

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
EKONOMSKA FAKULTETA**

**DIPLOMSKO DELO  
PREUČEVANJE PIRATSKIH SKUPIN, KI TVORIJO SCENO**

**Ljubljana, avgust 2010**

**DANILO JANJIĆ**

## **IZJAVA**

Študent Danilo Janjić izjavljam, da sem avtor tega diplomskega dela, ki sem ga napisal/a pod mentorstvom dr. Domna Bajdeta, in da dovolim njegovo objavo na fakultetnih spletnih straneh.

V Ljubljani, dne 25. 8. 2010

Podpis: \_\_\_\_\_

## **Kazalo**

Uvod .....	1
1 Piratstvo in kršenje avtorskih pravic .....	1
1.1 Opredelitev piratstva .....	1
1.2 Avtorske pravice .....	2
1.2.1 Opredelitev avtorske pravice.....	2
1.3 Avtorsko delo .....	3
1.3.1 Avtor in nastanek avtorske pravice .....	3
1.4 Razvoj avtorske pravice .....	4
1.5 Kršenje avtorskih pravic.....	5
2 Piratska Scena .....	6
2.1 Namen, cilj in metode preučevanja piratskih skupin ter Scene.....	6
2.2 Zgodovina in razvoj organizirane piratske Scene .....	7
2.3 Scena kot kibersubkultura .....	10
2.4 Pravila/kodeks Scene.....	11
2.5 Ekonomija obdarovanja na Sceni.....	12
2.6 Način delovanja Scene .....	13
2.6.1 Sestava in delovanje piratskih skupin .....	13
2.6.2 (Top)siti.....	15
2.6.3 Izdaja – produkt piratskih skupin .....	17
2.7 Demoscena .....	18
2.8 Scenske publikacije .....	19
3 Vpliv Scene na družbo in industrijske standarde .....	20
3.1 Policijske racije .....	21
Sklep.....	21
Literatura in viri .....	23

## **Kazalo slik**

*Slika 1: Spisek izdaj na dan 6. 7. 2010 med 19:19 in 19:29 ..... 6*

*Slika 2: Del zapisa NFO datoteke, skupine THG, ki je spremljala izdajo igre Dark Spyre ..... 9*

## **Uvod**

O softverskem piratstvu in vplivih le-tega je bilo tako v Republiki Sloveniji kot tudi na naši fakulteti že veliko napisanega in o tem govorjenega, vendar so se v večji meri debate in tematike osredotočale predvsem na vpliv piratstva na končne porabnike ali podjetja. Nekateri so se dotaknili tudi malce bolj socioloških in psiholoških pogledov ter preučevali motive posameznikov za piratiziranje in kakšen vpliv ima piratstvo na družbo. Kolikor sem iz uradnih publikacij na to temo uspel razbrati, se v Republiki Sloveniji nihče ni spraševal o izvoru vsega ilegalnega softvera, o tem, kdo podira večmilijonske zaščite programov in iger ter kdo postavlja standarde v tej »industriji«. Zato sem se odločil, da bom s pomočjo spletnih zapisov, strokovnih člankov, literature in s pomočjo preučevanja materiala, ki ga izdajajo skupine same, skušal pojasniti in informirati bralca o delovanju in motivaciji te podtalne subkulture.

V večini primerov se za izvor piratskega materiala na internetu sklepa, da so to nepovezani posamezniki, ki v znak upora ali solidarnosti do skupnosti na internetu objavljajo avtorsko zaščiten material. Vendar to v večini primerov ne drži. Izvor večjega dela ilegalnih datotek prihaja iz zelo organizirane piratske scene oz. na kratko imenovane Scena (angl. The Scene). Sceno sestavljajo različne, organizirane piratske skupine, ki se držijo skupnih pravil, ki so dogovorjena in izglasovana. Glavni motiv vseh skupin, ki so del te subkulture oz. skupnosti je, da prekršijo avtorske pravice in programske zaščite ter to prenesejo na strežnike, preden to uspe drugim skupinam. S tem se tudi meri uspešnost oz. elitnost (žargonsko pogosto uporabljen izraz) skupine na Sceni.

V diplomskem delu bom definiral in opisal avtorsko pravico, za tem pa se bom osredotočil na največje kršitelje le-teh. Bralcu bom poskušal prikazati in razložiti način delovanja piratskih skupin, tako da bom opisal, kakšna je hierarhija članov skupine ter njihove naloge. V sklopu drugega poglavja bom zapisal skrajšano zgodovino Scene in jo predstavil s sociološkega vidika kot subkulturo. Opisal bom tudi pravila oz. kodeks, katerega se morajo vse skupine držati, če hočejo ostati del te subkulture. Predstavil bom umetniško in kreativno plat Scene, v poglavju Demoscena. V zadnjem delu diplomske naloge nameravam izpostaviti vpliv Scene na družbo in posameznike ter na industrijske standarde. Poleg tega, pa se bom osredotočil še na večje policijske racije, katerih tarča so bili člani piratskih skupin.

Upam, da bo bralcu diplomatska naloga v pomoč pri razumevanju delovanja in vpliva piratskih skupin. Tej zelo pomembni subkulturi je posvečeno premalo pozornosti, saj s svojim delovanjem vpliva tudi na t. i. vodilno kulturo, čeprav se ta, v večini, obstoja Scene ne zaveda.

## **1 Piratstvo in kršenje avtorskih pravic**

### **1.1 Opredelitev piratstva**

Piratstvo je v današnjem času pogosto uporabljen izraz, ki običajno označuje ilegalno pridobivanje različnih avtorsko zaščitenih vsebin z interneta. Strokovno se s tem izrazom označujejo dejanja, kot so: »nedovoljen ponatis, reprodukcija, kopiranje, presnemavanje

intelektualnih ali umetniških dobrin, zavarovanih z avtorskimi pravicami« (Sket, 1997, str. 123).

Piratstvo je opredeljeno kot kršenje avtorskih pravic in pridobivanja koristi z distribuiranjem kopij, ki so zaščitene z avtorsko pravico in nimajo dovoljenja nosilca avtorske pravice. Izraz piratstvo se uporablja že od petnajstega stoletja in pomeni nedovoljeno reproduciranje izdelkov in njihovo distribucijo z namenom pridobitve materialne koristi (Constanza–Chock & Schweidler, 2006).

## **1.2 Avtorske pravice**

Na področju znanosti, umetnosti in kulture nastane veliko stvaritev. Njihovi avtorji so zavarovani z avtorsko pravico, ki jim omogočajo razpolaganje z delom. Ta pravica pa je pogosto kršena, predvsem zaradi piratstva. Te kršitve prihajajo tako s strani oseb različnih starosti in z različnih družbenih slojev in položajev, od organiziranih skupin do izobraženih strokovnjakov, ki avtorska dela posredujejo ljudem brez avtorjeve privolitve.

Avtorsko pravo, kot poseben del prava intelektualne lastnine, dobiva v svetu vse večji pomen. Priznanje pravic avtorjev na njihovih intelektualnih stvaritvah bi lahko označili ne kot samo pravno, ampak tudi civilizacijsko pridobitev, saj je uzakonitev avtorske pravice pripomogla k razvoju človeštva. Obenem pa obstajajo tudi slabe strani takšne zaščite, saj le-ta po besedah mnogih avtorjev (John Oswald, Richard M. Stallman, Lawrence Lessig ...) zavira kreativnost družbe, saj štiti avtorja predolgo po njegovi smrti (več o tem v poglavju 1.3.1), da bi imelo nanj in njegove bližnje kakršenkoli pozitiven vpliv. V času, ko avtorske pravice ne velja več, postane to avtorsko delo v večini primerov nerelevantno, saj zaradi tega preskoči več generacij, ki so bile z avtorskim delom seznanjene. Kritiki tudi očitajo, da gre za intelektualni monopol odobren s strani države (Lessig, 2004), saj tako dolga obdobja koristijo v večini le profitno usmerjenim, pravnim nosilcem avtorskih pravic.

### **1.2.1 Opredelitev avtorske pravice**

Avtorska pravica je skupen izraz za številna upravičenja, ki avtorju zagotavljajo uresničevanje premoženjskih (materialnih) in osebnih (moralnih) interesov v zvezi z izkoriščanjem avtorskega dela. Delimo jih na materialne, moralne in druge pravice avtorja. Materialne pravice avtorju omogočajo, da svoje materialne interese uresniči tako, da izključi vse druge in sam izkorišča svoje delo, ali da dopusti izkoriščanje dela komu drugemu proti plačilu. Te pravice se nanašajo tudi na določene oblike razpolaganja s primerki avtorskega dela (pravica dajanja v najem, pravica distribuiranja). Nekakšno duhovno vez med avtorjem in njegovim delom pa predstavljajo moralne avtorske pravice. Te avtorju zagotavljajo uresničevanje moralnih interesov v zvezi z njegovim delom, tudi če je pravico izkoriščanja prenesel na drugo osebo. Avtor bo z njihovo pomočjo lahko zahteval, da se na vsakem primerku avtorskega dela ali ob vsaki javni priobčitvi avtorskega dela navede njegovo ime, se upr skazitvi ali okrnitvi svojega dela itd. Avtorju poleg materialnih pravic pripadajo tudi premoženjska upravičenja. Ta niso monopolne narave, ampak avtorju omogočajo zgolj denarno nadomestilo (pravica javnega posojanja, sledna pravica) ali kak drug premoženjski interes (pravica dostopa) (Lévêque & Ménière, 2004).

Avtorsko pravico lahko označimo kot kvazi stvarno pravico na imaterialni dobrini. Po svoji vsebini je podobna lastninski pravici, ki pomeni pravico imeti stvar v oblasti, jo uporabljati in uživati na najboljšeje dovoljen način in z njo razpolagati. Razlikujeta se po tem, da avtorska pravica obstaja na imaterialni dobrini, lastninska pravica pa na stvari. Imaterialna dobrina je plod avtorjevega dela. Pri njegovi stvaritvi negativne eksternalije ne obstajajo, saj se dobrina ne izrablja in ne izgublja vrednosti. Pri lastninski pravici je stvari potrebno varovati pred izrabo, pri avtorski pravici pa ne, saj tu ni negativnih eksternalij, ki obstajajo pri stvareh (Lévêque & Ménière, 2004).

### **1.3 Avtorsko delo**

Po zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (Ur. l. RS, št. 16/2007 ZASP–UPB3, v nadaljevanju ZASP) definiramo avtorska dela kot individualne intelektualne stvaritve s področja književnosti, znanosti in umetnosti, ki so na kakršenkoli način izražene:

- pisana dela, kot so leposlovna dela, članki, priročniki, študije in računalniški programi;
- govorjena dela, kot so govori, pridige, predavanja;
- glasbena dela z ali brez besedila;
- gledališka, gledališko–glasbena in lutkovna dela;
- koreografska in pantomimska dela;
- fotografska dela in dela, narejena po postopku, podobnem fotografiranju;
- avdiovizualna dela;
- likovna dela, kot so slike, grafike in kipi;
- arhitekturna dela, kot so skice, načrti in izvedeni objekti s področja arhitekture, urbanizma ter krajinske arhitekture;
- dela uporabne umetnosti in industrijskega oblikovanja;
- kartografska dela;
- predstavitve znanstvene, izobraževalne ali tehnične narave (tehnične risbe, načrti, skice, tabele, izvedenska mnenja, plastične predstavitve in druga dela enake narave);

Kot avtorsko delo niso varovani:

- ideje, načela, odkritja;
- uradna besedila z zakonodajnega, upravnega in sodnega področja;
- ljudske književne in umetniške stvaritve.

#### **1.3.1 Avtor in nastanek avtorske pravice**

Avtor je fizična oseba, ki je delo ustvarila. To je praviloma tista oseba, katere ime, psevdonim ali znak je na običajen način naveden na izvorniku ali pri objavi dela.

Avtorska pravica nastane s samo stvaritvijo dela in ni potreben poseben postopek registracije. Smiselno pa je avtorsko delo vpisati v register avtorskih del, ki ga vodi Avtorska agencija za Republiko Slovenijo. Z vpisom se označi, da na tem delu obstajajo avtorske pravice in da pripadajo osebi, ki je v registru označena kot imetnik. Avtorska pravica traja za časa življenja avtorja in še 70 let po njegovi smrti, razen v primeru, ko avtorsko pravico prevzame oz. odkupi pravna oseba (v večini primerov založniška hiša), ki ni avtor (ZASP).

## 1.4 Razvoj avtorske pravice

Avtorji ustvarjajo avtorska dela že od začetka človeštva, vendar avtorska pravica ne obstaja ves čas. Čeprav njene korenine segajo že v 15. stoletje, avtorsko pravo in avtorska pravica obstajata šele od 18. stoletja. V 15. stoletju nastopi obdobje visoke renesanse in čas velikega razcveta človeške ustvarjalnosti. Razlog za to je bil Guttenbergov izum tiskarskega stroja leta 1455. Tako je tiskanje knjig nadomestilo zamudne, drage in številčno zanemarljive ročne prepise izvirnih del. Posamezna dela je bilo kmalu mogoče hitro in relativno poceni natisniti v večjih količinah. Temu razvoju je kmalu sledil tudi razvoj na pravnem področju, saj so se pojavile različne zahteve po varstvu v zvezi s tiskanjem knjig. Vsebovale so težnje po različnih časovno omejenih monopolih nad tiskanjem posameznih knjig. Te monopole so na začetku podeljevali tiskarjem in založnikom, ne pa avtorjem, saj so vladarji želeli ohraniti cenzuro nad tiskom in nadzor nad distribucijo knjig. Posameznikom so podeljevali privilegije, prvega že 14 let po izumu stroja, in sicer leta 1469 v Benetkah.

V Angliji se je v 17. stoletju razvilo cehovsko združenje (Stationers Company), kjer so vodili register s strani kralja podeljenih privilegijev. Leta 1710 je bil v Angliji sprejet prvi zakon na tem področju, imenovan Statute of Anne. Ta zakon je dajal avtorjem izključno in prenosljivo pravico do razmnoževanja lastnega dela, ki je trajala štirinajst let. Na takšen preskok v človeški miselnosti so vplivali prosvetljski misleci (Locke, Voltaire, Diderot, Rousseau) s svojimi nauki o naravnem pravu, po katerem je avtorsko delo otrok človeškega duha in je kot tako po naravnem pravu njegova neodtujljiva pravica (Loewenstein, 2002).

Francija je z buržuazno revolucijo pripomogla k odpravi vseh vrst privilegijev in leta 1793 sprejela zakon o knjižni in umetniški lastnini. Tudi med nemškimi teoretiki (med drugimi tudi Kant in Hegel) je bila sprejeta podobna doktrina. Ti so se ukvarjali s pravicami avtorjev in opozorili na tesno duhovno vez med avtorjem ter njegovim delom. Tako je prišlo do utemeljitve moralne avtorjeve pravice, prepletene s premoženjskimi (materialna komponenta) pravicami avtorjev (Loewenstein, 2002). Tak koncept, imenovan monistična teorija, so sprejele številne pravne ureditve, med njimi tudi jugoslovanska, z novim zakonom pa tudi Republika Slovenija. Angloameriški koncept (copyright) se od evropskih loči po tem, da je ohranil veliko značilnosti prvotnih založniških privilegijev. Ta koncept je zelo podoben patentnemu pravu, saj je poudarek na materialnih (premoženjskih) pravicah.

Izvor tega, čemur danes pravimo avtorska pravica, Angleži pa preprosteje »copyright«, je torej ekskluzivna in časovno omejena monopolna pravica izdelovanja kopij. Ta se je kasneje s književnih del razširila še na glasbena, dramska, likovna, arhitekturna in druga dela ter omogočila tudi razmah številnih poklicev. Njen razvoj skozi zgodovino je doprinesel k varstvu premoženjskih interesov ustvarjalcev, saj so ti postali ekonomsko neodvisni od vladarjev in mecenov, kar je in še vedno vpliva na večjo svobodomiselnost in demokracijo v družbi.



Avtorske pravice so danes v Evropski uniji urejene z zakoni in z mednarodnimi pogodbami. Zakon, ki ureja avtorske pravice na območju Republike Slovenije, je Zakon o avtorskih in sorodnih pravicah.

## 1.5 Kršenje avtorskih pravic

Piratstvo oz. kršenje avtorskih pravic trenutno velja za enega najbolj perečih problemov interneta. V zgodnjih obdobjih je bil vpliv piratstva precej manjši predvsem zaradi tehnoloških omejitev, konec leta 2009 pa je po statistikah OECD na širokopasovno omrežje povezanih več kot 238 milijonov naročnikov (upoštevati moramo, da v večini primerov eno naročnino koristi več uporabnikov, posledično je številka uporabnikov veliko večja). Širokopasovne povezavo tako omogočajo veliko hitrejše in učinkovitejše prenašanje podatkov in s tem tudi omogočajo obstoj in delovanje t. i. vsak z vsakim oz. P2P (peer to peer) omrežij. V to skupino spadajo omrežja in protokoli, kot so BitTorrent, eDonkey2000, KAD, DirectConnect idr.

S temi omrežji in protokoli je piratstvo prodrlo iz podtalnosti, ki je bila znana manjšemu krogu ljudi (navadno so bili to računalniški zanesenjaki), v vsak dom. Kmalu je porast piratstva na svojem poslovanju občutila zabavna industrija, ki je v imenu različnih organizacij (RIAA, MPAA) začela biti srdit in zelo kontroverzen boj proti piratstvu. Kmalu se je izkazalo, da njihova poročila prikazujejo absurdno napihnjene številke o izgubah (Anderson, 2008). Zveza BSA (Business Software Alliance) se osredotoča na boj proti piratstvu na področju programske opreme. Raziskava, ki so jo naredili za leto 2009, prikazuje, da je na svetu v uporabi za 51,4 milijarde dolarjev piratiziranih programov (Global Piracy Study, 2009). Poudariti moram, da ta študija ne vsebuje podatkov o drugih avtorsko zaščiteneh delih, kot so filmi, glasba, knjige itd. Dejstvo je, da je škoda, ki jo utrpijo avtorji in založniki na račun piratstva, ogromna.

Piratske skupnosti so se v tem času že tako razširile, da jih brez korenitih sprememb na področju interneta ne bo mogoče izkoreniniti. Obstajajo strani, ki se osredotočajo na različne načine deljenja datotek. Nekatere se osredotočajo na protokol BitTorrent, medtem ko se je v zadnjih letih pojavil nov način deljenja datotek preko javnih one-click strežnikov – to so strežniki, ki so namenjeni izključno deljenju datotek na tak način, da jih uporabnik pošlje na strežnik, nato pa imajo vsi ostali uporabniki možnost presneti to datoteko z le-tega (Roettgers, 2007). Omrežje eDonkey 2000 je že skoraj izumrlo, stanje na omrežju DirectConnect pa se tudi iz leta v leto slabša. Tako novi protokoli nastajajo in izumirajo tudi na tem področju.

Del P2P in one-click host omrežij so v večini t. i. navadni uporabniki ali žargonsko poimenovani pijavke (angl. leechers), kar pomeni, da iz omrežij jemljejo, na njih pa redko kdaj nalagajo nove vsebine, ki še niso bile v obtoku. Večinoma sicer sodelujejo v izmenjevanju, vendar ne doprinašajo ničesar novega. Obstajajo pa tudi zelo organizirane piratske skupine, ki veljajo za prvi in pravi vir večine datotek s prekršenimi avtorskimi pravicami, ki se kasneje znajdejo v obtoku drugih omrežij. To je internetna subkultura oz. kibersubkultura, ki skrbi za dostavo in pripravo k delovanju vseh najnovejših avtorsko

zaščitenih vsebin. To so skupine, zaradi katerih vse ostale piratske spletne strani sploh delujejo, in sicer podtalno, za kriptiranimi povezavami in strežniki. Kontakt z njimi je skorajda nemogoč in njihovo početje je s strani zakona preganjano. Vendar brez njihove prisotnosti danes internet in tudi svet ne bi bil takšen kot je. Ta skupnost se imenuje Scena.

## 2 Piratska Scena

Velika večina ilegalnih izdaj programov, filmov, iger in drugih avtorsko zaščitenih del, ki jih najdemo na raznih *vsak z vsakim* (angl. peer to peer oz. P2P) omrežjih in privatnih FTP strežnikih (protokol, ki temelji na sistemu odjemalec–strežnik), prihaja iz t. i. **Warez scene**. To je zelo organizirana skupnost, ki je specializirana za to, da onemogoča zaščite in razpršuje avtorsko zaščiteni dela. Osredotočajo se samo na plačljive digitalne dobrine, ki jih pošiljajo preko privatnih strežnikov. Skupnost sestavljajo imensko poimenovane skupine, ki so specializirane za določena področja (filmi, nadaljevanke, glasba, programska oprema, igre). Med temi skupinami vlada velika tekmovalnost, saj se kot pravilna izdaja (angl. release, ki označuje delujočo ilegalno kopijo) šteje le prva, kar pomeni, da druge skupine nimajo pravice objaviti svoje verzije izdaje programa ali posnetka. Na Sliki 1 je lep razvidna oblika izdaje, ki navadno vsebuje ime oz. naslov, leto izida ter podatke, ki so relevantni glede na izdajo (npr. če gre za izdajo videoposnetka, je zraven pripisano, za kakšen vir gre). Najbolj pomemben del pri naslovu izdaje pa je vsekakor ime skupine, ki tako na svojih izdajah pusti pečat in oznanja, da so bili oni prvi, ki so to plačljivo aplikacijo poslali na splet.

*Slika 1: Spisek izdaj na dan 6. 7. 2010 med 19:19 in 19:29*

2010-07-06 19:29:34	<a href="#">DVDR</a>	Achteinhalb.1963.GERMAN.PAL.DVDR-WATCHABLE
2010-07-06 19:27:45	<a href="#">XVID</a>	A.Canterbury.Tale.1944.iINTERNAL.Criterion.Dual.Audio.DVDRip.XviD-RiTALiX
2010-07-06 19:26:38	<a href="#">XVID</a>	A.Canterbury.Trail.2006.DOCU.DVDRip.XviD-RiTALiN
2010-07-06 19:24:49	<a href="#">MP3</a>	Mr_Brown_and_Rick_Toxic-The_Prophecy-DAB-07-04-2010-MLW
2010-07-06 19:24:48	<a href="#">MP3</a>	Aram_Scaram_and_Sassale_with_Steven_Legros-Version_Xcursion-DAB-07-03-2010-MLW
2010-07-06 19:23:52	<a href="#">MP3</a>	Texta-Fragestunde-CDM-2000-KrbZ_INT
2010-07-06 19:22:28	<a href="#">MP3</a>	DJ_Seb_B_feat_Carnaby_-_Guest_DJ_Time_2_Bass_(Contact)-SBD-03-07-2010-SOB
2010-07-06 19:22:12	<a href="#">MP3</a>	DJ_Pat_B_-_Live_at_Jumpnation_137-SBD-06-07-2010-SOB_INT
2010-07-06 19:19:38	<a href="#">TV-XVID</a>	Spise.Med.Price.S01E02.DANISH.PDTV.XviD-TVBYEN

*Vir: orlydb.com, 2010.*

Pojem Warez izhaja iz angleške množine za computer software (računalniški program), torej na kratko wares. Črka Z je namesto črke S uporabljena zgolj zato, da se s tem prikaže, da so to dejansko piratizirani programi in igre ter se s tem oprijema uličnega gangsterskega slenga, ki se je uporabljal v ZDA konec 80–ih in začetek 90–ih let prejšnjega stoletja. Izraz **Warez scena** se je hitro prelevil v skrajšanega, ki se ga uporablja še danes, Scena (angl. Scene oz. The Scene). To poimenovanje zaobjema delovanje večine organiziranih piratskih skupin.

### 2.1 Namen, cilj in metode preučevanja piratskih skupin ter Scene

Za preučevanje piratskih skupin, ki tvorijo Sceno, sem se odločil zaradi velike vloge, ki jo leta igra v piratstvu, in pomanjkanja pozornosti, ki jo je deležna v piratsko osredotočenih strokovnih delih. V diplomski nalogi jih nameravam preučevati kot subkulturo in opisati njihovo delovanje ter motivacijo za takšno početje.

Metoda raziskovanja v veliki meri temelji na analizi obstoječe literature, predvsem dela Paula Craiga, *Software Piracy Exposed*, ki podaja informacije iz prve roke, saj je bil avtor del neimenovane skupine na Sceni. Poleg tega sem prebral veliko strokovnih člankov (za najbolj poglobljenega se je izkazal Rehnov, *Ordered Misbehavior – The Structuring of an Illegal Endeavor*). Raziskovanja sem se lotil tudi s preučevanjem spletnih forumov, ki se osredotočajo predvsem na piratstvo. Največ časa sem namenil spletnemu forumu strani NFOhump, kjer imajo posebno sekcijo, namenjeno Sceni. Nekaj zanimivih informacijah pa sem dobil tudi na forumih zasebnih spletnih strani, ki se ukvarjajo izključno z distribucijo piratskih izdaj (*RevolutionTT*, *What.cd*, *Bitgamer*, *iplay.ro* itd.). Za dostop do takšnih strani je potrebno povabilo obstoječega člana. Veliko relevantnih podatkov sem pridobil tudi s prebiranjem spletnega dnevnika *FILEnetworks*, ki se osredotoča predvsem na druge veje piratstva (sledilnike protokola Bit Torrent), a vendar so zapisi o Sceni pogosti. Največ časa pa sem namenil t. i. NFO datotekam (glej poglavje 2.2 za podroben opis), ki so prisotne ob vsaki izdaji na Sceni in pogosto dajejo vpogled v delovanje in odnosih med skupinami. NFO datoteke so produkt piratskih skupin. V veliko pomoč pri razumevanju delovanja in rojstva Scene pa mi je bil dokumentarni film *BBS: The Documentary*, kjer je delovanje Bulletin Board sistemov in začetek Scene podrobno razloženo.

Scena in delovanje le-te me zanima že od prvega stika z izdajo, ki je bila produkt piratskih skupin. To je bilo pred približno 8–imi leti. V tem obdobju sem prebral ogromno NFO datotek in se nekajkrat lotil tudi prebiranja niti spletnih forumov na to temo. Vse to mi je zelo pripomoglo pri začetnemu iskanju informacij za diplomsko nalogo. Vedel sem, na katere spletne strani se moram osredotočiti najprej in kje bi lahko dobil izhodišča za nadaljnje raziskovanje. Čeprav sem do Scene gojil veliko zanimanja, je nikoli nisem raziskoval v takšnem obsegu, saj sem potreboval več mesecev, da sem pridobil vse potrebne informacije za pisanje.

Cilj diplomske naloge je informirati bralca o delovanju in motivaciji piratskih skupin na Sceni, prikazati vpliv te skupine na družbo in industrijo ter predstaviti kreativno in uporniško (skorajda anarhistično) plat le-te.

## **2.2 Zgodovina in razvoj organizirane piratske Scene**

Digitalno piratstvo, v obliki kot ga poznamo danes, se je prvič pojavilo konec 70–ih ali v začetku 80–ih let prejšnjega stoletja, ko so bili lastniki osebnih računalnikov v veliki večini računalniški zanesenjaki in podjetja. V tistih časih je bila uporaba računalnikov zelo zahtevna, interneta pa še ni bilo, zato so se lastniki računalnikov združevali v društva, ki so imela redne sestanke, kjer so se izmenjevala mnenja in informacije o rešitvah problemov ter o programski opremi. Slednja je bila pogosto dražja od samih računalnikov, ki so veljali za zelo drage. S tem se je pričela direktna izmenjava na različnih nosilcih podatkov, saj so si posamezniki težko kupovali vso programsko opremo, ki so jo želeli preizkusiti, ali pa so jo potrebovali. Veliko je bilo tudi primerov, ko si je podjetje lastilo kakšen zelo drag program, ki so ga nato zaposleni posneli na diskete ali druge nosilce svojim prijateljem (računalniškim entuziastom). Tako so sestanki računalniških društev hitro postali t. i. »swap meets«, oz. izmenjevalni sestanki, kjer so si člani izmenjevali programe, ki so jih dobili v drugih društvih ali v podjetjih (Craig, 2005).

Zanimanje za računalnike je proti koncu osemdesetih let prejšnjega stoletja začelo naraščati in tako se je strmo povečalo tudi število računalniških klubov in društev, ki so člane vabili preko lokalnih časopisnih oglasov. Pridružilo se jim je še več enako mislečih in računalniška skupnost, ter s tem tudi izmenjevanje programov, se je začela večati.

V tem obdobju se je pojavil tudi BBS (Bulletin Board System), ki velja za predhodnika interneta. BBS je računalnik s programsko opremo, ki je omogočala drugim (osebnim) računalnikom priklop nanj preko telefonske povezave. Tako so lahko geografsko oddaljeni uporabniki s pomočjo modema (dvosmerni pretvornik analognih in digitalnih podatkov) na BBS nalagali ali sprejemali podatke, med seboj komunicirali, brali novice in igrali preproste tekstovne igre. Takšno komuniciranje je bilo omejeno na lokalna območja, saj so bili klici izven tega območja veliko dražji, zato so bili obiski BBS-ov drugih regij in držav bolj izjema kot pravilo. Takrat so se začele pojavljati prve piratske skupine, ki so začele tekmovati, katera bo prva odstranila zaščito, ki so jo postavili avtorji programa/igre, ali kakšne druge aplikacije. To obdobje lahko torej označimo kot začetek t. i. Warez scene. V tem obdobju so se prvič pojavile tudi NFO datoteke pri izdajah piratskih skupin. To so tekstovne datoteke, ki vsebujejo informacije, potrebne za inštalacijo in uporabo programa, pozdrave in izrekanje spoštovanja drugim skupinam ter druge opombe (Sadofsky, 2005).

BBS se je zaradi splošne popularnosti razvijal zelo hitro. Nekateri so imeli že več kot 1 gigabajt prostora, ki je bil namenjen izključno uporabnikom. To pomeni, da je bilo na njem prostora za več kot 700 floppy disket, ki so bile takrat primarni podatkovni nosilci. Piratska scena pa je s tem rastla še hitreje, saj je skupinam uspelo uničiti zaščito za skoraj vso, do takrat izdano, programsko opremo. S pomočjo BBS-a pa je bila distribucija iz leta v leto enostavnejša in učinkovitejša (Sadofsky, 2005).

Prva, ki se je javno pritožila nad piratstvom, je bila zveza IAAD (Independent Association of Atari Developers) leta 1992. Pritožbeni razlog je bila »izdaja« (t. i. **release**) programa enega od članov zveze s strani skupine CodeHead na BBS strežniku, imenovanem Rats Nest, en dan po tem, ko je bil program predstavljen na dvodnevem sejmu AtariFaire Glendale. V začetku devetdesetih let prejšnjega stoletja se piratov ni preganjalo množično, saj so bili takšni sodni procesi zelo dragi, ker so zahtevali računalniško podkovane odvetnike, poleg tega pa se je izkazalo, da so storilci v večini primerov mladoletniki brez premoženja. Zato so bili takšni primeri na sodišču redkost. Piratske skupine so se tega zavedale in to s pridom izkoriščale, zato so redno pri vsaki izdaji programa ali druge aplikacije zraven pripisali še svoje telefonske številke v spremljajočih NFO datotekah. Na ta način so skupine skrbele za lastno promocijo in za novačenje članov (Craig, 2005).

*Slika 2: Del zapisa NFO datoteke, skupine THG, ki je spremljala izdajo igre Dark Spyre*

The Members Boards and Humble Distribution Sites		
Candyland	<XXX> XXX-XXXX	The Candyman
The Slave Den	<904> 376-1117	The Slavelord
HMS Bounty	<215> 873-7287	Fletch
Plato's Place	<618> 254-5263	Mr. Plato
Iron Fortress	<508> 798-3363	Predator
SpamLand	<508> 831-0131	Eddie Haskel
Final Frontier	<602> 491-0703	Barimor
DownTown	31-5750-29313	BamBam
Tinseltown Rebellion	<713> 453-2153	The Uiper
The Humble Review	<319> 372-5987	The Humble Sysop
The Drool Bucket	<615> 331-9782	Drool Master Rick
The Badlands	<904> PRI-UATE	Lowrider
The P.I.T.S.	<718> THE-PITS	The Pieman
Elusive Dream	<317> 452-1257	The Toyman
The Wall	<716> PRI-UATE	Pink Panther
Twilight Zone	<617> 288-2597	Raistlin
The Ice Castle	47-PRI-UATE	The Iceman
Black Ice BBS	<904> 377-1325	Chaos
Elm Street BBS	<214> 407-1801	Freddy Krueger

*Vir: NFOHump.com, 2010.*

Po letu 1992 je prišlo do radikalnih sprememb na piratski sceni, saj so v tem obdobju ponudniki spletnih storitev v ZDA in Kanadi v svojo ponudbo vključili tudi ISDN, ki so nudili veliko večjo hitrost prenašanja in pošiljanja podatkov, kot se je uporabljal na BBS-u. Poudariti moram, da je bil internet pred tem obdobjem že dostopen, a vendar so piratske skupine preferirale BBS-e, ker večjih razlik v hitrosti ni bilo, in tudi zato, ker je že bila celotna komunikacijska in distribucijska mreža dobro vzpostavljena in delujoča. A vendar so se zaradi takega napredka le-temu prilagodile tudi skupine, ki so nekaj časa svoje izdaje objavljale tako na spletnih straneh kot tudi na BBS-ih. BBS so po nekaj racijah in ukinitvi največjega Scenskega BBS-a, imenovanega Park Central, piratske skupine nehale uporabljati, ali pa so sistemski operatorji svoje BBS-e enostavno zaprli, saj so se bali posledic, ki so doletele druge sistemske operatorje (Sadofsky, 2005).

Z razširitvijo interneta je tako rastla tudi Scena, saj ni bila več geografsko omejena. Skupine so se večale (iz 5-10 članov na 100), prav tako pa je narastlo tudi število različnih skupin. V tem času so nastale ene izmed največjih in najbolj znanih, kot so Razor1911, DoD, PWA, SODOM, HYBRID, PRESTIGE in CLASS.

Kmalu zatem so se pojavile širokopasovne povezave, ki so problem Scene prenesle na povsem drug nivo. Zaradi hitrosti distribucije izdaj skupin so se ti problemi hitro prelevili v globalne in zelo škodljive, saj je dnevno število izdaj segalo preko 100. Motiv Scene ni bil več pomoč drugim. V ospredje je stopila bitka s časom, saj so skupine tekmoval, katera bo prva odstranila zaščito (t. i. cracking) programa in nihče več se ni obremenjeval s tem, kdo bo uporabljal program. Kljub temu, da je bila pomembna kvantiteta, se kvalitete ni smelo zanemarjati, saj je crack (modificirana datoteka, ki omogoča delovanje zaščitenega plačljivega programa/igre) moral pravilno delovati (Craig, 2005).

To je bilo obdobje, ko so bili domači računalniki že dovolj zmogljivi za poganjanje pravih avdio-video vsebin. Tako so se pojavile prve skupine, ki so bile specializirane le za določene

veje piratiziranja, saj so se nekatere osredotočale na dekodiranje avdio CD-jev v MP3 format, spet druge pa so se izključno ukvarjale s snemanjem filmov v kinodvoranah in dekodiranjem DVD filmov v Divx format (kasneje v Xvid). To je bil največji porast piratstva, obenem pa tudi najhitrejši razvoj Scene v zgodovini obstoja (Craig, 2005).

Danes Scena še vedno deluje, saj lahko opazamo njihove izdaje na raznoraznih P2P omrežjih (eMule, BitTorrent, DirectConnect), kot tudi na t. i. One-click hosters straneh, kot so Rapidshare, Megaupload, Hotfile itd. Scenske izdaje predstavljajo veliko večino vseh datotek na teh omrežjih. A vendar je njeno delovanje veliko bolj podtalno, saj se je po policijskih racijah, ki so se odvijale v začetku leta 2000, Scena kot skupnost zelo zaprla in se ne izpostavlja več tako, kot se je v začetku svojega obstoja.

### 2.3 Scena kot kibernskultura

Sceno lahko opredelimo kot kiberkulturo oz. kibernskulturo, ki se odvija v kiberprostoru.

»S terminom kiberkulture v sociologiji kiberprostora označujemo pestrost družbenih dinamik, ki potekajo v novem prostoru družbenega dogajanja – kiberprostoru. Ta novi prostor družbenega delovanja običajno avtorji definirajo v primerjavi s fizičnim, z geografskim prostorom našega vsakdanjega bivanja in delovanja. Tako izpostavljajo, da je kiberprostor: »geografski in fizično nedoločljivi prostor« (Strehovec, 1997: 300); »ali elektronsko simulirani prostor ali s pretokom informacij kreirani virtualni teritorij« (Dutton, 1999: 346); prostor, ki je realen po svojih učinkih in ne kot »fizično–geografska entiteta« (Heim, 1993: 109): prostor, ki »kot celota vseh povezanih akterjev, ki si medsebojno pošiljajo informacije, tvori *matriko* (Quaterman, 1993: 125)«, (Trček et al., 2002, str. 329).

»V začetnih fazah poglobljanja v kiberkulturo, ko je kiberprostor omogočal le izmenjavo alfanumeričnih znakov, so raziskovalci poudarjali predvsem ločnico med fizičnim in afizičnim prostorom. Med redkimi, ki so definirali kiberprostor kot »realni in imaginarni prostor, v katerem se znotraj elektronsko posredovanega in simuliranega prostora srečujejo posamezniki«, je bila skupina avstralskih družboslovcev (Holmes, 1997, str. 234). V svoji definiciji so izhajali iz Benediktovega razlikovanja med virtualno realnostjo in kiberprostorom. Ta je kot minimalno »kritično komponento« definicij kiberprostora izpostavil »element skupnosti«. Po Benediktu (ibid.) posamezniki, ki niso povezani oziroma z uporabo informacijsko–komunikacijskih tehnologij, ne komunicirajo z ostalimi posamezniki, niso v kiberprostoru, ampak v virtualnem prostoru«, (Trček et al., 2002, str. 329).

Poenostavljeno gre, po Trčku (2002), za virtualno, omrežno, elektronsko posredovani in simulirani interesni družbeni prostor.

V kiberprostoru pa se nahajajo skupine, ki se formirajo na osnovi skupnih ciljev in interesov. Te skupine sestavljajo kiberkulturo. Scena pa je v tem primeru subkultura, saj je del kiberkulture. Obenem sta njen motiv in cilj odklonska, saj Scena spodbuja ilegalno dejavnost, ki v družbi ni sprejeta kot moralno odgovorna. Bey (2003) je takšno obnašanje subkultur na internetu označil kot proti spletno (angl. Counter – Net), saj je to uporniška in ilegalna uporaba spletnega prostora.

Takšno subkulturo imenujem kibernakultura, saj vsa komunikacija poteka v kiberprostoru, posamezniki pa so identificirani z avatarji, ki jih lahko definiramo kot virtualne identitete, ki uporabnike predstavljajo v kiberprostoru.

Znotraj te kibernakulture obstaja več različno poimenovanih skupin, ki se, v grobem, držijo enakih načel in pravil ter priznavajo svoje mesto v subkulturi. Razlog obstoja oz. gonilo te subkulture je tekmovalnost v najčistejši obliki, saj skupine tekmujejo, katera bo prva objavila svojo izdajo določene aplikacije. Ta tekmovalnost prinaša mnogo konfliktnih situacij, saj se skupine borijo za virtualno slavo v lastni skupnosti oz. Sceni. Kot pravilna in s strani Scene priznana izdaja skupin, velja tista, ki se, popolnoma delujoča in z odstranjenimi zaščitami, pojavi na privatnih strežnikih, ki so v lasti piratskih skupin na Sceni. Vse nadaljnje izdaje iste aplikacije drugih skupin so iz strežnikov pobrisane in dobijo prepoved razprševanja. Glavna dobrina v tej subkulturi ni zbiranje ilegalne programske opreme, kot velja splošno prepričanje, ampak prepoznavnost skupine na Sceni in spoštovanje posameznikov znotraj skupin. Zato si vse skupine prizadevajo izdajanje prepoznavnih programov, iger, filmov itd., saj jim takšne izdaje, zaradi svoje popularnosti, prinašajo večjo publiciteto. Skupine, ki so izurjene v odpravljanju programskih zaščit (t. i. cracking), pa si skušajo povečati ugled s tem, da odpravijo nove zaščite, ki se pojavijo na trgu. Tako je skupina Razor 1911 letos aprila uničila zaščito založnika Ubisoft, ki je temeljila na tem, da mora biti uporabnik igre nenehno povezan na njihove strežnike, če hoče igrati nemoteno. Z odpravo te zaščite, je že tako popularna in ugledna skupina Razor 1911 doživela še večjo razpoznavnost in spoštovanje na Sceni, kot tudi izven nje.

## **2.4 Pravila/kodeks Scene**

Čeprav je uspešnost skupin v prvi meri določena kvantitativno (število izdaj), so nagrade skupin nemerljive in intristične (status, prepoznavnost, ime). Prav zaradi tega dejstva se skupnost osredotoča na diskurz o dostojanstvu. S tem se skupine pogajajo o »vrednosti« svojih dejanj in kakšen ugled si s tem zaslužijo, koliko so pripomogle k razvoju Scene itd. A vendar je Scena iz leta v leto večja in bolj produktivna, zato se dnevno pojavlja več kot 2000 različnih izdaj, ki pa jih ni mogoče vseh ovrednotiti le s pomočjo diskusije. Zato se je tudi v tej ilegalni kibernakulturi pojavila neka oblika pravil oz. kodeksa, ki ga morajo upoštevati vse skupine, ki se smatrajo kot del Scene (Rehn, 2003).

Uradna pravila, kot jih poznamo danes, so se na Sceni pojavila šele v začetku leta 2000. Pred tem je bila na Sceni popolna anarhija, saj so skupine preprosto izdale vse, kar so imele na voljo. V času preprostih zaščit in programov pravil tudi niso potrebovali, saj so bile izdaje popolnoma delujoče, ker so se za izdajanje programov odločali predvsem tisti, ki so računalništvo in odpravljanje zaščit obvladali. Kmalu zatem je popularnost Scene narastla in pojavilo se je veliko posameznikov, ki so želeli biti del te subkulture. Glavni problem je bil, da se ti posamezniki na odpravljanje zaščit (angl. cracking) niso tako dobro spoznali in zato je bilo v tistem času distribuiranih veliko nedelujočih oz. pol delujočih izdaj. S tem sta status in zanesljivost Scene padala in tudi glavno vodilo tekmovalnosti je s tem začelo šepati, saj skupine niso vedele, ali naj izdajo popravilo, kar bi lahko ostali označili za duplikat izdaje, ali naj se preprosto premaknejo naprej in pustijo nedelujoč program na Sceni. Zaradi takšnih prilog se je leta 1998 ustanovila ilegalna piratska zveza, imenovana The Faction, ki so jo

sestavlja skupine, ki so se v večini ukvarjale s t. i. »ripanjem« iger (zmanjševanje velikosti iger, tako da so odstranjevali nepotrebne komponente programa, kot so uvodne animacije, zvok in video v menijih itd., uporabljali so tudi, za tiste čase, napredno kompresijo). Zveza The Faction je zapisala 10 točk, ki so jih morali izdajatelji oz. skupine upoštevati, če so hoteli biti prisotni na strežnikih skupin, ki so bile del omenjene zveze. Čeprav je bila le-ta aktivna le eno leto, lahko govorimo o prvih »uradno« zapisanih in splošno sprejetih pravilih obnašanja na Sceni, ki se je počasi prelevila iz anarhistične subkulture v bolj organizirano in tako postala hibrid. Spodbujala je upor potrošniškemu vedenju in predstavljala popoln primer kontrakulture s svojimi ilegalnimi dejavnostmi, obenem pa je zahtevala dosledno upoštevanje pravil in dobro razdelano hierarhično organizacijo, kar je v nasprotju z anarhizmom (Rehn, 2003).

The Faction je nasledila zveza NSA (Network Software Association), ki je bila veliko bolj resno zastavljena, saj so bile v njej prisotne skupine velikega kalibra (MYTH, CLASS in DiViNE), ki so imele že zgrajen ugled in so že bile zelo spoštovane na Sceni. Zapisali so pravilnik, ki je obsegal 16 točk. Večinoma so se nanašale na ripanje iger. Tu je še posebej zanimivo pravilo #12, ki se nanaša na goljufanje izdaj in definira, kaj bo na Sceni šteto kot goljufija in kaj ne (primer goljufije je, ko nekdo izda evropsko različico igre, ki je popolnoma enaka ameriški). Pravila od #14 do #16 pa skrbijo predvsem za to, da na Sceni med skupinami ostaja zdrava in poštena tekmovalnost (prepoveduje vsakršen duplikat izdaje, prepoveduje uporabo crackov tujih skupin, uporabo ripov drugih skupin brez dovoljenja skupine, ki je rip naredila itd.) (Rehn, 2003).

Danes so pravila Scene veliko bolj natančna. Obstajajo zelo dodelana pravila za vsako vrsto izdaj v okviru Scene (izdaja filmov v različnih formatih, izdaja iger za različne konzole in računalnik, celo kolekcije pornografskih slik). V primeru, da katera od izdaj ne upošteva kakšnega od zapisanih pravil, se jo označi z oznako nuke, ki pomeni, da izdaja ni veljavna na Sceni, zato imajo vse skupine pravico izdati svojo verzijo izdaje, nukano verzijo pa morajo vsi operaterji na strežnikih pobrisati.

S pomočjo tekmovalnosti tako skupine skrbijo za najhitrejšo dostavo z optimalno kvaliteto. Ilegalne aktivnosti so po navadi direktno nasprotje poštenosti tekmovalnosti. Tako lahko tekmovalnost na Sceni primerjamo tudi s športnim tekmovanjem. V tem pogledu je ta subkultura zelo tesno povezana s subkulturo uličnih dirkačev, ki organizirajo ilegalne dirke po javnih ulicah. Tudi oni se zavzemajo za pošteno tekmovalnost in glavni atribut, ki ga ima posameznik, predstavlja tehnično znanje, obvladljivost vozila in zmogljiva strojna oprema (Rehn, 2003).

## **2.5 Ekonomija obdarovanja na Sceni**

Izmenjave in distribucijo izdaj, ki se pojavljajo na Sceni, lahko opredelimo kot ekonomijo obdarovanja, saj skupine v zameno ne pričakujejo nobenega monetarnega plačila, kot tudi ne izmenjavo izdaj v enaki vrednosti, kot smo to vajeni pri klasični ekonomiji. Gre za ekonomijo obdarovanja v najčistejši obliki (Rehn, 2003).

Po Trčku (2002) je to alternativna ekonomija, ki dejansko izvaja idilično idejo anarho-komunizma na podoben način, kot to izvajajo piratske radijske postaje, ki so še vedno



prisotne v Angliji, Španiji, Italiji in Franciji. Poudaril bi, da gre v primeru piratskih radijskih postaj za povsem drugo obliko piratstva, saj je na teh postajah glasba legalno kupljena, niso pa zakupljene pravice za oddajanje radijskega signala. Kljub temu, da so preganjane s strani vlade, z digitalnim piratstvom, kot ga opisujem v tej zaključni nalogi, nimajo nobene direktne povezave.

Ekonomija obdarovanja je, zaradi relativno lahke dostopnosti do podatkov in stroškovni nezahtevnosti redistribucije, predvsem prisotna v kiberprostoru. Digitalno kopijo avtorsko zaščitene delo je mogoče narediti skorajda brezplačno, brez kakršnekoli izgube kvalitete, kot se je to pojavljalo pri presnemavanju kasetnih trakov. Prav zaradi tega je direktna primerjava piratstva s tatvino absurda, saj se s povečanim številom kopij število izdelkov na prodajnih policah in v skladiščih ne zmanjšuje.

Vsekakor pri ekonomiji obdarovanja ne gre za neke popolnoma nove ideje. Te ekonomije so bile že prisotne v prazgodovini, a jih v sodobnem času ekonomska znanost obravnava kot nekakšno abnormalnost. Danes pa gre po Trčku za najboljšo metodo za kreativno kooperacijo v kiberprostoru, saj je to transformiran sistem, ki je prilagojen virtualnemu okolju, in če je zagotovljena zadostna stopnja samoregulativnega nadzora s strani skupnosti, direktno ne ogrožajo družbenih sistemov (Trček, 2002).

## **2.6 Način delovanja Scene**

Scena, kot okolje, v katerem se odvijajo ilegalne in preganjane dejavnosti, deluje na zelo specifičen način. Glavni in najbolj pomembni sestavini na Sceni sta: piratske skupine, ki skrbijo za izdajanje avtorsko zaščitene materiala, in t. i. topsiti (topsite je zelo hiter FTP strežnik, ki je namenjen redistribuciji izdaj piratskih skupin). Nekateri med njimi so direktno povezani s piratskimi skupinami in z njihovimi izdajami ter tako skrbijo za zelo hitro in učinkovito redistribucijo po celem svetu (za to skrbijo uporabniki, ki se jih označuje kot kurirje, vendar se zavoljo modernejših tehnologij njihova vloga zmanjšuje).

V nadaljevanju tega podpoglavja imam namen podrobnejše predstaviti, kako delujejo skupine in kako so le-te sestavljene, kako zgleda izdaja (angl. release), kaj mora biti pri izdaji prisotno in predstaviti demosceno, katera temelji bolj na računalniški umetnosti, vendar je direktno povezana s Sceno. Opisal bom tudi potek distribucije in delovanje t.i. »sitov« (FTP strežniki, namenjeni izmenjevanju izdaj na Sceni).

### **2.6.1 Sestava in delovanje piratskih skupin**

Piratske skupine so bistvo obstoja Scene, saj le-te skrbijo za izdajanje avtorsko zaščitene materiala. Čeprav je piratskih skupin ogromno in so si glede števila članov, prepoznavnosti in področja specializacije precej različne, se več ali manj vse poslužujejo zelo podobnega načina delovanja. Člani skupine imajo navadno zelo natančno hierarhično definirane vloge.

#### **2.6.1.1 Dobavitelj (Supplier)**

T. i. »suppliers« oz. dobavitelji so najpomembnejši del skupine. To so ljudje, ki dobavijo avtorsko zaščitene material, ki na sceni še ni bil izdan. Dobri in zelo iskani so tisti dobavitelji, ki lahko priskrbijo ta material še preden se pojavi na tržišču. Tako so najboljši dobavitelji tisti, ki delo opravljajo v raznih filmskih ali glasbenih studiih, v skladiščih, zaposleni znotraj

podjetja, ki izdaja program ali igro, novinarji različnih revij, ki dobijo material, ki ga morajo oceniti veliko pred izidom, saj se morajo datumi izdaje in ocen pokriti itd.

Kot sem že omenil, je bistvo obstoja Scene predvsem tekmovalnost, tako da je uspešnost skupine najbolj odvisna od dobaviteljev v skupini. Povzamem lahko, da so to najpomembnejše vloge v skupini in zaradi tega tudi najbolj iskane. Skupine si morajo venomer prizadevati za čim večje število dobaviteljev, da ostanejo konkurenčne na Sceni. Čeprav gre za eno izmed najbolj iskanih vlog na Sceni (ob predpostavki, da je dobavitelj venomer sposoben pridobiti neizdan material), je ta tudi najnevarnejša, saj je direktno izpostavljena zunanjemu okolju, ki ne more biti tako zaščiteno, kot virtualno. Dobavitelj mora skrbeti tudi, da dobavi končne izdaje, namenjene za tisk. V primeru, da se njegova izdaja razlikuje od originalne, ki je namenjena tržišču, dobavitelj izgubi pravice, ki jih je imel in je v večini primerov izključen iz skupine. Izjema so t. i. DVD–Screenerji, za katere se vnaprej ve, da niso namenjeni končni prodaji v takšni obliki. Vendar so zaradi ekskluzivnosti zelo zaželeni (navadno se pojavijo mesece pred premiero filma), zato tudi Scena dopušča izdajanje le-teh (Craig, 2005).

#### **2.6.1.2 Lomilec zaščite (Cracker)**

Druga, zelo pomembna vloga v piratski skupini je »cracker«. To je programer, ki je sposoben odstraniti zaščito pred kopiranjem, ki jo navadno vdela avtor v igre in programe. Zaradi takšne razširitve piratstva v zadnjih letih se podjetja vedno znova trudijo s kompleksnimi in z dragimi rešitvami. Zaščita pred kopiranjem je tako postala večmilijski posel. A čeprav gre za zelo zahtevne in dodelane zaščite, so jih bili crackerji večjih skupin (Reloaded, Razor 1911, ViTALiTY ...) vedno sposobni uničiti še pred izidom. Crackerji so za piratstvo izjemno pomembni, saj brez njih ne bi mogli piratizirati iger in programov. Delo crackerja je zelo stresno in tako zahtevno, da se skupine, zaradi njihovega majhnega števila, redno borijo za njihovo naklonjenost. Pri crackingu ni v ospredju le programiranje. Cracker se mora poglobiti v kodo programa in mora razumeti, kako deluje, nato pa mora s pomočjo obratnega inženiringa odstraniti zaščito in program spraviti nazaj v delujoče stanje z onemogočenim delom, ki je vseboval zaščito. Zaradi takšne zahtevnosti je cracking zelo spoštovana dejavnost na Sceni, saj temelji izključno na posameznikovi inteligenci in njegovem znanju, za razliko od dobaviteljev, ki v večini primerov uporabljajo tihotapske, priučljive spretnosti.

Crackerji so navadno specializirani na različnih področjih. Nekateri se ukvarjajo z direktno odstranitvijo zaščite iz .exe datotek, v katerih je včasih zapisano, da potrebuje za nemoteno igranje originalen CD, DVD ali drug nosilec podatkov. Tako mora cracker znotraj te .exe datoteke spremeniti oz. odstraniti določene vrednosti in prepričati datoteko, da se lahko zažene brez originalnega diska. Seveda se crackerji ukvarjajo z veliko različnimi platformami. Tako na podoben način (samo, da niso prisotne .exe datoteke) odstranjujejo zaščito iz DVD–jev in kartuš za igralne konzole, kot so Nintendo Wii in DS, Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 2 in Portable ter skoraj vseh ostalih igralnih sistemov, ki se ne proizvajajo več. Skorajda vse starejše konzole imajo crackano kompletno zbirko iger, ki so kadarkoli izšle. Za različne konzole obstajajo povsem različne metode crackanja, vendar gre pri vseh za modificiranje in izkoriščanje napak razvijalca v kodi, zato se mi jih zdi smiselno združiti v isto kategorijo.

Druge naloge crackerjev so dekodiranje serijskih števil in ugotavljanje, po kakšnem ključu so sestavljene. V tem primeru so v ospredju bolj matematično vezane naloge. Serijske številke so prav tako namenjene preprečevanju piratstva, saj je njihov namen ta, da delujejo simultano samo na enem računalniku. V primeru, da crackerju uspe razvozlati celoten sistem dodeljevanja serijskih števil, ta po navadi spiše manjši program, imenovan »key generator«, ki sam zgenerira naključne delujoče serijske številke. V veliko primerih se to uporablja v kombinaciji s spremenjeno oz. crackano .exe datoteko, tako da lahko cracker algoritem malo prilagodi oz. poenostavi.

V nekaterih primerih serijska koda ni vezana na samo en računalnik ali pa cracker tako spremeni programske datoteke, da določena serijska številka deluje na vseh računalnikih, čeprav je bila namenjena samo enemu. V takšnem primeru se v večini uporablja serijska številka, ki jo je dobil dobavitelj s programom, ali pa tista, ki jo je cracker sestavil sam in je vezana na prirejene programske datoteke (Craig, 2005).

### **2.6.1.3 Kurir (Courier)**

Courier oz. kurir ima tehnično precej enostavno nalogo, za katero ne potrebuje posebnih znanj, kot jih recimo potrebuje cracker. Njihova naloga je redistribucija izidov po različnih t. i. topsitih, katere bom podrobneje opisal v nadaljevanju. Zaradi tega mora imeti dober kurir dostop do veliko različnih FTP strežnikov, ki so namenjeni odjemanju in pošiljanju najnovejših izdaj, ki so dostopne na Sceni. Kurirji so prav zaradi same nezahtevnosti dela najmanj spoštovani del skupine. Vse, kar dober kurir potrebuje, je hitra internetna povezava, saj mora biti pri redistribuciji hitrejši kot drugi. V primeru, da se izkaže s hitrim odzivnim časom, lahko dobi dostop do najbolj ekskluzivnih FTP strežnikov relativno hitro.

Včasih so morali kurirji tej dejavnosti posvetiti ogromno časa, saj so nekateri tudi po 12 ali več ur dnevno preverjali dostopnost novih izidov na strežnikih, do katerih so imeli dostop. Tako skupine tekmujejo tudi v hitrosti redistribucije, vendar to nikoli ni bilo tako poudarjeno kot izdaje. Dandanes velika večina kurirjev to delo opravlja preprosto preko različnih skript, ki avtomatsko zaznajo nove datoteke in jih instantno pošiljajo na druge strežnike, tako da je ta vloga na pomenu izgubila veliko. Dandanes je edini pogoj za kurirja hitra internetna povezava, ki je navadno dostopna na različnih univerzah in študentskih domovih, saj so cene za hitre povezave (100 megabitov) izjemno nizke (v študentskih domovih v Ljubljani takšna povezava stane 4 € na mesec).

Kurirji se od drugih vlog na Sceni razlikujejo po tem, da nekateri delujejo v sklopu piratskih skupin, ki se ukvarjajo z izdajami avtorsko zaščitene materiala, drugi pa delujejo neodvisno, kar pomeni, da niso del nobene piratske skupine in so na Sceni označeni kot iND (independent). Obstajale so tudi kurirske skupine, ki so bile sestavljene iz neodvisnih kurirjev, vendar, razen RTS (Request to Send) in M8 (Motiv 8), v večini niso več aktivne, predvsem zaradi zgoraj navedenih razlogov.

### **2.6.2 (Top)siti**

Site oz. topsite v žargonu Scene pomeni, da je to FTP (protokol, ki temelji na sistemu odjemalec – strežnik) strežnik, ki je namenjen izključno distribuciji izdaj na Sceni. Ti strežniki so, prav tako kot kurirji, v veliki meri del univerzitetnih omrežij z zelo hitro

internetno povezavo in imajo ogromne podatkovne baze. Lansko leto, novembra, je bil s strani nizozemskih vladnih organizacij zaprt eden izmed topsitov, na katerem je bilo okoli 40 terabajtov<sup>1</sup> podatkov. Delujejo s kriptiranimi povezavami in so navadno zelo zaščiteni s požarnimi zidovi in s t. i. »bouncerji«, ki izdajajo lažno lokacijo strežnika (Warez Scene Hierarchy, 2006).

Dostop do takšnih strežnikov je »navadnim« uporabnikom, ki niso del Scene onemogočen. Saj so požarni zidovi na strežnikih sprogramirani tako, da spuščajo skozi samo določene internetne naslove, vsem ostalim, ki niso zapisani na listi pa sistem avtomatično blokira dostop.

Vsak izmed sitov ima tudi svoje ime. V večini se zanje, predvsem zaradi varnosti in preprečevanja zlorab, uporabljajo okrajšave. Tako se je recimo za, zdaj že propadel, site Black Box uporabljala okrajšava BBX.

Zelo pomemben del vsakega sita je tudi IRC (internetni protokol, ki omogoča uporabnikom skupinsko pošiljanje in sprejemanje besedilnih sporočil v internetni klepetalnici), ki je namenjen tako komunikaciji članov kot tudi sprotnemu obveščanju botov (programirana skripta, ki se obnaša kot uporabnik irc kanala) o novih izdajah, ki so se pojavile na situ oz. strežniku.

#### 2.6.2.1 Vrste sitov

Siti so razdeljeni v različne kategorije in mnogi izmed njih so zelo specifični. Nekateri siti so torej lahko specializirani samo za glasbo, drugi za pornografijo, na nekaterih sitih pa najdemo skorajda vse, kar je izšlo na Sceni. Za določen site se skupine in posamezniki odločajo zaradi prepoznavnosti le-tega, hitrosti, s katero razpolaga, in prostora, ki ga je strežnik zmožen nuditi. Za uspešnost in popularnost sita je poleg tega zelo pomembna tudi čim višja stopnja varnosti. In prav po tem ključu so ti siti tudi »uradno« rangirani v različne kategorije (od 0,5 do 3,5). Siti, ki spadajo v kategorijo 3,0 in 3,5, so zelo redki in tako veljajo za elitne in zelo težko dostopne. Ti siti so na Sceni poznani kot **topsiti**, ker gre za strežnike, kamor največje in najbolj poznane piratske skupine izdajo prve. Za tem pa kurirji oz. njihove skripte redistribuirajo na druge topsite, v roku 20–ih minut pa je moč najti te izdaje že na skoraj vseh sitih, ki so za izdajo zainteresirani, oz. ga glede na svojo specializiranost sprejemajo (Craig, 2005).

Poleg že omenjenih vrst specializiranih sitov obstajajo še naslednji:

- Archive sites – to so, po navadi, počasnejši strežniki, ki imajo zelo veliko prostora zapolnjenega z različnimi izdajami, ki niso več tako aktualne;
- 0–day sites – strežniki, ki so specializirani samo na sveže izdaje, ki se jih po nekaj dneh iz strežnika pobriše;
- Private/dump sites – to so strežniki, ki si jih lastijo piratske skupine, na njih je moč najti mnogo različnih izdaj, kot tudi datotek, ki še niso izdane in na strežniku čakajo crackerja,

---

<sup>1</sup> 1 terabajt znaša 1000 gigabajtov

da si jih presname. Ker so to privatni strežniki, seveda pravila uporabe niso tako stroga, zato se člani skupin največkrat poslužujejo kar svojih strežnikov, če je na njih dovolj prostora, saj so navadno omejeni le na manjše število uporabnikov, da obdržijo konstantno visoko hitrost strežnika.

#### **2.6.2.2 Dogovori med topsiti in piratskimi skupinami – (Affiliate sites)**

Med določenimi topsiti in piratskimi skupinami obstajajo dogovori o ekskluzivni distribuciji njihovih izdaj. To pomeni, da se izdaje te skupine vedno najprej pojavijo na topsitu, s katerim imajo dogovor o ekskluzivnosti. Seveda gre tu za najboljše topsite kategorije 3,0 in 3,5. Zaradi tega se zanimanje za dotični topsite zelo poveča in s tem se posledično poveča tudi prepoznavnost strežnika. Lastniki topsitov zaradi ilegalnosti tega početja svojih topsitov ne oglašujejo javno, tako kot se je to dogajalo z BBS številkami v preteklosti. V zameno dobijo piratske skupine določen del prostora na strežniku, ki ga lahko uporabljajo za lastne potrebe skupine.

#### **2.6.2.3 Vodstvo**

(Top) siti imajo različno velike ekipe, ki upravljajo s strežnikom. Njihove vloge niso tako podrobno definirane, kot pri piratskih skupinah. Vendar je na vsakem (top) situ prisoten t. i. SysOp (skrajšava izraza System operator, ki izhaja še iz časov BBS-ov). SysOp je lastnik strežnika in ima vsa dovoljenja na strežniku, saj odloča o vsem. Kadar gre za večji site, ima SysOp navadno tudi večjo ekipo, ki opravlja različne naloge. Pogosto so prisotni tudi t. i. gadmini. Tu gre za administratorja skupine (ang. group administrator), ki je navadno del ene od piratskih skupin, ki je povezana s strežnikom. Gadmin ima pravice za upravljanje uporabniških pravic za člane svoje skupine. Navadno je s strani le-te tudi izglasovan.

#### **2.6.2.4 Uporaba topsitov**

Vsi člani, ki imajo dovoljen vstop na site, imajo pravico presnemavati datoteke, ki so namenjene za prenos. Zaradi preprečevanja preobremenjenosti in zaradi spodbujanja menjave večina sitov deluje po sistemu točk. To pomeni, da lahko uporabnik iz strežnika prenese le tolikšno količino podatkov, kolikor ima na voljo točk. Navadno na takšnih strežnikih velja pravilo 1 točka = 1 MB. Uporabnik točke pridobiva tako, da pošilja na strežnik izdaje, ki na njem še niso objavljene. Te točke se štejejo dvojno, na nekaterih strežnikih pa tudi trojno. Torej, če uporabnik pošlje na strežnik izdajo, ki je velika 15 MB, dobi za to 45 točk, kar pomeni, da lahko iz strežnika presname za 45 MB datotek več (Craig, 2005).

Zelo podobnega načina so se pred leti poslužile tudi privatne P2P torrent strani, ki delujejo na principu razmerja, le da tam v večini primerov velja razmerje 1 : 1, torej mora uporabnik skrbeti, da pošlje nazaj v skupnost enako ali večjo količino podatkov, kot jih je prenesel.

#### **2.6.3 Izdaja – produkt piratskih skupin**

Vsaka izdaja piratske skupine je skrbno dokumentirana na t. i. pre-podatkovnih bazah (angl. pre-database), ki črpajo informacije iz topsitov in irc kanalov. Izdaja je tudi poimenovana in arhivirana po pravilih Scene, ki se razlikujejo glede na vrsto le-te. Izdaja (angl. release) je kulturni oz. v tem primeru subkulturni proizvod piratskih skupin. V tem poglavju bom opisal in razložil sestavine posameznih izdaj. Za primer bom uporabil izdajo igre Starcraft II: Wings

of Liberty, ki se je na Sceni pojavila 27. julija 2010. Prva izdaja omenjene igre se je pojavila s strani skupine LiBERTY, vendar je bila kmalu nukana<sup>2</sup>, ker so člani skupine uporabili že obstoječo modificirano datoteko, ki je omogočala poganjanje piratske verzije igre. Takšno početje je po pravilih Scene prepovedano, saj skupine ne smejo uporabljati tujega dela. Zato se je kmalu za tem na internetu pojavila izdaja skupine RELOADED, ki je ustrezala vsem predpisom Scene.

Izdaja je poimenovana *StarCraft.II.Wings.of.Liberty-RELOADED*. Razlogov za takšno poimenovanje je več. Pike namesto presledkov se uporabljajo zaradi omejitev in kompatibilnosti strežnikov, saj presledkov ne prikazujejo vsi enako. Na koncu imena izdaje vedno stoji podpis skupine, ki je odgovorna za dobavo in umik zaščite. V tem primeru je to RELOADED. Podatki v mapi so razdeljeni na 95 megabajtov velike .rar (Roschal Archive, način kompresije podatkov) datoteke, čeprav je velikost celotne datoteke kar 7.16 gigabajtov<sup>3</sup>. Razlog za takšno porazdelitev ostaja še iz časov počasnejših modemov, ko so se večje izdaje prenašale iz strežnikov po delih. Pomemben sestavni del vsake izdaje je prav tako tudi .sfv (angl. simple file verification) datoteka, ki je namenjena pregledu istovetnosti vseh datotek, ki so v mapi izdaje. Znotraj te mape pa se ob vsaki izdaji nahaja tudi NFO datoteka. Ta datoteka je plod skupine, ki stoji za izdajo. Tu se nahajajo splošne informacije o izdaji (datum uradnega izida, založnik ...) in navodila za uporabo le-te, kjer je, po korakih, podrobno opisano, kako pripravimo piratsko različico k pravilnemu delovanju. Na koncu je navadno prisotna tudi sekcija, kjer skupine zapišejo pogoje, ki jih morajo izpolnjevati njihovi potencialni novi člani. V tej sekciji se skupine med seboj tudi pozdravljajo oz. izrekajo spoštovanje ena drugi, včasih pa se med seboj tudi žalijo, predvsem, kadar so to rivalske skupine. Vedno pa je na koncu NFO datoteke zapisan tudi stavek, ki poziva vse, katerim je bila avtorska vsebina všeč, da naj z nakupom slednje tudi podprejo (npr. »Support the software developers. If you like this game, BUY IT!«). Te datoteke so praviloma okrašene z znakovno umetnostjo (angl. ASCII art) in tako prikazujejo umetniško plat skupin, saj so nekatere kreacije osupljive, glede na to, da so bile »narisane« v Beležnici (za vizualno predstavo **glej prilogo 1**).

## 2.7 Demoscena

Že od časov, ko je bila Scena še v povojih in veliko bolj neorganizirana, so piratske skupine in posamezniki pogosto v svoje modifikacije implementirali t. i. demo datoteke, ki so prikazovale programersko znanje ustvarjalcev cracka oz. izdaje. Pogosto so bile to animacije, pospremljene z glasbo in s predstavitevijo skupine. Te datoteke so bile mnogokrat merilo elitnosti v skupnosti. Ena izmed najbolj znanih skupin, ki je ogromno pozornosti usmerjala v demo datoteke, je Fairlight. Čeprav je piratski del skupine že prenehal z delovanjem, je Fairlight na demo sceni še vedno prisoten. Kmalu je izdajanje postalo prevelika bitka s časom, zato so skupine pri svojih izdajah demo datoteke začele opuščati. Izdelava le-teh je bila preveč zamudna in obstajala je možnost, da bi jih medtem kakšna druga skupina prehitela.

---

<sup>2</sup> Izraz razložen v podpoglavju 2.3

<sup>3</sup> 1gigabajt znaša 1000 megabajtov

Danes so demo datoteke pri piratskih izdajah včasih še prisotne, ampak je to bolj izjema kot pravilo.

Zaradi velikega interesa po izdelovanju demo datotek se je vzporedno s piratsko Sceno razvijala tudi t. i. demoscena. To je kibernaskultura, ki se ukvarja z ustvarjanjem neinterakcijskih audio–vizualnih prezentacij, ki prikazujejo programersko, kompozicijsko in kreativno znanje članov skupin. Ker so animacije postajale predolge in tehnološko prezahtevne, da bi jih piratske skupine vstavljale v svoje izdaje, sta se demoscena in Scena delno razšli. Obstajajo skupine, ki še vedno delujejo kot piratske (Razor1911, HATRED, EMBRACE itd.), večina pa jih deluje samostojno in legalno, saj s tem ne kršijo nobenih avtorskih pravic. Na svetu se odvija ogromno različnih tekmovanj (Alternative Party, Assembly, Breakpoint), kjer skupine postavljajo nove standarde na področju grafike, kompresije in elektronske kompozicije, ki so predvsem osredotočene na pridobivanje zvoka iz starejših igralnih konzol, kot sta Gameboy in Super Nintendo.

Demoscena daje dobro predstavo o ustvarjalnosti te subkulture, ki jo lahko direktno povežemo s Sceno.

## **2.8 Scenske publikacije**

V diplomski nalogi sem označil piratske skupine kot kibernaskulturo predvsem zaradi tega, ker delujejo v kiberprostoru. Čeprav ta subkultura deluje v drugem okolju, še vedno vsebuje elemente, ki so prisotni v subkulturah, ki delujejo v realnem času in prostoru. Eden izmed teh elementov je tudi izdajanje fanzinov oz. publikacij. Petra Kolmančič (2001, str. 13) definira fanzin kot: » ... temeljno komunikacijsko sredstvo nekaterih subkultur (na primer punkerjev, metalcev, skejterjev, gejev, lezbijk, skinheadov, cruiserjev ...). Pripadniki določene subkulture v teh medijih izražajo svoja stališča in poglede na svet. Te refleksije so v marsičem specifične, saj oponirajo uveljavljenim družbenim vzorcem. Opozicionalno stališče lahko razberemo v specifičnem načinu produkcije fanzinov in v neodvisnosti teh medijev od vladne politike. Fanzini se zaradi podtalne organizacije in produkcije vztrajno izogibajo vsakršni obliki cenzure in nadzorovanja«.

Ker delujejo piratske skupine v kiberprostoru, posledično tudi fanzine izdajajo v elektronski obliki, kar pomeni, da ti delujejo interakcijsko kot program oz. igra, saj se ob zagonu datoteke prikaže meni, ki omogoča izbiro glasbe, izgleda itd. Takšne publikacije spadajo v kategorijo t. i. kodiranih fanzinov. V preteklosti pa so obstajali tudi fanzini, ki so izhajali na spletnih straneh. Po podatkih na strani defacto2.com, sta bila takšna fanzina Scene Link in The Scene News, ki sta izhajala do leta 1998. Drugih, kodiranih fanzinov, je bilo veliko več, saj takrat internet kot medij, ki ga poznamo danes, še ni bil tako razširjen. Največ jih je izhajalo v 90–ih letih prejšnjega stoletja, ko piratstvo še ni bilo tako preganjano. Najbolj poznan med vsemi je bil Reality Check Network, ki je izhajal od leta 1995 do 1998 in je obsegal 38 števil. Ti fanzini so pogosto vsebovali kolumne članov različnih piratskih skupin, intervjuje in lestvice, kjer se je merila uspešnost posameznih skupin. Danes izhaja samo še The Game Scene Charts, ki je v prvi vrsti namenjen lestvicam na področju izdajanja iger. Fanzin izhaja mesečno in je kodiran. Navadno vsebuje kolumno avtorja, lestvice in listo izdaj po skupinah, krajše komentarje in pisma avtorju. V majski številki pa je prisoten tudi intervju z vodjo skupine

SKID ROW, kar je precej nenavadno, saj so se skupine v zadnjih letih zavile v popoln molk. Velika večina fanzinov je dobavljivih na strani [defacto2.com](http://defacto2.com)

### 3 Vpliv Scene na družbo in industrijske standarde

Med raziskovanjem sem pregledal ogromno spletnih forumov, saj me je zanimalo, v kolikšni meri so ljudje po svetu informirani o Sceni in njenem delovanju. S pomočjo strani [bigboards.com](http://bigboards.com) sem lociral nekaj največjih forumov in jih s pomočjo iskalnika Google ter vgrajene iskalne funkcije preiskal po ključnih besedah: warez, the scene, scene itd. Na nobenem nisem našel nikakršnih debat, namenjenih tem temam. Zato sem se odločil preiskati malo bolj računalniško naravnane forume, kot so IGN Boards, Gamespot Forums, Gametrailers forum in forum slovenske računalniške revije Joker, imenovan Mn3njalnik. Tu so bili rezultati malce drugačni. Na vseh forumih se je pojavilo nekaj krajših prispevkov, ki so potrjevali obstoj Scene, vendar temu praviloma niso sledile debate o Sceni ali posamičnih skupinah. Možnih razlogov za pomanjkanje teh debat je več. Najbolj pogosto je problem cenzure takšnih debat, ki jo imajo vsi večji forumi. Druga težava pa je seveda ekskluzivnost in skrivnostnost Scene. Edini forumi, kjer se debate o Sceni pojavljajo, so NFOhump, iSONEWS in podobne strani, ki se ukvarjajo oz. so se ukvarjale z beleženjem izdaj na Sceni. Zanimivo je tudi, da se na P2P straneh, ki ponujajo izključno vsebino, ki je izdana na Sceni, piše zelo malo. V medijih se prispevki o Sceni večkrat pojavljajo, vendar le ob policijskih racijah. Tako lahko zaključim, da povprečen uporabnik interneta Sceno pozna zelo slabo oz. je ne pozna, čeprav je skorajda vsak piratiziran film, igra, nadaljevanka, glasba itd. plod skupine, ki je del Scene. Čeprav se posameznik vpliva, ki ga ima Scena nanj, ne zaveda, le-ta obstaja.

Scena pa ima velik vpliv tudi na industrijske standarde. Kot primer lahko podam razširjenost uporabe Mpeg Layer III (na kratko poimenovan MP3) kodirnika za glasbo. Ravno piratske skupine so s svojimi dolgo stoječimi pravili o izdaji glasbe (najstarejša, ki sem jih našel, sega v leto 2000), ta format standardizirale za splošno uporabo in razširjenost, čeprav se je med tem časom pojavilo veliko boljših kodirnikov za glasbo (boljše –kvalitetnejša kompresija podatkov omogoča večjo kvaliteto avdio datoteke). Tako lahko trdim, da so piratske skupine posredno vplivale na razvoj prenosnih MP3 predvajalnikov in podpore MP3 datotekam v skorajda vsaki večnamenski avdio napravi, prenosnikih itd.

Drugi primer, ki je sicer manj razširjen in podprt, pa je uporaba in podpora Xvid video kodeka (algoritem za kodiranje in odkodiranje analognih signalov v digitalno obliko in nasprotno (Slovar Informatike, 2010)). Večina sistemov za domači kino in DVD predvajalnikov podpira omenjeni video kodek, čeprav sploh ni med najbolj učinkovitimi in zmogljivimi. Vendar je to prav tako standard, ki so ga piratske skupine izbrale okoli leta 2002 in se ga držijo še danes (povzeto po Hropotu (2010) in Saltzmannu (1998)).

Razumljivo je, da se proizvajalci prilagajajo zahtevam trga in ne piratskim skupinam direktno. Kljub temu je tu dokaz, da piratske skupine vplivajo tako na družbo kot industrijske standarde, čeprav se večina ljudi njihovega obstoja niti ne zaveda.



### 3.1 Policijske racije

Kot sem v nalogi že omenjal se v zgodnjih fazah, razen nekaterih organizacij in združenj, državne službe niso zavedale vpliva Scene, oz. se jim niso posvečale. Leta 1997 je bil sprejet t. i. NET (angl. No Electronit Theft act), ki je inkriminiral kršitve avtorskih pravic, četudi posameznik od nje nima direktnega monetarnega profita (Copyright Law of United States, 2009). Temu so sledile množične racije, pri katerih so z FBI sodelovale tudi druge države.

Prva večja racija se je odvijala 11. decembra 2001. Uradno ime operacije je bilo Operation Buccaneer. V procesu so zajeli 130 računalnikov in preiskali 70 lokacij. Racije so se odvile v ZDA, Veliki Britaniji, Kanadi, Avstraliji, Finski in Švedski. V ZDA so bile lokacije preiskav, med drugimi tudi, ugledne univerze in inštituti, kot so MIT, University of California, Duke University, Purdue University itd. To je bila prva večja racija, ki je prizadela in močno pretresla Sceno. Ena izmed temeljnih skupin na Sceni, DoD (Drink or Die), je zaradi te racije razpadla, saj so bili aretirani vsi člani (Computer Crime & Intellectual Property Section).

Tej opraciji so sledile še Operation Gridlock leta 2003 in Operation Site-Down 2005. V vsaki od njih je bilo obtoženih in obsojenih več kot 50 posameznikov in v tem procesu je bilo »oškodovanih« veliko piratskih skupin. Za temi racijami se je Scena bolj zaprla in začela delovati bolj podtalno kot v 80–ih in 90–ih letih prejšnjega stoletja. Kljub racijam skupine nikoli niso prenehale z delovanjem (Goldman, 2005).

### Sklep

Pred pisanjem diplomske naloge sem bil z obstojem Scene že seznanjen in predvsem zaradi dejstva, da me je tematika zanimala dolga leta, sem vedel, na katerih delih spleta moram začeti z iskanjem informacij. Čeprav sem nekaj stvari o Sceni vedel že prej, se nikoli nisem zavedal, da je to tako organizirana skupnost, ki se je pripravljena vsakodnevno izpostavljati zakonu z enim samim namenom – tekmovalnosti. Presenetila me je tudi kreativna plat Scene, kot je demoscena in kodirane publikacije, kjer člani piratskih skupin zares prikažejo svoje sposobnosti.

Cilj diplomske naloge je bil, med drugim, prikazati bralcu zakulisje dogajanja na internetu. Prav tako mislim, da je pomembno, da sem predstavil piratske skupine kot internetno subkulturo, ki upravičuje svoja dejanja s strogimi pravili in da niso to le neorganizirani posamezniki, katerim je edini cilj škodovati avtorjem. Resda je to mentaliteta, s katero se marsikdo ne strinja, a vendar se je skorajda vsakdo že kdaj (ne)zavedno poslužil njihovega dela.

Mislím, da je Scena zaslužna za prepoznavnost velike večine glasbenih skupin, filmov, iger in nanizank izven meja svoje matične države. Večji del svoje glasbene kolekcije sem kupil na podlagi piratskih izdaj in zavedam se, da je takšnih primerov veliko. Scena tako omogoča potrošniku varen nakup, saj mu daje popoln vpogled v avtorsko vsebino pri nakupu nosilca podatkov. Scena je prisotna že zelo dolgo in veliko potrošnikov ne kupuje izdelka, dokler ga ne preizkusi v celoti. Velik problem je, seveda, da se čedalje manj potrošnikov za nakup odloča, četudi jim je bila vsebina všeč, ali pa se zaradi tako velikega števila izdaj preprosto ne

morejo osredotočiti na en izdelek. Scena je tako za družbo, kot jo poznamo danes, zelo pomembna, a vendar je za trg včasih zelo škodljiva.

Čeprav so piratske skupine, predvsem s strani FBI, zelo preganjane, najbrž ne bodo nikoli povsem iztrebljene, saj so predvsem zaradi podtalnega delovanja in mistike, ki jo obkroža, zelo zanimive. Četudi se člani v skupinah in tudi skupine same menjajo, Scena ostaja. Tako bo po mojem mnenju ostalo tudi v prihodnosti, saj se je po vsaki raciji Scena takoj postavila nazaj na noge.

Upam, da sem podal dovolj razumljivo in natančno razlago, da se bo bralec ob stiku s scensko izdajo zavedal, koliko truda je bilo za to potrebno, in skozi kakšen proces je šla v roku nekaj ur. Ob tem pa se nadejam, da bo preusmeril pozornost na podpis skupine ali celo prebral NFO datoteko.

## Literatura in viri

1. Anderson, N. (2008, 22. januar). *Oops: MPAA admits college piracy numbers grossly inflated*. *Ars technica*. Najdeno 27. julija 2010 na spletnem naslovu <http://arstechnica.com/tech-policy/news/2008/01/oops-mpaa-admits-college-piracy-numbers-grossly-inflated.ars>
2. BBS: The Documentary [DVD]. (2005). (Jason Scott Sadofsky)
3. Bey, H. (2008). *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism: Anarchy and Conspiracy*. Forgotten Books.
4. Constanza-Chock, S. & Schweidler, C. (2006, 30. januar). *Piracy*. Najdeno 6. julija 2010 na spletnem naslovu <http://vecam.org/article694.html>
5. *Copyright Law of United States* (2009, oktober). Najdeno 28. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.copyright.gov/title17/circ92.pdf>
6. *Computer Crime & Intellectual Property Section – Operation Buccaneer* (b.l.). Najdeno 25. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.justice.gov/criminal/cybercrime/ob/OBinvest.htm>
7. Craig, P. (2005). *Software Piracy Exposed*. Rockland, Massachusetts: Syngress Publishing.
8. *Defacto2 - Magazine collection* (b.l.). Najdeno 27. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.defacto2.net/magazines.cfm?mode=code>
9. *Gamespot – forums*. Najdeno 29. julija 2010 na spletnem naslovu [http://www.gamespot.com/forums/index.html?navclk=forums&topic\\_id=26516085&tag=nav-top%3Bforums](http://www.gamespot.com/forums/index.html?navclk=forums&topic_id=26516085&tag=nav-top%3Bforums)
10. *Gametrailers – forums*. Najdeno 29. julija 2010 na spletnem naslovu <http://forums.gametrailers.com/>
11. *Global Oneness Commitment: Copyright – Critiques* (b. l.). najdeno 28. julija 2010 na spletnem naslovu [http://www.experiencefestival.com/a/Copyright\\_-\\_Critiques/id/](http://www.experiencefestival.com/a/Copyright_-_Critiques/id/)
12. Goldman, E. (2005). The Challenges of Regulating Warez Trading. *Social Science Computer Review, XX ( X), 1-5*. Sage Publications.
13. Hropot, A. »Quattro« (2010, 15. marec). *Scena. Joker*, str. 92 do 94.
14. *IGN –boards*. Najdeno 29. julija 2010 na spletnem naslovu <http://boards.ign.com>
15. Revija Joker - Mn3njalnik. Najdeno 29. julija 2010 na spletnem naslovu <http://joker.si/mn3njalnik.com>
16. Loewenstein, J. (2002). *The Author's Due: Printing and the Prehistory of Copyright*. Chicago, Illinois: University Of Chicago.

17. Kolmančič, P. (2001). *Fanzini: komunikacijski medij subkultur*. Maribor: Subkulturni azil.
18. Lessig, L. (2005). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. New York: Penguin (Non-Classics).
19. Lévêque, F., & Ménière, Y. (2004). *The Economics of Patents and Copyright*. Berkeley, California: Berkeley Electronic Press. Najdeno 8. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.bepress.com/leveque/>
20. *Nfohump.com – NFO's*. Najdeno 3. julija 2010 na spletnem naslovu <http://nfohump.com/index.php?switchto=nfos>
21. *Nukenet*. Najdeno 5. julija 2010 na spletnem naslovu <http://rules.nukenet.info>
22. *OECD Broadband portal*. Najdeno 28. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.oecd.org/sti/ict/broadband>
23. *ORLYDB*. Najdeno 5. julija 2010 na spletnem naslovu <http://orlydb.com>
24. Oswald, J. (1985). *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*. najdeno 27. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>
25. Rehn, A. (2003). *Ordered Misbehavior – The Structuring of an Illegal Endeavor #12 – nr.3*. Stockholm: Pink Machine Papers. Najdeno 5. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.pinkmachine.com/PMP/nr12.pdf>
26. Roettgers, J. (2007, 17. junij). *Piracy Beyond P2P: one-click hosters*. Najdeno 28. julija 2010 na spletnem naslovu <http://newteevee.com/2007/06/17/one-click-hosters/>
27. Saltzman, M. (1998). *Sounding off: MP3 heading for mainstream?*. CNN Interactive. Najdeno 31. julija, 2010 na spletnem naslovu [http://edition.cnn.com/TECH/computing/9803/26/saltzman\\_mp3/index.html](http://edition.cnn.com/TECH/computing/9803/26/saltzman_mp3/index.html)
28. Sket, I. (1997). *Angleško-slovenski in slovensko-angleški terminološki slovar kriminologije kazenskopравnih znanosti*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
29. Stallman, R. (b.l.). *Did You Say “Intellectual Property”? It's a Seductive Mirage*. Najdeno 28. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.xhtml>
30. *Slovar informatike*. Najdeno 27. julija 2010 na spletnem naslovu <http://www.islovar.org>
31. Trček, F. (2002). Kiberkulture – k novim ekonomijam obdarovanja. V Debeljak, A., Stankovič, P., Tomc, G., & Velikonja, M. (ur.), *Cooltura*. Ljubljana: Študentska založba.
32. *Warez Scene Hierarchy (2006)*. Najdeno 20. Julija 2010 na spletnem naslovu <http://scenereleases.info/2006/06/the-warez-scene-hierarchy.html>
33. Zakon o avtorskih in sorodnih pravicah. *Uradni list RS*, št. 16/2007 ZASP-UPB.

# Priloga

## Priloga 1: Natisnjena vsebina NFO datoteke



StarCraft II: Wings of Liberty (c) Blizzard Entertainment

07/2010 :..... RELEASE.DATE .. PROTECTION .....: Custom/FlashUM  
1 :..... DISC(S) .. GAME.TYPE .....: Strategy

## GAMEINFOS

So why do you need Starcraft II? Well, 11 million Starcraft fans can't be wrong. The original Starcraft made its debut in 1998, and it quickly became one of the most popular real-time strategy games of all time. Since then, we've been waiting with bated breath for the sequel, which has been hinted at and teased since its official announcement in 2007. So why did it take so long? Because that is precisely how long it took to fill it with the perfect amount of awesome. It's a continuation of the epic struggle between the human Terrans, the insect-like Zerg and the psionic Protoss. Fans of the original will see some familiar faces, as well as a cast of new heroes as they do battle across the galaxy with veteran, upgraded and brand new unit types. To remain consistent with the game's new-millennium feel, the Battle.net gaming service has been completely revamped to offer noticeable enhancements and new features in multiplayer mode. The fun of Starcraft II is not limited to those who played the first Starcraft, however. Even if you were a toddler when the first game came out, you'll be able to choose your faction and jump right into the fray.

## INSTALLNOTES

1. Unrar.
2. Burn or mount the image.
3. Install the game. When the game is installed in offline mode, a message will be displayed that you need to be online. Click the orange button to enter a media key: \*\*\*\*\*.
4. Copy over the update files (ONLY "updates" dir and "update.bat" file) to the install dir and run update.bat.
5. Copy over the cracked content ("Battle.net", "Support", "Versions" dirs and "StarCraft II.exe" file) to the install dir.
6. Play the game.
7. Support the software developers. If you like this game, BUY IT!