

PIRACTWO MOBILNE 2015

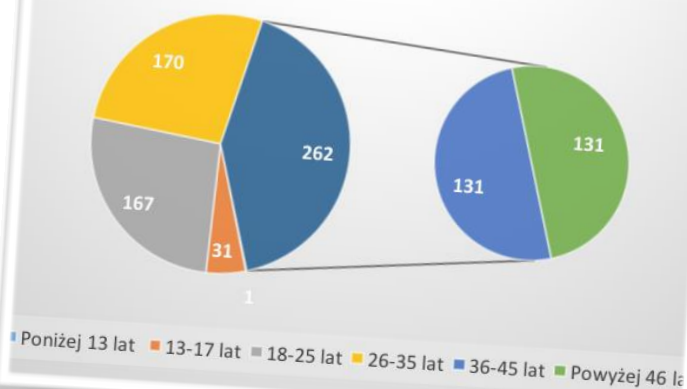
raport portalu



Podział wiekowy ankietowanych



Podział wiekowy ankietowanych



SPIS TREŚCI

I. Cel uświęca środki.....	3
II. Dwa łyki statystyki.....	4
III. Uczciwą pracą ludzie się bogacą	8
IV. YARRR!.....	12
V. Jak Kuba Bogu, tak Bóg Fidelowi Castro.	17
VI. Rachunek sumienia.....	21
VII. Ciekawostki.....	23
VIII. Trzy słowa od ojca prowadzącego.....	24

I. CEL UŚWIĘCA ŚRODKI

czyli kto raport wykonał i po co

W ubiegłym roku, na podstawie anonimowych ankiet przeprowadzonych wśród użytkowników elektroniki przenośnej, dokonaliśmy analizy oraz próby zrozumienia, gdzie tkwi i jak przedstawia się problem piractwa mobilnego. Ponieważ akcja spotkała się ze sporym zainteresowaniem, postanowiliśmy ją powtórzyć również tej jesieni.

Podstawowym założeniem raportu było, i jest nadal, wychwycenie zależności pomiędzy płcią, wiekiem, używanym systemem, a częstotliwością korzystania z nielegalnych źródeł pozyskiwania aplikacji. Ponieważ zeszłoroczna ankieta wzbudziła nieco niepewności wśród testowanych, sprecyzowaliśmy pytanie o piractwo. Aplikacje "spoza oficjalnych sklepów" przeszły w aplikacje "z nielegalnych źródeł" ponieważ część deweloperów udostępnia swoją twórczość poza sklepami Google, AppStore czy Windows Store i jest to źródło zupełnie legalne, a korzystanie z niego nie ma nic wspólnego z "piractwem". Dodaliśmy również kilka pytań nieco bardziej szczegółowych, głównie dotyczących częstotliwości pewnych zachowań.

Mamy nadzieję, że dane na rok 2015 okażą się równie interesujące, co raport zeszłoroczny.

Zapraszamy

redakcja



II. DWA ŁYKI STATYSTYKI

czyli co wiemy o grupie testowej

Na początek warto dowiedzieć się, jaką grupę ludzi poddaliśmy badaniu. Jest to o tyle ważne, że dzięki tym informacjom możemy powiedzieć, kto chętniej przystępuje do tego typu ankiet oraz z jakiego systemu operacyjnego aktualnie korzysta.

1. Płeć



Kategoria podstawowa i niezbędna w każdej ankiecie, również w naszej. Jak widać na powyższym wykresie, w ankiecie przodują kobiety z przewagą 20% nad mężczyznami. Można wnioskować, że panie dużo chętniej dzielą się informacjami, ale nie jest to przewaga miążdząca.

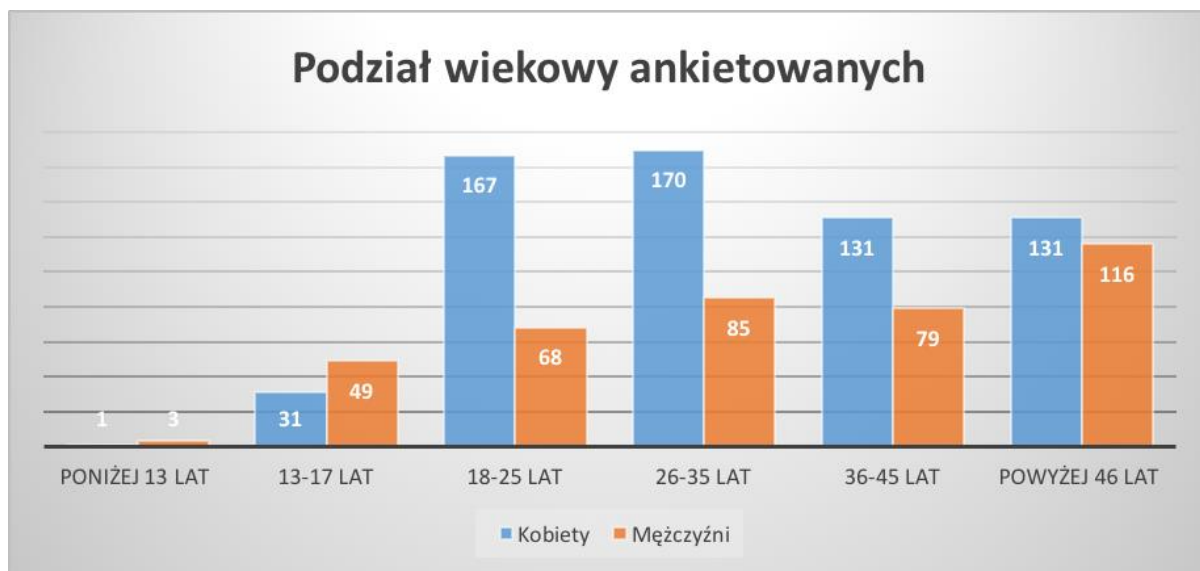
2. Wiek



Ogólny przekrój przedstawia się następująco. Najwięcej ankietowanych zadeklarowało wiek pomiędzy 26 a 35 lat. Co interesujące, na drugim miejscu znalazła się grupa powyżej lat 45 a

zaraz za nią 18 do 25 lat. Różnice są jednak bardzo niewielkie. Najmniej, bo raptem 1%, było osób poniżej 13 roku życia. Nie jest to wynik zaskakujący biorąc pod uwagę świadomość dzieciaków odnośnie używanego sprzętu i zainteresowanie takim aspektami, jak ankiety internetowe, które nie zaczynają się od "Sprawdź jakim żelkiem z Harrego Pottera jesteś".

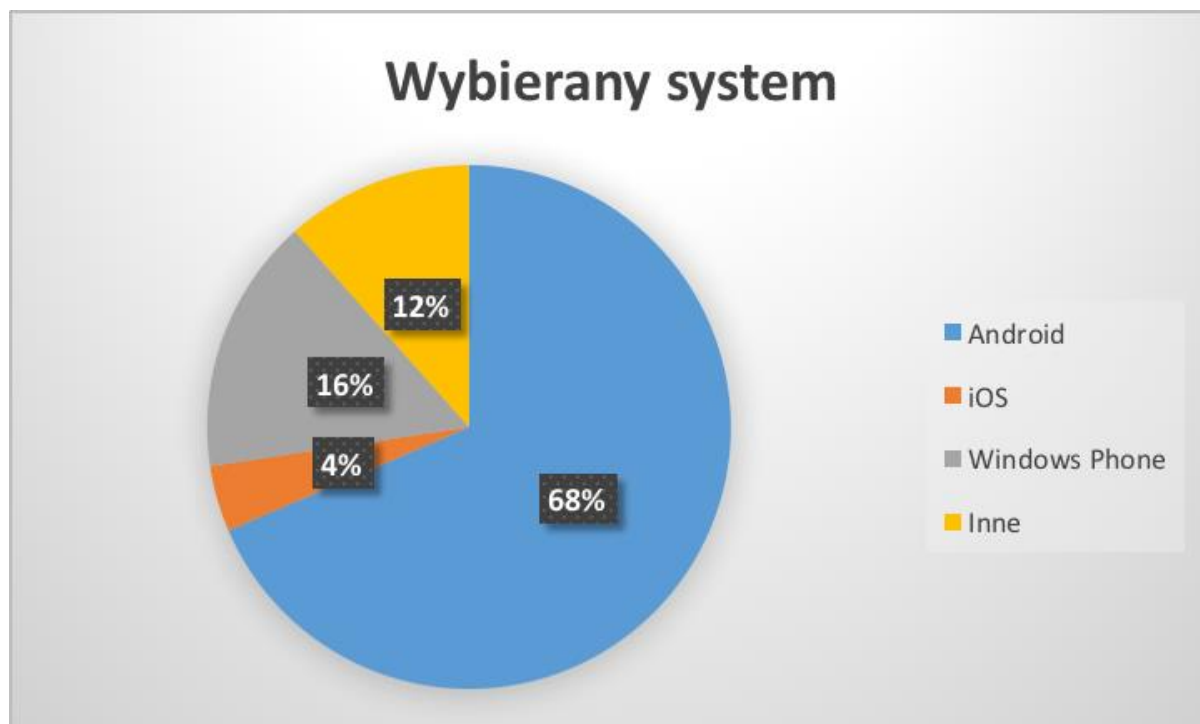
3. Płeć kontra deklarowany wiek.



Podobno kobiet o takie rzeczy dżentelmen nie pyta, jednak na swoje usprawiedliwienie mamy to, że ankieta była w pełni anonimowa. Jak wygląda podział wiekowy pod kątem płci ankietowanych? Przekrój jest dość szeroki, z czego najliczniejszą grupę stanowią mężczyźni od 26-45 i powyżej 46 lat oraz kobiety w przedziale 18-35 lat. Najbardziej wyrównaną ilość kobiet i mężczyzn znajdziemy w kategorii powyżej 46 lat i jest to grupa dość spora, co sugeruje już poprzedni wykres. Młodsze roczniki to zdecydowanie płeć piękna, choć wśród najmłodszych górują panowie.

Należy brać pod uwagę, że panie bardzo często zaniżają swój wiek we wszelkich anonimowych ankietach. Gdyby pytać o wagę czy wzrost, otrzymalibyśmy mnóstwo wysokich mężczyzn i szczupłych pań, choć wystarczy wyjść na ulicę by stwierdzić jak prezentują się realia. W przypadku wieku, który akurat mamy na warsztacie, mężczyźni są bardziej prawdomówni, zatem wyniki kobiet mogą być obarczone lekkim marginesem, nazwijmy to, błędem. W ogólnym rozrachunku nie robi to jednak wielkiej różnicy.

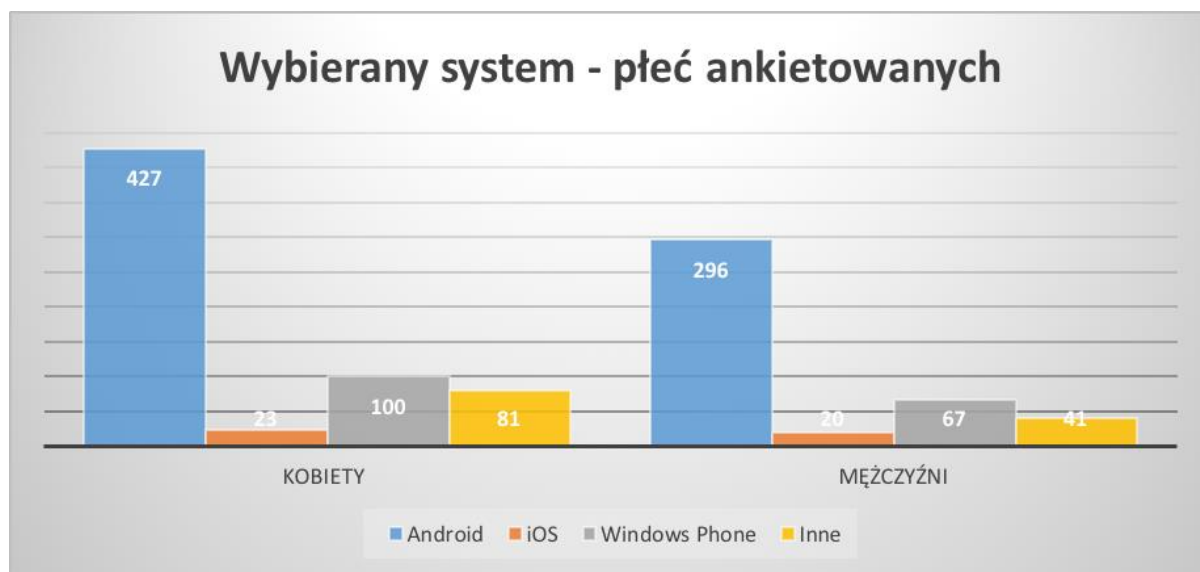
4. System



Pod tym względem niewiele się zmieniło od zeszłego roku. Zdecydowanym liderem na rynku jest Android. Blisko 3/4 wszystkich urzędów pracuje pod jego nadzorem. Na drugim miejscu znajduje się Windows Phone z 16% udziałem, zaś iOS nie sięgnął 5%. Sporo sprzętu zdaje się znajdować w kategorii "Inne". Z wielkim prawdopodobieństwem, ze względu na dużą grupę ankietowanych po 45 roku życia, obstawiam featurephone'y, co z resztą znajdzie pewne potwierdzenie w kolejnych wykresach.

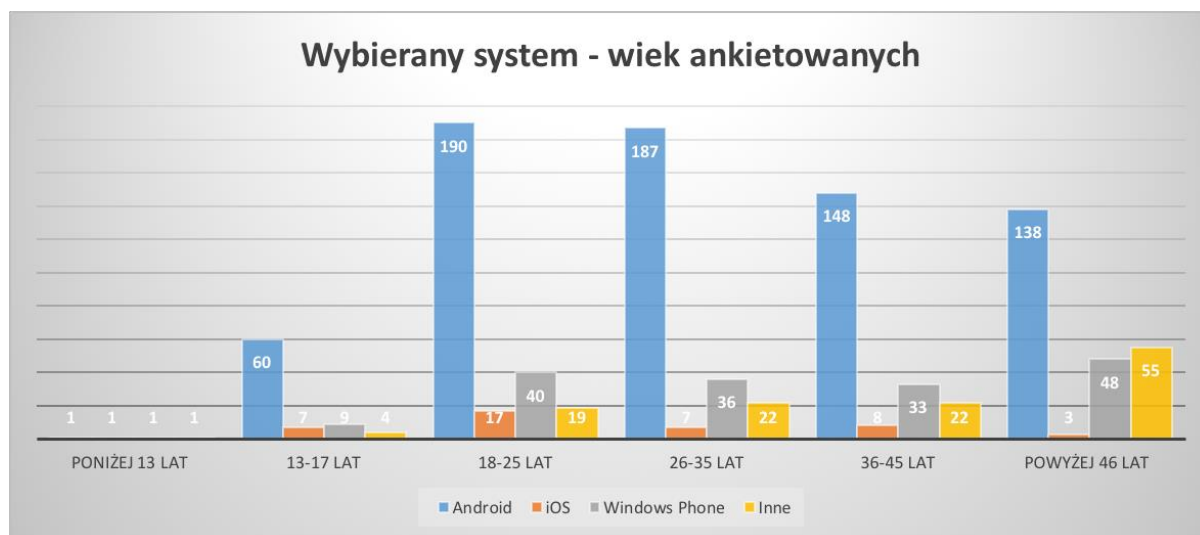
Jak to się ma do wyników zeszłorocznych? Odnotowujemy spadek w każdym z systemów na rzecz "Innych". Android z 71% spadł na 68%, co nie jest w sumie żadnym przerażającym wynikiem, ale Windows Phone z 25% podupadł na 16%. Blisko 10% spadek w ciągu roku. Sporo! iOS trzyma się na zbliżonym poziomie 4-5%, co by sugerowało, że mimo wypuszczenia nowych flagowców naród nie rzucił się na nie nazbyt łapczywie, co też wynika z niezbyt rozbudowanego portfela urzędów sygnowanych logiem nadgryzionego jabłuszka. Jednak urządzenie z Androidem na pokładzie kupimy już za kilkaset złotych, natomiast sprzęt Apple to wydatek znacznie większy. iPady oraz iPhone'y nad Wisłą od lat cieszą się podobną popularnością.

5. System, a płeć ankietowanych



Zaskoczeń nie ma, choć jest jedna czy dwie ciekawostki. Wygląda bowiem na to, że stosunek mężczyzn i kobiet korzystających z Windows Phone wypada na korzyść tych pierwszych. "Innych" natomiast używa podobny odsetek całości.

6. System, a wiek ankietowanych



Tu z kolei zabawna rzecz - w największej niełascie iOS jest wśród osób powyżej 45 roku życia, a jednocześnie Windows Phone cieszy się sporym uznaniem w tej grupie.

III. UCZCIWĄ PRACĄ LUDZIE SIĘ BOGACĄ

trudno w to uwierzyć, ale nie wszyscy kradną

Skoro już wiemy jak prezentuje się ogół ankietowanych, warto zagłębić się w najbardziej frapującą część. Jednak zanim dojdziemy do, nie bójmy się tego słowa, przykładów złodziejstwa, należy oddać sprawiedliwość uczciwej części społeczeństwa. Nie tylko piractwem użytkownicy bowiem się trudnią. Nawet jeśli takie można odnieść wrażenie gdy zerkniemy w deklaracje deweloperów. Wielu ankietowanych zaznaczyło, że korzysta z dobrodziejstw sklepów i innych legalnych źródeł pozyskiwania dóbr intelektualnych, a piractwo potępia. Tak jak i wielu stwierdziło, że kupuje, ale i nie stroni od mniej legalnych źródeł.

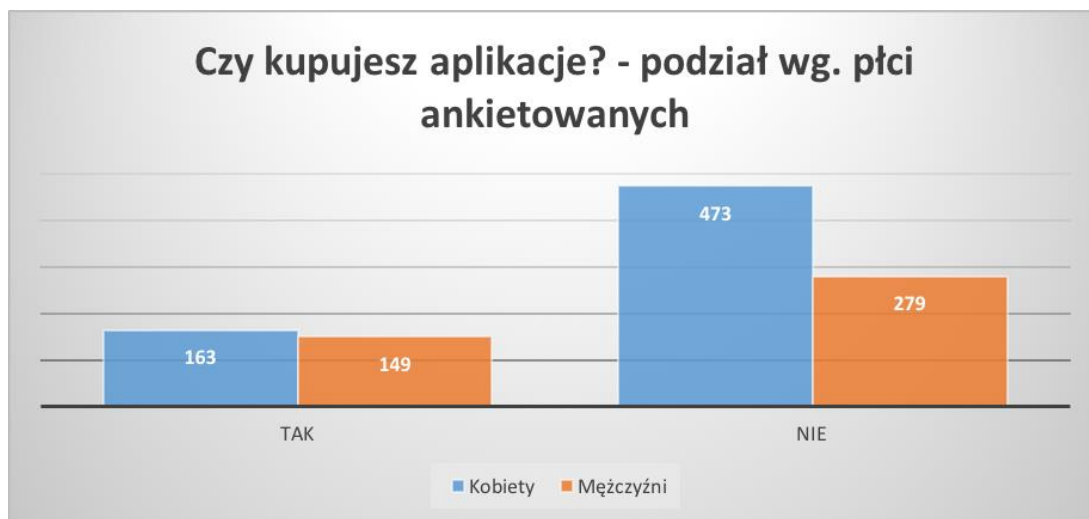
Na czym polega proceder „piracenia”? Część aplikacji kupują, część zdobywają sposobem mocno szemranym. Można podejrzewać, że są dwie różne drogi tej patologii. Pierwsza uzależnia decyzję od ceny aplikacji (czyli tańsze kupują, droższe już niekoniecznie). Druga decyduje się na zakup w sytuacji, w której nielegalne źródło nie zapewnia stabilności i prawidłowego działania pobranego kodu (działa to ściągają, słabo działa to kupują). Oczywiście wariacji może być dużo więcej. Jak ogólne wyniki prezentują się w porównaniu z ubiegłorocznym raportem? Otóż, co ciekawe, zmiana pytań zrobiła swoje. Zarejestrowaliśmy sporą różnicę w ilości osób przyznających się do "piractwa". Jest ich zdecydowanie mniej. Można wnioskować, że to albo efekt strachu przed jasno postawionym pytaniem i tegoroczne wyniki są przez ten strach zafałszowane, albo zeszłoroczne pytanie było tak ogólnikowe, że wrzuciło do worka z "piractwem" również legalne, choć nie będące oficjalnym sklepem źródła. Przyszłoroczna edycja powinna dać rozstrzygający wynik. Póki co, przejdźmy do szczegółów.

1. Uczciwie kupujący aplikacje.



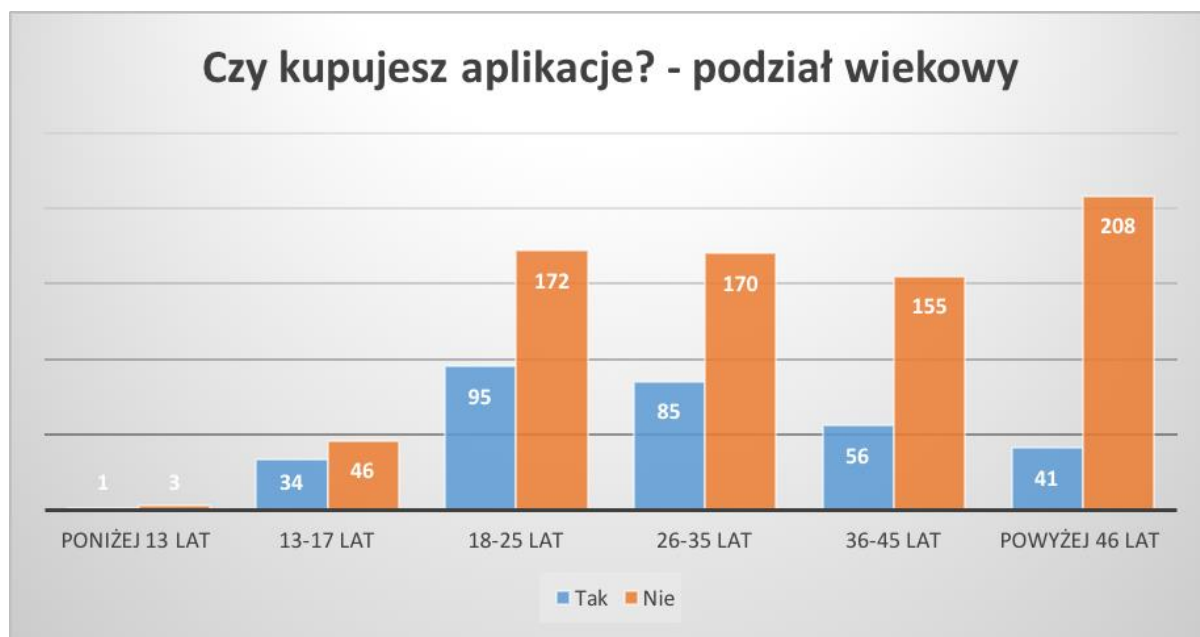
Wynik dość drastyczny. Tylko 29% ankietowanych kupuje aplikacje. Nie oznacza to jeszcze, że 71% zdobywa je nielegalnymi drogami. Równie dobrze można nie używać aplikacji płatnych, korzystać z ich darmowych odpowiedników lub polować na promocje i obniżki.

2. Kupujący, a deklarowana płeć.



Zdecydowana przewaga płci pięknej w grupie unikającej płacenia za zawartość smartfona czy tabletu. Z kolei wśród kupujących stosunek kobiet i mężczyzn jest bardzo wyrównany.

3. Kupujący, a deklarowany wiek.



Wygląda na to, że stwierdzenia jakoby młodzież piraciła na potęgę, głównie ze względu na kiepski dostęp do gotówki, upada gdy spojrzymy na powyższy wykres. Stosunek osób kupujących aplikacje do tych, które tego nie robią, jest najbardziej zbliżony w przedziale do 35 lat. Z kolei im starszy user, tym rzadziej zdarza mu się wydać gotówkę na oprogramowanie. Biorąc pod uwagę ilość osób korzystających z "Innych" systemów w ostatniej kategorii wiekowej, można jedno z drugim połączyć w dość oczywistą analogię. Nie mają gdzie kupić i

nie mają czego kupić, zatem nie kupują. Natomiast zastanawia grupa 36-45 latków, czyli w gruncie rzeczy osób o ustabilizowanej pozycji materialnej i niemających za wiele czasu na szukanie nielegalnych wersji. Czyżby znajomość wartości pieniądza skutecznie skłaniała do oszczędności na każdym dostępnym polu?

4. Kupujący wg systemu.



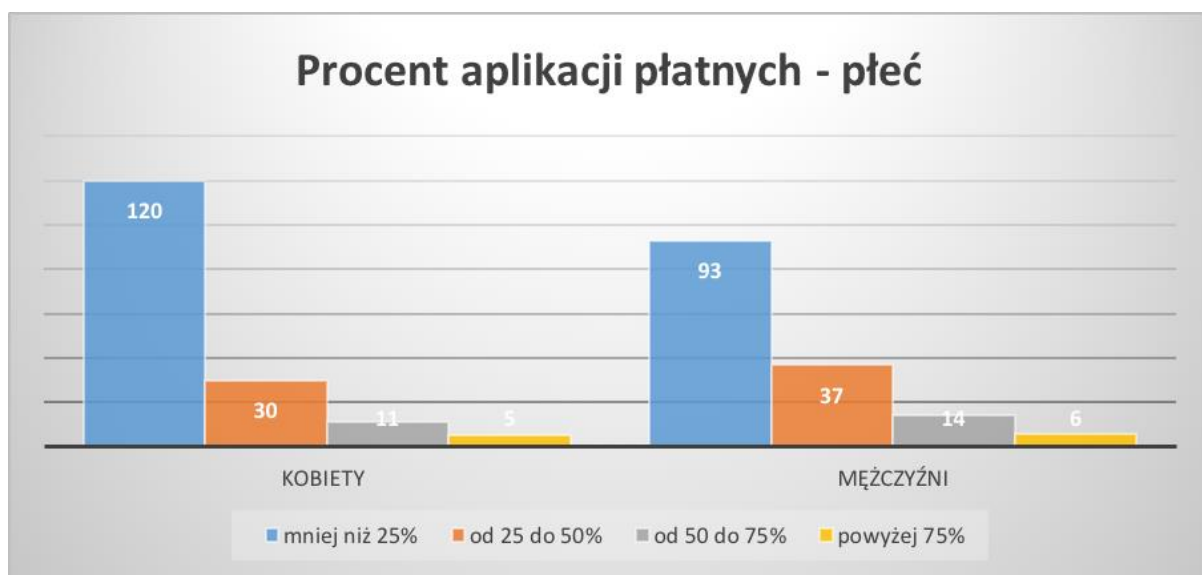
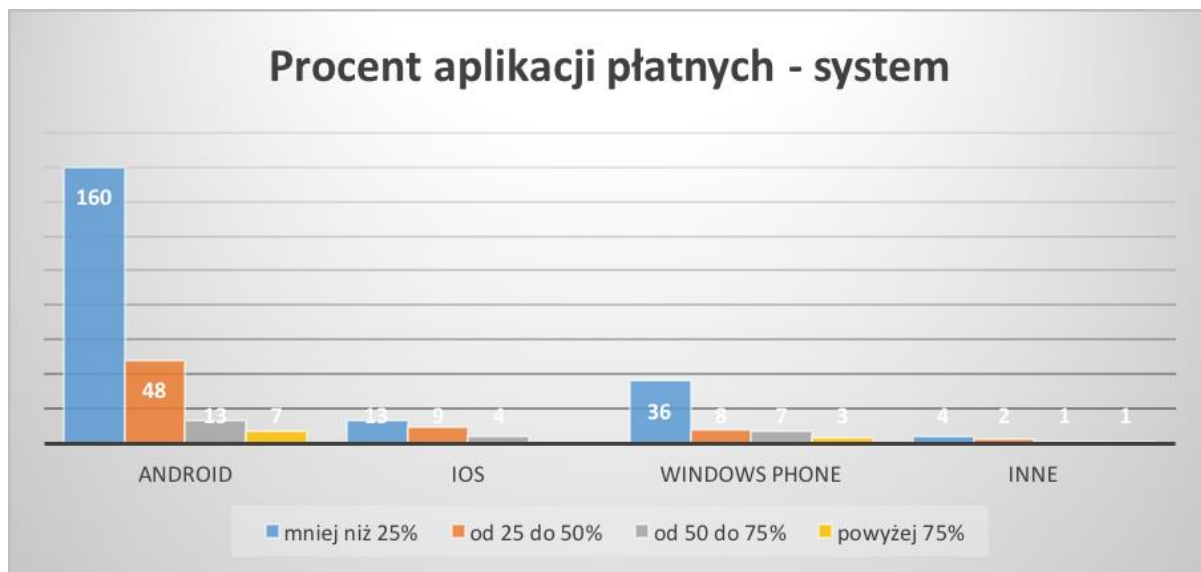
Zgodnie z wynikami ankiety, najchętniej zakupu dokonują użytkownicy iOS i Windows Phone. W przypadku Androida przewaga fanów darmowego kodu jest około 60%. Windows Phone bliski jest opcji pół na pół. Jedynie iOS wykazuje przewagę kupujących aplikacje i gry, co stawia go w korzystnej sytuacji mimo niewielkiej ogólnej ilości użytkowników.

5. Dodatkowe dane sprawdzające.

Należy nadmienić, że nie wszyscy deklarujący zakup aplikacji postanowili te szczegółowe pytania uzupełnić, zatem wyniki należy traktować orientacyjnie. Co najważniejsze, dzięki nim udało nam się wyłapać choćby takie informacje:

- mężczyźni chętniej niż kobiety płacą za pobierane aplikacje
- najbardziej "oszczędzają" użytkownicy Androida
- na iOS jest wyrównana korelacja między poszczególnymi grupami

Oczywiście trafiały się perełki, np. wyraźny rozdźwięk między tym ile procent płatnych aplikacji user deklaruje a jaką ilość sztuk podaje. Są to jednak niuanse, których autentyczności nie jesteśmy w stanie sprawdzić i nie wpływają one na główne wyniki ankiety.



IV. YARRR!

czyli kto piraci i jak mocno

Sedno raportu. Dane dotyczące pobierania aplikacji z nielegalnych źródeł. Ankieta-ny zadaliśmy kilka podstawowych, acz istotnych pytań. Przede wszystkim chcieliśmy porównać ich odpowiedzi z tym, co sugerują deweloperzy. Oczywiście zakładamy pewien margines błędu i nie zawieramy ankiecie w stu procentach, ale obraz jaki się wyłania jest dość interesujący.

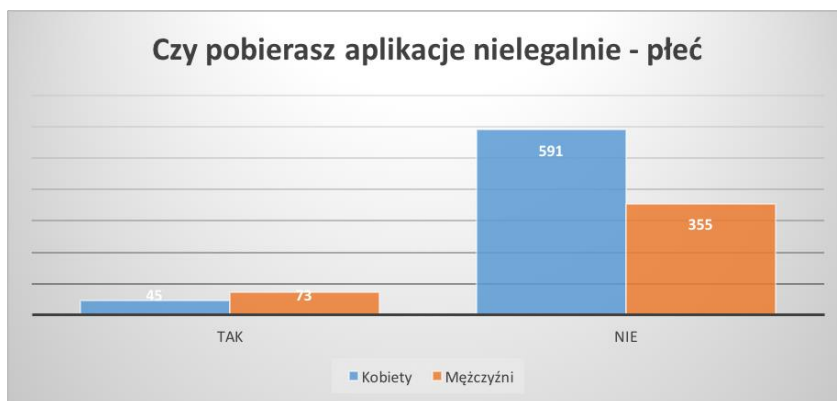
1. Ogólny wynik.



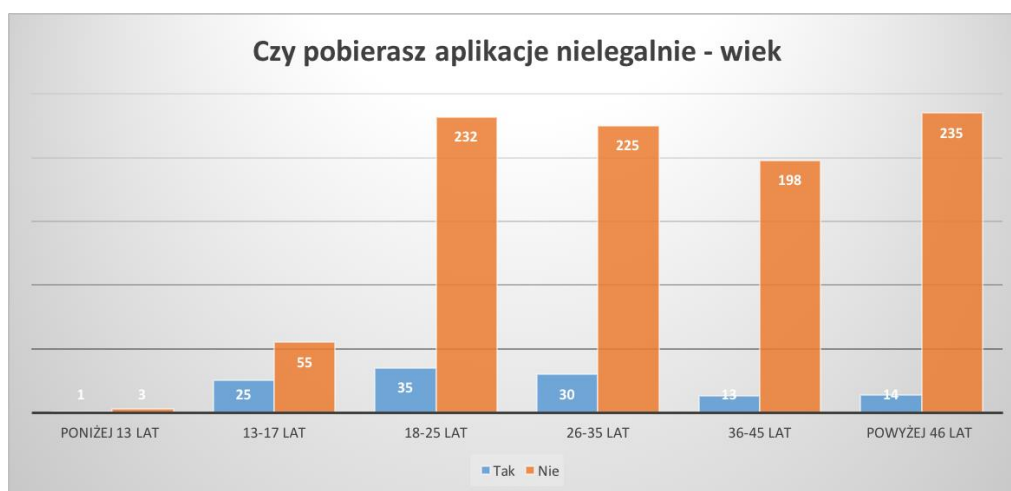
Zgodnie z uzyskanymi odpowiedziami, tylko 11% użytkowników systemów mobilnych, przyznaje się do korzystania ze źródeł nielegalnych. Pytanie zostało postawione wprost, bez pola do "kreatywnej interpretacji", zatem o pomyłkę w odpowiedzi było raczej trudno. Zakładając pewien odsetek osób, które nie zaufały pełnej anonimowości ankiety, nadal otrzymujemy wynik dużo niższy niż w ubiegłym roku. Istnieje kilka wyjaśnień dla tego fenomenu, którymi jednak podzielimy się w podsumowaniu raportu. Teraz pora na bardziej szczegółową analizę.

2. Piractwo a płeć ankietowanych.

Kobiety, mimo że stanowiły większą grupę w ogólnej puli ankietowanych, wyraźnie niechętnie przyznają się do działań niezgodnych z prawem. Można podejrzewać, że albo faktycznie "piracą" mniej, albo mają większy problem by się do takich poczynań przyznać.

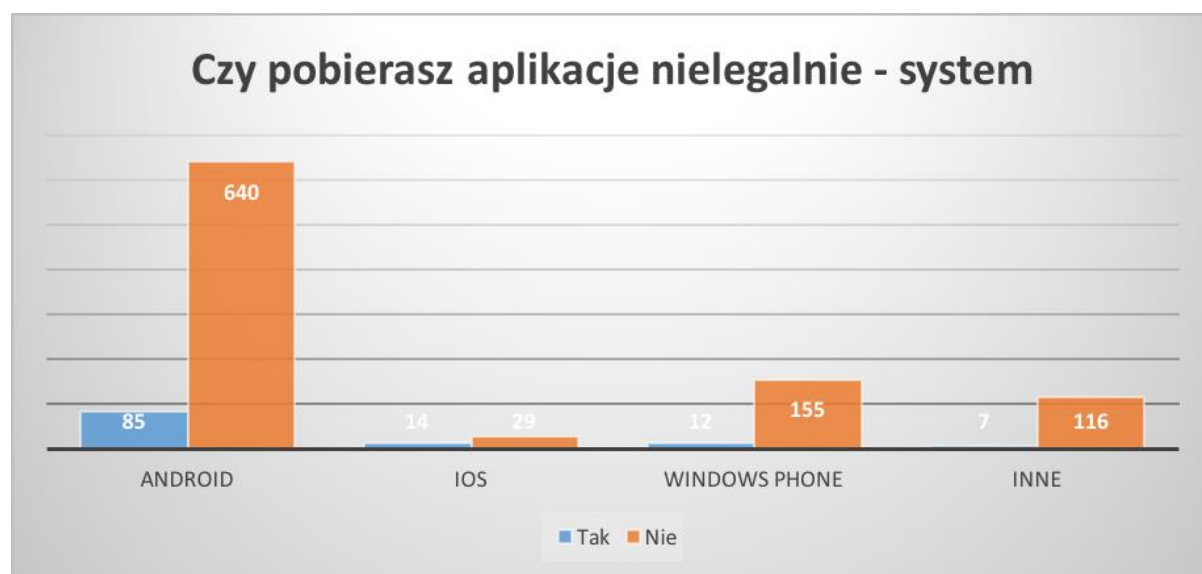


3. Piractwo w kategoriach wiekowych.



Zgodnie z wykresem, najbardziej odżegnują się od nielegalnego procederu osoby powyżej 46 roku życia, a najwięcej jego fanów nielegalnego procederu znajdziemy w grupie 13-17 lat. To tam na trzy osoby jedna przyznaje się do "piractwa". W pozostałych grupach wiekowych jest to jedna na sześć i więcej osób.

4. Piractwo a system.



W przypadku podziału ankietowanych pod względem używanego systemu, wyniki przedstawiają się jak widać na powyższym wykresie. Co siódmy użytkownik Androida. Co drugi użytkownik iOS. Co dwunasty użytkownik Windows Phone. Co szesnasty użytkownik innych systemów operacyjnych. Najbardziej niechlubnie wypada w tym zestawieniu nadgrzyzione jabłuszko.

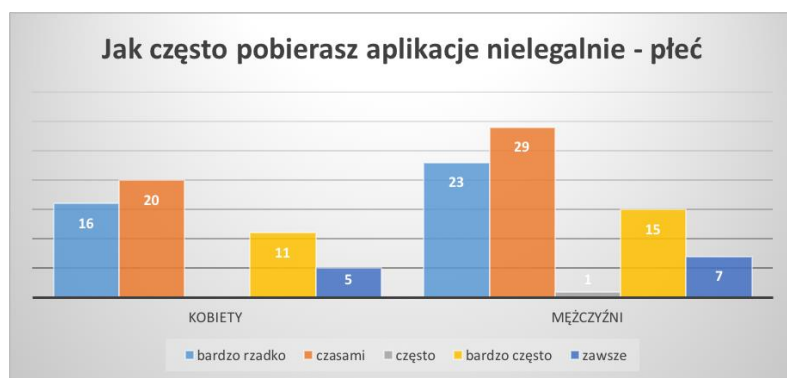
5. Częstotliwość pobierania nielegalnych aplikacji - ogólny wynik.



Najchętniej udzielaną odpowiedzią okazało się "czasami" i "bardzo rzadko". Co ciekawe, "często" wyprzedziła kategoria "bardzo często" i "zawsze". Może się to wydawać zabawnie odważnym deklaramentem pirackich zapędów. Analogia

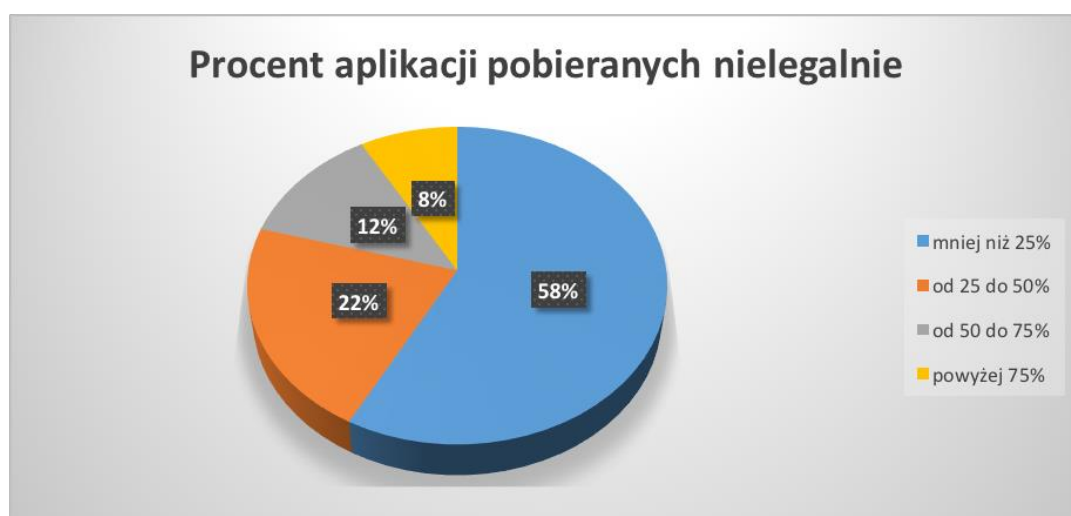
jaka się nasuwa to znane powiedzonko "Jak kraść to miliony". Oczywiście trudno tu mówić o takich kwotach, ale ułańskiej fantazji naszym złodziejzkom nie brakuje.

6. Częstotliwość pobierania nielegalnych aplikacji a płeć ankietyowanych.



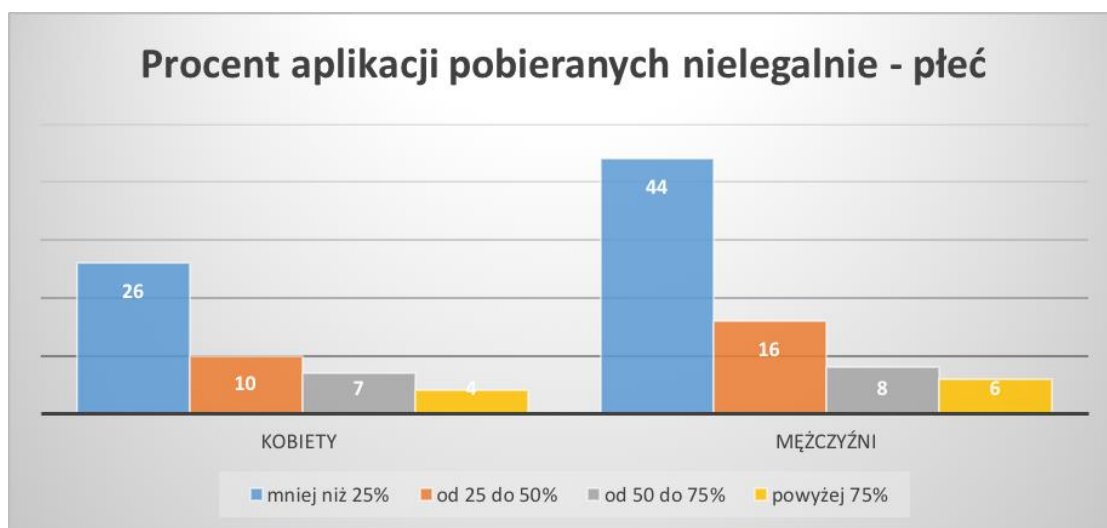
W tym zestawieniu wyniki wydają się dość podobne. Naturalnie kobiet - piratów jest mniej i ich wyniki wypadają nieco słabiej, ale proporcja między poszczególnymi wyborami jest bardzo zbliżona dla obu płci.

7. Ogólny procent aplikacji nielegalnych na posiadanych urządzeniach.



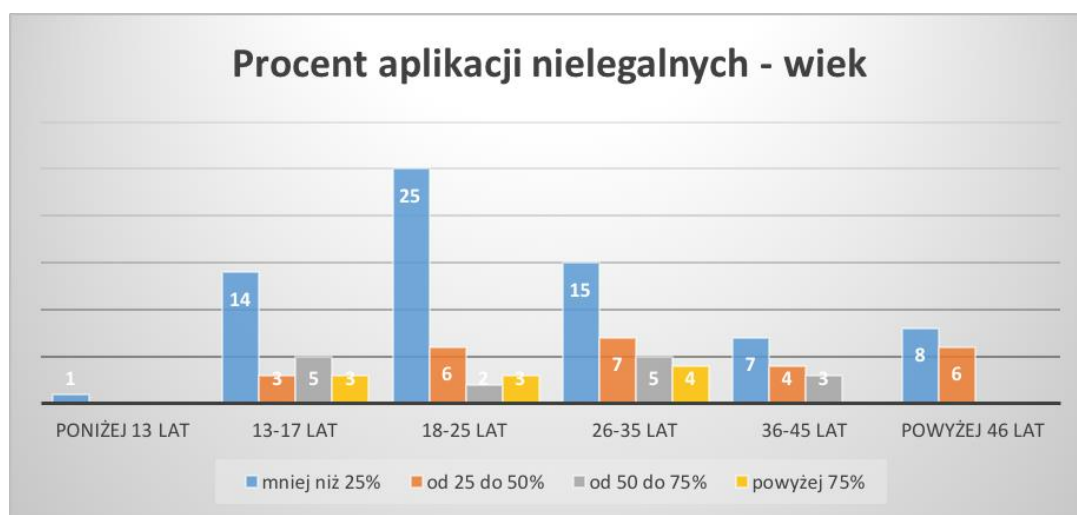
W zestawieniu z wynikami punktu 5, gdzie pytaliśmy o częstotliwość pobierania oprogramowania z nielegalnych źródeł, otrzymujemy pewną rozbieżność. Otóż, "bardzo rzadko" i "czasami" dają łącznie 70% odpowiedzi. Z kolei 58% ankietowanych twierdzi, że ma na swoim urządzeniu mniej niż 25% pirackich aplikacji. Jedno do drugiego zdaje się nie przystawać, mimo że niska częstotliwość sugeruje z punktu widzenia logiki niewielką ilość takich programów na dysku. Kolejne widełki to już od 1/4 do połowy zawartości, czyli dużo, jeśli odrzucimy oprogramowanie preinstalowane. Za dużo, by wrzucić je do worka "czasami".

8. Procent aplikacji nielegalnych, a płeć ankietowanych.



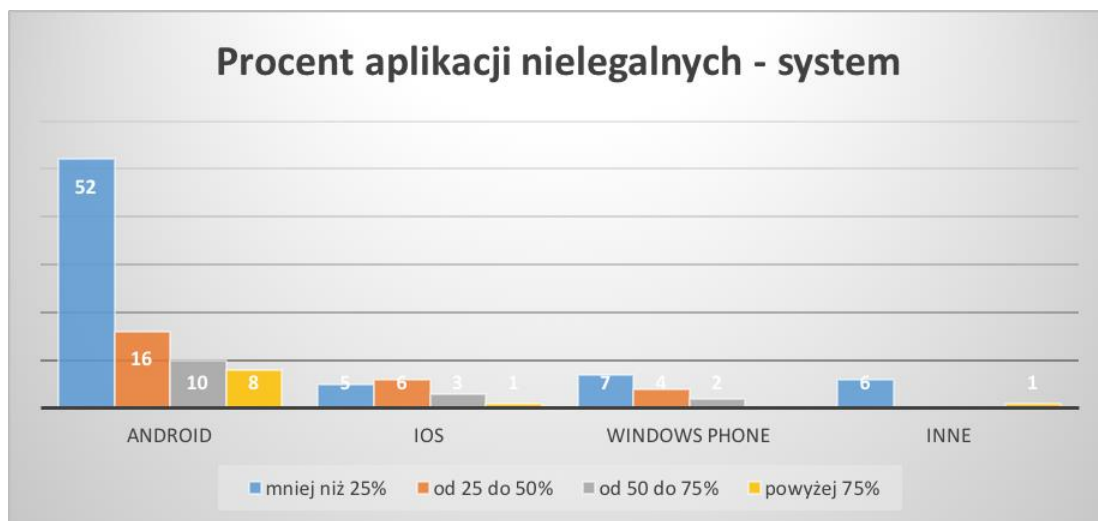
Płeć, jak widać po lewej, nie ma aż takiego znaczenia jak wiek czy używany system.

9. Procent nielegalnych aplikacji a wiek ankietowanych.



Po raz kolejny potwierdza się teza, że osoby powyżej 46 lat piracą zdecydowanie najmniej, czego nie można powiedzieć o młodszych użytkownikach. Najgorzej wypadają 26-35 latkowie i ich nieco starsi koledzy.

10. Procent nielegalnych aplikacji a używany system.



Najlepiej, po raz kolejny, wypadły „Inne”. Najstąbiej, biorąc pod uwagę stosunek ilości użytkowników do wybranych odpowiedzi, wygląda iOS.

V. JAK KUBA BOGU, TAK BÓG FIDELOWI CASTRO

czyli co użytkownicy myślą o cenach aplikacji

Kwestia niezwykle frapująca i dość kontrowersyjna. Z jednej strony mamy bowiem twórców, którzy mają pełne prawo zażądać za swoją pracę finansowych gratyfikacji. Z drugiej - klienta końcowego, który może uznać, że komuś się poprzewracało w różnych rejonach ciała od tak zwanego dobrobytu. W zeszłorocznej ankiecie odebraliśmy czytelne sygnały, że koszty zakupu dóbr intelektualnych są w dużej mierze powodem prężnego działania szarej strefy. W tej części raportu przedstawimy, jak to wygląda w liczbach.

1. Cena jako powód piractwa - wynik ogólny.



Postanowiłem potraktować tę część raportu zbiorczo, bowiem tematyka pytań bezpośrednio do siebie nawiązuje. Pytanie z pierwszego wykresu dotyczy jedynie osób pobierających nielegalne aplikacje, zatem nie należy ich odnosić do ogółu ankietowanych.

Jak widać, aż 85% piraczących, jako powód podaje cenę aplikacji. Jedynie 15% kradnie z innych przyczyn.

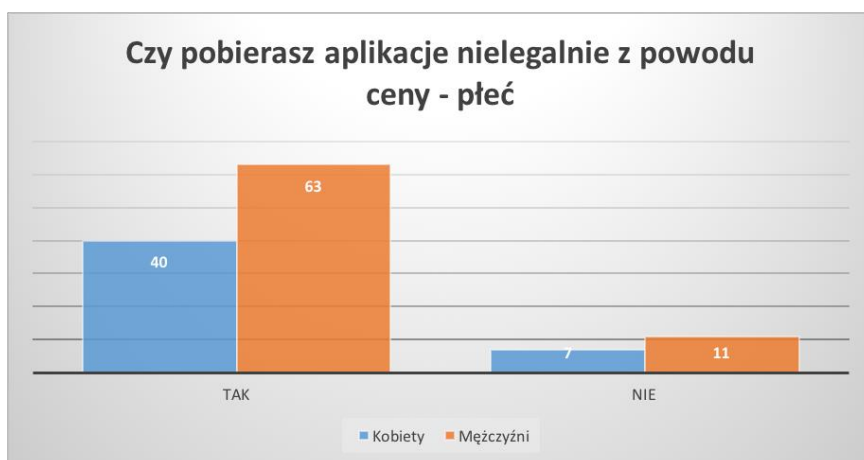


Tu z kolei podobne pytanie, ale już do ogółu ankietowanych. 65 procent wybrało odpowiedzi twierdzące, z czego 39 procent nie było w tej opinii przesadnie stanowcze. Spora grupa, bo aż 20 - procentowa, nie potrafiła podjąć decyzji a

odpowiednio 9 i 6 procent zapytanych uznało ceny za przyzwoite lub zupełnie niewygórowane.

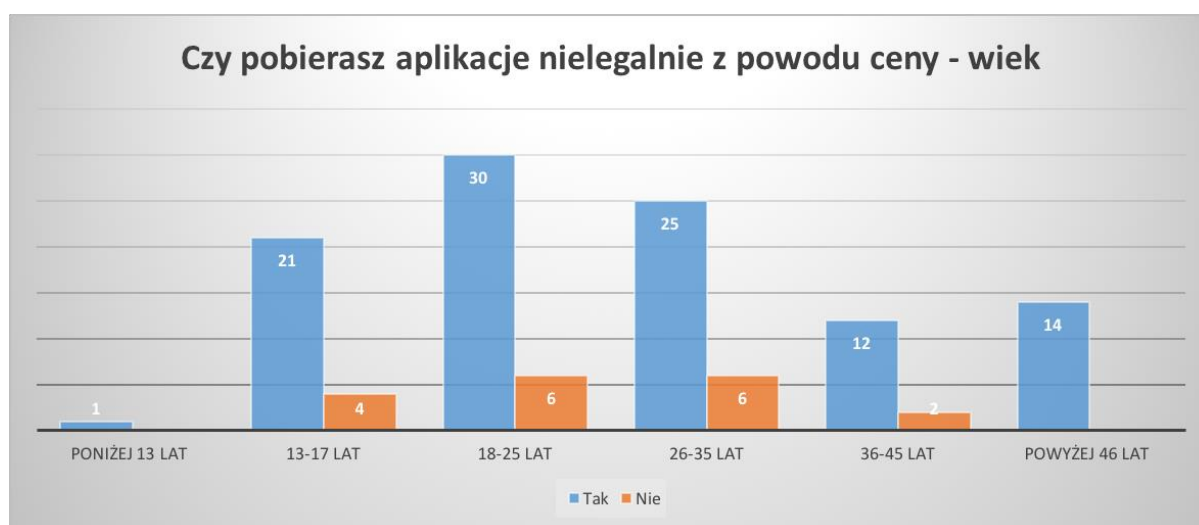
2. Cena jako powód piractwa - płeć ankietowanych

Jak wyniki rozłożyły się pod względem płci widać na tych dwóch wykresach.



Przede wszystkim - męska część ankietowanych stanowi większość wśród pirackiej braci. Jednocześnie więcej panów niż pań twierdzi, że to nie cena jest głównym powodem kradzieży.

Z kolei w tej części ankiety mężczyźni wypadli jako mniej skąpi i bardziej zdecydowani co do swoich opinii. Kobiety częściej nie mają zdania i wybierają opcje zawierające "raczej".



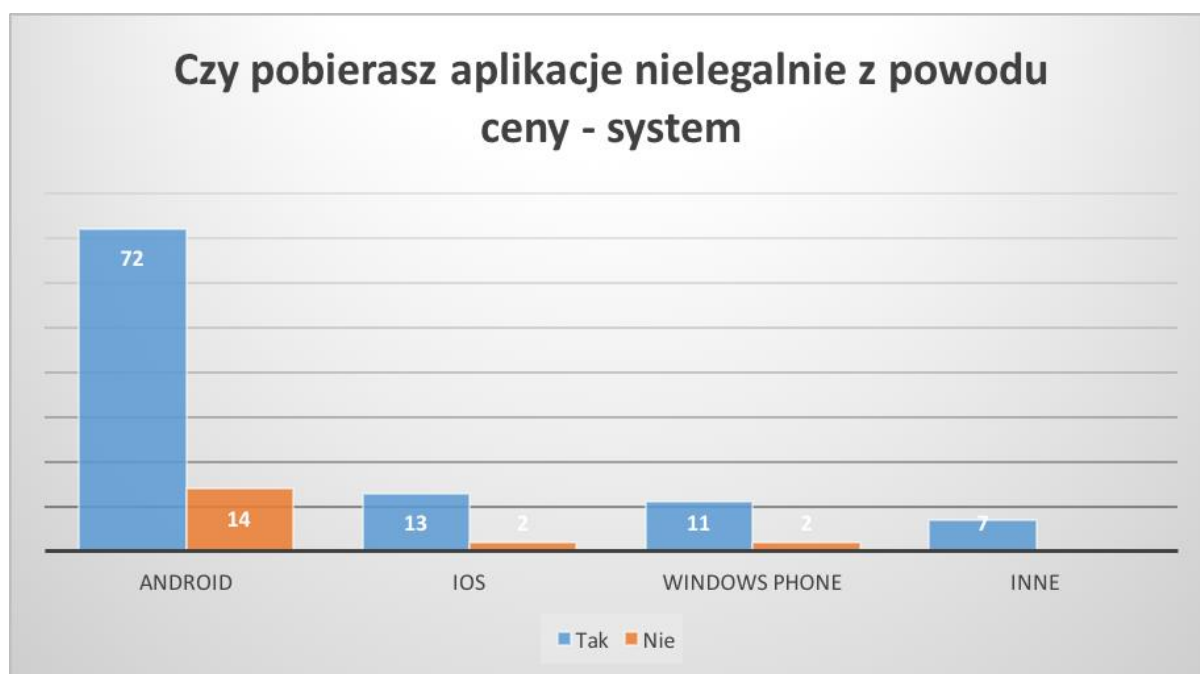
3. Cena jako powód piractwa - wiek ankietowanych.



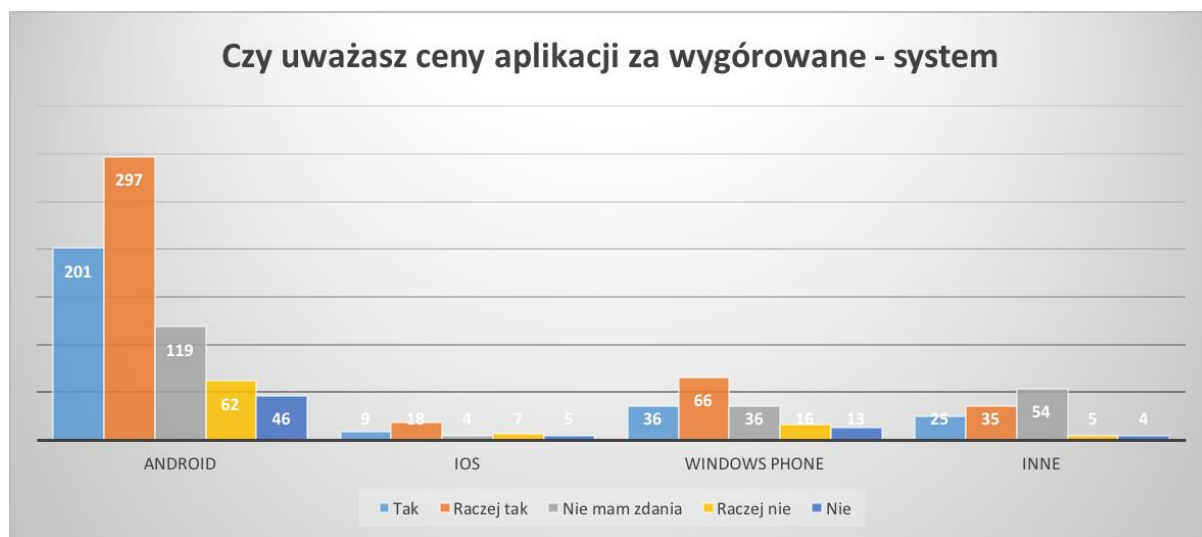
Osoby powyżej 46 lat, które w ogóle dopuszczają się piractwa (a należy przypomnieć, że należą do mniejszości tej grupy wiekowej), w stu procentach podały cenę jako powód uprzedzenia procedury. Również młodsza część ankietowanych bardziej skłaniała się ku podobnym przyczynom. Najwięcej ułańskiej fantazji wykazała grupa 26-35 lat.

Pod względem wygórowania cen przedział 26-35 lat narzekał najbardziej. W niezdecydowaniu wygrali 46 latkowie wzwyż, a 13-17 latkowie byli zaskakująco pewni swoich wyborów. Najmniej a jednocześnie najbardziej narzekała na ceny grupa 18-25 lat.

4. Cena jako powód piractwa - system.



W przypadku wybieranych systemów, właściwie wszyscy piraci jak jeden mąż podawali za powód cenę aplikacji.



Drugi wykres sugeruje, że najmniej na ceny narzekają użytkownicy iOS i Windows Phone.

VI. RACHUNEK SUMIENIA

czyli społeczne postrzeganie naganności czynu

1. Kali ukraść krowę - dobry uczynek?

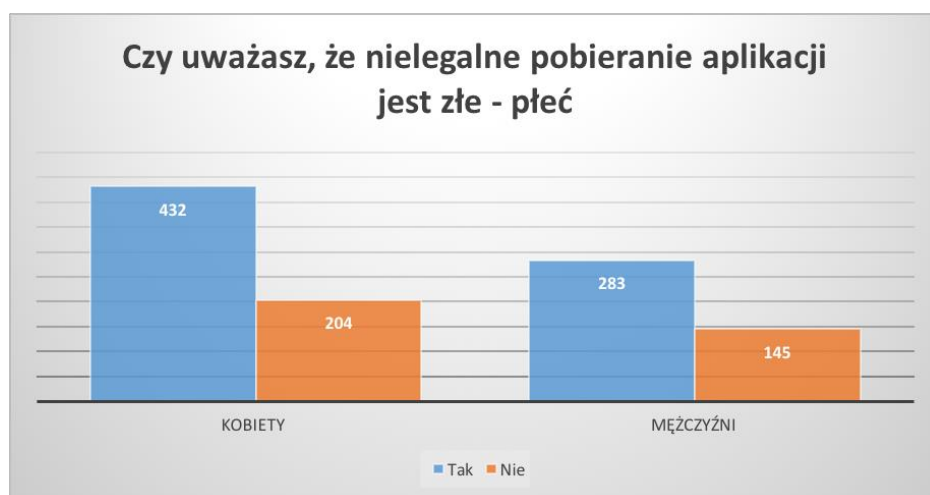


Okazuje się, że jednak nie, choć przewaga nie jest miażdżąca. Można by zakładać, że wykładnia prawa jest w kwestiach kradzieży dóbr intelektualnych dość oczywista i powinno być 100%, a jednak naród nie do końca się z nią identyfikuje. Co z kolei sugeruje, że ankietowani jednak nie rozmijali się zanadto z prawdą w odpowiedziach i nie bali się mówić szczerze.

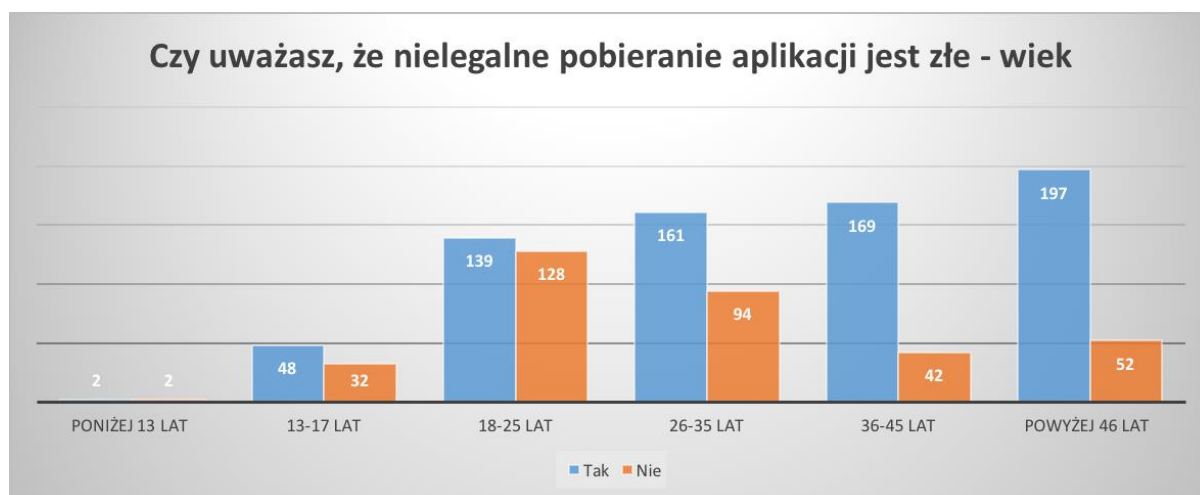
Aż 33% uznało, że nie ma w piractwie nic złego. To sporo. Gdy porównać wyniki z wykresem III.1, gdzie tylko 11% przyznaje, że pobiera aplikacje z nielegalnych źródeł, mamy aż 22% osób, które nawet jeśli nie kradną, to nie potępiają złodziei. Przynajmniej w tej konkretnej dziedzinie. Tak jak i można zakładać, że w razie potrzeby nie będą się przesadnie wzdragać przed takim pozyskiwaniem aplikacji.

2. Postrzeganie kradzieży aplikacji z perspektywy płci ankietowanych.

Różnice nie są drastyczne. Zarówno w przypadku kobiet jak i mężczyzn podobny odsetek ankietowanych nie widzi w piractwie nic złego. U pań jest to mniej niż połowa. U panów minimalnie więcej.

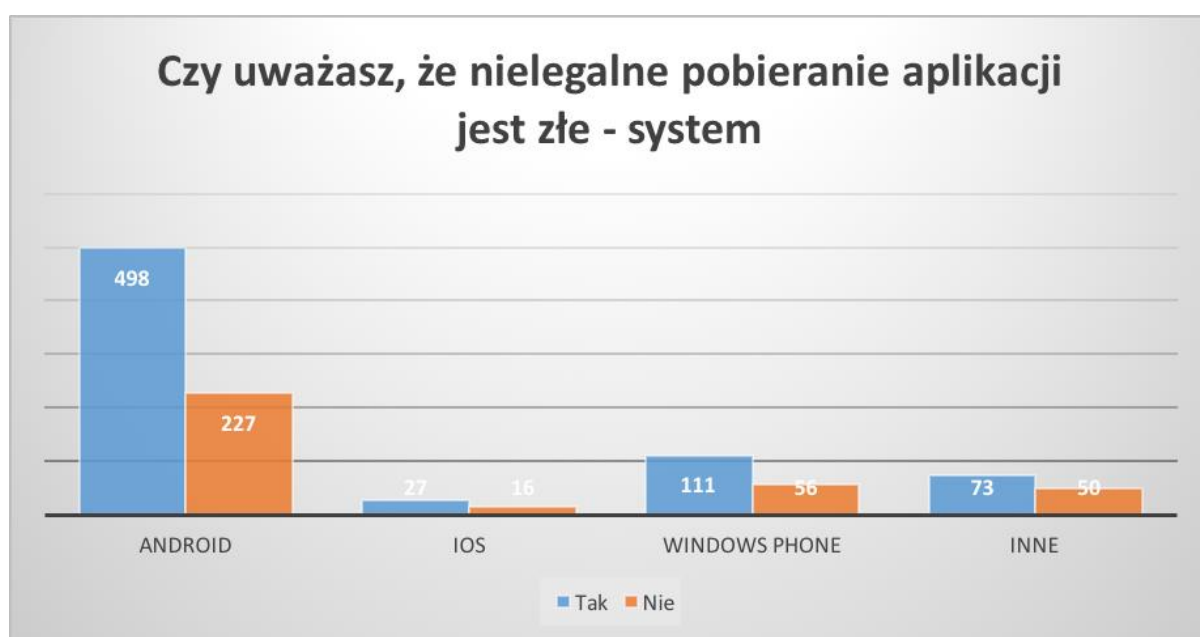


3. Postrzeganie kradzieży aplikacji z perspektywy wieku ankietowanych.



Piractwo największe poparcie ma w grupie 13-17 lat i 18-25 lat. Również 26-35 latkowie zdają się nie mieć nic przeciwko. Najbardziej potępiają proceder osoby dopiero powyżej 36 roku życia.

4. Postrzeganie kradzieży aplikacji z perspektywy używanych systemów.



Tu sytuacja odrobinę się komplikuje. Najmniejsze poparcie kradzież aplikacji ma wśród użytkowników Androida, zaraz za nimi uplasowali się ankietowani działający na Windows Phone. Następny był iOS a na szarym końcu wyłoniły się inne systemy operacyjne.

VII. CIEKAWOSTKI

czyli kurioza i wpadki

68 osób pobiera aplikacje z nielegalnych źródeł, jednocześnie oceniając swoje postępowanie jako naganne

50 osób pobiera aplikacje z nielegalnych źródeł i nie widzi w tym nic złego.

42 osoby uważa, że wysoka cena rozgrzesza w pełni pobieranie aplikacji z nielegalnych źródeł

VIII. TRZY SŁOWA OD OJCA PROWADZĄCEGO

czyli podsumowanie

Jeśli zestawimy ze sobą wykresy z poszczególnymi wynikami, wyłania nam się obraz następujący.

Potencjalnym piratem będzie mężczyzna w wieku 18-25 lat, używający iOS lub „In-nego” systemu operacyjnego. Jednak biorąc pod uwagę fakt, że Android jest systemem najbardziej popularnym, najprawdopodobniej gro kradzieży dotknie aplikacji i gier pisanych właśnie na ten system. Jednocześnie nasz potencjalny pirat niechętnie będzie się przyznawał do łamania prawa. W tej kwestii wyprzedzają go 13-17 latkowie. Dlaczego zatem nie oni? Mężczyźni w wieku 18-25 wykazali się postawę mniej "moralną" i najbardziej zdecydowanie narzekają na ceny, stąd trafili, mimo prób uniknięcia jasnego postawienia sprawy, na niechlubne podium zwycięzcy. Jednak nie miejmy złudzeń. Ich młodszy koledzy idą z nimi nieomal łeb w łeb a w paru miejscach wygrywają. Gdyby brać pod uwagę same liczby i pominąć niuanse, to właśnie młodzież wiodłaby w tej dziedzinie prym.

Z kolei kobiety okazały się bardziej liberalne w stosunku do piratów, ale same korzystają z tej formy pozyskiwania aplikacji nieco mniej ochoczo i to bez względu na wiek. Najbardziej "praworządna" okazała się grupa powyżej 46 roku życia, działająca najczęściej na jakimś niszowym systemie.

Skąd się to wszystko bierze?

Przyczyn piractwa można dopatrywać się w różnych sferach życia. Część osób może to robić na przykład z przyczyn ideologicznych. Powiedzmy, że ktoś kiedyś kupił grę, zapłacił krocie a okazało się, że nie dość w całej produkcji dobry jest tylko trailer, to jeszcze kod się sypie, grafika krzaczy a błędy sprawiły, że stracił wiele godzin pracy lub zabawy. Na domiar złego deweloper nie wykazuje najmniejszych chęci, by cokolwiek w tym wszystkim zmienić lub projekt porzucił. Od tamtej pory użytkownik traktuje wszystkich twórców gier i aplikacji jak potencjalnych złodziei (oszustów). Nie płaci im, bo im nie ufa.

Innym powodem może być przypadłość zwana kleptomanią lub inne zaburzenia psychiczne, zmuszające chorego do drobnych kradzieży i innych, społecznie nieakceptowanych zachowań. Dla takiej osoby najczęściej nie ma znaczenia jaka to aplikacja i czy gra jest dobra czy nieszczególnie. Liczy się sam akt kradzieży, od którego nie potrafią się powstrzymać.

Dla ludzi młodych, lub zaburzonych hormonalnie z innych przyczyn, liczy się z kolei lans w wybranej grupie społecznej. Jeśli jest to ekipa traktująca zatargi z prawem jako rodzaj nobilitacji i pokazu odwagi, to można być pewnym, że płacenie za gry będzie dla nich wstydlive i żenujące. Kradną zatem.

Z pewnością są też tacy, dla których wyłuskiwanie nielegalnych wersji to coś w rodzaju hobby lub wyzwania a każdy sukces uznają za objaw niebywałego sprytu. Mówiąc kolokwialnie, uważają że "przecwanili system".

Powodów można by piętrzyć tysiące, ale ten najważniejszy jest dość prozaiczny. Nie lubimy płacić. Czy to dwa złote czy dwadzieścia, szkoda nam tego "piwa" jakie moglibyśmy za to kupić. W dodatku mentalność mamy z rodzaju tych, które sugerują, że jeśli da się coś mieć za darmo, to nie ma najmniejszego powodu pompować w temat gotówki. No i efekty wyglądają jak wyglądają. Ale, co warto zastrzec, nie wyglądają jakoś tragicznie. Przynajmniej zdaniem ankietowanych.

Deweloperzy są zgoła odmiennej opinii. Według ich informacji, ponad 80% pobrań to działalność piracka. Szczególnie narażone są na ten proceder aplikacje "pay once and play". Złamanie takich zabezpieczeń jest dla cracker'ów o wiele łatwiejsze, niż wyłuskanie z kodu mikropłatności. Jednak co warto powiedzieć, pierwszy rodzaj aplikacji jest też najczęściej bardziej dopracowany, poważniejszy i w moim odczuciu - lepszy. Nie oznacza to, że nie można trafić na przysłowiową "minę", ale czytanie komentarzy pod aplikacją potrafi przed tym uchronić. Dlatego też, programy z jednorazową opłatą są o wiele bardziej narażone na piractwo i ponoszą większe straty, niżli zniechęceni przez wszystkich "dojarze" kryształów, golda czy po prostu naszych kart kredytowych. Paradoksalnie, choć ich podejście bardziej irytuje, zarabiają lepiej.

Mimo to wszyscy twórcy oprogramowania płaczą równie głośno, co biorąc pod uwagę wyniki ankiety, zdaje się nieco na wyrost. Nawet gdyby założyć, że wielu z uczestników badania dopuściło się kłamstwa, to i tak obraz odbiega od malowanego przez twórców oprogramowania.

Gdyby ktoś spytał mnie o zdanie, powiedziałbym, że prawda jak zwykle leży pośrodku i dlatego tak każdemu przeszkadza. Użytkownicy niechętnie przyznają się do łamania prawa a deweloperzy to ludzie interesu. Spotkaliście kiedyś człowieka interesu, który stwierdził, że wiedzie mu się doskonale, biznes się rozwija a podatki są na znośnym poziomie? Mi osobiście nigdy się to nie zdarzyło. Każdy z napotkanych znajomych, którzy prowadzą własną firmę lub ich sieć, nieustannie biadolą. A to sezon słaby, a to pogoda nie taka, a to skarbówka, a to potężne koszty nowej floty. Mimo to, żaden nie zamknie geszeftu ani nie ogłosi bankructwa. I podobnie, tak myślę, sytuacja ma się w przypadku deweloperów. Gdyby sprawa była kompletnie nieopłacalna i przynosiła tylko straty, zajęliby się czymś innym. Na przykład wyrębem szczawiu. To zaś, że nie zarabiają tyle, ile by mogli... No cóż. Nie oszukujmy się. Nikt nie zarabia tyle, ile w jego opinii powinien.

Dlatego ludzie kradną a twórcy narzekają. Po obu stronach brakuje jednego - zwykłej ludzkiej uczciwości. Gdzie podziały się wersje demo? Czemu nie można zrobić gry w obu opcjach płatniczych? Kiedy przestaniemy przeliczać wszystko na "browary" nawet jeśli pijamy tylko whiskey? Kiedy zniknie przekonanie, że zapewnianie innym rozrywki to nie jest "uczciwa praca"? Prawdopodobnie nigdy w stu procentach. Tak było, jest i będzie, nawet jeśli obecnie mamy pewien regres dzięki wprowadzeniu mikro opłat.