είναι η εταιρεία Web Sherriff.

Όπως διαπιστώνουμε από τα παραπάνω το DMCA είναι ένας νόμος που δεν είναι ενάντια στην ελευθερία του διαδικτύου αλλά στην στοχευμένη καταπολέμηση της παράνομης διακίνησης πειρατικού υλικού ή υλικού που καταπατά τα πνευματικά δικαιώματα μέσω αυτού. Ουσιαστικά δηλαδή χρησιμοποιεί το διαδίκτυο ως όπλο και δεν το στοχοποιεί ως ένοχο για την πειρατεία. Αυτός ίσως είναι και ο κύριος λόγος που είναι ενεργό οντάς σε εφαρμογή εν αντιθέσει με τα περισσότερα νομοσχέδια που δεν έγιναν ποτέ επίσημοι νομοί του κράτους αποζητώντας συνεχής αλλαγές και προσαρμογές με στόχο να είναι πιο ευέλικτα και σίγουρα όχι τόσο απόλυτα ως προς το πόσο ελεύθερο μπορεί ή όχι να είναι το διαδίκτυο και οι διαδικτυακές κινήσεις του καθενός χωρίς να ενοχοποιείται το ηλεκτρονικό του "αποτύπωμα".

4.2 SOPA (Stop Online Piracy Act)

Το SOPA ήταν ένα νομοσχέδιο υπό ψήφιση στις Η.Π.Α προ λίγων ετών και είχε ως στόχο να αντικαταστήσει τον νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων και πνευματικής ιδιοκτησίας (τον νόμο DMCA). Σκοπός του συγκεκριμένου νομοσχεδίου ήταν να προστατέψει τα πνευματικά δικαιώματα (πχ. μουσικής, λογισμικού, ψηφιακών παιχνιδιών κ.ά.) και να καταπολεμήσει την πειρατεία. Το νομοσχέδιο αυτό θα επέτρεπε στο Υπουργείο Δικαιοσύνης των Η.Π.Α. αλλά και σε εταιρείες να προχωρούν δικαστικά εναντίον ιστοσελίδων. Με αυτό τον τρόπο, οι Αμερικάνοι σκόπευαν να χτυπήσουν την πειρατεία που έχει στοιχίσει αρκετά εκατομμύρια στις κινηματογραφικές εταιρίες του Hollywood και όχι μόνο καθώς το SOPA στηρίζεται κυρίως από τη βιομηχανία του θεάματος.

Το συγκεκριμένο νομοσχέδιο είχε υποβληθεί στην Βουλή των Αντιπροσώπων των Ηνωμένων Πολιτειών στις 26 Οκτωβρίου 2011 με σκοπό την επέκταση των δυνατοτήτων των Σωμάτων Ασφαλείας των Ηνωμένων Πολιτειών και των κατεχόντων πνευματικών δικαιωμάτων για να αντιμετωπίσουν την διαδικτυακή πειρατεία πνευματικής ιδιοκτησίας και απομιμήσεων προϊόντων τα οποία δεν έχουν καμία σχέση με τα αυθεντικά. Πέρασε δυο φορές από ψήφιση στο κογκρέσο των Η.Π.Α. και έγινε δεκτή και τις δυο, αλλά μετά από διαμαρτυρίες πολιτών και οργανισμών στο διαδίκτυο, το νομοσχέδιο αποσύρθηκε στις 20 Ιανουαρίου 2012, ενώ η επιτροπή δεσμεύτηκε να βρει λύση στο πρόβλημα της διαδικτυακής πειρατείας, αναβάλλοντας την εκτίμηση νέας νομοθεσίας μέχρι να δημιουργηθεί ευρύτερη συμφωνία χωρίς όμως να ορισθεί νέα ημερομηνία. ψήφισης ακόμα.

Γενικότερα, το SOPA προέβλεπε την εγκαθίδρυση μίας μαύρης λίστας ιστοσελίδων, η πρόσβαση στις οποίες θα αποκόπτεται για οποιονδήποτε παραμένει στις ΗΠΑ. Σύμφωνα με τις διατάξεις του νομοσχεδίου αυτού, οποιοσδήποτε κάτοχος πνευματικών δικαιωμάτων θα μπορεί με μία απλή εισαγγελική παραγγελία να υποχρεώνει όλους τους τηλεπικοινωνιακούς παρόχους (τους παρόχους ίντερνετ δηλαδή) της χώρας να διακόπτουν εντελώς την πρόσβαση σε ιστοσελίδες, που υποστηρίζεται ότι εμπλέκονται με παραβίαση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, αλλά και καταχωρητές ονομάτων χώρου, παρόχους φιλοξενίας και άλλων υπηρεσιών προς αυτές να διακόπτουν κάθε συνεργασία.

Αν είχε ψηφιστεί το SOPA, οι εταιρείες θα είχαν τη μέγιστη δύναμη να μπλοκάρουν sites, blogs, forums κλπ που χρησιμοποιούν έστω και βίντεο με υλικό που τους ανήκει. Άρα λοιπόν ιστοσελίδες όπως το Facebook και το Youtube δεν θα υπήρχαν πλέον.

Με την ψήφιση του συγκεκριμένου νομοσχεδίου η μορφή του διαδικτύου που γνωρίζουμε μέχρι και σήμερα θα είχε αλλάξει άρδην. Καθώς αν τραβούσαμε ένα βίντεο με την παρέα μας ή ακόμα και ένα τοπίο και το ανεβάζαμε στο διαδίκτυο, και ταυτόχρονα στο βίντεο μας για μερικά δευτερόλεπτα ακουγόταν ένα κομμάτι από ένα τραγούδι τότε το βίντεο μας θεωρείται παράνομο καθώς δεν θα έχουμε λάβει άδεια από την εταιρεία του τραγουδιού ώστε να ακουστεί στο βίντεο μας και έτσι θα μπορούσαν να κινηθούν ποινικά εναντίον μας αν δεν αφαιρεθεί άμεσα.

Θα μπορούσε κάποιος να αναρωτηθεί πως μπορεί κάποιο νομοσχέδιο που ψηφίζεται στην Αμερική να επηρεάσει εμάς στην Ελλάδα αλλά και σε όλη την Ευρώπη. Η απάντηση είναι απλή, καθώς οτιδήποτε ψηφίζεται στην Αμερική δεν αργεί να περάσει και να εφαρμοστεί και στις υπόλοιπες χώρες είτε με την ίδια μορφή είτε με κάποια άλλη μορφή αλλά με το ίδιο περιεχόμενο. Είναι πολύ πιθανό δηλαδή αν είχε ψηφιστεί στην Αμερική να είχαν ακολουθήσει και άλλες χώρες την ψήφισή του. Σκοπός του SOPA ήταν να κάνουν οι εταιρίες το διαδίκτυο να έχει μόνο εμπορικούς σκοπούς και να αποτελείται αποκλειστικά και μόνο από εμπορικό περιεχόμενο.

Το νομοσχέδιο αυτό, όπως και το PIPA, στηρίχτηκαν κυρίως πάνω στην υποστήριξη μεγάλων εταιρειών όπως η Sony, η Warner και άλλων μεγάλων εταιριών. Ενώ εταιρίες όπως η Google και Wikipedia εναντιώθηκαν στα συγκεκριμένα νομοσχέδια. Η Wikipedia (online εγκυκλοπαίδεια), μία από τις δημοφιλέστερες ιστοσελίδες του κόσμου, σταμάτησε τη λειτουργία της για μια ημέρα, στο πλαίσιο της 24ωρης διαμαρτυρίας που είχε κηρυχτεί κατά του SOPA. Ακόμα και σελίδες που δεν σταμάτησαν τη λειτουργία τους, λόγω του κόστους από την απώλεια των διαφημιστικών εσόδων μίας ημέρας, δήλωσαν την αντίθεσή τους.

Αυτοί που τασσόταν υπέρ του νομοσχεδίου του SOPA ενέτειναν τις προσπάθειες τους, με την Creative America (ένωση κατά της πειρατείας) να ξεκινά τηλεοπτική εκστρατεία υπέρ των νομοσχεδίων που είναι κατά της πειρατείας (SOPA/PIPA). Υπήρξαν, επίσης, πολλές εκδηλώσεις στις Ηνωμένες Πολιτείες, οι οποίες είχαν διάφορα μηνύματα υπέρ του συγκεκριμένου νομοσχεδίου. (μια τέτοια εκδήλωση ήταν και το φεστιβάλ ταινιών Sundance)

Το νομοσχέδιο του SOPA δεν επηρέαζε μόνο τις ιστοσελίδες των Η.Π.Α αλλά και τις ιστοσελίδες που βρίσκονται και εκτός από αυτήν, οι οποίες θα αντιμετώπιζαν και αυτές αρκετά προβλήματα στην περίπτωση που ίσχυε το συγκεκριμένο νομοσχέδιο. Το SOPA όριζε ότι με δικαστική εντολή οι πάροχοι συνδέσεων ίντερνετ θα μπορούν να διακόψουν την πρόσβαση σε σελίδες που καταπατούν τα πνευματικά δικαιώματα και την πνευματική ιδιοκτησία. Τέλος, στο νομοσχέδιο αυτό προβλεπόταν η διακοπή πληρωμών από αμερικανικές εταιρείες σε διεθνείς δικτυακούς τόπους για προϊόντα κλεμμένης πνευματικής ιδιοκτησίας ή παράνομες απομιμήσεις.

4.3 PIPA (Protect Intellectual Property Act)

Το PIPA είναι το δεύτερο νομοσχέδιο που μαζί με το νομοσχέδιο του SOPA ήταν υπό ψήφιση για να ισχύσει στις Η.Π.Α. τον Οκτώβρη του 2011 αλλά όπως και το SOPA έτσι και αυτό, πέρασε δυο φορές από ψήφιση στο κοιγκρέσο των Η.Π.Α. και έγινε δεκτή και τις δυο, αλλά μετά από διαμαρτυρίες πολιτών και οργανισμών στο διαδίκτυο, τα δυο αυτά νομοσχέδια αποσύρθηκαν στις 20 Ιανουαρίου 2012 σύμφωνα με την ανακοίνωση που εξέδωσαν οι δύο γερουσιαστές που ήταν υπεύθυνοι για την εισαγωγή τους, Lamar Smith και Harry Reid, οι οποίοι ανακοίνωσαν ότι θα αναστείλουν τις συζητήσεις και τις αντίστοιχες ψηφοφορίες στο Αμερικανικό Κοινοβούλιο.

Και οι δύο γερουσιαστές δέχτηκαν τρομερές πιέσεις, όχι μόνο από την γενική διαδικτυακή κατακραυγή που εκφράστηκε με το blackout από πολλούς διαδικτυακούς χώρους αλλά και από μεγάλες εταιρίες και οργανισμούς, αλλά και από χιλιάδες τηλεφωνήματα ψηφοφόρων από ολόκληρη την επικράτεια των ΗΠΑ. Πριν το συγκεκριμένο blackout (συμμετείχαν περίπου 75.000 ιστοσελίδες) 80 γερουσιαστές είχαν δηλώσει ότι υποστηρίζουν τα νομοσχέδια SOPA/PIPA και 31 ήταν αρνητικοί, ενώ μετά το blackout η ισορροπία άλλαξε με 63 γερουσιαστές να μένουν υποστηρικτές και 122 να αντικρούονται.

Ονομάζεται Protect IP και σκοπός του συγκεκριμένου νομοσχεδίου είναι να προστατέψει τα πνευματικά δικαιώματα και την πνευματική ιδιοκτησία αλλά και να καταπολεμήσει την πειρατεία λογισμικού. Με λίγα λόγια όμως αυτό που θα είχε κάνει το συγκεκριμένο νομοσχέδιο αν τελικά είχε ψηφιστεί είναι να ελέγχει τις IP καθώς αντί να γράφουμε το URL για να συνδεθούμε σε μια σελίδα θα γράφουμε την IP της, ελέγχοντας έτσι ποιος συνδέεται και πού, σε ποια ακριβώς ώρα και ποιές είναι οι κινήσεις του. Μια ολική κατασκοπία πρακτικά κάτι το οποίο δεν συνάδει με την ελευθερία του διαδικτύου.

Όπως ήταν αναμενόμενο, τα δύο νομοσχέδια είχαν προκαλέσει θύελλα αντιδράσεων στον κόσμο του διαδικτύου με μεγάλη κορύφωση στις 18 Ιανουαρίου 2012, όπου μια σειρά από ιστοσελίδες αποφάσισαν να διαμαρτυρηθούν ενάντια στα SOPA και PIPA με το δικό τους τρόπο. Συγκεκριμένα, η Wikipedia παρέμεινε κλειστή για 24 ώρες, το Reddit για 12 ώρες, ενώ ο Mozilla Firefox έδωσε έναν σύνδεσμο που θα πρότρεπε τους χρήστες να εκφράσουν και οι ίδιοι τις διαμαρτυρίες τους. Τέλος, στην προσπάθεια αυτή συμμετείχε και η Google, με την κορυφαία μηχανή αναζήτησης στον κόσμο να έχει μαυρίσει το λογότυπο της και να περιέχει σύνδεσμο (link) για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα νέα νομοσχέδια.

Οι διαμαρτυρίες για αυτά τα δυο νομοσχέδια αφορούν την λογοκρισία στο διαδίκτυο, καθώς αυτοί που τασσόταν κατά των συγκεκριμένων νομοσχεδίων πιστεύουν πως δεν θα υπήρχε πλέον ελευθερία στο διαδίκτυο μετά την ψήφιση αυτών των δυο νομοσχεδίων. Επίσης, πίστευαν πως σκοπός του ΡΙΡΑ ήταν να ακρωτηριάσει νέα επιχειρηματικά ξεκινήματα επειδή πλέον θα επέτρεπε σε εταιρείες να μηνύουν όποια σελίδα νομίζουν ότι δεν κάνει το επιθυμητό φιλτράρισμα. Τέτοιες αγωγές μπορούν να χρεοκοπήσουν εύκολα νέες μηχανές αναζήτησης και ιστοσελίδες κοινωνικών μέσων δικτύωσης. Η διατύπωση του ΡΙΡΑ είναι αρκετά ασαφής ώστε σημαντικοί ιστότοποι κοινωνικών μέσων δικτύωσης θα μπορούσαν να γίνουν στόχοι.

Πάμε τώρα να δούμε πως λειτουργεί το συγκεκριμένο νομοσχέδιο. Όπως αναφέραμε και παραπάνω θα εξακολουθεί κάποιος να έχει πρόσβαση σε μία μπλοκαρισμένη ιστοσελίδα, απλά δεν θα εισάγει ένα URL όπως τώρα, αλλά θα εισάγει τη διεύθυνση IP της. Επίσης, δίνει την δυνατότητα στην κυβέρνηση να αναγκάζει τους παρόχους ίντερνετ των Η.Π.Α να μπλοκάρουν την πρόσβαση σε ιστότοπους που θα παραβίαζαν αυτό το νόμο. Μπορούσαν επίσης να μηνύσουν μηχανές αναζήτησης, που έχουν έδρα στις ΗΠΑ, καταλόγους, ακόμα και blogs και forums, ώστε οι σύνδεσμοι (links) σε αυτά τα sites να αφαιρούνται άμεσα, άσχετα με το αν είναι στις Η.Π.Α. ή σε κάποια άλλη χώρα καθώς αρκεί να έχουν έδρα στις Η.Π.Α ή να θίγουν κάποια πνευματικά δικαιώματα κάποιας εταιρίας που εδρεύει εκεί.

Σύμφωνα με το νομοσχέδιο, ο εισαγγελέας στις ΗΠΑ θα αποκτούσε το δικαίωμα να ζητήσει την επιβολή ασφαλιστικών μέτρων κατά «ξένων» δικτυακών τόπων που εμπλέκονται στην πειρατεία και να επιδιώξει την έκδοση δικαστικής απόφασης με την οποία θα μπλοκάρεται στις ΗΠΑ η πρόσβαση στον «ξένο» δικτυακό τόπο. Όσοι «πλήττονται» μπορούν να απευθυνθούν σε υπηρεσίες που συνεργάζονται με τον ξένο διαδικτυακό τόπο και να ζητήσουν να διακόψουν τη σχέση τους μαζί του. Εάν ανταποκριθούν, τότε η διαδικασία τελειώνει, διαφορετικά ο θιγόμενος μπορεί να απευθυνθεί σε ομοσπονδιακό δικαστήριο.

Ακόμα, το ΡΙΡΑ έδινε στις εταιρείες και στην κυβέρνηση τη δυνατότητα να "κόβουν" τη χρηματοδότηση προς τις ιστοσελίδες που παρανομούν, υποχρεώνοντας τους αμερικάνους διαφημιστές και τις πιστωτικές εταιρίες να ακυρώσουν τους λογαριασμούς τους. Με το συγκεκριμένο νομοσχέδιο δινόταν η δυνατότητα στις εταιρίες να κλείσουν αυτόματα trackers οι οποίοι διαπράττουν παράνομη ανταλλαγή αρχείων και καταπατούν έτσι τα πνευματικά τους δικαιώματα.

4.4 CISPА (Cyber Intelligence Sharing and Protection Act)

Αυτό είναι το τρίτο κατά σειρά νομοσχέδιο κατά της πειρατείας και κατά της καταπάτησης πνευματικών δικαιωμάτων που επιχείρησαν οι Η.Π.Α. να περάσουν. Πρόκειται για τη νομοθετική πράξη με τίτλο Cyber Intelligence Sharing and Protection Act, γνωστή με το αρκτικόλεξό της ως CISPА, η οποία είχε προταθεί ήδη από τον Νοέμβριο του 2011, ψηφίστηκε στην Αμερικανική Βουλή στις 26 Απριλίου 2012 έπειτα από συζήτηση που διήρκεσε επτά ώρες (πέρασε στη Βουλή των Αντιπροσώπων με ψήφους 248 υπέρ και 168 κατά.) αλλά ο πρόεδρος των Η.Π.Α, Barack Obama, αρνήθηκε να το υπογράψει με αποτέλεσμα να μην περάσει το συγκεκριμένο νομοσχέδιο προς το παρών καθώς το πιθανότερο είναι ότι η Γερουσία θα ζητήσει νέες αλλαγές στο νομοσχέδιο, δεδομένης μάλιστα της αντίθεσης του Obama που απείλησε να ασκήσει ακόμα και βέτο. Δεν αποκλείεται το CISPА να συνδυαστεί με άλλα νομοσχέδια (όπως τα Lieberman και McCain) κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να ξαναψηφιστεί από την Αμερικανική Βουλή πριν φτάσει και πάλι στα χέρια του Obama.

Σκοπός του CISPА είναι να επιτρέψει σε ιδιωτικές επιχειρήσεις να μπορούν να μοιράζονται πληροφορίες με την κυβέρνηση ώστε να αμύνονται σε κυβερνοεπιθέσεις από ξένα κράτη και από hackers. Σε σύγκριση με τα άλλα δυο νομοσχέδια SOPA/PIPA το συγκεκριμένο νομοσχέδιο υποστηρίχτηκε και από άλλες ιστοσελίδες οι οποίες ήταν κατά των άλλων δυο νομοσχεδίων όπως ήταν το Facebook. Εκτός από το Facebook και άλλες εταιρείες μεγάλων ιστοσελίδων τάχθηκαν υπέρ του συγκεκριμένου νομοσχεδίου όπως ήταν η Microsoft (αργότερα έκανε πίσω), η Google, η Oracle, η Symantec, η Verizon, η Intel, ο κολοσσός των επικοινωνιών στις ΗΠΑ, η AT&T, και ο εμπορικός σύνδεσμος CTIA, ο οποίος απαρτίζεται από μέλη των T-Mobile, Sybase, Nokia και Qualcomm με το επιχείρημα ότι έτσι θα μπορούν να αμυνθούν καλύτερα και να προστατεύσουν τις πληροφορίες που τους εμπιστεύονται τα μέλη τους. Ενώ εναντίον του συγκεκριμένου νομοσχεδίου τάχθηκε η Mozilla Firefox καθώς υποστήριξε πως χτυπά την ιδιωτικότητα και βοηθά τις κυβερνήσεις και τις υπηρεσίες να κάνουν εσφαλμένη χρήση προσωπικών πληροφοριών, μένοντας ατιμώρητες.

Πολλοί θα μπορούσαν να πιστέψουν πως το CISPА είναι όμοιο με το SOPA, στην πραγματικότητα όμως τα δύο νομοσχέδια δεν έχουν καμιά σχέση μεταξύ τους. Το CISPА έχει να κάνει με την ιδιωτικότητα και συγκεκριμένα την παράλογη αναζήτηση και κατάσχεση των στοιχείων του χρήστη, ενώ το SOPA με το δικαίωμα της ελευθερίας του λόγου στο Διαδίκτυο. Η μοναδική ομοιότητα αυτών των δυο νομοσχεδίων είναι πως και τα δυο έχουν άμεση σχέση με το διαδίκτυο.

Συνολικά 11 τροπολογίες προστέθηκαν στο νομοσχέδιο CISPA από το ξεκίνημα του, βελτιώνοντας σε κάποιο βαθμό ζητήματα όπως το είδος των πληροφοριών που θα μπορούν να συλλέγονται και το πώς η κυβέρνηση θα μπορεί να χρησιμοποιεί τις πληροφορίες αυτές. Παρά όμως όλες αυτές τις τροπολογίες το συγκεκριμένο νομοσχέδιο ακόμα και σήμερα θεωρείται ασαφές καθώς πολλοί πιστεύουν πως οι πληροφορίες που θα λαμβάνονται μπορεί να χρησιμοποιηθούν για απροσδιόριστους σκοπούς ενώ δεν καθορίζεται επακριβώς σε ποιους άλλους οργανισμούς θα μπορούν να διαμοιράζονται. Μπορεί το CISPA να μονοπωλούσε την συγκεκριμένη εποχή το ενδιαφέρον καθώς είναι το τελευταίο νομοσχέδιο που πέρασε από ψήφιση στις Η.Π.Α., αλλά δύο ακόμη νομοσχέδια και συγκεκριμένα τα Cybersecurity Act of 2012 και SECURE IT Act είχαν πιθανότητες να ψηφιστούν.

Το CISPA υποτίθεται ότι έγινε για την προστασία από διαδικτυακές επιθέσεις αλλά οι τρεις τελευταίες προσθήκες στο νομοσχέδιο γενίκευαν επικίνδυνα το πεδίο χρήσης. Συγκεκριμένα, οι προσθήκες αφορούσαν την «έρευνα και δίωξη διαδικτυακών εγκλημάτων, την προστασία προσωπικότητας και παιδιών» ενώ ορίζει το διαδικτυακό έγκλημα ως «οποιαδήποτε πράξη διαταράσσει το διαδίκτυο, όπως το hacking, συν οποιαδήποτε παράβαση του CFAA» (Computer Fraud and Abuse Act). Ουσιαστικά εάν η κυβέρνηση έκρινε ότι έχετε διαπράξει κάποια παράνομη διαδικτυακή πράξη μπορούσε να «ψάξει» όλες σας τις πληροφορίες και τα στοιχεία χωρίς πρόβλημα. Δεν υπάρχει περιορισμός στο που μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτές οι πληροφορίες αρκεί να υπάρχει η υποψία κινδύνου.

Αυτός ίσως ήταν και λόγος μη τελικής εφαρμογής του άλλα η αλήθεια είναι πως όλα τα νομοσχέδια που είδαμε στα παραπάνω υποκεφάλαια μπορούν να επανέλθουν στο άμεσο μέλλον πιο δραστήρια και ίσως με πιο απολυτό χαρακτήρα καμουφλαρισμένα ώστε να περάσουν την ψήφιση και να τεθούν σε εφαρμογή. Δεν μένει παρά να δούμε τι μας επιφυλάσσει το μέλλον και το κατά ποσό θα μπορούμε να μιλάμε για ένα πραγματικά ελεύθερο διαδίκτυο.

4.5 ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement)

Η ACTA είναι μια διεθνής συμφωνία που αφορά και καταπολεμά την πειρατεία λογισμικού προστατεύοντας έτσι τα πνευματικά δικαιώματα και την πνευματική ιδιοκτησία. Σε αντίθεση με τα προηγούμενα νομοσχέδια που μελετήσαμε, η συγκεκριμένη συμφωνία δεν αφορά μονό τις ΗΠΑ άλλα χώρες από όλο τον κόσμο ακόμα και την χώρα μας.

Στόχος της ACTA είναι η δημιουργία διεθνών προτύπων στην επιβολή των νόμων για τα δικαιώματα περί την πνευματικής ιδιοκτησίας. Έτσι δεν θα μπορεί καμία χώρα να θεσπίσει νέο νόμο που θα αφορά την καταπολέμηση της πειρατείας λογισμικού καθώς θα ισχύει ο νόμος της ACTA, ο οποίος θα ορίζει κοινές κυρώσεις για όλες τις χώρες.

Η συγκεκριμένη συμφωνία ήταν σε συζητήσεις τα τελευταία χρόνια αλλά στην δημοσιότητα βγήκε το 2011. Από την 1η Οκτωβρίου 2011 τη συμφωνία έχουν υπογράψει οι ΗΠΑ, Αυστραλία, Καναδάς, Νότια Κορέα, Σιγκαπούρη, Νέα Ζηλανδία, Μαρόκο και 22 κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η συμφωνία για τα κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής ένωσης που υπέγραψαν το ACTA πραγματοποιήθηκε στις 26 Ιανουαρίου 2012 στο Τόκυο. Οι πέντε ευρωπαϊκές χώρες που δεν υπέγραψαν το ACTA είναι οι Γερμανία, Ολλανδία, Εσθονία, Σλοβακία και Κύπρος. Ακόμα και βουλευτές σε Γαλλία και Ηνωμένο Βασίλειο, ή Ευρωβουλευτές καταθέτουν επερωτήσεις στις κυβερνήσεις τους γιατί προχώρησαν στην υπογραφή μίας συμφωνίας που δεν πέρασε από τα τοπικά κοινοβούλια και δεν φαίνεται να δεσμεύεται από κανέναν άλλο οργανισμό, όπως τον Οργανισμό Παγκόσμιου Εμπορίου ή τα Ηνωμένα Έθνη.

Οι ποινές τις οποίες ορίζει η συγκεκριμένη διεθνής συμφωνία είναι απαγόρευση εισόδου στο διαδίκτυο, χρηματικά πρόστιμα και ποινές φυλάκισης για όσους επιχειρήσουν να χρησιμοποιήσουν ή να μοιραστούν αρχεία προστατευμένα με πνευματικά δικαιώματα, χωρίς όμως να έχουν οριστεί ακριβώς αυτές οι ποινές καθώς δεν είχε τεθεί ακόμα σε ισχύ. Προκειμένου να τεθεί σε ισχύ η συμφωνία θα πρέπει να λάβει την έγκριση του Ευρωκοινοβουλίου όπου εκεί θα οριστούν και οι ακριβείς ποινές που θα ορίζονται σε περίπτωση καταπάτησης της συγκεκριμένης συμφωνίας.

Η συμφωνία ερευνήθηκε σε βάθος από το Δικαστήριο των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, καθώς υπήρχαν ανησυχίες ότι έρχεται σε αντίθεση με τα όσα ορίζει το Ευρωπαϊκό Δίκαιο περί ιδιωτικότητας. Μάλιστα, τον Φεβρουάριο του 2012 ο Ευρωπαίος Επόπτης Προστασίας Δεδομένων, Peter Hustnix, δημοσίευσε ένα εικοσασέλιδο έγγραφο απαριθμώντας τις ελλείψεις της ACTA. Επίσης, σε ομιλία που έδωσε η Ευρωπαϊά Επίτροπος και υπεύθυνη για την

Ψηφιακή Ατζέντα, Neelie Kroes, δήλωσε ότι η συμφωνία κατά της πειρατείας ACTA είναι σχεδόν απίθανο να γίνει πραγματικότητα και ότι θα πρέπει να βρουν άλλες λύσεις για να καταστήσουν το Internet ένα μέρος ελευθερίας και καινοτομίας για όλους τους πολίτες.

Η υπογραφή της συμφωνίας του ACTA είχε προκαλέσει πάρα πολλές αντιδράσεις στην Ευρώπη με χιλιάδες οργανώσεις, ακτιβιστές αλλά και απλούς πολίτες να κατηγορούν την συγκεκριμένη συμφωνία για κατάργηση της ελευθερίας της έκφρασης στο διαδίκτυο και να υποστηρίζουν πως το ACTA, συγχέοντας την αντιγραφή προϊόντων με την online πειρατεία και το διαδίκτυο θα θέσει όρους ασφυκτικούς, τόσο στην ελευθερία της έκφρασης στο διαδίκτυο, όσο και στους παρόχους του διαδικτύου. Με μεγαλύτερη αντίδραση αυτή της Πολωνίας όπου πλήθος κόσμου διαμαρτυρόταν καθημερινά με διάφορους τρόπους, με την κατάσταση να έχει ξεφύγει εκτός ελέγχου.

Οι διαμαρτυρίες ήταν έκδηλες και στον κόσμο του διαδικτύου, όπου ακτιβιστές παραβιάζουν κυβερνητικές ιστοσελίδες, όπως αυτές του Πρωθυπουργού και του Κοινοβουλίου της χώρας. Μια πολύ μεγάλη διαμαρτυρία κατά του ACTA πραγματοποιήθηκε στις 11 Φεβρουαρίου 2012 σε περισσότερες από 200 ευρωπαϊκές χώρες. Εκτός από αντιδράσεις βέβαια υπάρχουν και διάφορες μεγάλες εταιρείες που τάσσονται υπέρ του ACTA καθώς όπως δηλώνουν με την αύξηση της πειρατείας λογισμικού θίγονται και καταπατώνται τα πνευματικά τους δικαιώματα.

Η ACTA έχει την υποστήριξη μεγάλων φαρμακευτικών εταιρειών, κινηματογραφικών στούντιο και δισκογραφικών εταιρειών όπως: GlaxoSmithKline, Pfizer, Sanofi-Aventis, Monsanto Company, Time Warner, Sony, Verizon, The Walt Disney Company, Motion Picture Association of America (MPAA), News Corporation και Viacom.

Η ACTA αναφέρεται κυρίως στις σελίδες που παραβιάζουν τα πνευματικά δικαιώματα και όχι απαραίτητα στον μέσο χρήστη. Η αλήθεια είναι πως εξαιτίας των μυστικών ψηφοφοριών και της έλλειψης δημοσιότητας που υπάρχει πάνω στο συγκεκριμένο ζήτημα δεν είναι γνωστές όλες οι λειτουργίες της συγκεκριμένης συμφωνίας. Αυτό που ισχύει όμως είναι πως θα τιμωρούνται οι περιπτώσεις ηθελημένης πλαστογραφίας ή copyright ή σχετικές παραβιάσεις δικαιωμάτων λόγω πειρατείας σε εμπορική κλίμακα. Σε αυτήν την περίπτωση όμως δεν αναφέρεται μόνο η πειρατεία λογισμικού αλλά οποιαδήποτε μορφή πειρατείας που θα μπορούσε να έχει εμπορική αξία (για παράδειγμα πειρατεία φαρμάκων). Σε αυτήν την περίπτωση κατατάσσεται και η «πειρατεία γνώσης» όπως θα μπορούσαμε να την ονομάσουμε, καθώς θα τιμωρείται κάποιος ο οποίος θα χρησιμοποιήσει την γνώση που του επέφερε ένας δάσκαλος επί πληρωμή σε κάποιο συγγενικό ή φιλικό του πρόσωπο χωρίς να έχει κέρδος ο αρχικός δάσκαλος. Για παράδειγμα αν κάποιος κάνει κάποια μαθήματα κιθάρας με κάποιον καθηγητή τον οποίο θα

πληρώνει για τα συγκεκριμένα μαθήματα τότε δεν θα μπορεί αυτός να μάθει κιθάρα σε κάποιον φίλο του ή σε κάποιο συγγενικό του πρόσωπο γιατί με την ACTA αυτή η «συναλλαγή» θεωρείται παράνομη καθώς ο δάσκαλος που του δίδαξε κιθάρα θα μπορεί να τον μηνύσει για καταπάτηση πνευματικών δικαιωμάτων όσο ακραίο και αν ακούγεται αυτό.

Όσο μεγάλη ή μικρή και αν είναι μια επιχείρηση, αν κερδίζει χρήματα ή αν έχει οποιοδήποτε άλλο κέρδος ή βοηθάει στο να γίνει κάποια παράνομη συναλλαγή που καταπατάει την συμφωνία της ACTA τότε θεωρείται παράνομος είτε συνεργός είτε μπορεί να κατηγορηθεί για υπόθαλψη.

Όσο αφορά το τι γίνεται από δω και πέρα στο θέμα της ACTA στην Ελλάδα ο τότε ανεξάρτητος βουλευτής Παναγιώτης Κουρουμπλής είχε καταθέσει ερώτηση για το θέμα της συμφωνίας ACTA, προς τους αρμόδιους Υπουργούς, την 1^η Μαρτίου 2012. Η απάντηση που έλαβε από τον τότε Υπουργό Δικαιοσύνης Μιλτιάδη Παπαϊωάννου αναφέρει πως η Ελληνική Κυβέρνηση θα αναμένει την απόφαση του Ευρωπαϊκού Δικαστηρίου για να αποφανθεί, αλλά σε κάθε περίπτωση το θέμα θα πρέπει να συζητηθεί στο Ελληνικό Κοινοβούλιο.

Η συγκεκριμένη συμφωνία επί της ουσίας, αυτό που κάνει είναι να καθιστά υπεύθυνους τους παρόχους για την καταπάτηση πνευματικών δικαιωμάτων που γίνονται στο δίκτυό τους. Για αυτόν τον λόγο, για να αποφύγουν αυτήν την κατηγορία της καταπάτησης πνευματικής ιδιοκτησίας θα πρέπει να έχουν συστήματα παρακολούθησης για όλους τους χρήστες. Οι πάροχοι έχουν, επίσης, την ευχέρεια να προειδοποιούν τους χρήστες που παραβιάζουν αυτούς τους «κανόνες συμπεριφοράς» αλλά και σε περίπτωση που δεν το κάνουν να μπορούν να τους διαγράψουν και να τους απαγορεύουν την είσοδο στο δίκτυό τους.

Τελικά, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο τον Ιουλίου του 2012 και συγκεκριμένα στις 4 του Ιούλη, απέρριψε την ACTA με ψήφους 478 κατά και 39 υπέρ με 165 άτομα να είναι επίσης απόντα.

4.6 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΩΛΟΣΣΩΝ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ

Στα προηγούμενα κεφάλαια είδαμε κάποια νομοσχέδια ή ακόμα και μια διεθνή συμφωνία με στόχο να καταπολεμήσει την πειρατεία. Όλα αυτά αποτελούν μια προσπάθεια των κρατών για την καταπολέμηση της πειρατείας. Δηλαδή ποιες είναι οι ενέργειες του εκάστοτε κράτους ώστε να εξαλείψει όχι ακριβώς την πειρατεία αλλά τις συνέπειες αυτής και μέσω αυτής της οδού να ελαχιστοποιήσει πρακτικώς την πειρατεία.

Έκτος όμως από τα κράτη κάποιες εταιρείες παραγωγής τα τελευταία χρονιά έχουν κάνει τεράστιες προσπάθειες για την καταπολέμηση της πειρατείας κυρίως με έναυσμα τις χαμηλότερες του αναμενομένου πωλήσεις σε αρκετούς τίτλους στο παρελθόν άρα και λιγότερα έσοδα. Μπορούμε να πούμε πως στην αρχή τα βήματα ήταν δειλά και ίσως με αβέβαιο αποτέλεσμα αλλά πλέον η σχεδόν μηδενική πειρατεία στον χώρο των κονσόλων είναι το καλύτερο αποδεικτικό.

Ας τα δούμε πιο αναλυτικά όμως. Πριν περίπου δέκα χρονιά και με αρωγό στην προσπάθεια αυτήν την Microsoft ήρθε στο προσκήνιο η τότε καινούργια της κονσόλα με την τότε νέα γένια να κάνει την εμφάνιση της. Μετά από περίπου ένα χρόνο ακλούθησε και η Sony με το δικό της ανταγωνιστικό προϊόν. Στην αρχή η μετάβαση από τις κονσόλες παλαιάς γενιάς σε καινούργια έγινε πολύ απότομα και άμεσα με τις πωλήσεις να αγγίζουν τρομερά νούμερα. Σημαντικό ρολό σε αυτό έπαιξε ότι τόσο η κονσόλα της Microsoft όσο και αυτή της Sony κυκλοφόρησαν σχεδόν ταυτόχρονα σε όλον τον κόσμο με ελάχιστες μέρες διάφορα ανάμεσα στην κάθε χώρα. Άρα λοιπόν περίπου στα τέλη του 2005 όλος ο κόσμος, όλη η αγοραστική δύναμη του πλανήτη, είχε την δυνατότητα να αγοράσει την κονσόλα της Microsoft και ένα χρόνο αργότερα ακριβώς με τον ίδιο τρόπο την κονσόλα της Sony.

Οι δυο εταιρείες κυρίως με βάση τον ανταγωνισμό που δημιουργούν στην αγορά προσπάθησαν να αναπτύξουν ένα δικό τους δίκτυο στο οποίο θα μπορούσαν οι χρήστες να προμηθεύονται τα παιχνίδια (έκτος από τα ράφια των μαγαζιών φυσικά) και σίγουρα παρά πολλές προσφορές που θα αποτελούσαν δέλεαρ. Ωστόσο αυτός ο online χαρακτήρας ενεργοποίησης του παιχνιδιού και δεδομένο το ότι αυτό το παιχνίδι προοριζόταν για κονσόλες είχε ως αποτέλεσμα την πολύ απότομη και μεγάλη πτώση της πειρατείας. Πλέον, κάθε παιχνίδι, κάθε τίτλος, κάθε σειρά μπορούσε να αντιγράψει παρά πολύ δύσκολα σε σχέση με το παρελθόν που άπλα ένας δίσκος CD ήταν αρκετός ώστε να προμηθευτεί κάποιος πειρατικό υλικό.

Καθώς τα χρόνια περνούσαν η Microsoft είχε αυτό που ονομάζουμε leaks, δηλαδή διαρροές, πράγμα που συνέβη εν μέρη και στην Sony άλλα σίγουρα το αποτέλεσμα ήταν εντυπωσιακό με την αισθητή μείωση της πειρατείας παρά τις διαρροές παιχνιδιών τους σε πειρατικά δίκτυα.

Παράλληλα, στον χώρο όπου η πειρατεία είναι στην κυριολεξία μάστιγα, δηλαδή στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, υπάρχει εδώ και αρκετά χρονιά μια εφαρμογή (ουσιαστικά ένα σύστημα προστασίας DRM) με την ονομασία Steam όπου είχε την ίδια χρήση και διατηρεί το ίδιο ύφος μέχρι και σήμερα. Δηλαδή οι χρήστες του steam μέσω ενός λογαριασμού μπορούν να αγοράζουν τα παιχνίδια τους σε ψηφιακή μορφή και να τα ενεργοποιούν online μέσω ενός key (μοναδικού κλειδιού) το οποίο διασφαλίζει ότι την συγκεκριμένη στιγμή μονό ένα άτομο μπορεί να χρησιμοποιεί το προϊόν αυτό. Αυτό το έχουμε δει στον, μέχρι τώρα, μέγιστο βαθμό του τα τελευταία τρία χρονιά με τις εταιρείες (κυρίως αθλητικών παιχνιδιών) να "απαιτούν" από τον χρήστη πολλαπλή ή συνεχής επιβεβαίωση γνησιότητας του παιχνιδιού για τους έξηξ λογούς : πρώτον, να κάνουν πολύ δύσκολη την αντιγραφή ή το "σπάσιμο" του τίτλου αυτού και δεύτερον, την ουσιαστική καταπολέμηση της πειρατείας μη δίνοντας την δυνατότητα στους πειρατές να δημιουργήσουν ένα πλήρως λειτουργικό αντίγραφο ακόμη κι αν καταφέρουν το σπάσιμο του δημιουργώντας πολύ περισσότερες πιθανότητες για "κρασάρισμα" του παιχνιδιού τα γνωστά crash dumps.

Φτάνοντας στην σημερινή πραγματικότητα και των κονσόλων οι δυο κυρίαρχες εταιρείες παραγωγής (Microsoft, Sony) αναγκάστηκαν να αναγγείλουν ακραία μέτρα με την Microsoft μάλιστα να αναφέρει χαρακτηριστικά, πριν την κυκλοφορία της κονσόλας της για το 2013, ότι με στόχο την καταπολέμηση της πειρατείας ή την χρήση τίτλων-παιχνιδιών από πολλούς χρήστες θα απαγορεύεται η χρήση του ίδιου δίσκου από διαφορετικές κονσόλες. Μια θέση που αργότερα βεβαία την πηρέ πίσω για να διασκεδάσει τις κακές εντυπώσεις που είχε αφήσει. Η Sony από την μεριά της άπλα τόνισε ότι το δίκτυο της θα εμπλουτιστεί ώστε να καλύψει τις ανάγκες τόσο των χρηστών νέας κονσόλας όσο και των χρηστών που θα κάνουν την μετάβαση από την παλαιά πλέον γένια στην καινούργια. Εξελίξεις επί του θέματος θα υπάρξουν στην φετινή E3 (Electronic Entertainment Expo) όπου αναμένεται καταιγισμός ανακοινώσεων νέων και αποκλειστικών τίτλων και από τις δυο εταιρείες. Οι αποκλειστικοί τίτλοι πάντα ήταν το μεγαλύτερο όπλο τόσο εναντίον στον ανταγωνισμό που είναι και ο πρώτος στόχος άλλα μέσω αυτού είναι ένα μέσο καταπολέμησης της πειρατείας.

Πολλές εταιρείες και studio παραγωγής παιχνιδιών έχουν κλείσει συμφωνίες με την εταιρείες παραγωγής κονσόλων για τους επόμενους τίτλους τους (χαρακτηρίστηκα και πιο πρόσφατα παραδείγματα το Mario Kart, The Order και το Forza) με τις πιθανότητες να υπάρξουν αντίστοιχες εκδόσεις για ηλεκτρονικούς υπολογιστές να είναι σχεδόν μηδενικές.

Επίσης κύρια στάση των εταιρειών παραγωγής κονσόλων είναι πως η πειρατεία είναι ο λόγος για την άνοδο των τιμών καθώς μικραίνει το αγοραστικό κοινό που μπορούν να απευθυνθούν. Γι αυτό τον λόγο παρατηρούμε πως στα παιχνίδια νέας γενιάς οι τιμές οι ιδιαίτερα υψηλές με στόχο να βγάλουν το μέγιστο κέρδος από αυτά καθώς πλέον είναι κάτι που στοιχίζει ακριβότερα για τις ίδιες τις εταιρείες όποτε με την σειρά τους όταν έρχεται η ώρα διάθεσης των προϊόντων στην αγορά να κοστολογούν ακριβότερα το τελικό προϊόν που απευθύνεται στον χρήστη.

Από όλα τα παραπάνω τόσο σε αυτό το υποκεφάλαιο όσο και στα προηγούμενα υποκεφάλαια που μιλήσαμε για τα εκάστου νομοσχέδια συμπεραίνουμε ότι η καταπολέμηση της πειρατείας δεν είναι κάτι το ακατόρθωτο αρκεί να πάρουμε ως δεδομένο πως είναι ήδη κάτι γιγαντιαίο, τουλάχιστον όσον αφορά τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Πρέπει να κατανοήσουμε ότι η ελευθερία του διαδικτύου δεν πρέπει να είναι διακύβευα στην προσπάθεια καταπολέμησης της πειρατείας. Σίγουρα το περιβάλλον του ελεύθερου ιντερνέτ ενθαρρύνει την πειρατεία όμως το να λέμε ότι ευθύνεται μονό αυτό είναι σαν να κοιτάζουμε ένα ζάρι μονό από την μια του πλευρά.

Σαφώς πρέπει να παρθούν αρκετά μετρά για την καταπολέμηση της πειρατείας άλλα όπως αναφέραμε και πριν είναι κάτι πραγματικά γιγαντιαίο πλέον και η προσπάθεια να "γκρεμίσεις" αμέσως κάτι γιγαντιαίο συνεπάγεται πάντα με παράπλευρες απώλειες και μια από αυτές (στις μέχρι τώρα προσπάθειες τουλάχιστον) είναι το ελεύθερο ιντερνέτ.

Οι εταιρείες παραγωγής κονσόλων και παιχνιδιών κονσόλας έχουν δείξει τον δρόμο με σταδιακά και σταθερά βήματα τα τελευταία δέκα χρονιά. Δεν είναι το ίδιο εύκολο η καταπολέμηση της πειρατείας παιχνιδιών ή ψηφιακού λογισμικού για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές άλλα και πάλι βλέπουμε εταιρείες να βαδίζουν στον σωστό δρόμο και σιγά να πτωχαίνουν αρκετά πράγματα που είναι αισιόδοξα για την ελαχιστοποίηση της πειρατείας στο μέλλον.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Φτάνοντας στο πέρας της εργασίας αυτής έχουμε πετύχει την πιο διευρυμένη γνώση κάποιου για το ζήτημα της πειρατείας. Μέχρι σήμερα όλοι είχαμε στο νου μας την πειρατεία ως κάτι κακό και ως κάτι το οποίο είναι ζημιογόνο σε πολλούς τομείς άλλα μέσα από αυτήν την εργασία ρίξαμε μια αναλυτικότερη μάτια εις βάθος για την καλύτερη κατανόηση του προβλήματος.

Το κέρδος δεν είναι μονό συλλογικό από αυτήν την εργασία άλλα και προσωπικό. Όλοι ανεξαιρέτως έχουμε υπάρξει πειρατές στην ζωή μας. Σαν στάση ζωής περίπου από το 2011 επέλεξα να σταματήσω να είμαι πειρατής συνειδητά και αυτή η εργασία ήταν μια τεραστία επιβεβαίωση για την κίνηση μου αυτή, καθώς με την συγγραφή της μάθαινα καθημερινά περισσότερα πράγματα για την πειρατεία και το ποσό πολύ μπορεί να βλάψει τόσο εμάς προσωπικά όσο και τομείς όπως η εργασία και η οικονομία.

Με την έναρξη ανάγνωσης της εργασίας παρατηρούμε την αναφορά στα δίκτυα στο πέραςμα των χρόνων καθώς και την εξέλιξη αυτών τόσο στις ταχύτητες όσο και στην σταθερότητα τους τόσο στην Ελλάδα όσο και σε όλον τον κόσμο. Επίσης αναφέρουμε το κομμάτι των σκληρών δίσκων καθώς είναι ένα μέσο αποθήκευσης και η εξέλιξη του μέχρι σήμερα βοηθά (ανάμεσα σε άλλα θετικά) και την ανάπτυξη της πειρατείας.

Στην συνέχεια δίνουμε έναν ορισμό τόσο για την πειρατεία όσο και για το τι εννοούμε όταν λέμε πνευματικά δικαιώματα. Έπειτα αναφέρουμε τους πιο διαδεδομένους τρόπους και τις τεχνικές ανταλλαγής αρχείων στο διαδίκτυο τόσο στο παρελθόν όσο και στο παρόν και τις κυριότερες διαφορές του τότε με το τώρα καθώς επίσης και τι έχουμε να κερδίσουμε ως καταναλωτές με την χρήση και αγορά του αυθεντικού προϊόντος.

Το επόμενο κεφάλαιο της εργασίας αναφέρεται στις επιπτώσεις που έχει η πειρατεία σε διάφορους τομείς όπως είναι ο τομέας της οικονομίας και της εργασίας άλλα και το τι επιπτώσεις έχει σε εμάς, στο εκάστοτε καταναλωτή και κατά ποσό η πειρατεία αποτελεί δίοδο στις υψηλές τιμές του ψηφιακού λογισμικού.

Στο τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας εξετάζουμε τους τρόπους αντιμετώπισης του προβλήματος της πειρατείας και παραθέτουμε διάφορα νομοσχέδια που έχουν υπάρξει προς ψήφιση τα τελευταία χρονιά καθώς και ποιες είναι οι ενέργειες των κολοσσών εταιρειών παραγωγής κονσόλων ή παιχνιδιών για την αντιμετώπιση του προβλήματος.

Η εργασία αυτή μπορεί να αποτελέσει την βάση για μια μελλοντική μελέτη για το ποιες μπορεί να είναι οι ενέργειες τόσο των κρατών όσο και των εταιρειών ανά τον κόσμο για την ολική εξάλειψη της πειρατείας με σκοπό την ακόμα αναλυτικότερη ενημέρωση για το πρόβλημα αυτό καθώς επίσης και ποια μέσα προστασίας μπορούν να αναπτυχθούν στο μέλλον για την απόλυτη ασφάλεια τόσο του λογισμικού όσο και του ίδιου του χρήστη.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. <http://911blogger.com/news/2007-03-24/magnolia-pictures-sends-dmca-subpoena-google-youtube-bust-911-truther-halifaxion>
2. http://arxeio.nd.gr/index.php?option=com_content&task=view&id=67738&Itemid=99999999
3. <http://blog.public.gr/orgasmos-neon-pechnidion-apo-ti-sony-stin-e3/>
4. http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB100/534/3529,14499/index2_4.html
5. <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF>
6. http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%B9%CF%83%CE%BA%CE%AD%CF%84%CE%B1_%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE
7. http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CE%BF%CF%81%CF%85%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF
8. http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BC%CF%80%CE%BF%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%A3%CF%85%CE%BC%CF%86%CF%89%CE%BD%CE%AF%CE%B1_%CE%9A%CE%B1%CF%84%CE%AC_%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82
9. http://el.wikipedia.org/wiki/Asymmetric_Digital_Subscriber_Line
10. <http://el.wikipedia.org/wiki/BitTorrent>
11. <http://el.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>
12. <http://el.wikipedia.org/wiki/RapidShare>
13. http://el.wikipedia.org/wiki/Stop_Online_Piracy_Act
14. http://el.wikipedia.org/wiki/Very_High_Speed_Digital_Subscriber_Line_2
15. http://el.wikipedia.org/wiki/Very-high-bitrate_digital_subscriber_line
16. http://en.wikipedia.org/wiki/Anti-Counterfeiting_Trade_Agreement
17. <http://en.wikipedia.org/wiki/BitTorrent>
18. http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Fraud_and_Abuse_Act
19. http://en.wikipedia.org/wiki/Cyber_Intelligence_Sharing_and_Protection_Act
20. http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Millennium_Copyright_Act
21. http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual_property
22. http://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual_Property_Protection_Act_of_2006
23. http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_in_Greece
24. http://en.wikipedia.org/wiki/Lamar_S._Smith

25. <http://en.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>
26. http://en.wikipedia.org/wiki/PROTECT_IP_Act
27. <http://en.wikipedia.org/wiki/RapidShare>
28. http://en.wikipedia.org/wiki/Saints_Row_IV
29. http://en.wikipedia.org/wiki/Stop_Online_Piracy_Act
30. http://en.wikipedia.org/wiki/Torrent_file
31. http://en.wikipedia.org/wiki/Web_Sheriff
32. http://en.wikipedia.org/wiki/World_Intellectual_Property_Organization
33. <http://geekarena.gr/microsoft-press-date-e3/2014/>
34. http://hyperion.math.upatras.gr/courses/soctech/thefoit/erg99/galanis_etal/
35. <http://ilovemyseries.blogspot.gr/2014/01/most-downloads2013.html>
36. <http://intelligence.house.gov/bill/cyber-intelligence-sharing-and-protection-act-2013>
37. <http://knowyourmeme.com/memes/events/protect-ip-act-stop-online-piracy-act>
38. <http://mantwperraki.blogspot.gr/2013/04/dhmokratia-kai-cispa.html>
39. <http://mashable.com/category/stop-online-piracy-act/>
40. http://money.cnn.com/2012/01/17/technology/sopa_explained/
41. <http://osarena.net/latest-articles/acta-o-epomenos-nomos-gia-ton-termatismo-tou-elftherou-diadiktiou.html>
42. <http://osarena.net/news/nomoschedio-cfaa-o-chiroteros-nomos-ston-tomea-tis-technologias.html>
43. <http://parallhlografos.wordpress.com/2012/02/06/%CF%84%CE%B9-%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%BF-acta-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B3%CE%B9%CE%B1%CF%84%CE%AF-%CF%80%CF%81%CE%AD%CF%80%CE%B5%CE%B9-%CE%BD%CE%B1-%CE%B1%CE%BD%CE%B7%CF%83%CF%85%CF%87/>
44. <http://pc-news.gr/home/13/314-softwarepiracy.html>
45. <http://rt.com/news/acta-killed-freedom-online-434/>
46. <http://sapounatzanetos.blogspot.gr/2012/02/h.html>
47. <http://techcrunch.com/2007/07/04/web-sherrif-dmcas-scouta-over-youtube-content-uploaded-by-warner-music/>
48. <http://techinpro.blogspot.gr/2014/05/e3-2014-sony.html>
49. <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c112:H.R.3261:>
50. <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c112:S.968:>
51. <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c113:H.R.624:>
52. <http://tkcodesharing.blogspot.gr/2009/04/robotic-space-rock-and-other-games-fell.html>
53. http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2008/october/tradoc_140836.11.08.pdf

54. <http://waves.pirateparty.gr/content/cispa-%CF%84%CE%B9-%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%B9-%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B4%CF%8D%CE%BD%CE%BF%CF%85%CF%82-%CE%BA%CF%81%CF%8D%CE%B2%CE%B5%CE%B9>
55. <http://waves.pirateparty.gr/content/digital-millennium-copyright-act-dmca>
56. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://panther-radio.gr/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/2012.3.15-DMCA.ppt>
57. http://ww2.bsa.org/country.aspx?sc_lang=el-GR
58. <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/el/2009/el-02262009-enforcement2008.aspx>
59. <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/el/2007/el-06142007-piracydangers.aspx>
60. <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/el/2008/el-09162008-eiu-itcompetitiveness.aspx>
61. <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/02222012-cloudscorecard.aspx>
62. <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/05152013-SoftwareValueStudy.aspx>
63. <http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/09262011-eiu-itcompetitiveness.aspx>
64. <http://www.adslgr.com/forum/threads/284900-%CE%88%CF%80%CE%B5%CF%83%CE%B1-%CE%B8%CF%8D%CE%BC%CE%B1-%CF%84%CE%BF%CF%85-DMCA!>
65. <http://www.businessinsider.com/gta-v-cost-more-than-nearly-every-hollywood-blockbuster-2013-9>
66. <http://www.cispaisback.org/>
67. <http://www.cnet.com/news/magnolia-pictures-sends-dmca-subpoena-to-google-youtube/>
68. <http://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf>
69. <http://www.dfat.gov.au/ip/factsheet.html>
70. <http://www.digitallife.gr/afierwma-cispa-psemata-kai-internetikes-apeiles-86782>
71. <http://www.enternity.gr/Article/Games/News/Microsoft-%CE%91%CE%BD%CE%B1%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%8E%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%80%CF%81%CE%B9%CE%BD-%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%953-2014/23464.html>
72. <http://www.freestuff.gr/forums/viewtopic.php?t=47220>
73. <http://www.gameover.gr/news/item/25475/25475>

74. <http://www.gameover.gr/news/item/27485-i-e3-tha-ferei-kati-perissotero-apo-hype-tha-ferei-paixnidia/27485-i-e3-tha-ferei-kati-perissotero-apo-hype-tha-ferei-paixnidia>
75. <http://www.gameover.gr/news/item/27682-perissotera-nea-prin-tin-e3-apo-ti-microsoft/27682-perissotera-nea-prin-tin-e3-apo-ti-microsoft>
76. <http://www.gamesradar.com/sorry-next-gen-digital-game-prices-are-still-too-high/>
77. <http://www.gameworld.gr/news/events/item/16121-e3-2014-%CE%B7-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CE%B7%CF%82-microsoft>
78. <http://www.gameworld.gr/news/other-games/item/12722-%CE%B1%CF%80%CE%BF%CE%BB%CF%8D%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-electronic-arts>
79. <http://www.iefimerida.gr/news/102121/%CF%84%CE%B9-%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%BF-%CE%BD%CE%BF%CE%BC%CE%BF%CF%83%CF%87%CE%AD%CE%B4%CE%B9%CE%BF-cispa>
80. http://www.ifpi.gr/piracytypes_el.html
81. <http://www.in2life.gr/everyday/howto/article/180606/mathete-ta-torrents-kai-olh-th-nomimh-alhtheia-gyro-toys.html>
82. <http://www.insomnia.gr/topic/444808-mozilla-%CF%84%CE%BF-%CF%80%CF%81%CF%8E%CF%84%CE%BF-%CE%B7%CF%87%CE%B7%CF%81%CF%8C-%C2%AB%CF%8C%CF%87%CE%B9%C2%BB-%CF%83%CF%84%CE%BF-cispa/>
83. <http://www.international.gc.ca/trade-agreements-accords-commerciaux/topics-domaines/ip-pi/acta-acrc.aspx?lang=eng>
84. <http://www.ipo.gov.uk/pro-crime-acta>
85. <http://www.leahy.senate.gov/imo/media/doc/BillText-PROTECTIPAct.pdf>
86. <http://www.michaelgeist.ca/content/view/4809/125/>
87. <http://www.microsoft.com/hellas/piracy/what.aspx>
88. http://www.mofa.go.jp/policy/economy/i_property/pdfs/acta1105_en.pdf
89. <http://www.newsbeast.gr/technology/arthro/478800/oi-10-hores-me-to-grigorotero-idernet-ston-kosmo/>
90. http://www.nytimes.com/2012/01/29/opinion/sunday/beyond-sopa.html?_r=1&
91. <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2417993,00.asp>
92. <http://www.pcworld.com/article/2035682/house-approves-cispa-over-privacy-objections.html>
93. <http://www.pestola.gr/bsa-greece-biggest-fine/>
94. <http://www.sport-fm.gr/article/dierreuse-uliko-apo-ti-sunedeuksi-tupoutis-Sony-gia-tin-e3/765023>

95. <http://www.sport-fm.gr/article/kleinei-to-studio-tis-seiras-BioShock/751625>
96. <http://www.stopacta.info/>
97. <http://www.suit.gr/what-is-sopa/>
98. <http://www.techgear.gr/history-of-data-storage-infographic-84233/>
99. <http://www.techgear.gr/worlds-fastest-wifi-100gbps-78684/>
100. <http://www.thegang.gr/120514/programmatistike-kai-i-press-conference-tis-sony-stin-e3-2014>
101. <http://www.theguardian.com/technology/2012/may/08/acta-europe-kroes>
102. <http://www.theverge.com/2013/10/21/4863734/feinstein-working-on-new-cispa-cyberthreat-bill-curb-privacy-concerns>
103. <http://www.tovima.gr/society/article/?aid=519526>
104. <http://www.unboxholics.com/news/googleescapesfinefromeu>
105. <http://www.ustr.gov/acta>
106. <http://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2013/08/05/sopa-died-in-2012-but-obama-administration-wants-to-revive-part-of-it/>
107. <http://www.webopedia.com/TERM/P/pipa.html>
108. <http://www.webpronews.com/harry-reid-sopa-cybersecurity-2012-02>
109. <http://www.whos.gr/other-news/oi-hores-me-pio-grigoro-internet-ston-kosmo>
110. <http://www.zdnet.com/eu-privacy-chief-calls-for-public-acta-debate-3040051068/>
111. <http://www.zdnet.com/under-cispa-google-facebook-twitter-microsoft-others-cant-promise-to-protect-your-privacy-7000014113/>
112. <http://www.zdnet.com/what-is-cispa-and-what-does-it-mean-for-you-faq-7000013965/>
113. https://action.eff.org/o/9042/p/dia/action/public/?action_KEY=9048
114. https://secure.edps.europa.eu/EDPSWEB/webdav/site/mySite/shared/Documents/Consultation/Opinions/2010/10-02-22_ACTA_EN.pdf
115. <https://sites.google.com/site/peiratialogismikou/home/synepeies-peiratias-logismikou>
116. <https://www.eff.org/issues/acta>
117. <https://www.govtrack.us/congress/bills/112/hr3261>
118. <https://www.govtrack.us/congress/bills/112/hr3523/text>