

УДК 303.7

Зирянов Ю. О.¹, Зайко Т. А.²

¹ студ. гр. КНТ-128сп НУ «Запорізька Політехніка»

² канд. техн. наук, доц. НУ «Запорізька Політехніка»

ПРИНЦИП БОРОТЬБИ З ПІРАТСТВОМ ВСУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ ВІДЕОІГОР

У сучасному світі боротьба з піратством є однією з головних проблем при розробці будь-якого програмного забезпечення, у тому числі й відеоігор, від цього залежить дохід з продажу, що на пряму впливає на підтримку поточного проекту та якість розробки наступного.

Боротьба з піратством – це нескінченний і, як правило, безрезультатний для багатьох видавців і розробників процес: якщо люди вирішили грати в гру безкоштовно, то великі шанси, що вони знайдуть спосіб. Але це не означає, що розробники завжди залишатимуться в програші. Багато з них за останні роки використовували досить цікаві і винахідливі методи, щоб спровокувати або познущатися з піратів, які незаконно скачали гру, або навіть змусити їх ненавмисно визнати себе піратам на ігрових форумах на потіху оточуючих [1].

Одним з методів захисту є керування цифровими правами (DRM) яка масово використовується для боротьби з піратами.

DRM (від англ. Digitalrightsmanagement) – програмні або програмно-апаратні засоби, які навмисно обмежують або ускладнюють різні дії з даними в електронній формі (копіювання, модифікацію, перегляд і т.п.), або дозволяють відстежити такі дії. DRM являє собою набір систем контролю і управління доступом. На даний момент DRM використовується безліччю компаній по всьому світу. Сюди входять такі методи захисту як:

1) Активация для обмеження кількості встановлень – у деяких комп'ютерних іграх DRM-захист використовується для обмеження числа систем, на яких можна встановлювати ці програми. Для контролю використовується онлайн-аутентифікація на серверах видавця. Більшість таких DRM-схем дозволяють зробити 3-5 встановлень, проте деякі дозволяють скасувати активацию за допомогою деінсталяції [2].

2) Постійна онлайн-аутентифікація – існує багато відеоігор які використовують подібний метод, зазвичай це онлайн ігри, але зустрічаються й деякі одиночні ігри. Для цього методу зазвичай використовується онлайн лаунчер, через який відбувається придбання ліцензійної копії гри, яка прив'язується до аканту покупця, і яка надалі буде запускатися тільки через цей лаунчер.

3) Втручання в ПО – деякі студії в якості захисту використовують не

зовсім стандартні підходи. Наприклад при запуску нелегальної копії гри використовують DRM-схему яка починає створювати ситуації які просто заважають грати, або роблять подальше проходження неможливим [2].

У DRM є як свої прихильники, так і противники. Перші стверджують, що DRM допомагає боротися з порушеннями авторських прав в мережі і зберігати регулярні надходження доходів. Вони вважають, що подібні цифрові замки необхідні для запобігання крадіжки інтелектуальної власності. Опоненти ж відзначають, що доказів того, що DRM допомагає запобігти порушенню авторських прав, немає. Замість цього DRM тільки приносить незручності законним покупцям і допомагає великим компаніям гальмувати інновації та конкуренцію. Також, багатьом не подобається неавтономні DRM, які вимагають для використання захищеної копії постійне мережеве з'єднання з контролюючою системою [2].

Підводячи підсумок, можна сказати, що на сьогоднішній день є багато різних способів захисту, де DRM лише один з них, деякі розробники ігор створюють свої засоби захисту, які необов'язково будуть заважати грати, але будуть регулярно вносити дискомфорт в ігровий процес. При цьому дана проблема залишається відкритою, тому що яка б складна система захисту не знаходилася в грі, хакери її зламують за дуже короткий період, цей процес можна відстрочити але не вирішити. Єдиний вихід в даній ситуації це перестати користуватися піратськими продуктами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Кращі ігрові способи покарання піратів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://genapilot.ru/best-in-game-piracy-punishments> (дата звернення 04.03.2020). – Назва з екрана.

2. Технічні засоби захисту авторських прав [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

https://ru.wikipedia.org/wiki/Технические_средства_защиты_авторских_прав (дата звернення 04.03.2020). – Назва з екрана.