

خطرات سایبری در بازار هنر و راه حل مبارزه با جرایم اینترنتی

18 مرداد 1397

در این دوره از مقالات از گزارشات هیسکاکس درباره بازار هنر که در 4 قسمت منتشر خواهد شد، در بخش اول این گزارش جرایم اینترنتی بازار هنر، حملات سایبری، بلاکچین ها و GDPR و نظرسنجی‌های عوامل مارکت جهانی هنر را مورد بررسی قرار می‌دهیم و سپس نگاهی کوتاه داریم بر آنچه در این گزارش مورد بررسی قرار گرفته است.



گالری آرتیبیشن هر ساله گزارشات جهانی معتبر در رابطه با بازار هنر را که هر ساله در سراسر جهان منتشر می‌شوند را خریداری می‌کند و در اختیار خوانندگانش قرار می‌دهد، در این دوره از مقالات گزارشات هیسکاکس درباره بازار هنر در 4 قسمت منتشر خواهد شد که در بخش اول این گزارش جرایم اینترنتی بازار هنر، حملات سایبری، بلاکچین ها و GDPR و نظرسنجی‌های عوامل مارکت جهانی هنر را مورد بررسی قرار می‌دهیم و سپس نگاهی کوتاه داریم بر آنچه در این گزارش مورد بررسی قرار گرفته است.



طبق گزارشات هیسکاکس بازار آنلاین هنر مبهم باقی مانده است؛ رشد این بازار روند کندی دارد و با ادغام‌های جهانی، بازار پرازدحامی شده است، این در حالی است که 81 درصد از پلتفرم‌ها و کاربران هنوز انتظار بیشتری از این بازار دارند. کمبود شفافیت، به خصوص در مورد قیمت‌گذاری، طبق گزارشات هیسکاکس به نظر اصلی‌ترین عامل افت بازار آنلاین در اینترنت است و بعید است که به زودی حل و فصل شود. اما همانطور که می‌بینیم و انتظار می‌رود در بسیاری از بخش‌های خرید آنلاین در بازاری که هرکس قیمت خود را ارائه می‌دهد، رسیدن به یک قیمت مرجع مشخص کار دشواری هم هست. سال گذشته هیجان زیاد نسبت به بلاکچین از بین رفت و اکنون بسیاری ادعا می‌کنند که می‌توانند تمام مشکلات بازار را رفع کنند. در این گزارش، هیسکاکس در حال بررسی تاثیر بلاکچین و رمزنگاری معکوس مانند بیت‌کوین در بازار هنر آنلاین است و در مورد پتانسیل آیند آنها و همچنین در مورد خطر سایبری بازار هنر بر پای تجارت‌های کوچک و متوسط بحث می‌کند. این کسب‌وکارهای هنری آسیب‌پذیر هستند و یافته‌های هیسکاکس نشان می‌دهد که مجرمان اینترنتی ممکن است نسبت به این موضوع وارد شوند و بازار هنر را به عنوان یک هدف نرم‌افزاری ببینند. با هم این موارد آیند بازار آنلاین هنر نیز تضمین شده است، هر چند که به شکل یک راز باقی مانده است. در گزارشات هیسکاکس نظارت بر تغییرات و پیش‌بینی تحولات آینده و

نظرسنجی‌های جهانی این بازار ادامه دارد و یافته‌های آن را آرتیبیشن انتشار خواهد داد.



خطرات و فرصت‌های جدید: جرایم اینترنتی، حملات سایبری، GDPR و بلاکچین

رمزنگاری نقطه ورود برای بلاکچین است درحالی‌که اکثر پلتفرم‌های آنلاین چیزی حدود 60 درصد آنها احساس می‌کنند که روش‌های رمزنگاری همانند تکنولوژی بلاکچین به عنوان روش پرداخت، به بازار هنر آنلاین وارد خواهد شد، تنها 7 درصد از آنها در حال حاضر با تکنولوژی بلاکچین پرداخت شده و تنها همین 7 درصد این تکنولوژی را در کسب‌وکار خود قرار داده‌اند.

جرایم اینترنتی یکی از موانع خریدهای آنلاین هنر است و باعث ترس در خریداران آنلاین می‌شود. از هر ده خریدار آنلاین هنر، 4 نفر (و به‌طور دقیق‌تر 41 درصد خریداران) در مورد خرید آنلاین هنر و در مورد جرایم اینترنتی ناشی از آن نگران هستند و 82٪ آنها احتمالاً از پلتفرم‌هایی که شناخت قبلی دارند خرید می‌کنند که این مورد هم به دلیل ترس از جرایم اینترنتی رخ می‌دهد.

بیش از نیمی از پلتفرم‌های آنلاین توسط مجرمان اینترنتی مورد هدف قرار گرفته است. 54 درصد از پلتفرم‌های مورد بررسی که هدف حملات سایبری در 12 ماه گذشته بوده‌اند باعث نگرانی بیشتر شدند همچنین حدود 15 درصد آنها بیان کرده‌اند که این حملات موفقیت‌آمیز بوده است.

آگاهی و آمادگی برای GDPR کم است.

علی‌رغم کاربرد گسترده GDPR در بازار جهانی، 41 درصد از گالری‌ها و 24 درصد از پلتفرم‌های آنلاین مورد بررسی قرار گرفتند که از جدیدترین مقررات حفاظت از داده‌ها (GDPR) اطلاع نداشتند و یا با توجه به پلتفرمی که داشتند، آمادگی استفاده از آن را نداشتند. GDPR در 25 می 2018 بلافاصله وارد عمل خواهد شد و تلاش خواهد کرد که استانداردهای داده‌ها را متحد کند و داده‌های بیشتری را برای شهروندان اتحادیه اروپا فراهم کند.

جرایم اینترنتی و GDPR

کنفرانس جهانی اقتصاد در سال جاری در Davos سوئیس، یکی از موارد مهمی است که در مورد نظارت بر امنیت سایبری تمرکز و مانور خوبی داشته است. طبق این کنفرانس جهانی خطرات امنیتی سایبری در حال افزایش است. حملات علیه کسب‌وکارهای اینترنتی در پنج سال گذشته تقریباً دوبرابر شده و همچنین حوادثی که به‌صورت نادر رخ می‌داده، اکنون در حال تبدیل شدن به امری شایع شده‌اند که این امر باعث شده تأثیر مالی نقض امنیت سایبری نیز افزایش یابد. بنابراین نگرانی‌ها و چگونگی آماده‌سازی بازارهای آنلاین در رسیدگی به جرایم اینترنتی چیست؟



تازه‌ترین گزارش هیسکاکس درباره جرایم اینترنتی نشان داد که هفت مورد از ده شرکت آمادگی مبارزه با جرایم اینترنتی را ندارند و شرکت‌های کوچکتر به‌طور خاص از هیچ منبعی برای اجرای یک استراتژی سایبری مناسب استفاده نمی‌کنند و شکی نیست که جرایم اینترنتی از نگرانی‌های جدی خریداران هنری، گالری‌ها و پلتفرم‌های آنلاین هنری بشود. همانند سایر صنایع، پرسش‌های کلیدی در مورد آمادگی این بخش برای محافظت در برابر جرم و جنایت سایبری وجود دارد و با افزایش ارزش هنری، احتمال دارد که بازار هنر (چه بازار آنلاین و چه بازار آفلاین) هدفی مطلوب برای مجریان شود. در نظرسنجی‌های زیر از بین مخاطبان خود در سراسر دنیا نتایج زیر حاصل شد.



مقررات حفاظت از اطلاعات عمومی (GDPR)

معرفی GDPR در ماه می 2018 با هدف ایجاد یک رویکرد واحد برای حفاظت از اطلاعات در سراسر اتحادیه اروپا بود.



به همین دلیل شهروندان اتحادیه اروپا به کنترل بیشتری بر داده‌های خود همت گماشتند و مقررات جدید چالش‌برانگیز برای هم شرکت‌های بزرگ و کوچک برای دست‌کاری یا نگه‌داشتن اطلاعات شخصی ساکنان اتحادیه اروپا وضع شد. کسانی که رعایت نمی‌کنند، ممکن است جریمه‌ای به مبلغ 20 میلیون یورو یا 4 درصد از درآمد گروه در سراسر جهان (هرکدام از این دو مبلغ که بیشتر باشد) را تعیین کنند، بنابراین باید دید چگونه بازار هنر برای ورود GDPR آماده می‌شود؟



آیا بلاکچین می تواند در ساماندهی یک صنعت هنری که در حال تلاشی شدن است، موفق عمل کند؟

باید دید که آیا ظهور بلاکچین، به همراه رشد سریع شرکت‌ها و برنامه‌های کاربردی جدیدی که بر اساس این تکنولوژی ساخته شده‌اند، توان بالقوه‌ای برای اصلاح اصطکاک در تضمین کیفیت و یا شفافیت قیمت را دارد؟ پاسخ بله است. با این حال، موفقیت آن بر تمایل ذینفعان و اپراتورهای موجود در بازار هنر برای سازگاری، ساخت و استفاده از این فناوری جدید متکی است. جنبه‌های متعددی وجود دارد که باعث می‌شود بلاکچین برای بازار هنر جذاب باشد، یکی از اینها ثبت جهانی اشیا هنری است همچنین ویژگی‌های امنیتی بالا (رمزنگاری)، توانایی ترکیب داده‌های باز و داده‌های امن و یک مرکز متمرکز ثبت ملی که هم اینها می‌تواند با استفاده از تکنولوژی بلاکچین تامین شود.

با چنین زیرساختی در محل، می‌توان داده‌ها و اطلاعات بیشتر، مانند قیمت‌های معامله، ارزیابی قیمت و اثر، پروانه، شرایط و گزارش حمل و نقل را نیز اضافه کرد. در حقیقت، یک سیستم محیطی کاملاً جدید خدمات هنری می‌تواند بر روی بلاکچین و در اطراف آن ایجاد شود و بازارهای جدید را قادر سازد تا با معاهدات هوشمندانه به بازار عرضه شوند.

اما عملی شدن این قضیه تا چه حدی امکان پذیر است؟ این واقعیت که بلاکچین منبع بازی است به این معنی است که می‌تواند سریع رشد کند و اگرچه در اوایل دهه 1990 کمی شبیه اینترنت بود، احتمالاً شاهد افزایش چشمگیر در کسب و کارهای جدید، برنامه‌های کاربردی و راه‌حل‌های مبتنی بر این فناوری در آینده خواهیم بود.



اما برای تحقق این امر هنوز نیاز به تخصص و دانش انسانی هستیم که همراه با علم و تکنولوژی روز باشد. ما همچنین باید بتوانیم شیء واقعی را از طریق یک شناسا [منحصربه‌فرد با خود بلاکچین پیوند دهیم. اما هنگامی که این موانع حل شود، تعدادی از شرکت‌هایی که قبلاً در این زمینه‌ها کار می‌کنند می‌توانند مجموعه‌ای از سناریوهای دیگر را برای افزودن ویژگی‌های جدیدتر و کاربردی‌تر به موضوع باز کنند، مانند عنوان، میدا، قیمت‌های معاملاتی، ارزیابی‌ها، گزارش وضعیت و غیره... اما باید دانست اهمیت بلاکچین نه پیدا کردن راه‌حلی برای حل مشکلات اساسی در بازار هنر است که به‌عنوان ابزار است که به اعتبار یا ارزیابی‌های دقیق این بازار کمک می‌کند.

با این وجود، برای یکپارچگی این سیستم محیطی برای اطمینان از اینکه کیفیت اطلاعات اضافه شده به بلاکچین قابل اعتماد و با بالاترین کیفیت ممکن باشد، مهم است که بتوان یک صنعت جدید استاندارد کیفیت را پیش‌بینی کرد تا اطمینان حاصل شود که این مورد اینگونه است.



پلتفرم‌های جدید هنری ساخته شده در اطراف بلاکچین:

موسسات و پلتفرم‌هایی که هنر را بر پایه بلاکچین طراحی کرده‌اند را در زیر آورده‌ایم اسامی این شرکت‌ها عبارتند از:

:ArtByte

یک رمزنگار ارزی است که اجازه می‌دهد تا کلکسیونرها به‌طور مستقیم از هنرمندان با استفاده از ArtBytes آثار هنری را خریداری کنند که می‌توانند در Artbyte.me به کار خود ادامه دهند.

:ArtChain

دارای یک پایگاه داد [بیت‌کوین است که با تایید زنجیر [مالکیت و ارائه] گواهی‌نام [صحت، آثار هنری را تأیید می‌کند.

:Artmyn

تکنولوژی‌ای در اطراف اثرانگشت دیجیتالی (DNA اثر هنری) که از طریق فرایند اسکن توسعه داده شده است را راه‌اندازی کرده است.

:Artory

یک پایگاه داده بلوک چشمی از اطلاعات آثار هنری ایجاد کرده است.



:Ascribe

پلتفرم و بازار آنلاینی برای آثار هنری دیجیتال است که هنرمندان می‌توانند آثار هنری خود را آپلود کنند و مالکیت معنوی خود را به خریداران کارهای هنری منتقل کنند.

:Bit2Art.com

پلتفرمی دیجیتال برای تجارت هنری در بیت‌کوین و یک مرکز ذخیره‌سازی امن و حمل‌ونقل برای آن است.

:Codex

که در آن آثار هنری و کلکسیون‌های هنری را رجیستر می‌شوند.

:CryptoPunks

کلکسیون‌های دیجیتال که با رمزنگاری پول پرداخت می‌شود.

:Deloitte ArtTracktive

این شرکت در سال 2016 طراحی شده و برای نشان‌دادن چگونگی استفاده از بلاکچین در بازار هنر (POC) ارائه شده است.

:Maecenas

زمانی که خرید صورت می‌گیرد، گواهی رمزنگاری برای آثار هنری صادر می‌شود و سرمایه‌گذاران به آثار هنری اجازه می‌دهند در پلتفرم مبادلات Maecenas معامله شود.

:Monegraph

پلتفرم بلاکچین Monegraph اجازه می‌دهد تا هنرمندان فروش و تصدیق آثار هنری خود را از طریق آن انجام دهند.

:Paddle8

Paddle8 با شرکت Native سوئیس ادغام شد تا فروش‌های مبتنی بر بلاکچین را به ثبت برساند و اولین فروش آن برای پذیرش بیت‌کوین در اوت 2018 خواهد بود.

:Provenire Authentication

Provenire با استفاده از پلیمرهای مصنوعی DNA خاص و علامت‌گذاری منحصر به فردی آثار هنری را انجام می‌دهد.

:TagSMART

آثار هنری را با برجسب‌های DNA شناسایی، مهر و تایید می‌کند و صحت آثار هنری، گواهی اصالت را صدور می‌کند و پروانچه تولید ثبت می‌کند.

:The R.A.R.E. Network

از بلاکچین برای چاپ هنرهای دیجیتال و استفاده از RARE Token برای پرداخت وجه به جامعه یا نشان‌دادن هرزنامه و تقلب در ثبت R.A.R.E استفاده می‌کند.

:Verisart

از بلاکچین برای ایجاد گواهینامه اصالت آثار هنری و ایجاد پروژه به یک فهرست دائمی، غیرمتمرکز و ناشناس استفاده می‌کند.

:ZenDao

ZenDao مشوق کارهای هنری است تا آنها را به پایگاه داده‌های بلاکچین خود متصل کند و انتقال مالکیت و معاملات سریع‌تر و آسان‌تر را ممکن سازد.

