**Компьютерное пиратство как феномен мировой культуры потребления**

***Кучин Иван Михайлович***

*Аспирант*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова*

*Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия*

*E-mail: ivan.m.kuchin@gmail.com*

В данной работе рассматривается феномен неправомерного использования и распространения интеллектуальной собственности с помощью компьютерных технологий - Компьютерное или Интернет-пиратство - и его влияние на развитие существующей ныне системы социально-культурных взаимодействий, касающихся потребления, преимущественно в Интернет-пространстве.

Задача данного исследования - выявление ключевых особенностей Интернет-пиратства, оказывающих наибольшее влияние на функционирование субъектов в Интернет-пространстве и оценка их роли в формировании Интернет-культуры, особенно в вопросах потребления внутри Интернета

В рамках исследования преимущественно рассматриваются аспекты пиратства как процесса нелегального воспроизведения и распространения контента, вне правовых оценок и юридических аспектов этого деяния. Ключевыми объектами исследования являются особенности пиратских взаимоотношений в интернет сообществе, построенные по осям “потребитель-потребитель” и “потребитель-распространитель”, а также причины, предпосылки и мотивация участников пиратского взаимообмена информацией. Проблема онлайн-пиратства - пример сложной культурно-экономической проблемы, из-за чего рассмотрение социокультурного фактора в ней неразрывно связано с исследованием и экономических эффектов и результатов существования этого феномена, а также с взаимозависимостью культурных и экономических компонентов.

На основе информации из современных систем анализа Интернет-трафика оценивается активность пиратского сообщества в сети Интернет. Анализ пиратских площадок и контента на них позволяет перейти к выделению вышеупомянутых особенностей. Наконец, информация от крупных цифровых компаний, находящаяся в открытых источниках, позволяет рассмотреть вопросы пиратства с точки зрения не потребителя и бенефициара пиратской деятельности, а с позиций пострадавшей стороны.

Стремительное развитие информационных технологий привело к шоковым изменениям в вопросах создания, распространения и использования/потребления результатов человеческого труда. В первую очередь это касается нематериальных результатов - информационных продуктов, имеющих разную форму, но объединяемых в современности одним словом “контент”. В качестве примера, за последние двадцать лет положение индустрии кинопроката изменилось с незыблемого как монополиста в вопросах распространения и потребления видеоконтента на крайне неустойчивое. Связано это с изменениями во времена эпидемии CoVID, когда этой индустрии понесла огромные убытки（что видно на примере крупнейшей киносети РФ - Синема Парк [6]) в связи с ограничениями и возросшей популярностью новых альтернатив для продвижения контента - онлайн-кинотеатров, сервисов потокового видео и т.д. [5]

В связи с быстрым развитием и изменением парадигм функционирования соответствующих контент-индустрий, культура потребления также претерпела масштабные преобразования. Онлайн-пиратство является одним из таких изменений. В современном цифровом мире под вопрос стал ставиться сам факт существования авторских прав на что-либо. С появлением новых интерпретаций права интеллектуальной собственности (свободное программное обеспечение с открытым исходным кодом; бесплатный контент, копилефт, контент, с использованием правила fair use, совместное одноранговое производство и т.д.), обострения взаимоотношений между потребителями и производителями контента, а также возникших идеальных условий для копирования и широкомасштабного распространения контента, пиратство достигло нового уровня распространенности и стало еще сильнее влиять на связанные индустрии и на все цифровое общество в целом. В 2023 году по всему миру было зарегистрировано около 230 миллиардов сеансов доступа к пиратскому контенту, 6% мирового “пиратского” трафика приходится на Россию[2].

Пиратство стало причиной появления новых отраслей человеческой деятельности (индустрия технических средства защиты авторских прав, также известных как DRM - Digital Rights Management, антипиратские подразделения в составе компаний, связанных с контентом), новых концепций взаимоотношений потребителя и производителя/распространителя (Пиратство как проблема сервиса [4]; пиратство как морально оправданное деяние, пиратство как позитивный фактор[1, 3]). Пиратство перестает быть сугубо экономической проблемой, становится вопросом культурного, политического и философского дискурса. Влияние пиратства и его роль в функционировании интернет-сообщества требуют соответствующих исследования и оценки.

**Литература:**

1. Моросанова А.А., Мелешкина Анна.И. Влияние пиратства и технической защиты результатов интеллектуальной деятельности на общественное благосостояние // Вестник Московского университета. Серия 6. Экономика. 2017. №1.
2. Chatterley A. (2024) 2023 Piracy by Industry: Data Review. MUSO, January 2024
3. Kim, Antino & Lahiri, A. & Dey, Debabrata. (2018). The "invisible hand" of piracy: An economic analysis of the information-goods supply chain. MIS Quarterly: Management Information Systems. 42. 1117-1141. 10.25300/MISQ/2018/14798.
4. Tufnell N. (2011). Interview: Gabe Newell. The Cambridge Student 2011, November. Retrieved February 10, 2024 from: <https://web.archive.org/web/20210807194946/https://www.tcs.cam.ac.uk/interview-gabe-newell/>
5. С чем подошли российские кинотеатры к самому кассовому периоду года // Российская Газета [сайт], 2022. URL: <https://rg.ru/2022/12/27/reg-cfo/novogodnie-kadry.html> - дата обращения 10.02.2024
6. <https://www.tinkoff.ru/business/contractor/legal/1027739050646/financial-statements/> (Финансовая и бухгалтерская отчетность АО “Синема Парк”)