



Handelshögskolan
VID GÖTEBORGS UNIVERSITET
Institutionen för informatik
2003-05-27

Piratkopiering av mjukvara i Sverige

Regelverk och praktiska motåtgärder

Abstrakt

Denna uppsats behandlar ämnet piratkopiering av mjukvara i Sverige, dess regelverk och praktiska motåtgärder. Vi har utgått från litteratur, artiklar och webbsidor, och även utfört en enkät och en intervju med en fackman. Uppsatsen tar upp gällande lagar och regelverk samt former av piratkopiering och distribution, orsaker till, effekter av och åtgärder mot. Vidare redogörs för aktuella organisationer som motverkar piratkopiering och till viss mån deras arbetssätt. I diskussionen diskuteras upphovsrättslagen som åtgärd mot piratkopiering och effekter av en uppdatering av denna. Åsikter som förekommer grundar sig på våra personliga uppfattningar och kunskaper. I slutsatsen har vi kommit fram till att det finns två aktuella sätt att motverka piratkopiering av mjukvara i Sverige, upphovsrättslagen och branschorganisationerna Antipiratbyrån och Business Software Alliance. Slutsatsen följs av ett slutord där våra egna tankar, frågor och åsikter om ämnet presenteras.

Nyckelord: piratkopiering, mjukvara, upphovsrätt, BSA

Författare: Cullberg, Cecilia & Karlsson, Magnus
Handledare: Ahlbom, Birgitta
Examensarbete I, 10 poäng

1	Inledning	3
1.1	Introduktion.....	3
1.2	Problemformulering.....	4
1.3	Avgränsning.....	4
1.4	Visning av ett fildelningsprogram	5
2	Metod.....	8
2.1	Val av metod.....	8
2.2	Litteratur - och artikelstudier	8
2.3	Enkät	8
2.3.1	Försökspersoner	8
2.3.2	Procedur	8
2.4	Intervju	9
3	Resultat.....	10
3.1	Definitioner	10
3.2	Immaterialrätt.....	11
3.3	Upphovsrättslagen.....	11
3.4	Datorprogram och upphovsrättslagen.....	12
3.5	Former av piratkopiering och counterfeit av mjukvara	13
3.6	Orsaker till Piratkopiering.....	13
3.7	Effekten av piratkopiering	14
3.8	Åtgärder för att motverka piratkopiering	15
3.8.1	Svenska Antipiratbyrån.....	15
3.8.2	BSA (Business Software Alliance).....	15
3.8.3	Anpassning av upphovsrättslagen efter EU-direktiv	16
3.8.4	Intervju 2003-05-12 med Christof fer Wallin	17
4	Diskussion.....	20
5	Slutsats	21
6	Slutord.....	22
7	Referenser	23
7.1	Litteratur	23
7.2	Artiklar och Rapporter.....	23
7.3	Internetadresser	23
Bilaga 1.....	Sammanställning av enkät	25
		25

1 Inledning

Detta avsnitt avser att ge en kort inledning samt bakgrund till problemområdet som sedan leder till frågeställningen. Begrepp som kommer användas i uppsatsen definieras och här redovisas också avgränsningarna av ämnet.

1.1 Introduktion

Piratkopiering är inte på något sätt ett nytt fenomen. Ett av de första dokumenterade fallen härstammar ända tillbaks till antiken (Gars, 1998) då vinodlare från Narbonneregionen i Frankrike kopierade de korkar som användes i italienska vinkrus av deras italienska kollegor. Man ville på så sätt få människor att tro att vinet kom från de italienska tillverkarna och på detta vis dra nytta av deras högre anseende och den köpkraft som deras kundkrets hade.

Mycket har hänt vad gäller teknikutveckling och produkter sen antiken och därför har nya branscher drabbats av samma problem. Även ”piraterna” har följt utvecklingen och utvecklat bättre och effektivare sätt att kopiera och sprida originalprodukter. Kopiering av etablerade varunamns produkter kostar varje år tillverkarna ofantliga summor pengar i utebliven försäljning och värdefull marknadsföring. Tre högst aktuellt produktområden i dagens samhälle är mjukvaru-, film- och musikindustrierna (Filmägarnas Kontrollbyrå, Sveriges Videodistributörers Förening, Sveriges Branschförening MDTs [FKB, SVF, MDTs] 2001 och Business Software Alliance [BSA], 2000) som alla tre har drabbats av en massiv piratkopiering.

Kopieringen av mjukvara, film och musik ökar i takt med att allt fler får tillgång till datorer på arbetsplatsen, i skolan och i hemmet. Att maskiner, hårdvara, som underlättar kopiering bara blir billigare och effektivare anses också vara en bidragande orsak till att man har stora problem i de drabbade branscherna. En annan stor bidragande faktor är att de som använder piratkopior inte inser eller bryr sig om att de bryter mot lagen (FKB, SVF, MDTs, 2001). Oftast är det okunnighet som ligger bakom detta agerande. Man vet helt enkelt inte vilka regler, lagar och förordningar som gäller. En annan bidragande orsak till detta är att på senare tid har fler fått tillgång till en snabb Internetanslutning vilket möjliggör kortare nerladdningstider och därför underlättas spridningen avsevärt via Internet. Det har blivit väldigt lätt även för s.k. vanliga användare att komma över mjukvara, film eller musik med hjälp av program som är mycket lättanvända. Dessa program sköter mycket av de funktioner som man tidigare var tvungen att styra själv. Man behöver inte längre besitta några större kunskaper utöver att kunna använda vanliga program för att få tillgång till piratkopierat material.

I Sverige finns det två stora aktörer som agerar mot piratkopiering, BSA (Business Software Alliance) och Antipiratbyrån. Båda två är branschorganisationer som består av intressenter från olika delar av näringslivet. Medlemmarna i BSA utgörs av företag inom mjukvaruindustrin medan Antipiratbyråns medlemmar består av företag inom spel-, film- och musikbranschen. Båda organisationerna för en aggressiv kamp mot piratkopiering på olika fronter.

Det finns åtskilliga rapporter som behandlar piratkopiering. Rapporterna blir snabbt inaktuella eftersom spridningsformen följer teknikutvecklingen som hela tiden förnyas. De flesta rapporter inriktar sig främst på piratkopiering av musik, film och spel medan vi i vår rapport avser att inrikta oss på nyttoprogram (mjukvara).

På senare tid har det florerat artiklar gällande s.k. fildelning och piratkopiering i dagspress och även i tv. Problemet sägs vara väldigt vanligt bland datoranvändare i Sverige. Detta bekräftas t.ex. i den årliga rapporten från BSA (BSA, 2002). Där kan man utläsa att 31 % av all mjukvara som används i Sverige är piratkopierad. Piratkopieringen innebar en förlust för de företag som producerar mjukvara på ungefär 450 000 000 SEK för år 2000 (<http://www.bsa.org/sweden/press/newsreleases//2003-04-28.1569.phtml>, 2003-03-14).

1.2 Problemformulering

I dagens samhälle finns datorer i nästan alla hem, arbetsplatser och skolor. Datorn har blivit ett verktyg som används dagligen. Detta har lett till att mjukvaran spelar stor roll för datoranvändaren. Det ställs högre och högre krav på vad mjukvara ska kunna prestera vilket gör den mer avancerad. Med mer avancerad mjukvara följer högre utvecklingskostnader och följaktligen högre kostnad för konsumenten vid köp av den. Ju högre kostnaden för program blir desto mer benägna blir datoranvändare att piratkopiera dem. Användarna är ofta inte medvetna om vad det innebär att kopiera mjukvara, vad det har för konsekvenser för dem själva, mjukvaruindustrin och samhället.

Med hänvisning till ovanstående text ska vi försöka att svara på frågan:

Hur motverkas piratkopiering av mjukvara i Sverige?

I denna uppsats hade vi även tänkt att visa olika spridningsformer, orsaker till piratkopiering och vilka åtgärder mot som tages, då vi tycker detta är intressant för alla datoranvändare men särskilt de som kommer arbeta med någon slags hantering av mjukvara.

1.3 Avgränsning

Uppsatsen behandlar endast piratkopiering av mjukvaror (nyttoprogram), alltså inte spel, musik eller film. Vi har också avgränsat oss till att bara se till hur piratkopiering motverkas i Sverige.

1.4 Visning av ett fildelningsprogram

Vi har valt att visa ett fildelningsprogram för att på så sätt illustrera hur lätt det verkligen är att ladda ner piratkopior via denna typ av media. Som exempel har vi valt en klient som heter DC++ (<http://dcplusplus.sourceforge.net>, 2003-04-06). Vi har valt denna klient för att den har de funktioner som vanligtvis finns på denna typ av program.

När man startar programmet möts man av följande vy (Bild 1).

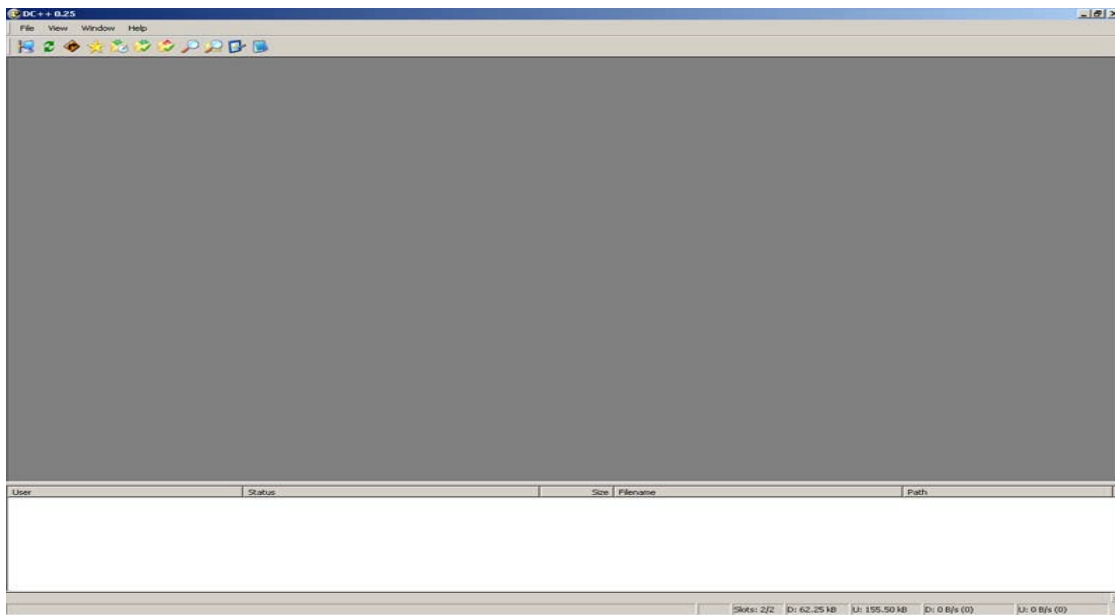


Bild 1

För att sedan ansluta till en hub så klickar man helt enkelt på ikonerna i övre vänstra hörnet för att ladda Public hublist och sedan väljer man en lämplig hubb.

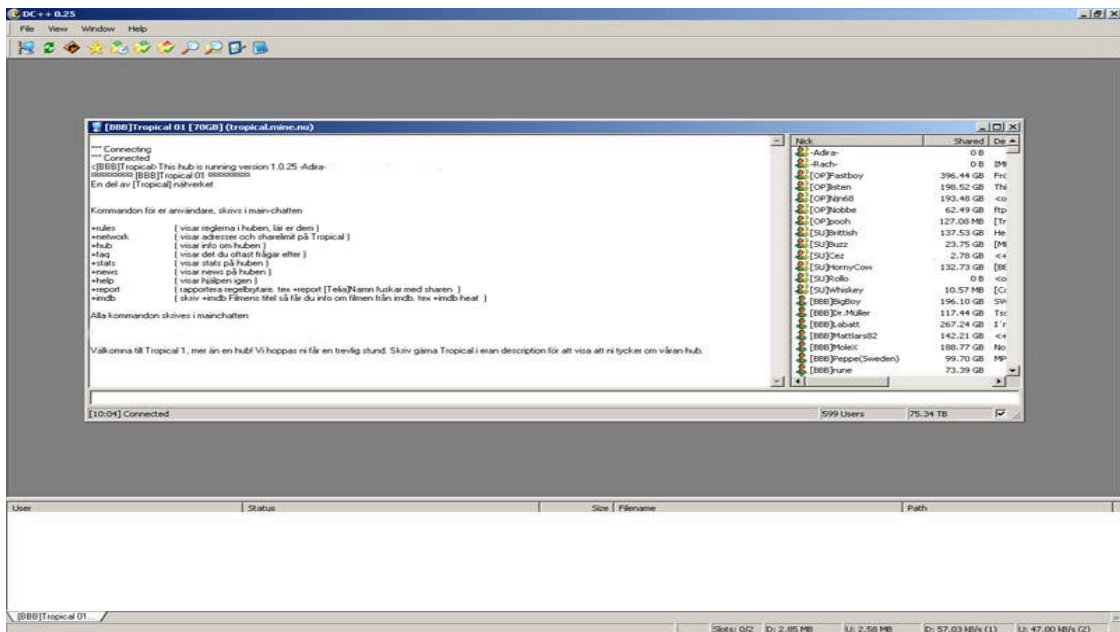


Bild 2

När man anslutit sig (Bild 2) så möts man i de flesta fall av en kort välkomsttext med regler som gäller för hubben och annan information. Till höger kan man även se vilka användare som är inloggade och hur mycket mängd information de delar ut tillsammans. Längst ner i bilden visas aktivitet gällande överförande av filer.

Nu kan man t.ex. göra en sökning. Bild 3 visar en sökning vi gjorde på Adobe Photoshop och dess resultat.

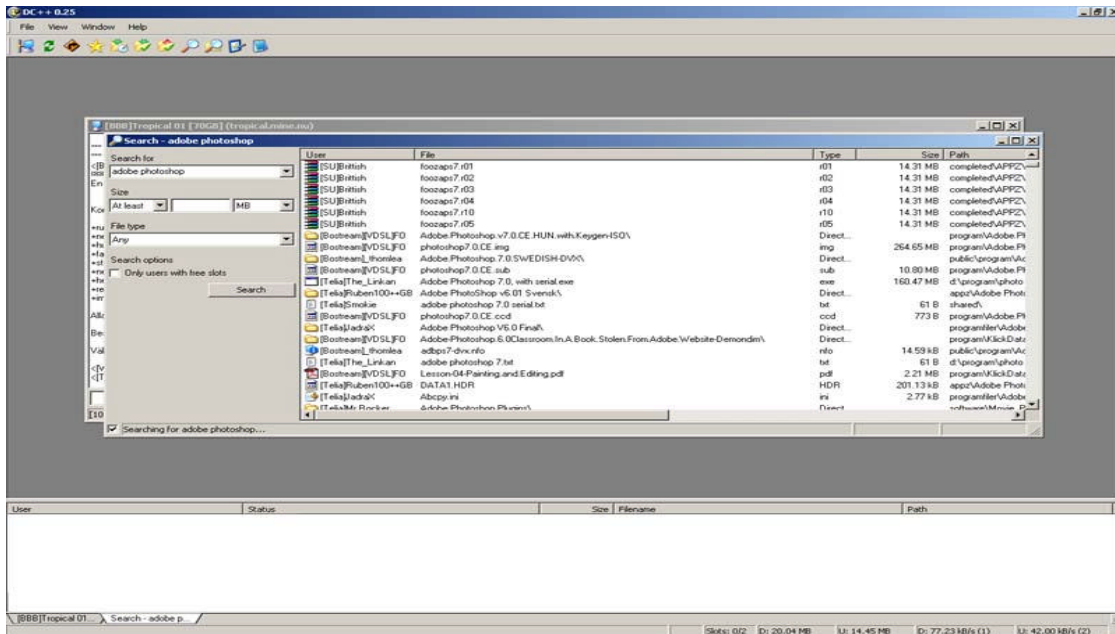


Bild 3

Som man ser så fick vi väldigt många träffar som matchade våra sökord. Här ifrån kan man välja att ladda ner någon av de filer man fått fram genom sin sökning eller göra en ny sökning.

2 Metod

I metodavsnittet redovisas valet av metod som ligger till grund för skrivandet av denna uppsats. Vi går igenom utförda delar och deras förfarande.

2.1 Val av metod

Vi har valt att använda oss av en kvalitativ metod och har med hjälp av litteratur- och artikelstudier samlat information om ämnet, utfört en enkät och en personintervju. Vi valde den kvalitativa metoden (Backman, 1998) då denna, till skillnad från den kvantitativa metoden, inte kräver några mätningar, tester eller matematiska uträkningar som vi ansåg att vi inte hade tillräcklig kunskap för att genomföra.

2.2 Litteratur- och artikelstudier

Informationen vi använt har vi hämtat från bibliotek och olika databaser (Gunda (<http://webbgunda.ub.gu.se>), Libris (<http://www.libris.kb.se>), Science Direct (<http://www.sciencedirect.com>)). Vi har använt sökorden "piratkopiering", "copyright", "upphovsrättskydd" samt en kombination av dessa.

Vi har sökt information på Internet via sökmotorn Google (<http://www.google.com>) och hittat diverse sidor som har betydelse för ämnet. Vi har även sökt efter uppsatser med relevans till ämnet i Göteborgs Handelshögskolas databas över elektroniska publikationer (<http://www.handels.gu.se/epc/html/front.html>).

Den information vi har använt från Internet har tagits från etablerade datatidsskrifter, databaser och webbsidor.

2.3 Enkät

Syftet med enkäten var att skaffa oss en grund för frågor som vi ville ställa vid intervjuer med personer med specifik ämneskunskap samt att undersöka piratkopieringens utbredning bland vanliga människor.

2.3.1 Försökspersoner

Personerna som svarat har valt att svara själva utan någon direkt påverkan. Totalt har 112 personer svarat på enkäten och det är på dessa svar vi baserar resultatet. Ingen ersättning har utgått och svaren har varit helt anonyma. Detta har garanterats genom att persondata, IP-adress eller liknande inte har sparats. Det finns alltså inget sätt för oss eller någon utomstående att ta reda på vilka personer som har svarat.

2.3.2 Procedur

Enkäten har lagts ut på Internet och svaren har sparats i en databas. Vi har låtit adressen cirkulera bland våra vänner och deras vänner samt publicerat den på diverse hemsidor

och anslagstavlur. Personer utan tillgång till vare sig dator eller Internet har inte kunnat medverka men å andra sidan är dessa inte målgruppen för enkäten. Genom att vi inte kontrollerat vilka som svarat på enkäten finns det en risk att den endast har nått personer som varit intresserade av ämnet och därför inte varit helt objektiva. Vidare har inga instruktioner givits förutom en uppmaning att sprida enkätens URL vidare.

Frågorna har bestått av envals- respektive flervalsalternativ. Även möjlighet till fri text har givits i slutet av enkäten. Frågorna, svaren och mottagna fritexter redovisas i bilaga 1.

2.4 Intervju

Intervju gjordes via e-post med Christoffer Wallin, juridisk kontaktperson för BSA. Den redovisas i sin helhet i resultatdelen.

3 Resultat

I detta kapitel redovisas resultatet av artikel-, litteraturstudier och vår intervju med Christoffer Wallin. Vi behandlar aktuell lagstiftning, orsaker till, effekter av och åtgärder mot piratkopiering.

Resultatet av enkät behandlas i diskussionen.

3.1 Definitioner

Immaterialrätt

Den del av lagen som tar upp skyddet för intellektuella prestationer och kännetecken kallas normalt immaterialrätten (Lindberg, Westman, 2001).

Upphovsrättslagen

Upphovsrättslagen är den del av lagen som är till för att stimulera skapande av litterära och konstnärliga verk. Lagen ger även ett skydd mot olovlig användning av verken (Lindberg, Westman, 2001).

Piratkopiering och counterfeit

Piratkopiering och counterfeit är när någon olovligen och medvetet kopierar det som skyddas av annans immateriella ensamrätt. I de flesta juridiska rapporter och i de regleringar som finns inom området används termen piratkopiering när det rör sig om intrång i upphovsrätten medan counterfeit oftast handlar om förfalskningar av varumärkesrättsligt skyddade produkter (Gars, 1998). Det är dessa definitioner vi använder oss av i uppsatsen.

Programvara/mjukvara

Begreppet programvara kan betyda tre typer av material (Andersson, 1991):

1. Programbeskrivningen är en beskrivning av programmet i schematisk form utförd på sådant sätt att man kan fastställa instruktioner som bildar ett dataprogram. Programbeskrivningen är underlaget för dataprogrammet.
2. Datorprogrammet är en samling instruktioner som kan få en dator att utföra en speciell uppgift. Dessa datorprogram förs via diskett eller CD-ROM till datorn.
3. Kompletterande material, material som framställs för att underlätta förståelsen eller tillämpningen av ett program, t.ex. dokumentation.

3.2 Immaterialrätt

Denna del av Lagen innehåller regler som ger ett omfattande skydd mot kopiering eller efterbildning i olika former samt mot obehörigt utnyttjande. Upphovsrätten, patenträtten, varumärkesrätten etc. har alla särdrag när det gäller skyddsförutsättningar, skyddets omfattning och varaktighet. Det finns intellektuella prestationer som inte skyddas alls i dessa lagar medan t.ex. mjukvara skyddas av flera. Immaterialrätten är alltså den del av lagen som garanterar tillverkaren avkastning på sina produkter (Lindberg, Westman, 2001).

3.3 Upphovsrättslagen

Upphovsrätten är i huvudsak avsedd för att ge skydd åt och för att stimulera andligt skapande. Den som skapar något, t.ex. en bok, tavla eller konstruerar ett datorprogram, får alltså automatiskt vissa rättigheter gällande det verk som han eller hon gjort. Detta innebär bland annat att upphovsmannen har exklusiv rätt att förfoga över sitt verk genom att t.ex. sälja eller skapa kopior av det. På detta vis avser lagen att stimulera andligt skapande. Ett av de viktigaste skälen att tilldela ett upphovsrättskydd är att ge skydd åt eventuella investeringar som gjorts i samband med skapandet av verket.

Upphovsrätten skyddar alla former av "litterära och konstnärliga verk". Denna benämning är som man ser väldigt vid och omfattar texter, bilder, musik, film, datorprogram etc. Sammanställningar och bearbetningar kan också räknas in men då måste man kunna visa upp ett visst mått av självständighet och individualitet i verkets framställande. Vissa typer utav offentliga dokument hamnar emellertid helt utanför upphovsrättens ramverk.

Upphovsrättskyddet har två sidor, den ekonomiska och den ideella. Den ekonomiska sidan innebär att upphovsmannen, eller den som har rättigheterna till verket, har en exklusiv rätt att framställa kopior av verket eller göra det tillgängligt för allmänheten. Det finns dock vissa undantag i ensamrätten för att t.ex. tillgodose strävan efter konkurrens. Om upphovsrättsmannen inte vill exploatera sitt verk på egen hand så kan han upplåta rättigheterna att göra det till någon annan. Detta sker normalt genom ett licensavtal där det finns angivet vilka regler som gäller för spridning, exploatering osv. Den ideella rätten innebär ett krav på att upphovsmannen ska anges när verket utnyttjas, samt att verket inte ändras utan tillåtelse eller används på ett sådant sätt att upphovsmannens anseende kränks. Den ideella rätten kan under normala omständigheter inte överlåtas.

Till skillnad från patent så uppkommer upphovsrättskyddet automatiskt när ett verk skapas. Det krävs följaktligen inte någon speciell registrering eller avgift för att skyddet ska gälla. Här har internationella konventioner en stor betydelse för de nationella upphovsrättslagstiftningarnas utformning. Bernkonventionen, dit en stor del av världens stater är anslutna, förbjuder tydligt att det ska finnas krav på registrering eller liknande. Dock finns det ett fåtal stater i världen som inte är anslutna till Bernkonventionen som

har krav på att verket bär ett s.k. copyright notice för att det ska innefattas av upphovsrättskyddet.

Den som begår intrång i upphovsrätten riskerar att dömas till allt från att betala böter till att, i värsta fall, tvingas avtjäna fängelsestraff. Beroende på brottets grad så kan även han eller hon dessutom bli skadeståndsskyldig.

I Sverige regleras upphovsrättskyddet av främst Lagen (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk. Denna lag har på senare tid uppdaterats ett flertal gånger för att passa gentemot EU:s regelverk som behandlar upphovsrätt.

3.4 Datorprogram och upphovsrättslagen

Datorprogram skyddas som "litterära verk" enligt 1 § i upphovsrättslagen. Denna paragraf innehåller inte någon beskrivning av vad ett datorprogram är vilket har fördelen att man inte behöver ändra definition i takt med att utvecklingen går framåt och eventuella förutsättningar gällande programskapande ändras. Skyddet för datorprogram gäller oavsett i vilken form det förekommer eller på vilket medium det finns. Även förberedande designmaterial gällande datorprogram omfattas av lagen.

Kopiering av datorprogram är inte tillåtet ens för eget bruk. Kopiering måste medges i antingen licensavtalet för programmet eller av den som äger rättigheterna till programmet. Vid köp av datorprogram är det licensavtalet som talar om vad som gäller för den köpta produkten. Viss verksamhet kräver dock att man ibland gör s.k. brukskopior. Lagen gör här ett undantag och tillåter brukskopior och back-up kopior som görs av säkerhetsskäl. Att använda datorprogram, som man har köpt, på flera datorer är inte tillåtet om inte licensavtalet medger detta.

Vid programvaruförsäljning så används ofta en s.k. wrapklausul. Wrapklausulen kallas även omslagsklausul och innebär att licensavtalet sitter på själva förpackningen och genom att bryta denna så accepterar köparen villkoren. Licensavtal eller wrapklausuler gäller dock inte alltid framför upphovsrättslagen. Faktum är att licensavtalen ofta har fler fördelar gentemot köparen än vad lagen har. Wrapklausuler och licensavtal som fungerar på detta sätt gäller framför lagen gällande upphovsrätt men om dessa skulle innebära strängare regler än lagen så gäller i vissa fall lagen framför licensen/klausulen. Ett exempel är om wrapklausulen inte skulle tillåta brukskopior, då gäller lagen om upphovsrätt framför denna och följaktligen så tillåts man att göra brukskopior.

3.5 Former av piratkopiering och counterfeit av mjukvara

Det finns tre huvudsakliga former av olovlig kopiering (BSA, 2002):

1. Kopiering utförd av slutanvändarna:
Med slutanvändare avser man de vanliga datoranvändarna. De kopierar ofta för eget bruk och delar med sig till kompisar och familj. Ett av de större problemen i denna grupp är företag eller organisationer som kopierar och använder programvara i större utsträckning än vad licenser tillåter.
2. Traditionell distribution:
 - Counterfeit:
Ligor som systematiskt gör direkta kopior av programvara, dokumentation och licensavtal. Dessa säljs sedan för ekonomisk vinning. Denna verksamhet är ofta ihopkopplat med kriminella organisationer. Tillverkningen sker främst i Asien.
 - Hårddiskinstallation:
I Sverige tillverkas relativt många datorer. Det händer ofta att dessa försäljare installerar programvara, framför allt operativsystem, på dessa datorer utan att originaldisketter medföljer.
3. Elektronisk distribution:
 - Fildelning (eng. Peer-2-Peer):
Användare delar filer med varandra direkt över Internet via ett slags nätverk. Man går inte via någon server utan kommunikationen sker direkt mellan de inblandade parterna.
(<http://www.openp2p.com/pub/a/p2p/2000/11/24/shirky1-whatisp2p.html>, 2003-04-23)
 - FTP (File Transfer Protocol):
FTP liknar fildelning men skillnaden är att flera användare inte delar på ett nätverk utan kommunikationen sker direkt mellan två användare. Som namnet antyder så handlar det endast om filöverföring.
(<http://www.ftplanet.com/ftpresources/basics.htm>, 2003-04-23)
 - HTTP:
Nedladdning via hemsidor.

3.6 Orsaker till Piratkopiering

Den främsta orsaken till att piratkopiering är så utbredd är att det med dagens teknik är det mycket lätt att kopiera, distribuera eller utnyttja färdig programvara (BSA, 2002). Har man tillgång till en dator med CD och/eller DVD -brännare ligger investeringen endast i

inköpet av produktionsmaterialet t.ex. tomma CD eller DVD -skivor. Sedan kan man lätt kopiera programvaran till en bråkdel av det verkliga inköpspriset. Man behöver inte heller ta hänsyn till kostnader för rättigheter, licenser eller avgifter till myndigheter. Man behöver inte heller marknadsföra sin produkt då detta görs av original tillverkaren. Det är därför väldigt lönsamt att piratkopiera. Framställningen kostar bara en hundradel av vad varan kostar i affären.

Föreningen SPI (Föreningen svensk Programvaruindustri) menar att det handlar mycket om brist på information, att det egentligen inte är någon medveten brottslig handling som ligger bakom de flesta piratkopieringar. Utövarna vet bara inte vad som är tillåtet respektive otillåtet (Andersson, 1991).

Det här gäller främst på företag där det ofta går till på följande sätt (<http://www.bsa.org/sweden>, 2003-04-25). Man köper in en programvara och kopierar det sedan vidare så att alla kan utnyttja det. Företagen tjänar mycket på detta, ofta omedvetet, pengar som egentligen skulle gå till programvaruindustrin. Eftersom det går lätt och snabbt att tillverka en kopia föredrar man också detta istället för att vänta på inköpsbeslut och leveranser. Ett annat sätt är att den anställda kopierar en programvara för privatbruk, kanske även kopierar till kompisen. Det kan även vara så att den anställda använder företagets datorkapacitet för att hämta hem programvara från Internet som de sedan kopierar eller installerar på företagets datorer. Det kan också vara så att samma diskett / CDROM används för att installera programvara på olika datorer eller att program uppdateras utan att den tidigare versionen är licensierad.

Det är företagets ansvar att förhindra piratkopiering. För att hindra detta måste de programansvariga alltid kontrollera att de köper en originalprodukt. De måste kontrollera licensavtalen noggrant så att de vet vad som gäller. Utbilda personalen i korrekt programhantering och låt de skriva under avtal där de accepterar företagets regler.

Även nyfikenhet spelar stor roll i piratkopieringen. Man vill helt enkelt testa programmen innan man bestämmer sig för ett eventuellt köp.

3.7 Effekten av piratkopiering

I och med det ovan nämnda beteendet går programvaruindustrin miste om stora intäkter (BSA, 2002). Dessa intäkter skulle sedan användas i programindustrin till vidareutveckling och framställning av nya program. Det leder också till att den svenska programindustrin tappar förutsättningarna till en potentiell mångmiljardindustri.

Mjukvaruproducenterna förlorar inte bara intäkter på olaglig kopiering utan de får också andra biverkningar, t.ex. att upprörda användare, som inte förstått att de köpt en piratkopia, ringer och klagar eller för att få support på mjukvaran. Att piratkopior tas för att vara originalprodukter leder också till att företagen kan få negativa kopplingar till sitt namn s.k. "badwill". Dessutom behöver de lägga ner tid och pengar på att spåra piratkopior och dess distributörer (Bilaga 2, Intervju med Christoffer Wallin).

Enligt en rapport om piratkopiering från analysföretaget IDC (<http://www.bsa.org/idcstudy/pdfs/Sweden.pdf>, 2003-03-14) så skulle en minskning av piratkopiering med tio procentenheter skapa 8000 nya jobbtilfällen i IT-sektorn, ge ökade skatteintäkter med mer än 8 miljarder kronor och en ökning av IT-sektorn med 47 procent.

Det är alltså inte bara mjukvaruföretagen som drabbas av piratkopiering

3.8 Åtgärder för att motverka piratkopiering

3.8.1 Svenska Antipiratbyrån

Sveriges branschförening MDTS (Multimedia, Dator och TV-spel), Sveriges Videodistributörens Förening och Filmägarnas Kontrollbyrå har samlats i en gemensam organisation, Svenska Antipiratbyrån (<http://www.antipiratbyran.com>, 2003-04-25). Dess huvudsakliga syfte är att bevaka medlemmarnas rättigheter på den svenska marknaden. Detta gör man genom att informera allmänheten om vad som gäller vid köp och kopiering av skyddat material och konsekvenserna av detta. Huvuddelen av Antipiratbyråns arbete ägnas åt att spåra piratkopierare, säkra bevisning och initiera rättsliga åtgärder. De använder sig av metoder som polisen inte får använda som t ex att beställa varor under falskt namn och adress för att säkra fysiska bevis.

På deras webbsida hänger man ut misstänkta piratkopierare och erbjuder belöningar för tips. Man beskriver också tillslag och husrannsakingar som genomförts. På senare tid har man även gett sig in på fildelningstjänster och samlat bevis som använts för att få användarna avstängda från sina Internetleverantörer. Dessa anmälningar har väldigt sällan lett till att användarna har blivit avstängda men varningar har utdelats. Antipiratbyråns största vapen i kampen mot piraterna är olika former av avskräckning, information om vad som gäller enligt lagen och konsekvenser av piratkopiering. Den danska motsvarigheten till Antipiratbyrån, Antipiratgruppen, genomförde i julas en kampanj där man skickade ut inbetalningskort till personer som hade musik, film, spel och programvara utdelade på sina datorer.

3.8.2 BSA (Business Software Alliance)

BSA är en organisation som arbetar mot piratkopiering av mjukvara(<http://www.bsa.org/sweden>, 2003-04-25). Den bildades 1988. Medlemmarna består av de ledande programvaruföretagen för persondatorer och Internet: Adobe Systems Inc., Autodesk Inc., Bentley Systems Inc., Lotus Development Corporation, Microsoft Corporation, Novell Inc. Och Symantec Corporation.

BSA genomför också tillslag mot företag som misstänks använda olagligt kopierad programvara. BSA har också flera gånger haft tipskampanjer där belöningen kan uppgå till 10 % av skadeståndet företaget får betala. BSA har 50 hotlines och tipstelefoner över hela världen som man kan ringa och få expertsvar om frågor på upphovsrätt eller rapportera misstänkt piratkopiering. I Sverige får de mellan 100 – 150 tips årligen. Det är

allt från anställda, före detta anställda, konsulter, ledningen till studenter som anmäler. Majoriteten av tipsen man får in är seriösa och leder till åtgärd. Det är bara i Sverige som man utfärdar belöning.

För att öka medvetenheten bland dem som använder dataprogram om vikten av att upphovsrätten för programvara skyddas genomförs upplysningskampanjer. Man gör riktade utskick, kontaktar media, arbetar i skolorna och lär företagen effektiv programhantering.

Man driver ett antal åtgärdsprogram mot företag och organisationer som brutit mot upphovsrättslagarna. Det innefattar återförsäljare, förfalskare och företag som använder icke-licenserad programvara. De företag som når uppgörelse måste vidta följande åtgärder:

- Radera olagligt kopierad programvara.
- Skaffa den programvara man behöver på laglig väg.
- Betala skadestånd och rättsliga kostnader.
- Underteckna ett avtal om att följa upphovsrättslagarna.

3.8.3 Anpassning av upphovsrättslagen efter EU-direktiv

Vid justitiedepartementet behandlas i skrivande stund en EU-anpassning och skärpning av den 40 år gamla upphovsrättslagen som gäller i Sverige i dag. Direktivet (Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29/EG, 2001) är en anpassning till rådande förhållanden på dagens marknad. Man vill i stort anpassa lagen så att den omfattar de olika behov som har uppstått i det nya informationssamhället när det gäller bl.a. olika digitala verk.

De största förändringarna handlar om tekniska skydd. Det finns redan idag en mängd former av skydd mot kopiering av t.ex. CD/DVD-media. Med de n nya lagen kommer manipulering av dessa skydd att bli olagligt vilket leder till att företag lättare kan vidta åtgärder för att skydda sina produkter.

Den nya lagen kommer att uppmuntra de som innehar rättigheterna till ett verk att märka dem med s.k. digitala vattenstämplar. Stämplarna innehåller information som visar vem som äger verket och villkor för dess användning. Lagen kommer att ge ett större skydd till verk som försätts med dessa stämplars än verk som inte har dem.

Direktivet framhäver också att åtgärderna mot de som bryter mot lagen skall vara effektiva, proportionella och avskräckande. Möjlighet till skadestånd och beslagtagning av materialet i fråga skall ges till den drabbade parten.

Lagen kan tidigast komma att träda i kraft vid årsskiftet 2003/2004.

3.8.4 Intervju 2003-05-12 med Christoffer Wallin

Vad gör BSA för att motverka piratkopiering?

BSA har tre huvudområden för att motverka piratkopiering. De är:

- 1) INFORMATION - BSA försöker att på flera olika sätt informera om upphovsrättens regler samt hur licensiering av programvara "fungerar". Det kan ske genom att information tillhandhålls via BSAs hemsida eller via PR-relaterade projekt. Se t ex. BSA handledning för hantering av programvara på www.bsa.org/sweden där BSA informerar om hur ett företag lämpligen hanterar programvara och licenser, samt hur man kan undvika piratkopior i sin organisation mm.
- 2) UTBILDNING - Representanter för BSA deltar regelbundet i olika utbildningsinsatser för t.ex. Kronofogdemyndigheten, polis, åklagare och tulltjänstemän.
- 3) "ENFORCEMENT" - Med detta avses den del som jag är mest sysselsatt med, d.v.s. att mot bakgrund av information som kommer BSA tillhanda ingripa juridiskt mot företag och enskilda som sysslar med piratkopiering.

Vad håller ni på med just nu?

Den verksamhet som beskrivs ovan fortgår regelbundet. Med jämna mellanrum förekommer det dock att BSA genomför särskilda kampanjer som kan ha ett visst fokus. I dagsläget pågår ingen sådan kampanj i Sverige.

Vad man gör för åtgärder? (tekniska, mentala osv.)

Om ni med åtgärder främst avser juridiska åtgärder under verksamhetsområde kallat "enforcement" så kan följande sägas: BSA kan inte exakt ange hur man arbetar i alla situationer eftersom det så att säga skulle kunna förta effekten av BSAs arbetssätt. Men, den mest ingripande åtgärd BSA kan vidta mot t.ex. ett företag som misstänks syssla med piratkopiering är att föranstalta om en intrångsundersökning. En intrångsundersökning kan liknas vid en civilrättslig husrannsakan som genomförs av kronofogdemyndigheten (KFM) efter att BSA ansökt hos tingsrätten om en sådan. KFM går då in med ett antal personer på det misstänkta företaget och kontrollerar arbetsstationer och servrar osv. För detta arbete krävs relativt mycket folk. Vid den senast genomförda intrångsundersökningen deltog ca 70 personer från KFM för att kontrollera ett företag som hade ca 130 datorer. Möjligheten att använda intrångsundersökning tillkom 1999 och har visat sig effektiv för BSA medlemmar att tillvarata sina rättigheter.

Utöver detta kan BSA vidta en del andra åtgärder som inte närmare kan beskrivas, men som är av mindre ingripande slag än intrångsundersökning, men också visat sig ha en mycket god effekt.

Varför piratkopierar man mjukvara tror ni?

Man kan säga att det i stort sett är två huvudorsaker till att privatpersoner och företag piratkopierar programvara.

A) Ekonomiska skäl; man anser att det är för dyrt att köpa korrekta licenser och tar sig då friheten att begå brott mot upphovsrättslagen med detta som grund. Detta motsägs dock av att även programvara som har billigare licenser piratkopieras i uppskattningsvis lika stor omfattning som lite dyrare program.

B) Okunskap; i vissa fall beror troligen piratkopiering på okunskap hos den som genomför den olovliga kopieringen. Upphovsrättslagen samt gällande licensavtal anses ibland svåra att förstå. Ofta beror det också på att personen ifråga inte tagit sig tid att läsa de villkor som finns i respektive licens.

Hur distribueras piratkopierad mjukvara enligt BSA?

Det finns flera vägar.

- 1) En av de mest förekommande är att företaget köper en licens men utnyttjar programmet på fler/alla datorer.
- 2) Försäljning av cd-rom skivor via Internet och t.ex. Gula tidningen/annan media.
- 3) Försäljning av programvara via nedladdning från Internet.
- 4) Fildelning med eller utan motprestation från köparen.
- 5) Så kallad "high quality counterfeit" (HQC) är programvara som är mycket sofistikerade piratkopior framställda i fabrik med alla eller många tekniska skyddsmedel som finns på originalet. Dessa program är ofta mycket svåra att skilja från ett original för normalanvändaren och säljs genom mer sofistikerade kanaler. Dessa kommer sedan in på den legala marknaden för licenser/programvara och kan därefter distribueras av i stort sett vilken detaljhandelskedja som helst, t.ex. OnOff. (OBS. OnOff är bara ett exempel på vad jag menar med en detaljhandelskedja i detta fall, vi har absolut ingen anledning att tro att just OnOff sysslar med denna typ av verksamhet - tvärtom). Om sedan denna detaljhandelskedja säljer dessa HQC med vetskap om att det är piratkopior eller inte, är oklart. Denna typ av piratkopiering utförs sannolikt av organiserade brottssyndikat ("maffia") som insett att det finns stora pengar att hämta även här. Det är svårt att överblicka problemets omfattning i Sverige men än så länge tyder det mesta på att vi är relativt förskonade från denna typ av piratkopiering. Kanske beror det på att svenskan är ett minoritetsspråk. Det är mer lönsamt att sälja denna typ av program/licenser på engelska, tyska och franska eftersom marknaderna är avsevärt mycket större.
- 6) "Hard disk loading" (HDL); med detta uttryck menas när en återförsäljare av hårdvara installerar programvara på en dator vid försäljning utan att köparen får/betalar för en licens som täcker användningen av detta program.

Vilken form av spridning ser ni som det största problemet?

Det är svårt att rangordna mellan dessa eftersom all piratkopiering är mycket negativ för rättighetsinnehavarna, men även för samhället i stort (se idcs Economic Impact Study på www.bsa.org/sweden). Mot bakgrund av att 31 % av alla program som används på svenska företag är piratkopierade är detta dock ett av de större problemen. (Siffran är från senast tillgängliga statistik, dvs för 2001, siffror för 2002 kommer under juni 2003)

Hur ser ni på användandet av s.k. fildelningsprogram?

Denna typ av piratkopiering utgör ett stort problem.

Finns det ett intresse från Er att göra något åt detta?

BSA försöker arbeta mot all typ av piratkopiering, det gäller även denna typ. Dess karaktär gör dock att det är svårare att komma åt.

Hur drabbas företagen av att deras mjukvara piratkopieras?

1) Förlorade intäkter genom att marknaden minskas.
2) De drabbas också av andra ekonomisk kännbara biverkningar. T.ex tvingas företagen att hantera mängder med telefonsamtal från upprörda privatpersoner som inte förstått att de köpt en piratkopia. Normalt sett erhåller personen då ingen manual och ibland ingen cd-skiva, eller en skiva som är behäftad med tekniska fel. Personen blir då arg på rättighetsinnehavaren och ringer för att klaga eller få support. Piratkopiornas bristfällighet i funktionshänseende innebär också att rättighetsinnehavarna får mycket "badwill", vilket också påverkar dem negativt. Andra sådana interna kostnader som t.ex kan innebära att rättighetsinnehavaren tvingas lägga ned tid och arbete på att spåra och analysera piratkopior.

Hur har problemet förändrats genom åren?

För Sveriges del har piratkopieringsgraden hos företag sjunkit relativt stadigt under de senast fem åren för att idag ligga på ca 31% (se ovan ang. Statistikuppgifter). HDL var ett mycket stort problem under mitten av 90-talet, som sedan minskade i samband med sekelskiftet. Idag tycker jag mig kunna skönja en trend mot ökad HDL igen, men detta är bara en känsla jag har fått mot bakgrund av de tips som strömmat in under de senast sju månaderna. Nya tekniska landvinningar, såsom fildelningprogram och ökad bandbredd i Internetuppkopplingarna, har givetvis påverkat problemets omfattning.

Hur tror ni det kommer vara i framtiden?

Det är svårt att säga något om, av förklarliga skäl, men om man får gissa så tror jag dock att Internetanknuten "piracy" inte direkt kommer att avta i omfattning, snarare tvärtom.

4 Diskussion

I denna del presenteras en diskussion kring resultatet tillsammans med våra personliga åsikter och frågor.

Åsikter som vi uttrycker i denna diskussion grundar sig på våra personliga uppfattningar och kunskaper. Vi utger oss inte för att vara några experter på området.

Det är helt klart att upphovsrättslagen behöver uppdateras och förtydligas för att täcka behovet av skydd för nya typer av verk. Dagens upphovsrättslag är otydlig och kan tolkas på flera olika sätt. Detta märks speciellt när man använder medier som Internet där piratverksamhet sträcker sig över landsgränser.

Målet med de nya skyddsåtgärderna som beskrivs i direktivet från EU (Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29/EG, 2001) är att göra det lättare att vidta åtgärder mot piratkopiering och counterfeit av bl.a. mjukvara. Piraterna kommer få det svårare att sälja sina kopior som original i och med att digitala vattenstämplar införs som har ett starkt skydd i lagen. Dessutom omfattar lagen även ett förtydligande gällande manipulering av tekniska skydd. När manipulering av dessa skydd och stämplat blir olaglig så kommer det bli lättare för t.ex. BSA att vidta åtgärder mot de som ägnar sig åt piratverksamhet. Man kan dock fråga sig om det egentligen blir någon större skillnad mot hur det är nu, då det redan i dagens läge finns kopieringsskydd som kringgås?

Det upplevs som positivt att upphovsrättslagen skärps för att anpassas till nya typer av problemområden. Lagen avser att avskräcka personer från att piratkopiera med hårdare straff och stora ekonomiska följder.

Fildelning är ett relativt nytt sätt att sprida och få tag på piratkopierad musik, film och mjukvara som har blivit väldigt populärt. Hela 55 procent av de som svarade på enkäten angav att de använde någon typ av fildelningsprogram. Detta visar klart och tydligt på att problemet är stort och växande, något som även Christoffer Wallin bekräftar i intervjun. Han nämner också att dess karaktär gör att fildelningen är svår att motverka. Frågan är om uppdateringen av lagen kommer att kunna avhjälpa denna typ av problematik?

Är verkligen en ny lag vad som krävs för att komma till rätta med piratkopieringen? Enkäten visar att de flesta, 82 procent, vet om att det är olagligt att sprida, kopiera och använda piratkopior, ändå så gör man det. Det har på något sätt blivit accepterat att begå brott mot upphovsrätten. De flesta tycker att mjukvaran är för dyr och tycker därför att de det är okej att använda den privat och inte i kommersiellt syfte. Är det då okej att stjäla en dyr bil om man bara kör den på sin tomt?

Christoffer Wallin säger att en stor del av piratkopieringen också beror på okunskap gällande upphovsrättslagen och vad licensavtal innebär. Ett av BSA:s sätt att motverka piratkopiering är just att informera om vilka regler som gäller. 61 procent av de svarande i enkäten har faktiskt sett en eller flera kampanjer mot piratkopiering.

5 Slutsats

Här presenterar vi svaret på vår frågeställning

Vi har kommit fram till att det i huvudsak finns två saker som arbetar mot piratkopiering av mjukvara i Sverige. Dessa är följande:

- Upphovsrättslagen, som dessutom håller på att moderniseras för att passa in i dagens teknikberoende samhälle.
- De två stora organisationerna som motverkar piratkopiering av digitala verk, Antipiratbyrån och BSA. Deras verksamhet grundar sig på upphovsrättslagen. Genom olika kampanjer, belöning på tips och tillslag vidtar man åtgärder för att skydda sina medlemmars rättigheter.

6 Slutord

I detta avsnitt uttrycker vi våra personliga funderingar, frågor som uppstått och slutsatser vi dragit under uppsatsskrivningen. Vissa åsikter som tagits upp i diskussionen återkommer.

Till en början så verkade det som om piratkopiering i huvudsak berodde på okunskap om vilka lagar och regler som gäller. Efter vi hade genomfört enkäten så insåg vi att detta inte var fallet utan att man helt enkelt struntar i att man begår ett brott. Vi anser att en ny lag naturligtvis är positiv men att en stor del av problemet har att göra med brist på moral hos allmänheten. Hur stor skillnad kommer att bli med en ny lag?

En skärpning av lagen kommer givetvis avskräcka vissa användare men den stora frågan är dock hur man skall göra för att komma till rätta med den moraliska sidan av problemet. Hur får man människor att avstå från att bryta mot lagen?

Många människor omkring oss i vår ålder och situation använder sig av piratkopior och tycker detta är helt okej. Vi som förmodligen kommer att arbeta med utveckling av mjukvara borde kanske ställa oss frågan om vi vill ha betalt för vårt arbete eller inte?

När vi använder piratkopior så är det ju faktiskt lite som att skjuta sig själv i foten.

7 Referenser

7.1 Litteratur

Anderson Kristina, Piratkopiering av datorprogram: ett upphovsrättsligt problem, Stockholm, Juristförl. i distribution, cop 1991

Gars Anna, Counterfeiting och ingripande mot piratkopiering i Sverige. Stockholm, Svenska föreningen mot piratkopiering, 1998

Lindberg Agne, Westman Daniel, Praktisk IT-rätt, Stockholm, Norstedts Juridik, 2001

7.2 Artiklar och Rapporter

Choi Sung-Kyu, Lilliestierna Ehrén Charlotte, Nilsson Anders och Pontén Henrik. Piratkopiering: Lägesrapport September 2001, Filmägarnas Kontrollbyrå, Sveriges Videodistributörers Förening, Sveriges Branschförening MDTS.

Seventh Annual BSA Global Software Piracy Study, June 2002 (www.bsa.org/sweden)

Software piracy among computing students: a Bruneian scenario, Md. Mahbubur Rahim, Afzaal H. Seyal, Mohd. Noah Abd. Rahman, 5 April 1999 (Computers & Education 32 (1999) 301-321)

Europaparlamentets och rådets direktiv 2001/29/EG, 22 maj 2001 om harmonisering av vissa aspekter av upphovsrätt och närstående rättigheter i informationssamhället (http://europa.eu.int/smartapi/cgi/sga_doc?smartapi!celexapi!prod!CELEXnumdoc&lg=s v&numdoc=32001L0029&model=guichett)

7.3 Internetadresser

<http://www.google.com>, 2003-03-10
<http://www.sciencedirect.com>, 2003-03-10
<http://webbgunda.ub.gu.se>, 2003-03-10
<http://www.libris.kb.se>, 2003-01-03
<http://www.handels.gu.se/epc/html/front.html>, 2003-01-03
<http://www.bsa.org/sweden/press/newsreleases//2003-04-28.1569.phtml>, 2003-03-14
<http://www.bsa.org/idcstudy/pdfs/Sweden.pdf>, 2003-03-14
<http://www.bsa.org/sweden/press/newsreleases//2003-04-28.1569.phtml>, 2003-03-14
<http://www.openp2p.com/pub/a/p2p/2000/11/24/shirky1-whatisp2p.html>, 2003-04-23

<http://www.ftplanet.com/ftpresources/basics.htm>, 2003-04-23

<http://www.bsa.org/sweden>, 2003-04-25

<http://www.antipiratbyran.com>, 2003-04-25

Bilaga 1

Sammanställning av enkät

Totalt antal svar: 112

1. Kön?

Kvinna	(32%)
Man	(66%)
Ej svarat	(2%)

2. Ålder?

Under 15	(3%)
15-20	(3%)
20-25	(28%)
25-30	(39%)
30-35	(19%)
35-40	(6%)
40-45	(0%)
Över 45	(2%)

3. Hur stor del av den mjukvara du använder är piratkopierad?

Ingen	(12%)
Någon enstaka	(27%)
Ett flertal	(43%)
All	(15%)
Ej svarat	(3%)

Om du svarat ingen på föregående fråga, hoppa till fråga 8

4. Var använder du den?

Hemma	(60%)
På jobbet	(2%)
I skolan	(3%)
Hemma/skola/arbete	(2%)
Hemma/skola	(5%)
Hemma/arbete	(15%)
Skola/arbete	(3%)

- | | |
|-----------|-------|
| Ej svarat | (10%) |
|-----------|-------|
5. Hur har du fått tag på den piratkopierade mjukvaran?
- | | |
|-----------------------------|-------|
| Kopierat av kompisar | (15%) |
| Hämtat från Internet | (13%) |
| Köpt | (2%) |
| Annat | (5%) |
| Kompisar/Internet/köp/annat | (0%) |
| Kompisar/Internet/köp | (1%) |
| Kompisar/Internet | (37%) |
| Internet/köp | (1%) |
| Köp/annat | (0%) |
| Internet/annat | (2%) |
| Ej svarat | (24%) |
6. Använder du fildelningsprogram som tex Kazaa, Direct Connect?
- | | |
|-----------|-------|
| Ja | (55%) |
| Nej | (27%) |
| Ej svarat | (18%) |
7. Vad är största orsaken till att du använder piratkopierad mjukvara?
- | | |
|-------------------------------|-------|
| Det är ”gratis” | (21%) |
| Det är lättillgängligt | (13%) |
| Testar för ett eventuellt köp | (6%) |
| Mjukvaran är för dyr | (42%) |
| Ej svarat | (18%) |
8. Har du någon gång betalat för original mjukvara?
- | | |
|-----------|-------|
| Ja | (65%) |
| Nej | (30%) |
| Ej svarat | (5%) |
9. Har du någon gång uppmärksammat någon reklam/kampanj mot piratkopiering av mjukvara?
- | | |
|-----|-------|
| Ja | (61%) |
| Nej | (34%) |

- | | |
|-----------|------|
| Ej svarat | (5%) |
|-----------|------|
10. Känner du till någon som har blivit anmäld för innehav av piratkopiering av mjukvara?
- | | |
|-----------|-------|
| Ja | (4%) |
| Nej | (91%) |
| Ej svarat | (5%) |
11. Känner du till någon som har blivit anmäld för spridning av piratkopiering av mjukvara?
- | | |
|-----------|-------|
| Ja | (5%) |
| Nej | (90%) |
| Ej svarat | (5%) |
12. Känner du någon som har blivit dömd för innehav av piratkopierad mjukvara?
- | | |
|----------|-------|
| Ja | (1%) |
| Nej | (92%) |
| Ej klart | (7%) |
13. Känner du någon som blivit dömd för spridning av piratkopierad mjukvara?
- | | |
|-----------|-------|
| Ja | (1%) |
| Nej | (93%) |
| Ej svarat | (6%) |
14. Tror du att det är olagligt att kopiera mjukvara som du inte innehar någon licens för?
- | | |
|-----------|-------|
| Ja | (82%) |
| Nej | (13%) |
| Ej svarat | (5%) |
15. Tror du att det är olagligt att sprida kopierad mjukvara som du inte innehar någon licens för?
- | | |
|-----|-------|
| Ja | (94%) |
| Nej | (0%) |

Ej svarat (6%)

16. Tror du att det är olagligt att använda kopierad mjukvara som du inte innehar någon licens för?

Ja (82%)

Nej (13%)

Ej svarat (5%)

Mottagna fritexter

- Betalar för licenser till jobb och på arbetet men inte hemma. micro\$oft
- Hur i helvete kan företag förväntas att man skall kunna ett antal ex program när man söker jobbet - om dessa program kostar skjortan att köpa och lära sig. För att lära sig - och privatbruk bör dessa program vara gratis – ev. mkt billigare.
- Det som jag använder utan licens skulle jag aldrig betala fullpris för. T.ex., jag använder båda Paint Shop Pro och Photoshop. Paint Shop Pro har jag betalat för då priset är rimligt. Photoshop har jag inte betalat för, då priset inte är rimligt för hemmaanvändare. Om det inte fanns tillgängligt utan licens skulle jag helt enkelt inte använda den. Alltså olagligt men inte omoralisk enligt min mening. De förlorar ingen inkomst på min användning av det. Skulle jag använda något program som proffs, skulle jag självklart äga den.
- Anledningen till att man använder piratvaror är att det är gratis, mjukvaran är för dyr och det är lättillgängligt.
- Att använda piratkopierat material är en god investering!
- Fråga 8 genom hyr avtal med jobbet, annars skulle det aldrig falla mig in.
- Frågorna 14-16 går inte bara att svara ja eller nej på, eftersom det beror på. Det är lagligt att kopiera och "sprida" för eget bruk och till t.ex. en vän, men den juridiska innebörden av att "sprida" är att sprida till en större krets i förvärvssyfte och är olagligt. Att använda kopierad mjukvara utan licens är lagligt om kopieringen varit laglig, dvs. via en vän, men inte om man köpt av en som "spridit" olagligt. Tillverkarnas kopieringsskydd strider mot marknadsföringslagen om de inte informerar kunden tydligt innan köpet. Skydden begränsar användningen av varan och borde därför medföra en prissänkning. Tack och hej!

- I skolan kan det ibland vara nödvändigt att använda program som är mycket dyra, för dyra för en student, att köpa. Om man då ska kunna studera hemma är den enda lösningen att ladda hem programmen från Internet. Mycket mjukvara laddas dessutom hem bara för att man kan, inte för att man skulle ha köpt programmet om det inte fanns på Internet.
- Mycket av det man har som är piratkopierat hade man aldrig köpt, utan man tar hem å testar sånt som man tycker verkar lite intressant. Det är väldigt få program jag verkligen använder mycket och skulle behöva köpa, men några är det allt och något försvar är det kanske inte heller :)
Lycka till med C-uppsatsen
- Den delen piratkopierad mjukvara jag använder är mest avancerade ljudredigeringsprogram. Dessa är i regel snuskigt dyra.
Hade mjukvaran varit billigare hade jag gärna köpt original för att kunna få updates, manual och att enklare kunna ominstallera program då jag rege lbundet sanerar hårddisken.