



Даррен Тодд

Цифровое пиратство

**Как пиратство меняет
бизнес, общество и культуру**

Darren Todd

Pirate Nation

How digital piracy is transforming
business, society and culture

Kogan Page

Даррен Тодд

Цифровое пиратство

Как пиратство меняет бизнес,
общество и культуру

Перевод с английского
Ларисы Плостак и Ульяны Сапциной



Москва
2013

УДК 658.84.011.74

ББК 65.498.53

T50

Тодд, Д.

T50 Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру / Даррен Тодд ; пер. с англ. Л. Плостак, У. Сапциной. — М. : Альпина Бизнес Букс, 2013. — 320 с.

ISBN 978-5-91657-509-5

У вас в руках исследование истории современного цифрового пиратства, его созидательного и деструктивного влияния на общество, бизнес и культуру. Автор книги утверждает, тем временем «пиратство — это вопрос юриспруденции, а не этики и морали, что бестолковые и тяжеловесные законы об интеллектуальной собственности лишь создают общество нарушителей копирайта». При этом, пиратство может обеспечить бизнесу неплохую поддержку. Для этого надо прекратить бороться с ним и найти ему достойное применение.

Непростая тема рассмотрена детально, беспристрастно, с учетом всех существующих точек зрения.

Для 99% пользователей Сети – пиратов «с умыслом» и «несознательных», а также для всех, кто имеет отношение к производству видео-, аудио- и художественного контента, игр и программного обеспечения. Для юристов, специализирующихся на защите авторского права.

УДК 658.84.011.74

ББК 65.498.53

Все права защищены. Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издателя.

ISBN 978-5-91657-509-5

© Darren Todd, 2012

© Иллюстрации CC-BY-SA Nina Paley, 2012

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2013

Оглавление

Введение	10
Глава 1. Основные участники дискуссии об авторском праве	16
«Копирайт-невежды»	17
Компания PRS for Music	18
Американское общество композиторов, авторов и издателей (ASCAP)	20
Авторское право и преступники	21
Жертвы пиратства	23
«Копирайт-богатые»	26
Пираты или клиенты?	28
Использование риторических приемов	28
Джек Валенти	31
«Копирайт-бедные»	34
Моральные ориентиры пиратства	36
Законы об интеллектуальной собственности (ИС)	38
Опасности пиратства	42
Глава 2. Сроки и сфера действия авторского права	44
Сроки действия авторского права в литературе	45
Марк Твен	46
Твен и абсолютный копияйт	48
Чарльз Диккенс	49
Вечное авторское право	50
Альтернативы подходу «все права защищены»	
для программного обеспечения	52
Универсальная общедоступная лицензия (GPL)	53
Лицензия Creative Commons	54
«Все права защищены»	56
Взгляды на срок действия копияйта в кинематографе	57
Наследники авторов	58
Срок действия авторского права и гонорары	59
Авторское право и материалы-однодневки	61
Рыночный спрос	63
Новые модели копияйта для игр	64
Увеличение сроков и сферы действия копияйта в музыке	65
Сэмплирование музыки	67

Глава 3. Пиратство в цифровую эпоху.....	72
Переход к цифровым носителям.....	74
Пиратство в недавней истории.....	77
Пиратство и цифровые фильмы	78
Пиринговые сети.....	79
Современные модели распространения музыки.....	81
Обмен цифровыми фильмами.....	83
Обмен файлами и общественное мнение	85
Что движет пиратами.....	86
Влияние пиратства на экономику.....	88
Рост популярности Пиратской партии	90
Укрепление позиций	92
Глава 4. Реакция на проблему пиратства	95
Реакция правообладателей.....	97
Тактика RIAA	98
Экономическая сторона исков	99
Государственные меры по борьбе с пиратством	102
Закон «О цифровой экономике»	103
ACTA.....	105
DMCA	106
Копирайт и интернет-бизнес	109
eBay	110
Craigslist и YouTube.....	113
Интернет-провайдеры	114
Прогрессивные санкции.....	116
Защита абсолютного копирайта в литературе	119
Эндрю Кин.....	120
Марк Хелприн	122
Глава 5. Экономика пиратства.....	126
Доктрина первой продажи и цифровые материалы	127
История доктрины первой продажи	128
Перепродажа видеоигр	129
Лицензирование программного обеспечения.....	131
iTunes и перепродажа	132
Владение электронными книгами.....	135
А при чем тут пиратство?	136
Закат эпохи музыкальных компакт-дисков.....	138
Исследования продаж CD	139
В чем же причина спада?	140
Схемы потребления разных медиаматериалов.....	142
Быстрый интернет.....	143
Влияние на рынок разных видов медиаматериалов.....	145
Экономические последствия пиратства	148
Отчет BSA	149
Данные MPAA и BASCAP.....	151

Предполагаемые потери рабочих мест	153
Дополнительные преимущества	155
Наемные работники корпораций	157
«Аналоговые» примеры	159
Тревожные тенденции в музыкальной индустрии	160
Глава 6. Цифровое пиратство в Азии	162
Причины возникновения фальсификата	163
Зачем нужен фальсификат?	165
Культурные различия	166
Благоприятные условия для пиратства	169
Истоки пиратства	170
Польза промо-DVD	172
Кто виноват?	175
Поддельные медикаменты	177
Точка зрения СМИ	179
Индийские дженерики	180
Воровство бренда и потребительская цена	183
Альтернативный способ воровства брендов	185
Бренд или цена?	188
«Список наблюдения» USTR	189
Ближайший сосед	190
Глава 7. Дихотомия «идея — выражение»	193
Подражание и устрашение в литературе	195
Дань «Сумеркам»	197
Вдохновение или ущемление?	199
Дань уважения и споры в кино	201
Рыночные силы	205
Имитации за границей	207
Самокритика	209
Источники вдохновения и заимствования в музыке	211
Элвис и Hound Dog	212
Боб Дилан	213
Защита компьютерного кода путем патентования	215
Патентный захват	217
Патентование игр	219
Патенты в перспективе	221
Глава 8. Креативное пиратство	224
Фанфики размыывают границы пиратства	226
Что такое фанфики?	227
Реакция правообладателей	229
Кому принадлежат фанфики?	231
Несоответствие в современном образе хакера	232
Операция «Расплата»	233
Крэкеры	235
Участь хакеров	237

Пользовательский фильм	239
Фан-редакции	239
Перемонтированные трейлеры	241
Реакция	243
Ремикширование в музыкальной индустрии	244
Звукозаписывающие компании	246
Табулатура	247
Пользовательские модификации на рынке видеоигр	249
Нулевой результат Square Enix	251
Реакция	252
Изобретение кинематографа заново — посредством видеоигр	254
Развитие машинимы	255
Машинима в рекламе	256
Реакция	257
Глава 9. Новые способы обойти пиратство	261
Использование пиратства для развития бизнеса	263
Пиратство и литература	264
Музыка	266
Игры	267
Смешанный успех дерзкого маркетинга	269
Идеи, которые работают	271
Цифровая разница	273
Порнографическая индустрия превращает пиратство в источник прибыли	275
Реакция отрасли	277
Видео	278
Переход от статических медиаматериалов к потоковым	280
Hulu	281
Литература	282
Мегапроигрыватель	284
Опыт покупателя	285
Патенты на продукты питания: мрачная картина контроля за интеллектуальной собственностью	287
RoundUp наготове	289
Терминаторная технология	291
Заключение	294
Благодарности	298
Глоссарий	300
Библиография	305
Дополнительная литература	316

Посвящается Бин и Беар

Введение

Когда меня спрашивали — нередко с искренним интересом, — о чем эта книга, я обычно давал заранее заготовленный ответ: «Об авторском праве и цифровом пиратстве». Многие из моих собеседников тут же начинали зевать от скуки или глазеть по сторонам, даже не дослушав ответ. Некоторые продолжали высказывать заинтересованность, но определенного мнения по этому вопросу у них не было. Изредка меня хвалили за то, что я поднял животрепещущую тему — мол, интернет-пиратство разрушает культуру, и любое воровство до добра не доведет.

Итак, если говорить точнее, данная книга посвящена... именно таким реакциям моих собеседников. Это моя попытка вмешаться в «офисную болтовню на перекурах», где в столкновении с более важными вопросами берут верх готовые, одобряемые обществом мнения о пиратстве. Сегодня тема защиты авторских прав и существования пиратства актуальна как никогда, хотя из ее истории можно почерпнуть немало полезного. Некоторые тропы давно проторены, но именно поэтому на них нужно ступать с особой осторожностью, когда речь идет об управлении информацией. Ведь, говоря начистоту, защита авторских прав — это именно управление, движение по заданной траектории. Небрежность в данном вопросе может сильнее навредить развитию и распространению культуры и искусства, чем выбор неизведанного пути, на котором отсутствуют привычные указатели. Указатели под названием «закон, государство и популярные медиаматериалы».

В первую очередь стоит обратиться к общепринятому представлению об авторском праве. Изначально копирайт не рассматривался как

ограничение, необходимое для того, чтобы деятели искусства и изобретатели получали плату за свои произведения. Однако сегодня многие воспринимают авторское право именно так, и на то есть все основания. Правообладатели вкладывают немалые средства в создание «климата авторского права», нарушения которого якобы вредят авторам — голодным художникам, нищим изобретателям и музыкантам, живущим в фургонах, чтобы нести людям свое искусство. Это опасное заблуждение, благодаря которому насаждается представление о том, что современные литература, кино, музыка, изобретения и даже компьютерный код — результат работы системы, которая защищает и поощряет автора. Это неверно — как в прошлом, так и в наши дни.

Авторское право появилось раньше, чем мы думаем, по крайней мере раньше, чем наше современное представление о нем. Еще до того, как Статут королевы Анны начал защищать английских книгоиздателей от появления нелегальных шотландских копий их собственных печатных материалов, копирайт существовал, но назывался иначе. Защита авторских прав началась с тех времен, когда монархия покровительствовала определенным гильдиям печатников (еще до возникновения печатного станка). Гильдии процветали благодаря поддерживаемой государством монополии. В свою очередь, монархии было выгодно иметь возможность подвергать цензуре все печатные материалы. А что же выигрывали писатели? Да собственно ничего. В момент выхода книги они теряли свои права на нее.

И даже после появления Статута королевы Анны законы об авторском праве защищали промышленность и бизнес, а не авторов. Идеи о защите прав писателей возникли гораздо позже, хотя представители заинтересованной стороны всячески пытаются убедить нас в обратном. Коммерческие организации, желающие сформировать общественное мнение о копирайте как о безусловном благе, боятся разглашения того факта, что наша культура создавалась без подобных законов и даже вопреки им. Что на этих законах наживались единицы в ущерб массам — как и сегодня.

В самом деле, новые законы кажутся совершенно логичным ответом на появление технологий копирования простым нажатием на кнопку. Но то, что законодатели во всем мире ограничились лишь

увеличением сроков и расширением сферы применения авторского права, говорит о недостатке критического анализа. Защита авторских прав остается непродуманным, неповоротливым механизмом, который следовало бы применять более бережно и вдумчиво. Увы, в смутные времена государственные монополии еще больше усиливают свои позиции и упорно удерживают их, когда творчество и созидание выходят на новый виток развития.

Но то, что некоторые прозвали «копифайтом» — не что иное, как обычный вопрос терминологии. Ведь чтобы договориться с гражданами о контроле информации, необходимо грамотно использовать общие понятия для вынесения выгодных огульных суждений. Этот метод используют и приверженцы копирайта, и сторонники копилефта*, хотя, бесспорно, пальма первенства принадлежит именно защитникам копирайта с точки зрения общественного одобрения их терминологии и средств ее донесения до публики. Поэтому далее я хотел бы затронуть тему распространенных ошибочных суждений и устоявшихся терминов, связанных с авторским правом и интеллектуальной собственностью. Такой экскурс поможет лучше понять идею книги.

1. Слова «преступный» и «незаконный» не взаимозаменяемы, так как первое подразумевает не только незаконность, но и аморальность действий, их противоречие общепринятым нормам. Цифровое пиратство не имеет никакого отношения к морали, как бы ни старались крупные торговые группы убедить нас в обратном. «Незаконный» — значит противоречащий закону. Убивать и переходить дорогу на красный свет одинаково незаконно. В Сан-Франциско запрещено подражать животным на улице, но никому не придет в голову называть это действие преступным.
2. Я не буду говорить о «вознаграждении авторам» или «компенсации авторам» по отношению к деньгам, которые им приносят монополии на авторские права. Поскольку самые защищаемые копирайты принадлежат корпорациям (в результате передачи

* Концепция и практика применения закона об авторском праве для отстаивания права любого человека использовать, изменять и распространять как исходное произведение, так и все производные от него. *Прим. ред.*

авторских прав или финансирования наемных работников), я считаю, что неверно акцентировать внимание на ущербе, который наносится авторам. Давайте лучше посмотрим на прибыль корпораций. Ничего не имею против корпораций-правообладателей, но их заявления о том, что нарушители копирайта «воруют у авторов» или «вредят простым людям», не отражают механизм защиты авторских прав в наши дни. По этой же причине я не считаю понятия «авторы» и «правообладатели» взаимозаменяемыми, ведь эти группы изначально не равны друг другу.

3. В то время как организации-правообладатели внушают людям, что любые нарушения непременно затрагивают интересы конкретного автора, между обменом файлами и прямой подделкой (незаконным копированием) существует масса различий. Далее я буду использовать как равноценные термины «незаконное копирование» и «подделка», и — в несколько более широком смысле — «распространение файлов», «нарушение прав» и «пиратство» (последнее не обязательно имеет негативный оттенок, который ему обычно приписывают, если не связано с подделкой).
4. В отношении корпораций, владеющих авторскими правами, патентами, торговыми марками и другой интеллектуальной собственностью (ИС), я в основном буду употреблять термины «медиамагнаты» или «-гиганты», но чаще всего это будет касаться крупнейших медийных конгломератов, таких как Viacom, Disney, AOL/Time-Warner и Comcast. Как и в случае с привычными нашему слуху понятиями «бизнес-магнаты» или «фармацевтические гиганты», я не вкладываю в эту формулировку негативного смысла. Кроме того, я намерен четко разграничивать собственно самих медиагигантов и их торговые партнерские организации. В частности, здесь я имею в виду Британскую ассоциацию производителей фонограмм (British Phonographic Industry, BPI), Американскую ассоциацию кинокомпаний (Motion Picture Association of America, MPAA) и Американскую ассоциацию звукозаписывающих компаний (Recording Industry

Association of America, RIAA). Последние, как правило, представляют первых, но это не значит, что их точка зрения или поступки, связанные с нарушением прав на ИС, совпадают.

5. Пожалуй, труднее всего даются формулировки, связанные с созданием, получением или распространением копий теми людьми или организациями, которые не владеют соответствующими авторскими правами. «Распространение» звучит слишком мягко, а «кража» или «воровство» — оскорбительная характеристика, как правило, вызывающая ассоциации вовсе не с процессом обмена файлами. Однако слово «распространение» гораздо точнее, чем «кража», и до появления общепринятого термина я воздержусь от описаний, имеющих криминальный оттенок.
6. «Добросовестное использование», четко описанное в разделе 107 Закона об авторском праве США 1976 года (оно же «честное использование» в канадском законе об авторском праве), которое в данный момент рассматривается премьер-министром Великобритании Дэвидом Кэмероном (Burns, 2010), часто по ошибке называют «защитой добросовестного использования». В этом случае создается впечатление, что добросовестное использование само по себе нелегально, и его законность необходимо отстаивать в суде. То есть оно выглядит привилегией, но не правом. А привилегии, как известно, можно лишиться. Тем не менее, если положение закона об авторском праве не имеет законной силы, то как может иметь законную силу любое другое положение? Нельзя же придавать юридическую силу какому-то пункту выборочно.
7. Из соображений, очевидных для любого, кто знаком с полемикой на тему авторского права, я буду избегать слова, имеющего смысл «бесплатный и свободный»*. В то время как многие неверно истолковывают этот термин, другие используют его как оружие против тех, кто не поддерживает идею абсолютного копирайта. Лобби самой индустрии утверждает, что оппоненты хотят сделать контент бесплатным, как бесплатное пиво, а не

* В оригинале free. Прим. перев.

свободным в значении свободы от контроля. Чтобы не стирать грань использованием двух разных понятий, я вообще не буду употреблять терминов, соответствующих понятиям «бесплатный, свободный», заменив их словом «бесплатный»* и прочими синонимами.

Терминология — единственный камень преткновения в моих попытках развенчать миф о доминирующей в наши дни культуре авторского права. Сейчас идет настоящая война за общественное мнение, которому должны подчиняться законы, бизнес-модели и СМИ. Ни одна книга не способна изменить стереотип, сложившийся в отношении интеллектуальной собственности. Поэтому я надеюсь создать ту самую призму, через которую можно будет объективно рассматривать вопросы об авторском праве. Или — по меньшей мере — убедить читателей избавляться от кривых зеркал, давно и прочно заменивших нам собственное зрение.

* В оригинале по cost. Прим. перев.

Глава 1

Основные участники дискуссии об авторском праве



В этой главе:

- Различные группы, связанные с интеллектуальной собственностью (ИС), а также разработка и внедрение законов об ИС.
- Почему владение копирайтом и получение прибыли приводят к искаженному взгляду на принципы действия авторского права.
- По какой причине цифровое пиратство вызывает полярные мнения и ожесточенные споры.

Для понимания современной культуры авторского права необходимо знать основных участников процесса. В целом они делятся на «копирайт-богатых», «копирайт-бедных» и «копирайт-невежд». Конечно, эти группы разнятся по численности и важности, но такое деление отражает основные отличия в их осведомленности и возможных рычагах воздействия. Немногие в Голливуде или других организациях,

основанных на принципах интеллектуальной собственности, согласятся предоставить «копирайт-бедным» вожденную свободу. Аналогичным образом, от тех, кто творит на основе произведений, защищенных авторским правом, нелогично требовать бесконечного срока копирайта или расширения сферы действия патентов. В самой многочисленной группе — «копирайт-невежды» — категоричные мнения должны встречаться реже, поскольку вопрос напрямую не касается их персональных доходов или плодов творчества.

Тем не менее неопровержимые факты редко приводят к единому твердому мнению. Как известно, многие люди, воспитанные западной культурой, придерживаются диаметрально противоположных взглядов на стволовые клетки и браки среди геев. В такой же степени законы об авторском праве и цифровое пиратство провоцируют полярные и часто некомпетентные мнения. В конце концов, поскольку обыватели не разбираются в научных исследованиях стволовых клеток, они действуют по хорошо знакомому принципу — достаточно выбрать одну политическую партию, чтобы заполучить миллионы сторонников. У пиратства есть как ярые противники, так и рьяные сторонники, несмотря на слабые познания оппонентов в области законов — ныне действующих или упраздненных.

Многие «копирайт-невежды» придерживаются непримиримых взглядов на законы об авторском праве, чаще всего консервативных. Вполне вероятно, что это результат деятельности по промыванию мозгов, предпринятой «копирайт-богатыми». Кроме того, «невеждам» может не хватать знаний о сущности копирайта. Страх побеждает здравый смысл и ведет к возникновению ошибочных, но твердых убеждений. Именно с этой группы — «копирайт-невежды» — мы и начнем.

«Копирайт-невежды»

В наше время притворяться, будто ты никогда не нарушаешь авторских прав, — все равно что в викторианскую эпоху делать вид, что никогда не занимаешься мастурбацией.

Кори Доктороу, «RIP!: манифест ремикса» (Gaylor, 2008)

Вы пират.

Я могу заявить это с полной уверенностью, даже не предполагая, что вы скачали данную книгу из интернета или скопировали экземпляр, взятый из библиотеки. Я не исхожу из того, что вы выкладывали музыкальные файлы для общего доступа, переписывали взятые напрокат фильмы или покупали диски с рук. Собственно, я употребляю эту неприятную характеристику, потому что в терминологии авторского права пиратом считается любой, кто нарушает законы об авторском праве. Пиратство — это воровство, а воровать противозаконно.

Как я могу заявлять подобное, не зная вас? Мои соображения таковы: если вы читаете эту книгу — вам исполнился по меньшей мере год. У вас был минимум один день рождения, и наверняка вам пели эту песню:

Happy birthday to you!
Happy birthday to you!
Happy birthday, dear (your name)!
Happy birthday to you!*

А какой-нибудь умник наверняка добавил: «Многая лета».

Эта песня защищена авторским правом, но на вечеринке ее слышат не только друзья и родственники, а это уже публичное исполнение. Ее поют без разрешения обладателя авторского права и без приобретения лицензии. Продажа роялти на Happy Birthday ежегодно приносит компании Warner-Chappell миллионы долларов — так что не оправдывайтесь тем, что якобы за нее никто не платит. По-вашему, зарабатывать на такой старой и общеизвестной песне — абсурд? Ни британское общество PRS for Music (ранее «Общество по защите прав на исполнение»), ни Американское общество композиторов, авторов и издателей (ASCAP) так не считают.

Компания PRS for Music

PRS for Music замешана во множестве абсурдных историй. Вопреки статусу бесприбыльной, эта компания ориентирована на материальную

* «С днем рождения тебя!» — знаменитая песня, известная еще и тем, что авторские права на ее музыку в свое время оспаривали друг у друга многие физические и юридические лица в США. *Прим. ред.*

выгоду не хуже коммерческих структур. Хотя обычно подобные организации ассоциируются в нашем сознании с бесплатным супом для бездомных и гуманитарной помощью, единственная цель PRS for Music — брать с людей плату за исполнение музыки и песен. Нередко они нанимают «разведчиков», чтобы уличать компании в нарушениях авторских прав, и потом выплачивают этим разведчикам премии за продажу лицензий. В условиях идеального вакуума внедрение системы недорогих лицензий на исполнение музыки, защищенной авторским правом, представляется возможным, но если следовать букве закона при каждом публичном или частном исполнении, весь мир окажется наводнен пиратами.

Одно дело — создавать культуру, которая поддерживает авторов музыки путем продажи лицензий. Но придирается к мельчайшим нарушениям прав на исполнение — это фактически откровенный грабеж. Рассмотрим несколько позорных примеров деятельности PRS for Music за последние годы. Так, ее сотрудники обзванивают небольшие компании — от больниц до пабов — и проверяют, не звучит ли вместо гудков фоновая музыка. Если да, они требуют, чтобы компания купила лицензию на исполнение: музыку может услышать кто-то посторонний, а значит, по закону это «публичное исполнение» (Watts and Chittenden, 2009).

Поскольку PRS for Music позволяет себе обсуждать с компаниями размер платы за лицензию (как коллекторские агентства торгуются о размере перекупленного долга), данная практика скорее напоминает вымогательство, чем лицензирование. Ведь стоимость прав на вожделение автомобиля или лицензии на коммерческую деятельность не подлежит обсуждению. Такого рода сделки дискредитируют и без того неприглядную бизнес-модель PRS for Music.

Еще один пример: сотрудницу продуктового магазина Сандру Берт хотели оштрафовать на тысячу фунтов стерлингов, приравняв ее пение за работой к публичному исполнению песни для покупателей. Перед этим PRS for Music требовала, чтобы магазин купил лицензию на прослушивание радио или заплатил штраф. В интервью BBC Берт сказала: «Я напевала, расставляя товары на полках, чтобы было веселее — без радио стало слишком тихо». (BBC News, 2009). Но PRS for

Music угрожала ей штрафом, который мог составить не одну тысячу фунтов.

Конечно, подобные иски имеют законную основу; именно это и позволяет компании использовать тактику запугивания. Разумеется, PRS for Music отозвала иск и отправила Сандре Берт цветы и письмо со словами «мы совершили большую ошибку», но лишь потому, что данная история привлекла внимание общественности (BBC News, 2009). Кроме того, PRS for Music наконец прекратила преследовать один из приютов для кошек и собак, от которого ранее требовала приобрести лицензию на «публичное исполнение» музыки, хотя все слушатели были четвероногими (Watts and Chittenden, 2009). Очевидно, что внимание массмедиа к подобной тактике вынудило ее ослабить нажим. Случаи подобных вымогательств уже давно не единичны, но совершенно очевидно, что PRS for Music умеряет свои аппетиты и приносит извинения только под давлением общественного мнения.

Американское общество композиторов,
авторов и издателей (ASCAP)

В 1996 году на другом берегу океана, желая нажиться на публичном исполнении песен, защищенных авторским правом, общество ASCAP положило глаз на детские летние лагеря. Представители ASCAP сообщили «Герл-скаутам Америки», что когда девочки, поджаривающие на костре маршмеллоу, поют при этом песни без соответствующей лицензии, они нарушают авторские права (Bannon, 1996). Целый ряд походных песен до сих пор защищен авторским правом и не подлежит исполнению перед «относительно широкой аудиторией, выходящей за рамки обычного круга семьи и друзей» (материалы университета Уошберн). Таким образом, пение перед друзьями и родственниками сойдет вам с рук, но на вечеринке в любимом ресторане будет расцениваться как незаконное. Общество ASCAP предъявило каждому лагерю солидный счет и потребовало — под честное скаутское, — чтобы девочки пели исключительно те песни, которые не защищены авторским правом. Хотя на бумаге этот закон существует с 1909 года, именно ASCAP требует деньги на его основании — даже от маленьких девочек.

Разумеется, история вызвала огромный резонанс в СМИ, и общество ASCAP пошло на попятную, утверждая, что не собиралось судиться с девочками. Кроме того, они пообещали вернуть деньги, уже полученные от руководства тех лагерей, которые опасались судебных исков (Ringle, 1996). ASCAP и BMI (Broadcast Music) — крупнейшим компаниям, владеющим правами на исполнение, — следовало бы упростить процедуру получения лицензий. Если той или иной радиостанции придется получать права на каждую песню, это будет занимать все рабочее время ее сотрудников. Поскольку ASCAP представляет интересы нескольких брендов, оно действует как посредник, ускоряющий процесс лицензирования. Чаще всего происходит именно так.

Похоже, благообразные экономические посредники ночью превращаются в бездумных вымогателей. Не так давно общество ASCAP внесло предложение: объявить музыкальные рингтоны мобильных телефонов нарушением авторских прав, если они звучат без лицензии на каждый отдельный звонок (Elinson, 2009). Неважно, что рингтоны и так приносят доход исполнителям, причем спрос на них постоянен и не зависит от цены. Если людям придется платить за каждый входящий звонок, очень скоро все, кто установил на свой мобильник популярный рингтон, превратятся в пиратов. К счастью, федеральный судья Дениз Коут не удовлетворила иск ASCAP, но очевидно, что он будет не последним.

Это все единичные случаи, но они иллюстрируют важную тенденцию: современная культура «абсолютного» авторского права нетерпима к малейшим нарушениям. Ее сторонники не уступят ни дюйма, даже девочкам, которые хотят петь у костра. Потому что дать в этом вопросе слабину — значит признать, что, несмотря на нарушение авторских прав, кассовые сборы от показа кинофильмов никуда не исчезли. Наука все так же активно развивается. Художники и скульпторы создают шедевры. Писатели пишут, а музыканты вкладывают душу в музыку.

Авторское право и преступники

Если признать, что в культуре малейшее несоблюдение норм преступно, то наше общество целиком состоит из преступников в сфере

авторского права. Люди порицают нарушителей, не замечая нарушений за собой: осуждают друзей за копирование дисков, а сами используют защищенную авторским правом песню как фон для корпоративного слайд-шоу. Не понимая, что действительно законно и в чем состоит добросовестное использование, люди часто заблуждаются не в свою пользу и отказываются использовать те или иные медиаматериалы из страха нарушить закон. От популярного высказывания «сомневаешься — не делай» выигрывают только «копирайт-богатые».

«Невеждам» невдомек, что каждый из нас ежедневно нарушает авторские права. Как правило, такие нарушения не приносят нам материальной выгоды и относительно безвредны. «Копирайт-богатые» утверждают, будто все нарушения наносят кому-то ущерб, и поддерживают эту иллюзию с помощью пропаганды и судебных исков. Рассмотрим еще несколько примеров.

В течение рабочей недели мы получаем и отправляем по электронной почте анекдоты, стихи или новости. Часто такие рассылки неактуальны, абсолютно неправдивы или донельзя банальны, но некоторые из них все же скрашивают вам будни. Вы, в свою очередь, пересылаете их дальше — своим друзьям или коллегам. При этом никто из участников рассылки не получает разрешения на копирование материала от владельца авторских прав. Переслать печатные материалы девяти приятелям — то же самое, что незаконно сделать девять копий. Авторское право возникает в тот момент, когда некто фиксирует данные в некоторой пригодной для выражения форме — значит, это распространяется и на электронный документ.

То же самое касается пересылки письма с забавной или интересной картинкой — неважно, это красивый пейзаж, фото звезды или демонстратор. У отправителя нет разрешения, а следовательно — и авторского права пересылать подобное сообщение. И тем не менее люди постоянно этим занимаются, не считая себя преступниками.

Однако незнание закона не освобождает от ответственности. Хотя авторское право — предмет темный, «невежды» якобы знают закон и знают, как его не нарушить.

Преподаватель читает вслух студентам — это добросовестное использование. Кто-то произносит на похоронах речь и вставляет в нее

стихотворение Сильвии Плат — это нарушение. Владелец ресторана слушает радио у себя в кабинете — это добросовестное использование. В том же ресторане радио звучит из колонок в зале — это нарушение.

Жертвы пиратства

Многие терпеть не могут пиратство, поскольку от него якобы страдают конкретные люди — художники, писатели, музыканты и изобретатели. Присваивать плоды чужого творчества — признак дурного вкуса, неоригинальности и лени. Что, у пиратов нет своих идей? Однако, если глубже вникнуть в эти стереотипные рассуждения, все окажется не так просто.

Первый, довольно распространенный стереотип состоит в том, что авторские права, торговые марки и патенты в основном принадлежат отдельным людям, а второй — что вся интеллектуальная собственность оригинальна. На самом деле авторские права уже давно приносятся корпорациям не меньше прибыли, чем частным лицам, а может, и больше. В Великобритании и США авторское право на произведение действует до конца жизни своего обладателя и еще семьдесят лет после его смерти. Для корпораций этот срок составляет девяносто пять лет. Все, что создают наемные работники (если это не выходит за рамки их должностных обязанностей), принадлежит компании. У корпораций есть деньги, ресурсы и связи, позволяющие создать условия для творчества. Авторы, чьи права защищают законы их страны, вольны творить и сами по себе. Но им — одиночкам — в отличие от медиа-корпораций редко удастся организовать распространение и демонстрацию своих работ. Так что же правильнее? Когда авторы творят и пользуются личной защитой своих прав или когда они видят, что единственный способ зарабатывать на жизнь искусством — стать наемным работником с постоянной зарплатой? В последнем случае правообладателем оказывается компания, в которой работает автор. Как пишет Шива Вайдьянатхан в своей работе «Авторское право и неправое», «учреждение корпоративного авторского права [в США] в 1909 году стало настоящей “смертью автора”. С 1909 года понятие “авторство” лишилось налета мистики или романтики. Теперь это

всего лишь удобный гибкий инструмент, легко изменяемый условиями контракта» (Vaidhyathan, 2003: 102).

И хотя копирайт на музыкальное произведение может в конечном итоге вернуться к автору, контракт со студией звукозаписи обычно подразумевает передачу прав. Даже если авторы творят независимо, например пишут книгу «для себя» или патентуют новую конструкцию портативного вентилятора, весьма вероятно, что по вопросам демонстрации, распространения и финансирования им придется обращаться к профильным компаниям. В результате авторы уступают свои права ради успеха произведения; при этом компаниям достается прибыль. В то время как мультсериал «Симпсоны» не сходит с экранов уже свыше двадцати лет, финансовые плоды такого признания пожинает вовсе не его создатель Мэтт Грейнинг, а Fox Entertainment Group — нынешний правообладатель.

Я совсем не веду к тому, что корпоративное владение авторскими правами несправедливо — по отношению к потребителю или автору. Перевес в сторону компаний по сравнению с частными лицами — это реальность, с которой должны считаться «копирайт-невежды». Только тогда они смогут составить собственное мнение о том, как цифровое пиратство сказывается на будущем медиарынка, и перестанут бездумно повторять, что любое пиратство вредит конкретному автору. Антипиратскую пропаганду финансируют, прежде всего, коммерческие организации — следовательно, ошибкой будет считать, что интеллектуальная собственность сосредоточена исключительно в руках частных лиц. Если бы пиратство вредило творческим людям и авторам-фрилансерам лично, они единогласно поддерживали бы антипиратскую пропаганду. Они митинговали бы в Вашингтоне и Лондоне, требуя ужесточения защиты авторских прав. Высказывались бы против обмена файлами и торрентов — таких как «Пиратская бухта» (The Pirate Bay), ввязываясь в бесконечные судебные процессы о нарушении копирайтов. Но от правды никуда не денешься: пиратство гораздо реже ущемляет интересы отдельных авторов, чем крупных компаний. И, что еще важнее, только в культуре корпоративного копирайта пиратство считается безоговорочно отрицательным явлением.

Когда режиссера фильма «Здравозахоронение» (Sicko) Майкла Мура спросили, как он относится к незаконному распространению своего фильма, он ответил: «Я не против, чтобы люди скачивали мой фильм и делились с другими. Я не поддерживаю законы о защите авторского права». (Sciretta, 2007). Вполне резонно, что Мура волнуют только попытки заработать на его произведении.

Знаменитая писательница Джоан Роулинг благосклонно относится к фанфикам — некоммерческим произведениям о Гарри Поттере, которые пишут ее поклонники, — и даже негласно поощряет их сочинение. Так, однажды в одном из интервью Роулинг дала понять, что по ее замыслу директор Хогвартса Альбус Дамблдор — гей, и тут же пошутила: «Представляете, что начнется в фанфиках?» (Smith, 2007). Никто — и особенно авторы фанфиков — не думает, что она будет молча терпеть, если кто-то напишет продолжение романов о Гарри Поттере и начнет продавать его через Amazon. Важно другое — Роулинг не только не отвергает попытки использовать ее персонажей и волшебный мир, но даже с радостью принимает их.

И тем не менее мы не видим спецвыпусков новостей или документальных фильмов о лояльности пиратству — только его постоянное осуждение. В результате люди плохо понимают, что такое цифровое пиратство, как в частной жизни, так и в бизнесе. Категоричные убеждения «копирайт-невежд» основаны на неверной трактовке вопросов об интеллектуальной собственности. Разумеется, было бы странно, если бы средний обыватель досконально разбирался в нюансах законов об авторском праве. Опасность заключается в том, что многие упорствуют в своем естественном невежестве/заблуждениях и защищают интересы «копирайт-богатых» как свои собственные. Ничего удивительного, ведь крупные медиакорпорации и их коммерческие представители давно промыли всем мозги на тему того, как пиратство вредит простым авторам, препятствует развитию искусства и медиа, лишает работы тысячи людей. Если бы у «копирайт-бедных» было столько же денег на пропаганду, люди представляли бы себе ограниченность и тупость системы защиты авторских прав не хуже, чем потенциальную опасность введения патентов на продукты питания.

В результате сегодняшней антипиратской пропаганды «копирайт-невежды», как правило, презируют пиратов и пиратство в целом. Однако подобный пафос отнюдь не гарантирует отсутствия пассивных повседневных нарушений в их собственной жизни. «Невежды» не проводят параллели между распространенными неkomмерческими нарушениями и деятельностью так называемых пиратов. В отличие от них, крупные медиакорпорации рассматривают все формы нарушений авторских прав как одинаково преступные и аморальные.

«Копирайт-богатые»

Это лазейка шириной в несколько грузовиков. Именно сквозь нее на общество обрушивается настоящая лавина нарушений, которая изо дня в день угрожает нашим законам.

Джек Валенти, свидетельские показания в Конгрессе по делу освобождения интернет-провайдеров от обвинений в нарушениях авторского права (Комиссия конгресса по судебным вопросам, Конгресс США, 1996)

«Копирайт-богатые» — обладатели прав на ликвидную интеллектуальную собственность — во многом схожи с богатыми в общепринятом смысле. Вопросы добра и зла, созидания и разрушения для них на втором плане. Прежде всего, их волнует один вопрос — как заработать больше денег с минимальными потерями. Можно сказать, с появлением цифровых технологий «копирайт-богатые» стремятся скорее не победить, а избежать поражения.

Новости и интервью пестрят заявлениями, что крупные медиакорпорации всегда открыты для инноваций. Но на самом деле правообладатели хотят, чтобы все оставалось как есть — именно это «как есть» приносит им доход. Экономически их желание вполне обоснованно; оно не делает их плохими или нечестными. Логично придерживаться модели, которая приносит деньги, избегая при этом всех остальных. Поэтому «копирайт-богатые» цепляются за старые бизнес-модели. А поскольку новаторство — это переход от работающей модели к той,

которая в перспективе может стать эффективной, медиагиганты (и их акционеры) опасаются такого развития событий.

В своей книге «Хакеры и художники» программист Пол Грэхем описывает вариант использования подобной модели для разработки программного обеспечения. Он называет веб-приложения «...идеальным источником дохода. Вместо того чтобы каждый квартал начинать с чистого листа, вы получаете неиссякаемый поток прибыли... Никаких проблем с должниками; тем, кто не платит, всегда можно отключить услугу. И никакой возможности для пиратства» (Graham, 2004: 73).

А когда-то он утверждал, что «хостинг приложений — весьма хлопотное занятие, требующее немалых вложений. Никто не захочет заниматься им бесплатно» (Graham, 2004: 73). Эти слова были написаны в 2004 году, а уже в 2011-м мы наблюдаем подъем и расцвет бесплатных офисных онлайн-приложений: Google Documents, Evernote и Zoho. Разумеется, все эти компании зарабатывают на рекламе или продаже премиум-пакетов. И хотя Грэхем ошибался насчет бесплатных программ, он точно предсказал развитие рынка программного обеспечения. Если популярные производители программного обеспечения не откажутся от практики усиленной защиты клиентских приложений, их легко обойдут более гибкие конкуренты. В здравоохранении и банковской системе финансовое программное обеспечение и онлайн-базы постепенно вытесняют локальные банки данных. Однако множество представителей бизнеса продолжает осуждать пиратство, отказываясь при этом от новых моделей. Хотя популярные программы часто продаются в электронном виде, для многих известных производителей программного обеспечения это предел дальновидности и передового мышления.

Грэхем пишет, что в некоторой степени пиратство даже полезно производителям программного обеспечения. «Допустим, некий пользователь не купит ваш продукт ни за какую цену. Следовательно, вы ничего не потеряете, если он прибегнет к пиратской копии. По сути, вы только выигрываете, когда еще один пользователь принимает участие в распространении ваших программ, — быть может, он купит лицензионную версию, когда окончит школу» (Graham, 2004: 73).

Пираты или клиенты?

Даже в далекие девяностые эту связь хорошо понимали такие значительные фигуры, как Билл Гейтс. Выступая в Университете Вашингтона, он не стал осуждать распространение нелегальных Windows в Азии. Наоборот, он заявил, что эти пираты — тоже пользователи Windows, пусть и своеобразные: «Раз уж они намерены красть, пусть крадут у нас. Постепенно они привыкнут к нашему продукту, а потом мы придумаем, как получить с них какие-то деньги в ближайшие десять лет» (Grice and Junnarkar, 1998).

Сегодня возможности перемен сильны, как никогда. Вездесущий интернет породил множество успешных моделей «от бесплатной к премиум-версии» — например DropBox и Evernote. Тысячи частных компаний получают стабильный доход от веб-приложений. Даже пиратство на офлайн-рынке в конечном итоге часто только играет им на руку. Тогда почему же софтверные компании продолжают стелать и требуют ужесточения технических средств защиты авторских прав ТСЗАП (Digital rights management), объявляя своих клиентов преступниками?

К сожалению, развитие технологий — это тот самый слон, которого не замечают софтверные компании, противясь изменениям. В отличие от упомянутого слона, у них короткая память, ведь когда они в прошлый раз наконец внедрили очередное новшество, оно принесло им доход. Но спустя некоторое время производители программного обеспечения снова кричат о колоссальных потерях и страданиях, употребляя все свое красноречие и рисуя ужасные картины.

Использование риторических приемов

Языку эмоций трудно не поддаться. В конце концов, ничто человеческое потребителям не чуждо. Неважно, где они выросли и учились, но если достучаться до их сердец, затронуть сокровенные страхи и предрассудки, то станут лишними любые факты, данные, ссылки на источники и даже достоверность. Это прекрасно знают лоббисты в парламенте, но еще лучше — пресс-секретари крупных медиакомпаний.

Представим, что эти эмоциональные средства аргументации обратятся *против* жесткой защиты авторского права, особенно против

«золотого тельца» медиагигантов — так называемого мегапроигрывателя. Идея проста: установить в каждом доме автомат, принимающий любую аудиовизуальную информацию. Платить нужно за каждый сеанс; все произведения остаются в собственности правообладателей. Такая схема вытеснит прокат, пиратство, перепродажу и даже библиотеки. Конечно, у нее масса недостатков. Например, она нанесет сокрушительный удар по культуре ремиксов. Поскольку исчезнет эффект владения средствами мультимедиа на физических носителях, многие потребители утратят интерес к покупке музыки и видео. Подобный сервис будет ориентирован на богатые страны. Соответственно, бедным государствам достижения мировой культуры станут менее доступны.

А что если задействовать только ораторские приемы, не приводя никаких фактов? Если сравнить посеансовую оплату с обычным приобретением, проиллюстрировав это такими словами: «Представьте, что Одиссей, привязанный к мачте, будет слышать пение сирен, только если не забудет заплатить за каждый сеанс»? Наверняка это вызовет инстинктивное эмоциональное отторжение. А еще можно напугать тех, кто беспокоится о защите личных данных: «Если вся информация будет проходить через один канал, именно через него хакеры добудут сведения о ваших кредитных карточках, банковских счетах и узнают все ваши пароли и пин-коды, не угрожая никому пистолетом». Библиотека превратится в «собрание пыльных старых книг, на которые авторское право не действует по сроку давности, неактуальных для исследований или обучения», а онлайн-магазины станут «последним бастионом в битве против всепоглощающих монополий».

Фразы звучат убедительно, но они не содержат фактов — только эмоции. Хотя «мегапроигрыватель» действительно приведет к дефициту мультимедиа и упростит управление информацией, он не разорит пользователей и не опустошит их банковские счета. Увы, именно таким языком представители медиагигантов превращают деловой разговор в обсуждение общечеловеческих ценностей.

Возьмем отрывок из стенограммы заседания Верховного суда США, на котором рассматривалась апелляция Лоуренса Лессига против решения Конгресса о продлении срока действия копирайта —

решения, от которого очевидно выигрывали не авторы, а правообладатели.

«Председатель суда: Вы добиваетесь права на дословное копирование чужих книг?

Лессиг: Мы добиваемся права на дословное копирование произведений, которые должны быть всеобщим достоянием и которые были бы общедоступны, если бы не Статут, даже при беглом рассмотрении противоречащий Первой поправке к Конституции и ограничениям, предусмотренным в Статье об авторском праве (Lessig, 2004: 240)».

Налицо хитроумная и умелая игра словами. Также очевидно, что ложная двойственность аргументов апеллирует к эмоциям, а не к разуму. По мнению верховного судьи, отказ законодательно продлевать и без того чрезмерные сроки действия авторского права равноценен желанию Лессига и его сторонников бесплатно копировать чужие книги. Судья использует все тот же избитый аргумент: увеличение срока действия авторского права защитит авторов и ограничит пиратство.

Такой безграмотной и пафосной ахинее, как заявление верховного судьи, обычно чужда всякая логика. Предложите вывести британские и американские войска из Ирака, и сразу услышите: «Вы хотите, чтобы нас всех захватили террористы?» Скажите, что дорожная полиция останавливает нарушителей ради дохода, поступающего в казну государства, и получите незамедлительный ответ: «Вы хотите, чтобы пьяные водители безнаказанно давили пешеходов?» Укажите на ущербную логику антипиратских кампаний, и столкнетесь с аргументом: «По-вашему, нужно все раздавать бесплатно?»

Трудно возражать столь категоричным заявлениям. Ораторские приемы по своей сути направлены против фактов и здравого смысла. Конечно, мои примеры — полная бессмыслица, но их объединяет одно: все боятся перемен. Хотя Лессиг стремится сохранить текущее положение дел (срок действия авторского права), он все же ратует за перемены (лишить Конгресс полномочий по продлению сроков).

Мы все выиграем, если в общественном сознании произойдет сдвиг в отношении восприятия законов об авторском праве и цифровом пиратстве. Если люди перестанут безоговорочно осуждать пиратство и все, что коммерческие организации вкладывают в этот

уничжительный ярлык. Если они перестанут слепо верить каждому слову политиков и медиамагнатов о предназначении авторского права. Как только люди усомнятся в честности коммерсантов так же искренне, как они клеймят цифровых пиратов, у них спадет с глаз пелена, и они смогут внять голосу разума. Конгресс так же заботится о простых авторах и творчестве, когда продлевает срок действия копирайтов, как и пират, наносящий вред авторам тем, что создает попури, распространяет информацию и обходит защиту от копирования. Любая группа реагирует на поощрения — экономические и прочие, — и неудивительно, что эти поощрения внимательно изучаются.

Джек Валенти

Никто не настраивал Конгресс США, Голливуд и американский народ против пиратов так красноречиво и вдохновенно, как Джек Валенти, бывший президент Американской ассоциации кинокомпаний (МРАА). Лоббист в Конгрессе, Валенти был живым воплощением пламенного оратора — благодаря таким, как он, фильм «Мистер Смит едет в Вашингтон» стал классикой. Не скупясь на цветистые метафоры, он добился того, что пиратство стало почти нецензурным ругательством. Каждое выступление Валенти по стилю напоминало передовицу бульварной газеты. Порой он рисовал столь мрачные и зловещие картины, настаивая на якобы единственном возможном решении, что конгрессмены уступали его напору. На следующем заседании, когда пугающие прогнозы не сбывались, он не отказывался от своих слов, а без тени смущения живописал новые ужасы, добиваясь всеобщей поддержки.

В 1982 году, выступая перед Палатой представителей, Валенти заявил: «Уверяю вас, видеомэгнитофон для американского продюсера и американской публики — это то же самое, что душитель из Бостона для одиноких женщин» (Corliss, 2007). Яркие образы будоражат фантазию и умело играют на человеческих страхах. Валенти не планировал запретить ни видеомэгнитофоны, ни интернет — он просто хотел выжать из ситуации максимум денег. Например, он предложил учредить налог на видеомэгнитофоны и чистые кассеты, а собираемые средства перечислять Американской ассоциации кинокомпаний под предлогом того, что все видеомэгнитофоны будут использоваться для

просмотра «пиратских» записей. Тем не менее продажа фильмов на видеокассетах оказалась более прибыльной, чем показ в кинотеатрах. Сам Валенти тогда сказал: «Настоящую прибыль приносит... вторичный рынок» (Rojas, 2004). Двадцатью двумя годами раньше он уверял Конгресс, что видеомэгнитофоны — это «колоссальная отливная волна» (Судебная комиссия Палаты представителей, 1982).

Очередное его обращение гласило: «[Это] гигантский паразит на рынке, который кормится с местных телеканалов и владельцев авторских прав. Мы недовольны таким положением вещей и считаем его несправедливым» (Corliss, 2007). Примерно в таком же стиле Валенти раньше высказывался о распространителях пиратской продукции, но на этот раз он говорит о кабельном телевидении — отрасли, которая принесла Голливуду миллиарды долларов, как только он принял новую технологию и перестал ее бояться.

Еще позже Валенти назвал интернет и обмен файлами «тайной магией», как будто для столь умного и проницательного человека подобные явления непостижимы (Комиссия Палаты представителей по обращению в собственность, 2002). Жертва этой магии и колдовства становится аутсайдером в американском обществе, воспитанном на старых идеалах, ценностях и установке «в наше время было проще».

Тарлтон Гиллеспи, хорошо знакомый с напыщенной аргументацией Валенти, пишет в своей книге «Кабельный намордник» (Wired Shut): «Подобные риторические приемы подменяют разумную полемику запугиванием и вместо осмысления вызывают рефлекторные реакции» (Gillespie, 2007: 125). И в самом деле, во время дебатов с основателем Creative Commons Лоуренсом Лессигом Валенти даже не пытался скрывать своих шоуменских замашек. Не слушая аргументы Лессига, он заявил: «Думаю, если бы Ларри следовал своим убеждениям, он попросил бы своего издателя раздавать [книги] бесплатно» («Дебаты о творчестве, коммерции и культуре», 2001).

Разумеется, Валенти был не единственным, кто злоупотреблял гиперболами. В канадском документальном фильме «О пиратстве» есть любопытное интервью с главой Канадской ассоциации звукозаписывающих компаний (CRIA) Грэмом Хендерсоном, где хорошо видно, как он жонглирует эмоциональными приемами, рассуждая о сложной

природе цифровой информации (McArdle, 2007). По словам Хендерсона, использовать сэмплы — это все равно что пойти в магазин и украсть свитер, потом украсть второй в следующем магазине и наконец купить третий в совсем другом месте. Безусловно, в случае кражи у магазина становится одним свитером меньше. Магазин теряет его закупочную стоимость, стоимость хранения, установления цены, перевозки и рекламы. Если вы скачиваете песню с сайта, никто ничего не теряет. Это факт, который трудно опровергнуть, несмотря на все надуманные аналогии с реальным миром.

Далее Хендерсон уверяет, что в падении объема продаж аудиодисков виноваты исключительно пираты. При этом он опирается лишь на результаты опроса: подавляющее большинство канадцев назвали обмен файлами причиной того, что они стали покупать меньше музыкальных дисков. Вместо эмпирических данных Хендерсон призывает на помощь пафос и идеализм. Опрос случайных прохожих неточен и не может установить подлинную причину, как признают другие представители отрасли. В интервью для документального фильма «Би-би-си» «Атака киберпиратов» Джон Кеннеди, занимавший в то время пост президента «Юниверсал Мьюзик Интернешнл», в ответ на предположение, что благодаря сэмплингованию люди меньше покупают музыкальные записи, сказал: «Да, опросы это подтверждают, но я им не верю» (Monblat, 2002).

В действительности у Валенти в распоряжении была масса цифр: отчасти данные исследований, которые финансировала Американская ассоциация кинокомпаний или другие коммерческие организации, отчасти — данные, взятые с потолка. Например, он утверждал, что рейтинг NC-17 (для лиц старше восемнадцати лет) — «шлем ужаса» кинопродюсеров — не менее охотно присваивают боевикам, чем фильмам с эротическими сценами: «На самом деле в современных фильмах меньше насилия, чем было когда-то». Но когда его спросили: «На основании чего вы сделали такой вывод?», Валенти ответил: «Это мои наблюдения. А как еще делать выводы?» (Bernstein, 2006).

Приводить данные, вырванные из контекста, — только делать хуже. При этом неизбежно возникает вопрос — есть ли между фактами хоть какая-то корреляция или причинно-следственная связь? Медиамегаломаны мало волнует это различие, и они делают пиратство

козлом отпущения всего лишь из-за сомнительной взаимосвязи. Их не интересует доказательство причин. Увы, до тех пор, пока лоббисты медиагигантов и торговых организаций прибегают к эмоциям, красивым словам и гиперболам, «копирайт-невежды» наверняка будут разделять их точку зрения. В конце концов, другой они не слышали.

«Копирайт-бедные»

Мы так завалены информацией, что практически вынуждены впитывать ее и преобразовывать в художественную форму... Если бы на улицах каждый день бесплатно раздавали краски, не сомневаюсь, что художников было бы гораздо больше.

Диджей Girl Talk, «Хорошая копия, плохая копия».

Наверное, все согласятся, что пиратство — следствие потребности. Конечно, творчество — это не базовая потребность. Для выживания нам не нужны искусство, музыка или поэзия. Тем не менее пиратство — это системное явление, затрагивающее все сферы жизни общества, все социальные и экономические слои. Быть может, людям не стоит пассивно слушать аргументы о лишениях авторов, но пора задуматься — в самом ли деле пиратство появилось вследствие авторского права, или же авторское право сделало пиратами людей, которые — независимо от законов — неизбежно будут использовать доступную информацию. Как правило, пиратство свидетельствует о нехватке, даже если оно связано с созданием чего-то радикально нового или с проектами, которые в конечном итоге многим принесут пользу. Почему же тогда люди без крайней нужды рискуют быть привлеченными к гражданской, а то и к уголовной ответственности?

Рассмотрим риски. Помимо неприятностей с законом из-за нарушений авторского права, пираты часто подвергаются общественному порицанию за аморальность. Подобное отношение — продиктованное отнюдь не разумом — слабо связано с экономикой. Ведь люди не осуждают дорогостоящие товары; причины неприятия кроются гораздо глубже и напрямую не связаны с ценой.

Для сравнения рассмотрим другие незаконные действия, по отношению к которым со временем сформировалась (или была навязана) отрицательная морально-этическая оценка. Если проанализировать, почему мы осуждаем что-либо или воздерживаемся от осуждения, то мы поймем механизм действия законов об авторском праве. Возьмем, например, переход улицы в неположенном месте. Это противозаконно. Если полицейский заметит нарушителя, он может остановить его и выписать штраф. Но в нашем сознании переход в неположенном месте не считается аморальным или неэтичным. Если мы увидим нарушителя, то не подумаем плохо о его человеческих качествах. Более того, социального стереотипа, связанного с нарушениями правил перехода проезжей части, не существует. Мы не будем считать нарушителя грубияном или преступником. И тем не менее всем известно, что он совершает противозаконное деяние.

То же касается и превышения скорости. Никакого морализаторства, скорее наоборот — водители охотно посочувствуют парню, который попался на превышении. Мало кто отнесется к нему с предубеждением или скажет, что водитель заслуживает любого наказания, которое полицейский сочтет нужным. Мы сочувствуем тем, кого остановили за превышение скорости, потому что и нам случалось разгоняться сверх дозволенного. За это полагается штраф, правда, он зависит от тяжести нарушения. Иногда водителя даже могут арестовать, если выяснится, что он пил спиртное или принимал наркотики, если превышение будет слишком значительным или если он оказывал сопротивление полицейскому.

Но каковы же социальные последствия этих якобы аналогичных преступлений? Сколько людей погибает ежегодно из-за перехода в неположенном месте? Читая об очередной аварии с летальным исходом, вы ужаснетесь трагедии и зададитесь вопросом, привлекут ли водителя к уголовной ответственности; быть может, вы выскажетесь об опасности перехода вне «зебры», но не назовете «преступника» аморальным. Из-за превышения скорости погибает множество людей — сорок тысяч в год только в США. И тем не менее никто не считает любителей быстрой езды непорядочными.

Моральные ориентиры пиратства

Вернемся к пиратству. Как видите, мы осуждаем лишь определенные преступления — неважно, с точки зрения общественного порядка или денежного штрафа. То же самое касается и цифрового пиратства. Вполне допустимо бесплатно дать другу компакт-диск. Допустимо скопировать записи с диска и загрузить на iPod. Но недопустимо скачивать музыку, за которую вы не платили. А что если скачать через пиринговую файлообменную сеть песни, которые у вас уже есть на диске, и переписать их на iPod? Технически это является аналогом предыдущего законного способа, но с точки зрения морали такой поступок неприемлем. Быть может, именно поэтому представители музыкальной индустрии выиграли в суде не одно дело против компаний, предлагающих такие услуги. Так, при рассмотрении дела «UMG Recordings против MP3.com» выяснилось, что компания позволяла пользователям загружать записи с дисков и слушать их через сайт. Несмотря на отсутствие убедительных доказательств ущерба, судья постановил выплатить UMG Recordings 53,4 млн долларов. Причем доходы сайта mp3.com за данные услуги и близко не соответствовали этой сумме (Samuelson and Wheatland, 2009: 13).

Когда клиент берет диск в медиатеке и переписывает его на компьютер, а затем на iPod, процесс ничем не отличается от скачивания музыки с пирингового сайта. Тот, кто выложил их на сайт, точно так же купил диски, как и медиатека. Но клиенты медиатек и те, кто скачивает музыку с сайтов, ничего не платили. Возможно, анонимное переписывание дисков кажется безобидным на фоне деятельности файлообменных сайтов. Никто не заваливает возмущенными письмами клиентов медиатек. Пользование медиатекой ненаказуемо, и потому нарушения копирайта их клиентами не привлекают ничьего внимания.

Теперь применим эту логику к скачиванию пиратских фильмов, которое принято безоговорочно осуждать. По закону об авторском праве можно бесплатно пригласить друзей посмотреть фильм — суд считает это «частным просмотром». Приобретать права необходимо лишь на публичный показ. К примеру, под эту категорию в точности подпадает демонстрация фильма в заброшенном кинотеатре под открытым

небом — независимо от числа зрителей. Но если вы пригласили на фильм восьмерых друзей — чем это отличается от ситуации, когда те же самые друзья скачают и посмотрят пиратскую копию? Технически и экономически происходит одно и то же: фильм посмотрели девять человек, а заплатил только один. И все же, что почувствовали бы те же самые люди, узнав, что их друзья скачивают пиратские версии и тем самым разрушают фундамент киноиндустрии?

Еще один наглядный пример — видеоигры. Магазины по-прежнему имеют право выдавать их напрокат, хотя это неизбежно приводит к снижению продаж. Кроме того, клиенты имеют право делиться дисками с друзьями, которые ничего не платят. Но если те же самые друзья скачают игры из интернета, а не одолжат у вас, вероятно, они совершат неблаговидный и аморальный поступок. Из-за них производители видеоигр лишатся работы, и скоро никто не будет выпускать новые игры, по крайней мере если верить пропаганде.

Как бы изменились стереотипы, если бы производителям игр удалось уничтожить вторичный рынок? Они давно уже скрежещут зубами, потому что клиенты могут покупать игры б/у, изначально стоившие шестьдесят долларов, вдвое дешевле. Именно по этой причине в игровой индустрии возникли ТСЗАП. Под видом борьбы с пиратством производители игр даже приняли решение, согласно которому владелец может устанавливать приобретенную им игру только ограниченное количество раз, хотя это противоречит доктрине первой продажи. ТСЗАП серьезно повлияли на рынок компьютерных игр и угрожают охватить рынок консольных игр. Если по закону перепродажа игр станет нарушением авторского права, торговые организации приложат все усилия, чтобы в общественном сознании подобное действие считалось аморальным. Постепенно люди начнут воспринимать перепродажу как преступление.

Как и в случае с аналогичными примерами, разница состоит в том, какие именно поступки массмедиа велит осуждать, независимо от их соответствия закону. Никто не «промывает мозги» против перехода улицы в неположенном месте или против превышения скорости. И при этом люди открыто презирают пьяных за рулем; их считают самыми безответственными, самыми ужасными водителями. Их нужно

сажать в тюрьму, лишать прав и беспощадно штрафовать за то, какой ущерб они могли нанести. Но, в конце концов, такое отношение нам навязали. Точно так же, никто не трубит о том, как аморально делать пиратские копии пакета программ AutoDesk, который стоит 2000 долларов (1220 фунтов стерлингов). Следовательно, этот поступок мало кто осуждает. Зато парень, торгующий DVD на уличном развале, аморален и занимается нелегальной деятельностью — это именно из-за него люди теряют работу и цены взлетают до небес, не правда ли?

Итак, зачем люди рискуют, делая пиратские копии материалов, в которых по-настоящему не нуждаются? Пираты «балансируют на краю», ловко обходя и игнорируя двойственность морали и законов. Они вникают в истинную суть агитации и промывания мозгов, и таким образом, более трезво оценивают морально-этические и законодательные последствия цифрового пиратства. Западная мораль в этом отношении очень гибка и податлива, как закон, в котором понятия наказуемого и ненаказуемого постоянно меняются. С помощью таких законов невозможно различить добро и зло, поскольку преступления против авторского права всегда относительно. Ограбление и насилие — преступления, которые квалифицируются по факту содеянного, игнорируя понятие потенциального ущерба, — и потому о них гораздо легче судить.

Законы об интеллектуальной собственности (ИС)

Еще один источник путаницы для «копирйт-бедных» заключается в том, что незнание законов об интеллектуальной собственности на самом деле выгодно. Ни для кого не секрет — индустрия процветает благодаря всеобщему неведению, но есть и те, кто поступает так намеренно, зная законы и идя против них. «Некоторые очевидные злоумышленники (например изготовители подделок) отделались минимальным возмещением ущерба», — пишут Сэмюэльсон и Уитленд (2009: 12), а других обычных нарушителей, в том числе и возможных добросовестных пользователей, привлекли к ответственности за умышленные нарушения и вынудили заплатить максимальные штрафы, хотя по здравому размышлению они нанесли мизерный ущерб, и минимальный штраф в данном случае был бы адекватнее.

Отсюда возникают сразу два следствия. Во-первых, когда нарушение авторского права (умышленное или нет) приравнивается к изготовлению подделок, стираются границы между штрафами за оба преступления. Если изначально суд считает подделку более тяжким преступлением, чем нарушение авторских прав, верхний предел штрафа за подделку повышается. Когда по суду умышленное нарушение авторских прав расценивается как изготовление подделок, размер штрафа тоже будет совпадать, и так далее.

Во-вторых, получается, что фактический ущерб для представителей индустрии не имеет значения. Если суд одинаково относится к тем, кто — осознанно или нет — распространял музыку через пиринговый сайт, и тем, кто продает пиратские диски на улице, никто не поверит, что приговор зависит от *фактического* размера ущерба. Если торговля пиратскими дисками может вызвать падение объема продаж, то ничто явно не указывает на причинно-следственную связь между скачиванием файлов через пиринговые сети и снижением уровня продаж дисков. Другими словами, странно думать, что продажа пиратского диска так же угрожает прибыли индустрии, как скачивание дюжины песен через пиринговый сайт.

Еще одна разновидность пиратов, о которой не упоминают в ходе пропаганды и при рассмотрении судебных исков, — это люди, которые рискуют быть привлеченными к ответственности за нарушение авторского права ради собственного творчества. Такие «творческие пираты» гораздо ближе к художникам и изобретателям, которых якобы защищает закон об авторском праве, чем большинство современных правообладателей. Это малоизвестные независимые авторы — те самые, кого антипиратская пропаганда объявляет главными жертвами пиратства.

В бесплатном документальном фильме «Хорошая копия, плохая копия» рассматриваются два примера такой творческой деятельности: пират-диджей Girl Talk и бразильское ремикс-направление «техно-брега» (Johnsen и другие, 2007). Girl Talk вплетает знакомые мелодии в свое энергичное техно. Но, как он сам говорит в фильме, «по радио постоянно звучат песни, в которых целые отрывки напоминают музыку Black Sabbath — гораздо больше, чем мои нарезки из Bachman-Turner

Overdrive — музыку Bachman-Turner Overdrive». Авторы фильма посетили компанию Bridgeport Music, владеющую авторскими правами на песню Get Off Your Ass and Jam («Подними свою задницу и зажигай») и на массу других песен в стиле рэп и выигравшую знаковый процесс «Bridgeport против Dimension Films». В свое время ее представители заявили: «...если делаешь сэмпл, покупай лицензию» (Lemire, 2007). Дженет Петерер из Bridgeport Music мало волнует как общественное мнение, так и мнение «пострадавшего» автора (Джорджа Клинтона) об исходе дела. Ее реакция понятна многим, чей бизнес связан с авторским правом, но сама она не автор и ничего не создает.

Диджей Girl Talk знает, как получить лицензию на сэмпл. Но в его миксах используются крошечные фрагменты из такого количества песен, что лицензии для одной записи обойдутся в миллионы долларов. В своем интервью для фильма «Хорошая копия, плохая копия» он говорит, что даже если бы мог приобрести права на такое количество сэмплов, на это ушли бы долгие годы. Что толку в запоздалом дебюте? К тому моменту, когда диджей Girl Talk получил бы все лицензии, его ремикс давно стал бы неактуальным. Предполагается, что такие организации, как ASCAP, должны упрощать процесс лицензирования. Однако с точки зрения стоимости и сложности процедуры в нынешних условиях на рынке авторского права у Girl Talk нет шансов заниматься творчеством.

В Бразилии на рынках по дешевке торгуют пиратскими дисками с записями ремиксов мировых и местных поп-музыкантов, в результате чего возникло уникальное сочетание техно и модных ритмов, получившее название «технобрега». Хотя эти диски приносят прибыль только продавцам, они используются для продвижения масштабных уличных мероприятий, которые, в свою очередь, уже приносят прибыль диджеям, местным артистам и даже производителям акустических систем.

Авторы «технобрега» пользуются теми же пиринговыми файлообменными сетями, популярными во всем мире — и в студенческих кампусах, и среди интернет-пользователей, имеющих домашние компьютеры. Отличие состоит лишь в том, что ремиксеры преобразуют скачиваемое, создавая новый конечный продукт. Другими словами,

из фильма ясно, что нет разницы, скачает бразилец песню Crazy дуэта Gnarlz Barkley в интернете или же перепишет ее с диска. Итог в любом случае один: рев супермощных колонок на вечеринке в стиле «техно-брега». Разница только в том, что ремиксер добавил, отнял и вставил. Композиция кажется знакомой, но на самом деле — это новый продукт, примерно так же, как коллекция высокой моды прошлых лет, покинувшая подиум, в новом сезоне становится эксклюзивной в магазинах K-Mart.

Я вовсе не хочу сказать, что авторы-пираты не стремятся заработать. Girl Talk берет деньги за свою работу в качестве диджея — сумма равна стоимости входа на вечеринку «технобрега». Авторы считают, что продают совершенно отдельный продукт, требующий не меньше творческих усилий, чем защищенные авторскими правами оригиналы, из которых они берут сэмплы. И все же ремиксы чаще всего пишут не ради заработка, и потому утверждать, что культура ремиксов ориентирована исключительно на прибыль, будет ошибкой.

Аналогично этому, моддингом (модификацией) видеоигр почти всегда занимаются «из любви к искусству». Моддеры часами корпят над кодом, внося крошечные изменения в уже существующие игры и открывая в них новые грани для того, чтобы потом бесплатно поделиться всем этим с другими геймерами.

Моддеры идут на риск и обходят закон ради одной цели — создавать, а нередко и улучшать продукцию, защищенную авторским правом. Справедливости ради отмечу, что моддеры гораздо реже подвергаются судебным преследованиям, возможно потому, что, распространяя свои продукты, они увеличивают объем продаж игр.

Еще один пример — авторы фанфиков, которые пишут самостоятельные произведения по мотивам книг, защищенных авторским правом, с участием их персонажей. Фан-литература — вполне оригинальный жанр — дань произведениям, имеющим сложившийся круг поклонников. Фанфики, основанные на чьей-то сюжетной линии, чьем-то эпизоде или посвященные чьему-то конкретному персонажу, обеспечивают любителям или малоизвестным авторам внимательную заинтересованную аудиторию. Законна ли эта деятельность? Разумеется, нет. Но поскольку она в подавляющем большинстве

случаев не является коммерческой, многие авторы и издатели закрывают на нее глаза.

Опасности пиратства

В жизни любого пирата есть свои подводные рифы. Нарушителей отключают от интернета провайдеры, на них подают в суд. Их могут в назидание другим даже оштрафовать или посадить в тюрьму. Пусть общество и осуждает пиратов, но у них есть свои выгоды. Вопреки στε-наниям критиков о том, что цифровые технологии губят творчество, пираты считают, что любая творческая затея реализуема — нужно только выбрать подходящий момент. Для пиратов открыты все сферы: музыка, кино, книгоиздание, хакерство, лингвистика, архитектура, графика, живопись и фотография. Они не задаются вопросом, хватит ли у них денег или даже желания для тщательного изучения новой профессии, а просто экспериментируют вдоволь, используя лучшее из того, что существует в соответствующей области.

Есть категория людей, которых вряд ли считали бы пиратами в обществе, менее озабоченном навешиванием ярлыков, чем нынешнее. Писатель Пол Крейг так отзывается о некоторых взломщиках игр: «Успешные взломщики по характеру близки к аутистам. “Крэкер” должен мыслить нелогично, почти парадоксально. Сам процесс настолько сложен, что даже самый опытный программист может не уловить основные принципы. Взломщиком нужно родиться; научиться такому стилю мышления невозможно» (Craig, 2005: 62). Именно это труднее всего понять современному обществу — склонность к пиратству бывает врожденной. Она никак не зависит от внешних обстоятельств или личного выбора. А еще печальнее тот факт, что в пиратстве некоторые реализуют свой потенциал — и без этой деятельности мозг зачахнет и талант останется нераскрытым.

В конце концов, есть ли альтернатива пиратству? Традиционное потребление средств информации мало способствует развитию и представляет собой пассивную деятельность. Большинство пользователей довольствуются «вирусными» роликами, электронной почтой и социальными сетями — все это ни в коей мере не сопоставимо с тем объемом информации, который доступен даже начинающему пирату.

Пираты могут изучать языки, фотографию, нелинейное редактирование видеоизображений, принципы сочинения ремиксов, графический дизайн. Они могут учиться делать игры и писать книги. Они не просяживают штаны с банкой Red Bull в родительском доме, играя в видеоигры или тайком смотря порнографию. Факт остается фактом: жизнь пиратов — каких бы принципов они ни придерживались — гораздо насыщеннее благодаря возможности доступа к любой информации.

Ключевые мысли:

1. Авторское право нарушают все. Бестолковые и тяжеловесные законы об интеллектуальной собственности, всегда защищающие правообладателей, создает общество нарушителей копирайта. Даже те, кто посягает на авторское право по неведению, часто поддерживают правообладателей.
2. Правообладатели и торговые организации — партнеры балансируют между стремлением к максимальной прибыли и желанием сохранить положительный имидж в обществе. Основное их средство — представлять себя жертвами пиратов.
3. Пиратство — вопрос юриспруденции, а не этики и морали. Пираты пользуются всеми возможностями цифровых материалов независимо от существующих юридических рычагов.
4. Цифровое пиратство одновременно созидательно и деструктивно. Разница зависит от законов и от способа использования медиаматериалов, но не является данностью.

Глава 2

Сроки и сфера действия авторского права



В этой главе:

- Увеличение сроков действия авторского права усиливает противостояние между правообладателями и пиратами.
- Как разворачиваются дискуссии в зависимости от вида медиаматериалов.
- Потенциальные и существующие проблемы, связанные с длительностью и масштабом применения копирайта, для разных видов медиаматериалов.
- Нужны ли различия в применении авторского права к фильмам, музыке и книгам?

Одна из самых спорных сторон законов об авторском праве — это срок его действия. Принято считать, что первым таким законодательным актом был Статут королевы Анны 1709 года. Согласно Статуту копирайт присваивался на четырнадцать лет и мог быть продлен еще на четырнадцать при жизни правообладателя. То есть в любом случае

произведение считалось всеобщим достоянием (другими словами, его мог перепечатать любой желающий) спустя двадцать восемь лет. И даже такая защита прав, далекая от нынешних «семидесяти лет после смерти», подразумевала скорее контроль, чем вознаграждение, полагающееся автору за его труд. Типографии того времени были не менее влиятельны, чем ВПИ, RIAA и МРАА сегодня. Если бы они не боролись против «нелицензионных» копий книг, на которые имели исключительное право печати и формирования цены, подобный Статут вряд ли получил бы право на существование. И, возможно, в нем не было особой необходимости. В конце концов, в мировой сокровищнице литературы немало книг, написанных до 1709 года.

Хотя в США традиционно перенимались европейские принципы защиты авторских прав, здесь всегда находились люди, желавшие инициировать ужесточение законов. Сегодня с результатами экспансии эпохи цифровых технологий борются всевозможные медиаобъединения и лоббисты торговых групп, но раньше подобные интересы отстаивали не только издатели и продавцы. Как только популярные авторы понимали, что спрос на их книги выходит за рамки изначального срока действия копирайта, они обоснованно высказывались в пользу максимального продления срока.

Вместо того чтобы довольствоваться современными моделями защиты копирайта, некоторые авторы создают собственные лицензии. Иногда медиаматериалы теряют актуальность задолго до истечения срока действия копирайта, поэтому правообладателям приходится изобретать приемлемые решения. В киноиндустрии сроки копирайтов вызывают резкую критику, а в музыкальной сфере увеличение сроков грозит проблемами начинающим авторам. Когда речь идет о сроках, наверняка можно сказать лишь одно: потенциальная выгода требует серьезных расходов.

Сроки действия авторского права в литературе

Разве не процветало бы творчество, если бы мы были избавлены от боязни мелких судебных исков со стороны родственников, не причастных к процессу созидания? Какова польза обществу от того,

что богатеют наследники Ирвинга Берлина, Владимира Набокова, Марты Грэм или Гилберта О’Салливана? Какая система благоприятнее для развития искусства: та, в которой любой может придумать сюжет о Джеймсе Бонде, выйти на рынок и бороться за аудиторию, или та, в которой распорядители литературного наследия Яна Флеминга никому не позволят играть в его «солдатики»?

Шива Вайдьянатхан, «Авторское право и неправо» (2003)

От каждого заработанного вами доллара десять центов положены мне.

Декстер Скотт Кинг о лицензировании речи отца «У меня есть мечта» (Firestone, 2000)

Марк Твен

Немногие так рьяно стремились изменить срок действия копирайта, как Сэмюэл Клеменс, более известный нам как любимец всех американцев Марк Твен. Его письма и эссе, изданные и неизданные, свидетельствуют о его жесткой, но противоречивой позиции по отношению к авторскому праву. Однако окончательное мнение о сроке действия копирайта Твен высказал вполне ясно: авторское право должно быть бессрочным. Он сформулировал несколько аргументов в пользу такого решения и предложил методы реализации, например обязательные дешевые тиражи по истечении длительного срока продажи с наценкой.

Тем не менее то, что Твен стал ратовать за продление срока копирайта ближе к концу жизни, — едва ли можно назвать случайностью. Старея, он хотел позаботиться о детях — обеспечить своим творчеством их будущее, затем будущее их детей и так далее. Однако на этих вполне естественных и понятных эмоциях нельзя основать справедливую систему. Так же, как и на том недовольстве, которое высказывают сегодня писатели преклонного возраста в адрес несанкционированного копирования их работ. По сути, подобные идеи противоречат принципам свободного рынка — главному фактору ценообразования.

Книги Твена по сей день продаются огромными тиражами. Он был редким и популярным писателем. На каждого такого Твена

приходятся тысячи, если не десятки тысяч авторов, чьи произведения имеют мизерную ценность на рынке после их смерти — особенно спустя сто лет. В этом случае возникает резонный вопрос: что повлечет за собой бессрочное авторское право?

Судебные тяжбы и толпы юристов, готовых ими заниматься. Если книги не будут становиться общественным достоянием, вскоре на все высказанные мысли распространится тотальный копирайт, и любая формулировка станет его нарушением. В подобных условиях студия Диснея просто не смогла бы существовать в нынешнем виде, ведь множество ее ранних мультфильмов (и немало современных) созданы на основе сказок братьев Гримм, которые сейчас общедоступны. Если бы сказки были защищены авторским правом и потомки братьев Гримм потребовали дополнительной оплаты за использование сюжетов, вероятно, Дисней никогда не создал бы «Золушку» и «Белоснежку».

Чем заумнее защищенное копирайтом произведение, тем больше возможностей для поиска плагиата и тем опаснее выглядит идея Твена. Представьте, что вы пишете и издаете книгу, а потом семья некоего автора требует изъятия ее тиража из магазинов или денежной компенсации: ваша книга якобы повторяет произведение их предка, написанное сто лет назад. При этом книга, обладающая копирайтом, настолько невразумительна, что практически не имеет ценности на рынке. Но пока «все права защищены», не имеет значения, читали ли защитники интересов автора само произведение.

И тем не менее многие современные адепты идеи абсолютного копирайта, ссылаясь на Твена как на рьяного защитника авторских прав, упускают из виду контекст. Марк Твен пользовался колоссальной популярностью, но — хорошо это или плохо — действующие тогда условия серьезно угрожали его монополии. Например, несмотря на то что его книги стоили в США весьма дорого, он вынужден был конкурировать с произведениями английских авторов, не защищенных копирайтом. Таким образом, читатели в США могли купить томик Харди или Лондона за копейки, по сравнению с ценами на книги своего соотечественника Твена. Издатели не обязаны были платить Харди или Лондону ни цента за проданные экземпляры. Обратное правило

действовало так же четко. В противовес высокой цене, повсеместно установленной в США, типографии в Канаде и Англии нелегально печатали и продавали книги Твена за бесценок.

Твен и абсолютный копирайт

Итак, следует уточнить: Твен выступал против бутлегерства — материального пиратства, — но не против того, что принято считать нарушением в наши дни — в частности, сэмплинга, ремиксов и мэшапов. Он и сам не раз признавался, что заимствовал чужие мысли, сюжеты, фразы и идеи. Даже согласно современному определению, при высказывании эти мысли становились его собственными. Но некоторые действия Твена по нынешним меркам считались бы предосудительными. Его честно озаглавленная «Правдивая история, записанная слово в слово, как я ее слышал» (пер. Н. Чуковского) произошла с чернокожей рабыней во время Гражданской войны в США. У женщины не было авторского права, поскольку она не зафиксировала свой устный рассказ «на материальном носителе», и вознаграждения она не получила, хотя *Atlantic Monthly* заплатил Твену рекордную цену за отдельный рассказ (Diffley, 2002: 23). Таким образом, Твен и сам был не меньшим пиратом, чем Уолт Дисней, Элвис, Стэн Ли и любой другой автор, использующий чьи-то мысли. Спорный вопрос, существуют ли вообще оригинальные мысли — или только оригинальные (и ценные) способы их выражения.

Хотя Твен и боролся с «материальным» пиратством — продажей по дешевке точных копий его книг, с которой не получал ни цента, — это несколько отличается от современного представления о нарушении копирайта. Сегодня правообладатели требуют 10 тыс. долларов (6130 фунтов стерлингов) за четырехсекундный показ кадра из «Симпсонов» в документальном фильме, не имеющем к Симпсонам никакого отношения. На музыкантов подают в суд за использование секундного звукового фрагмента из чьих-то более ранних композиций. Все это — не пиратство, а подражание, цитирование и ремиксы. Во всех подобных случаях из уже существующего создавали новое, а не просто брали продукт, пользующийся спросом на рынке, копировали и начинали продавать, ничего не платя автору.

Как и многие его современники, ратовавшие за максимальную защиту авторских прав, Твен не видел разницы между реальной и интеллектуальной собственностью. Выступая в Конгрессе, он сказал: «Я не вполне понимаю, почему нужно ограничивать владение продуктом труда. Для недвижимости таких ограничений не существует» (Комиссия Конгресса о патентах, 1906). Это отражает представление МРАА и RIAA об интеллектуальной собственности как о совершенно реальной. Писатель Марк Хелприн (2009) в своей проабсолютистской книге «Цифровое варварство» тоже тщательно обосновывает аналогию с недвижимостью. Твена еще можно понять, поскольку в те времена копирование книги предполагало умышленное реальное действие с целью пустить в продажу дешевый продукт, обходя вопрос об отчислениях автору. При наличии нынешних средств информации значительно труднее рассматривать интеллектуальную собственность как реальную — юридически или семантически. Информация копируется в оперативную память компьютера (RAM) в тот момент, когда пользователь обращается к ней. В пиринговых сетях данные с других файлообменных сайтов копируются миллионы раз, и часто это никому не приносит прибыли.

Таким образом, несмотря на благие намерения Марка Твена по отношению к авторам и их потомкам, он никак не мог предусмотреть искажение законов о копирайте, которое существует сегодня — даже без воплощения в жизнь его идеи о вечном авторском праве. Замыслы Твена в полной мере соответствовали его целям. Но они предполагают ненужные ограничения и нецелесообразны для общества, где достаточно малому количеству авторов удастся сформировать и удерживать рыночный спрос на свои произведения дольше, чем несколько лет подряд (если вообще удастся). Масса бестселлеров из еженедельного рейтинга *New York Times* будут полностью забыты даже не через сто, а через двадцать лет. Твен и сам это понимал: «Лишь одна книга из тысячи сможет перешагнуть сорокалетний рубеж» (Объединенная комиссия Конгресса по патентам, 1906).

Чарльз Диккенс

Британского писателя Чарльза Диккенса постигла та же участь: в США продавались незаконные копии его книг, а в Англии он вынужден

был конкурировать с дешевыми копиями книг Твена и других американских авторов. Диккенс, как и Твен, призывал к международной защите авторских прав и убеждал американских читателей покупать официальные издания своих книг. Тема быстрого появления нелегальных тиражей даже нашла отражение в его литературных сюжетах, например в серии романов «Мартин Чезлвит», где он отрицательно отзывался об американском укладе жизни. К тому же чем сильнее семья Диккенса нуждалась в деньгах, тем яростнее он критиковал пиратство. Как и Твен, он стремился обеспечить семью после своей смерти, и смягчился лишь после того, как заработал крупную сумму на встречах с читателями США.

Но все же именно дешевые копии книг принесли Диккенсу настоящую славу, обеспечившую успех его литературных гастролей в США. Конечно, никто не ждал от Диккенса проявлений благодарности в адрес пиратов. И вряд ли, к примеру, Билла Гейтса радуют пиратские копии ОС Windows. Тем не менее для них выгода в данном случае очевидна. Слава одного и популярность продуктов второго в отдаленной перспективе принесли обоим финансовое благополучие и широкую известность.

Вечное авторское право

В Конституции США четко сказано, что сроки действия авторского права ограничены. Таким образом, вопрос вечного копирайта никогда не поднимался всерьез. Но даже нынешний срок действия авторского права со всей очевидностью указывает на опасность его дальнейшего увеличения. В будущем одного правообладателя сменит множество родственников и компаний, которым придется согласовывать друг с другом все условия и правила. А после увеличения срока в 1976 и 1998 годах вечное авторское право практически стало реальностью. Теперь Конгресс может просто регулярно продлевать срок — и вскоре правообладание станет бесконечным. Если сегодня человек создаст продукт, который будет защищен авторским правом до конца его жизни плюс семьдесят лет, вполне ожидаемо, что за это время Конгресс снова продлит срок действия копирайта. Таким образом, новое произведение никогда не станет всеобщим достоянием.

Но, поскольку формально этот срок имеет пределы, Конгресс может утверждать, что конституционная норма об ограничении авторских прав соблюдена.

Передача прав по наследству неизбежно приводит к появлению избытка правообладателей, как частных, так и корпоративных. Желая получить лицензию должен тратить время и деньги, чтобы связаться с многочисленными правообладателями, число которых со временем будет только расти. Уже хотя бы поэтому использование фрагмента более раннего произведения, пока еще защищенного авторским правом, но приобретающего все большую популярность, нереально для тех, у кого нет целого офиса сотрудников или серьезного финансирования. Например, чтобы использовать отрывок из «Властелина колец» Толкиена, недостаточно просто обратиться к человеку, которому Толкиен завещал свои права. Придется вести переговоры с массой родственников и медиагрупп; при этом все они захотят денег, и любой сможет наложить вето на использование произведения.

Кстати, важно помнить, в какую эпоху жили Твен и Диккенс и что тогда означали медиаматериалы. В те времена еще не было кинотеатров на каждом шагу и спорных идей о компенсации, причитающейся автору за вторичное воспроизведение, например за экранизацию его книги. Не была распространена звукозапись, в которой каждый раз все кардинально менялось с появлением новых носителей и технологий. Не было компьютеров и программ, цифровых мультимедиа и копирования парой щелчков мыши. Тем не менее на каждое из этих новшеств представители отрасли реагировали примерно так же, как Твен и Диккенс — на литературное пиратство: расширяли рамки и увеличивали сферу и срок действия авторского права. Однако любой шаг — любое изменение законодательства об авторском праве — необходимо обсуждать и рассматривать с точки зрения возможных последствий не только для общества, но и для будущих авторов. С появлением новых видов медиа и с заведомым дроблением авторских прав между несколькими наследниками законы о копирайте стали защищать уже не автора, а правообладателя — независимо от того, совпадают ли они на практике. Неважно, конкретный это человек или безликая компания, желающая нажиться на

произведении, не вкладывая при этом ничего ценного в развитие культуры и творчества.

К сожалению, именно так сложилось, что при изменении условий учитывались интересы потребителей и торговцев медиаматериалами, а не будущих авторов. Сегодня потребители сами становятся авторами, и, следовательно, уже невозможно рассуждать об авторском праве исключительно с позиций потребления.

Альтернативы подходу «все права защищены» для программного обеспечения

Существует... миф о том, что инновации, в первую очередь, обусловлены стремлением к прибыли и конкурентным давлением в рыночном обществе. Но, оглянувшись в прошлое, мы увидим, что инновации не связаны с материальными стимулами, они возникают в условиях, где люди могут обмениваться идеями.

Стивен Джонсон, «Откуда берутся хорошие идеи?» (2010)

Предупреждение ФБР или Интерпола о запрете пиратской деятельности уже настолько примелькалось, что никто не вникает в его суть, хотя на DVD обычно есть защита от пропуска кадров с надписью, которая гласит, что данные медиаматериалы защищены от копирования и «все права защищены». Зрителей информируют, что «незаконное копирование, распространение или демонстрация» материалов могут повлечь за собой тюремное заключение и колоссальные штрафы. Есть только одно «но» — в предупреждении не объясняют, что такое законное использование. Потребители вынуждены догадываться о своих правах вместо точного знания о том, что можно и что нельзя делать с медиаматериалами, которые они взяли напрокат, купили или даже создали сами.

Благодаря интернету создаются условия для обмена файлами, моддинга, написания ремиксов и появления новых моделей распространения информации, вследствие чего ограниченный варварский метод под названием «все права защищены» становится все менее целесообразным. Правообладатели упорно поддерживают эту построенную

на запретах модель, невзирая на желание множества творческих людей делиться своими произведениями. Однако в 1980-х годах впервые начала появляться альтернатива этой неуклюжей системе. Но касалась она не кино или музыки, а программного обеспечения.

Универсальная общедоступная лицензия (GPL)

Универсальную общедоступную лицензию (GPL — General Public License) создал в 1989 году программист Ричард Столлман. Суть GPL состоит в том, что никто не имеет права устанавливать более жесткие ограничения на более поздний или производный продукт, чем те ограничения, которые предусмотрены лицензией на оригинальный продукт. В данном случае обязательно нужно открывать исходный код программы, защищенной этой лицензией. Такая лицензия используется в операционной системе Linux (и во множестве других программных продуктов).

Стивен Балмер, в те годы занимавший пост генерального директора Microsoft, заявил в интервью Chicago Sun-Times в июне 2001 года, что такая лицензия (например используемая Linux) — это «раковая опухоль, распространяющаяся на всю интеллектуальную собственность, которую затрагивает». Но в поисках истины необходимо обратиться к истокам. Стоит помнить, что это мнение представителя компании, которая традиционно зарабатывает деньги, ограничивая доступ и запрещая обмен кодом. Здесь нет правых и виноватых, поскольку вопрос защиты авторского права не касается морали. Это всего лишь две разные бизнес-модели.

Три из шести основных GPL — некоммерческие, но они позволяют получать прибыль или подавать в суд за нарушения, например, когда компания-последователь использует код, а затем не открывает исходный код своего продукта. Некоммерческий GPL-код может приносить доход благодаря добровольным пожертвованиям, консультациям по выпущенному продукту, оплате за скачивание, а также возможности для пользователя установить панель Google Toolbar или домашнюю страницу Google в поддержку разработчика. GPL решает, как и когда другие могут использовать программу или ее исходный код. С 1989 года произошли некоторые изменения и появились различные

сочетания лицензий, которыми можно сопровождать продукт. При этом сохранились все условия для поощрения творчества, создания ремиксов и предоставления кода в общий доступ.

GPL — это в целом продукт движения «копилефт», созданный на основе существующей модели копирайта с целью избежать традиционных ограничений, например закрытия исходного кода. Таким образом, она использует юридическую силу современных средств защиты авторских прав, но не для запретов, а для развития продукта. Чтобы понять, как действует лицензия, достаточно один раз увидеть операционную систему Linux. Несмотря на насмешки со стороны Microsoft, на ОС Linux работают Tivo, Google, Amazon и множество портативных устройств.

Как пишет Кеннет Родригес в «Журнале о законодательстве в высоких технологиях», у GPL практически не было прецедентов (Rodriquez, 2005). Ее применение могло обернуться катастрофой для компаний, использующих Linux, например, если бы суд решил, что у Linux (и, следовательно, у всего остального ПО с GPL-лицензией) нет законных оснований. Правда, остается надежда, что GPL-лицензии будут все шире применяться в популярных технологиях, а значит компании, зависящие от этих технологий, будут отстаивать законность своих лицензий в суде. И пока у обеих сторон хватит денег, GPL может сохранить позиции, не навязывая пользователям ограничений, в отличие от современных моделей «все права защищены» с закрытыми исходными кодами.

Лицензия Creative Commons

Как и GPL, лицензия Creative Commons создана на основе современного федерального авторского права. Ее разрабатывал и продвигал знаменитый юрист и писатель Лоуренс Лессиг в 2001 году. Как и в случае с GPL, в лицензиях Creative Commons отсутствует требование о том, чтобы защищенные продукты не использовались для получения прибыли. Автор может применять такие лицензии по-разному. Основное их предназначение — предотвращать злоупотребления путем незаконного копирования (например для продажи без отчислений владельцу прав) и любые действия, которые налагают на продукт более

жесткие ограничения, чем исходная лицензия. Положительный результат налицо: если авторы не возражают, что их продукт может послужить основой для некоммерческих ремиксов, мэшапов и прочих производных продуктов, они могут дать соответствующее разрешение. Если авторы хотят, чтобы лицензия обязывала запрашивать у них разрешение на использование продукта в коммерческих или некоммерческих целях, это также возможно.

Лицензия Creative Commons коренным образом отличается от модели «все права защищены», где любое желание всех последующих авторов использовать защищенные произведения наталкивается на громогласное «нет». Федеральный копирайт автоматически распространяется на продукцию, выпускаемую на материальных носителях. Получается, что на все новые медиаматериалы действует ограничивающая лицензия. В сочетании с постоянным продлением срока действия копирайта и неизбежным увеличением числа продуктов такая модель предполагает заведомо нулевой результат. Чем дольше будет действовать нынешняя схема защиты авторских прав и чем больше будет создаваться медиаматериалов, тем труднее станет творческий процесс, требующий получения дорогостоящих разрешений на фрагменты. Именно против этого выступают Creative Commons — против ограничения творческого процесса средствами защиты авторских прав.

Лицензии Creative Commons распространяются не только в США — более пятидесяти стран, в частности, Великобритания, Австралия, Бразилия, Индия и Китай, уже работают с ними. Используя американские законы о защите авторских прав как отправную точку, каждая из этих стран участвует в создании и распространении своего пакета лицензий Creative Commons. Трудно предполагать, насколько полезной подобная лицензия станет в каждой стране, поскольку, например, в Нигерии государство зарабатывает на медиаматериалах без каких-либо законов о защите копирайта, а в Китае подобные законы — международные и любые другие — не особенно принимаются во внимание. И тем не менее такую лицензию, безусловно, будут использовать охотнее, чем модель «все права защищены». Последняя не защищает зарубежные продукты от пиратства, а скорее,

навязывает фиксированные цены от имени «копирайт-богатых» стран. Стран, которые сейчас получают наибольшую выгоду от интеллектуальной собственности и в которых неукоснительно соблюдаются законы.

«Все права защищены»

В модели «все права защищены» есть и другие подводные камни. Авторы, у которых нет своей клиентской базы, рано или поздно вынуждены обращаться к компаниям, для того чтобы их работа получила широкую известность, особенно с учетом нынешней модели распространения и потребления. Это также означает, что схема «все права защищены» предполагает передачу прав автора конечному правообладателю — компании, которая организовала публикацию и распространение произведения. Такое положение вещей, помимо прочих факторов, привело к росту популярности Пиратской политической партии.

Остается открытым вопрос, насколько программа Пиратской партии сочетается с ценностями движения «копилефт», возглавляемого создателями GPL и Creative Commons. Первые ратуют чуть ли не за отмену копирайта, тогда как вторые по большей части предлагают изменения в современных законах о защите авторских прав. Трудно сказать, что проще внедрить в практику: новый свод законов, учитывающий все тонкости цифровой эпохи, или новую модель, основанную на уже действующих законах, даже несмотря на то что ценности копилефта противоречат негибкой и агрессивной классической модели.

Пакеты лицензий GPL и Creative Commons ориентированы на защиту того, что в США называется «добросовестным использованием». Хотя принципы добросовестного использования широко известны, в наши дни оно действует как аргумент защиты. Таким образом, при обвинении в нарушении авторских прав ответчик может доказывать факт добросовестного использования, но это не отменяет самого обвинения. И не избавляет от трудностей, потерь или проволочек, неизбежных в судопроизводстве, поскольку суд все равно должен состояться. Медиумагнаты не жалеют денег и, как правило, рассматривают

судебные дела о нарушении авторских прав как средство устрашения публики, поэтому защита добросовестного использования остается бесполезной для многих авторов. Законный путь решения проблем долг и требует серьезных затрат.

Чем шире пропагандируется важность интеллектуальной собственности, тем к более жесткому контролю стремятся «копирайтеры». Однако пользовательский контент в наши дни имеет колоссальное распространение, что требует параллельного развития альтернативного лицензирования. Конечно, трудно рассчитывать, что медиамагнаты перейдут на модель, отличную от традиционной, но чем чаще авторы будут выбирать более либеральные способы защиты своих прав, тем сильнее будут их позиции.

Взгляды на срок действия копирайта в кинематографе

Вознаграждение авторам — это хорошо и правильно; а самый примитивный способ вознаграждения — это монополия. И все же монополия — зло. Ради добра мы должны покориться злу; но зло не должно просуществовать ни днем дольше, чем это необходимо ради сохранения добра.

*Лорд Томас Маколей, выступление в Британской палате общин
против увеличения срока действия авторского права, 1841 г.*

Слава богу, что гонорары платят за каждое исполнение.

Ингрид, персонаж фильма «Городские девчонки»

Преимущество добросовестного использования в том, что сатирики могут критиковать защищенные копирайтом произведения, не покупая лицензию. Иначе им бы отказывали на каждом шагу. Но иногда в роли критиков выступают сами представители индустрии. Хотя коммерческие организации, такие как МРАА, категорически настроены против любого нарушения авторских прав, представители индустрии нередко высмеивают перекосы в законах об интеллектуальной собственности.

Наследники авторов

Пример того, как жизнь за счет чужого творчества приводит к деградации личности, — героиня фильма «Городские девчонки» Молли Ган, которую сыграла Бриттани Мерфи. Молли — избалованная безалаберная девушка двадцати с небольшим лет. Ее покойный отец, знаменитый музыкант, оставил Молли в наследство солидные гонорары. Она беззаботно транжирит эти деньги, но однажды ее юрист, пользуясь доверенностью, делает ряд неудачных инвестиций и пропадает из города. Молли сталкивается со страшной перспективой: даже будущих гонораров за повторное исполнение хватит лишь на выплату огромного залога за дом.

Молли нанимается в няньки к Лорейн Шлейн, не по годам разумной девочке, которую сыграла Дакота Фэннинг. Зритель может решить, что именно Лорейн помогла Молли повзрослеть, точно так же как благодаря Молли Лорейн почувствовала, что ребенком быть здорово. Тем не менее стать настоящей личностью и признанным модельером Молли вынуждает именно потеря незаслуженного бесконечного дохода. Только благодаря интересу к моде она приобретает способность что-то создавать и развиваться. И хотя в мировом кино хватает сюжетов о том, как «богатой девушке пришлось повзрослеть», здесь красноречиво изображена опасность жизни на чужие гонорары.

Затрагивая данную тему, Марк Твен признавался: «Сам я не пропаду; я освоил немало профессий. Но мои дочери, в отличие от меня, себя не прокормят, поскольку я старался воспитывать их настоящими юными леди, праздными и необразованными. Надеюсь, Конгресс поможет обеспечить их будущее, так как мне это не удалось» (Объединенная комиссия Конгресса по патентам, 1906). Скорее всего, если бы авторское право стало вечным, как и хотел Твен, среди его потомков точно обнаружилось бы несколько таких Молли, пожинаящих плоды его труда. Подобная ситуация была бы только во вред как самим девушкам, так и обществу.

Обратимся к еще одной экранизации — фильму «Мой мальчик» (About a Boy). Некий Уилл (Хью Грант) живет безбедно на авторские отчисления, полагающиеся ему всего лишь за одну песню отца. Рождественская мелодия, которая настолько прочно вошла в британскую

культуру, что звучит на каждом шагу, — единственный источник дохода для Уилла. Он наслаждается жизнью, но смущается, когда его спрашивают о работе, и вынужден признаваться, что живет на гонорары от чужого творчества. Да и отец не трудился в поте лица, чтобы прокормить семью, — скорее, ему просто повезло написать одну удачную композицию. Несколько месяцев в году она звучит повсюду, а значит, отчисления обещают быть бесконечными (по крайней мере пока не истечет срок копирайта).

Уилла интересуют только деньги, со временем он становится бесчувственным и бесполезным для общества. Только встретив двенадцатилетнего Маркуса — своего эмоционального двойника, — он начинает понимать, как мало счастья приносят деньги. Точно так же деньги самого Уилла совершенно не помогают Маркусу. Например, Уилл дарит мальчику дорогие кроссовки, чтобы помочь заработать авторитет в школе, но их тут же отбирают хулиганы. Когда в финале Уилл наконец взрослеет и начинает видеть вокруг себя что-то еще помимо интеллектуальной собственности отца, его жизнь становится ярче и интереснее.

Срок действия авторского права и гонорары

В фильме «Найти Форрестера» (Finding Forrester) герой Шона Коннери живет в уединении на авторские отчисления за свой единственный роман «Приземление Авалона». Молодой писатель (Роб Браун) заставляет Форрестера покинуть эту «золотую клетку», но деньги уже давно лишили жизнь стареющего автора смысла и удовольствия. Сбросив оковы прежнего успеха, Форрестер заканчивает свой второй роман, но умирает, не успев увидеть выход книги.

Наряду с теми примерами из кино, где законы о копирайте изображены запутанными, обременительными и даже глупыми, есть и другие, транслирующие идею о том, что разовое творчество заслуживает постоянного вознаграждения. В фильме «Законопослушный гражданин» (Law Abiding Citizen) герой Джерарда Батлера Клайд Шелтон может реализовать собственные весьма затратные планы только благодаря патентам за давно разработанный проект, а не ежедневному усердному труду инженера.

В фильме «Друг невесты»^{*} Том Бейли, герой Патрика Демпси, живет на широкую ногу и не работает — когда-то он изобрел картонную крышку для кофейного стаканчика. И вообще жить на доходы от интеллектуальной собственности, как в фильме «Роми и Мишель на встрече выпускников» (Romy and Michelle's High School Reunion), гораздо легче и удобнее, чем зарабатывать на жизнь ежедневным трудом. В фильме «Красный пояс» (Red Belt) герой Чиветела Эджиофора Майк Терри хочет добиться компенсации размером в четверть миллиона долларов за идею, которая привносит в схватку элемент случайности. Эту идею он заимствовал в культуре своего стиля единоборства, и теперь она принадлежит не ему, а организации, которая ее украла.

Трактовать сюжет можно по-разному. Возможно, тема жизни за счет интеллектуальной собственности присутствует просто для развития сюжета — как самое удобное объяснение богатства героя. Или же как ляп голливудских сценаристов. Например, в современном кино присутствует какое-то нереальное количество успешных свободных фотографов и писателей, тогда как в жизни это зачастую изнурительный малооплачиваемый труд в условиях жесткой конкуренции. Немногие долго выдерживают эту гонку, и лишь единицы достигают успеха. Независимо от замысла сценаристов, итог кажется простым: ты что-то создаешь, а общество вознаграждает усилия. В реальности так случается крайне редко, а поле деятельности расширяется с каждым новым днем цифровой эпохи.

В сущности, неудивительно, что актуальные вопросы о сроке действия копирайта, вознаграждении и творчестве нашли свое воплощение в кинематографе. И то, что эти фильмы представляют разные точки зрения на сроки и условия, лишь подтверждает неоднозначность вопроса. Безусловно, он не исчерпывается простым принципом «нужен отрывок — купи лицензию», расширением сферы патентного законодательства или продлением сроков действия авторских прав в ответ на упрощение технологий копирования в цифровую эпоху. Это всего лишь заплатки для отмирающей схемы, но никак не фундамент новой модели, которую еще предстоит разработать.

^{*} Оригинальное название — *Made of Honor*. Прим. ред.

Авторское право и материалы-однодневки

Кэнг: Перед вами вершина наших игровых технологий: электронная версия того, что вы называете настольным теннисом. Ваши примитивные ракетки заменены электронными...

Барт: Это же просто «Понг». Ты отстал от жизни, чувак.

«Симпсоны», «Домик ужасов на дереве» (Treehouse of Horror)

Видеоигры занимают особое место среди множества развлекательных материалов и отличаются от них в основном способами и причинами потребления, а также спецификой используемых платформ. Тем не менее современные законы об авторском праве ставят на одну ступень игры и все прочие материалы, такие как книги, фильмы или музыка. В результате одинакового отношения к разным видам медиаматериалов иски по вопросам нарушения копирайта подаются даже в тех случаях, когда ограничение авторских прав уже не имеет смысла.

Законы о защите авторского права, прописанные в Конституции США, были призваны «обеспечить развитие естественных и гуманитарных наук», не препятствуя новаторству и поддерживая мотивацию. Создавая новое государство, отцы-основатели знали, что и в какой мере следует защищать, — и потому определили срок действия авторского права как «ограниченный». В современной культуре этот короткий отрывок из Конституции интерпретируют следующим образом: копирайт должен гарантировать, что авторы или компании, нанимающие авторов, будут получать доход, не опасаясь возникновения ситуации, в которой придется его с кем-то делить. При этом подразумевается, что авторское право действует до тех пор, пока не исчезнет спрос на защищаемый продукт. Последующая защита не имеет смысла, поскольку со временем продукт прекратит приносить доход и при этом будут ограничены возможности создания более успешных продуктов на его основе.

То же самое происходит и в тех случаях, когда правообладатели игнорируют рыночный спрос. В культуре видеоигр при отсутствии предложения спрос удовлетворяют сами фанаты. Например, компания Sony выпустила PSP как портативную игровую платформу,

предназначенную для воспроизведения фильмов и игр исключительно с «универсальных медиадисков» (Universal Media Disc, UMD). Слово «универсальный» в названии — скорее досадное недоразумение, поскольку UMD можно записывать или воспроизводить только на PSP. В устройстве также использовалась съемная карта памяти специального формата. Знаменитая пара хакеров под псевдонимом Pox and Ragable распространила в интернете видео PSP Hacking 101 с инструкциями по установке эмулятора, загрузке дисков и запуску игр. Целый ряд эмуляторов к тому времени уже помогал воспроизводить диски более старых игровых консолей, включая Neo-Geo, Nintendo, Super Nintendo, Sega Genesis и Amiga. Хотя Pox and Ragable не выступали против запуска лицензионных игр на PSP, авторы эмулятора все же убрали из него верификацию лицензии и другие средства защиты. В результате геймеры, загрузившие эмулятор в свои PSP, играли в лицензионные игры нелегально.

Тем не менее Pox and Ragable удовлетворили спрос, упущенный рынком. Компания Sony продавала карты памяти без эмуляторов, а затем — лицензионные версии игр, которые можно было скачать по прямой ссылке или на сайте. Она не продавала UMD с играми, хотя мощности консоли явно хватило бы для расчетов и поддержки графики. Возможно, получение необходимых лицензий на все эти игры влекло за собой слишком высокие налоги и расходы, чтобы вкладывать в них время и деньги. Pox and Ragable и авторы эмулятора договорились об устранении юридических барьеров, тем самым успешно предоставив целевой аудитории то, в чем она действительно нуждалась.

PSP на каждом шагу требует обновления прошивки, отключающей эмуляторы. Но как только это происходит, на следующий же день хакеры выпускают новую версию эмулятора. Правда, между предложениями Sony и действиями хакеров есть существенные отличия. Все, что продавала Sony, было переведено в формат UMD. Эти диски запускаются при воспроизведении на PSP и, следовательно, быстрее разряжают аккумулятор, чем эмуляторы на флеш-дисках. Кроме того, пакеты игр на UMD никогда не занимают весь доступный объем памяти. Емкость двухслойного UMD составляет 1,8 Гб; на него вполне можно записать все игры Atari, восьмибитные игры для Nintendo и Sega Master

System, вместе взятые. Но система лицензирования никогда этого не допустит; если до отказа забить UMD играми, получится кошмар поставщика, затраты на лицензирование которого превзойдут все доходы, получаемые Sony с продажи диска.

В конце концов PSP стала уникальной платформой для геймеров, стремящихся к разнообразию и насыщенности, которые не в состоянии обеспечить ни одно игровое устройство. Поэтому, несмотря на то что приставки пользовались высоким спросом, игры продавались плохо. В частности, именно поэтому PSP так и не догнала конкурента — портативную систему Nintendo DS. Более того, следующая версия PSP под названием PSP Go теперь позволяет скачивать игры на флеш-носители и вообще не поддерживает игры на UMD. Ничего не напоминает?

Рыночный спрос

Представители игровой индустрии не слишком активно выступают против эмуляторов и ROM-игр в первую очередь потому, что они не конкурируют с товарами, приносящими прибыль. Игры быстро теряют актуальность, тогда как книги, фильмы и даже некоторые программы конца 1980-х годов до сих пор сохраняют рыночную ценность. К счастью, в игровой индустрии знают об этой особенности и, продолжая использовать длительные сроки действия копирайтов, редко подают в суд на взломщиков игр. Конечно, у правообладателей остается возможность сделать это позже. Подобная тактика — когда правообладатель выжидает ощутимого увеличения масштаба нарушения своих прав и лишь после этого подает иск — нередко себя оправдывает. Конечно, ждать серьезного подъема среди последователей *Pox and Ragable* бессмысленно, поскольку они никогда не претендовали на то, чтобы конкурировать с производителями игр в размере прибыли.

Отдельные производители игр пошли еще дальше и перестали закрывать глаза на ситуацию. Bethesda — одна из самых уважаемых и популярных компаний на рынке игр. Достаточно вспомнить такие нашумевшие игры, как *Elder Scrolls 4: Oblivion* и *Fallout 3*, и станет очевидно, что Bethesda достигла очень высокого уровня, продолжая при этом создавать успешные версии. Тем не менее в 2009 году

компания перевыпустила игру 1996 года Elder Scrolls 2: Daggerfall совершенно бесплатно, и даже спонсировала скачивание ее со своего сайта. И это вовсе не какая-то забытая скучная игра. Daggerfall имел колоссальный успех на рынке и до сих пор остается самым сложным эпизодом популярной серии Elder Scrolls, насчитывая несколько сотен игровых часов (чего никто не ожидал в момент выхода игры). Тогда непонятно, зачем позволять пользователям скачивать, модифицировать, адаптировать игру и делать с ней все, что заблагорассудится, если она еще более восьмидесяти лет будет защищена авторским правом?

А как насчет игрового движка Source, разработанного компанией Valve для игры Counter-Strike: Source и легендарной Half Life 2? Valve предоставила Source в распоряжение моддеров и при этом продолжала зарабатывать на играх, написанных на базе этого движка. Моддеры создали на его основе несколько любительских версий. То же самое произошло, когда id Software почти без ограничений предоставила фанатам движок своего хита Quake 3.

Такой подход на руку пользователям не только PC, но и Mac. Для запуска на компьютерах Apple игры часто требуют адаптации. Конечно, хакеры способны запустить на Mac что угодно, но, как правило, не делают это в открытую. Благодаря бесплатному размещению движков в открытом доступе пользователи Apple получили возможность пойти законным путем. Теперь кто-нибудь гарантированно сделает адаптацию для Mac. Свобода творчества, которую производители игр предоставляют моддерам и хакерам, безусловно, влияет на их имидж среди пользователей.

Новые модели копирайта для игр

Во многих странах уже осознали, что к играм бессмысленно применять традиционную медиамодель. Южная Корея выпустила массу бесплатных многопользовательских ролевых онлайн-игр (ММОРПГ). На них зарабатывают, продавая игрокам всяческие полезные дополнения, например более сильное оружие, заклятия и способности. Производители игр называют это микротранзакциями. Иногда, например в случае с The Sims 3, они используются как дополнительный источник дохода,

но во многих играх — вообще как единственный. Количество подобных игр, появившихся за последние годы, свидетельствует о торжестве творческого подхода, о стремлении создавать и осваивать новые модели монетизации. Кроме того, это означает, что принятый в Южной Корее срок действия авторского права — до конца жизни автора плюс пятьдесят лет (или пятьдесят лет для компаний-правообладателей) — бессмысленно и неразумно распространять на такие игры. Сами игры не имеют никакой ценности без игроков и серверов, на которых они запускаются. А значит, если игра «отжила свое», а ее графика и сюжет устарели, она просто исчезает с рынка. Некоторые еще какое-то время держатся на плаву. Например, хит 1997 года от компании Blizzard — Diablo — до сих пор остается популярной онлайн-игрой. Но чаще всего производители не согласны тратить последние ресурсы и место на сервере ради хита десятилетней давности.

Устаревающие игры постоянно уходят с рынка, а потому абсурдной представляется идея устанавливать для них такие же сроки действия авторского права, как на книги, фильмы и музыку. Нынешний срок действия копирайта на игры приводит лишь к тому, что программисты нового поколения не могут обращаться к основам старых игр, опасаясь финансовых санкций, хотя сами игры уже никому не приносят дохода. И действительно, открыть свободный доступ к движку на шумевшей когда-то игры — прекрасная идея, наглядно подтверждающая, что многие в индустрии понимают бессмысленность длительной защиты авторских прав на видеоигры.

Увеличение сроков и сферы действия копирайта в музыке

Ты раб денег, а потом ты умираешь.

Ричард Эшкрофт, Bittersweet Symphony
(в адрес Мика Джаггера и Кита Ричардса)

По мере увеличения срока авторского права расширялась и сфера его применения. Сегодня — как никогда — под действием копирайта оказалось множество разновидностей медиаматериалов. Таким образом,

закон часто защищает ранее не существовавшие виды интеллектуальной собственности, например компьютерный программный код или видеоигры. Иногда решения о защите прав исходят не от Конгресса, а от суда. Каждый год рассматривается столько дел об авторском праве, что абсурдные решения неизбежно создают прецеденты для дальнейших надуманных исков в результате вынужденных соглашений или победы истцов. И нигде абсурдность не достигает таких масштабов, как в музыке.

В истории западного мира уже известны случаи, когда искусственный дефицит создавался с помощью ограничения доступа к музыке. Чтобы наслаждаться музыкой, не нужно дорогостоящее оборудование; ее можно слушать снова и снова, и поэтому музыка легко распространялась еще до появления интернета. Следовательно, для контроля в этой сфере есть все логические предпосылки. На решение потребителей всегда влияют различные наценки, случайные покупки, защита от рисков и прочие уловки. Но если правообладатели хотят, чтобы потребители платили за продукт, который легко скопировать, необходимо откорректировать цену, оптимизировать способы передачи клиенту и снять ограничения по времени, пространству или формату.

Адриан Джонс полагает, что у цифровой эпохи нет прецедентов (Jones, 2009). Звучит вполне резонно с учетом нынешних возможностей коммуникации, копирования и доступности медиаматериалов в самых отдаленных уголках планеты. Однако в процессе перехода бизнес-моделей от наценок к себестоимости и технологическому выравниванию был как минимум один прецедент со счастливым концом. Когда в Англии XVIII века сложилась такая экономическая ситуация, при которой люди все чаще могли позволить себе купить фортепиано, спрос на ноты резко поднялся. В то время продажей нот заведовали издатели-олигархи, тут же бессовестно взвинтившие цены. Пираты не упустили случая удовлетворить спрос, и вскоре копии партитур можно было по дешевке купить на каждом углу. Представители индустрии организовали массированную пропаганду, провозглашая, что из-за пиратских копий композиторы и музыканты останутся без работы и вообще сочинению музыки придет конец. Они лоббировали

в парламенте законы об ужесточении защиты авторских прав, но значительного успеха не достигли.

В конце концов, дойдя до крайности в своих гестаповских методах и настроив общество против себя, издатели смирились с неизбежным: нужно изменить бизнес-модель или признать свое поражение. Они снизили цены на ноты, увеличив при этом тиражи, — и потребители вместо пиратских копий снова заинтересовались официальными изданиями. Отличие состояло лишь в том, что несколько богатых людей на вершине пирамиды правообладателей теперь получали от покупателей чуть меньше прибыли или были вынуждены изобретать другие способы получения вожденной надбавки.

Сэмплирование музыки

Сегодня пропаганда утверждает, что обмен файлами — это настоящее зло. Использование сэмплов в музыке — предполагаемое или установленное — мало связано с обменом файлами, но приводит к весьма жестким судебным разбирательствам и одинаково сказывается на общественном мнении. Хорошо это или плохо, но именно тогда, когда начались первые иски против рэпперов, заимствовавших фрагменты из чужих более ранних композиций, и возник важный судебный прецедент. Вердикты по таким процессам, как «Bridgeport против Dimension Films» привели к необходимости лицензирования любого, даже крошечного отрывка из трех нот. «Суды и музыкальная индустрия могли бы легализовать ограниченное использование сэмплов без лицензий, — пишет специалист по интеллектуальной собственности Шива Вайдьянатхан, — если бы они хоть раз попытались принять всерьез несколько постулатов добросовестного использования и свободы слова — и задуматься, отнимает ли более позднее произведение аудиторию у оригинала. На самом деле неоднократно подтверждалось, что сэмплирование возрождает популярность почти забытых песен или исполнителей». (Vaidhyathan, 2003: 144). Но причины, по которым владелец Bridgeport Music Армен Боладян подал свыше пятисот исков против восьмисот исполнителей, никак не связаны с желанием возродить музыку Джорджа Клинтона. Боладян просто хотел денег.

Расширение сферы действия авторских прав в музыке касается и текстов песен. Майклу Болтону предъявили многомиллионный иск за использование фразы «Love is a beautiful thing» («Любовь прекрасна») в названии песни и в припеве. Сама по себе фраза ничем не примечательна, но суд признал Болтона виновным в плагиате, вспомнив об одноименной песне «Братьев Айзли» (The Isley Brothers). Хотя некоторые песни «Братьев» возглавляли хит-парады, Love is a Beautiful Thing никогда не попадала даже в топ-100. Это далеко не лучшая их работа. Болтон утверждал, что его песня — оригинальное произведение, и он даже не знал об одноименной песне, выпущенной на грампластинке в 1966 году, когда ему было всего тринадцать. На CD оригинал вышел в 1991 году. В том же году увидел свет и альбом Болтона Time, Love, and Tenderness («Время, любовь и нежность») с песней Love is a Beautiful Thing. Суды ссылались на знаменитый процесс «Bright Tunes против Harrisongs», когда Джордж Харрисон, обвиненный в том, что «подсознательно» скопировал мелодию песни He's so fine («Он такой чудесный»), заплатил солидный штраф. Отметив серьезный прецедент, суд обязал Болтона и компанию Sony выплатить последнему оставшемуся в живых (и разорившемуся) брату Айзли 5,4 млн долларов (3,3 млн фунтов). По некоторым оценкам, эта сумма составила 66% от гонорара за песню и 28% от сборов за альбом Three Boys Music v Michael Bolton («Трое парней против Майкла Болтона», 2000).

Подобные примеры порождают множество исков по самым ничтожным поводам. Именно из-за них музыкант Сэмюэл Бартли Стил пытался отсудить ни много ни мало 400 млрд долларов (244 млрд фунтов) у Джона Бон Джови, обвиняя его в плагиате текста, написанного для хита I Love This Town («Я люблю этот город») (Perone, 2008). Из-за них Ричард Вулф подал в суд от имени компании Lil Joe Wein Music на рэппера 50 Cent за использование расхожей фразы «It's your birthday» («У тебя день рождения») в песне In Da Club (Alfano, 2006). И неважно, что такие иски редко удовлетворяются; они привлекают внимание СМИ ко всем якобы пострадавшим, как мы уже видели на примере обвинений в плагиате, предъявленных Coldplay и Аврил Лавин. Если в результате такой активности люди увидят, что судебные

тяжбы выгоднее, чем творчество, — за счет пиара, выплат по соглашениям или принятия решения в пользу истца, — иски будут подавать снова и снова.

Представим, что не менее жесткие судебные решения начнут выносить по отношению к другим видам медиаматериалов. К примеру, в сборнике рассказов «После заката» Стивен Кинг употребляет выражение «вонзить [зубы] по самые десны» («sank gum-deep»). Что если любому, кто захочет впоследствии использовать это словосочетание, придется получать либо лицензию через адвокатов Стивена Кинга, либо повестку в суд? А как насчет авторских прав на строку программного кода? Программисты, имеющие доступ к исходному коду, могли бы использовать его как собственный источник дохода. Разве не логично лицензировать каждую строку?

Таким образом, в музыкальной индустрии вместо условий, в которых «сотня людей может спеть песню о “Стаггере” Ли или Джоне Генри, но больше всего заработает тот, кто поет лучше» (Vaidhyathan, 2003: 13), возникла среда, где получение прав предшествует творческому процессу и тормозит его. Такой масштаб применения копирайта никак не способствует творчеству, а душит его, порой до полного уничтожения.

Использование надлежащих каналов лицензирования все равно не гарантирует идеальной защиты. Забывая о многочисленных случаях подражания, известных истории, современные исполнители становятся все придирчивее и чаще подают в суд, если новые мелодии напоминают им их произведения. Достаточно вспомнить скандальный случай с композицией Bittersweet Symphony британской группы The Verve. Группа купила права на сэмпл из песни Rolling Stones The Last Time («Последний раз»). При этом музыканты выбрали фрагмент, который даже не вошел в оригинальный релиз The Last Time. Но когда Bittersweet Symphony стала набирать популярность в США и Великобритании, компания ABKCO Records — от имени Мика Джаггера и Кита Ричардса — заявила, что музыканты из The Verve взяли слишком большой фрагмент, и устроила настоящий переворот в юриспруденции. Мало того что в результате ABKCO заполучила все 100% сборов за Bittersweet Symphony, так еще и авторство песни по решению

суда перешло к Джаггеру и Ричардсу, хотя они не имели ни малейшего отношения к тексту, сочиненному лидером The Verve Ричардом Эшкрофтом. По аналогии с этой историей легко представить столь же нелепые ситуации в других сферах интеллектуальной собственности: допустим, Джордж Лукас одобрил бы издание романа о вселенной «Звездных войн», а когда книга стала популярной, добился бы через суд получения всего гонорара с указанием его авторства на обложке. Или если бы в американском римейке японского фильма ужасов присутствовало слишком много отсылок к оригиналу, японский режиссер потребовал бы, чтобы его объявили режиссером данного римейка.

Трудно отрицать, что из-за ограничений на сэмплирование состоявшиеся авторы предыдущих поколений подрезают крылья своей молодой смене. Хотя эти люди в свое время сами волей-неволей заимствовали фрагменты из блюза и джаза, теперь они требуют дополнительных сборов за лицензирование, даже не имея на то морального права. Поэтому, как и в остальных вопросах, касающихся авторского права, здесь необходимо найти золотую середину между желанием извлечь выгоду из чужого произведения (конкурирующего или нет) и творческим параличом из-за страха судебного преследования. Возможно, частичным решением проблемы может стать заявление, из которого следовало бы, что расширение сферы действия и увеличение срока авторских прав не поощряет авторов и не вредит рынку композиции, из которой взят фрагмент. Британская группа M/A/R/R/S в своем хите *Pump up the Volume* использовала семисекундный сэмпл из песни Roadblock группы Stock, Aitken, Waterman (SAW). Это стало известно лишь после того, как сопродюсер M/A/R/R/S Дэйв Доррелл обмолвился о фрагменте во время интервью на радио. И хотя отрывок был так искажен, что его не узнал даже правообладатель, в открытом письме прессе Пит Уотерман* назвал этот поступок «крупной кражей» и подал на группу в суд.

Распространение копирайта касается не только музыки. Масштабы, в которых защита авторских прав затрагивает компьютерный код, печатные произведения и кропотливо собранные данные, неуклонно

* Известный музыкальный продюсер, автор песен и бывший участник группы Stock, Aitken, Waterman. *Прим. ред.*

растут. В то время как сторонники копиленфта и других реформистских движений постоянно подчеркивают опасность продления срока копирайта, расширение сферы его действия вызывает не меньшую тревогу и требует тщательного пересмотра.

Ключевые мысли:

1. Сфера применения авторских прав расширяется с появлением новых видов медиа и технологий копирования, при этом не происходит ее сокращения, необходимого для поддержки творческого процесса и появления большего количества продуктов в общем доступе.
2. Раньше нарушение авторских прав подразумевало физическую подделку и незаконную продажу. Современное цифровое пиратство в корне отличается от бутлегерства. Примечательно, что сегодня нарушение авторских прав не обязательно означает получение прибыли от использования чужого продукта. Чаще всего нет явных доказательств, что пиратство наносит реальный экономический ущерб автору.
3. Защита авторского права, действующая на протяжении долгих лет после смерти автора, выгодна лишь единицам, но многих при этом сковывает по рукам и ногам. Не доказано, что подобная защита поощряет авторов к творчеству.
4. Таким материалам, как видеоигры, для успеха на рынке нужна лишь малая доля от принятого сегодня срока защиты прав. Нынешние сроки только мешают пользователям создавать серьезную базу в открытом доступе.
5. Нарушения авторских прав на разные виды медиа чаще всего различаются и классифицируются именно так, как выгодно государственным органам и законодателям.

Глава 3

Пиратство в цифровую эпоху



В этой главе:

- В чем заключается отличие интеллектуальной собственности от материальной.
- Почему пиринговые файлообменные платформы по-прежнему преобладают над законными альтернативами.
- Рост популярности Пиратской партии и место авторского права в политическом дискурсе.

Необходимо четко понимать мотивы участников так называемых копирайтных войн. Но не менее важно знать, какое место занимает пиратство в цифровую эпоху — в бизнесе, культуре и даже политике. Форма, которую приняло современное цифровое пиратство, во многом определяется политикой государства по отношению к авторскому праву и доходом государственных монополий. Иными словами, цифровое пиратство представляет собой существенный фактор с точки зрения «преступления» против авторских прав и потенциального влияния на будущее медиарынка.

Вот уже сто лет музыка — а по сути, сочетание вибраций в воздухе — имеет материальное воплощение на пластинке, кассете или компакт-диске, так же как кино воплощается на ленте, видеокассете или DVD. Раньше, как правило, копирование приводило к потере качества. Средствам воспроизведения и носителям не хватало мобильности. Сегодня в интернете в свободном доступе с удобным интерфейсом хранится такой колоссальный объем цифровой информации, который человеку не охватить за всю жизнь. К тому же средства просмотра из машин, занимавших когда-то всю комнату, превратились в персональные карманные устройства, достаточно дешевые, чтобы распространиться по всему миру.

В ситуации, когда ранее недоступная информация обретает материальную форму, люди непременно начинают ею обмениваться. Единственный вопрос в том, кто упростит этот обмен — пираты или создатели контента? Поскольку бюрократия и действующие законы тормозят процесс, пользовательские платформы для обмена файлами не просто неизбежны, но могли бы стать лучшим законным решением с точки зрения скорости, простоты и разнообразия. А пока что подобные платформы лишь провоцируют «охоту на ведьм» на законных основаниях.

Цель массовой пропаганды, поддерживаемой государством и крупными корпорациями, — наставить граждан «на путь истинный» и заклеить всех, кто ведет незаконную деятельность, игнорируя государственные монополии. Но мы должны знать истинную цену этому черному пиару и понимать, что движет его инициаторами — финансовая или какая-то другая выгода. Необходимо трезво оценивать, насколько навязанный СМИ образ пиратов и пиратства соответствует действительности, и уметь вовремя отбрасывать лишнее.

Шаги, которые готовы предпринять государство и бизнес для укрепления своей монополии, многие считают неприемлемыми, так как они слишком напоминают цензуру и неоправданный надзор, особенно если учесть отсутствие явного вреда для общества от пиратов. Когда вопросы копирайта выходят на политическую арену в остроумной интерпретации группы, называющей себя Пиратской партией, становится ясно, что тема интеллектуальной собственности гораздо сложнее, чем это хотят представить сами медиамагнаты.

Переход к цифровым носителям

Я иду в магазин Tiffany & Co, краду бриллиантовое кольцо, выкладываю его фото в интернете и таким образом рекламирую. Если марка Tiffany становится популярнее благодаря мне, означает ли это, что я ничего не украл? Как видите, некоторые аргументы — полный нонсенс.

ЛЛ Кул Джей (Комиссия по государственным вопросам, 2003)

Интернет-пиратство — это чистой воды воровство.

Синди Роуз, исполнительный директор компании Disney в Великобритании и Ирландии (Monblat, 2002)

Писатель и эссеист Малколм Глэдвелл обнаружил «кражу» своего произведения, когда в популярной бродвейской пьесе Frozen («Замороженный») появились строки из его статьи, написанной для «Нью-Йоркера». Первая реакция Глэдвелла была стандартной: как можно скорее и строже наказать плагиаторов. Пьесу сняли с показа. Автор Бриони Лэйвери была подвергнута остракизму не только за кражу текста у Глэдвелла, но и за использование в той же пьесе материалов из автобиографии Дороти Льюис Guilty by Reason of Insanity («Виновна на основании невменяемости»).

Впоследствии Глэдвелл пришел к выводу, что большинство «украденных» фраз типичны, информативны и малохудожественны (Gladwell, 2004). Например, предложение «Разница между преступлением, совершаемым по злему умыслу, и преступлением по причине невменяемости такая же, как между грехом и симптомом». Он обнаружил похожие фразы во множестве чужих — не только более ранних, но и более поздних — произведений, и снова без указания авторства. Глэдвелл даже начал считать это скорее признанием (пусть и незаконным), чем бессовестной кражей его усилий. Парадокс Глэдвелла свидетельствует о колоссальном разрыве между реальной и интеллектуальной собственностью. Глэдвелл проявляет снисхождение, когда речь идет о его статьях, но вряд ли он был бы столь снисходителен, если бы Лэйвери тайно проникла в его дом и украла плазменный

телевизор. Если говорить о стоимости, более корректным сравнением была бы кража автомобиля, коллекции картин и антикварной мебели. Трудности в определении ценности интеллектуальной собственности — не просто путаница. Скорее, такие реакции, как у Глэдвелла, говорят о неверном понимании того факта, кому и в какой мере принадлежит эта собственность, — такая неопределенность редко относится к настоящему воровству.

Именно поэтому — помимо прочих причин — пиратство стало активно распространяться в эпоху перехода от реальных носителей информации к цифровым. Представители музыкальной индустрии и торговые организации стремятся убедить клиентов, что обмениваться музыкальными файлами — все равно что прийти в магазин и украсть диск с полки. Однако тут существуют явные юридические, социальные и семантические различия. Исключительно с точки зрения закона, тот, кто совершает кражу, часто попадает в тюрьму, а штрафы не превышают нескольких тысяч долларов. Кража — это уголовное преступление.

В свою очередь, штраф за цифровое пиратство может достигать 50 000 фунтов в Великобритании или 150 000 долларов в США. При этом обвиненные в нарушении авторских прав редко попадают в тюрьму, поскольку чаще всего против них подаются гражданские иски. Мантра «копирайт-богатых» «воровство — всегда воровство» не имеет юридической силы. Грабитель, вырывающий сумку из рук пожилой женщины, не сможет приравнять себя к ребенку, стянувшему у приятеля жевательную резинку, если простодушно заявит в суде: «Воровство — всегда воровство».

Градация тяжести хищения существует в судах всего мира, и нередко в разных странах одно и то же преступление классифицируется по-разному. В Саудовской Аравии не было принято наказывать за кражу книги с той же суровостью, как за кражу собственности, потому что книга содержит мысли, а мысли никому не принадлежат. Однако, по мнению Льюиса Хайда, представления, принятые в одной стране, могут выходить за ее пределы. И вот уже сегодня в результате распространения западного взгляда на интеллектуальную собственность кража книги в Саудовской Аравии считается предосудительной (Hyde, 2010).

Налогово-таможенная служба Ее Величества (HMRC) в Великобритании и Служба внутренних сборов (IRS) в США также придерживаются различных взглядов на реальную и интеллектуальную собственность. Если интеллектуальная собственность приравнивается к реальной, то почему авторы не платят налог на владение ИС*, как на дом или автомобиль? Правительство могло бы ввести налог на ИС, аналогичный имущественному налогу и рассчитываемый на основе рыночной стоимости собственности. Нельзя сказать, что решение состоит в подоходном налоге, поскольку продавцы платят этот налог (а покупатели — налог с оборота) при продаже как реальной, так и интеллектуальной собственности. Причина очевидна: интеллектуальная и реальная собственность — не одно и то же.

Социальных различий между материальными и цифровыми товарами также великое множество. Вряд ли газетные или книжные магазины станут, не жалея сил, защищать воров материальной продукции, но при этом журналисты часто становятся на сторону людей, обвиненных в виртуальном распространении музыки или фильмов. Их изображают — справедливо или нет — жертвами корпораций-правообладателей, таких как BPI, RIAA и МРАА. Это особенно верно, когда обвиняемый утверждает, что совершил нарушение по незнанию (пожилую женщину судят за скачивание рэпа), когда штраф неадекватно высок (женщине со средним достатком, матери четверых детей, предъявляют иск на миллион долларов) или когда ответчику не удастся убедить суд в добросовестном использовании (например, он написал программу для воспроизведения DVD на компьютерах с ОС Linux).

Кроме того, невозможно добросовестно использовать чужую частную собственность. Преподаватель не украдет пальто, чтобы продемонстрировать специальную мембрану в структуре ткани; сатирик не угонит машину в рамках демонстрации пародийной миниатюры. Когда речь идет о личной собственности, по закону попытка проникновения называется взломом. Но принцип добросовестного использования позволяет и поощряет проделывать это с цифровыми носителями, чтобы усилить защиту от копирования. Важно понимать

* Интеллектуальная собственность. *Прим. ред.*

опасность категоричных формулировок, используемых медиамагнатами. Они не оставляют пространства для индивидуального подхода или маневра в интерпретации, объявляя уголовными нарушения любой степени.

Пиратство в недавней истории

Разумеется, факты нарушения авторских прав существовали и до появления цифровых носителей. Еще недавно люди копировали с помощью двух видеомэгнитофонов взятые в прокате фильмы или записывали для друзей аудиокассеты, подключая магнитофон к проигрывателю. Эти поступки не осуждались обществом и редко считались незаконными. Сегодня существует цифровой обмен файлами, благодаря которому данные копируются проще и с лучшим качеством. Но неужели нарушение авторских прав проистекает из неуважения к «собственности» или из-за непонимания общественных ценностей современной молодежью? Может, дело в доступных носителях или в технологиях копирования, компоновки и распространения?

В индустрии проблема материального и цифрового рассматривается слишком прагматично. Считается, что если потребители получают материалы, за которые когда-то платили 20 долларов или 12 фунтов (например диск с тринадцатью песнями), то они охотно заплатят ту же цену за аналогичный альбом в цифровом виде. При этом никак не учитывается экономия производителя и продавца при реализации данной модели продажи. Время от времени представители индустрии заявляют, что цифровые медиаматериалы стоят столько же, сколько их «предшественники». Однако маловероятно, чтобы диск из магазина стоил столько же, сколько биты, передаваемые по проводам. В конце концов, Шон Фаннинг уж точно не мог бы утверждать, что создание сети Napster обошлось ему в миллионы, а ведь это крупнейшее собрание музыкальных произведений. Разница заключается в принципах интернет-торговли и защите копий, но это уже не проблема клиента, желающего платить только за контент, а проблема усовершенствования бизнес-моделей.

Еще одно следствие всеобщего оцифровывания состоит в том, что среди людей, использующих пиринговые программы для обмена

файлами, наблюдается высокий процент «рецидивистов». То есть, вкусив однажды запретный плод, они вряд ли вернутся к старой модели потребления. У тех, кто вырос не на mp3-плеерах и привык покупать пластинки, кассеты, а затем компакт-диски, часто складывается твердое и порой весьма негибкое мнение о медиаматериалах. В сущности, копирование дисков, запись на болванки и выкладывание медиаматериалов в интернет — законное или нет — проходит мимо таких людей. Но для остальных возможность обмена файлами означает, что медиаматериалы могут быть общедоступными. Более того — их можно хранить, упорядочивать и воспроизводить бесчисленным количеством способов. А тот факт, что самые эффективные модели распространения незаконны, не имеет для них никакого значения. Конечно, успех iTunes доказывает, что подобные модели не обязательно незаконны и могут оказаться очень даже прибыльными.

Сегодня потребители — особенно молодежь — тоже имеют разные взгляды на собственность, так же, как и на ценность цифровых данных. RIAA апеллирует к присущей нам жажде материального, но музыка и информация нематериальны — они неосязаемы. Мало того что люди легко и не задумываясь копируют файлы — теперь они стали иначе воспринимать потери. Приходилось ли вам, к примеру, вместе с iPod или другим mp3-плеером терять коллекцию, состоящую из сотни музыкальных альбомов? Даже если этот ущерб измерить в деньгах, все равно он не будет равен физической потере ста дисков. Ни один человек не назовет эти ситуации одинаковыми. Составляя отчет о краже, полицейский не будет рассматривать потерю набитого файлами iPod как хищение нескольких сотен дисков, хотя и то, и другое, по сути, содержит одинаковые данные. Такой же методикой руководствуются и страховые компании, рассматривая заявки о компенсации собственности.

Пиратство и цифровые фильмы

Все вышесказанное в равной степени касается и фильмов. Хотя содержание DVD не отличается от файлов, которые можно скачать, физически это не один и тот же продукт. Купленный в магазине DVD имеет материальные детали — коробку, прозрачную крышку и сам диск.

На обложке, а нередко и на диске, есть изображение. Все это требует затрат на производство, в отличие от файлов, которые можно скачать из интернета. Поставки DVD необходимо организовать на всех этапах, а магазин должен выплатить зарплату своим продавцам. Все это — даже прокат DVD и другие текущие расходы магазина — отражается на конечной цене дисков.

Быть может, самый большой парадокс заключается в противоречивости мнений, которые высказывают по данному вопросу различные торговые организации. С одной стороны, воровство — всегда воровство, поэтому любое незаконное копирование аналогично краже DVD или, например, чужой куртки. С другой стороны, в лицензионных соглашениях постоянно подчеркивается, что собственно сами медиапродукты не принадлежат пользователю. Потребитель владеет только лицензионной копией, предполагающей ограничения, нарушение которых грозит серьезными штрафами.

Для медиагигантов настали непростые времена: они утверждают, что потребители получают только лицензию, не являясь владельцами медиапродукта, но при этом ждут от людей отношения к этому продукту как к частной собственности. Кстати, многие покупатели автомобилей давно усвоили простую истину — нужно избегать покупки подержанных авто у компаний, сдающих их в аренду. Люди никогда не относятся к прокатным машинам как к своим собственным.

Со временем цифровая продукция окончательно вытеснит материальную. Но если правообладатели будут и дальше настаивать на том, что лицензирование является средством ограничения количества и обеспечения эксплуатации, восприятие интеллектуальной собственности как материальной будет неуклонно ослабевать.

Пиринговые сети

Принцип пиринговых технологий, по сути, открыл людям невиданные возможности. И эти технологии затягивают нас все глубже.

*Сенатор Орин Хэтч, представляя создателя сети Napster
Шона Фаннинга на заседании Комиссии Сената по судостроительству
(Refe, 2009)*

Сеть Napster так явно незаконна, что следовало бы закрыть ее без промедления.

*Джон Кеннеди, президент Universal Music International
(Monblat, 2002)*

Наступление цифровой эпохи в музыке было неизбежным. Единственный вопрос заключался в том, что станет ее движущей силой — пиратство или музыкальная индустрия. Тогда как киноиндустрия не принимала непосредственного участия в появлении видеомэгнитофонов, МРАА и кинокомпании могли воспользоваться случаем и начать активное продвижение домашнего просмотра фильмов. Вместо этого они добивались полного запрета видеомэгнитофонов — еще один пример сопротивления новым технологиям, которое продолжается по сей день. Когда на рынке появились первые mp3-плееры, торговые группы отчаянно цеплялись за продажу CD, забыв недавний опыт с видеомэгнитофонами и видеокассетами и утверждая, что mp3-плееры только поощряют цифровое пиратство. Хилари Розен, возглавлявшая в то время RIAA, заявила, что ассоциация хочет сотрудничать с компаниями по изданию цифровой музыки таким образом, чтобы «защитить права авторов» (журнал Business Wire, 1998). Но RIAA подала в суд на первого производителя mp3-плеера — компанию Rio, заявляя, что плеер нарушает Акт о домашней звукозаписи (Audio Home Recording Act). BPI отреагировала примерно так же, требуя, чтобы интернет-провайдеры применяли санкции к пользователям пиринговых сетей, пока не появится конкурентоспособный законный сервис для скачивания.

К концу XX века с распространением скоростного домашнего интернета стали появляться файлообменные платформы для цифровой музыки. Опять же, представители индустрии звукозаписи могли взять в свои руки внедрение данной технологии, обеспечив ее справедливое и эффективное применение. Этого не произошло. И тогда, в условиях отсутствия законного способа обмена файлами и скачивания mp3-треков, спрос начали удовлетворять пираты.

В 1999 году появилась сеть Napster — детище Шона Фаннинга, студента колледжа, создавшего файлообменную платформу, которая со

временем превратилась в площадку для двадцати пяти миллионов пользователей и восьмидесяти миллионов композиций. Это было самое крупное и полное собрание музыки за все времена. Хотя Фаннинг пытался вести переговоры с авторами, предлагая им плату за хранение музыки в сети Napster, те сочли сумму слишком низкой и в конце концов добились в 2001 году закрытия сайта (Ingram, 2000).

Современные модели распространения музыки

Спустя десять лет по-прежнему ни одна сеть не может сравниться с оригинальной Napster, но представители музыкальной индустрии — после неудачных попыток внедрить ТСЗАП (технические средства защиты авторских прав; DRM) — продолжают обвинять пиринговые сети в своих будущих потерях. В своей статье для «Би-би-си» глава Британской ассоциации производителей фонограмм (BPI) Джефф Тейлор назвал Napster «Розеттским камнем цифровой музыки» (Taylor, 2009). Тем не менее он признал, что эту платформу было нереально легализовать из-за сложностей, связанных с лицензированием и выплатами авторских отчислений. Сеть Napster не имела аналогов по объему хранимой информации, отличалась простотой и безопасностью в использовании. Неудивительно, что она приобрела такую популярность. Однако в музыкальной индустрии — даже по прошествии десяти с лишним лет — по-прежнему предпринимаются попытки получить все нужные разрешения, чтобы создать базу, по удобству и многообразию напоминающую Napster. Между тем пользователи не хотят ждать. Не так давно они активно устанавливали Limewire, хотя провайдеры обещали им перекрыть доступ в интернет, а RIAA грозила судебными исками. В 2010 году, когда по решению суда сайт Limewire был закрыт, пользователи перешли на Frostwire и другие программы-клиенты для сети Gnutella. В чем же секрет популярности этих программ? В бесплатном контенте или в том, что на примере Napster люди увидели, какой могла быть цифровая музыка?

Сеть Napster продемонстрировала, что огромная коллекция музыки — это технически грамотный проект, который — при благоприятных условиях — может оказаться и коммерчески успешным. Питер

Дженнер из компании Sincere Management («Искренний менеджмент») развил эту идею, описав возможную модель в фильме «Хорошая копия, плохая копия» (Johnsen et al., 2007). Если бы 600 миллионов человек (мизерный процент от общего числа потребителей музыки) платили по 50 долларов (30 фунтов) в год за подписку на полное собрание музыкальных композиций, прибыль индустрии сравнялась бы с прибылью от розничных продаж — и при этом с цифровой «доставкой». Конечно, могли возникнуть определенные трудности из-за введения сбора за участие третьих лиц в оплате интернет-услуги, но на это уходило бы максимум еще несколько долларов в месяц — зато никаких бесконечных юридических баталий и колоссального серого рынка медиаматериалов. На первый взгляд, наладить систему распространения немислимо сложно, но Фаннинг создал ее за считанные месяцы. В этом вопросе по одну сторону баррикад оказалась вся музыкальная индустрия с плодами своих исследований, а по другую — один студент колледжа.

Такая платформа позволила бы продавать на 80% больше музыки, чем в обычных магазинах, поскольку в постоянном ассортименте розничные торговые точки одномоментно имеют только 20% всех музыкальных произведений. Она могла бы стать безопасным, законным и многоплановым средством распространения музыки; такое полное собрание файлов привлекло бы большинство розничных покупателей и пользователей пиринговых сетей. Тогда почему же представители индустрии не воспользовались этой идеей? Увы, ее реализация якобы предполагает массу трудностей с логистикой.

В свое время Грэм Хендерсон, глава Канадской ассоциации звукозаписывающих компаний (CRIA), весьма эмоционально высказался на эту тему в интервью для документального фильма «О пиратстве» (McArdle, 2007). Его аргументация была построена на риторическом вопросе — кто будет распоряжаться деньгами и на что они будут тратиться. Таким образом, Хендерсон неявно подтвердил, что считает эту модель потенциально успешной в финансовом плане, но сложной с технической точки зрения. Однако едва ли она будет сложнее нынешней модели, при которой доходы и расходы делят между собой

компании звукозаписи, исполнители, дистрибьюторы, розничные продавцы и торговые организации. Сложность внедрения новой цифровой инфраструктуры вряд ли станет оправданием для тех, кто цепляется за рынок продажи компакт-дисков, ТСЗАП и процедуру судебных преследований потребителей.

Не исключено, что монетизация модели Napster до сих пор откладывается не столько из-за логистики, сколько из страха перед новизной. Наивно полагать, что нынешние конфликты вокруг копирайта связаны с творчеством или даже с пиратством — все дело в боязни перемен.

Обмен цифровыми фильмами

Цифровое пиратство затронуло кинематограф позже, чем музыкальный мир, поскольку для относительно быстрого скачивания полнометражного фильма необходим скоростной интернет. Хотя программы-клиенты для пиринговых сетей Grokster и KaZaA позволяли скачивать фильмы, популярным этот процесс стал с появлением протокола BitTorrent (буквально «битовый поток»). Для оцифровки DVD без подключения к интернету использовались такие программы, как DeCSS или, позднее, DVDShrink. Мечта о «мобильном кино» стала реальностью. Конечно, цена на портативные DVD-плееры начала быстро падать. Кроме того, DVD всегда можно было взять в дорогу для просмотра на ноутбуке, несмотря на ограниченный заряд его батареи. Однако с распространением портативных цифровых плееров, таких как Archos и iRiver, формат «мобильного кино» приобрел еще большую популярность. А появление плеера iPod Video вызвало у потребителей желание постоянно иметь с собой в дороге не только музыку, но и фильмы.

Тем не менее сегодня с фильмами возникла та же проблема, что и в 2000-х годах с музыкой. Ни одна законная альтернатива цифровым фильмам не сравнится с теми возможностями, которые появились у потребителя при использовании протокола BitTorrent в пиринговых сетях. В 2005 году в iTunes началась продажа фильмов для iPod, правда, с одним подвохом. Цены на фильмы оставались высокими —

на уровне стоимости DVD в обычном магазине. Вдобавок ко всему, переписать фильмы из iTunes оказалось непросто. Приобретенный фильм нельзя было смотреть на любом носителе по желанию пользователя (впоследствии эту технологию назвали *space-shifting*). Позднее у iTunes появилась возможность более дешевого проката фильмов, но на фоне проката RedBox ценой в один доллар (60 пенсов) или неограниченного просмотра через службу потоковой трансляции Netflix подобные варианты даже близко не могли сравниться со скачиванием пиратских фильмов и устраивали в основном тех, для кого цена не имеет значения.

Нередко вместо того чтобы расширить спектр предложений, рынок пытается реализовать какие-то эксклюзивные решения, например BluRay или быстро исчезнувшую технологию HD-DVD. Безусловно, благодаря недорогим плеерам, дискам BluRay и нечувствительным к цене потребителям, которые готовы избавиться от коллекций DVD, такие технологии могут ненадолго оказываться на пике популярности. Но если индустрия будет игнорировать потребности более экономных и более «мобильных» покупателей, не предлагая им никакой цифровой альтернативы, они продолжают скачивать фильмы в интернете.

Чтобы убедиться в этом, взгляните на обилие сайтов с платной регистрацией и рекламой, на которых можно смотреть низкокачественные экранные копии. Не всем нужны технологии HD или 3D; на выбор по-прежнему колоссальное влияние оказывают цена и удобство доступа. В действительности, фильмы на популярном торрент-трекере Demonoid обычно занимают не более 700 Мб (видимо, чтобы их можно было записать на стандартный CD вместо более дорогого DVD). Версии, специально адаптированные к параметрам iPod, еще меньше — до 400 Мб — за счет более низкого разрешения, приемлемого для маленького экрана.

Исполнительный вице-президент и секретарь компании Viacom Майкл Фриклас совершенно прав в своем стремлении снизить цену на цифровые фильмы путем развития проката вместо продажи (Fricklas, 2009). Но судя по ценам видеопроката и внутренним ТСЗАП в iTunes, до воплощения в жизнь таких моделей еще очень далеко.

Обмен файлами и общественное мнение

Капитан Норрингтон: Вы самый жалкий из всех пиратов, о которых я слышал.

Джек Воробей: Но вы обо мне слышали.

Фильм «Пираты Карибского моря: Проклятие “Черной жемчужины”»

Было бы ошибкой отвергать взгляды пиратов лишь потому, что они пираты. Фактически, из-за почти поголовного незнания принципов и ценностей пиратов киноиндустрия не смогла выиграть «войну против пиратства» — или по крайней мере свести к минимуму число нарушений. Часто факты несоблюдения авторских прав мало чем отличаются от лицензионного использования. В обоих случаях существующие идеи, медиаматериалы и контент служат для создания нового продукта. Нередко разница состоит лишь в том, что последние заплатили правообладателю, а первые — нет. Если рассматривать сам факт использования чужого продукта, можно вспомнить случаи, когда NWA позаимствовал отрывок из *Get up and Dance* Джорджа Клинтона или Jay-Z задействовал фрагмент из *Hard Knock Life*. Однако на первого подали в суд за сэмплирование без оплаты, а второй заплатил и не подвергался судебным преследованиям.

Нередко «творческий» пират — то есть тот, кто создает ремиксы, невзирая на авторское право, или использует нелицензионные программы для их создания — преследует те же цели, что и авторы, работающие по найму в компаниях. Пираты тоже хотят демонстрировать свои продукты и получать удовлетворение от творческого процесса. Они хотят иметь свободный доступ к более ранним работам других авторов, а также к современным средствам работы с медиа. Такие пираты дважды пренебрегают авторским правом: вначале, когда заимствуют фрагменты чужих произведений или используют «ломаное» ПО для написания контента, и в дальнейшем — когда выпускают свои работы. Например, они редко стремятся защитить свои продукты, разработанные на основе лицензионных произведений. Если бы пираты требовали защиты авторских прав, скажем,

на композицию, в которой явно использован фрагмент защищенной копирайтом мелодии, а потом выпускали ее на рынок, заставляя конкурировать с оригиналом с целью получения прибыли, тогда — и только тогда — нынешняя реакция музыкальной индустрии была бы оправданна.

Однако единственным подтверждением того, что бесплатный ремикс конкурирует с оригиналом, может стать ситуация, при которой фанаты ремикса отказываются покупать оригинальную композицию. И то лишь в том случае, если они изначально собирались ее купить. В реальности же часто бывает наоборот: ремиксы вызывают интерес публики к оригиналам, что подтверждается примером «Серого альбома» диджея Danger Mouse. Он не только не препятствовал продаже более ранних «Черного альбома» Jay-Z и «Белого альбома» «Битлз», но и способствовал возрождению спроса на оба упомянутых продукта. Никто не рассчитывал, что группа EMI, обладающая правами на «Белый альбом», поблагодарит Danger Mouse за нарушение копирайта, однако угрозы возбуждением судебных исков — практика хоть и стандартная, но крайне неудачная. Если бы Danger Mouse нагло брал деньги за свой продукт или иным способом вредил вдохновившему его альбому, юридические санкции имели бы смысл.

Что движет пиратами

Конечно, не все пираты занимаются творчеством. Многие открыто и намеренно демонстрируют презрение к любым авторским правам, но не из-за денег, а ради свободы распространения идей и информации. Концепция бесплатной информации, даже в цифровую эпоху, когда ее распространение и изучение стоит очень дешево, противоречит преобладающей модели интеллектуальной собственности. Все медиаматериалы имеют цену, пусть даже неявную: именно эта схема действует в нынешний информационный век. Даже если плата состоит в просмотре двадцатисекундного рекламного ролика перед десятиминутным видео или в созерцании назойливых баннеров при чтении интернет-новостей вместо покупки традиционных газет.

И все же, по мнению пиратов, желающих наслаждаться свободой информации, намеренное ограничение доступа к информации ради

прибыли не менее абсурдно, чем для компании Time Warner — бесплатное распространение медиаматериалов. Полная свобода — так же как и полная защита информации авторским правом, волшебным образом охватившим все вокруг, — крайне неоднозначный вопрос для современного пирата. Невозможно представить, что какой-либо голливудский блокбастер будет снят без расчета студии на доход от своих вложений. Но пирату нет дела до выгоды.

Можно назвать множество качественных независимых фильмов с мизерным бюджетом, которые при этом оставались развлекательными, познавательными и вдохновляющими. Тем не менее представители современных киностудий могут спросить: что же это за киноиндустрия без фильмов с бюджетом 300 миллионов долларов? Но пиратов мало волнуют бюджет, кассовые сборы или усилия, затраченные в ходе работы над фильмом, который они выкладывают в интернет или скачивают оттуда вместо того, чтобы купить. Они не делают различий между фильмами независимых студий и многомиллионными блокбастерами: нежелание придерживаться принципов защиты авторских прав применимо, по их мнению, к любому объекту.

Помимо прочих факторов, реакция киноиндустрии напрямую связана с уровнем ожидаемого дохода от фильма. Пират же всегда последователен: информация должна быть бесплатной. Можно задаться вопросом, как заставить пирата отказаться от своих усилий. СМИ утверждают, что, если не остановить пиратство, никто больше не будет сочинять музыку. Никто не будет снимать фильмы, писать книги и изобретать новинки. И тем не менее год за годом мы убеждаемся в обратном. На самом деле со снижением финансового барьера в таких сферах, как музыка и кинематограф, число творческих людей только возрастает. Любительское кино всегда будет отставать от блокбастеров по уровню бюджета, совершенству технологий и количеству сотрудников, но в цифровую эпоху этот разрыв неуклонно сокращается. Сегодня фильмы, снятые фанатами по мотивам компьютерных игр, мало чем отличаются от фильмов категории В с бюджетом в несколько миллионов. Пусть они уступают блокбастерам в качестве, но все же не настолько, чтобы не пользоваться успехом у публики.

Влияние пиратства на экономику

Современная пропаганда гласит, что пиратство способно в любой момент уничтожить медиарынок. Для пиратов, которые сами занимаются творчеством, это еще более пустые слова, чем для общества в целом. Доказательства сокращения инвестиций и спада производства в медиасфере скудны и ненадежны. Распространяя слезливые истории о некогда процветавших артистах, которые теперь вынуждены без конца путешествовать с концертами или пополнять ряды безработных тружеников киноиндустрии, агитаторы упускают из виду развитие медиасферы. Сегодня ее рост в первую очередь затрагивает интересы авторов, использующих разные способы для оплаты своего труда. Группа, которая существует за счет продаж дисков на концертах, а не в магазинах, отнюдь не способствует благосостоянию звукозаписывающих компаний, но при этом получает доход от своей музыки. А ее фанаты — среди которых наверняка масса пиратов, — посещая концерты, не спешат покупать диски у Virgin Records и меньше денег отдают RIAA, но зато помогают группе держаться на плаву.

Навязывая обществу образ пиратов как мошенников, организованных преступников и даже террористов, заинтересованные стороны не учитывают тот факт, что большинство случаев нарушения авторских прав приходится на законный бизнес. Не так давно к пиратам причислили даже такого монстра, как корпорацию Google, за расширение доступа к продуктам, защищенным авторским правом. Прежде чем стать бизнес-гигантом, Google стремилась заполнить свои серверы всевозможными данными. Сложилось впечатление — особенно у писателей и журналистов, — что корпорация сканировала все печатные материалы, в том числе защищенные копирайтом, и публиковала их онлайн в открытом доступе. Действительно, это произошло с общедоступными материалами Оксфордского университета (Великобритания) и с текстами, хранившимися в ряде университетских библиотек США.

Google ограничила сканы защищенных копирайтом продуктов несколькими строками, исходя из поисковых запросов. Основные аргументы противоположной стороны звучали так: делая копии (обезличенные или нет), корпорация нарушала авторское право, независимо

от результата. Кроме того, было заявлено, что на произведения, ставшие общественным достоянием в какой-то одной стране, авторское право может распространяться и в любой другой стране. Не исключено, что решением этой проблемы могло стать простое условие — посетители сайта указывали бы свою страну (или, для большей точности, код страницы определял бы их IP-адрес). Но никто не мог оспорить первый аргумент — программа делала копии, пусть даже ограниченные началом текста.

Что это — еще один пример «самострела» культуры копирайта? Разве расширение доступа к фрагментам публикаций не ведет к их более широкому распространению и, следовательно, к повышению продаж? Увы, МРАА едва ли когда-нибудь признает, что допремьерный выход пиратской копии фильма «Люди Икс: Начало. Росомаха» только повысил кассовые сборы (Parfitt, 2009). Ровно так же и правообладатели продолжают отрицать, что реализованный Google проект сканирования способствует продвижению продуктов, несмотря на явное нарушение авторских прав. Согласиться с этим равносильно признанию, что законы об авторском праве содержат серьезные изъяны, в особенности применительно к реалиям цифровой эпохи. Что самый страшный кошмар кинематографиста — попадание фильма в пиратские сети до премьеры — может обернуться повышением кассовых сборов. Что автору выгодно предоставлять фрагмент своего шедевра для бесплатного ознакомления.

Даже флагман борьбы с пиратством, Американская ассоциация кинокомпаний (МРАА), однажды призналась в незаконном копировании фильма. Когда продюсер и режиссер Дик Кирби предоставил Ассоциации документальный фильм *This Film Is Not Yet Rated* («Фильм без рейтинга»), один из ее сотрудников сообщил, что МРАА действительно копировала фильм для распространения среди членов совета по классификации. «Вообще-то это возмутительно, — сказал Кирби в интервью журналу *Slant*, — для организации, которая тратит все время на борьбу с пиратством и определяет пиратство как “акт несанкционированного копирования продукта, защищенного авторским правом”. Собственно, мой фильм и есть такой продукт. Выходит, они пираты по своему же определению». (Schager, 2006).

Во всех этих примерах навязываемый обществу образ пирата не соответствует реальности. Действительно, существуют распространители пиратской продукции и потребители пиратских копий продуктов, которые они могли бы купить, но это лишь часть общей картины. Огромное количество нарушителей — как и создатели лицензионного контента — занимается творчеством или прибегает к пиратству как инструменту для творчества. Порой пиратские действия совершают вовсе не злостные нарушители, а компании или даже организации, клеймящие позором всех, кто замечен в несоблюдении копирайта.

Рост популярности Пиратской партии

Каждый отдельный шаг к обществу тотального контроля может подкрепляться неопровержимыми аргументами, но стоит обратиться к недавней истории Европы, чтобы понять, куда ведет этот путь.

Манифест Пиратской партии (Jones, 2006)

Вопросы интеллектуальной собственности неразрывно связаны с политикой. До тех пор, пока медиагигантам будет по карману лоббирование своих интересов, климат в сфере авторского права вряд ли смягчится и по-прежнему будет служить преимущественно интересам крупных корпораций. При таком мрачном прогнозе, казалось бы, судьба шведской Пиратской партии предрешена.

Политика Пиратской партии радикальна лишь в сравнении с нынешними законами об авторском праве и патентах. Человек, незнакомый с современными принципами распространения информации в постиндустриальных странах, не сочтет предложения сократить сроки действия авторского права и пересмотреть (или даже отменить) патентное законодательство столь уж категоричными. В конце концов, в наше время звезды, возникающие на медийном небосклоне, гаснут очень быстро. Группе Hanson было важно защитить копирайтом композицию MMMBop во время ее победного шествия по всем хит-парадам — как на пике популярности, так и в период некоторого спада. Однако сегодня гораздо меньше оснований утверждать, что

звукозаписывающая компания должна владеть авторскими правами на песню в течение последующих восьмидесяти пяти лет. Единственной наиболее вероятной причиной такого решения может быть желание заработать любые, даже малейшие крохи с этого стола, если кто-нибудь когда-нибудь использует песню — например в фильме.

То же самое верно и для патентного законодательства. Патент обеспечивает всестороннюю защиту прав, и при этом его обладатель ничего не обязан воплощать на практике. Что может подвигнуть человека пройти все этапы оформления патента, а потом палец о палец не ударить для реализации соответствующего проекта? Уже стало понятно, что возможность прочесывать рынок в поисках технологий, потенциально нарушающих патент, стала сама по себе бизнесом. Нет нужды ничего создавать, если можно занять пачку патентов, выждать, пока их нарушат желающие дарить миру инновации и свежие идеи, а затем потребовать компенсацию.

Одна из центральных платформ противников Пиратской партии (главным образом это представители торговых групп) предполагает ее полное упразднение. Оппоненты утверждают, что партия с такой умеренной и специфической программой неспособна стать серьезной политической силой. Кристиан Соммер, директор Warner Bros. Entertainment по борьбе с пиратством в Европе, Африке и на Ближнем Востоке, выдвигая это предложение, заявил: «Их нынешняя программа слишком узконаправленна, чтобы привлечь широкий электорат», к тому же, «если Пиратская партия расширит программу, она потеряет свою уникальность» (Meza, 2010: pA4). Соммеру удобнее думать, что от партии легко избавиться. Как будто достаточно сделать вид, что защита интеллектуальной собственности — не самый насущный вопрос, и нынешнее законодательство вполне приемлемо. Тогда оппоненты могут переключиться на аборты, смертную казнь и религию — привычные вопросы при наличии двухпартийной системы. Однако интеллектуальная собственность — не избитая тема. Информационный век будет только набирать обороты, обходя стороной этические вопросы, такие как аборты, не влияющие на экономику или развитие творчества.

Укрепление позиций

В мае 2009 года Пиратская партия добилась места в Европарламенте, завоевав свыше 7% голосов шведских избирателей. Это обеспечило всемирное признание ее политической платформы, несмотря на многочисленные попытки вывести партию из серьезной политической жизни. После ратификации Лиссабонского договора в декабре 2009 года Пиратская партия получила еще одно место в Парламенте. Даже в Швеции она пока что оставалась «неоперившейся» политической силой, но именно с этого момента начался ее неуклонный рост. Обойдя несколько партий, Пиратская партия стала третьей по величине в Швеции.

Чисто технически, без учета сферы политического влияния, программа этой партии привлекает возрастную группу избирателей, уставших от политической ангажированности. В культуре копирайта эта группа — всего лишь чуть больше, чем просто потребители, хотя именно ее вклад наиболее заметен. Влияние Пиратской партии, несомненно, будет расти и сохранится до тех пор, пока она продолжит собирать под свои знамена молодой электорат. Что касается остальных, их приверженность партии в основном формировалась под воздействием того, что ее представители публично поддерживали «Пиратскую бухту» (The Pirate Bay, TPB). Тогда как «копирайт-богатые» в один голос клеймят TPB позором, завсегда и файлообменных сетей с удовольствием пользуются ее богатейшим архивом. Они хорошо помнят ту запись с камеры системы безопасности, которая зафиксировала, как под давлением политических и экономических сил на шведской земле был исполнен американский закон в виде проведенного рейда по инспекции серверов в мае 2006 года. Такие сайты, как Napster и Supernova сегодня превратились в бледное подобие прежних файлообменников. Однако TPB не сдает позиции, и политическая партия, которая не только отказывается порицать «Пиратскую бухту», но и публично выступает в ее защиту, кажется глотком свежего воздуха, невзирая на возможные последствия такой программы.

Тогда как любая политическая сила вынуждена в некоторой степени заигрывать с приверженцами политики онлайн-конфиденциальности, для Пиратской партии защита личной информации стала

ключевым вопросом. В условиях усиления надзора за жителями Великобритании (несмотря на огромные затраты, которые, судя по всему, не окупаются) и действия крайне жестких законов наподобие «Патриотического акта», принятого в США, пиратство становится серьезным подводным течением цифровой эпохи. Озабоченность защитой личного пространства и требование прозрачности администрирования все больше импонируют избирателям, которым надоело постоянно предоставлять законодателям карт-бланш на борьбу с преступностью.

В Германии Пиратская партия быстро укрепила позиции, когда в 2009 году в нее вступил бывший член бундестага Герберт Руше, один из основателей немецкой партии зеленых. Пока еще не преодолев пятипроцентного барьера для попадания в Парламент, в данный момент она является самой быстрорастущей партией в Германии. Даже с учетом старения населения озабоченность молодежи драконовскими законами об авторском праве и вопросами защиты личной информации вскоре может значительно усилить влияние этой партии.

Сегодня пиратские партии существуют более чем в тридцати странах. По словам лидера британской партии Эндрю Робинсона, они «структурно и финансово независимы» (Espinier, 2009), но повсеместное возникновение таких политических сил подтверждает желание общества реформировать законы о копирайте. «По данным правительства Великобритании, семь миллионов человек используют файлообменные сети, — говорит Робинсон, — и максимальный штраф за эту деятельность составляет 50 тысяч фунтов. Если правительство угрожает разорить одну десятую населения страны, значит, нам нужна партия, которая разбирается в технологиях».

Быть может, появление пиратских партий во всем мире — не такое уж и значимое событие. Ведь во многих странах есть партии коммунистов и анархистов, не представляющие угрозы устоявшимся, часто двухпартийным системам. В США есть даже партия, ратующая за возвращение сухого закона, у которой нет шансов реально участвовать в политической жизни. И все же стремительный подъем пиратских партий и появление их представителей в законодательных органах, вероятно, свидетельствуют о неизбежном росте их численности и влияния.

Ключевые мысли:

1. Интеллектуальная собственность не равна материальной. Люди, настаивающие на их тождественности, имеют соответствующие экономические интересы.
2. Когда законные модели продажи и распространения медиа отстают от современных технологий, образовавшуюся нишу заполняют пираты.
3. Для большинства потребителей разнообразие и простота важнее, чем защита авторских прав и возможность пользоваться медиаматериалами бесплатно. При этом не имеет значения легальность способа получения материалов.
4. Мотивацию или последствия деятельности пиратов трудно или невозможно рассматривать только с экономической точки зрения.
5. Рост популярности Пиратской партии подчеркивает важность вопросов, связанных с защитой авторского права, и необходимость их решения. Ответы на эти вопросы однозначны только для правообладателей и всех, кому выгодна тотальная защита копирайта.

Глава 4

Реакция на проблему пиратства



В этой главе:

- Почему отдельные иски против частных лиц не приводят к сокращению пиратства, а только вредят имиджу.
- Государственные меры по борьбе с пиратством редко оказываются успешными, но явно тормозят инновационные процессы.
- Правообладатели стремятся передать ответственность за защиту авторских прав сетевым провайдерам и компаниям, предоставляющим интернет-услуги.
- Писатели выступают в поддержку защиты авторских прав и изображают в своих произведениях культуру ремиксов пресной и бездуховной.

Не существует единого взгляда на проблему пиратства. При нынешнем разнообразии экономических интересов, бизнес-стратегий и даже идеологий реакция на нарушение авторских прав остается спорной и неоднозначной. «Копирайт-богатые» — то есть компании-правообладатели — ожидают всеобщей поддержки своей монополии,

даже за чужой счет. Наряду с постоянными исками против компаний, они подвергают жестким судебным преследованиям и частных лиц. Показательные процессы над цифровыми пиратами напоминают традицию далекого прошлого ставить в портах виселицы с казненными пиратами — в целях устрашения.

Давление со стороны индустрии и неудачные попытки контроля пиратства в масштабах, желательных для крупных медиа, вынудили правообладателей обратиться к правительствам своих и чужих стран за помощью в защите авторских прав. Используя налоговые поступления и всевозможные торговые рычаги, власти приняли ряд законов об интеллектуальной собственности — внутренних и международных, — часто ориентированных не на соблюдение гражданских свобод, а на обеспечение прибыли корпораций.

С развитием интернет-бизнеса появилась угроза ответственности за пиратство. Опасаясь подделок, распространения файлов и нарушения авторских прав, представители индустрии принялись обвинять интернет-компании в попустительстве нарушителям. Чтобы не сделать законные интернет-предприятия прибежищем пиратов и изготовителей контрафакта, они создали дорогостоящие, тяжеловесные и часто автоматические средства контроля. По мере развития пиратства в центре внимания оказались и компании-провайдеры; высокоскоростной доступ в интернет позволял пиратам распространять файлы, загружать нелегальный контент и даже продавать пиратские копии. Когда угрозы судебного преследования не возымели должного эффекта, под давлением индустрии правительство заявило о намерении перекрывать доступ в интернет злостным нарушителям при малейшем намеке на несоблюдение авторских прав.

Реакция последовала и со стороны авторов. Некоторые из них выступили не только против пиратства, но и против цифровых технологий.

Подобные действия лишь усиливают и без того радикальные противоречия между двумя «лагерями». Единственное, что объединяет обе стороны, — это стремление к личной выгоде. Таким образом, никто не может похвастаться высокими моральными устоями.

Реакция правообладателей

Мы знаем, что никогда не положим конец пиратству. Никогда. Мы просто должны сделать его максимально трудным и неудобным.

Дэн Гликмен, бывший глава МРАА (Johnsen и другие, 2007)

Среднестатистические люди со средним достатком против... сверхдорогих адвокатов и огромных денег. Это какой-то терроризм.

*Майкл Фриклас, исполнительный вице-президент
и секретарь компании Viacom*

Судебные разбирательства по делам, которые теперь называют преступлениями против интеллектуальной собственности, вовсе не новы. Так, после учреждения патентов появились иски о нарушении патентных прав. С развитием книгопечатания авторы и издатели принялись отстаивать свои исключительные права в суде. Но раньше копирование медиаматериалов было недоступным для большинства людей, не говоря уже о среднестатистических потребителях. Изготовление копий требовало каналов сбыта и непомерно дорогого оборудования, а потому оставалось прерогативой торговцев подделками. Заниматься фальсификатом для личного пользования было нецелесообразно, пока в конце XX века не появились копировальный аппарат, магнитная лента и видеомэгнитофон.

Сегодня, в цифровую эпоху, дешевое, быстрое и легкое копирование доступно любому желающему. В результате частные лица могут нарушать авторские права по несколько раз в день, не желая при этом грабить авторов или правообладателей и не имея намерений получать прибыль с копируемых материалов. Судебные иски против компаний или экономические санкции по отношению к некоторым странам остаются достаточно частым, но неэффективным средством борьбы с нарушениями. Однако, судя по отчетам таких групп, как Альянс коммерческого ПО (BSA) и Международная федерация производителей фонограмм (IFPI), бизнес теряет миллиарды долларов не только из-за пиратских копий, но и потому, что люди пользуются файлообменными сетями.

Тактика RIAA

Американская ассоциация звукозаписывающих компаний (RIAA) решила дать бой нарушителям — частным лицам в надежде создать явный сдерживающий фактор и угрозами загнать потребителя на рынок продажи компакт-дисков. Кампания имела бы смысл, если бы эти судебные иски возвращали деньги правообладателям, особенно авторам. Даже после того как в этот котел запускали руки всякого рода нечистоплотные деятели, общество готово было к тому, что компенсация попадет к авторам, несмотря на грабительский метод ее добычи.

Иски продолжали подавать, и дела, не решенные в суде (а их было подавляющее большинство), часто освещались в различных СМИ, в основном в негативном ключе. Иски против частных лиц, которые откладывались в памяти на уровне рефлексов, могли быть единичными. Важнее то, что все они не выходили за рамки современных законов о защите авторских прав. Подобные иски можно было разделить на две категории: социальное преследование или финансовый абсурд. В 2003 году Брианне Ла Хара было двенадцать лет. Она жила с семидесятилетней бабушкой в квартире, предоставленной Жилищным управлением Нью-Йорка. RIAA занялась рассылкой писем с угрозами подать в суд за распространение музыки, защищенной авторским правом, и Ла Хара «посчастливилось» оказаться в числе адресатов. Всего в этот «карательный список» попал 261 человек. В конце концов RIAA согласилась решить вопрос во внесудебном порядке за 2000 долларов (1220 фунтов) (Borland, 2003a). Хотя сумма соглашения была определена с поправкой на возраст ответчицы, процесс стал символом бездушия музыкальной индустрии и вызвал неприятие подобных исков в обществе.

P2P United, торговая организация, представляющая интересы Limewire, Grokster и других пиринговых платформ, вызвалась внести оплату за Ла Хара. Исполнительный директор организации Адам Айсграу заявил: «Кто-то же должен привлечь внимание к системе, которая позволяет международным корпорациям с огромным доходом и политическим влиянием выкручивать руки двенадцатилетним девочкам и их семьям, проживающим в социальных квартирах» (Borland, 2003b).

В то же время RIAA обвинила пожилую женщину Сару Уорд в распространении песен через KaZaA, невзирая на то что она пользовалась компьютером Macintosh, в котором отсутствуют программы для пиринговых сетей. Более того, большинство песен, якобы распространенных ею, являлось композициями в жанре рэп (Borland, 2003с). Позднее RIAA отозвала оба иска, но ущерб ее имиджу был уже нанесен. Несмотря на популярное в индустрии мнение, что любой нарушитель авторских прав — преступник, люди не ожидали судебных нападок на девочек и пожилых людей.

Спустя несколько лет после дел Ла Хара и Уорд состоялись процессы, которые не были улажены путем соглашения сторон и прошли все этапы рассмотрения судом присяжных. Так, коллегия присяжных признала Джемми Томас-Рассет виновной в незаконном распространении двадцати четырех песен и наложила на нее штраф в размере 1,92 млн долларов (1,17 млн фунтов). Мать четверых детей, этническая индианка Томас-Рассет работала координатором в сфере природных ресурсов и была не в состоянии заплатить такой штраф. То, что истец позднее согласился на выплату 25 тыс. долларов (15,3 тыс. фунтов) — сумму, гораздо более реальную, чем почти два миллиона, прошло для многих незамеченным, в том числе и для журналистов (McHugh, 2010). Взбудоражил общественное мнение и другой случай, когда Sony BMG подала в суд на Джоэла Тенненбаума за пользование файлообменными сетями. Тогда в новостях и обсуждениях фигурировала огромная сумма в 765 тыс. долларов (412,7 тыс. фунтов), которая после пересмотра дела сменилась выплатой в размере 67,5 тыс. долларов (41,27 тыс. фунтов). Впрочем, и эта цифра была явно завышенной. Представители музыкальной индустрии сделали из Тенненбаума мученика, отвергнув его предложение о выплате по соглашению сторон. Неудивительно, что в результате Тенненбаум стал культурным символом протестного движения «мы против них».

Экономическая сторона исков

Серьезная юридическая проблема музыкальной индустрии заключается в том, что судиться с частными лицами невыгодно. Единственные, кому тяжбы с меломанами приносят прибыль, — это юристы

и такие компании, как SafeNet, которые проводят расследования по выявлению нарушителей. Несмотря на тысячи исков, итоговый баланс предпринятых усилий выглядит весьма мрачно. RIAA потратила 64 млн долларов (39 млн фунтов) для возврата 1,3 млн долларов (795 тыс. фунтов), но при этом серьезно запятнала свою репутацию (Kravets, 2010). Если и есть живой пример того, как не надо бороться с пиратством, то это RIAA. К тому же ее очередная жертва отнюдь не помогла ей набить карманы, а напротив, вовлекла в процесс, который привел к серьезным потерям. Если обмен файлами — это Моби Дик музыкальной индустрии, то RIAA — не кто иной, как капитан Ахав. И, подобно Ахаву, юристы RIAA злоупотребляют ресурсами своих сторонников в стремлении одолеть неутомимого призрачного врага.

С помощью денег, потраченных на судебные разбирательства, RIAA могла бы разработать альтернативные модели распространения музыки среди клиентов. Сейчас Ассоциация прекратила судебные преследования частных лиц, объясняя это сокращением пиратства и подъемом продаж цифровой музыки, — но, вероятнее всего, такое решение связано не с исками, а с появлением доступных по цене альтернатив без ТСЗАП (технических средств защиты авторских прав).

Джонатан Лейми, старший вице-президент RIAA по коммуникациям, заявил в связи с этим: «Прежде чем объявить о намерении подавать в суд, мы потратили годы на различные просветительские кампании. Социальная реклама. Объявления в прессе. Выступления авторов и исполнителей. Рассылка sms-оповещений миллионам пользователей KaZaA. Всего и не перечислишь. Мы приложили массу усилий, чтобы заинтересовать любителей музыки и разъяснить им законы. Кое-что нам все же удалось изменить» (Ernesto, 2010).

Единственная цель RIAA — прекратить обмен музыкальными файлами, не обязательно предлагая реальные альтернативы данному процессу. Однако Ассоциация почему-то считает грандиозные затраты на суды разумным вложением на основании того, что масштабы обмена файлами сокращаются. Кстати, при желании RIAA могла бы рассматривать каждый доллар, вырученный легальными цифровыми платформами, как те денежные средства, которых в ином случае она

вообще бы не получила. Здесь, конечно же, имеется в виду каждый проданный, а не скачанный или выложенный в общий доступ файл. Другими словами, когда речь идет об осознанной угрозе и ожидаемых потерях, любое встречное предложение (легальные цифровые сервисы по распространению музыки) не менее эффективно, чем законные средства устрашения, ведущие к потере столь ценной поддержки со стороны общества.

Исков, выдвигаемых против частных лиц, под влиянием общественного мнения и политики торговых групп стало меньше, но абсурдных и нереалистичных суждений при этом не убавилось, особенно в США. Из всех членов Министерства юстиции, назначенных Бараком Обамой, пятеро — бывшие юристы RIAA, хотя десятки инициативных групп просили президента выбрать менее ангажированных кандидатов. Предназначенное для борьбы со злоупотреблениями служебным положением, министерство немедленно поддержало введение максимального штрафа в 150 тыс. долларов (91,7 тыс. фунтов) за нарушение авторских прав и засекретило противоречивое «Международное соглашение по борьбе с контрафактной продукцией». Хотя на пост координатора по защите интеллектуальной собственности, или «копирайт-царя», был назначен более умеренный кандидат, высокие посты в министерстве заняли юристы, известные по резонансным процессам против файлообменной платформы Grokster и делу «Capital Records против Джемми Томас-Рассет».

Судебные преследования компаний не прекратятся, пока законы об интеллектуальной собственности не будут существенно переработаны. Однако иски в отношении частных лиц оказались неэффективной мерой по борьбе с пиратством — они не помогли сократить масштабы обмена файлами и возместить предположительный объем упущенной прибыли. Как однажды заметил диджей Мэтт Мейсон — автор и пират в одном лице: «Если в бизнес-модели компании или индустрии на первый план выходят суды с клиентами за пользование пиратскими копиями, значит у этой компании или индустрии нет конкурентной бизнес-модели» (Mason, 2009: 59). Быть может, сенсационные абсурдные постановления о миллионных штрафах, налагаемых на частных

лиц, — хороший метод запугать клиентов и вынудить их пользоваться легальными платформами. Тем не менее в результате таких процессов появляются жертвы копирайта и герои копилефта.

Государственные меры по борьбе с пиратством

В этот критический для экономики момент важно донести до людей, что создание новых рабочих мест и их удержание путем защиты интеллектуальной собственности — это первостепенная задача всей нации.

Дэн Гликмен, бывший глава МРАА (Albanesius, 2008)

Видите ли, в моей профессии приходится бесконечно повторять одно и то же, проводить своего рода идейную бомбардировку, чтобы люди усвоили сказанное.

Бывший президент США Джордж Буш-младший

В отличие от бизнеса, государство часто действует вопреки желаниям граждан. «Копирайт-богатым» выгоднее прекратить борьбу с пиратством на уровне государства, чем лишиться клиентов или вызвать их неудовольствие.

Когда президенту Франции Николя Саркози сказали, что он незаконно использовал музыкальное произведение на заседании национального конгресса UMP (United Music Publishers), его представители любезно предложили уладить дело за один евро — такова была стоимость легального скачивания песни Kids («Дети») в исполнении американского рок-дуэта MGMT. Адвокат MGMT Изабелла Векстайн заявила: «Это полное неуважение прав авторов и исполнителей. Я считаю предложение оскорбительным» (BBC News, 2009a).

Позднее Саркози и UMP решили ввести правило трех предупреждений. За пользование файлообменными сетями или любые другие нарушения авторских прав интернет-провайдеры должны были дважды выносить клиентам предупреждение, а в третий раз лишать их доступа в интернет. UMP выплатила MGMT 30 тыс. евро — достаточную сумму, чтобы засвидетельствовать полное и безусловное уважение.

Видимо, Саркози, судя по его жесту, подумал, что пятьдесят три евро, уплаченные за лицензию, позволяют ему распоряжаться песней по своему усмотрению. Конечно, он платил штраф не из своего кармана, тогда как для большинства людей эти деньги — астрономическая сумма. Если бы такие штрафы были нормой, диджеи-пираты погрязли бы в огромных долгах, и любой объект — от бейсбольных стадионов до корпоративных презентаций в PowerPoint — мог бы стать источником миллионов исков. Хотя во Франции система трех предупреждений появилась позднее, чем антипиратские меры, разработанные другими государствами, в ней есть существенный изъян: если президент страны считает защиту авторских прав пустяком, как могут ее граждане принимать всерьез государственную борьбу с пиратством?

Так уж исторически сложилось, что государство защищает бизнес даже в ущерб собственным гражданам. Возможно, дело в том, что граждане не в состоянии самовольно отказаться от налогов, а бизнес-предприятия могут уйти из экономически неблагоприятных для них стран на более выгодные рынки. Во многих государствах изменения в законодательстве, связанные с наступлением цифровой эпохи, хорошо укладываются в эту схему: ради защиты крупного бизнеса законы действуют вопреки интересам простых граждан и препятствуют созданию новых предприятий.

Закон «О цифровой экономике»

Недавний закон «О цифровой экономике», принятый Парламентом Великобритании в 2010 году, — это еще одна попытка государства свести к минимуму пользование файлообменными сервисами. Закон получил лишь незначительную поддержку, главным образом со стороны торговых организаций и правообладателей. Два крупнейших интернет-провайдера Великобритании, BT и TalkTalk, выступили против по очевидным причинам — поскольку закон требует серьезного участия провайдеров в данном процессе. Получив от правообладателей список IP-адресов, с которых зарегистрированы нарушения авторских прав, провайдер должен уведомить об этом клиентов. Кроме того, он обязан вести учет количества таких предупреждений и периодически отчитываться перед правообладателями.

Закон предполагает действие прогрессивной шкалы ответственности, когда за каждое последующее нарушение применяются более жесткие санкции. Провайдер может лишить нарушителя доступа в интернет, а правообладатели — подать на него в суд. Конечно, самым болезненным остается тот факт, что любой в целом законопослушный британец рискует получить судимость за нарушение авторских прав, а значит, навсегда оставить пятно на своей репутации. Личная информация уже стала дешевле и доступнее. При этом мало учитываются конфиденциальность и такие опасности, как кража личных сведений или преследование. Когда юридическая фирма — «вымогатель» ACS: Law запросила у ВТ личные данные клиентов, провайдер в ответ выслал незащищенный Excel-файл, который впоследствии опубликовали в интернете хакеры, взломавшие серверы ACS: Law (Halliday, 2010). Предоставление провайдерами личной информации о своих клиентах в целях защиты авторских прав, на основании законов или под угрозой судебного преследования, сводит на нет все декларации о неприкосновенности личной жизни.

Помимо экономически ангажированных организаций этот закон поддержали Общество защиты авторских прав художников и дизайнеров, а также Британская ассоциация фотобиблиотек и агентств. Они примкнули к сторонникам закона, руководствуясь тем, что он обещал упростить доступ к так называемым произведениям-сиротам — правообладатели которых неизвестны и не могут быть определены. Этот фрагмент закона (статья 43) не был включен в первоначальную редакцию, вероятно, из опасения протестов со стороны организаций, преследующих прямо противоположные интересы. По мнению фотографов и прочих авторов контента, разрешение использовать такие произведения-сироты, которое может получить любой желающий после безрезультатного поиска правообладателей, ставит под угрозу их положение на рынке (Coulter et al, 2010: 29).

Истории уже известны примеры содействия государства внедрению законов об интеллектуальной собственности. Однако сегодня, когда мы все являемся потенциальными нарушителями авторских

прав, целесообразность подобных законов и поддержка, оказываемая им властными структурами, выглядит весьма сомнительной.

АСТА

Международное соглашение о борьбе с контрафактной продукцией (АСТА), принятое в окончательной редакции в конце 2010 года, больше касается международной торговли и изготовления «материально-го» контрафакта, чем нарушения авторских прав частными лицами. Тем не менее многие обеспокоены изменениями в правилах приграничного контроля. СМИ рисуют ужасные картины, из которых следует, что соглашение АСТА позволяет таможенникам отнимать, проверять и даже уничтожать плееры iPod с пиратскими материалами. Но на деле все обстоит гораздо мягче. Конечно, при этом подобные действия по-прежнему классифицируются как нарушение личной неприкосновенности, да и таможенники вряд ли смогут выступать в роли экспертов по добросовестному использованию. Разумеется, они будут действовать крайне осторожно, изымая и уничтожая личную собственность лишь в редких случаях.

Канадский специалист в области авторского права Майкл Гейст считает, что возникновению мифа о варварском методе защиты копирайта способствовала почти полная непрозрачность АСТА (Geist, 2008). Законодатели США утверждают, что публикация подробностей соглашения АСТА до принятия закона могла угрожать государственной безопасности. На самом деле домыслы и спекуляции относительно будущего действия закона сводятся к осторожному и неохотному его изучению, кстати, не без причины.

Соблюдение закона может быть добровольным, но это не означает, что к тем странам, которые не признают его, не будут применяться санкции. Как и в случае с принятыми ранее в сфере торговли законами, от действия АСТА выиграют «копирайт-богатые» страны, что вынудит «копирайт-бедных» ввести в действие средства зарубежного контроля с минимальной выгодой для себя. Словом, для развивающихся стран АСТА — примерно то же самое, что закон «О цифровой экономике» — для провайдеров. Или DMCA (см. ниже) — для

программистов. Или законы об авторском праве — для начинающих авторов.

DMCA

На фоне различных государственных постановлений особенно заметен один закон, якобы продиктованный благими намерениями, но определенно не обещающий ничего хорошего. Принятый в октябре 1998 года закон об авторском праве в цифровую эпоху (DMCA) запрещает обходить технические средства защиты авторского права (ТСЗАП), охраняющие информацию. В эту категорию попадают любые действия — от игнорирования шифра DVD до перепрограммирования бытовой электроники. Таким образом, исчезают юридические границы между коммерческим и некоммерческим использованием медиаматериалов, особенно добросовестным использованием.

Корпорации быстро поняли, что новый закон позволяет увеличить прибыль с помощью специальных модификаций формата. Поскольку DMCA запрещал обходить не только технические средства защиты, но и все, чего они касались, производители начали использовать его для контроля рынка комплектующих и аксессуаров. Например, компания Lexmark заявила, что, выпуская более дешевые картриджи для принтера, конкуренты нарушают ее ТСЗ (Calandrillo and Davison, 2008). Чтобы принтер работал, картридж конкурента должен был «убедить» его, что является оригинальной деталью Lexmark. Этот факт сам по себе — нарушение ТСЗ, используемых для аутентификации. Тем не менее компания Lexmark составила свои ТСЗ с единственной целью — продавать картриджи по завышенной цене, а вовсе не бороться с пиратством.

Однако DMCA не только препятствует появлению инноваций. С 1999 по 2006 год компания Sony выпускала игрушечную собачку Aibo, которая реагировала на голосовые команды и даже на жесты — благодаря датчику инфракрасного излучения. Хакер под псевдонимом AiboPet постарался преодолеть технические ограничения, чтобы усовершенствовать игрушку. Он начал вносить изменения в код Aibo, благодаря которым у игрушки появились новые функциональные возможности. Результаты он регулярно публиковал на своем сайте,

опуская исходный код Aibo. Увы, хотя сайт имел успех, а статистика его посещаемости позволяла сделать вывод, что Aibo хорошо продается, компании Sony не понравилось нарушение своих ТСЗ. Очевидно, что у хакера не было коммерческих интересов, а его сайт способствовал повышению продаж собачки, но подразделение Sony Entertainment Robots America потребовало, чтобы AiboPet убрал из интернета все модификации кода, заявляя, что хакер нарушил DMCA. Пользователи отреагировали немедленным протестом на попытку изъятия модификаций AiboPet — и Sony пошла на попятный. Компания даже выпустила «пакет программиста», который владельцы игрушки могли использовать в некоммерческих целях. Таким образом, борьба со взломом защиты от копирования обернулась его поощрением.

После того как попытки обойти защиту от копирования были объявлены вне закона, акцент с нарушения авторских прав сместился на несоответствие условиям ТСЗ. Теперь правообладателям предстояло победить в юридической баталии, центром которой становился обход ТСЗ, а не нарушение копирайта. Введенный DCMA запрет на использование технологий, нарушающих защиту от копирования, — это, по сути, шаг в сторону от добросовестного использования. Такой запрет может помешать пиратам в изготовлении качественных копий, но как быть с программами, позволяющими создавать резервные копии? Вывод очевиден: когда для обхода ТСЗ нет оснований, это дискредитирует саму идею защиты. При этом подозрительным становится даже обход ТСЗ в целях безопасности.

Например, в СМИ широко обсуждался случай, когда группа программистов во главе с Эдом Фелтеном согласилась участвовать в эксперименте «Инициативы по обеспечению защиты цифровой музыки» (SDMI). Группа успешно справилась с поставленным заданием, убрав за три недели из аудиофайла цифровой водяной знак. Поскольку программисты отказались подписать договор о конфиденциальности с SDMI, они могли опубликовать решение задачи. Тем не менее, когда Фелтен собрался представить его на конференции, SDMI и RIAA пригрозили ему судом (King, 2001). Парадокс состоял в том, что из-за неоднозначности формулировок DMCA Фелтен не знал, законно ли обнародовать решение задачи. Он не озвучил его на конференции и опубликовал

лишь через год, когда получил от Министерства юстиции заверения в том, что это не запрещено. Таким образом, группа, которой предложили честным путем обойти ТСЗ, долгое время не могла поделиться с профессиональным сообществом результатами своего исследования, явно полезными для SDMI. Джеймс Бойл, профессор права из Дюкского университета, предложил удачную аналогию на эту тему: «Применяя цифровую колючую проволоку, компании — создатели контента могут запретить людям “добросовестное использование”, дозволенное авторским правом... Теперь обрезать колючую проволоку — это административное нарушение, а то и преступление, даже когда она преграждает путь к оживленной магистрали» (Boyle, 2008: 87).

К счастью, Конгресс США вмешался в конфликт и внес в DMCA некоторые поправки, согласно которым можно обходить ТСЗ, если цели не нарушают принципов добросовестного использования. Таким образом, более разумно снять защиту от копирования DVD, чтобы пользователи могли легально сделать резервную копию, а не размножать диски для продажи. Кроме того, производителям ПО официально разрешили выпускать программы для снятия ТСЗ, рассчитывая при этом, что клиенты будут применять их только для добросовестного использования, а не в целях нарушения авторских прав. До принятия поправок суд мог привлечь компанию, чей продукт позволил обойти ТСЗ, к ответственности за действия ее клиентов. Поскольку размер штрафа подчас грозил банкротством, немногие компании рисковали выпускать такую продукцию. В результате был нанесен урон развитию творчества и уровню инноваций. Сегодня суд не имеет права привлечь компанию за нарушение ее клиентом авторского права, если соответствующий программный продукт изначально предназначен для других целей. Поправки также касаются веб-сервисов. Например, компания Google утверждает, что не нарушает авторских прав, публикуя эскизы графических изображений. Такие сайты, как eBaу, не несут единоличной ответственности за размещение контента, нарушающего авторские права, в случае своевременной реакции на сообщение о таком нарушении.

Каландрилло и Дэйвисон (2008) отмечают, что даже законодательные меры по утверждению преимущества добросовестного

использования над ТСЗ не принесли желаемого результата. Достаточно просмотреть новости по тематике интеллектуальной собственности, чтобы увидеть постоянные попытки правообладателей опровергнуть новые поправки. Возможно, до тех пор пока компании могут продавать программы для снятия защиты от копирования в целях добросовестного использования, Конгресс считает, что вопрос решен. Однако тут действуют скорее общепринятые стереотипы, а не представления о своих правах людей, вовлеченных в культуру копирайта. То, что небольшая часть из них знает о своем праве снять защиту в целях создания резервных копий, личного обучения, сочинения пародии и другого добросовестного использования, не значит, что это понятно среднему обывателю. Без четкого и доступного разъяснения полученных ими прав люди будут ошибочно принимать сторону консервативных и осторожных пользователей из страха судебного преследования. Пока дело обстоит подобным образом, в подавляющем большинстве случаев люди будут сами себя ограничивать.

Все перечисленные ситуации — примеры ограничений, но никак не свободы. Быть может, для кого-то они и послужат стимулом к творчеству, но чаще всего будут прямым препятствием к нему. В вопросах интеллектуальной собственности всегда важна золотая середина. И пока правительства стран в некотором роде служат народу, чаша весов не сможет сместиться от контроля к свободе, если по-прежнему столь же редко поощрять ограничения и повсюду видеть преступников.

Копирайт и интернет-бизнес

Выбор между поддельной сумкой Louis Vuitton и оригиналом имеет отношение не к морали, а к качеству, социальному статусу и снижению рисков.

Крис Андерсон, «Бесплатно: будущее радикальной цены» (2009)

Пиратство финансирует организованную преступность и уничтожает кино- и видеоиндустрию. Пиратство ведет к потере рабочих мест и разрушает музыкальную индустрию и издательское дело.

Пиратство финансирует терроризм и препятствует нашему развитию и вашему удовольствию. Держитесь подальше от пиратства.

Социальная реклама в Австралии

Так же, как «копирайт-богатые» государства применяют экономические санкции, чтобы убедить «копирайт-бедные» страны соблюдать законы об интеллектуальной собственности, правообладатели всего мира делают контроль над пиратством проблемой бизнес-платформ, связанных с защищенным контентом. Торговые организации и правительства не менее жестко преследуют компании, уличенные в нарушении авторских прав или попустительстве таким нарушениям, чем детей и пожилых людей. В надзоре за интернет-деятельностью есть немало рычагов давления, и главный из них — постоянная угроза судебных исков. Чем популярнее интернет-бизнес, тем вероятнее он станет мишенью антипиратского лобби, независимо от сути нарушения.

Яркий пример — популярнейший веб-аукцион eBay. Знаменательный поворот в его истории случился, когда окружной судья из Лос-Анджелеса отклонил иск режиссера и продюсера Роберта Хендриксона к eBay за продажу предположительно пиратских DVD. Судья постановил, что поскольку eBay выступает в аукционе посредником, а не продавцом, на него распространяется действие DMCA, как на интернет-провайдеров. eBay не отвечает за размещение пиратских товаров на собственном сайте, так же как и провайдеры не в ответе за своих клиентов, использующих файлообменные сети. Тем не менее сайт не превратился в веб-аукцион всевозможных подделок. Иначе против eBay уже давно выступили бы более влиятельные правообладатели, чем Хендриксон, а DMCA не смог бы выручать его каждый раз.

eBay

В ответ на нарушение авторских прав продавцами eBay внедрил программу защиты интеллектуальной собственности Verification Rights Owner (VeRO), чтобы сообщать о происходящих нарушениях и содействовать правообладателям в создании личных страничек с информацией о разрешении продажи. После этого частым явлением стала

отсрочка рассмотрения жалоб на несколько дней, особенно в случае с авторами — частными лицами, что вызвало волну возмущения. Возможно, причиной недовольства стал принцип двойных стандартов, ведь подобные задержки, судя по всему, не касались запросов крупных корпораций.

С другой стороны, eBay выглядел оплотом авторского права, когда удалял все лоты даже с малейшим намеком на нарушение копирайта. Компания наняла сотни людей, которые ежедневно просматривают тысячи лотов, чтобы предотвратить торговлю пиратской продукцией. Кроме того, eBay полагается на сообщения, поступающие от продавцов и покупателей. Если клиент получает пиратскую копию фильма вместо лицензионной и сообщает об этом, eBay замораживает все лоты продавца, а иногда даже удаляет его учетную запись. К сожалению, в результате таких санкций крупные продавцы начали вытеснять более мелких ложными жалобами о нарушении авторского права. Объявление какого-либо продавца пиратом влечет за собой разнообразные и непредсказуемые последствия. eBay легко может заморозить его лоты, и более того, все аккаунты, связанные с предполагаемым нарушителем, в случае закрытия учетной записи тоже будут деактивированы.

К сожалению, у такого автоматизированного сервиса, как eBay, очень слабая техническая поддержка. Из-за нехватки времени на рассмотрение каждого отдельного случая, по умолчанию снимаются с продажи все лоты, на которые поступила жалоба. Например, некоторые продавцы предлагают картины, написанные на основе чьих-то работ, из-за чего порой возникают спорные ситуации. Независимая художница Анна Конти много лет зарабатывает на жизнь продажей своих картин и репродукций. Разумеется, оригиналы стоят дороже, чем репродукции. Однажды она обнаружила на eBay картину, «в точности повторяющую ее работу по внутренней структуре». Конти решила, что продавец «скачал копию картины в сети, напечатал ее на холсте и раскрасил» (Conti, 2004). Даже в этом случае речь идет скорее о плагиате, чем о нарушении копирайта. Последнее противоречит закону и политике eBay, первое считается неэтичным и непрофессиональным, но не является примером нелегальной деятельности.

Применять к обоим случаям одинаковые санкции (снятие с аукциона и удаление аккаунта продавца) кажется чрезмерным и не соответствует политике eBay.

Во всех других случаях eBay тоже борется с нарушениями — но не авторских прав, а лицензии на программное обеспечение. Иногда продавцы торгуют свободно распространяемым ПО — freeware. Такое ПО обычно сопровождается лицензионным соглашением, согласно условиям которого запрещено продавать бесплатные программы.

Но разве защита авторского права обеспечивает продавцам и покупателям на eBay лучшие условия? Трудно спорить, что свободное распространение контента — фальшивого или нет — максимально полезно для большинства людей, в то время когда лишь немногие из нас ценят оригинальность и считают приобретение пиратских копий пасивным преступлением. Вероятно, при такой ограниченной модели в руки клиентов будет попадать меньше контрафакта. Конечно, пока будут желающие его продавать и покупать, пиратство не исчезнет. Тем не менее продавать незаконные копии безопаснее на небольших сайтах, и eBay тем быстрее потеряет выгодные сделки, чем активнее будет защищать авторское право таким способом.

Но как быть с предполагаемым плагиатом или с теми же аукционами, когда бесплатное ПО получает все более широкое распространение? Не начнут ли, к примеру, в условиях жесткого контроля фотографии искать сходство чужих фотоматериалов со своими работами, чтобы избавиться от конкурентов? Не будут ли отменены законные продажи бывших в употреблении копий Microsot Office, защищенных доктриной первой продажи, когда Microsoft заявит о нарушении лицензионного соглашения?

Должен ли вообще eBay отвечать за авторское право, и как это повлияет на его операционные расходы? Очевидно, что необходимость нанимать сотни сотрудников для изъятия незаконных материалов не делает его беднее — аукцион по-прежнему остается прибыльным.

Поскольку eBay не может предотвратить все нарушения, легче всего сказать, что сайт получает прибыль от продаж пиратских материалов, хотя она и близко не сможет покрыть затраты на борьбу с пиратством.

Одного этого достаточно, чтобы убедить авторов контента в очевидном: eBay точно так же не заинтересован в нелегальных материалах, как и правообладатели.

Craigslist и YouTube

Обязанность заботиться о неприкосновенности авторских прав касается не только eBay. Популярный сайт электронных объявлений Craigslist — лакомый кусочек для торговцев нелегальными копиями. Правда, по объему продаж он серьезно уступает eBay и не зарабатывает на обмене валют, а следовательно, привлекает меньше внимания. На Craigslist меньше «торговых гигантов», а значит, он реже подвергается нападкам. Потенциально незаконные материалы чаще стираются в ответ на жалобы, то есть правообладатель должен сам потребовать удалить то или иное объявление. Сайт не содержит автоматического кода для выявления нарушений, функционируя в несколько устаревшем, но удобном формате.

Принадлежащий Google видеоресурс YouTube, колоссальная коллекция пользовательского контента, неизбежно содержит материалы, защищенные авторским правом. Видео, где фоном звучит защищенная копия песни, — далеко не то же самое, что пиратская копия дорогого ПО. Однако это не влечет за собой более разумные действия правообладателей. Даже если защищенный материал добавлен в видео как дополнение, он все равно часто удаляется по просьбе правообладателя или даже автоматически.

Тем не менее сегодня в YouTube используется программа под названием Content ID, позволяющая правообладателям находить свой контент, а затем удалять его с помощью письма-предупреждения или решать вопрос иным способом. Почему бы, вместо того чтобы убирать с сайтов плоды чьего-то творчества, не извлечь из видео выгоду, добавив в него рекламу фоновой песни? В этом и заключается преимущество Content ID: разрешить тот пользовательский контент, который нарушает авторское право, но при этом приносит деньги правообладателям.

Представители медиаиндустрии испытывают смешанные чувства к Content ID. Компания Warner Bros. не одобряет такой подход

и скорее склонна удалять материалы с нарушением авторских прав, чем зарабатывать на них. Однако в большинстве своем правообладатели как минимум готовы рассмотреть вариант с монетизацией, хотя при этом настаивают на возможности удаления контента.

В условиях, когда интернет-компании обязаны изучать, удалять и полностью контролировать контент, защищенный авторским правом, все эти контрмеры должны оставаться второстепенными по отношению к бизнесу, даже если такой контент приносит им деньги. Завод может разориться, если будет скрупулезно следить за выполнением всех до единого правил безопасности и охраны здоровья. Точно так же интернет-компании, которым поручена защита авторских прав, вынуждены идти по пути наименьшего сопротивления. Часто это предполагает реакцию на письма-предупреждения, а также создание специального кода для обработки или монетизации контента. Но если счесть, что все жалобы оправданны или что код может действовать осмысленно, то надо смириться с фактом — иногда будет удаляться контент, на который не должно распространяться авторское право, или контент, не выходящий за рамки добросовестного использования.

Интернет-провайдеры

Провайдеры, эти верные привратники интернета, должны помогать в отслеживании сетевого трафика, нарушающего авторские права. Суд подтвердил, что провайдеры имеют законную обязанность и располагают техническими средствами для борьбы с пиратством.

Джон Кеннеди, глава IFPI (Efroni, 2007)

Провайдер не отвечает за действия своего клиента в сети.

Провайдер ИКТ Norway, из письма в IFPI (Khoo, 2008)

Пожалуй, обмен файлами — это более индивидуальная и более прямая форма нарушения копирайта, чем продажа подделок на eBay. Правообладатели уже обращались к компаниям с просьбой защитить

их права — теперь они ищут новые методы борьбы с пиратством. Эффективно это или нет, но сегодня провайдеры — идеальная точка приложения правовых усилий.

Разумеется, провайдеры понимают, что даже клиенты, распространяющие защищенные копирайтом файлы, остаются клиентами. Они неохотно лишают доступа в интернет тех людей, на которых поступила жалоба, обычно представляющая собой письмо провайдеру с описанием предполагаемого нарушения и ультиматумом. Провайдер может проигнорировать уведомление, передать его дальше или активно включиться в борьбу с пиратством, временно или постоянно отключив клиента от сети.

Провайдеры оставляют письма без внимания из-за нежелания судиться, независимо от того, насколько они хотят сохранить своих клиентов. Прямые санкции за возможные нарушения копирайта могут отпугнуть одних клиентов и разозлить других. В результате кто-то из них уйдет к другому провайдеру, которого не особенно волнует тема пиратства. Таким образом, рассылка писем-предупреждений сегодня многими рассматривается как стандартная процедура. Предполагается, что под страхом лишения доступа в интернет клиенты не будут обмениваться файлами, но действенна ли такая модель?

Чтобы ответить на этот вопрос, рассмотрим типичное письмо-предупреждение от Cox Communications. Обычно оно отправляется электронной почтой, на фирменном бланке с безличным обращением «Уважаемый клиент». В нем подробно описывается суть нарушения. Например, корпорация Adobe обнаружила, что клиент провайдера скачал и распространил предположительно нелицензионную копию их продукта. В своем письме Cox излагает варианты решения данной проблемы. Клиент может оставить программу в общем доступе и позволить другим ее скачивать. В этом случае он может столкнуться с иском от Adobe или же должен предъявить доказательство, что у него есть законное право распространять копию. Обычно это чистая казуистика, ведь согласно модели «все права защищены» разрешение на копирование предоставляют только правообладатели. Кроме того, клиент может прекратить пользоваться программой для пиринговых сетей или просто убрать файл из общего доступа.

Из письма неясно, кому следует сообщать о выбранном варианте дальнейших действий: Сох, Adobe или офицеру безопасности, чей номер указан внизу на бланке. Конечно, самый простой путь — удалить файл из общего доступа. Звонить в Сох за разъяснениями — значит признать себя нарушителем. Кроме того, у службы технической поддержки Сох нет инструкции по решению таких вопросов.

Очередное нарушение может повлечь за собой новое письмо. Содержание будет аналогичным предыдущему, за исключением описания материалов, защищенных копирайтом. На этой стадии некоторые пользователи начинают опасаться, что третье нарушение приведет к более жестким мерам.

Опять же, неоднозначность формулировок вызывает страхи и сомнения, побуждающие соблюдать закон. И все-таки эти предупреждения — не более чем перенаправленные электронные письма. Фактически Сох получает уведомление от правообладателя и пересылает его дальше. Правообладатели сами предлагают Сох возможные шаги: например, убедиться, что нарушитель удалил пиратские материалы, и пригрозить, что санкции за повторные нарушения будут серьезнее.

Кстати, ничто в таком письме не говорит о том, когда именно Сох лишит клиента доступа в интернет. Возможно, потому что провайдер считает неопределенные угрозы лишения доступа весомым сдерживающим фактором. А может, на самом деле он больше беспокоится о сохранении клиентов, чем о нарушениях. Сох действует сдержанно и вполне разумно, не требуя от клиентов ничего, что нельзя быстро выполнить. Значит, система работает?

Похоже, что письма-предупреждения убеждают большинство людей не заниматься распространением файлов. Равнодушие к подобным средствам устрашения проявляет лишь неизбежный процент сознательных пиратов. Возникает вопрос: стоит ли тратить усилия ради преследования мизерной части пользователей интернета, которая все равно будет нарушать авторские права, невзирая на санкции?

Прогрессивные санкции

Мы уже убедились, что судиться с распространителями файлов весьма затратно, неэффективно и вредно для репутации. А как насчет

прогрессивной шкалы ответственности — например принятой во Франции тактики «трех предупреждений», когда интернет-услуги отключаются после трех нарушений?

Как и любые антипиратские меры, такой метод имеет свою цену: ограничение доступа к информации, вторжение в частную жизнь и потеря клиентов. При этом выгода остается сомнительной. Ведь невозможно проверить, начнут ли люди после отключения интернета покупать продукцию, которую раньше скачивали незаконно, и приведет ли сокращение числа пользователей пиринговых сетей к ощущению уменьшению количества пиратских материалов.

Даже в самой угрозе отключения интернета есть слабые места. Во-первых, предположение, что уличенные в нарушении клиенты не приложат усилия к поиску более анонимного способа обмена файлами. После двух предупреждений за пользование сетью Gnutella можно переключиться на протокол BitTorrent и таким образом избежать ужасного третьего предупреждения. Нарушитель может воспользоваться общественными или рабочими Wi-Fi-сетями для дальнейшего распространения файлов. Хотя представители индустрии пытались переложить ответственность за пиринговый трафик на Wi-Fi-провайдеров, этого добиться очень трудно. Ежедневно сотни клиентов подключаются к беспроводной сети в любых кафе, получая динамические IP-адреса, что позволяет им сохранять почти полную анонимность. Даже страницы, требующие обязательной авторизации, слабо помогают выявлять нарушения. Однако пользование такими сетями абсолютно законно, и суды признают эти нарушения минимальными.

Второй изъян состоит в том, что лишенные доступа клиенты переходят к провайдеру-конкуренту и создают новую учетную запись вместо удаленной. Конечно, это непросто. У нового провайдера может быть выше цена или ниже скорость, вдобавок ко всему, их количество не бесконечно. Тем не менее при любых законах, если люди лишились доступа в интернет и хотят его восстановить, кто-то непременно удовлетворит спрос.

Провайдеры почти везде защищают личные данные клиентов, но это не останавливает торговые компании и правообладателей в стремлении их заполнить. Запрос личных данных может поставить

провайдера в трудное положение — ведь не всегда понятно, что и как сообщать. Правообладатели не станут отвечать за то, что опубликует провайдер, но будут запрашивать и охотно принимать личную информацию о клиенте, которую провайдер не имеет права или необходимости разглашать. Ярким примером стала незащищенная таблица с данными клиентов, которую ВТ выслала ACS: Law (Halliday, 2010).

Лишение доступа в интернет может помешать распространению файлов, убедить некоторых клиентов не заниматься этим и впредь воздерживаться от действий, которые индустрия может счесть нарушением. Однако не существует четких доказательств, что угроза отключения предотвращает пиратские действия эффективнее, чем судебные иски. В качестве параллельного примера рассмотрим вариант с медиатекой.

Медиатека содержит большой объем информации, значительная часть которой защищена авторским правом. Пользоваться материалами может любой владелец абонемента, даже если это будет нарушением копирайта. Никто не может помешать клиентам брать в медиатеке фильмы, диски или аудиокниги и переписывать их дома. Можно даже выложить материалы в интернет, при этом источник утечки останется неизвестным. Пока в медиатеках легально установлены копировальные машины, нет препятствий для копирования целых книг, газет и журналов. К тому же клиенты, нарушающие авторское право, наверняка пользуются медиатекой и с абсолютно законными целями, так же, как распространители файлов выходят в интернет отнюдь не только для нарушения копирайта.

Бессмысленно лишать предполагаемого нарушителя доступа к ресурсам медиатеки, если нет возможности гарантированно распознать и доказать факт недобросовестного использования им полученных материалов. При этом никто не спорит, что обычно медиатеку посещают именно ради пиратства. Медиатеки находятся примерно в том же положении, что и провайдеры, отключающие нарушителей от интернета, но они лишены возможности выявления нарушителей. Возникает вопрос, насколько такой метод борьбы с распространением файлов оправдывает остальные издержки — потерю клиентов, лишаемых, в свою очередь, доступа ко всей остальной информации

и услугам? Ведь в интернете есть множество материалов и другой платной продукции, которую наверняка покупали даже пользователи, уличенные в распространении файлов. Пока число отключенных от интернета нарушителей невелико, оно будет незаметным, и в файлообменных сетях по-прежнему будет храниться множество данных. Однако отключенные нарушители уже не воспользуются услугами Amazon, eBay и других магазинов, постоянными клиентами которых они могли бы стать. Даже если эти пользователи пойдут в кафе, чтобы скачать музыку, едва ли они будут делать онлайн-покупки в общественной Wi-Fi-сети.

Защита абсолютного копирайта в литературе

Если вы запустите руку в мой карман, то вытащите окровавленную культу.

*Харлан Эллисон о распространении пиратских копий своих работ
через файлообменные сети (Rich, 2009)*

Хотя многие авторы допускают возможность некоммерческого нелицензионного использования своих работ, некоторые из них искренне верят, что пиратство — всегда зло. Они убеждены, что пользовательский контент, лицензионный или нет, — это не вклад в культуру, а отражение незрелости и равнодушия поколения, не имеющего ни ценностей, ни морали.

Писатель-фантаст Харлан Эллисон воспринимает любое посягательство на свое авторское право как личное оскорбление. Неизвестно, завершились ли получением реальных доходов его многочисленные судебные тяжбы с провайдерами и частными лицами, но Эллисон подал сотни исков (Rich, 2009). Взгляды Эллисона на оригинальность идей тоже говорят о многом. Он подавал в суд на Джеймса Кэмерона и создателей «Терминатора», утверждая, что сюжет украден из его книги, хотя идеи о восстаниях роботов или путешествиях солдат во времени и раньше появлялись в научной фантастике (Sanford, 2010).

Иногда проабсолютистская позиция демонстрируется в заявлениях о пиратстве, наполненных гневом и негодованием в адрес тех, кто

занимается обменом файлами, а также созданием ремиксов и субкультур, которым это свойственно. Сверхзнаменитый писатель Стивен Кинг сказал: «Такое ощущение, что большинство из них живет в подвалах, застеленных дырявыми коврами, и питается дешевым пивом с кукурузными чипсами» (Rich, 2009). Когда кто-то выложил в интернет «Солнце полуночи» автора «Сумерек» Стефани Майер, она назвала это «существенным нарушением моих прав как автора, не говоря уже обо мне как о человеке». Майер даже пригрозила прекратить выпуск продолжений, написав на своем сайте: «Я так огорчена происшедшим, что не могу продолжать работу над “Солнцем полуночи”, и неизвестно, надолго ли это затянется» (Meyer, 2008).

Эндрю Кин

Нередко подобные высказывания повторяют пропагандистские тезисы медиагигантов: воровство — всегда воровство, любое нарушение приносит вред, а из-за пиратства авторы вообще перестанут создавать контент. Яркий пример такой пропаганды — «Култ дилетанта» (2007) Эндрю Кина, где он клеймит позором культуру ремиксов. Об авторах, предоставляющих произведения для ремиксов, он отзывается так: «Это напоминает ситуацию, когда шеф-повар, вместо того чтобы приготовить изысканное блюдо, подает к столу сырые ингредиенты. Или хирург, вместо того чтобы сделать операцию, оставляет в операционной любителя, вручает ему инструменты и желает удачи» (Keen, 2007: 59). Кин придерживается довольно узких взглядов на различия между дилетантами и профессионалами, хотя еще неизвестно, можно ли считать его самого профессиональным писателем.

Аргумент, выдвигаемый против современной культуры ремиксов и пользовательского контента, защищает медиа и ремиксы, созданные только признанными авторами. Но он имеет один существенный недостаток: много лет назад другие люди уже приводили тот же аргумент, протестуя против нынешней, отживающей свое модели в пользу более старой. Каждое поколение считает предыдущее старомодным и увядшим. А потом думает, что у нового поколения нет вкуса, ценностей и благодарности по отношению к старшим.

Логику Кина по-прежнему разделяют люди, которые не в теме — они презируют пиратство, так как не понимают его места в нашей культуре. Кин приводит бесчисленное множество примеров того, как цифровая эпоха и пиратство влекут за собой безработицу, но забывает о естественном ходе прогресса и технологий. Действительно, падение продаж дисков, увеличение количества закачек в iTunes и масштабов обмена файлами привели к закрытию независимых музыкальных магазинов. Но следует ли сожалеть об этом сильнее, чем о закрытии отделений больниц из-за того, что Джонас Солк изобрел вакцину от полиомиелита? Роботизация стала неотъемлемой частью любого конвейера на всех автомобильных заводах. Нужно ли протестовать против сокращения рабочих мест, несмотря на скорость, качество и безопасность труда с появлением роботов и автоматизации? Если найдут лекарство от рака, множество людей станут безработными, но мы не сможем препятствовать продаже такого лекарства только во имя того, чтобы сохранить их рабочие места.

Борьба с автоматизацией и цифровыми технологиями ради создания новых рабочих мест — это проявление страха, а не разума. Когда Кин говорит о пиратстве как всего лишь о «разрушительном для индустрии и мировоззрения перечеркивании двухсот лет, в течение которых существуют законы об интеллектуальной собственности» (Кееп, 2007: 140), он, очевидно ждет, чтобы все пугливо и согласно кивали в ответ на его бессмысленные воззвания.

Тем не менее Кин парадоксальным образом посвящает последние тридцать страниц своей книги тому, чтобы оспорить все, что он так горячо отстаивал на предыдущих двухстах страницах. Он порицает ТСЗАП, превозносит скачивание цифровой музыки и признает, что «профессионалы», которых он ранее объявлял лишенными права голоса, ведут свои книги, медиа и искусство навстречу цифровой эпохе. Кто знает, может быть, он целый год работал над непошибаемой, как ему казалось, аргументацией против технологий, а когда книга уже готовилась к печати, увидел неоспоримые доказательства заката аналоговой культуры.

Увы, на этом его прозорливость заканчивается, поскольку Кин, забыв о своих «прогрессивных» идеях, с жаром начинает перечислять

судебные процессы против пиратства. Он упоминает о случае, когда Universal Music Group подала иск против пользователей MySpace, предположительно обменивавшихся музыкальными записями, допустив, что «значительная часть из 140 млн пользователей сайта может заниматься нарушениями» (Keen, 2007: 199). При этом Кин детально рассматривает социальные последствия ситуации, в которой платформу MySpace, ставшую раем для начинающих авторов, через суд пытаются принудить к соблюдению законов или вообще уничтожить. Он пишет, что «чем чаще другие компании будут следовать этому примеру защиты прав авторов, тем больше они сделают для борьбы с цифровым пиратством» (Keen, 2007: 199).

Конечно, запрет обмена файлами лишает MySpace новой роли музыкальной социальной сети. Вера Кина и ему подобных в государство, наряду с недоверием к людям, делает такой стиль мышления весьма разрушительным. «Нам нужны правила и нормы, — пишет он, — чтобы управлять нашим поведением в интернете так же, как правила дорожного движения контролируют водителей, чтобы предотвращать аварии» (Keen, 2007: 186). Насколько правила дорожного движения помогают избегать аварий — это спорный вопрос; то же самое касается законов, связанных с интернетом и с попытками защитить нас от нас самих. Ситуация, когда в результате «защиты» одной группы другая получает колоссальную прибыль (дорожная полиция благодаря ПДД и медиакорпорации благодаря защите авторского права), всегда выглядит подозрительно.

Марк Хелприн

Еще один участник полемики о культуре ремиксов и пиратстве — писатель Марк Хелприн. В своей книге «Цифровое варварство» (2009) он гневно осуждает все, что не вписывается в принципы абсолютного авторского права. Хелприн рисует идиллическую пасторальную картину прошлого, тоскуя по тому времени, когда в мире не существовало ни интернета, ни цифрового пиратства. Времени, которое «было добрее к людям, чем цифровая эпоха, лучше соответствовало естественному ритму, заданному биением человеческого сердца, обладало более подходящей текстурой для человеческой ладони, красками, более

привычными глазу, и было более великодушным в своем размеренном спокойствии» (Helprin, 2009: 12).

Хелприн стал участником течения «копифайта» после создания редакторской колонки, отстаивающей взгляды оппозиции. Свое решение написать на эту тему он комментирует так: «...кто еще думает об авторском праве, кроме горстки его обладателей?» (Helprin, 2009: 27). Уже одно это говорит об оторванности от стереотипов, к которой так стремится Хелприн и которой он, безусловно, достиг. Его утверждение, что писать о копирайте безопасно, поскольку никому нет до него дела, — признак намеренного невежества и непонимания важности темы интеллектуальной собственности. Хелприн уверяет своих читателей, что с момента написания Конституции США требования к защите авторских прав значительно возросли, поскольку лишь немногие в те времена зарабатывали на жизнь литературным трудом. Он предполагает — несмотря на то, каким сильным экономическим фактором стала интеллектуальная собственность, — что все люди так и останутся жить в таком намеренном неведении.

К примеру, о сроках действия копирайта Хелприн пишет так: «Разве не будет справедливо, чтобы те, кто зарабатывает себе на пропитание на переменчивом литературном и музыкальном поприще, были избавлены от своего рода конфискации, которой не подвергают других?» (Helprin, 2009: 30). Однако ни у Хелприна, ни у других современных авторов никто ничего не «конфискует». Но, по его словам, плоды творчества у них выхватывают из рук прямо на пике их популярности, хотя по нынешним законам авторы не лишаются прав на свои произведения до конца жизни, а также десятки лет спустя. Хелприн застанет окончание срока действия своих авторских прав только в том случае, если спустя семьдесят один год вернется в наш мир брюзгливым призраком.

Важнее всего, что отношение Хелприна к срокам действия копирайта вполне укладывается в специфику его профессии и затрагивает соображения финансового плана, мешая более внимательному анализу условий копирайта. Парадоксально, но Хелприн ставит под сомнение постоянно меняющиеся законы, притом что они постоянно меняются в его пользу.

Затрагивая тему авторского права, Хелприн допускает две распространенные ошибки. Во-первых, он полагает, что все, кто требует пересмотра современных законов об авторском праве и хочет смягчить контроль над интеллектуальной собственностью, заинтересованы в отмене всех законов о копирайте. «И хотя они говорят, что стремятся к упрощению доступа, возрождению неизвестных произведений и снижению расходов, — пишет он, — противники копирайта считают все это, прежде всего, полезными дополнениями к своей аргументации. Сама же она построена на стремлении упразднить любые формы интеллектуальной собственности» (Helprin, 2009: 160). Он подкрепляет свои слова двумя цитатами из одного источника — блога, посвященного проблемам авторского права. Некоторые противники нынешней системы копирайта действительно выступают за отмену соответствующих законов, но многие стараются найти разумные и прогрессивные методы их применения, хотят, чтобы власти перестали принимать законы, продвигаемые крупными медиакомпаниями.

Во-вторых, Хелприн заблуждается, когда путает свободно распространяемый и бесплатный контент. «Откуда у пользователя нежелание платить за музыку или телешоу, которые он загружает в свой iPhone? Почему контент должен быть бесплатным?» (Helprin, 2009: 201). Разумеется, между свободой от контроля и свободой от оплаты есть большая разница. Когда сторонники ревизии копирайта, такие как Лоуренс Лессиг и Крис Андерсон из журнала *Wired*, пишут книги с названием «Свободная культура» и «Бесплатно: будущее радикальной цены», кажется, что они хотят сделать всю интеллектуальную собственность бесплатной. Это не так, поскольку оба упомянутых заголовка предполагают разное понимание слова *free*, ни одно из которых не соответствует абсолютистским идеям Хелприна о бесплатной интеллектуальной собственности без потенциальной прибыли.

Хелприн бездумно объединяет новую волну «варваров», известных полным отсутствием уважения к авторскому праву, и людей, которые «свободно ставят под угрозу конфиденциальность, как будто ее не существует» (Helprin, 2009: 19). Между тем, если пираты чего-то и добиваются помимо реформ копирайта, то именно сохранения или усиления конфиденциальности. Новостные сайты, посвященные

интеллектуальной собственности, к примеру Slashdot, Techdirt, Ars Technica и Torrent Freak, изобилуют статьями о цифровом пиратстве, и не без причины. Часто государственные меры по внедрению законов о борьбе с пиратством и контрафактом осуществляются в ущерб чьей-то неприкосновенности, личной жизни и свободе.

Если авторы — противники пиратов преследуют цель положить конец обмену файлами, то писать провокационные книги — не лучшее средство. Журналист С. Макс Мейджи взял интервью у пирата под псевдонимом Настоящая Гусеница (The Real Caterpillar), который «специализируется» на электронной литературе. «Единственное, что точно никого не переубедит и не остановит, — это аргументация Марка Хелприна и Харлана Эллисона. Подобные методы гарантируют лишь одно — что их книги всегда можно будет найти онлайн», — говорит пират (Magee, 2010). Быть может, активная антипиратская деятельность стала второй натурой некоторых писателей, и то, что их книги выкладывают в интернете — даже те книги, которые отстаивают идею абсолютного авторского права и клеймят позором файлообменные сети, — в большой степени сбывшееся пророчество. Но тем не менее оно совершенно неэффективно ни в борьбе с пиратством, ни в попытках переубеждения пользователей, ни в защите их позиций.

Ключевые мысли:

1. Судебные разбирательства с потребителями затратны, вредят имиджу, не окулаются и не сокращают количество пиратов.
2. Власти прибегают к агрессивным, навязанным индустрией законам, чтобы защитить предоставленные государством монополии. Недовольство потребителей порой приводит к смягчению этой тяжеловесной политики.
3. Онлайн-компании и провайдеры борются с нарушениями, но не активнее, чем это необходимо для их бизнеса или чем требует закон.
4. Некоторые писатели и другие правообладатели преследуют собственные экономические интересы, очерняя современную цифровую культуру. Подобные аргументы при внимательном рассмотрении оказываются несостоятельными.

Глава 5

Экономика пиратства



В этой главе:

- Как люди реагируют на экономические стимулы.
- Взлет и падение индустрии музыкальных компакт-дисков.
- Тщательный анализ популярных отчетов о последствиях пиратства.
- Взгляд «адвоката дьявола» на работу по найму.

Экономику пиратства не менее важно понимать, чем любую из его характеристик. Даже когда антипиратская пропаганда утверждает, что введение монополий способствует заботе об авторах, борьбе с организованной преступностью и терроризмом или укреплению общественной морали, в основе всей темы интеллектуальной собственности лежит экономика.

Сегодня «копирайт-богатые» главным образом ориентированы на внешние стимулы — деньги. Стимулы «копирайт-бедных» преимущественно внутренние и заключаются в наслаждении творческим

процессом. Ни один из этих мотивов не превосходит другой ни с точки зрения этики и морали, ни с позиции пользы для общества; обе группы реагируют на разные стимулы, в чем и заключается их несоответствие. А значит, неважно, насколько сильно медиагиганты стремятся очернить пиратство. Самый красноречивый факт — в том, что они считают его прямой угрозой своей экономической стабильности. Отсюда следует, что, выступая против «копирайт-богатых» как угнетателей, авторы ремиксов или распространители файлов борются с их стимулами, а не с абсолютным злом.

Тем не менее за экономической завесой скрывается самая сокровенная из страшных тайн пиратства. Якобы неопровержимое доказательство его опасности. На самом деле схема осуждения стимулов и очернения оппонентов не зависит от вопросов морали и этики, больше напоминая бизнес-модель. Всегда труднее завоевать поддержку общества в таких скучных вопросах, как бизнес-план, и поэтому пропаганда не утихает на всех фронтах. Чтобы понять суть этого симбиоза, необходимо рассмотреть, куда нас завел «копифайт», чему позволил случиться и куда движется. В этой главе я постараюсь выйти за рамки шаблонных взглядов типа «пиратство обеспечивает известность», с одной стороны, и «воровство — всегда воровство» — с другой; за рамки лежащей на поверхности пропаганды, которую СМИ пытаются представить как исчерпывающее мнение по данной теме. Настоящая история гораздо серьезнее и интереснее, чем нас пытаются убедить.

Доктрина первой продажи и цифровые материалы

ТСЗАП могут подтолкнуть лучших клиентов к более правильному поведению. Они никогда не действуют на множество людей, которые скачивают ваш продукт, не являясь клиентами.

*Эрик Гарленд, глава фирмы по исследованию пиринговых сетей
Big Champagne (Greenberg and Irwin, 2008)*

HAL-9000: Прости, Дейв, я не могу этого сделать.

Дейв: В чем дело, HAL?

HAL-9000: Ты знаешь не хуже меня.

«Космическая одиссея 2001 года»

Многие из нас ошибочно трактуют современные принципы защиты авторских прав и считают, что они отражают справедливо задуманный баланс между интересами правообладателей — крупных корпораций или новых авторов — и потребителей контента. Тем не менее часто какие-либо поблажки в защите от копирования, любые маневры с форматом, ценой или доступом говорят не об альтруизме «копирайт-богатых», а скорее о проигранном судебном деле либо о яростных протестах против закона. Если перефразировать любимое выражение патриотов, «за свободу авторского права надо платить». Незначительные и порой недолговечные привилегии, которыми пользуются, принимая их как должное, потребители и авторы, — результат тяжелой борьбы с «копирайт-богатыми». То, что сегодня медиамагнаты расхваливают как новое качество или преимущество своих продуктов, вчера было предметом ожесточенных судебных споров о запрете этих качеств или прав.

Все это можно наглядно проиллюстрировать на примере того, что в США называется доктриной первой продажи, а в Евросоюзе — исчерпанием прав. Согласно вышеупомянутой доктрине, правообладатели контролируют только первую продажу своей интеллектуальной собственности. У них нет права голоса в процессе перепродажи при условии, что продавец не делает копий или не нарушает патент. Именно поэтому на веб-аукционе eBay продаются без разрешения правообладателя тысячи бывших в употреблении DVD, игр, книг и других медиаматериалов. Поэтому медиатеки, пункты видеопроката и магазины по продаже игр могут вполне легально заниматься прокатом (или выдачей на дом) интеллектуальной собственности.

Многие сочтут это право вполне естественным; разумеется, мы можем перепродавать, сдавать в прокат, одалживать или дарить игры и фильмы. Однако правообладатели добивались ограничений и даже упразднения доктрины первой продажи со дня ее утверждения в 1908 году. В нынешнюю цифровую эпоху эти попытки стали только активнее.

История доктрины первой продажи

В ходе нашумевшего процесса «Sony Corp. of America против Universal City Studios» выяснилось, что видеомагнитофон не является потенциальным средством нарушения копирайта, следовательно, суд признал

его легальным инструментом без назначения сбора за фильмы, выпускаемые на видеокассетах. Вопрос заключался еще и в том, позволять ли потребителям не платить солидную сумму за видеокассеты. С распространением видеомэгнитофонов возник спрос на кассеты, но из-за непомерной стоимости фильмов крупных киностудий немногие оказались в состоянии обеспечить себе домашний кинозал. Вместо этого, благодаря доктрине первой продажи, растущий спрос смогли удовлетворить пункты видеопроката. Киностудии продавали фильмы магазинам по полной стоимости, а те, в свою очередь, по доступным ценам выдавали их напрокат клиентам. Казалось бы, удачная развязка. Тем не менее у киностудий были совсем другие ожидания. Они по-прежнему так упорно рассчитывали на кассовые сборы, что главный идеолог от киноиндустрии (Валенти) сравнил видеомэгнитофон с «душителем из Бостона» (Corliss, 2007). Не следует путать киностудии тех времен с нынешними, прочно оседлавшими волну домашних кинотеатров под видом немедленного внедрения инноваций. Нет, в то время индустрия с воплями сопротивлялась переходу на новую ступень.

Доктрина первой продажи, помимо прочего, позволяет владельцам продавать медиаматериалы за любую цену, даже гораздо дешевле розничной цены за новый экземпляр. Рассмотрим последствия этого шага под другим углом: допустим, киностудия запрещает продавать свой DVD менее чем за 15 долларов (9 фунтов) — такова цена нового экземпляра. Диски останутся у владельца навсегда, ведь никто не захочет покупать подержанный DVD по цене нового. Гаражная распродажа бывших в употреблении книг, CD и DVD по полной стоимости едва ли окупится. К тому же подобная модель бизнеса вредна для окружающей среды, поскольку для удовлетворения спроса придется производить больше товаров. Конечно, те потребители, которые предпочитают бывшие в употреблении медиаматериалы, покупали бы в магазинах все реже, но тем не менее покупали бы.

Перепродажа видеоигр

Сегодня аналогичная битва все еще продолжается в индустрии видеоигр. Крупнейшие производители презируют рынки по перепродаже, такие как GameStop. Они в равной степени выступают против того,

чтобы геймеры покупали использованные игры или же брали их напрокат. Ни то, ни другое не приносит прибыли правообладателям. В идеале производители медиа устанавливают цены, исходя из того что вторичный рынок существует и не все владельцы приобрели свои экземпляры новыми. Всем известно, что «копирайт-богатые» хотят застраховаться от любых негативных последствий пиратства, но при этом они часто не учитывают положительную сторону деятельности рынков проката и перепродажи. Они привлекают внимание пользователей к играм и не дают угаснуть «аппетиту» геймеров до выхода нового поколения консолей. Вдобавок к этому, они продвигают новые релизы благодаря практике предпродажи.

К сожалению, в процессе борьбы с пиратством в других сферах медиа допускалась масса шагов, направленных против потребителей. Игровая индустрия — не исключение. Производители, которым надоело падение объемов продаж из-за вторичного рынка, начали различными способами обходить доктрину первой продажи под предлогом борьбы с пиратством. Один из способов — сопровождать игры ТСЗАП, которые создают проблемы с перепродажей — например, после определенного количества установок игры серийный номер становится недействительным. Так было с популярной игрой *Mass Effect* («Массовый эффект»), что вызвало широкий протест пользователей (Марсо, 2008). Этот способ отпугивает тех, кто хочет сэкономить пару долларов на покупке подержанных дисков без лишних проблем вроде звонков производителю для получения нового серийного номера. Если данная контрмера была направлена исключительно на борьбу с пиратством, то зачем так усложнять обновление серийного номера? Только для того, чтобы предотвратить перепродажу.

Еще один способ — ограничить возможность регистрации и использования всех возможностей онлайн-игры при покупке копии, бывшей в употреблении. Игра может иметь уникальный идентификационный номер, который позволяет регистрироваться и играть онлайн только первому покупателю. Следующие владельцы не получают такой возможности только из-за того, что они купили чей-то экземпляр.

Другие способы защиты от копирования, например когда игра запускается лишь в том случае, если вставить диск в дисковод, на

первый взгляд однозначно кажутся антипиратскими. Но в результате такими мерами тоже блокируется право перепродажи. Игроки не могут купить диск, загрузить игру, а затем продать этот диск, сохранив возможность запуска игры на своем компьютере. Это как минимум сокращает количество перепроданных игр на рынке, поскольку большинство геймеров будет использовать приобретенный диск, пока игра им не надоест. К тому же от постоянного использования диски царапаются и быстрее изнашиваются, что отрицательно сказывается на их качестве и надежности, а следовательно, на стоимости перепродажи. Но какие бы ТСЗАП ни использовал производитель, иногда случается ложное срабатывание защиты, блокирующее игру, законно приобретенную добросовестным пользователем.

Гигантам игровой индустрии, таким как Electronic Arts (EA), нечем задаваться вопросом, вредны ли неуклюжие ТСЗАП для пользователей: они ведь уже продали игру. Когда наконец вышла разрекламированная игра *Spore*, ее нужно было активировать онлайн, и допускалось всего три установки. Согласитесь, в таких условиях трудно «разогнаться» с перепродажей. Хотя менеджер EA по коммуникациям Мариам Сагхаер заявляла: «...мы просто изменили метод защиты от копирования, перейдя от использования физического носителя... к разовой онлайн-активации», — геймеров это не убедило (Greenberg and Irwin, 2008). *Spore* быстро стала лидером по количеству пиратских копий в 2008 году, а комментарии к игре на файлообменных форумах и на сайте Amazon были полны недовольства существующими ТСЗАП.

Лицензирование программного обеспечения

Яростные споры вокруг доктрины первой продажи касаются и вопросов программного обеспечения. Его производители изобрели хитроумный способ обойти доктрину — с помощью всем известного и никем не читаемого лицензионного соглашения (EULA). Даже главный судья США Джон Робертс как-то признался, что не читает EULA (Weiss, 2010). Для большинства людей это «китайская грамота», запутанная и написанная нудным юридическим языком. «Такое ощущение, что витиеватый канцелярит лицензионного соглашения, или

EULA, — пишут Ганц и Рочестер (2005: 18), — придуман специально, чтобы клиент поленился читать и автоматически принял условия». У некоторых компаний соглашения не такие сложные, но невероятно длинные, чтобы покупателям уж точно не захотелось их изучать.

Суть этих соглашений состоит в том, что клиенты только получают лицензию на свое программное обеспечение, но не приобретают его в собственность. Следовательно, у них нет законного права его перепродажи. Хотя доктрина первой продажи появилась вместе с Законом США об авторском праве 1909 года и была возобновлена в аналогичном законе 1976 года, суды неоднократно принимали противоречивые решения при рассмотрении исков, связанных с перепродажей цифровых медиаматериалов. Вердикт по делу «MDY Industries, LLC против Blizzard Entertainment» гласил, что клиенты владеют только лицензией на ПО. А в деле «Vernor против Autodesk» хитроумно составленное соглашение не получило аналогичного результата (Rotstein et al., 2010). Ситуация многократно усложняется, когда речь идет о законах других государств. Хотя во многих странах есть аналоги доктрины первой продажи — например исчерпание прав патентов в Евросоюзе, — при попытке определить, что представляет собой юридически обязательный договор, вопрос лицензирования становится еще более трудным. Другими словами, EULA больше зависит от договорного права конкретной страны, чем закон об авторском праве, и в некоторых странах доктрину первой продажи обойти проще.

В свою очередь, потребители выступают против EULA и требуют права продавать свои экземпляры программного обеспечения. Подобные споры нередко доходят до судов высших инстанций, где все упирается в термины и формулировки. В связи с этим фурор в интернете произвела Анн Лукс: она сделала картонную накладку на клавиатуру, чтобы все лицензионные соглашения одобрял ее кот Симба. Такова юридическая казуистика в действии.

iTunes и перепродажа

Судя по всему, чем менее осязаемы медиаматериалы, тем чаще потребители забывают о своих правах, предоставляемых доктриной свободной продажи. Именно так произошло со скачиванием цифровой

музыки через популярную платформу iTunes. Как и в случае с рядом других продуктов Apple, замысел прост: программа, которая воспроизводит музыку, одновременно служит личным магазином медиа. Во время запуска iTunes знаменитости на все лады расхваливали технологию за простоту, удобство и свободу: никаких дисков в коробках и домашних стереосистем.

Чтобы убедить пользователей в простоте и универсальности iTunes, были потрачены миллионы. Почему же тогда практически невозможно распоряжаться аудиотекой по своему усмотрению? В частности, пользователи не могут обмениваться музыкой из-за обязательной синхронизации, ведь iTunes удаляет все файлы с плеера iPod при попытке синхронизировать его с другим компьютером. Программа выполняет синхронизацию по умолчанию, это необходимо даже для добавления одной композиции. Еще недавно компьютеры распознавали mp3-плееры как внешние накопители, на которые можно простым перетаскиванием записать любые файлы — от аудиокниг и музыки до фотографий и документов. Такая схема никак не мешала обмену файлами, поэтому подобные устройства давали повод для юридических преследований со стороны музыкальной индустрии.

Скачивая песню в iTunes, лишь немногие понимали, что не покупают ее. Они покупали право слушать композицию, записывать ее на портативные устройства и даже на компакт-диск. Но на этом свобода заканчивалась, в отличие от той ситуации, когда пользователь переписывает файлы с диска на компьютер. Композиции в iTunes имеют специальный формат AAC (Advanced Audio Coding — перспективное звуковое кодирование), из-за которого невозможно выполнить некоторые действия. Например, нельзя копировать, редактировать или сэмплировать песни из iTunes. Более того, не все устройства могут их воспроизвести. Компания Apple преподносила эти ограничения как преимущества, называя формат «высококачественным», а платформу — «быстрой» и «удобной». Apple утверждала, что вечное хранение песен в iTunes — это благо, гораздо большее, чем коллекция дисков или даже mp3-файлов, не связанных ТСЗАП. Лицензионное соглашение iTunes содержало некоторые правила: в частности, в нем говорилось о возможности использовать приобретенные материалы не более

чем на пяти «авторизованных» устройствах или создавать списки воспроизведения не более семи раз (Apple, 2010).

Наконец клиентам надоели ТСЗАП, сопровождающие музыку, невозможность обмениваться песнями, загружать их на «посторонний» mp3-плеер или менять компьютеры. Стремясь удовлетворить спрос на музыку без ТСЗАП, компания Apple ввела плату за конвертирование файлов и снятие ТСЗАП — 30 центов (18 пенсов) за композицию, в дополнение к 99 центам (60 пенсам), которые указывались как стоимость песни. Apple сделала это, когда внедрила многоуровневую систему ценообразования (от 79 центов до 1,29 доллара или от 48 до 78 пенсов за песню). Этого ждали многие звукозаписывающие компании. Возможно, гибкие цены были вынужденным компромиссом, чтобы продавать музыку без ТСЗАП. Но, судя по всему, исправление ошибки с ТСЗАП только навредило пользователям, которым пришлось платить за музыку дважды.

ТСЗАП и пользовательское соглашение iTunes по-прежнему лишают клиентов права перепродавать приобретенную музыку. CD с дюжиной песен за 15 долларов (9 фунтов) вполне может принести владельцу пару долларов, но любой, кто попытается продать музыку из iTunes, столкнется с массой препятствий — юридических, технических и организационных. С сайта eBay быстро удаляют аукционы, где продаются песни из iTunes. Ныне забытый онлайн-сервис Voraboo в свое время попытался создать платформу для продажи «поддержанных» mp3-файлов и даже платить музыкальной индустрии отчисления с прибыли, но вскоре приказал долго жить.

Джордж Хотеллинг, несмотря на колоссальные технические трудности, продал композицию из iTunes. «Мне удалось передать песню новому владельцу, — сказал он. — Я оформил это соответствующим образом, и Apple даже сказала, что процедура, вероятно, законна. Думаю, мое главное достижение в том, что я многим помог задуматься об этом». В ответ на действия Хотеллинга директор Apple по маркетингу для приложений и служебных программ заявил: «Компания Apple считает нецелесообразным, хотя и не выходящим за рамки чьих-то прав, продавать музыку, приобретенную онлайн» (Hansen, 2003). Это противоречит уверениям главы Apple Стива Джобса, прозвучавшим

на открытии магазина iTunes в апреле 2003 года, что люди не хотят брать музыку напрокат, они хотят ею владеть (Martell, 2007). Но что это за собственность без права одалживать, дарить или продавать по своей цене?

Владение электронными книгами

Цифровые технологии повлияли на доктрину первой продажи и в сфере книгоиздательства. По мере того как у печатных книг все чаще появляются электронные «двойники», относительно этой доктрины возникает все больше вопросов. Трудно определить, как должна осуществляться выдача книг во временное пользование. Ведь многие из нас читают книги вслед за друзьями или родственниками и — в свою очередь — дают им собственные книги.

При аналогичных действиях в ситуации с электронной книгой сразу возникают две явные проблемы. Во-первых, если электронная книга — это простой отдельный файл, то одалживание будет по сути не одалживанием, а копированием. Зачем отдавать другу единственный экземпляр электронной книги, если можно легко сделать нелегальную копию, и книга будет у вас обоих? Собственно, читатели могут делать неограниченное количество копий и раздавать их множеству людей. В конечном итоге это неизбежно приведет к падению продаж, хотя — вместе с тем — может даже добавить популярности книге или серии.

Во-вторых, одалживание обычных книг имеет физические пределы. Чтобы дать книгу другу, живущему за границей, потребуется дорогая и длительная пересылка. При одалживании электронной книги нет ни расходов, ни ожидания. Где же тогда границы общего пользования?

Производителям устройств для чтения электронных книг хорошо известны потенциальные опасности цифровой продажи. Раньше компания Amazon блокировала электронные книги благодаря собственному формату, без поддержки PDF или ePub, а потому одолжить книгу было невозможно. С появлением ридера Nook от Barnes & Noble, который поддерживает формат ePub и позволяет обмениваться книгами, Amazon изменила тактику и в октябре 2010 года разрешила

пользователям делиться книгами друг с другом. Увы, одолжить книгу можно было только на две недели и с позволения правообладателя. Конечно, с обычными книгами все обстоит иначе, но начало было положено. С появлением Google Editions стала возможной перепродажа, благодаря управлению заголовками на «облачном» сервере вместо размещения файлов у клиентов. Но поскольку электронные книги при перепродаже не теряют в качестве и не требуют физической доставки (как бывшие в употреблении бумажные книги), некоторые издатели постарались внедрить в этом сегменте лицензию на пользование, отменяющую действие доктрины первой продажи. Вслед за производителями программного обеспечения они утверждали, что лицензия позволяет пользоваться книгой, но не подразумевает продажу товара. Однако развязка могла стать такой же, как на рынке ПО. В 2008 году был вынесен вердикт по делу «Тимоти Вернор против Autodesk», который гласил: если вы назвали некий процесс одалживанием, это не делает его таковым. McDonald's может заявить, что клиенты берут их напитки во временное пользование и должны возвращать их только в писсуары компании, но это не значит, что подобную идею можно отстоять в суде или на практике.

Государство не осталось в стороне от этой полемики. В 2009 году судебным решением в девятом округе США была отменена доктрина первой продажи для зарубежных товаров. Решение было направлено на противодействие «серому рынку», благодаря существованию которого продавцы покупают товар за границей для перепродажи в США по более низкой цене, чем у производителя. Возможно, такая перепродажа обеспечивает незаслуженные преимущества, но платой за нее становится произвольный контроль свободного рынка. Например, часы Omega, купленные в Швейцарии, по закону нельзя продать в США.

А при чем тут пиратство?

Итак, какова связь пиратства со всем вышесказанным? Разве на него влияют ограничения доктрины первой продажи? Если говорить кратко, то нет. У пиратов нет ни малейшего желания играть по правилам, будь то ограничения доктрины (например запрет на копирование

произведения) или лицензии на электронные книги. Пиратские фильмы часто распространяются бесплатно и в цифровом виде, поэтому недобросовестные пользователи могут не волноваться о кодах стран или возможности перепродавать DVD. Релиз-группы гордятся тем, что выкладывают на торрент-сайты только идеально взломанные игры, поэтому пользователям уже нет нужды заботиться о ключах, серийных номерах и прочих трудностях, связанных с онлайн-версиями. Им не нужно беречь диски с играми от повреждений, держать их под рукой и в активированном состоянии, поскольку пиратов редко волнуют материальные носители или повторная активация. Они хранят музыку в открытом формате, не ограничивая количество записей на диске и не вводя лимиты на копирование или перемещение. Пираты скачивают песни на пиринговых файлообменных сайтах, без ТСЗАП и в любом нужном им формате. Чтобы управлять архивами музыки, они пользуются бесплатной программой Floola, избегая средств контроля iTunes. Они берут CD и DVD в медиатеках и с легкостью переписывают на жесткие диски своих компьютеров. Они знают, что можно воспроизвести на имеющемся в их распоряжении оборудовании, как поделиться файлами с другими пользователями и как переписать эти файлы на другие устройства. Они читают электронные книги в формате PDF или ePub, без средств защиты от копирования, одалживания или использования на «чуждой» платформе.

Одним словом, притом что многие ограничения были введены именно для борьбы с пиратством в целях защиты авторского права, никакие меры против доктрины первой продажи — EULA, сужение доступа, форматы и платформы — не препятствуют пиратству и не ограничивают свободу пиратов. Эти меры действуют только на законопослушных клиентов, и то, как правило, отрицательно.

Поскольку индустрия реагирует на появление цифровых материалов усилением контроля и отсутствием преимуществ, пиратство фактически может стать средством борьбы с таким контролем. Многие возражат, что ТСЗАП предназначены не для устранения пиратов, а для удержания клиентов. Удержания от нарушения авторского права, независимо от последствий. Увы, большинство схем ТСЗАП направлены сегодня именно на наказание честных пользователей и никак не

мешают пиратству. Компании не могут отпугнуть пиратов, не воздействуя на пользователей. Когда люди обнаруживают, что больше не могут делиться с друзьями музыкальными файлами (как раньше аудиокассетами), не могут давать им почитать электронные книги (как некогда бумажные), не могут смотреть фильмы по телевизору соседа и перепродавать медиаматериалы (из-за условий лицензии) — свобода, простота и удобство пиратских материалов начинают казаться им привлекательными, и вовсе не из-за денег.

Закат эпохи музыкальных компакт-дисков

Домашние магнитофоны убивают музыку.

Антипиратский слоган BPI 1980-х гг.

Противники пиратства утверждают, что устойчивое снижение продаж CD явно указывает на ущерб, наносимый пиратами музыкальной индустрии. Однако при ближайшем рассмотрении в этом легко усомниться. Скорее правдой окажется, что деньги потребителей распределяются между различными видами медиа, которые с каждым днем становятся все более доступными, постепенно оттесняя музыку на задний план. Или что сегодня авторы получают дополнительную прибыль помимо той, которую дают им контракты со студиями звукозаписи или выплаты за соблюдение авторского права.

Есть немало доказательств, что музыкантам огромный успех обеспечивают концертные туры и продажа атрибутики. Разумеется, торговые компании предпочитают продажу CD, поскольку она приносит им больше денег. И пока эти организации ведут массированную пропаганду на тему катастрофического падения продаж из-за деятельности пиратов, люди редко слышат о прибыли, получаемой от проведения концертов или продажи фан-атрибутики. Им невдомек, что создатели всех прочих медиаматериалов — от видеоигр до социальных сайтов — исходят из предположения, согласно которому потребители тратят на музыку меньше времени и денег.

Исследования, финансируемые различными представителями этого бизнеса, утверждают, что медиарынок несет тяжелые потери из-за

пиратства, но только музыкальная индустрия заявляет об устойчивом падении продаж за последние десять лет. Этот факт — уже сам по себе тревожный сигнал. Если пиратство — единственная причина упадка на рынке CD, то почему оно не влияет на продажи DVD, книг или видеоигр? Рынок видеоигр процветает, несмотря на масштабы пиратства. Факты идут вразрез с мрачными картинами, которые рисуют представители музыкальной индустрии.

Для объективной оценки ситуации следует учитывать только те часы и то количество денег, которые потребители готовы потратить на медиаконтент. Музыка и кино вынуждены выдерживать жестокую конкуренцию со множеством развлекательных медиа. Об этом, несомненно, говорят на заседаниях советов директоров компаний и различных стратегических совещаниях, но информация не доходит до широких масс. Для них пиратство по-прежнему остается единственной причиной падения продаж CD.

Исследования продаж CD

Если обратиться к независимым исследованиям, ситуация окажется не столь однозначной. Феликс Оберхольцер-Джи из Гарварда и Коулман Струмпф из Канзасского университета провели сложное исследование файлообменных процессов, чтобы проследить их связь со снижением продаж CD. Они определили, что «оцениваемое влияние файлообмена на продажи статистически не превышает нулевой отметки» (Oberholzer-Gee and Strumpf, 2007: 3). Таким образом, мы скорее имеем дело с корреляцией, чем с прямой зависимостью. Файловый обмен стал массовым явлением одновременно с падением продаж CD, но это еще не означает, что первое стало причиной второго. И, хотя степень увлеченности подростков видеоиграми возросла одновременно с частотой диагностики СДВГ, для доказательства прямой зависимости этих явлений недостаточно их простого совпадения во времени.

Как отмечают Оберхольцер-Джи и Струмпф (2007), респонденты из американских «семей без компьютера... сообщали о снижении расходов на CD с 1999 года на 43%». Исследование также показало, что в соответствии с ожиданиями популярность альбома (измерявшаяся

в объемах продаж CD) вызвала пропорциональный рост скачиваний, а списки воспроизведения выбранной для исследования пиринговой сети OpenNap соответствовали хит-листам сорока лучших радиостанций. Это противоречит заявлениям RIAA, что большое количество скачиваний ведет к падению продаж CD. Уровень продаж дисков явно определяют такие факторы, как частота звучания в радиоэфире, реклама и популярность группы, а не количество незаконных скачиваний.

Также обнаружилось «отсутствие доказательств того, что альбомы с наибольшей частотой скачиваний непропорционально много теряют от файлообмена» (Oberholzer-Gee and Strumpf, 2007: 33). Это значит, что многие скачивают альбомы с популярными песнями, но именно их же, как правило, и покупают чаще всего. На самом деле во многих альбомах есть только одна-две песни, которые можно найти на пиринговых сайтах. Таким образом, когда RIAA утверждает, что каждое скачивание песни — это один непроданный диск, здравый смысл говорит об обратном. Многие песни из альбома Майкла Джексона *Thriller* («Триллер») стали самостоятельными хитами, но мало кто интересуется песнями из одноименного альбома «Хэнсон Бразерс», кроме МММВор.

«Следует особо отметить, — пишут Оберхольцер-Джи и Струмпф (2007), — что резкий спад массовых продаж всегда был частым явлением в музыкальном бизнесе, еще до появления файлообменных сетей. Притом что в 1999–2005 годах фактические поступления от продаж сократились на 28%, в 1978–1983 годах, во время упадка музыки диско, наблюдалось падение на 35%. Фактические продажи в 1994–1997 годах также упали на 6%». При этом в комплексной оценке нынешней ситуации в расчет не принимаются прочие важные факторы, такие как рост продаж iTunes за аналогичный период и попытки западного мира вырваться из тисков глобальной экономической рецессии.

В чем же причина спада?

Итак, кто же виноват в падении продаж CD, если не пираты? Тогда как ВРР и RIAA вешают всех собак на файлообменные сети, следует рассмотреть ряд других причин. Экономика продаж CD была предметом

множества публикаций в солидных журналах, при этом общие тенденции выявить не удалось. Заинтересованным сторонам стоит посвятить немного времени изучению этих исследований, чтобы найти основания для своих аргументов в пользу или против файлоомбена. Одни говорят, что файлоомбен непосредственно влияет на падение продаж, другие — что он стимулирует продажи, а третьи — что он является лишь одним из факторов — и, вероятно, не самым значительным.

Ввиду отсутствия единого мнения даже среди авторов серьезных, обоснованных и разумных статей, следует важный вывод: не существует определенной, доказанной связи между файлообменом и снижением продаж CD. То же самое касается версии, согласно которой файлоомбен способствует повышению продаж. Между тем рассмотрим внимательнее некоторых «виновников» падения продаж, обнаруженных в результате исследований:

1. Продажа музыки в другом формате, например виниловых пластинок, особенно в Великобритании. Без сомнения, если бы торговые группы объединили все музыкальные форматы, вместо того чтобы особо выделять свою «дойную корову» — CD, снижение продаж стало бы менее выраженным.
2. Онлайн-продажа музыки. Часто мрачные прогнозы и предполагаемые потери торговых групп не учитывают уверенного развития сайтов цифровой музыки, таких как iTunes. Это все равно что утверждать, будто продажи кабриолетов упали из-за конокрадов, не замечая наступления эпохи автомобилей.
3. Распространение других развлекательных медиа, таких как видеоигры. С увеличением годового дохода и задолженности по потребительскому кредиту в США и Великобритании зафиксирован настоящий бум средств развлечения. Те же люди, которые раньше смотрели телевизор и слушали радио по три часа в день, не могут одновременно с привычным просмотром телепередач посвящать это время видеоиграм или DVD. Арифметика не сходится. Новые формы развлечений неизбежно отнимают время у более старых.

4. Эффективные рынки перепродажи, такие как Half.com и Amazon. Благодаря доктрине первой продажи потребители могут перепродавать большую часть имеющихся у них медиаматериалов, и множество компаний пошли навстречу потребности своих клиентов в этом бизнесе. Когда-то реальные магазины, торговавшие бывшими в употреблении медиаматериалами, являлись редкостью, и в основном спрос существовал на новые товары. Те единичные букинистические лавки и магазины по обмену пластинками оказались каплей в море по сравнению с объемами сегодняшних гигантов, торгующих б/у медиаматериалами онлайн.

Единственное, в чем можно быть уверенным в отношении продаж медиа — неважно, CD или электронных книг, — что ни один формат, ни одна платформа и ни один тип носителя не может лидировать вечно. Из-за появления новых технологий, изменения предпочтений потребителей или конкуренции на рынке спады и подъемы популярности разных видов медиа неизбежны. Если рассматривать пиратство как главную причину, некоторые потребители могут встать на чью-то сторону, но в конце концов будут разочарованы. Когда музыкальная индустрия сорвет маску со своего главного врага, едва ли мы увидим одноглазого искателя приключений. Хотя есть предположение, что к тому времени все уже о нем забудут.

Схемы потребления разных медиаматериалов

Интернет требует таких непомерных затрат... что, возможно, для открытия к нему свободного доступа нужен отдельный закон Конгресса.

Джош Брендон, PC World (2008)

Практически с первого дня возникновения интернета все торговые организации, подобные МРАА, упорно предсказывали закат киноиндустрии. Недавно, с появлением скоростного домашнего интернета, угроза апокалипсиса стала более реальной. В начале века, когда

провайдеры в массовом порядке стали предлагать высокую скорость подключения, эти страхи усилились и достигли пика в разного рода пессимистических передачах — таких как, например, документальный фильм «Би-би-си» «Атака киберпиратов» (Monblat, 2002). Видимо, чтобы придать объективной программе как можно больше злободневности, в ней упоминается угроза, которую влечет за собой развитие скоростных сетей: «Индустрия верит, что ближайшие несколько месяцев станут решающими в битве с киберпиратством», поскольку «киберпираты думают, что побеждают индустрию». В этой же программе Синди Роуз, управляющий директор компании Disney в Великобритании и Ирландии, заявила: «Мы находимся на распутье, и от дальнейших действий представителей индустрии и государства зависит крайне важная вещь — площадкой для незаконной или все-таки законной коммерции станет интернет» (Monblat, 2002). Хотя ее мрачные пророчества оказались куда мягче по сравнению с «колоссальной приливной волной» Валенти, они дополняют собой ряд безосновательных угроз, исходящих от лоббистов медиаиндустрии. Надо сказать, что следующие несколько месяцев мало повлияли на нынешний климат в сфере авторского права. Проводя аналогию, можно сказать, что сейчас, почти десять лет спустя, те же несколько месяцев не решают судьбу интернета как коммуникационной технологии для бизнеса или частного использования.

Разумеется, при скоростном подключении потребители скачивают больше видео за меньший период времени. И все же киностудии продолжают снимать фильмы. Фактически средний объем инвестиций не сократился с появлением скоростного интернета, а наоборот, продолжает увеличиваться — и так происходит уже не один десяток лет.

Быстрый интернет

Угрозы появления технологий FAST (англ. «скоростной») или «интернет2» продолжают звучать в фоновом режиме. Валенти упоминал о том, что своими глазами видел на презентации в Калифорнийском технологическом институте, как «сверхзвуковые технологии, которые разрабатываются в эту самую секунду» позволяют «скачать фильм в DVD-качестве за пять секунд» (Levy-Hinte, 2004: 73). Демонстрация

новинки состоялась осенью 2003 года, а сама технология должна была выйти на рынок в течение ближайших полутора лет. В сентябре 2003 года Валенти сообщил Комиссии Сената по государственным вопросам, что «враг идет в наступление». Свои усилия по защите от технологической экспансии он описал так: «Мы проводим агитационную и обучающую кампанию с помощью телевидения, социальной рекламы, роликов в кинотеатрах. Мы заключили альянс с организацией Junior Achievement, чтобы целый миллион детей из пятых — девярых классов узнали, что такое авторское право и какова его польза для страны. Чтобы все дети поняли, что нельзя брать чужое и что ни одна нация не выживает без морального императива, который сейчас неотвратимо разрушается» (Комиссия по государственным вопросам, 2003). Тем не менее сегодня — много лет спустя — все еще нет ни FAST, ни «интернет2», а скорости подключения к интернету пока никто не называет сверхзвуковыми.

Другие адепты абсолютного права заявляют, что их беспокоит создание точных копий медиаматериалов. Ведущий юрист Viacom Майкл Фриклас, выступая в Йельском университете в октябре 2009 года, сказал: «Моя проблема — это точное копирование» (Fricklas, 2009). Данная фраза прозвучала после того, как — вопреки пессимистическим прогнозам МРАА об уничтожении киноиндустрии скоростным интернетом — Фриклас признал, что пользователи стали реже скачивать фильмы через пиринговые сети. Конечно, он тут же озвучил новую страшную угрозу — потоковое видео. Забавно, что ни один одобренный индустрией музыкальный сервис не мог сравниться с Limewire, и при этом качество потокового видео, предлагаемое Netflix, заметно лучше, чем на сайтах, которые транслируют пиратский контент.

Даже Валенти раньше высказывал намного больше опасений по поводу «идеальных» копий. Киноиндустрия часто презирает «экранки» — способ нечестных и неудачливых бутлегеров, к которому редко относятся с тем же вниманием, что и к точным копиям. Действительно, когда DVD (емкостью 5–7 Гб) уступают дорогу дискам BluRay объемом свыше 20 Гб, изготовление копий для распространения в цифровом виде становится все более сложным и затратным. Даже пиратское

оборудование, необходимое для копирования фильмов в формате BluRay, стоит гораздо дороже оборудования для записи DVD. Следовательно, обмен «идеальными» копиями затрудняется, поскольку размер фильма превосходит возможности подключения. Безусловно, скорость связи с интернетом будет расти, но одновременно вырастут и объемы видеофайлов.

Влияние на рынок разных видов медиаматериалов

По-прежнему представляется маловероятным, что фильмы в высоком качестве когда-нибудь будет так же просто скачивать, хранить, воспроизводить и упорядочивать, как музыкальные композиции. Люди часто сравнивают скачивание фильмов с обменом музыкальными файлами, но при этом всегда следует учитывать ключевые различия между ними. Кроме того, по мере упрощения процесса копирования увеличивается и потенциальная простота распространения. Правда, медиагиганты редко пользуются случаем, чтобы извлечь выгоду из новых моделей продажи. Принять сеть Napster, а не закрывать ее, музыкальной индустрии помешали текущие законы и схема лицензирования. В результате до сих пор на рынке не существует легальной платформы, равной Napster по простоте, удобству, разнообразию и количеству пользователей.

Различия в предпочтениях пользователей ощутимо влияют на так называемое пиратство материальных товаров. Поддельные DVD можно встретить везде: на барахолках в Великобритании, на блошиных рынках в США, на уличных лотках в Таиланде. Если подделки настолько опасны, кажется нелогичным, что киностудии инвестируют миллионные бюджеты в создание фильмов, но при этом почти 80% прибыли вынуждены получать от продажи DVD и прочих вторичных товаров. Что же на самом деле происходит? Интернет и повсеместное распространение почти идеальных копий разрушают киноиндустрию? Или все-таки студии сознательно инвестируют в фильмы по несколько миллионов долларов, притом что львиную долю доходов получают благодаря премьерным показам в кинотеатрах и продаже лицензионных DVD? Ответ очевиден любому, кто ходит в кино или берет DVD напрокат.

Джеймс Бойл раскрывает еще одно важное отличие. «Даже если оставить за скобками пессимистические прогнозы киноиндустрии, аналога сети Napster для кино нет, и едва ли он появится в ближайшее время. И не только потому, что фильмы длиннее и скачиваются дольше, чем музыка. Дело в том, что в большинстве своем люди смотрят тот или иной фильм один раз. Многим не нужна коллекция из двух тысяч фильмов, чтобы постоянно их пересматривать. А музыку, в отличие от фильмов, слушают снова и снова, и этот факт в значительной мере влияет на вероятность скачивания вместо выбора услуги по прокату» (Boyle, 2008: 102). Такое наблюдение подразумевает, что потребители, готовые скачать две тысячи фильмов, не обязательно захотят их купить, особенно в плохом качестве.

Говоря о распространении, дополнительном контроле и оценке потенциальных потерь, правообладателям следует учитывать время, необходимое на потребление медиаматериалов. Очевидно, что люди не смотрят фильмы повторно, зато неоднократно прослушивают музыку. И совершенно нецелесообразно исходить из предположения, что они начнут поступать иначе. Песня обычно занимает 4 Мб, а не 4 Гб, как средний фильм (то есть в тысячу раз меньше) и длится примерно четыре минуты, а не два часа. В нашем динамичном мире людям просто некогда смотреть фильмы такими же темпами, каких требует прослушивание музыки, не говоря уже о дисковом пространстве для хранения. Но даже пространство не всегда становится самым важным фактором.

В качестве примера рассмотрим типичную электронную книгу в формате ePub. Она имеет крошечный объем, который обычно составляет примерно 500 Кб, а значит, на внешнем диске емкостью 1 Гб поместятся две тысячи книг. С появлением недорогих электронных ридеров и бесплатных, простых в использовании программ для чтения электронные книги стали доступным развлечением для всех. С учетом малого размера файла и массы устройств для чтения таких книг, почему бы не закрыть все магазины вроде Waterstone, Barnes & Noble и им подобных? Где же Napster для электронных книг?

Ответ заключается во времени, необходимом для того, чтобы прочитать типичную книгу. На чтение книги уходит несколько дней,

тогда как для просмотра фильма достаточно нескольких часов, а для прослушивания музыкальной композиции — нескольких минут. Кроме того, многие читатели по сей день предпочитают тактильные ощущения от контакта с бумажной версией книги. Электронный текст их не привлекает, независимо от того, насколько легко найти пиратскую книгу. И хотя в прессе периодически публикуются печальные истории о влиянии пиратства на книгоиздание, еще неизвестно, правда ли, что ограниченное количество электронных книг в пиринговых сетях пагубно влияет на уровень продаж. Самыми распространенными электронными книгами остаются культовые произведения — такие как «Гарри Поттер» или «Сумерки», а также книги, ставшие основой для экранизаций, темой для различных проектов и сопутствующей атрибутики.

Какова бы ни была доля пиратских книг на рынке, «эффект сэмплирования» тут более ожидаем, чем в случае с другими медиаматериалами. Критики горячо спорят, к повышению или понижению продаж в конечном итоге приводит обмен музыкальными файлами. Однако скачать музыку, которую можно воспроизвести на любом носителе, — это не совсем то же самое, что скачать электронную книгу. Потребители, особенно не имеющие электронных ридеров, скорее всего, прочтут не всю книгу, а отрывок, чтобы решить, покупать ли бумажный экземпляр (Frisch, 2010). Но знание этого факта не помешало издателям затеять свою игру в Хенни-Пенни — предсказателя конца света, подобно представителям киноиндустрии. Статьи в популярных СМИ пестрят такими же мрачными пророчествами о пришествии электронного ридера, какие уже звучали из уст представителей кинематографа после появления видеомагнитофона.

Индустрия видеоигр точно так же игнорирует особенности потребления при разработке своих антипиратских стратегий. «Пиратские копии компьютерных игр так широко распространены, потому что для этого есть соответствующая возможность», — заявляет Брэд Уорделл, глава компании — производителя игр Stardock (Greenberg and Irwin, 2008). Согласно этой логике, простота в обращении, малый размер и универсальный формат электронных книг говорят о том, что ни

один читатель добровольно не купит электронную книгу. Но в данном случае игнорируются как нюансы потребления видеоигр, так и стратегии использования авторского права, которое должно рассматриваться не только в качестве средства контроля. Далее Уорделл утверждает, что удобство пиратских книг для пользователя — более важный фактор, чем их цена. Но хорошо известно, что, независимо от ТСЗАП, определенный процент копий большинства игр как раз и является делом рук пиратов. Если бы ТСЗАП (у Stardock используются серийные номера) были столь показательны, то игры без всякой защиты, например «Грехи солнечной империи» (Sins of a Solar Empire), не продавались бы вообще.

Быть может, медиагигантам пора изучить способы потребления медиаматериалов и разработать оптимальные схемы получения дохода на основе простоты использования, разнообразия и удобства распространения, а не эксплуатировать систему ограничений и презумпцию нарушения? Очевидно, что потребители воспринимают фильмы иначе, чем музыку, а игры — иначе, чем литературу. Поэтому применение идентичных схем борьбы с пиратством будет давать разные результаты. Если в принципе вообще стоит воспроизводить антипиратскую тактику хоть одной индустрии.

Экономические последствия пиратства

Если взять всю стоимость произведенных и потребленных в каждой стране подделок, а также значительный объем цифровых подделок, распространяемых в интернете, то вред в виде недополученных доходов, нанесенный мировому бизнесу, превысит 750 млрд долларов.

Ассоциация «Бизнес против контрафакции и пиратства» (BASCAP)

Органы здравоохранения опасаются, что этот штамм или его производные могут привести к пандемии нового гриппа, способной унести жизни миллиардов человек.

Отчет журнала New Scientist о птичьей grippe H5N1, от которого за семь лет умерло 322 человека (Bradford, 2006)

Традиционный аргумент, используемый в ходе борьбы с цифровым пиратством, базируется на экономическом ущербе, который оно наносит странам-производителям и странам-потребителям. Для торговых групп, таких как BPI и RIAA, главный способ заручиться общественной поддержкой — это возможность представить себя жертвой Войны с Пиратством. Создать впечатление, будто все суды и контрмеры — это только самооборона. Никто не будет выражать сочувствие и демонстрировать лояльность безликой организации, которая загребает миллионы в год и ничего не создает без определенной ловкости рук.

Излюбленный способ завоевать поддержку масс — утверждение, что пираты крадут деньги и усугубляют проблемы безработицы. В постиндустриальных странах люди питают слабость к экономической справедливости. Воровство единогласно осуждается, а число рабочих мест — большой вопрос на каждых выборах — до такой степени стало неотъемлемой частью успеха страны, что многие экономисты считают уровень безработицы достоверным показателем стабильности и тенденций развития экономики государства. Поэтому фраза о том, что пиратство уничтожает рабочие места, гарантированно заденет публику за живое.

Отчет BSA

Business Software Alliance (BSA)* — это частная организация, которая защищает интеллектуальную собственность своих клиентов. И только. Это не государственное или аккредитованное учреждение для возмещения экономического ущерба, полученного в результате пиратских действий. Клиенты BSA имеют интеллектуальную собственность, которую хотят защитить от незаконного использования, поэтому ассоциация заинтересована в поддержке общества для борьбы с пиратами.

BSA предоставляет массу отчетов о вопиющих экономических последствиях цифрового пиратства. Один из ее годовых отчетов

* Международная ассоциация производителей программного обеспечения, которая в рамках борьбы за легальное цифровое пространство создала 65 горячих линий во всем мире для консультаций по вопросам борьбы с пиратством. Имеет представительство в России. *Прим. ред.*

посвящен потере доходов и — соответственно — сокращению рабочих мест. Авторы, которые пишут на тему интеллектуальной собственности, часто ссылаются на отчеты BSA как на достоверные объективные источники информации. Однако именно здесь кроются существенные изъяны не только логики BSA, но и любой аргументации в защиту тезиса об экономическом вреде, причиняемом пиратством, особенно в пределах одной страны.

Например, BSA утверждает, что пираты ежегодно «крадут» игры и программное обеспечение на сумму 51,4 млрд долларов (31,3 млрд фунтов), становясь причиной потери тысяч рабочих мест. Но оценить потери от действий пиратов практически нереально, поскольку программное обеспечение — это нематериальная продукция. Единственный доказуемый «ущерб» — это деньги, которые владелец интеллектуальной собственности мог получить от нарушителей, если бы они не приобрели нелегальное программное обеспечение. Другими словами, в отличие от вора, который крадет диск из офлайн-магазина, цифровое пиратство — это эфемерное явление, не измеряемое в цифрах. Несмотря на это, BSA и подобные ей организации активно уверяют публику в точности своих оценок, а противники пиратства с энтузиазмом используют эти цифры, как им заблагорассудится.

Но что поможет выяснить, насколько человек, скачавший пиратскую копию Adobe Photoshop, был готов за нее платить? Возможно, он изначально хотел приобрести ее бесплатно и не желал тратить деньги. А может, скачал ее для развлечения или демонстрации каких-то взглядов. Или уже имел лицензионную версию, а цифровая понадобилась в качестве резервной. Или у него была цифровая версия, но в какой-то момент потерялась, и он решил, что проще скачать новую версию, чем искать старую. Но ни в одном из этих случаев не наблюдается желания платить за программное обеспечение.

BSA даже признает, что расчеты ущерба, сделанные ею, отражают розничные цены на программное обеспечение с поправкой на определенное государство. «Это не значит, — гласит отчет за 2009 год, — что в случае упразднения нелегального программного обеспечения рынок вырастет на 51,4 млрд долларов, — не каждый нелегальный или украденный продукт будет заменен платной

версией» (Business Software Alliance, 2010: 9). Увы, антипиратская пропаганда преподносит эту магическую сумму предполагаемых потерь как фактические данные о реально нанесенном ущербе.

В отношении продаж пиратских дисков цифры выглядят несколько более достоверно. Пиратские копии продают, чтобы удовлетворить рыночный спрос на программное обеспечение. Это означает, что клиенты покупают его, но не по розничной цене. Конечно, бутлегеры не платят за лицензии, а оборудование для тиражирования дисков достаточно дешевое, что позволяет создавать большие запасы товара. После облав на бутлегеров каждый раз неизбежно возникают слухи о раздутых суммах, якобы соответствующих потерям правообладателей. Авторы публикаций в СМИ исходят из того, что каждый конфискованный диск стоит столько же, сколько лицензионный, и будут искренне с пеной у рта утверждать, что только в ходе одного такого обыска изымается пиратская продукция на миллионы долларов.

Данные МРАА и BASCAP

Еще один часто упоминаемый отчет о негативных последствиях пиратства был составлен представителями киноиндустрии. В 2005 году МРАА наняла консалтинговую фирму LEK для исследования предполагаемого ущерба, нанесенного ассоциации действиями пиратов. По их оценкам, в 2005 году потери составили 6,1 млрд долларов (3,7 млрд фунтов), 20% в США, 80% — во всем остальном мире, при этом ориентировочно две трети суммы приходилось на продажу пиратских дисков. Ущерб в мировом масштабе достигал 18,2 млрд долларов (11 млрд фунтов). LEK рассчитывала эту сумму, опрашивая киноманов и выясняя, сколько бы они «купили, не будь пиратских версий» (LEK, 2005: 13). Несмотря на очевидный и часто огромный разрыв между тем, что люди говорят, и тем, что они делают, рассуждая об экономических последствиях пиратства, сторонники защиты авторского права отдают предпочтение более значительной сумме.

Хотя BSA включает в свои отчеты Европу, в Евросоюзе проводились собственные исследования с целью дать объяснение предполагаемым экономическим факторам пиратства. Ассоциация «Бизнес против контрафакции и пиратства» (BASCAP) в мае 2010 года опубликовала

отчет с похожими неутешительными данными: к 2015 году миллион с лишним рабочих мест окажется под угрозой, а потери «Большой двадцатки» превысят 125 млрд долларов (76 млрд фунтов). Так, из-за подделки автозапчастей в мире ежегодно исчезают почти 210 000 рабочих мест.

Даже для прогнозов данные BSA, LEK и BASCAP угрожающе высоки. Однако вторым слабым звеном их логической цепи становится отсутствие анализа: они не объясняют и не задумываются, что же происходит с «потерянными» деньгами. То есть куда деваются деньги, не потраченные на интеллектуальную собственность? В оценках ущерба не учитываются базовые экономические истины:

1. Потребители не накапливают деньги, которые не потратили на интеллектуальную собственность.
2. Даже сэкономленные деньги влияют на экономику.
3. Потребители расходуют деньги, не потраченные на интеллектуальную собственность, в других отраслях, например на услуги, одежду, еду или развлечения.
4. Интеллектуальная собственность имеет меньше позитивного влияния на экономику, чем другие отрасли.

Теперь рассмотрим каждый пункт. Исследования утверждают, что пиратство ежегодно обходится нам в миллиарды долларов. Но чтобы эти потери имели экономическое значение, деньги должны оставаться вне экономики. Например, если независимые исследователи где-то обнаружили тысячу пиратских копий программы Photoshop на сумму 400 тыс. долларов, скорее всего, это отразится на сотрудниках Adobe, отвечающих за разработку Photoshop. Сюда же можно отнести разовые потери магазинов, торгующих программным обеспечением; транспортных компаний, перевозящих коробки с товаром; торговых представителей, продающих этот товар, и так далее. Но упомянутых 400 тыс. долларов, которые могли достаться Adobe, не существует, поскольку все, кто готов и в состоянии заплатить за Photoshop 400 долларов, так и поступают. Кроме того, даже если бы эти деньги существовали, то, скачивая программу или покупая ее на пиратских дисках, люди не зашивали бы сэкономленные деньги в матрас,

где они бы лежали без пользы для экономики. Доказательством тому является множество развитых стран со стабильно высокой задолженностью по потребительскому кредиту. В некоторых странах средние показатели годовой экономии представляют собой отрицательный процент. Таким образом, можно считать, что деньги, не потраченные на Photoshop, расходуются на другие товары и услуги.

Даже сэкономленные деньги служат экономическим целям. Они позволяют банкам использовать систему частичных резервов (хорошо это или плохо), чтобы делать больше займов. Значит, чем больше денег переходит во взаимный фонд на рынке ценных бумаг, тем большее количество компаний получает стартовый капитал. Заявлять, будто деньги, не потраченные на программное обеспечение, больше ни на что не влияют, хотя могли бы способствовать созданию рабочих мест в сфере интеллектуальной собственности, по меньшей мере странно.

Люди, не заплатившие 400 долларов за Photoshop, могли потратить 50 долларов в ресторане или в кинотеатре, еще 100 — на новый наряд и 250 — на новый нетбук. Аналогичным образом опровергается антипиратская пропаганда о потере налоговых поступлений, поскольку со всех денег, потраченных на поход в ресторан или покупку DVD, тоже платятся налоги. Даже те суммы, которые уплывают в руки торговцам пиратскими товарами, играют свою роль в экономике. Медиагиганты упорно стремятся приравнять бутлеггерство к организованной преступности и терроризму. Однако многие продавцы дисков — это люди или небольшие компании, которые, законно или нет, справедливо или нет, но имеют свой кусок хлеба и деньги благодаря продажам пиратских товаров. То есть эти деньги не уходят некоему загадочному преступному синдикату и не исчезают навсегда в неизвестной бездне.

Предполагаемые потери рабочих мест

В отчетах об экономическом ущербе присутствуют и другие заявления, которые необходимо обосновать. Во-первых, значительные потери рабочих мест из-за пиратства. Предположение построено на том, что потребители, которым не по карману лицензионный Photoshop, априори не способствуют созданию рабочих мест в других секторах.

Но эта тысяча человек, скачавших пиратский Photoshop, поддерживает сферу услуг тем, что ходит в рестораны, посещает бары или останавливается в отелях. Покупая новые шины, эти люди поддерживают автомобильную промышленность, модернизируя свои компьютеры — электронную отрасль, посещая кинотеатры или играя в гольф — индустрию развлечений.

И действительно, хотя разработчики Adobe Photoshop усердно работают и заслуживают право продавать как можно больше копий своей программы, продукт с высокой окупаемостью создает небольшая группа людей. Команда Photoshop состоит из группки программистов, инженеров, пиар-специалистов, копирайтеров и дизайнеров. Однако наибольшую прибыль от продажи получают несколько человек на вершине этой пирамиды. В конце концов, программа цифровая, а значит дешевая для воспроизведения.

В других отраслях часто наблюдается обратная ситуация: масса сотрудников работает ради невысокого дохода. Получается, что главная проблема в пророчествах BSA заключается в другом — на деньги, вложенные в сферу интеллектуальной собственности, создается меньше рабочих мест, чем на деньги, вложенные, скажем, в автомобильную промышленность. Компания Ford не производит автомобили нажатием кнопки. Ей нужны сырье, заводы, рабочие, продавцы и перевозчики.

Дело в том, что BSA не может произвольно выбирать экономические последствия пиратства, игнорируя остальные. Разве допустимо утверждать, будто пиратство наносит финансовый ущерб или способствует потере рабочих мест, без учета того, что для многих — включая производителей оборудования — оно является источником средств к существованию? В конце концов, копии записываются на чистые CD и DVD, но какова вероятность, что человек, записывающий медиаматериалы, обладает авторским правом? И самое главное: BSA не может настаивать на утверждении, что потребители пиратской интеллектуальной собственности не тратят деньги в других отраслях. Рабочие места и прибыль, возникающие в результате этих затрат, ничем не хуже тех, что создаются владельцами интеллектуальной собственности.

Данный контраргумент более применим к отечественному* пиратству, чем к зарубежному. Тем не менее все три исследования показали, что, несмотря на сокращение пиратства в таких странах, как Великобритания и США, эти зрелые рынки имеют непропорционально высокие проценты потерь. Хотя коэффициент пиратства в США и Великобритании составляет всего 20%, из-за поголовного потребления медиаматериалов и более высоких цен ущерб от него оценивается выше, чем во многих других странах, даже в Китае. Это подчеркивает более значимую роль отечественного пиратства.

Теперь коснемся заявлений о потере рабочих мест. Не только уже существующих, но и тех, которые могли бы появиться, если бы мифические деньги вместо пиратской деятельности вкладывались в экономику (как я уже писал выше, они вкладываются, только в другие отрасли). Здесь снова не учитывается важный фактор, свидетельствующий о том, что пиратство представляет собой отдельную отрасль в экономике. Есть некоторая ирония в том, что одно из крупнейших подразделений ФБР создано именно для борьбы с пиратством. Это влечет за собой огромные операционные бюджеты, требует найма и подготовки новых агентов, а также вспомогательного персонала. Даже торговые организации, которые десятилетиями бьются головой о стену в борьбе с пиратством, играли бы гораздо более скромные роли на экономической сцене и имели бы значительно меньшие бюджеты, не будь у них такого главного врага.

Дополнительные преимущества

В сегменте электронного оборудования отдельной строкой следует упомянуть одноразовые товары, удовлетворяющие запросы пиратства. Рынки чистых носителей, оборудования для записи — например CD-приводов, накопителей данных — процветают благодаря нарушениям авторского права. Это применимо даже к mp3-плеерам и другим портативным устройствам. Компания Sony больше зарабатывает на mp3-плеерах, чем на выпуске медиаматериалов (Gantz and Rochester, 2005). Поскольку разработчики iTunes только недавно

* Речь идет о США. *Прим ред.*

начали продавать незащищенные mp3 (причем других законных альтернатив почти не было), файлообмен и пиратство напрямую способствовали повышению продаж Sony. BASCAP, заявляя в своем отчете о потере сотен тысяч рабочих мест в автомобильной промышленности из-за поддельных запчастей, не учитывает очевидный факт: эти запчасти кто-то производит. Неужели разница между рабочими, производящими поддельные и «аутентичные», или «официальные», запчасти, так велика, что их можно вынести за скобки этого уравнения? Едва ли.

В отчете BSA говорится о корреляции сокращения пиратства и увеличения количества рабочих мест. При этом никто не рассматривает, как именно уровень пиратской активности влияет на создание рабочих мест. В частности, авторы отчета упоминают Китай и Россию, снова обращаясь к проблеме снижения безопасности и к отказу от поддержки распространения пиратских дисков (BSA, 2010). Но где же данные о том, что происходит с накоплениями частных лиц и компаний, утекающими к бутлегерам из-за увеличения пиратской активности, особенно в отношении интеллектуальной собственности другой страны? Разумно было бы использовать тот же аргумент, что уже описан выше. Российские рубли, не потраченные на интеллектуальную собственность (в большинстве своем, на западную), попадут в российскую экономику иным способом, через потребление других товаров и услуг.

Все это было бы неважно, если бы индустрия и власти относились к антипиратским отчетам с необходимой долей критики. Увы, западные правительства часто обращаются к ним, устанавливая более жесткий контроль над интеллектуальной собственностью, разрабатывая процедуры, принимая законы, утверждая судебные решения и даже воздействуя на общественное мнение. Когда вице-президент США Джо Байден говорит: «Кража интеллектуальной собственности наносит серьезный вред нашей экономике и ставит под угрозу здоровье и безопасность наших граждан» (Федеральное бюро расследований, 2010), его слова должны быть основаны на солидной подборке неопровержимых данных, собранных независимыми исследователями. В реальности этого не происходит.

США как государство, где сосредоточено больше всего интеллектуальной собственности, наконец-то начали ставить под сомнение финансируемые индустрией отчеты, заявляющие о разрушительном влиянии пиратства на экономику. В 2010 году Счетная палата США (GAO) «обнаружила, что, несмотря на серьезные усилия, трудно, если не невозможно, измерить суммарное влияние контрафакции и пиратства на экономику в целом» (Счетная палата США, 2010: 2). Тем не менее отчет, выполненный LEK для МРАА, содержал вопиющую ошибку и не предоставлял сведений о том, как LEK рассчитывала ущерб (Anderson, 2008).

Хочется верить, что тем самым было положено начало дальнейшему пересмотру исследований и их большей прозрачности. Но пока подобные исследования оплачивают медиагиганты, в экономических дискуссиях будут превалировать все те же упаднические настроения.

Наемные работники корпораций

Я не оплакивал Napster, Grokster и всех остальных им подобных. Я не понимаю, какие возвышенные принципы отстаивает средний класс, когда его дети получают доступ к музыке, за которую не платят. Трудно принимать всерьез ханжеское самолюбование тех, кто объявляет каждого юнца, скачавшего рок-композицию, Че Геварой, героически сражающимся за создание нового творческого ландшафта в музыке. Не менее трудно воспринимать всерьез топ-менеджеров звукозаписывающих компаний, которые занимаются морализаторством, обличая скачивание музыки в ущерб бедным несчастным авторам, и одновременно составляют такие контракты с этими же авторами, на фоне которых феодальные повинности кажутся вполне щадящими.

Джеймс Бойл, «Общественное достояние: вершины человеческой мысли» (2008)

Счастливые рабы — это злейшие враги свободы.

Неизвестный автор

Сегодня все пираты и противники интеллектуальной собственности питают стойкое отвращение к корпоративному авторскому праву. Даже без тщательных исследований видно, что копирайт защищает корпорации и бизнес лучше, чем интересы частных лиц. Неважно, как он был изначально задуман, но по состоянию на сегодняшний день дело обстоит именно так. Это не опровергнуть никакой антипиратской пропагандой, живописующей муки голодных авторов. В реальности именно медиакорпорации располагают деньгами, влиянием и ресурсами для создания, продвижения на рынок и распространения медиаматериалов, которые оказываются недоступны отдельным частным лицам.

Тем не менее, чтобы сформировать взвешенное мнение по поводу копирайта, идею о том, что корпоративное авторское право убивает творчество, препятствует искусству или уничтожает инновации, следует оценивать не менее критично, чем антипиратскую пропаганду. Автор-идеалист может считать наемный труд бездуховным. Трудно поспорить с тем, что медиагруппы порой утверждают кошмарные проекты, стремясь угодить самым примитивным вкусам потребителей или по-быстрому нажиться на успешных рекламных кампаниях. Но это не значит, что наемный труд никак не способствует творчеству. Конечно, реформистам очень неприятно это признавать, но корпоративное авторское право может обеспечить работой больше людей, чем любой государственный или частный проект.

В цифровую эпоху результат наемного труда может быть совершенно другим. Если раньше автор писал книгу гусиным пером, то сегодня группы, состоящие из сотен программистов, разрабатывают программное обеспечение. Иногда частным лицам выгодно так называемая независимая разработка программного обеспечения, которая дает возможность пожинать все плоды от его продажи, но гораздо чаще корпорации нанимают программистов, дизайнеров и всех остальных специалистов для создания продукта. Конечно, случается, что видеоигры выпускают независимые разработчики, но над культовыми играми работают десятки людей, не имеющих отношения к авторскому праву на конечный продукт. Чем старше и популярнее становится медиа, тем труднее отдельным людям избегать наемного труда.

«Аналоговые» примеры

Рассмотрим пример из области, далекой от мира цифровых медиаматериалов. Споры об интеллектуальной собственности и захватническая политика корпораций затронули даже мир йоги, такой безмятежный на первый взгляд.

Мультимиллионер и знаменитый на весь мир йог Бикрам Чоудхари всколыхнул йога-сообщество, зарегистрировав авторское право на некоторые позы (по всей видимости, авторские интерпретации классических асан) и запатентовал занятия йогой в прогретом до определенной температуры зале. Бикрам без колебаний подавал в суд на студии, которые якобы нарушали его авторское право, и утверждал, что эти люди зарабатывают миллионы на его идеях (Philip, 2006).

В то же время на Западе образовалась настоящая империя йоги. Ее популярность в качестве альтернативного вида поддержания формы, а также сравнительно низкий финансовый и профессиональный порог для начала занятий привели к появлению бесчисленных студий, ориентированных на удовлетворение нового спроса. Предприниматели быстро сообразили, какие деньги можно заработать, организовав подобный бизнес: лучшая реклама, вытеснение частных студий и минимальные финансовые риски. Грубо говоря, произошла «макдоналдизация» йоги — превращение некогда полезных, доступных каждому упражнений в раскрученную и поставленную на поток выхолощенную версию древнего индийского искусства. Подобные метаморфозы — инициированные новыми йога-корпорациями и Бикрамом — породили термин «МакЙога».

Наемные йоги, несмотря на обязанность соответствовать установленной бизнес-модели, имеют одно важное отличие в сравнении с частными преподавателями — они не отвечают за успех компании. Алан Фингер, работающий на корпорацию Yoga Works, приветствует поглощение мелких студий корпорациями, потому что это «укрепляет позиции йоги». По его словам, привлечение новых людей к управлению бизнесом и финансами «позволяет нам, как йогам, хорошо преподавать и действовать согласно своему замыслу. Трудно заниматься бизнесом, а потом переключаться и становиться йогом... Я рад, что

могу просто сидеть и беспокоиться об этом человеке и его духовном росте, а не думать о деньгах» (Philip, 2006).

Аналогичное отношение к делу не позволило авторам, самостоятельно издающим книги, потеснить традиционные крупные издательства, несмотря на серьезный рост сегмента персональных изданий во всем мире. Хотя многие писатели легко делегируют другим обязанности продавца, маркетолога и агента, эти люди представляют собой исключение. На каждого писателя, который по ночам превращается в маркетолога, приходится сотни авторов, не испытывающих ни малейшего желания «управлять своим брендом», вести блог, писать в Twitter, Facebook или договариваться с книжными магазинами о продаже.

Тревожные тенденции в музыкальной индустрии

Наемный труд не обходится без несправедливости. Вокалистка альтернативной рок-группы Hole Кортни Лав рисует печальную и беспристрастную картину того, как многие музыканты тщетно надеются выиграть главный приз: контракт со студией звукозаписи. Она упоминает поправки к закону США об авторском праве 1976 года, тайком внесенные в его редакцию 1999 года, относительно улучшения положения обладателей домашнего спутникового телевидения (Love, 2000). Благодаря им сегодня некоторые музыканты готовы работать на те или иные компании, вместо того чтобы получать авторское право на ограниченный период времени. Это краткое, четкое и неуместное дополнение к закону о правах зрителей кабельного телевидения появилось с подачи RIAA, организации, которую якобы волновали интересы музыкантов. В результате некоторые музыканты, как та же Кортни Лав, живут на зарплату, более достойную участников крысиных бегах, чем рок-звезд.

Быть может, наемный труд больше подходит команде, чем отдельным людям, определенным видам медиа или определенным рынкам. Суть в том, что «копирайт-аболиционисты» должны понимать, к чему приведет возможность для корпораций владеть авторским правом и контролировать деловую сторону искусства. Понимать, что наемный труд, при всех его недостатках, может привлекать больше

авторов, чем это было бы при индивидуальном авторском праве или полном его отсутствии. Без сомнения, большая часть прибыли, получаемая от реализации медиаматериалов, не попадает к авторам, но, возможно, эти авторы вообще никому не были бы известны без поддержки компаний. Следовательно, для авторов, которых не прокормит работа «на себя» и собственное авторское право, наемный труд мог бы оказаться благом. Будут ли они при этом счастливыми рабами? Возможно. Но если развитие корпоративного копирайта обеспечивает авторам стабильную занятость и более широкую известность, это следует учитывать в процессе принятия любых поправок ради нашего светлого будущего.

Ключевые мысли:

1. Право перепродажи пришлось серьезно отстаивать, особенно после того, как им стало легче пользоваться благодаря интернету.
2. Представители музыкальной индустрии кричат о падении продаж CD, не учитывая при этом никаких возможных причин, кроме пиратства, чтобы заручиться поддержкой государства и общества в борьбе с нарушениями. Есть масса доказательств, что пиратство не влияет на уровень продаж, но при этом, согласно другим исследованиям, файлообмен не оказывает серьезного влияния на продажи — ни в одну, ни в другую сторону.
3. Способ обмена файлами зависит от типа медиапродукта не меньше, а то и больше, чем от размера файла. Это опровергает прогнозы индустрии о том, что сверхскоростной доступ в интернет повышает угрозу пиратства.
4. Исследования BSA, MPAA и BASCAP, цитируемые в ходе антипиратской пропаганды, не учитывают ряд экономических истин, когда заявляют о финансовом ущербе и сокращении рабочих мест из-за пиратства.
5. Наемный труд в корпорациях может привести к стимулированию творчества некоторых авторов; но другие авторы не будут видеть в нем никаких преимуществ. В этом и заключается парадокс авторского права.

Глава 6

Цифровое пиратство в Азии



В этой главе:

- Причины производства подделок на Востоке.
- Подделка медикаментов, а также разница между неэффективными подделками и лекарствами, произведенными при помощи расшифровки технологий.
- Две точки зрения на воровство брендов: обман зарубежных компаний и отечественных потребителей.
- «Список наблюдения» USTR и его влияние на страны, обвиненные в пиратстве.

Тогда как на Западе ведется успешная борьба с контрафакцией материальных товаров, в Азии и Восточной Европе подделки остаются массовым явлением. Пусть правообладатели и торговые организации порой огульно записывают в пираты любых нарушителей, но подделка товаров представляет для них гораздо более серьезную экономическую угрозу, чем обмен файлами.

Хотя пиратству за рубежом посвящены многочисленные статьи, телерепортажи и академические исследования, как правило, речь в них идет в основном о высоких темпах и масштабах распространения контрафакта. Наим пишет, что с 1990 года «рынок фальсификата вырос в восемь раз по сравнению с рынком легальных товаров» (Naim, 2005: 122). Среди основных причин — быстрый заработок, низкие накладные расходы, малый риск и незначительные штрафные санкции. Однако в большинстве источников не рассматривается, как и почему вообще появляется фальсификат; вместо этого статьи изобилуют историями об организованной преступности и опасных для жизни товарах. Такое положение вещей приводит к постоянному ужесточению и унификации законодательства всех стран, а также к стремлению отделять оригинальную продукцию от неизбежных подделок в потоке импортных товаров. Корпорации выказывают обеспокоенность, правительства усиливают инструменты контроля, ужесточают законы и санкции. Но каковы же средства распознавания фальсификата и насколько они действенны? Как «пиратским странам» удастся в такой ситуации производить контрафактные товары? В данной главе мы исследуем эти вопросы и подробнее рассмотрим причины, движущие обеими сторонами.

Причины возникновения фальсификата

Китай — это страна победившего пиратства.

Крис Андерсон, «Бесплатно» (2009)

Отец: Где ты это взял? Отвечай, кто тебя научил делать эту дрянь?

Сын: Да ты и научил! Я только повторял за тобой.

Социальная реклама против наркотиков в США

Всем известно, что в Юго-Восточной Азии свирепствует пиратство. Бутлегеры расставляют свои прилавки на виду у местных жителей и туристов. Все — от музыки и фильмов до видеоигр — копии копий; но при этом правообладателям не достается ни единого пенни.

Однако нам гораздо важнее рассмотреть неизвестные факторы, проблемы в наших представлениях и различные движущие силы данного явления. Когда по телевизору показывают облавы на бутлегеров, люди видят, что вооруженные служители закона действуют не менее жестко и агрессивно, чем при взятии наркопритонов, освобождении заложников или захвате вооруженных преступников.

Например, в одной из программ австралийского телевидения антипиратские операции, проходящие на улицах Манилы, изображаются в чрезвычайно мрачных красках. Полным драматизма голосом ведущий сообщает, что ранее подобные операции сталкивались с яростными протестами — от перестрелок до поливания защитников правопорядка кислотой из окна. Цель передачи ясна и даже открыто формулируется: показать, что такие рейды — вовсе не внутрисемейные разборки. И тем не менее во время проведения операции в кадре на фоне вполне мирной сцены мелькает вооруженный до зубов полицейский. Никакого оружия. Никаких наркотиков. Никакой кислоты с балконов. И даже никакой погони с отчаянной потасовкой в финале. Несмотря на все попытки изобразить операцию рискованной и справедливой, по накалу страстей она скорее напоминает занятие в воскресной школе.

Точно так же, как в репортажах о захвате наркопритонов и подпольных лабораторий, речь идет не о причинах, а о самом факте существования бутлегеров, чья точка зрения в СМИ никак не освещается. Практически никому не приходит в голову досконально исследовать, почему эти люди продолжают торговать фальсификатом. Точнее, почему у них есть такая возможность. Если проследить всю цепочку, можно сделать первый вывод о причине столь бурного роста производства подделок — оно всегда проистекает от не менее бурного спроса на медиаматериалы. В репортажах о полицейских рейдах мы видим склады с сотнями тысяч пиратских DVD — а все потому, что у бутлегеров есть тысячи потенциальных клиентов. Пираты не будут инвестировать в копирование товаров и запись тонн дисков без уверенности в том, что их продукция будет востребована. Журналисты изображают их паразитами, но при этом «забывают» добавить, что мы сами охотно создаем им условия для существования.

Зачем нужен фальсификат?

Итак, почему же азиатские потребители питают столь нежную страсть к подделкам? Почему они не покупают медиаматериалы у официальных дилеров, как большинство британцев и американцев? Увы, в ходе антипиратской пропаганды, как правило, не учитывают некоторые особенности жизни в Азии. Во-первых, принято утверждать, что азиатским потребителям доступно такое же количество лицензионных продуктов, как и европейцам, а значит, подделки — их осознанный выбор.

Ни одна нация в условиях современной глобальной экономики не хочет стоять в очереди — за медиаматериалами, информацией или инновациями. То же самое касается и фильмов. Но в киноиндустрии Китая до сих пор существует невообразимо узкое место: ежегодно в прокат разрешено выпускать не более двадцати иностранных фильмов (Wu, 2006). На миллион граждан приходится один кинотеатр — это примерно то же самое, что один кинотеатр на весь Феникс или восемь — на весь Лондон. Китайцы не хотят ждать месяцами, пока DVD с новым блокбастером выйдет на азиатский рынок. Вместо этого они покупают пиратские диски с записями, сделанными в американских или британских кинотеатрах, и смотрят их дома. В данном случае важнее не качество, а оперативность; пиратские диски значительно опережают лицензионные по объему продаж. Поэтому следует избавиться от иллюзии, будто в распоряжении китайцев имеются те же самые медиаматериалы, но они специально отдают предпочтение пиратским копиям.

Хотя порой речь все же идет о свободном выборе. В недавно опубликованной газетной статье, посвященной пиратству на филиппинском рынке видеоигр, Дженнифер Ким Витал пишет: «В них играет масса людей, большинство из которых не может позволить себе платить законную цену за аппаратуру, программы и прошивки, а потому им остается только одно — покупать дешевые нелицензионные копии... В США и других странах индустрия видеоигр неуклонно превращается в многомиллиардный рынок, поэтому массовое производство и продажа пиратского программного обеспечения и оборудования влекут за собой крупные финансовые потери правообладателей и отрасли во всем мире» (Vitale, 2010: 298).

Подобные заявления в пределах одного абзаца противоречат друг другу. Если у филиппинцев нет выбора, кроме как покупать дешевые нелегальные копии, то почему пиратство на Филиппинах «влечет за собой крупные финансовые потери»? Одно из двух: или они могут позволить себе купить фильм в магазине — и тогда покупка пиратской копии повлечет за собой убытки, или не могут этого сделать — и тогда мизерная стоимость пиратской копии никак не отразится на благополучии западного рынка интеллектуальной собственности.

Следует четко понимать: для того чтобы продолжать снимать фильмы, Голливуду не нужно повышать кассовые сборы или объем продаж DVD в Азии. Утверждать подобное просто абсурдно. Если на развитом рынке начнется спад, появится масса пиратской продукции и исчезнет спрос на новые фильмы, тогда у киностудий возникнут проблемы. Но никакое жонглирование цифрами не поможет при обсуждении роли стран с уровнем пиратства в девяностом процентиле, поэтому не стоит заявлять, что недостаток лояльных клиентов грозит Голливуду гибелью. Тем не менее, поскольку уровень пиратства в постиндустриальных странах стабилизировался (и даже в некоторые годы периодически снижался), маловероятно, что киностудии сдадутся и прекратят выпускать фильмы. Остаются только два объективных параметра: угроза ущерба со стороны развивающихся стран и уверенность, что по мере роста благосостояния государства в нем начнется бум потребления.

Культурные различия

Взгляните на нигерийскую киноиндустрию, которую часто называют Нолливудом. В этой стране ежегодно выпускается больше фильмов, чем в Голливуде или индийском Болливуде. Она занимает третье место по уровню доходов киноиндустрии (около 300 млн долларов США или 180 млн фунтов в год), на нее работает в общей сложности миллион человек. Нигерия ни разу не попадала в поле зрения печально известного Управления торгового представителя США (USTR) и даже не состоит в «списке наблюдения», не говоря уже о «списке особого внимания». Причина очевидна: нигерийцам ни к чему пиратские голливудские фильмы, потому что их собственные продаются по два

доллара (1,20 фунта) за штуку. И никаких законов об авторском праве. Тогда почему — безо всякого пиратства — неблагоприятный для Голливуда рынок не приводит к проблемам в Нигерии? Как и упомянутые ранее небольшие азиатские страны, Нигерия представляет собой слишком мелкий рынок для американских фильмов и прочих медиаматериалов — лицензионных и пиратских. По всей видимости, соблюдение международных законов об авторском праве важнее, чем объем рынка. Именно потому к этим странам не применяют никаких экономических санкций — их просто игнорируют.

Но оставим экономику. Сама природа азиатской культуры — существенный фактор высокого уровня пиратства. На западе критерием успешности считаются индивидуальные достижения. Создатели контента и корпорации, спонсирующие наемных авторов, в основном творят не для того, чтобы сделать мир лучше, а ради вознаграждения. Что вполне типично для капиталистической культуры Запада, в которой принято «вытаскивать себя из болота за волосы» и которая породила множество шедевров. Тем не менее западная — особенно американская — культура рьяно защищает интеллектуальную собственность. Когда авторы творят искусство за деньги, денежные проблемы вредят искусству.

Между тем в Азии культура иная, по крайней мере для нее характерны совсем другие акценты. Хотя Япония издавна перенимала и адаптировала западные инновации, ее промышленно-технический рост начался гораздо раньше, чем во многих азиатских странах, таких как Китай или Южная Корея. Вероятно, они стали более богатым рынком для западной интеллектуальной собственности. Несмотря на случаи пиратства, имевшие место в сфере видеоигр, Япония удалена из «списка наблюдения» USTR; однако взгляд японцев на интеллектуальную собственность отличается от западного. Снижение уровня пиратства просто отражает динамику экономического роста нации.

В Китае социальные последствия пиратства совершенно иные, нежели в Америке. «Согласно конфуцианским взглядам на интеллектуальную собственность, — пишет Андерсон, — копирование чужого произведения — это одновременно и знак уважения, и важная составляющая образования» (Anderson, 2009: 202). На Филиппинах

пиратство по-прежнему неизбежно, но в Китае оно способствует развитию технологий и заполняет пробелы на рынке медиаматериалов. Меры по защите и признанию авторских прав все чаще принимаются в Южной Корее и остаются на высоком уровне в Японии. Таким образом, распространенность пиратства в азиатской культуре отражает различие не только в ценностях, но и в экономическом развитии государств.

Существуют и более ранние публикации на эту тему. Например, руководство по ведению бизнеса в Азии, увидевшее свет через несколько лет после того, как в Юго-Восточной Азии началось внедрение защиты интеллектуальной собственности. В нем отмечается очень важный момент: во многих так называемых странах из числа «азиатских тигров» (Китай, Индонезия, Корея, Малайзия, Филиппины, Сингапур, Тайвань и Таиланд) в прошлом вообще не существовало законов о защите интеллектуальной собственности (Deng et al., 1996). Странно ожидать от государств, где понятие интеллектуальной собственности возникло всего двадцать лет назад, такого же уважения к копирайту и соблюдения законов о его защите, как на Западе, где авторское право в том или ином виде существует более двух столетий.

Мало того что развивающимся странам в новинку законы об авторском праве — они все еще переживают бурный экономический рост, который ежегодно выражается в двузначных цифрах. А теперь обратимся к истории: «США отказались присоединиться к Бернской конвенции об авторском праве в 1880-х под предлогом, что стране с развивающейся промышленностью необходим свободный доступ к зарубежным произведениям. Фактически США подписали Бернскую конвенцию только в 1989 году. Аналогичным образом, в 1950-х Япония проигнорировала законодательство о правах на интеллектуальную собственность — и переняла западные технологии» (Deng et al., 1996: 44). То есть требования к развивающимся странам внедрять тяжеловесные законы, выгодные главным образом экспортерам интеллектуальной собственности, противоречат действиям, предпринятым развитыми странами в прошлом. Классический пример утверждения «делай так, как я говорю, а не так, как я делаю».

В 1990-е годы в Южной Корее уже существовала возможность зарегистрировать торговую марку, но при этом корейцы не особенно беспокоились о зарубежных брендах. Ничего не напоминает? В XIX веке Великобритания никак не содействовала защите американских авторских прав, за океаном ей отвечали тем же. Следовательно, в Великобритании и Канаде вовсю торговали незаконными копиями книг Марка Твена, а в США от продажи книг Харди и Диккенса авторам не поступало ни пенни. Идея о том, что постиндустриальные страны имеют право навязывать другим странам законы, которые они же сами еще недавно не соблюдали, свидетельствует только об их лицемерии.

Благоприятные условия для пиратства

Азиатские авторы приспособились к этим условиям. В Китае потребители привыкли к бесплатной музыке, поэтому, требуя денег, исполнители рискуют потерять массу поклонников. Препятствуя распространению музыки в файлообменных сетях или на пиратских дисках, они тем самым лишаются новых фанатов. Многие авторы и исполнители в Китае используют пиратство как маркетинговый инструмент для получения реального дохода — от гастролей, продажи сопутствующих товаров и участия в съемках рекламы. Как отмечает Андерсон, популярность, несмотря на отсутствие продаж лицензионных дисков, может приносить исполнителю деньги благодаря телефонным рингтонам (Anderson, 2009). Далее он пишет: «В мире, где понятие музыкальной индустрии ежедневно меняется, постоянно лишь одно: музыка создает знаменитостей. Обратить славу в состояние — не такая уж проблема» (Anderson, 2009: 202).

Не стоит удивляться, что модели продажи игр быстрее всего менялись в Азии, где процветает пиратство. Онлайн-игры, приносящие доход несколько иным способом, чем реальные магазины игр, — это миллиардная индустрия в Америке, но в Китае она вдвое прибыльнее (Anderson, 2009). Выходит, что страна, допускающая множество нарушений авторских прав — от торговли нелегальными DVD до распространения пиратских копий Windows — зарабатывает на

онлайн-играх больше, чем США, ревностно охраняющие интеллектуальную собственность.

Пиратство в Азии действительно имеет последствия, но совсем не те, которые кажутся очевидными. Тогда как влияние на прибыль правообладателей невозможно доказать без некоторых экономических подтасовок, пиратство безусловно отражается на принципах торговых отношений государства. Без сомнения, интеллектуальная собственность на Западе тесно переплетается с производством — от патентов на механизмы до патентов на продукты питания, лекарства и биотехнологии. И, конечно, азиатские страны, которые отказываются от борьбы с пиратством или не могут вести ее надлежащим образом в сфере кино или видеоигр, могут быть ущемлены в торговле патентованными товарами, например медикаментами. Если у вас создалось впечатление, что постиндустриальные «копирайт-богатые» страны используют торговлю жизненно важными товарами как средство продать больше DVD, то вы совершенно верно поняли ситуацию.

Истоки пиратства

Наша экономика на тридцать лет отстает от европейской. Для нас это абсолютная норма.

Торговец московского рынка «Горбушка» о продаже экранных копий фильмов, осуществляемой с ведома и под контролем милиции

Экранные копии фильмов кого-то приводят в ярость, а кого-то откровенно забавляют. Идея проста: человек тайно проносит в кинотеатр видеокамеру, ловит экран в объектив и нажимает кнопку «Запись». Если камера постоянно сфокусирована и в кинозале достаточно тихо, результат вполне пригоден для просмотра, и уж по крайней мере, это лучше, чем ничего.

Разумеется, в реальности все обстоит несколько иначе. В кинозалах плачут младенцы, капризничают дети, люди выходят в туалет, говорят по телефону, зрители с нарушением слуха переспрашивают каждую фразу — словом, в записи фильма присутствуют сотни помех. Например, во время финальной схватки в «Матрице» кто-то закрывает

спиной киноэкран, а рядом светится совсем другой экран — мобильного телефона. Это девочка-соседка пишет сообщение лучшему другу. Быть может, в случае с экранными копиями скорость выхода на черный рынок важнее качества, однако распространители фильмов в других странах не платят за некачественную работу. Бутлегер в документальном фильме «Хорошая копия, плохая копия» (Johnsen et al., 2007) рассказывает, что продавцы высылают заказчику первую половину фильма, и только если она приемлема для просмотра, тот переводит деньги и получает вторую часть.

Хотя во многих странах нет оборудования и даже помещений для презентаций новых фильмов, как в Великобритании и США, качество по-прежнему влияет на действия клиентов практически всех бутлегеров. Если выходу официального DVD предшествовали только «экранки», маловероятно, что спрос останется высоким. Конечно, немногие знают, откуда берутся DVD с точными копиями фильмов, и не без причины. Представители киноиндустрии требуют, чтобы органы правопорядка, существующие на деньги налогоплательщиков, боролись с торговлей подделками в своих странах. Они ожидают государственных санкций и международных мер по регулированию кинопиратства за рубежом. И тем не менее источником множества качественных пиратских фильмов является сама индустрия, а точнее промо-DVD.

Промо-DVD — это фильмы, которые кинопродюсеры рассылают критикам, жюри кинофестивалей и медиаорганизациям до официальной премьеры своих картин. Диски отличаются хорошим качеством, защитные водяные знаки снимаются с помощью простейшего оборудования — и готово, можно делать копии. Пиратские диски с киноновинками, имеющие четкое, без помех, изображение, вероятнее всего — те самые копии промо-DVD. Поскольку такие DVD рассылаются многим представителям индустрии, как минимум один диск неизбежно попадет к релиз-группе. А больше и не надо. Через несколько часов специалист снимет защиту от копирования и подготовит фильм для скачивания через торрент-сайты. Скорость — это еще не все, но очень важный фактор. Чем быстрее релиз-группа выпустит качественную пиратскую копию, тем больше вырастет ее имидж.

Тем не менее представители киноиндустрии продолжают требовать, чтобы деньги налогоплательщиков тратились на поиск и преследование кинопиратов. Это примерно то же самое, что оставить пачку банкнот на сиденье незапертой машины, а потом настаивать, чтобы полиция тратила время и ресурсы на поиск воров. Иными словами, источник можно проследить, поскольку МРАА заказывает защиту от копирования — водяные знаки — у сторонних компаний, например CINEA. Хотя эта технология контроля уже десять лет упоминается в новостях как эффективная, толку от нее немного. Пираты оперативно убирают или просто «обрезают» водяные знаки. Конечно, не составит особого труда установить, с какого именно промо-DVD записан пиратский диск. Но наказание одного человека, пусть даже очень суровое, не остановит всех остальных.

Именно поэтому бывший президент МРАА Джек Валенти добивался запрета рассылки промо-DVD кинокритикам и жюри фестивалей до выхода фильмов на экран. Валенти утверждал, что такая мера оправдана, поскольку промо-DVD порождают пиратские копии. Его предложение не поддержали, но осадок остался.

Польза промо-DVD

Промо-DVD одинаково полезны как для массового кинематографа, так и для «инди» (от англ. independent — «независимый»). Так, Джеффри Леви-Хинт — независимый режиссер — пишет, что «распространение допремьерных копий скорее позволяет зрителям больше узнать о качестве продукта, чем приносит пользу индустрии — считайте это системой оповещения о плохих фильмах» (Levy-Hinte, 2004: 92). Некоторые критики готовы расхваливать на все лады любой фильм независимо от его качества, но есть и те, кто может хотя бы намекнуть зрителям о слабости нового, пусть даже насыщенного спецэффектами блокбастера.

Правда, Леви-Хинт рассматривает ситуацию под другим углом — с точки зрения автора независимых фильмов. По его мнению, запрет промо-DVD нанесет непоправимый ущерб «инди-фильмам», ведь допремьерные просмотры — часто единственный способ их рекламы. В отличие от блокбастеров, независимые фильмы держатся на плаву

только благодаря собственным заслугам, и зрители не будут на них ходить, если исчезнут промо-DVD.

Но что же насчет пиратских дисков идеального качества, конкурирующих с магазинными DVD? Может, Голливуду в ответ на пиратство не стоит ужесточать защиту или подписывать международные договоры об авторском праве? Может, пришла пора обратить внимание на способы создания и распространения медиа, а не на изготовителей фальсификата или отдельных потребителей? В книге «Вне закона» Мойзес Наим отмечает, что большинство подделок — родом из Азии (главным образом из Китая и Юго-Восточной Азии). Но он лишь мельком упоминает о наиболее эффективном способе изготовления фальсификата — на тех же конвейерах, где производятся оригинальные продукты.

Джеффри Скотт МакИллвейн заявляет об этом более прямо: «В процессе штамповки DVD применяются те же репликаторы, что и в производстве лицензионных высококачественных дисков. Эти репликаторы либо принадлежат клиенту (при цене около одного миллиона долларов), либо арендуются у официального производителя DVD в нерабочее время» (МакИллвейн, 2007: 22). Фактически МакИллвейн описывает экономичный и эффективный процесс, идеальную модель, которая по скорости, стоимости и схеме распространения не уступает легальному рынку DVD. Но поскольку производители пиратских дисков не покупают права на контент, они могут потягаться с лицензионными DVD даже после их появления в данной стране.

Как же конкурировать с этой моделью? Уж конечно не с помощью усиления цифровых средств контроля, таких как коды стран, которые бутлегеры мгновенно учатся обходить. Логично предположить, что если проблема связана с уязвимостью защиты на легальных производственных линиях, то представители индустрии должны устранять такие «дыры» за свой счет. Однако деньги, сэкономленные с помощью офшора, — это деньги, которые государство платит за устранение утечки информации.

Явная ирония заключается в том, что киностудии, требующие правовой защиты, охотно размещают производство своих продуктов в странах с высоким уровнем пиратства. Эта практика, как и многие

другие, свидетельствует о внутреннем сбое — своеобразной бреши в защите производственного процесса. Но в любом случае она не должна становиться проблемой американских налогоплательщиков — как и задача продвижения продукта на свободном рынке. Среди причин переноса производства в Азию — более низкие эксплуатационные расходы и более мягкие требования к защите окружающей среды. Однако экономия налагает дополнительную ответственность: необходимость добиться того, чтобы компании справлялись с явным и предсказуемым злоупотреблением — централизованными и даже поддерживаемыми государством пиратскими кампаниями — так же, как и с любым другим аспектом бизнеса. Невероятно, что бремя, возложенное на плечи граждан США, предполагает не только потерю бесчисленных рабочих мест в пользу зарубежного производства, но и бесконечную трату налоговых поступлений, уходящих на борьбу с подделками — побочным продуктом аутсорсинга.

Пиратство процветает в странах, где размещено производство. Представители индустрии не упоминают об этом на пресс-конференциях и в пламенных речах о вреде фальсификата. Почему в Китае так распространены подделки? Потому что там все производится. Как правообладатели могут грозить пальцем развивающимся странам, если они перенесли туда все свои заводы? Эти заводы штампуют модные аксессуары — например дамские сумки — по заданным спецификациям. Рано или поздно на конвейер попадают более дешевые материалы, и при следующем запуске Prada превращается в Prado. Рабочие не знают, в чем разница, а руководители завода выпускают подделки с помощью имеющегося у них оборудования.

В фильме «Если симптомы не исчезают», где исследуется тема фальсификата, озвучены такие данные: сегодня Китай производит 58% товаров и 90% подделок («Если симптомы не исчезают», 2008). Эти цифры тесно связаны между собой. Китай обеспечивает корпорации дешевыми брендовыми товарами, которые продаются с внушительной наценкой. Для регионов, где люди не могут позволить себе платить эту наценку, Китай производит те же товары без соответствующего контроля качества. То, что в обоих случаях используется один и тот же завод, — проблема, но отнюдь не неожиданность.

Таким образом, со стороны представителей индустрии наглостью является попытка воззвания к американскому правительству с требованием положить конец пиратству, в то время когда фальсификат производится на тех же конвейерах, которые они сами создают, контролируют и поддерживают. Еще бóльшая наглость — заявлять, будто творческие усилия, экономическое обеспечение и трудовые затраты ложатся исключительно на плечи граждан США. Поскольку чернить собственный бизнес и производство глупо, они клеймят позором «внутреннее» пиратство, бессовестных фальсификаторов и все, что способствует снижению потребительских расходов. Причина использования зарубежной рабочей силы очевидна, если принять во внимание оплату труда в развивающихся странах — мизерную по сравнению с американскими зарплатами. Офшорное производство влечет за собой массу налоговых льгот, и некоторые крупные производители, например Wal-Mart, даже вынуждают поставщиков переносить заводы в Азию. Но все же любопытно, почему те отрасли, которые получают прибыль благодаря интеллектуальной собственности, так мало интересуется принцип работы собственных зарубежных предприятий.

Кто виноват?

Массмедиа в США очевидно не желают возлагать на Голливуд ответственность за утечки по каналам распространения. Объективности нет места, когда спецвыпуск «60 минут» под названием «Пираты в интернете» начинается с заготовленной фразы: «Не секрет, что онлайн-пиратство разорительно для музыкальной индустрии, поскольку миллионы людей уже прекратили покупать диски». Авторы не ищут причину, а целиком и полностью полагаются на корреляции, навязываемые индустрией. Спецвыпуск продолжается в стилистике откровенно желтой прессы: ведущая Лесли Сталь в старательно смонтированном отрывке сначала пытается обелить себя заявлением «думаю, я единственная никогда ничего не скачивала», тем самым демонстрируя полное невежество в этом вопросе. Затем Сталь присоединяется к стенаниям Питера Чернина из 20th Century Fox: дескать, школьники и студенты прекрасно «знают, что это воровство»,

но «считают, будто оно в порядке вещей». После таких сентенций они дружно осуждают Уэйна Россо из Grokster, представляя его ни много ни мало «врагом Голливуда». Тогда как в интервью с Черниным Сталь всячески сочувствует проблемам его корпорации, беседа с Россо проходит холоднее. Сам факт, что Сталь кого-то осуждает, показав себя полным профаном, окончательно нивелирует ценность самой программы.

Тот факт, что материалом для пиратских «продуктов» становятся не только экранные копии, упоминается лишь однажды — в коротком ролике о промо-DVD. Чернин называет это «чистой воды кражей» — как если бы «кто-то украл распечатку из кабинета редактора», — тем самым снимая всю ответственность с индустрии. Забудьте, что они рассылают промо-DVD или поставляют в Азию оборудование ценой в миллион долларов для массового производства дисков.

Но представители индустрии должны понять, что пиратство даже на самой ранней стадии — это всего лишь симптом. Причины болезни в том, что нельзя контролировать идеи — будь то дизайн одежды, музыка или фильмы — так, как мы контролируем создание материальных продуктов. Если украсть один гаджет с конвейера, ничего фатального не произойдет. И совсем другое дело, если украсть программу или выкройку одежды — и то, и другое можно бесконечно воспроизводить. Как отмечает Пол Крейг в книге «Все о компьютерном пиратстве»: «Семь с половиной долларов в час за то, чтобы записывать CD и руководство пользователя в коробку — слабая мотивация для лояльности работодателю» (Craig, 2005: 39). Разумеется, прибыль в этом случае падает не сразу. То, что пиратский фильм посмотрят миллионы людей, которые все равно не могли бы позволить себе купить лицензионный диск, — тоже своего рода следствие.

Даже если усилить защиту и поднять зарплату рабочим, полностью изжить пиратство не получится. Правда, торговые организации и правообладатели желают донести до общественности совсем другую мысль. Ведь в антипиратской пропаганде не описываются ситуации, в которых пиратство возникает естественным образом, как на конвейере. Наоборот, оно изображается как продукт организованной преступности и терроризма. Если показать, что пиратские диски

создаются на базе вполне легально распространяемых промо-DVD или штампуются на собственных конвейерах официальных производителей в других странах, то завоевать поддержку зрителей будет значительно труднее. Таким образом, агитация ведется на уровне симптомов: против уличных продавцов, беспечных покупателей и стран, в которых распространено пиратство. Заявлять, что правообладатели в целом и киноиндустрия в частности должны «на себя оборотиться», означает только одно: они создали проблему — им ее и расхлебывать. Быть может, средства, неудачно вложенные в борьбу с пиратством за рубежом, — это не столько попытка правообладателей снять с себя ответственность, сколько молчаливое признание безуспешности подобных начинаний.

Поддельные медикаменты

Как правило, патентные права утраивают цену медикаментов.

Денг и другие авторы (1966)

Есть победители, и есть проигравшие,
Но это не так уж важно,
Потому что простой парень платит за удовольствия —
За таблетки, которые убивают.

Джон Кугар Мелленкам, «Розовые дома» (Little Pink Houses)

В наши дни любые заявления о вреде фальсификата рано или поздно затрагивают тему лекарственных подделок. Конечно, все мы понимаем, что поддельные туфли могут развалиться, но фальшивые лекарства иногда убивают — именно это внушают нам СМИ. Публикации о подделках (как в популярных, так и в уважаемых изданиях с меньшей читательской аудиторией) почти все без исключения негативны. В телерепортажах часто фигурируют власти морских портов, тайные покупатели и представители крупных фармкомпаний, которые говорят о вреде такой продукции для потребителей и неспособности государства заткнуть эту брешь. Разумеется, тут же всплывает

тема «липовых» товаров — препаратов, с помощью которых люди надеются выздороветь или предотвратить болезнь.

Тем не менее даже заявления об опасности поддельных лекарств надо рассмотреть внимательнее вместо того, чтобы слепо поверить представителям фармацевтических брендов, утверждающих, будто пиратские лекарства убивают. Убить может и бутилированная вода из чистейших артезианских скважин. Убивать могут и дельфины. Вопрос в том, каким образом. Хотя журналисты часто делают акцент на существовании таблеток, содержащих борную кислоту или частицы других опасных химикатов, самый большой вред в случае использования поддельных лекарств наносит именно *отсутствие* в них определенных ингредиентов.

В бедных странах свирепствуют малярия, туберкулез и СПИД. В том случае, если фальшивые лекарства не содержат или, что еще хуже, содержат только следы действующих веществ, болезни уносят гораздо больше жизней — по «приблизительным, но скромным подсчетам» до 700 тыс. смертельных случаев в год (Harris et al., 2009: 23). В результате эти страны усиливают контроль и проводят поиски подпольных производителей. И то, и другое — симптомы одной болезни: дефицита недорогих таблеток из надежных источников. Жертвы умирают от бездействия, а не от действия, поскольку подавляющее большинство этих смертей — за редким исключением — связано с неэффективными, а не с ядовитыми лекарствами.

Последствия демонизации торговли поддельными лекарствами остаются минимальными: кто приведет доводы в защиту тех людей, которые наживаются на продаже «пустышек» больным беднякам? Однако вреднее всего то, что дженерики или «взломанные» лекарства объединяют с остальными подделками. Редкие авторы в своих публикациях проводят различия между поддельными и «пиратскими» препаратами. И когда популярные СМИ, медицинские журналы и представители власти хором осуждают фальшивые медикаменты, становится трудно противостоять этому мнению.

Крупные фармацевтические компании умалчивают о масштабах подделок и о преимуществах лекарств, созданных в результате расшифровки технологий. И то, и другое «разбавляет» их собственный

рынок дорогих препаратов: подделки вызывают недоверие потребителей в тех случаях, когда «они [крупные фармкомпании] часто обнаруживают фальсификат первыми, но не сообщают о нем из опасений потерять клиентов» (Marshall, 2009), а дженерики производятся без патентов, являясь более дешевыми аналогами дорогих лекарств.

В частности, компания Pfizer, явно ориентированная на патенты, сосредоточила свою научно-исследовательскую работу на патентуемых или уже запатентованных препаратах и почти не занимается лекарствами с истекшим сроком защиты прав. Тем не менее развивающиеся страны отчаянно нуждаются в определенных медикаментах. Если же крупные фармкомпании не заинтересованы в их производстве, на рынке образуется огромная ниша для появления подделок или дженериков. Первые опасны из-за своей бесполезности, но последние часто дают шанс даже в безнадёжных ситуациях.

Точка зрения СМИ

Популярные СМИ без колебаний перенимают точку зрения тех, кто ставит знак равенства между поддельными и пиратскими препаратами. Когда выпуск программы Crime Inc. («Корпорация “Преступление”») на канале CNBC под названием «Поддельные медикаменты» начался с фразы: «Этот криминальный мир — угроза для экономики и для нашего здоровья» (Todis, 2010), никто даже не рассчитывал услышать о жизнях, спасенных благодаря дженерикам. Участник программы Джон Кларк, вице-президент и директор по безопасности компании Pfizer, говорил о том, что торговцев подделками волнуют только деньги, а не безвредность препаратов. Он утверждал, что для этих людей «не имеют значения здоровье и безопасность конечного потребителя. Им нужны только деньги». Это прозвучало несколько двучленно с учетом большого числа жертв крупных фармкомпаний, возникших вследствие злоупотреблений, врачебных ошибок и побочных эффектов препаратов. Но подобное заявление не оставило места аргументам в пользу пиратских лекарств, которые помогают людям. Кларк говорил, что «в Индии, Бразилии, Аргентине, Таиланде, Египте и Китае частные и государственные предприятия игнорируют международное патентное законодательство, созданное ради сохранения

прибыли, с целью вытеснить непатентованные аналоги жизненно важных лекарств, которые стоят на порядок дешевле и при этом могут спасти жизнь или повысить ее качество миллионам людей» (Mason, 2008: 63).

Здесь уместно вспомнить, что некоммерческая группа поддержки фармкомпаний mPedigree сняла в Гане документальный фильм о поддельных лекарствах под названием «Если симптомы сохраняются». В нем производителей фальсификата называют «торговцами смертью» и «преступными умами», которым «не свойственно раскаиваться в своих гнусных деяниях» («Если симптомы сохраняются», 2008). Стоит ли говорить, что в данном фильме ни разу не упоминаются нелегальные дженерики?

Индийские дженерики

Препараты-дженерики из Индии — прекрасный пример того, насколько вреден обобщенный взгляд на пиратство в фармацевтической отрасли. В 1970 году действующий премьер-министр страны Индира Ганди отменила патенты на «продукты», сохранив патенты на «процесс», с целью поднять экономику, которая чрезмерно зависела от иностранной химической продукции, прежде всего, в сельском хозяйстве и медицине. В результате резко возросли продажи лекарств-дженериков, а также более дешевых пестицидов. Такая ситуация сохранялась вплоть до 2005 года, когда в Индии были вновь учреждены патенты на фармацевтические препараты, согласно статье Соглашения по торговым аспектам прав интеллектуальной собственности (ТРИПС). В течение всего этого времени Индия ежегодно производила 70–80% ингредиентов для американских лекарств-дженериков и около 60% ингредиентов для брендовых лекарств (McNeil, 2000). Таким образом, пока США и другие развитые страны пользовались дешевой квалифицированной рабочей силой, Индия расшифровывала технологии производства всех медикаментов — и защищенных, и не защищенных патентами — ради увеличения внутренних продаж дженериков.

Мировым фармацевтическим гигантам явно не понравилось, что в Индии раскрывают технологии производства патентованных

медикаментов и продают их по копеечным ценам. Но причина появления в этой стране более двадцати тысяч фармкомпаний как раз и заключается в том, что производство аналогов патентованных лекарств не противоречило индийскому законодательству. В то время как индустрия заявляла о потере 100 млн долларов (61 млн фунтов) в год, а расходы каждого индийца на здравоохранение в среднем составляли около 10 долларов (6,10 фунта) в год, можно легко понять причину успеха дженериков (McNeil, 2000). «Цены на лекарства в Индии были одними из самых высоких в мире, — констатировал в 2000 году Дональд МакНил младший. — Сейчас они одни из самых низких. Доступность лекарств стала одним из факторов увеличения средней продолжительности жизни до шестидесяти четырех лет, а дешевые пестициды, изготавливаемые по западным формулам, позволяют Индии обеспечить себя продуктами питания».

Это не очень похоже на «торговцев смертью», которых «не волнуют здоровье и безопасность конечных потребителей». Однако некоторые по-прежнему считают расшифровку технологий обычным пиратством. Среди них, например, автор одной из обличительных статей, который, ко всему прочему, является представителем консервативного и заангажированного Американского института предпринимательства. Такие поборники интересов индустрии снимают с фармгигантов ответственность за дефицит необходимых препаратов, заявляя, что это «скорее, индийское патентное законодательство сдерживает рынок лекарств в стране» (Bate, 2007). И действительно, ужесточение патентных законов и возобновление ограничений на производство дженериков по расшифрованным технологиям может стимулировать научные исследования иностранных фармкомпаний в Индии. При этом до сих пор неизвестно, как подобные меры отразятся на доступности эффективных лекарств для бедных. Но фармгиганты не могут тратить миллиарды на исследования и удовлетворять своих инвесторов, продолжая продавать медикаменты так же дешево, как пираты.

Пока СМИ изображают крупные фармкомпании жертвами пиратства, любые эмоциональные выступления на тему губительности

расшифровки технологий и дженериков будут иметь успех. Но, если трезво смотреть на вещи, фармгиганты или зарабатывают миллионы, или теряют миллионы — одновременно и то, и другое невозможно. Нельзя воспринимать неполученный от бедных стран доход как ущерб, наносимый пиратством. И все же, насколько этично лишать эти страны не только информации, необходимой для воспроизводства спасительных лекарств, но и возможности расшифровывать фармтехнологии? Одно дело — отказываться раздавать нечто бесплатно, даже если без этого многие погибнут. И другое — «жонглировать» экономическими мерами с целью установления повышенного контроля над странами, которые расшифровывают технологии или подделывают лекарства, помогающие их гражданам, особенно когда ждать прибыли от доведенного до нищеты рынка правообладателям вообще не приходится. Как пишет МакНил: «Только в том случае, когда новейшие молекулы, часто полученные на тех же заводах, продаются в странах, где срок патента еще не истек, “производитель дженериков” становится “пиратом-фальсификатором”» (McNeil, 2000).

Следует отметить, что нельзя сравнивать деятельность фармгигантов с полной бездеятельностью. В этом случае они выглядели бы щедрыми героями, мечтающими облагодетельствовать обездоленных. Вместо этого нужно сравнивать то, что делают крупные фармкомпании, с тем, что они могли бы делать. Не разоряясь, не отказываясь от прав на интеллектуальную собственность и не увольняя всех сотрудников — но сохраняя при этом эффективный прибыльный бизнес. Как сказал министр здравоохранения Индии д-р Джавид Чудхари: «Если они предлагают восьмидесятипроцентную скидку, значит, что-то не так с начальной ценой» (McNeil, 2000).

В результате всеобщей борьбы с пиратством в фарминдустрии продолжается политика замалчивания. При условии, что никто не хочет, чтобы неэффективные лекарства объединяли с жизненно важными антибиотиками, расшифровка технологий остается предлогом, пользуясь которым фармгиганты обращаются за внешней поддержкой и пытаются расширить сферу действия патентов. Бренд становится

спасительным щитом в битве с подделками, поэтому он обеспечивается всесторонней защитой, независимо от ее стоимости. Средства, полученные в процессе реализации мер по искоренению неэффективных подделок, компании могут затем использовать для борьбы с расшифровкой технологий.

Общество должно понять разницу между пиратскими лекарствами с некачественными ингредиентами или «пустышками» и препаратами, производимыми благодаря расшифровке технологий в обход патентов. Первое может быть опасно, а второе — «губительно» только в том смысле, что оно лишает корпорации потенциального дохода. Если результатом станут спасенные жизни, немногие сочтут подобную деятельность пиратством. Но как только легионы журналистов и социологов все как один восстанут против пиратства в фармотрасли, — это неопровержимо докажет, что обобщения проникли даже на уровень терминологии. В подобных историях, как правило, опускаются любые возражения, а расшифровка технологий причисляется к подделке лекарств исключительно с целью наживы. Когда в репортажах о нелегальных препаратах в очередной раз озвучивают мысль о том, что доходы от продажи этих лекарств направляются на финансирование организованной преступности и терроризма, напрашивается очевидный вывод: СМИ намеренно не отделяют подделку ради прибыли от расшифровки технологий и производства дженериков; цель журналистов — размыть границы между воровством брендов, изготовлением фальсификата, расшифровкой технологий и обычными преступлениями.

Воровство бренда и потребительская цена

Небезопасная и неэффективная продукция угрожает миллионам потребителей; у государства, бизнеса и общества крадут сотни миллиардов налоговых поступлений, доходов и зарплат.

Ассоциация «Бизнес против контрафакции и пиратства» (BASCAP)

В свете нынешнего законодательства компаниям, регулярно импортирующим товары из Китая, целесообразно оценить, грозят ли

им судебные иски, и если да, заранее предпринять определенные шаги, обезопасив себя по меньшей мере от будущей ответственности.

Юридическая фирма «МакДермотт, Уилл и Эмери»

Все продукты, которые выгодно подделывать, объединяет одно: бренд. В мире никогда не наблюдалось дефицита фальшивых Rolex, пиратских фильмов или липовых Nike. Однако с распространением фальсификата из-за переноса производства в Азию, появления технологий качественного копирования и возможностей интернета воровство брендов стало основой продвижения подделок.

Предназначение бренда довольно простое: сообщать о качестве, цене, производителе и даже о желанности продукта. По названию бренда клиенты узнают, чего ожидать от продукта и приемлема ли цена. Бренд позволяет делать престижные покупки. Он также помогает производителю повысить лояльность клиентов и узнаваемость товара. Как отмечает Брайан Мюррей, важность брендов в цифровую эпоху возросла благодаря перемещению торговли в онлайн, где клиент не может пощупать и рассмотреть товар, как когда-то в реальном магазине (Murray, 2004). Поскольку компании тратят миллионы на продвижение и рекламу брендов, естественно, они выступают против любого злоупотребления, будь то ущерб престижу компании или использование личных связей для производства подделок.

Адриан Джонс рассказывает, как однажды группа фальсификаторов, копируя продукцию токийского производителя электроники NEC, не просто использовала бренд, но до такой степени точно скопировала весь производственный процесс, что клиенты не могли отличить оригинал от подделки. Даже размер компаний — настоящего и поддельного NEC — странным образом совпадал. Джонс пишет, что «рабочие часто пребывали в блаженном неведении, не подозревая, что производят фальсификат. В конце концов, самозванцы использовали одни и те же средства — сертификаты, счета, бланки, контракты, — которые гарантировали легализацию компании в условиях современного капитализма» (Jones, 2009: 3).

Забавно, что при воровстве бренда наблюдается определенная закономерность: чем больше фальсификаторы приближаются к элитному или популярному бренду, чем ощутимее угроза, которую они представляют для прибыли компании, тем меньше клиенты знают о различиях оригинала и подделки. А порой они и вовсе ими не интересуются. Смешно думать, что пример из той же программы Crime, Inc. (выпуск «Поддельные товары») — энергетический напиток Gold Cow («Золотая корова») — хоть чем-то опасен для популярного бренда Red Bull («Красный бык»), несмотря на схожесть названий. Но в случае с электроникой NEC клиенты не видели разницы. Наим утверждает, что от воровства брендов чаще страдают производители недорогой продукции. Так, сотрудник компании, которая выпускает элитные часы, сказал однажды во время их беседы: «Человек, покупающий меньше чем за сотню долларов имитацию часов ценой в пять тысяч, все равно никогда не стал бы нашим клиентом» (Naim, 2005: 9).

Альтернативный способ воровства брендов

Подобные подделки часто распространяются по тем же каналам, что и легальная продукция: в контейнерах на грузовых судах из Азии. Ответственность за их выявление переходит к службам пограничной и портовой безопасности, следовательно, защита легальности брендов подпадает под юрисдикцию государства. И все же, кто поддерживает чистоту брендов для потребителей? Уж конечно, не только компании, которые вправе знать о появлении на своем поле самозванцев. Однако именно так и происходит, когда одна компания покупает другую, чтобы использовать узнаваемый бренд для продвижения собственных товаров и услуг, зачастую — к разочарованию клиентов. Чтобы лучше это понять, представьте нечто наподобие наследника Napster. Сеть, созданная Шоном Фаннингом, со временем стала узнаваемым брендом, пусть даже вся предоставляемая ею продукция была бесплатной (песни разных авторов). Название и до сих пор знаменитое изображение кота в наушниках остались в памяти множества людей. Когда в 2001 году суд закрыл файлообменную сеть Napster, компания Roxio купила ее

бренд и логотип, переименовав при этом свой музыкальный сервис Pressplay в Napster 2.0. Для менее искушенных клиентов, которые лишь краем уха слышали о судьбе Napster, этот бренд был синонимом «бесплатной музыки в открытом доступе». Разумеется, Roxio предлагала совсем другое, кое-как наладив производство mp3-плееров Napster. Чтобы загружать в них музыку, требовалась учетная запись в Napster и выход в интернет. Napster 2.0 стал очередным посредственным «музыкальным сервисом», обменивающим ежемесячную плату за подписку на небольшое количество mp3-композиций, защищенных ТСЗАП. Используя бренд, построенный на нарушении копирайта, компания обманным путем убеждала клиентов покупать продукты и услуги, никак не связанные со знаменитой файлообменной платформой.

Существует масса аналогичных примеров. Так, сайт mp3.com предлагал для скачивания официально бесплатные композиции малоизвестных или независимых авторов. Но после запуска Mymp3.com, который позволял пользователям загружать онлайн свои коллекции CD для «таймшифтинга», немедленно активизировалась уже известная нам RIAA. Хотя «таймшифтинг» считается добросовестным использованием, в резонансном процессе «UMG против MP3.com» ответчик был признан виновным и обанкротился в результате выплат, произведенных в пользу UMG. Затем сайт купила компания Vivendi Universal. Она приостановила услугу «таймшифтинга» и сделала из сайта очередной заурядный музыкальный сервис. Позднее его купила CNET Networks — и mp3.com стал исключительно сайтом для размещения рекламы и музыкальных новостей, хотя на баннере по-прежнему красовались слова «бесплатная музыка». Бренд mp3.com был использован, чтобы привлечь внимание клиентов к совершенно другому сервису.

Но ни одна корпорация так бессовестно не использует бренд против клиентов, как американский торговый гигант Wal-Mart. Не секрет, что после смерти ее основателя Сэма Уолтона вместе со снижением цен произошло падение нравов в компании. «Волшебной пилюлей», которая позволила Wal-Mart вытеснить все мелкие магазины семейного

типа, стали офшоры. Схема достаточно проста. Владея тысячами магазинов по всей стране, Wal-Mart материально заинтересовывает бренды принимать его предложение, а именно — размещать заводы за границей. Цель очевидна — продавать товары известных брендов по минимальным ценам, не заботясь о неизбежной потере качества в результате переноса производства. Яркий тому пример — два американских производителя ножей. Buck и Gerber много лет выпускали качественные долговечные ножи на заводах в США. Но когда Wal-Mart потребовала снижения цен, угрожая в противном случае прекратить продажу их изделий, Buck и Gerber закрыли свои заводы в США, развернув производство в Китае. Цена заметно упала, но клиенты продолжали верить, что Buck и Gerber — синоним качества. На деле все оказалось совсем иначе. Сегодня обе компании производят ножи как в США, так и в Китае. Некоторые лояльные клиенты просто ориентируются на пометку «Сделано в США» (и более высокую цену). Другие же отказались от продукции Buck и Gerber, убедившись, что качество китайских ножей, реализуемых в Wal-Mart, не соответствует устоявшимся стандартам брендов.

В статье «Нью-Йорк Таймс» говорится о том, что не всем производителям удастся найти компромисс между ценой и качеством, продавая более дешевые модели через крупные розничные сети. Например, производитель газонокосилок Toro после нескольких убыточных кварталов все же сумел удержаться на плаву и в конечном итоге преуспел благодаря продаже бюджетных моделей через Wal-Mart и Home Depot, но даже в этом случае компания была вынуждена перенести 15% производственных мощностей в Мексику. Вместе с тем, многие некогда уважаемые бренды, такие как Rubbermaid, не справляются с ситуацией и переходят в чью-то собственность. Производство перемещается за границу, а в магазины поступает более дешевая продукция под тем же брендом, о чем покупателей, конечно же, не информируют. Выступая перед акционерами, президент Wal-Mart Ли Скотт признал, что компания «вызывает страх, а то и зависть в определенных кругах» (Greenwald, 2005). Пока бренды будут значить для потребителей чуть меньше, чем цена, эта тенденция сохранится.

Бренд или цена?

Тем не менее компании делают вид, что бренд — это все, и борьба с подделками по сути является защитой единственной ценности компании — ее репутации. Брайан Мюррей символически изображает этот процесс в виде оскалившейся немецкой овчарки на обложке своей книги «В защиту бренда». «Помимо откровенного мошенничества и кражи, — пишет Мюррей, — существует масса других нарушений, угрожающих брендам в XXI веке. Распространение ложных слухов, онлайн-торговля подделками, нарушение конфиденциальности, незаконные филиалы и недобросовестное партнерство — вот лишь немногие из них. Если не принимать своевременных мер, эти нарушения отталкивают клиентов и снижают ценность бренда» (Murray, 2004: 2). Однако в своей книге Мюррей не упоминает о «самоуничтожении» брендов или их приобретении другими компаниями для того, чтобы обманным путем продавать низкокачественную продукцию, используя известные названия.

Итак, к чему же приводит настоящее воровство бренда? Считается, что подделка брендов неизбежно влечет за собой появление дешевой и непригодной к использованию продукции. Массмедиа и представители индустрии призывают клиентов не верить низким ценам, делая выбор в пользу оригинальных товаров. Но, с другой стороны, дешевой и малопригодной становится продукция тех компаний, которые снижают ценность собственных или приобретенных брендов в результате переноса производства, потери качества деталей и торговли через крупные розничные сети, известные своими низкими зарплатами и эксплуататорской политикой. Быть может, самое важное различие между подделками и брендами, «опустившимися» из-за финансовых проблем или перепродаж, заключается в том, что производители фальсификатов не платят налоги. Возможно, уже одно это обстоятельство оправдывает все государственные меры по борьбе с импортом подделок и по обеспечению целостности брендов. Но утверждение, будто эти меры принимаются ради заботы о потребителях, звучит весьма сомнительно.

«Список наблюдения» USTR

Такое ощущение, будто мы считаем себя властителями мира, избранными Богом. А ведь в этом мире существует масса религий, языков и культур, которые отличаются от американских.

*Джек Валенти, бывший президент
Американской ассоциации кинокомпаний
(«Дебаты о творчестве, коммерции и культуре», 2001)*

На Ямайке не было закона об интеллектуальной собственности, но его приняли (с нашей помощью). Аналогичное событие произошло в Доминиканской республике. Я посоветовался с местным юристом, и мы вместе составили закон об авторском праве.

*Бывший лоббист торгового сектора США
(Drahos, 2003: 87)*

Не секрет, что культура влияет на пиратство, какие бы глобальные законы ни пытались внедрять страны, создающие интеллектуальную собственность. Универсальные меры, регулирующие все, от политики до религии, не могут быть приняты на ура во всех странах в силу культурных, этических и даже экономических различий. Со стороны международных медиакорпораций очень недальновидно полагать, будто все, что работает в одной стране, непременно сработает и в другой. Или — как это было в случае со «Специальным отчетом 301» Управления торгового представителя США (USTR) — ожидать, что тактика запугивания и лоббирование законов — основа основ британского и американского антипиратского арсенала — окажется успешной в странах с иными моральными нормами.

Ежегодно авторы «Отчета 301» рассматривают данные и советы торговых организаций, таких как RIAA и PhRMA (Ассоциация фармацевтических исследователей и производителей США). Среди прочего в этом отчете присутствуют пресловутые «список наблюдения» (оранжевый) и «список особого внимания» (красный). Отчет составляется с целью «защитить изобретения и творчество в Америке всеми

средствами торговой политики» (Kirk, 2010: 5). Кроме того, он содержит списки стран и отчетную карту с обоснованием причисления той или иной страны к определенной категории.

В Южной Корее, где вовсю бушует пиратство, уже не продают фильмы из Великобритании и США, и в результате ослабления рынка киностудии не имеют возможности получать прибыль. Сейчас та же участь может постигнуть Испанию, в которой также распространен обмен пиратскими фильмами через интернет (Tremlett, 2010). Ошибкой было бы считать, что испанцев не заботит развитие творчества или что они страдают болезненным эгоцентризмом. Причина, по которой Испания вот-вот окажется в черном списке по версии медиакорпораций, вовсе не является неожиданностью и не связана с падением нравов.

Прежде всего, здесь государство не участвует в борьбе с пиратством, как это происходит в Великобритании и США. В отличие от Франции, гражданам страны не угрожают отключением интернета. И тем не менее при отсутствии законных альтернатив нельзя ожидать снижения уровня интернет-пиратства. Если испанцы отказываются покупать DVD или брать фильмы напрокат в магазинах, разумнее организовать интернет-трансляции или пункты проката Redbox, чем продвигать продажи DVD в надежде на изменения к лучшему. В США — несмотря на стенания журналистов о закрытии магазинов, торгующих блокбастерами и голливудскими фильмами, — колоссальным успехом пользуются альтернативные варианты: Redbox и Netflix.

Ближайший сосед

Одна из стран, вошедших в «список особого внимания», имеет общую границу с США. В «красном списке» «Отчета 301» недавно появилась Канада. И вовсе не потому, что на протяжении тысячелетней истории этих земель там сформировались иные ценности. Тогда каким образом северный сосед США угодил в компанию «плохих парней»? Есть мнение, что причиной послужило не падение рынка и не распространение пиратства, а попытка канадцев воспрепятствовать вмешательству извне во внутренние дела своей страны.

Когда-то назначение кинопремьер на разные даты являлось успешной бизнес-моделью, но теперь все изменилось. При нынешнем развитии СМИ и цифровых мультимедиа любые отсрочки в презентациях творческого контента равносильны попыткам погасить лесной пожар плевком. Самые немыслимые преграды на пути распространения информации приведут лишь к тому, что процветающий рынок пиратских копий и файлообменные сети вытеснят легальную продажу интеллектуальной собственности. Граждане стран, попавших в черный список, не будут вызывать к своим правительствам с просьбами об изменениях, благодаря которым они смогут покупать DVD. Они просто начнут скачивать медиаматериалы в интернете или покупать пиратские диски.

Основной смысл «Отчета 301» в том, что он позволяет отраслевым группам из США влиять на содержание новых законов об авторском праве, принимаемых другими государствами. Когда «копирайт-богатые» страны диктуют остальным свои законы, трудно не заподозрить в их действиях имперские замашки. Телеграммы из Испании, опубликованные Wikileaks, подтверждают эту мрачную картину. Кори Доктороу пишет: «Так называемая страшная тайна состоит в том, что законы [Испании] изначально создавались американскими отраслевыми группами совместно с торговым представителем США». По мнению Доктороу, Wikileaks подтверждает распространенные подозрения: испанское правительство и оппозиционную партию держат на коротком поводке представители США — именно им принадлежит реальная законодательная власть в Испании (Doctorow, 2010).

Таким образом, черный список «Отчета 301» поддерживает существование идеологического и экономического барьера, утверждая тем самым превосходство и исключительность США. В наше время, когда информация облетает весь земной шар за считанные секунды, любые попытки играть в тайны за семью печатями — крайне рискованное мероприятие, почти стопроцентно обреченное на провал. Однако «Отчет 301» показал, что пиратство — системное явление. Никто не поверит, будто эта проблема затрагивает только Юго-Восточную Азию и Восточную Европу. Но реальная опасность кроется в том, что страны, которые выносят вердикты о виновности других, одновременно оказываются и владельцами судов.

Ключевые мысли:

1. Причины пиратства за рубежом зачастую больше связаны с логистикой, чем с особенностями культуры и экономики. Меньшее количество кинотеатров и более поздний выход DVD на рынок в сочетании с традициями делиться и вносить совместный вклад в культуру приводят к повышению уровня пиратства в сфере киноиндустрии.
2. Главные причины пиратства в сфере материальных товаров — поставки оборудования и технологий с Запада, применение тех же процессов, что и в ходе производства легальной продукции, хотя для борьбы с утечкой информации используются деньги налогоплательщиков.
3. Фармацевтические гиганты в своей антипиратской пропаганде намеренно объединяют поддельные медикаменты с теми лекарствами, которые созданы при помощи расшифровки технологий в нарушение патентов. Первые вредны, так как не содержат необходимых действующих веществ, но последние спасают немало жизней в странах, которые не могут себе позволить приобретать патентованные препараты.
4. Воровство брендов за границей мало чем отличается от аналогичного явления внутри страны в том случае, когда потребителям предлагаются все более дешевые и низкосортные продукты под видом некогда надежных брендов.
5. «Список наблюдения» USTR представляет собой устаревший метод борьбы с пиратством: США требуют принять выгодные им условия путем введения экономических санкций в отношении строптивых государств, игнорируя тот факт, что цифровое пиратство — системное и неизбежное явление в странах с любым уровнем экономики.

Глава 7

Дихотомия «идея — выражение»



В этой главе:

- Тонкая взаимосвязь между идеями и их выражением.
- Как имитация ложится в основу литературного текста, размывая границу между имитацией и нарушением авторских прав.
- Условия и степень охвата при защите авторских прав в кино угрожают развивающейся киноиндустрии.
- Как бывшие подражатели в музыке сегодня стремятся к жесткой защите своих произведений.
- Патенты на программное обеспечение: опасность для творчества в настоящем и будущем.

Любому своду законов требуется сбалансированность. Поэтому судам, занимающимся вопросами интеллектуальной собственности, зачастую приходится соразмерять преимущества соблюдения законов об авторских правах с неизбежными минусами соответствия этим законам — такими как «замораживание» творчества в будущем.

Стремление к этому равновесию порождает так называемую дихотомию «идея — выражение». Согласно ей, авторы информационного наполнения пользуются правами на конкретное выражение, но не на идею своего произведения. Существование некоего снимка заката в Аризоне вовсе не означает, что другим фотографам запрещено снимать подобные закаты для коммерческого и прочего использования. Запрещено лишь копировать выражение этой идеи, то есть сам снимок, без разрешения автора. Другие люди могут делать свои снимки и продавать их галереям, но не имеют права копировать для той же цели фотографию, сделанную кем-то другим.

Подобно многим другим граням закона об интеллектуальной собственности, суть дихотомии «идея — выражение» в цифровую эпоху постепенно усложняется. Поскольку «входной барьер» здесь невысок, а платформы многочисленны, авторам информационного наполнения важно понимать не только то, каким образом закон об авторском праве не защищает их (в сфере идей), но и то, как он их защищает (в сфере выражения этих идей).

Еще тревожнее выглядит переход от защиты выражений к обладанию идеями. Такая более широкая степень охвата защиты дает преимущества лишь немногим: юристам и корпоративным правообладателям. Практически нет доказательств того, что распространение закона об интеллектуальной собственности на идеи способно принести хоть какую-то пользу культуре, обществу и новым авторам контента, зато недостатки этого явления очевидны. В сфере литературы процессы по делам об «украденных идеях» зачастую заканчиваются быстро (не считая таких исключений, как выигравший дело автор Генри Эллисон) и не становятся дополнительным сдерживающим фактором для дальнейшего творчества. В кино, где некогда каждый фильм считали выражением уникальной идеи, юридические меры против картин, слишком похожих на ранее снятые фильмы, вводились постепенно. Однако в музыке грань между идеей и ее выражением тоньше, так как сходство мелодии или стихов проще выявить. Целые музыкальные традиции, десятки лет назад существовавшие в основном за счет заимствований, теперь требуют защиты от современных музыкантов.

Но данная дихотомия исчезает без следа в том случае, когда речь заходит о патентах в сфере игр и программного обеспечения, где малейший, простейший или — хуже того — максимально широкий процесс («способ») сразу же получает защиту и право вето. Несмотря на то что каждый тип мультимедиа развивается в своем направлении, все они движутся в сторону усиления контроля. Вчерашние авторы забыли, под чьим влиянием находились и у кого заимствовали, однако теперь, сообщая с адвокатами и законодателями, ставят препоны на пути развития культуры с единственной целью — ради собственной выгоды. Тем не менее, несмотря на степень осуществляемого контроля, информационное наполнение опирается на конечное количество идей в процессе создания бесконечного множества вариантов выражений. В творчестве нет ничего такого, что возникало бы просто из воздуха.

Подражание и устрашение в литературе

Требуется тысяча человек, чтобы изобрести телеграф, или паровой двигатель, или фонограф, или телефон, или еще что-нибудь столь же важное, а мы приписываем изобретение последнему из них и забываем про остальных.

*Марк Твен в письме об обвинении Эллен Келлер в плагиате
(Масу, 1933: 162)*

Откровенно говоря, ее [Элис Рэндолл] книга вообще никогда не была бы написана, если бы Маргарет Митчелл не создала чудесным образом свой удивительный роман.

Джек Валенти об «Унесемся ветре» — пересказе «Унесенных ветром» («Дебаты о творчестве, коммерции и культуре», 2001)

В «идейных» судебных процессах, где на успешных авторов обрушивается шквал голословных обвинений в краже идей, сегодня не ощущается недостатка. К примеру, автору «Гарри Поттера» Джоан Роулинг предъявляют великое множество подобных претензий. Согласно одному иску, Роулинг в значительной мере заимствовала содержание

«Волшебника Уилли» (Willy the Wizard) для четвертой книги цикла «Гарри Поттер и Кубок огня». Несмотря на уверения Роулинг, что она никогда не читала малоизвестных произведений покойного писателя Адриана Джейкобса и даже не слышала о нем, распоряжающийся наследием Джейкобса юрист Марк Марксон заявил: «Я оцениваю этот иск в миллиард долларов» (CBS News, 2010). В другом процессе фигурирует сценарий фильма «Троль» (Troll), герой которого носит имя Гарри Поттер и побеждает тролля с помощью магии (The Guardian, 2007). В третьем истец утверждает, что Роулинг украла идею школы волшебства Хогвартс из опубликованного ранее романа «Чертог волшебников» (Wizard's Hall) Джейн Йолен (Springen, 2005).

С подобными претензиями сталкивается и автор «Сумеречной саги» Стефани Майер — например со стороны некоей Джордан Скотт. В юности Скотт якобы написала книгу, содержание которой Майер заимствовала чуть ли не полностью (TMZ, 2009). По-видимому, все, что требуется от малоизвестных авторов, — иметь защищенное авторским правом произведение, написанное немного раньше, но в жанре бестселлеров типа того же «Поттера» или «Сумерек», чтобы иметь возможность подать иск и ждать своего куска пирога.

К сожалению, такие процессы зачастую оказываются прибыльными — если не по условиям соглашения, то благодаря огласке. Представляя подобные иски как обоснованные еще до начала судебного процесса, СМИ обеспечивают им эффективную рекламу. Ведь такие названия сюжетов, как «Тяжба: автор “Гарри Поттера” украла идеи» на CBS News или «Автора “Сумерек” преследуют по суду за “содранного” вампира» на TMZ почти не оставляют сомнений в том, что все — и сами истцы, и СМИ — прежде всего жаждут известности. Подобные заголовки намекают на вину и даже на благоприятный для истца вердикт задолго до судебного рассмотрения. СМИ не принимают во внимание дихотомию «идея — выражение»: изначально сами идеи — заимствованные или нет — не являются объектами авторского права.

За несколько десятилетий «вампирские» сюжеты успели стать любимой темой современной литературы. Тексты этих книг вобрали в себя больше человеческих и романтических элементов, нежели

любые другие сюжеты, в которых фигурируют монстры. Они в изобилии появились на книжных прилавках с тех пор, как Голливуд создал культовые образы Носферату и Дракулы, взяв за основу классический роман Брэма Стокера. Идея любви между человеком и вампиром имеет давние, глубоко уходящие в историю мировой культуры корни. Она представляет собой прообраз всех романтических историй, рассказ о любви без взаимности, литературную идею, которая возникла так же давно, как письменность. Следовательно, и десять, и двадцать, и тридцать лет назад читатели могли найти книги о том, как вампир мужского пола влюбился в простую смертную женщину. Эти книги пересказывали, в сущности, одну и ту же историю о неразделенной любви из «Дракулы» Стокера, но не были популярны до такой степени, чтобы в магазинах с распростертыми объятиями ждали их продолжения. Не порождали они и такого явления, как кассовые фильмы, — по крайней мере до 2005 года, когда Эдвард Каллен и Белла Свон встретились в придуманном сценаристами городке Форкс, штат Вашингтон.

Дань «Сумеркам»

Популярность «Сумеречной саги» Стефани Майер достигла небывалых высот благодаря использованию традиционного сюжета «вампир любит человека».

Книги сметают с полок. Фильмы пользуются бешеным успехом. Атрибутикой саги украшают себя подростки всего мира. Снявшиеся в фильмах этого цикла актеры мгновенно становятся звездами. И все благодаря сюжету, который бесчисленное множество раз уже излагали другие авторы.

В настоящее время полки книжных магазинов ломятся от почти одинаковых романов. Юные вампиры в толстовках с капюшонами терпят пытку школой и жаждут человеческой крови. Девочки-подростки больше не изнывают от скуки и не страдают от разочарования, влюбляясь в неуклюжих, поверхностных, косноязычных парней: теперь этим девочкам кружат голову древние, интеллигентные, романтические вампиры. Несмотря на очевидный подтекст намерений вампира пенсионного возраста в отношении школьницы, ставшей объектом

его страсти, подобные книги занимают самые выгодные полки книжных магазинов всего мира.

Тем не менее серия произведений Майер подпадает под действие американских и международных законов об авторском праве. Но тогда каким образом могут все прочие авторы писать и продавать книги с той же идеей? Попросту говоря, как бы ни разрасталась империя «Сумерек», Майер не принадлежат права на идею любви юноши-вампира и простой смертной девушки. Законом охраняется принадлежащее Майер право на выражение этой идеи, а под выражением подразумеваются имена, места действия, диалоги и в некоторой степени — сюжетная канва идеи. Это значит, что никакой другой писатель не имеет права изменить несколько слов или переименовать Беллу в Зельду в попытке продать результат как собственное произведение.

Все выглядит довольно логично, но сам принцип по-прежнему вводит в заблуждение некоторых писателей. Глорианна Эриас, пишущая под псевдонимом Леди Сибилла, создала фанфик по мотивам «Сумерек», в котором повествование ведется от лица пресловутого «соперника» Джейкоба, и попыталась издать его ради получения прибыли в виде романа под названием «Бурый полдень» (Russet Noon). Но слишком многое для создания этой книги было почерпнуто из сюжета «любовь вампира к девушке» в том виде, в каком его изложила Майер. Конечно, тексты, написанные от имени другого персонажа той же истории, — весьма распространенная и популярная разновидность фанфиков. Но Сибилла ополчила против себя всех авторов фанфиков, поскольку для них принципиальным моментом является некоммерческая направленность собственных текстов. Тогда Сибилла попыталась переписать «Бурый полдень», утверждая, что превратит его в пародию, охраняемую американскими законами о правомерном использовании, и добавила в персональное видеообращении: «Я знаю свои права». В конце концов вмешалось издательство, выпускающее «Сумерки», — Hachette Book Group. Оно потребовало от Сибиллы прекратить противоправные действия и внести изменения в дизайн обложки «Бурого полдня», которая «намеренно повторяла внешнее товарное оформление серии “Сумерки” с целью коммерческой эксплуатации успеха Стефани Майер» (Ramami, 2010). В итоге Сибилла

выложила текст «Бурого полдня» в свободном доступе на своем сайте, ограничившись данью восхищения, более приемлемой для других авторов фанфиков.

Вдохновение или ущемление?

Балансируя на грани нарушения авторских прав, «роман-параллель» Элис Рэндолл «Унесшийся ветер» (*The Wind Done Gone*) пересказывает события «Унесенных ветром», увиденные глазами раба. Несмотря на то что от классического романа Маргарет Митчелл книгу Рэндолл отделяют 65 лет, наследники Митчелл потребовали не только остановить распространение «Унесшегося ветра», но и уничтожить весь тираж книги («Дебаты о творчестве, коммерции и культуре», 2001). Дело было вынесено в повестку дня одиннадцатой сессии окружного апелляционного суда. После оплаты гигантских издержек суд постановил, что Рэндолл вправе публиковать свою книгу как пародию. И действительно, в ее романе нет имен и топонимов из предшествующего произведения — есть только контекстные отсылки к ним, звучащие на диалекте афроамериканцев.

Гораздо чаще имитации и повторное использование идей бывают менее заметными. В недавний сборник Стивена Кинга «После заката» вошел рассказ под названием «Н.». В нем упоминаются давно забытые обряды, древнее зло и все тому подобное. Рассказ выглядит самостоятельным произведением, но поклонники Г. Ф. Лавкрафта моментально заметили определенные параллели. «Н.» — настолько явная дань творчеству Г. Ф. Лавкрафта, что читается так, будто Кинг нашел забытую рукопись Лавкрафта и опубликовал ее под своим именем. Однако в послесловии сборника Кинг называет источником своего вдохновения не Лавкрафта, а произведение Артура Мейчена «Великий бог Пан». Но даже при беглом знакомстве с жизнью и творчеством Лавкрафта всплывает тот факт, что Мейчен был его любимым писателем.

Наследникам Мейчена удалось бы отстоять свои права в тяжбе с Лавкрафтом не раньше, чем наследникам Лавкрафта — в тяжбе с Кингом. Ясно, что каждый автор предлагает читателям свое, уникальное выражение одной и той же идеи. Авторам редко случается вкладывать уникальную идею в каждое произведение. Идеи приходят

к ним — даже в отсутствие известных прецедентов — под влиянием прочитанных книг, услышанных новостей, культурного контекста, условий жизни — то есть всего, чему люди подвергаются в течение своей жизни. Представьте себе условия для творчества в мире, где все идеи защищены законом об авторских правах, где роман Кормака Маккарти «Дорога» никогда не будет опубликован, поскольку эта идея принадлежит авторам «Нитей» (Threads), «На следующий день» (The Day After) или любых других постапокалиптических повествований. Ведь в законах об авторском праве большинства стран нет различий между произведениями разных объемов и суждений о художественной ценности того или иного произведения. Любое более широкое толкование дихотомии «идея — выражение» позволило бы защищать авторским правом все идеи, то есть не формировать художественные каноны, а закладывать фундамент будущих судебных процессов с целью достижения соглашений с авторами «повторных» произведений.

Такое расширение понятия может показаться надуманным, но вспомним, как относились первые кинематографисты к своим «производным» работам — фильмам, снятым по книгам. В 1909 году американский закон об авторском праве впервые регламентировал право автора налагать ограничения на производные или компилированные произведения. Как подытожил Эми Коэн, «в настоящее время правообладатель может требовать компенсации не только у того, кто позаимствовал конкретные словесные или визуальные характеристики, использованные в объекте авторского права, но и у того, кто взял некоторые элементы произведения, защищенного авторским правом, и создал свое произведение, в котором тем или иным способом — путем изменения среды, формата и так далее — преобразуются эти элементы» (Cohen, 1990: 205). Но применительно к кинематографу явно абсурдным кажется утверждение, будто книга представляет собой такое же выражение идеи, как фильм. В кино коммуникация должна осуществляться иным образом, нежели в книгах или в музыке. Создателям фильмов приходится следить за каждой деталью визуального и аудиоряда. Фильмы в любом случае содержат меньше слов, чем книги, однако зачастую требуют более компактного изложения

информации, на воспроизведение которой отводится определенное количество минут. Если в книге может быть и сто, и две тысячи страниц, то у фильма есть всего пара часов зрительского внимания для того, чтобы донести тот же объем информации. Время личного контакта читателя с книгой исчисляется часами, а в фильмах на счету каждая минута.

В настоящее время мы принимаем как само собой разумеющееся то, что для экранизации книги требуется получить разрешение и выплатить солидные авторские отчисления. Но еще совсем недавно подобные случаи становились предметом судебных разбирательств. Несомненно, когда современные гигантские киностудии экранизируют какие-нибудь бешено популярные книги, например «Сумерки», выплата отчислений Майер и Hachette Book Group вряд ли имеет определяющее значение в процессе принятия решений. Но для небольшой независимой студии получение разрешения на использование авторских материалов, будь то другие фильмы, телепередачи или печатные материалы, — это полноценная работа. Поэтому если мы принимаем как должное нынешнее трактование принципа дихотомии «идея — выражение» и все имеющее к нему отношение, то вполне возможно, что будущие поколения станут считать обычным явлением прояснение вопроса авторских прав перед любым действием — публикацией в блоге, произнесением речей, созданием супергероя в игре. Может быть, для них налог на информационное наполнение превратится в неизбежный элемент творчества.

Дань уважения и споры в кино

Для города, фундамент которого — сила воображения, Голливуд страдает излишне острым дефицитом новых идей.

The Independent, «Голливуд съел мое детство» (2010)

В процессе эволюции качества фильмов, уровня бюджетов, звуковых эффектов и даже приемов съемки оттачивается и способность кинематографистов излагать сюжеты, обладающие визуальной притягательностью. В таких классических картинах, как «Окно во двор» (Rear

Window) есть такие накладки и эффекты, которые современные зрители сочли бы дурацкими, и в итоге из-за подобных недостатков эти фильмы ни за что не попали бы в категорию современных блокбастеров. Несмотря на повсеместно встречающуюся шаблонность сюжетов и непродуманность сценариев, современные фильмы более совершенны в техническом отношении, нежели ленты, снятые всего лишь десять лет назад.

Движущей силой этих неуклонно развивающихся стандартов технической стороны кинопроизводства являются сценарии, весьма неоднородные по качеству и популярности. Рассчитывать на то, что превосходное кинопроизводство подразумевает столь же превосходную работу над сценарием, — значит заведомо допускать ошибку. Инвесторы опасаются получить голливудский блокбастер с бюджетом 100 млн долларов (61 млн фунтов), который не сделает нужных кассовых сборов из-за слабого сценария. Поэтому переработка ранее снятых сюжетов становится основной отличительной особенностью мировой киноиндустрии. Так появляются римейки — фильмы с тем же названием и теми же персонажами. Но их герои и эффекты максимально осовременены, а потому получается, что старые идеи находят в этих римейках новое выражение. Когда Голливуд только создавался, кинематографисты «хотели, чтобы закон действовал в их пользу в обоих случаях: обеспечивал низкую степень защиты исходных печатных материалов, пригодных для экранизации, и высокую степень защиты готовой кинопродукции» (Levy-Hinte, 2004: 98). Их стремление привело к корректировке представлений о дихотомии «идея — выражение». Это означает поиск баланса, способствующего созданию контента и избавляющего авторов как от боязни судебных разбирательств, так и от опасений, что их произведения будут использованы неправомерно. Подразумевается защита оригинальных авторских работ от эксплуатации, но не в той степени, которая препятствовала бы дальнейшему выражению идей. И наконец, это означает поиск минимальной защиты, необходимой для поощрения инвестиций в новые кинопроекты.

В данном случае защита путем утверждения авторского права отличается от защиты путем патентования, предоставляющей

патентообладателю право на запрет его использования. По идее, авторское право посредством монополии стимулирует создание контента, но требует наличия защищаемого произведения, опять-таки в отличие от патентного закона. Кинематографисты не вправе запретить другим пользоваться теми же идеями и концепциями в своем выражении, что абсолютно правильно.

Но оригинальное, исходное информационное наполнение должно иметь определенные преимущества. Иногда зрителям кажется, что некоторые фильмы чересчур похожи на другие кинопереработки. Если процент заимствований слишком велик, если и без того затаканную идею не наполнили новым звучанием, фильм, скорее всего, получит низкие сборы. И наоборот: иногда в одном фильме используют ту же идею, что и в другом — например, некая женщина заводит роман с мужчиной, а тот оказывается ее новым зятем, — но эта идея выражена изобретательно, по-новому. Такой фильм может иметь намного больший успех, чем первый.

Сравним это с научной сферой. К примеру, с ученым, который пользуется идеей, ранее высказанной в работах других авторов (например вспомним, что под псевдонимом Шекспир скрывался некий писатель-аристократ). Возможно, это выражение идеи принесет ученому более широкую известность, чем получил автор идеи или ее предыдущие выразители. Джонатан Бейт был далеко не первым исследователем ритуала и мимесиса в трагедии «Тит Андроник» Шекспира. Однако сделанное им 106-страничное предисловие к переизданию «Тита Андроника» принесло Бейту настоящую известность в научных кругах. Более того, оно вызвало всплеск интереса к трагедии как одному из весьма значимых ранних произведений автора.

Слишком жесткое определение выражения идеи — как в той же сфере написания сценариев — не просто мешает новаторству и творчеству. Творческому процессу присуще копирование и развитие существующих идей. Известно так много способов сделать это выражение идей уникальным, особенно в кино, что запрет на сходство определенных вариантов выражений равносителен попыткам защитить авторским правом саму идею. Законодательство, которое размывает границу между выражением и идеей, лишь препятствует появлению

новых выражений. Как пишет Шива Вайдьянатхан, «боязнь нарушить авторские права может стать столь же эффективным цензором, что и запрет» (Vaidhyanathan, 2003: 114).

Рассмотрим в качестве примера плодотворную идею, способную породить множество уникальных вариантов ее выражения. Фильм «Военные игры» (War Games) с Мэттью Бродериком в главной роли — история о том, как локальный компьютер подключается к компьютерной сети Министерства обороны США, выходит из-под контроля и сам принимает решения, угрожающие всему живому. Немного позднее был снят фильм «На крючке» (другое название — «Орлиный глаз», Eagle Eye) с Шайа Лабафом — история о том, как локальный компьютер подключается к компьютерной сети Министерства обороны США, выходит из-под контроля и сам принимает решения, угрожающие всему живому. Затем появился фильм «Подарок» (Echelon Conspiracy) о том, как... словом, вы поняли. Это три разных выражения одной и той же идеи. Причем сама идея отнюдь не уникальна: сюжет о том, к чему может привести выход компьютеров из-под контроля, так же стар, как сами компьютеры. Но есть ли тут факт нарушения авторского права? «Подарок» и «На крючке» вышли на экраны один за другим, сходство сюжета наводит на мысль, что тот, кто работал над первым из фильмов, подслушал, как обсуждает за обедом рабочие моменты съемочная группа второго. В «Подарке» компьютер тоже говорит женским голосом, в кадре появляются те же снимки с камеры наблюдения. Главный герой — белый мужчина, «способный лентяй», вырванный из привычной среды и объединившийся с женщиной, в которую влюбляется к концу фильма. Почему же продюсеры фильма «На крючке» не подали в суд на продюсеров «Подарка»?

К счастью, несмотря на сходство, это все-таки два независимых выражения идеи, имеющих подобные основания. Когда два фильма обращаются к одной и той же идее, создаются при помощи одинаковых технологий, выходят на экраны с интервалом в месяц и нацелены на одну и ту же аудиторию, не заметить такое сходство просто невозможно. В итоге возникает вопрос, кто прав, и есть ли в этой ситуации тот, кто прав.

Рыночные силы

В настоящее время уже функционирует система для решения потенциальных проблем подобного рода без привлечения статей закона: потребительский рынок. Именно он определяет, насколько уникальным и притягательным для публики является выражение конкретной идеи. Успех на рынке может зависеть от таких сил, как реклама, бюджет и качество продукции, но в конечном итоге он определяется свойствами фильма и его ценностью для зрителя. Казалось бы, вышедший раньше фильм «На крючке» превзойдет «Подарок». Но вспомним «Последнюю трансляцию» (The Last Broadcast) и сравним ее с картиной «Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» (The Blair Witch Project). В обоих фильмах фигурирует якобы найденная пленка, на которой запечатлены свидетельства таинственного убийства, произошедшего в лесу, когда небольшая группа людей отправилась на съемки документального фильма о призраке из местной легенды. Оба фильма сняты в одном стиле (скорее всего, популяризированном циклом «Копы»), у них одинаковый бюджет. «Трансляция» вышла раньше «Ведьмы из Блэр»; казалось бы, очевидно, какой из фильмов принесет больше прибыли. Но у «Ведьмы из Блэр» оказалась более удачная рекламно-маркетинговая поддержка, в которой более доступным языком выражалась все та же идея, — и рынок отреагировал долларом. Фильм собрал огромную кассу. Все это привело к появлению сиквела, сувенирной продукции и еще нескольких кинолент с теми же посылами и в том же стиле. «Карантин» (Quarantine) и «Монстро» (Cloverfield) — лишь две из них.

А теперь представим, что было бы, если бы продюсеры «Последней трансляции», воспользовавшись правовым прецедентом, добились запрета на съемку «Ведьмы из Блэр». Это имело бы два главных последствия: жанроопределяющий фильм остался бы неснятым, а прибыль, полученная от показов «Трансляции», оказалась бы гораздо ниже (ей пошел на пользу выход «Ведьмы из Блэр»).

В основе малобюджетного, но имевшего колоссальный успех фильма «Паранормальное явление» (Paranormal Activity) лежит идея, согласно которой полтергейст проявляется в виде психокинетического перемещения предметов и может вселяться в людей (кстати,

воспроизведение в кино обоих эффектов обходится дешево). Если бы эта идея (или стиль работы с камерой, или спецэффекты, применявшиеся для выражения идеи) получила защиту, «Паранормальное явление» не было бы снято вообще. Между тем этот фильм с бюджетом в 10 тыс. долларов (6100 фунтов) принес своим создателям более 100 млн долларов (61 млн фунтов). В снятом десятию годами ранее малоизвестном фильме «Эксперимент-909» (909 Experiment) атмосфера, эффекты и развитие сюжета поразительно напоминали кадры «Паранормального явления». Сходство было настолько заметным, что сценарист и режиссер «Эксперимента» Уэйн Смит сказал: «Я убежден, что моя концепция или замысел были использованы в новом кинохите “Паранормальное явление”». С этим уже ничего не поделаешь, могу только заявить, что официально мой фильм вышел первым» (Jokeroo, 2010). Но признание Смитом того факта, что заимствование идеи и клонирование ее выражения — не одно и то же, не мешает другим неуклонно подводить дихотомию «идея — выражение» все ближе к защите идей авторским правом. Это, в свою очередь, переведет любые попытки их выражения в разряд прямого нарушения авторского права.

Перенесемся в 1977 год, к переломному процессу, в ходе которого впервые были размыты эти границы, а в качестве противоборствующих сторон перед судьями предстали Сид и Марти Кроффт (создатели детской телепередачи Н. R. Pufnstuf) и компания McDonald's. Последняя обратилась к Кроффтам по поводу прав на «волшебную страну» из передачи Pufnstuf — с говорящими деревьями и прочими антропоморфными чудесами. Сделка не состоялась, но McDonald's все-таки снял несколько минутных коммерческих роликов, действие которых происходило в «волшебной стране», а персонажи были хорошо знакомы маленьким зрителям передач Pufnstuf. Однако девятая сессия суда постановила, что это нельзя рассматривать как очередное выражение идеи «волшебной страны», и потребовала от компании McDonald's выплаты компенсации за нарушение авторских прав Кроффтов. Но утверждать, будто Кроффты первыми изобрели говорящие деревья и летающих ведьм, равносильно тому, что McDonald's признают изобретателем картошки фри.

Победу Кроффтам принесли детали. Истцы убедительно доказали: несмотря на то что компания McDonald's представила свое видение идеи, оно имело «облик и ощущения», характерные для передач Pufnstuf. Со времени «дела Кроффтов» судебные разбирательства, в ходе которых правообладатели пытаются препятствовать появлению любых выражений, проистекающих из одной идеи, сделали очевидной значимость этого прецедента. Особенно многочисленны парадоксы, имеющие отношение к Голливуду. Как отмечает Вайдьянатхан, «хотя киноиндустрия добивается расширения охвата защиты авторских прав, чтобы сохранить лидирующие позиции на глобальном культурном рынке, не вызывает сомнений то, что именно меньший охват защиты авторских прав, масштабы общественной собственности и явное различие между идеями и выражением, предусмотренное законом, изначально способствовали могуществу американской киноиндустрии. Сдвиг всех решений о законности производных в пользу авторов, ставших первыми, попирает дух американского закона об авторском праве» (Vaidhyanathan, 2003: 115).

Имитации за границей

Немалое количество фильмов балансирует на грани небытия из-за претензий, относящихся скорее к проблеме имитаций, чем к нарушению прав. Имитация в самом широком смысле слова — это результат процесса, при котором некая подхваченная идея получает авторское выражение силами того, кто ее подхватил. Имитация — способ творчества таких авторов, как Шекспир. Вспомните, чем характеризовалось возрождение Средневековья в викторианской Англии, если не массовыми пересказами легенды об Артуре? Тем не менее произведения Шекспира, Теннисона и Уотерхауса занимают чрезвычайно важное место в нашей культуре.

В нормах общего права Великобритании и США наряду с преимуществами есть и бесспорные недостатки. Общее право смягчило жесткий закон об авторском праве в цифровую эпоху (DMCA), но вместе с тем открыло ящик Пандоры для процессов по изучению сходных выражений одной и той же идеи. Судебные разбирательства по поводу двух выражений с общим для них «обликом и ощущением» неизбежны,

когда речь заходит о характере выражения. К примеру, индийский Болливуд зачастую придает фильмам явное сходство с американскими. Судебные процессы по этому поводу редки, и даже в случае разбирательств суды относят предполагаемые нарушения к категории идей. Вопрос о том, отнимают ли индийские римейки долю рынка у американских фильмов, остается спорным, однако вероятность вмешательства в функционирование рынка резко снижается, когда речь заходит о римейках более давних фильмов.

Да, по-прежнему существует небольшой рынок таких классических картин, как «Касабланка» или «Мост через реку Квай», хотя они — скорее исключение из правил, не только из-за своей популярности, но и потому, что их основными носителями являются DVD. Так какую же рыночную конкуренцию составляют болливудские римейки, показ которых ограничен кинотеатрами? В своей статье о якобы незаконных индийских римейках юрист и писатель Рачана Десаи упоминает несколько индийских картин, представляющих собой копии американских. Однако он ставит вышедший в 2002 году фильм Kaante (копию «Бешеных псов» Тарантино 1992 года) в один ряд с индийским релизом 1992 года Dil Hain Ke Manta Nahim — копией американского фильма 1934 года «Это случилось однажды ночью» (Desai, 2005). С скромный успех ленты «Это случилось однажды ночью», выпущенной на DVD, делает абсурдной любую попытку пренебречь пропастью между этим релизом и соответствующим болливудским продуктом. Почти так же абсурдно утверждать, что индийский рынок картины 1992 года, ставшей римейком американского фильма 1934 года, уменьшает размеры рынка последнего. Если уж на то пошло, римейк вызывает интерес к оригиналу.

Хотя Голливуд и прочие студии возбуждают мало исков против Болливуда, продолжительность действия авторских прав и нереалистичность их условий всегда оставляют место для возможных судебных разбирательств. Однако, как указывает Десаи, индийский и американский суды в вопросах нарушения закона разделяет ощутимый культурный барьер (Desai, 2005). В индийской киноиндустрии придерживаются гораздо более либеральных взглядов на дихотомию «идея — выражение». Кто скажет, на чьей стороне правда?

Самокритика

Строгие правила Голливуда, касающиеся творческой интерпретации, становятся объектом для критики со стороны самой «фабрики грез». Интроспективный фильм «Перемотка» (Be Kind, Rewind) с Джеком Блэком и Мосом Дефом в главных ролях вскрывает проблематичный характер «широкого охвата» авторского права. Персонаж Джека Блэка, Джерри Гербер, случайно размагничивает все видеокассеты в прокате, который и без того с трудом сводит концы с концами. В итоге бизнес лишается товара. Чтобы избежать взысканий, друзья начинают «варганить римейки» — на скорую руку, как попало переснимать известные и популярные фильмы с дешевыми эффектами и актерами-любителями, найденными по соседству. Между жителями обедневшего района возникают дружеские узы и чувство сплоченности. Все это приносит прокату финансовый успех и воодушевляет унылое общество, впадающее в энтропию.

Увы, однажды на пороге видеопроката появляется руководитель киностудии, блистательная и бессердечная мисс Лоусон, прекрасно сыгранная Сигурни Уивер. Она жаждет пресечь противоправные действия и объявляет работникам проката, что их долг киноиндустрии превышает три миллиарда долларов (1,8 миллиарда фунтов), на что Гербер отвечает: «Я выпишу вам чек». Кроме того, они с изумлением узнают, что в наказание должны отсидеть 63 тысячи лет в федеральной тюрьме, «и этот срок, разумеется, должен истечь, прежде чем вы получите право вновь открыть прокат». Особенно показательны следующие слова Лоусон: «Целая индустрия рушится из-за пиратов и бутлегеров, и мы намерены положить этому конец немедленно, прямо здесь». Можно подумать, бедный, захудалый район Нью-Джерси способен разрушить многомиллиардную индустрию или оказать хоть какое-то влияние на колоссальные доходы медиамагнатов.

Так, несмотря на бурный всплеск творчества в умирающем уголке США, предполагаемая потеря доходов и жестокий деспотизм закона об авторском праве препятствуют появлению новых «сварганенных» фильмов — по крайней мере в этой картине. Но если вернуться к действительности, то сегодня во многих маленьких кинотеатрах проводятся фестивали подобных фильмов, поощряющие стремление

независимых кинематографистов следовать завету симпатичных персонажей «Перемотки» — чем глупее и дешевле, тем лучше. Режиссер «Перемотки», французский кинематографист Мишель Гондри, как-то сказал в интервью журналу GQ: «В финале... герои наконец снимают свой фильм. Вот о чем в нем говорится. О том, чтобы самостоятельно сделать то, что тебе хочется смотреть. Для себя. Не быть частью коммерческой структуры» (Friedman and Finke, 2008: 94). Высказанная здесь идея заключается в следующем: даже если первые, незрелые творения представляют собой лишь имитацию и мимесис, за ними нередко следует более самостоятельное творчество. Подтверждения тому есть в музыке, кино, литературе и изобретательстве.

Отголосок этого явления — еще одно зарождающееся направление кинематографической индустрии. В документальном фильме «Добро пожаловать в Нолливуд» нигерийский режиссер Милдред Окво говорит, что когда Нолливуд только создавался, он «представлял собой, по сути дела, группу людей, просто снимавших фильмы на радость другим людям, жившим по соседству. Никому и в голову не приходило, что они прославятся на весь Нигер» (Meltzer, 2007).

Между тем похоже, что сам Голливуд просто предпочел забыть о своем пиратском прошлом: по современным меркам, за множество фильмов ему грозило бы судебное преследование. Он забыл, как нарушал патентные права на кинопроектор Томаса Эдисона и позволил ускользнуть из нашей памяти случаям экранизаций популярных книг, осуществленных без разрешения правообладателей. Однако этой индустрии требуется среда, где появление фильма «Бой без правил» (Fighting) с Ченнингом Татумом в главной роли, представляющего собой практически пересказ «Самоволки» (Lionheart) с Жан-Клодом Ван Даммом, — в порядке вещей. Где «Агент» (Hitman) Чака Норриса выглядит настолько похожим на «Смерти вопреки» (Hard to Kill) со Стивеном Сигалом, что невозможно признать их независимыми и параллельными вариантами выражения одного и того же сюжета под названием «месть чудом выжившего полицейского».

Не так важно, что некоторые студии выиграют от более жесткой защиты идей. Гораздо важнее возможный вред, нанесенный зарождающемуся кинопроизводству на Западе и в развивающихся странах,

где кинематография все еще находится на ранних этапах становления. Никакой закон не мешал Голливуду развиваться и превращаться в современный центр по созданию информационного наполнения. Теперь закон должен отойти в сторону и дать шанс следующему поколению, даже если голливудские правообладатели придерживаются иного мнения.

Источники вдохновения и заимствования в музыке

Если бы США строго придерживались принципа выплаты авторских отчислений как единственной функции закона об авторском праве, все музыканты, играющие рок-н-ролл, были бы должниками исполнителей блюза из дельты Миссисипи.

Шива Вайдьянатхан, «Авторское право и неправо» (2003)

To do is to be (Действовать — значит быть).

Сократ

To be is to do (Быть — значит действовать).

Платон

Do be do be do (Ла-ла-ла).

Фрэнк Синатра

Еще один фундаментальный тезис антипиратской риторики — это вред, который пиратство якобы наносит индустрии на более низком уровне, мешая менее известным людям искусства зарабатывать на жизнь и лишь частично оказывая подобное влияние на более известных. Однако в данном случае подразумевается, что основные доходы малоизвестная группа получает от продажи компакт-дисков, а не от гастролей, — но это совершенно неверное допущение. Скорее всего, песен малоизвестной группы нет даже в файлообменной сети, если сама группа не выложила их туда для бесплатного скачивания, чтобы повысить собственную известность. Этот процесс сродни выкладыванию видеоматериалов или песен на YouTube или MySpace. Однако артисты, имеющие более высокую репутацию, могут потерять по вине файлообменных сайтов намного больше денег, то же самое

относится к их звукозаписывающим студиям и распространителям. В среднем артисту достается примерно доллар (60 пенсов) с одного компакт-диска, а вопрос о файлообмене поднимают те, кто получает всю остальную прибыль.

Кроме того, данный риторический аргумент не учитывает характера широкого охвата защиты согласно статьям закона об авторском праве. Блюзовые музыканты начала и середины XX века постоянно заимствовали идеи друг у друга, так как оригинальность заключалась в манере исполнения песни, а не в ней самой. Исполнители блюза не делали проблемы из зарабатывания денег исполнением собственных версий чужих песен. Позднее рок- и поп-музыканты получали миллионы, адаптируя давно отзвучавшие блюзы к своему стилю и манере исполнения.

Но сегодня, когда действие законов об авторском праве простирается дальше и шире, любая начинающая группа больше не имеет права пользоваться изобилием общественной собственности, чтобы создавать и выводить на рынок результаты собственного выражения идей. Теперь начинающая группа, использующая любой фрагмент существующей песни, охраняемой законом об авторском праве, должна прежде всего получить разрешение у правообладателя. Это затратная задача, отнимающая немало времени, а для артистов, пока никому не известных, — в целом нереальная. В зависимости от характера заимствованной песни разрешение вообще можно не получить ни за какие деньги. Следовательно, как и в случае с большинством риторических аргументов, истинное положение вещей прямо противоположно утверждениям представителей индустрии: широкий охват защиты авторских прав вредит начинающим артистам, ограничивая возможности выражения, а файлообмен вредит только известным артистам, но может серьезно помочь малоизвестным.

Элвис и Hound Dog

Многие высказываются в пользу безоговорочной защиты всех авторских прав, относящихся к музыке, — защиты, запрещающей другим безвозмездно использовать эту музыку для своих вариантов выражения. Но задумайтесь на минуту, что это значит. Вспомните популярный пример несправедливого запрета на чужие произведения — хит

Элвиса Hound Dog («Охотничий пес»). Ясно, что это еще одна версия одноименной песни чернокожей исполнительницы блюза «Большой мамы» Торнтон. Они с Пресли даже были современниками, хотя обращались к разным аудиториям. Оба пользовались популярностью, хотя Элвис — в большей степени, главным образом потому, что его аудитория была шире. Шива Вайдьянатхан пишет: «Для притягательности Элвиса не существовало расовых и региональных границ, благодаря ему несколько поколений молодежи всего мира ощутили силу афроамериканской музыки» (Vaidhyathan, 2003: 119).

Некоторые сочли бы этот случай важной вехой на пути к расширению охвата авторских прав, но при этом пренебрегли бы потенциальными последствиями такой защиты. Авторское право может ограничивать свободу выражения, когда финансовые соглашения предшествуют акту творчества. Оглядываясь на историю Hound Dog, мы говорим, что Элвису следовало отдать Торнтон должное — и деньги — за то, что он взял ее музыку и сделал ее своей собственной. Но трудно утверждать, что Hound Dog обрела бы такой успех, если бы Элвис действовал согласно нынешним принципам охвата закона о защите авторских прав. Возможно, эта песня вообще не появилась бы на свет. Ведь, имея Торнтон в то время возможность нынешней защиты, она могла бы просто запретить Элвису использовать эту песню — и мир стал бы беднее. Несмотря на растущую популярность версии песни Торнтон в кругах исполнителей и любителей блюза, она ничего бы не дала миллионам людей, далеких от блюза. Вайдьянатхан пишет далее, что «независимо от добросовестности и правомерности своих действий, белые исполнители почти всегда пожинали больше плодов, чем оказавшие на них влияние чернокожие исполнители и композиторы» (Vaidhyathan, 2003: 119). Но это приносило обильные плоды — и песни приобретали широкую известность, чего, возможно, не произошло бы никогда в случае действия нынешних законов о защите авторских прав.

Боб Дилан

В биографии легендарного исполнителя и автора песен Боба Дилана также есть случаи явного сэмплирования — использования фрагментов произведений других авторов. Но, как и в примере с Пресли, это

не означало, что Дилан предлагал денежные компенсации или хотя бы признавал существование источников влияния — скорее всего, конечный продукт он считал исключительно своим, и больше ничьим.

В опубликованной «Нью-Йорк Таймс» статье, посвященной типичному для Дилана сэмплированию, один диджей отмахивается от вопроса о заимствованиях этого исполнителя, заявляя: «Да Боб Дилан, по-моему, всегда так сочинял песни. Если взять все его альбомы — от первого до нынешних — становится ясно, что это часть процесса народного творчества» (Rich, 2006). Биограф малоизвестного поэта с юга США Генри Тимрода так же терпимо относится к несомненно-му присваиванию Диланом строк из стихов Тимрода, написанных во времена Гражданской войны в США. «Я рад, что Тимрод получает хоть какое-то признание», — пишет он (Rich, 2006).

Современные правообладатели выказывают гораздо меньше щедрости и великодушия. В офисах организаций, занимающихся лицензированием, таких как уже упомянутые BPI и ASCAP, целые этажи заполнены сотрудниками, прочесывающими интернет в поисках сходства встречающихся там композиций с музыкой их клиентов. Этим людям нет дела до того, что заимствование — это «часть процесса народного творчества»: на любые, даже самые мелкие нарушения закона об авторском праве, они отвечают судебными процессами. В сущности, сходство произведений Дилана и мало кому известного Тимрода обнаруживается простым поиском в Google.

Но нынешние обвинения, основанием для которых служит сходство песен Дилана и стихов Тимрода, а также Hound Dog Элвиса, упускают ключевой момент: легендарной эту песню сделал Элвис, а не «Большая мама» Торнтон. Тимроду — в отличие от Дилана — не удалось добиться, чтобы эхо его слов звучало в ушах миллионов. Песня Hound Dog возглавила хит-парады кантри, поп-музыки и ритм-энд-блюза одновременно, ей нашлось место в десятках других произведений — от кинофильмов до живописи и сатиры. И если Элвис действительно присоединил к своему репертуару произведение Торнтон, хорошо заработав на нем, то надо признать, что он приложил немалые старания, чтобы добиться финансового успеха, раскрутить песню, сделать ее бессмертной — какой она и является на сегодняшний день.

Справедливо или нет то, что Торнтон не досталось ни гроша из денег, заработанных Элвисом благодаря Hound Dog, но факт остается фактом: Элвис сделал из ее произведения нечто творческое, выдающееся, явно пользующееся спросом на рынке.

Влияние последующих вариантов выражения нельзя игнорировать, их существование не должно зависеть от исхода судебного процесса. Адвокаты и судьи ничего не творят, и никогда не будут творить. Варианты выражения могут иметь совсем мало общего с предшествующими, или же настолько много, что будут совпадать вплоть до последней ноты, — это не значит, что они лишены художественной ценности. На любое творчество нас вдохновляют идеи, которые уже существуют. Мы ограничиваем свободу выражения законами и нормами себе на беду.

Защита компьютерного кода путем патентования

612 млн долларов — это много, но если взглянуть на общий срок действия патента, оказывается, что такая сумма по соглашению сравнительно нормальна.

Стив Мебиус из Foley & Lardner о процессе NTP против производителя Blackberry, компании Research in Motion
(Келли, 2006)

Не понимаю, как можно спорить о том, что дорогостоящие патенты препятствуют инновациям.

Расс Крайес, патентный поверенный (2011)

Мы уже видели, как охват защиты авторских прав увеличивается наряду с изменением условий этой защиты. Зачастую этот процесс отражает изменения в информационных технологиях — например путем распространения действия закона об авторском праве на фотографии после изобретения фотоаппарата. Временами увеличение охвата приводит к избыточной защите — большей, чем требуется для безопасности произведений и стимулирования авторов. В результате защита дает обратный эффект и вместо того, чтобы способствовать

созданию информационного наполнения, замораживает процесс, наделяя слишком широкими полномочиями правообладателей, контролирующих это информационное наполнение. И не просто тех, кто первым появился на рынке, а тех, кто первым закрепил за собой право на юридический контроль.

Так было, когда компьютерный код стал объектом патентной защиты. Охрана компьютерного кода законом об авторском праве имеет больше смысла. К примеру, она гарантирует, что код, защищенный лицензией на свободное программное обеспечение (GPL), не будет вырезан и вставлен в коммерческий продукт с закрытым исходным кодом. Патентная защита действует иначе, позволяя обладателю патента запрещать другим кодировщикам пользоваться результатом кода, независимо от того, где он применяется. В конце концов компании обычно закрывают свои исходные коды. Microsoft не предложит исходный код для Office, как и Adobe — для Photoshop. Факт существования программ, подобных Office и Photoshop, свидетельствует скорее о сходстве результатов действия кода, а не о плагиате. В сущности, можно сравнительно легко создать программу, подобную известным приложениям, но написанную на совершенно ином компьютерном языке. Поэтому процессы написания программ — как элемент, к которому относится закон об авторском праве, — имеют или мало общего друг с другом, или вообще ничего.

«Попросите 20 человек написать программу и дайте им одну и ту же спецификацию, — пишет Джереми Бауэрс, — и вы получите 20 совершенно разных программ... Если бы патент выдавался только на конкретный код, написанный заявителем, испрашивающим патент, тогда патенты на программное обеспечение не представляли бы ни для кого никакой угрозы. Шансы на точное воспроизведение чужого кода — из разряда астрономических. К сожалению, патенты на программное обеспечение выдаются на действие кода, а не на сам код» (Bowers, 2006).

Результаты такой защиты губительны для развития программного обеспечения. На самом базовом уровне, как сказано в документальном фильме «Патентный абсурд» (Patent Absurdity), патенты на программное обеспечение фактически прячут под замок математические

элементы. Такие патенты относятся к алгоритмическим средствам решения уравнений, присвоению имен переменным, определению совместимости людей, осуществлению транзакций и фильтрации данных математическими средствами. Бен Клеменс, автор книги «Математика, которой нельзя пользоваться» (Math You Can't Use), объясняет: «Все, что мы выдаем, это эксклюзивные права на применение математики» (Lucarini, 2010).

Патентный захват

В 1953 году в США исходные условия для патентного охвата «продукта» были дополнены и стали включать в себя «способ» («процесс»). Теперь патентная защита охватывает все современное программное обеспечение, или, что точнее и абсурднее, «устройства» из пользовательских жестких дисков, которые становятся «новыми устройствами», как только пользователи устанавливают на них программное обеспечение.

На практике это означает, что производители программного обеспечения начали собирать патенты в тома, все более распухающие день от дня, не столько с целью защиты продукции, сколько для того, чтобы не дать другим компаниям ввести запрет на способ (процесс), для которого создавалось конкретное программное обеспечение. Каждый запатентованный способ представлял собой эксклюзивный процесс, которым новые разработчики не могли пользоваться без разрешения. И поскольку каждый новый способ вызывал изнурительную боязнь лишиться прав, автор стремился немедленно получить патент.

Путаница, связанная с патентным определением способа в сфере программного обеспечения, порождает неясность языка патентов и еще шире расставляет силки закона для обладателя патента. «В сфере программного обеспечения для компьютеров, — говорит Эбен Моуглен из Software Freedom Law Center, — нет возможности дать определение единице продукции. Я заявляю право не на программу, а на метод, который может использоваться в любом количестве программ, выполняющих сколько угодно действий. Как следствие — стремительное наращивание независимого имущества, принадлежащего

тому, кто вправе не допустить применения другими людьми целой структуры базовых методов в компьютерном программировании» (Lucarini, 2010).

Патентный захват уже с самого начала не был привилегией крупных корпораций. Наоборот, судебные иски мелких патентообладателей против этих корпораций породили патентный ажиотаж. Как отмечает в документальном фильме «Патентный абсурд» (Lucarini, 2010) Джеймс Бессен, соавтор книги «Крах патентов» (Patent Failure), после ряда исков против крупных компаний в 90-х годах XX века «настроения в отрасли стали меняться», начался лихорадочный патентный захват даже самых незначительных способов. К концу 90-х годов около 25% патентных заявок относились к программному обеспечению, и с тех пор их доля только возрастала.

Представители бурно развивающейся сферы патентного права, такие как юрист-патентовед Дж. Майкл Джейкс, представляющий интересы Билски в одноименном деле, считают, что явные стимулы для таких злоупотреблений будут появляться и впредь. Объясняя причины сохранения патентной защиты программного обеспечения, Джейкс говорит, что это «один из главных источников технических инноваций в стране» (Lucarini, 2010). Однако он обходит молчанием один важный вопрос: инновации появляются благодаря патентам на программное обеспечение или вопреки им? Не следует путать развитие законов в сфере интеллектуальной собственности с развитием инноваций. Просто доказательств тому, что программному обеспечению не требуется подобная защита, существует слишком много, чтобы утверждать, будто нынешний всесторонний охват способствовал хоть сколько-нибудь заметному развитию в этой сфере. Как отмечает Киаран о'Риордан, глава группы лоббистов End Software Patents, «для обеспечения активности в этой сфере никогда не требовались патенты» (Lucarini, 2010).

Так как патенты на программное обеспечение составляют значительный процент от 3500 свидетельств, выдаваемых еженедельно в США, «патентный троллинг» (то есть патентование какого-нибудь способа в надежде привлечь к суду авторов информационного наполнения, пользующихся этим способом) сам по себе стал бизнесом.

В настоящее время хедж-фонды покупают, продают и меняют патенты с единственной целью — ради судебного преследования авторов информационного наполнения, нарушающих эти патенты. Существуют компании, не имеющие никакого отношения к созданию контента, развитию инноваций или содействию общественному благу. Они просто пользуются нелепостью нынешних законов, чтобы делать деньги.

Данный процесс начал выходить из-под контроля в США, однако это не означает, что он не повлияет на ситуацию в любой другой стране. Число государств, принимающих законы об интеллектуальной собственности, неуклонно растет. Наряду с подписанием соглашений об обмене интеллектуальной собственностью появляется и вынужденная необходимость соблюдать права патентообладателей. После этого патенты на способы в программном обеспечении начинают выступать в роли источников налогов на развитие программного обеспечения, в котором США опередили другие страны более чем на 200 тысяч патентов.

Патентование игр

Подобные диковинные формы защиты относятся не только к программам. Ими заражен и переживающий эпоху бума рынок видеоигр, где точно так же защиту получает результат, эффект кода, а не просто сам код. Большинство из нас с детства помнит игру Memory, в которой игроки переворачивают карты с одинаковыми рисунками и по мере развития игры пытаются вспомнить, где видели их. Та же самая игра предлагается, чтобы скоротать время, пока грузится другая популярная игра — The Sims 2. Пользователи не задумываются о том, что эта интуитивно понятная идея — мини-игра, помогающая дожидаться загрузки главной игры, — обязывает выпустившую Sims компанию Maxis заплатить за право пользоваться таким мини-развлечением. Заплатить авторам Memory? Отнюдь. Обладателю патента на мини-игры для периода загрузки, корпорации Namco.

EA, гигантская зонтичная игровая компания, куда входит и Sims, без проблем выплатила Namco отступные. Теперь Namco не станет препятствовать разработке игры Sims, и чем более обыденными станут иски против EA, тем выше вероятность, что армия ее адвокатов

даст отпор в случае любых исков о нарушении патентных прав. Но для мелкого бизнеса подчинение требованиям патентного права может означать закрытие ряда проектов и компромиссные решения в дизайне игр. А если разработчики не подозревают, что нарушают патентные права, их потери почти всегда оказываются более значительными, чем в результате упреждающего лицензирования.

Запатентован даже процесс развития игровых персонажей, приобретения ими опыта и силы. Звучит знакомо? Такие элементы есть почти во всех ролевых играх, а также во многих играх-боевиках и приключениях, повествование в которых ведется от первого или третьего лица. При таком подходе логично предположить, что какая-нибудь компания может запатентовать синий цвет, с помощью которого в видеоиграх изображается небо.

Как правило, обладатели патентов ждут, когда какой-нибудь проект начнет приносить деньги, и лишь после этого заявляют о нарушении своих прав. Так было в случае с игрой *The Simpsons: Road Rage*, где стрелка над машиной указывала игрокам, куда ехать дальше. Патент на такую подсказку принадлежит компании Sega, которая, воспользовавшись ситуацией, подала в суд на компании Fox, EA и Radical Games.

В настоящее время разработчики либо платят «налог» сразу же, как только нарушение патентных прав становится неизбежным, либо вообще сторонятся запатентованных игровых концепций. Позволить себе платить патентообладателям за использование охраняемых концепций могут лишь крупнейшие и не обязательно лучшие разработчики. Следовательно, патент как юридическое средство, предназначенное для предотвращения пиратства и стимулирования к созданию нового контента, причиняет ущерб мелким разработчикам игр.

Это противоречит исходному предназначению патентов. Мы считаем, что патенты существуют для того, чтобы авторы получали вознаграждение за инновации. Чтобы продукция, которую производят и выводят на рынок компании, не сталкивалась сразу же с конкуренцией со стороны точных копий или имитаций, полученных путем «обратных разработок». Но в сфере патентования игровых идей награда,

по-видимому, находит не автора, а человека, который сидит и ждет, когда авторами станут другие. Неудивительно, что заявок на патенты подается так много. Одни получают патенты в целях защиты, другие — в целях получения прибыли, ожидая, когда та или иная компания нарушит их права.

Но какими бы ни были размеры компании-разработчика, в ее интересах — патентовать все, что только можно. Каким бы ничтожным ни был объект патента, получать его бегут наперегонки, чтобы избежать запретов и процессов по поводу нарушения патентных прав. Как выразились авторы одной статьи в журнале *Intellectual Property and Technology*, «даже если компания принципиально против патентов, с ее стороны благоразумнее всего придерживаться хотя бы оборонительной патентной стратегии. К сожалению, зачастую компании начинают уделять внимание вопросам патентования лишь после того, как это сделает за них кто-то другой (то есть когда патентный иск подадут против них). А в этот момент обычно бывает уже слишком поздно» (Gatto et al., 2009: 9).

В этой статье утверждается, что разработчикам игр патенты нужны не для того, чтобы подавать на кого-либо в суд, а для формирования оборонительной стратегии. Однако если разработчик, который получил патент, увидит, что другая компания пользуется той же игровой концепцией, он не откажется возбудить иск. В сущности, патентный захват, какой бы ни была его изначальная цель, лишь усугубляет проблему. Патенты не стимулируют творчество, их отсутствие не может удержать кодировщиков от внедрения технических новшеств. Игрокам всегда более интересны впечатления от достойной, интуитивно понятной игры, обеспечивающей эффект присутствия, нежели продуманные функции. Те аспекты игры, которые патентуют компании, представляют собой один из симптомов эволюции игры, а не наоборот.

Патенты в перспективе

Представим себе тот же охват в другой среде. Предположим, некая киностудия запатентовала скоростную погоню на машинах. С этого

момента за желание показать сцену такой погони в любом новом фильме придется платить. В итоге будут меняться сюжеты, сценарии, методы кинопроизводства — с тем расчетом, чтобы избежать судебных разбирательств или сэкономить деньги, и лишь в последнюю очередь — чтобы порадовать поклонников кино. Как и в случае с программным обеспечением, лихорадочный захват патентов в области кино уведет индустрию в сферу судебных преследований и ответных действий, бесконечно далекую от защиты инноваций, талантов и произведений.

А если те же правила распространятся на книги? Если можно запатентовать концепцию игры, почему нельзя получить патент на литературную концепцию? В этом случае популярный цикл «Наследие» Кристофера Паолини, герой которого, Эрагон, ездит верхом на драконах, будет получать солидные отчисления от каждого выпущенного позднее клона, в котором мальчик ездит на драконе, или же подобные сюжеты будут полностью запрещены в целях пресечения конкуренции. Такое решение ни в коей мере не будет способствовать творчеству и не порадует поклонников Паолини.

Тем не менее факт остается фактом: патенты на коды, появившиеся вслед за патентами на игры и программное обеспечение, уже получили широкое распространение и оказывают заметное экономическое влияние. В таких патентах по-прежнему нет необходимости, чтобы стимулировать создание новых игр или программ, в то же время, они дорого обходятся нынешнему и дальнейшему развитию индустрии. Благодаря таким патентам выигрывают только юристы и «патентные тролли», но ни те, ни другие не вносят никакого вклада в развитие культуры или технологий. Чем дольше продолжается лихорадочный захват патентов, тем больше запатентованных «способов» увязает в сетях судебных разбирательств, вместо того чтобы вносить свой вклад в создание информационного наполнения. Роль патентов в цифровых мультимедиа не сулит ничего хорошего, если патентная катастрофа, постигшая сферы видеоигр и программного обеспечения, распространится на другие информационные средства.

Ключевые мысли:

1. Имитация и переработка идей неизбежны при создании информационного наполнения. В области литературы судебные разбирательства по поводу нарушений авторских прав обеспечивают разве что известность — благодаря сенсационным новостным сюжетам.
2. В сфере кино повторное использование тем, мотивов и сюжетов остается распространенным явлением, хотя исков в адрес создателей фильмов-имитаций, снятых без разрешения, становится все больше, в том числе и в отношении представителей зарождающейся киноиндустрии зарубежных стран.
3. Для музыкантов заимствование песен, приемов, мотивов и композиций друг у друга — исторически сложившаяся практика. Лишь в последнее время такое сэмплирование приводит к судебным разбирательствам, как правило, по инициативе тех музыкантов или студий, которые ранее на пути к славе сами часто занимались заимствованием.
4. В сфере программирования наблюдается некоторый уклон в сторону другого полюса «идея — выражение». Поскольку компьютерный код защищен патентным, а не авторским правом, любое сходство может привести к судебному разбирательству и последующим запретам. Патенты в области программного обеспечения превратились в «налог» на создание информационного наполнения.

Глава 8

Креативное пиратство



В этой главе:

- Творческая сила, которая не дает закону препятствовать выражению идей, — это авторы фанфиков, неправомерно опубликованных историй с персонажами, защищенными авторским правом.
- Хакеры и существенные отличия хакеров от представлений общества о них.
- Отредактированный зрителями ремикс фильма: художественное видение, при котором игнорируются авторские права и денежное возмещение.
- Авторы ремиксов в музыкальной индустрии.
- Моддеры игнорируют авторское право, совершенствуя видеоигры.
- «Машинима» — сочетание кино и цифровой среды — порождает дешевое кинопроизводство.

Современные мультимедиа сводятся к повторяющимся мотивам, персонажам, декорациям и обстоятельствам. Некоторые из них публика практически не высмеивает, а другие сурово осуждает за недостаток

оригинальности. Тем не менее многое из того, что происходит в сфере новых мультимедиа, опирается — год за годом — на фундамент кем-то ранее сделанной работы. Немало книг, фильмов и песен представляют собой лицензированные римейки уже существующих произведений — неважно, были они выпущены пять или пятьдесят лет назад. Разница между римейком и ремиксом заключается в том, что в первом случае деньги переходят из рук в руки, тогда как во втором этого обычно не наблюдается. Римейки требуют денег и приносят деньги, а ремиксам достаточно ограниченного бюджета, и отдача от них так же скудна.

В результате малобюджетная, поддерживаемая стараниями отдельных лиц культура ремиксов теряет часть потребителей. Вероятно, их завораживает засилье мультимедиа и рекламы, утверждающих, будто все, что создается без затрат, не имеет ценности. Приверженцев ремиксов объединяет тотальное пренебрежение к авторским правам и такое же тотальное уважение к оригинальным мультимедиа. Почти на всех уровнях реализации закона об авторском праве — от международного до местного — действуют жесткие санкции за файлообмен и контрафакцию. Однако те же самые структуры, которые их внедряют, теряются в сомнениях, не зная, что делать с культурой ремиксов. Правообладатели могут отвечать судебным преследованием на любое нарушение их прав, но законные действия представляют собой неустойчивый баланс между попытками отговорить потребителей от использования конкурирующих продуктов и стремлением завоевать симпатии аудитории. Наиболее дальновидные компании обращаются к ремиксам как к эффективному средству партизанского маркетинга.

В цифровую эпоху креативное пиратство процветает независимо от того, принимает ли его официальная индустрия. Благодаря зыбкому перемирию ряд случаев, в которых фиксируется нарушение авторских прав, не доходит до залов суда, но ситуация все равно остается несбалансированной и нестабильной. Придет время, когда «копирайт-богатым» надоеет терять потребителей из-за мультимедиа, созданных пользователями. Возможно, к тому времени пиратское творчество превратится в неприступный бастион. В противном

же случае — если корпорации-правообладатели велют прекратить противоправные действия целому поколению авторов информационного наполнения — проиграют все.

Фанфики размывают границы пиратства

Последнее мошенничество фундаменталистов от плагиата — это поощрение наших попыток сделать вид, будто никаких цепей влияния и эволюции не существует, а словам писателя присущи непорочное зачатие и вечная жизнь.

Малкольм Гладуэлл, «Нечто заимствованное» (2004)

Пожалуй, высшая степень оригинальности, на честное достижение которой может рассчитывать писатель, — удачно стащить что-нибудь.

Джош Биллингс (Генри Уилер Шоу), американский юморист

Когда шестая книга цикла о Гарри Поттере под названием «Гарри Поттер и Принц-полукровка» появилась на полках, бедный Гарри начал высказывать буквально отовсюду. В Великобритании вагоны выглядели как передвижная реклама книги: новыми приключениями Гарри было поглощено больше пассажиров, чем газетами или любым другим чтивом. В США книжные магазины устраивали приуроченные к выходу книги праздники с костюмированными конкурсами и «Конфетами с любыми вкусами от Берти Ботта».

Поскольку контент файлообменных сайтов отражает тенденции поп-культуры, Гарри стал популярным и на сайте Limewire. И конечно же, большинство электронных книг в сети Gnutella были выложены в формате PDF или Word. Выросла популярность форматов ePub и LIT (специализированного формата Microsoft для электронных книг), некоторые книги даже выкладывали в TXT вообще без форматирования. Изменились нумерация страниц и оформление обложки. Все это сильно затруднило установление подлинности электронных книг.

Посетители обнаружили на сайте Limewire наряду с незаконными копиями «Принца-полукровки» книги такого же объема, с таким же

названием и примерно таким же сюжетом, однако Дж. Роулинг не имела к ним никакого отношения.

К примеру, в начале одной такой электронной книги мы, как обычно, видим Гарри в доме № 4 по Тисовой улице, ему наконец-то удается уладить разногласия с самодовольным кузеном Дадли. Подружившись, Гарри и Дадли обсуждают мир магии. Гарри выигрывает состязание «кто выпьет больше газировки», проглотив сорок семь порций. В финале всех приключений, ожидавших Гарри в Хогвартсе, сделана небольшая приписка: «Надеюсь, вам понравилась моя версия “Гарри Поттера и Принца-полукровки”». Не стесняйтесь распространять ее». Эта ремарка появляется примерно на пятисотой странице.

Выходит, что кто-то написал полноценный роман с теми же героями и под видом оригинала выложил его на сайт пиринговой сети для общей загрузки. Подтекст этого поступка потрясает: неизвестный потратил столько времени (даже для того, кто любит литературное творчество, 500 страниц текста — поразительное свидетельство силы воли и преданности делу), не желая и не требуя вознаграждения. Автор даже перенял характерные для Роулинг особенности письма, например, обилие наречий.

Время, потраченное на сочинение этого романа, причем за сравнительно краткий срок, говорит многое об этом неизвестном авторе. Но нет ни единого упоминания о том, что автор — пират или плагиатор, взявшийся за столь неблагодарный и увлекательный проект. Его можно было бы назвать преданным и упорным фанатом Гарри Поттера и Дж. Роулинг.

Что такое фанфики?

Такой образец креативного пиратства называется фанфиками. Поразительно, но на сайте Limewire появилось несколько полноценных фанатских версий «Принца-полукровки». Однако фанфики по мотивам произведений о Гарри Поттере можно встретить не только в пиринговых сетях. На сайте веб-дизайнера Джорджа Нормана Липперта выложен еще один полномасштабный роман о Гарри Поттере под названием *James Potter and the Hall of Elder's Crossing* («Джеймс Поттер и переход Чертога Старейшины»), получивший много отзывов

от поклонников Поттера со всего мира. Эта книга приобрела невероятную популярность, фанаты цикла сочли ее достойной стать полноценной частью мира Гарри Поттера — и в конце концов Дж. Роулинг вынуждена была выступить с заявлением о том, что это не она написала данную книгу, скрываясь под псевдонимом (PR Web, 2008).

Уникален ли этот случай? Неужели магическое обаяние Гарри Поттера настолько велико, что он один побуждает людей нарушать авторские права, писать фанфики и делиться ими? Едва ли.

В связи с массовым распространением интернета наблюдается стремительный рост фанфиков. В настоящее время убежденные фанаты каких угодно произведений — от «Звездного пути» (Star Trek) до менее известного «Ди, охотника на вампиров» (Vampire Hunter D) — могут поделиться собственноручно описанными приключениями тех же персонажей в том же окружении. По сути, это, конечно же, акт пиратства. Ведь каждый очередной том «Звездного пути» появляется в магазинах с разрешения Джорджа Лукаса и прочих обладателей прав на далекую-далекую галактику.

Но фанфикам по природе присуща креативность. Когда компания Tolkien Enterprises запретила поклонникам Толкиена описывать придуманные ими приключения в Средиземье и тем самым нарушать авторские права, она фактически поставила творческий процесс в безвыходное положение, а не защитила его. Это очевидно хотя бы потому, что авторы фанфиков вообще редко преследуют коммерческие цели. Наградой для них становится оценка товарищей, и, безусловно, фанфики помогают поддерживать коммерческий интерес к материалам, защищенным авторским правом. Таким образом, реакция официальной индустрии на фанфики важна для утверждения, что авторское право — инструмент, способствующий художественному творчеству. В конце концов, фанфик — несомненно «производное произведение», в котором используются защищенные авторским правом персонажи, мотивы и окружение. Даже притязания на добросовестное использование в образовательных целях редко выглядят логичными и выдерживают аргументированную критику.

Пародия — еще одно средство добросовестного использования, и здесь уместно вспомнить, например, кинофильм-фарс «Знакомство

со спартанцами» (Meet the Spartans), где в комическом ракурсе показаны десятки защищенных авторским правом концепций и персонажей.

Реакция правообладателей

К счастью, ни Американская ассоциация кинокомпаний (МРАА), ни издательства не прибегают к масштабным судебным процессам, чтобы остановить авторов фанфиков. Тем не менее перемирие остается зыбким. Многое зависит от того, как автор использует материал, защищенный авторским правом (например, не переписывая текст в откровенно эротическом ключе). Еще рискованнее положение жанра под названием «слэш», авторы которого составляют пары из персонажей мужского пола и описывают гомосексуальные отношения между ними. К примеру, в одном фанфике по мотивам книги и фильма «Телепорт» (Jumper) герои Дэвид и Гриффин изображены питающими нежные чувства друг другу. Потому фанфик получил соответствующее название — «Дэвид/Гриффин».

Вероятно, автору этого романа Стивену Гулду не нравится, когда созданных им персонажей публично изображают в таком виде, даже несмотря на то, что фанфик имеет демонстративно некоммерческий характер и никак не влияет на долю рынка, занятую «Телепортом». Однако авторы оригинальных текстов не имеют возможности указывать, каким образом должны изображаться созданные ими герои в правомерной пародии, так почему же к фанфикам мы должны относиться иначе? В конце концов, когда автор — художник, писатель, музыкант, кинематографист — создает произведение искусства и всеми силами добивается его известности в сфере потребления, его произведение становится объектом, связь которого с обществом бесспорна. Еще до истечения срока действия авторских прав произведению, укorenившемуся в нашей культуре, приходится мириться с появлением побочных интерпретаций. Наглядный пример — «Звездные войны». Люк, Йода и Дарт Вейдер стали символами, прочно вживленными в нашу культурную грамотность. И с коммерческими целями, и в пародийном тексте можно негромко произнести скрипучим голосом: «Мудрым ты стал» — и почти все вокруг поймут намек.

В течение длительного времени Лукас придерживался политики почти полного невмешательства в творчество своих фанатов. Поначалу эта снисходительность распространялась только на фанатские фильмы, позднее — на фанфики. Один из фанатских романов по мотивам «Звездных войн» даже был запущен в продажу, но компания LucasArts позаботилась о том, чтобы его быстро удалили с Amazon.com. Автор фанфика навлек на себя гнев всего фанатского сообщества за попытку заработать деньги своим произведением (Goldberg, 2006).

Дж. Роулинг даже поощряет авторов фанфиков. А кинокомпания Warner Bros., снимавшая цикл фильмов о Гарри Поттере, разместила на своем сайте рекомендации для авторов фанфиков.

Создатели этих текстов пока что подчиняются желаниям авторов не распространять плоды своего труда в интернете. Вероятно, поэтому наиболее серьезным юридическим противодействием, с которым приходится сталкиваться большинству авторов фанфиков, является предупреждение об удалении их произведений из интернета. К примеру, несмотря на популярность «Вавилона-5», из-за соответствующего требования автора в сети можно отыскать всего лишь несколько фанфиков по этому сериалу.

Участники фанатского движения, и особенно члены Организации преобразованных произведений (OTW) утверждают, что фанфики следует рассматривать как пример добросовестного использования. Это не реабилитирует авторов фанфиков полностью, поскольку подобный довод пользуется незначительным успехом в качестве оправдания при разбирательстве дел о соблюдении авторских прав. Но по крайней мере той степени легитимности, которой фанфик обладает сейчас, может быть придана некоторая определенность. По сути дела, написание фанфиков представляется нормальной и ожидаемой тактикой начинающих авторов. Высказываясь в их поддержку, Кэрол Пинчфски, сама активно пишущая фанфики, замечает: «Столько людей создают фанфики, даже не подозревая, что подобные вещи уже кем-то написаны и существуют! Я начинаю считать научную фантастику и фэнтези плавильным тиглем для идей, желая верить, что фэндом и творчество естественным образом продолжают друг друга» (Pinchefskey, 2006).

Кому принадлежат фанфики?

Отличается ли хоть чем-нибудь написание истории, где используются чужие персонажи и место действия, от подражания в других видах искусства? На протяжении всей истории развитие в сферах живописи, литературы, театрального искусства и кинематографа означало одно — подражание и выбор чужих произведений в качестве фундамента. Существует масса свидетельств тому, что Шекспир использовал в своих пьесах сюжеты предшественников и даже современников. Шекспировская пьеса, которую по сегодняшним законам об авторском праве следовало бы признать самостоятельным, а не производным текстом, — скорее, исключение, а не правило.

Конечно, авторы фанфиков не могут без разрешения продавать свои произведения, где фигурируют защищенные авторским правом персонажи. Но тем не менее права на созданные ими тексты принадлежат самим авторам фанфиков. Возможно, это покажется несправедливым, ведь основой для таких произведений становятся защищенные объекты авторского права, однако нормы права гарантируют авторам фанфиков некоторое признание. Например, когда 12-летняя французская писательница Мари-Пьер Коте в 2007 году подписала контракт на публикацию своей книги «Бессмертная Лаура» (Laura l'Immortelle), СМИ наперебой расхваливали юное дарование. Но вскоре обнаружилось сходство книги с циклом «Горец» (Highlander). Позднее выяснилось, что Коте «позаимствовала» 99% своего произведения у автора фанфиков по мотивам «Горца» Фредерика Жоржа, который выложил свой роман-фанфик «Пепел и ветер» (Des cendres et du vent) в интернет для бесплатного скачивания еще в 2001 году (Morissette, 2007). В конце концов, несмотря на то что Жорж не имел права на публикацию своего фанфика, у него были законные основания запретить Коте называть этот роман ее собственным. Жорж получил небольшую компенсацию от издательства, а печать книги была прекращена после выхода первых 5000 экземпляров, хотя сведения о ней по-прежнему можно найти на Amazon.com со статусом «нет в наличии».

В отличие от других форм нарушения авторского права, фанфики не претендуют на звание нового продукта. Но если творцы оригинальных произведений способны создавать новые миры и персонажей, авторы

фанфиков просто дополняют любимые произведения, несмотря на их защищенность законом об авторском праве. Фанфик — такой же результат творчества, как и произведение, лежащее в его основе. Вероятно, по той причине, что авторы фанфиков избегают коммерциализации своих произведений и с уважением относятся к требованиям авторов оставить их произведения в покое, медиагиганты придерживаются по отношению к ним политики невмешательства, несмотря на явное нарушение закона. Тем не менее зловещим знаком кажется то, что авторы фанфиков и правообладатели продолжают хранить молчание, — ведь когда настанет день расплаты, закон окажется на стороне правообладателей. Если нынешние аргументы о добросовестном использовании не имеют успеха в суде, на что могут надеяться создатели той формы творчества, которая остается даже без этой защиты?

Несоответствие в современном образе хакера

Да, нечестно, но это единственная игра в городе.

Мистер Среда, «Американские боги»

Слово «хакер» до сих пор вызывает у людей негативную реакцию. По милости компьютерной индустрии его смысловая нагрузка — всевозможные противоправные действия. Но сегодня, к примеру, общепринятую трактовку термина «пират» следует считать ошибочной. Аналогичным образом, термин «хакер» тоже должен быть пересмотрен и защищен от целого ряда сомнительных допущений. Любое допущение, касающееся вины хакера или нанесенного им ущерба, должно принимать во внимание характер того, что именно он «хакнул», взломал, дизассемблировал или просто изучил. По-прежнему популярным остается заблуждение, согласно которому хакинг автоматически преобразует свой объект или систему в жертву.

К примеру, монополия Apple и оператора мобильной связи AT&T превратилась в станок, печатающий деньги и вызывающий дружные стенания пользователей Apple. Когда iTunes, перегруженный ТСЗАП, вынудил пользователей покупать музыку для устройств Mac, это было встречено резким сопротивлением. Многие, не желая мириться

с таким новшеством, думали, что Apple постарается избежать еще одного узкого места, действие которого полностью противоречит желаниям потребителей. Однако упрямство компании, предоставившей AT&T монополию на несколько версий iPhone и новый iPad, породило новую разновидность взлома, названную «джейлбрейком» (jailbreak), — установку «неродных» приложений и «разлочивание», — это избавляет пользователей iPhone от необходимости обращаться за услугами телефонной связи к AT&T. Причины подобных действий различны, большинство людей готово и впредь пользоваться услугами своего нынешнего провайдера, надеясь, что при этом будет достаточно просто переставить SIM-карту с прежнего телефона на iPhone.

Упорно сопротивляясь такому массовому желанию потребителей, компания Apple наконец объявила джейлбрейк и разлочивание нарушениями авторских прав, пригрозив юридическими санкциями. Но, несмотря на появление отдельных статей и записей в блогах о том, что «закон есть закон» и что Apple имеет полное право преследовать виновных в любом нарушении ее интеллектуальной собственности, лишь немногие потребители пренебрегают джейлбрейком. Причина кроется в непопулярности монополии AT&T. Но вездесущие «хаки», дающие даже неискушенным обладателям iPhone возможность сбросить оковы Apple, по-прежнему представляют собой серьезную дилемму. В представлении большинства людей хакеры, противодействующие всем защитным средствам и мерам, введенным Apple, ничуть не похожи на типичных «злодеев» — пресловутых хакеров из отраслевой риторики. Поскольку все обновления прошивки Apple, в первую очередь, предназначены для восстановления ТСЗАП и других средств контроля, а не для устранения ошибок, в этой ситуации хакеры однозначно выглядят героями.

Операция «Расплата»

Подобным образом хакерская группа Operation Payback («Операция “Расплата”») организовала DDoS-атаки (Distributed Denial of Service — распределенная атака типа «отказ в обслуживании»), что вызвало краткосрочные сбои в работе сайтов RIAA, МРАА и даже

Американского ведомства по охране авторского права. Группа не скрывает своих намерений и решительно выступает против ситуации, сложившейся в сфере авторских прав, и связанного с ней «неизбежного зла» — такого, как ликвидация сайтов или подавление свободы слова. Когда Amazon, MasterCard, Visa и другие платежные системы в конце 2010 года лишили поддержки сайт Wikileaks, публиковавший разоблачительные материалы, группа Operation Payback атаковала их сайты, о чем сообщили СМИ, обратив тем самым на себя внимание общественности. Когда RIAA наконец удалось закрыть пиринговую файлообменную платформу Limewire, группа Operation Payback препятствовала работе сайта RIAA, проводя в течение нескольких часов многочисленные атаки на этот ресурс.

Другие хакеры могут похвастаться проектами, связанными, к примеру, с декомпилированием — процессом, весьма далеким от политических или идеологических мотивов. Правообладатели не видят ничего безобидного в декомпилировании их интеллектуальной собственности, какой бы прозрачной она ни казалась потребителям. Ситуация парадоксальная, поскольку благодаря подобным взломам тех или иных программ зачастую удается отладить их для работы на платформах, на которых они прежде вообще не работали. Программе или устройству требуется цифровой мостик к пользовательской операционной системе. Сами пользователи Linux либо смиряются с тем, что наличие надежной операционной системы с открытым исходным кодом означает отказ многих официальных приложений работать с ней, либо декомпилируют программы, чтобы заставить их заработать. А парадокс заключается в следующем: декомпилируя приложение для того, чтобы оно заработало на другой платформе, его, в сущности, просто дополняют, что способствует более широкому потреблению продукта. Но в сфере цифровых мультимедиа правообладатели требуют наказания для тех, кто на самом деле просто стремится стать потребителем. Эти люди — не банальные нарушители закона: они тратят собственное время и прилагают немалые усилия для того, чтобы программы заработали. За такую специализированную деятельность правообладатели по совести давно должны были бы предложить им оплату.

Наглядный пример — индустриальная битва за DeCSS. Система защиты цифрового медиаконтента (CSS) представляла собой техническое средство защиты, контролирующее выбор устройств, которые способны воспроизводить фильмы с DVD. Эта система препятствовала воспроизведению дисков на компьютерах с операционной системой Linux (поскольку на них отсутствовал протокол аутентификации, одобренный DVD-консорциумом). Группа пользователей Linux взломала достаточно примитивный шифр CSS, чтобы иметь возможность воспроизводить DVD на своих компьютерах. Созданная таким образом программа DeCSS впервые появилась на электронных досках объявлений и распространилась с невероятной быстротой. Однако, как отмечает Лоуренс Лессиг, «с появлением DeCSS копировать DVD не стало проще. Не существует причин, по которым нельзя просто скопировать защищенный CSS фильм и разослать его друзьям. CSS гарантирует только то, что фильм можно смотреть на лицензированной аппаратуре. Таким образом, DeCSS не повышает вероятность пиратства. Эта программа только (1) выявляет многочисленность недостатков существующей системы шифрования и (2) дает возможность воспроизводить легально приобретенные диски на компьютерах с Linux или другими системами» (Lessig, 2001: 189–190). Действия в обход CSS нарушили недавно принятый закон об авторских правах в цифровую эпоху (DMCA), поэтому на них сразу же ответили наказанием в рамках закона, независимо от функций DeCSS и мотивации авторов этой программы. Получается, что группа хакеров стремилась только к возможности потреблять лицензированные носители, но индустрия отреагировала жесткими юридическими действиями, отправив одного из ее участников в тюрьму.

Крэкеры

Вероятно, больше всего боятся и ненавидят тех хакеров, которые проникают в системы защиты и демонстрируют миру их недостатки. Риторика индустрии убедила потребителей, что такие хакеры представляют собой постоянную угрозу для их сетевой безопасности во всех сферах — от неприкосновенности личной жизни до финансового положения. Эта риторика действует настолько эффективно, что

появилась целая индустрия по созданию программ, обеспечивающих безопасность. И сегодня она активно удовлетворяет спрос на защиту от выдуманных угроз. Медиамагнаты опять-таки прилагают немалые усилия, чтобы взвалить всю вину и ответственность на хакеров, взламывающих такие популярные платформы, как Internet Explorer, AOL, Adobe Reader. И пропускают мимо ушей довод хакеров, согласно которому нести ответственность за устранение «дыр» в системе безопасности программ должны сами компании-разработчики. Безусловно, есть множество хакеров, охотящихся за информацией о кредитных картах и занимающихся хищением личных, коммерческих или даже правительственных тайн. Однако принципиальным моментом остается тончайшая грань между хакерами, замышляющими причинение ущерба (их часто называют «черными», или *black hats*), и теми людьми, которые выявляют слабые места в защите с целью укрепления существующей инфраструктуры (их зовут «белыми» хакерами, или *white hats*). К сожалению, действия последних наименее понятны и потому вызывают самые большие опасения, несмотря на явную важность усиления безопасности в сети.

Утверждать, будто любой несанкционированный доступ представляет угрозу, и публично демонизировать подобные виды взлома — значит поощрять опасное невежество в среде потребителей и представителей бизнеса. Результатом становится стремление отказаться от всех программ, кроме самых известных и часто используемых. Недостатки такого подхода должны быть очевидны всем пользователям в той же мере, что и самим хакерам. У служб безопасности и разработчиков программ для ее обеспечения есть кровная заинтересованность в культивировании страха потребителей перед хакерами: деньги. Если завеса таинственности, окутывающая деятельность хакеров, и связанное с ней беспокойство увеличивают доходы тех, кто занят обеспечением безопасности, зачем развеивать чужие заблуждения? Но когда пользователи из соображений той же безопасности ограничиваются основными точками доступа и программами, выбирая «правильные» с их точки зрения офисные пакеты, интернет-браузеры и почтовые программы, они добиваются лишь одного: все перечисленное остается главной мишенью хакеров. Любой вредоносный

код, мошеннические письма, рассылаемые по электронной почте, или другие виды атак редко бывают направлены на малоизвестные программы и операционные системы. Получается, что страх сгоняет пользователей в один и тот же угол, который неизбежно становится первой целью хакеров. Поэтому всегда следует настороженно относиться к любым советам, исходящим от компаний, чьи доходы зависят от степени податливости пользователей.

Выявление изъянов в системе безопасности может привлечь внимание общественности к важным социальным проблемам. Например, в документальном фильме «Хакерская демократия» (Hacking Democracy), показанном по кабельному каналу HBO, хакеры демонстрируют явную и внушающую опасения лазейку в системе безопасности машин для электронного голосования популярной марки Diebold. Хакеры смогли изменить итоги голосования уже в самих электронных машинах или, что еще важнее, пользуясь только карточками подсчета голосов для каждого избирательного участка. Бев Харрис, основатель группы поддержки избирателей Black Box Voting, привлекла к этим слабым местам внимание Айона Санчо, наблюдателя на выборах в округе Леон, Флорида. Для этой цели была предпринята акция, которую ее авторы называли «взломом Херсти». По крайней мере итоги акции побудили компанию Diebold пересмотреть и усовершенствовать меры безопасности. Вместе с тем из-за таких вопиющих изъянов Diebold может лишиться части контрактов на поставку машин для голосования.

Участь хакеров

Несмотря на пользу, которую способны приносить хакеры, во многом они страдают от действия законов об интеллектуальной собственности больше, чем какая-либо другая группа. Им приходится считаться и с нормами закона, и с техническими средствами защиты авторского права (ТСЗАП), и с патентными ограничениями. Если нарушение закона об авторском праве зачастую влечет за собой только гражданско-правовые взыскания, хакинг может означать уголовные санкции. В распоряжении хакеров совсем немного доступных юридических средств, но их ценность становится более очевидной, когда те

же компании, которые так охотно объявляют преступниками сведущих в технике пиратов, нанимают их на работу. И теперь вчерашние хакеры сами проверяют системы безопасности и защиту от копирования, создавая барьеры для других хакеров. Однако польза, которую приносят компаниям хакерские тактики, не меняет общественного мнения об этих людях.

Для хакера не имеет значения, как именно защищена по закону интеллектуальная собственность. С ростом количества патентов на программное обеспечение вероятность нарушения хакерами защиты интеллектуальной собственности только увеличивается. Но не следует считать нарушение патентных прав более тяжелой в нравственном отношении виной, нежели разлочивание iPhone. Патенты способствуют созданию монополии и искусственного дефицита в той же степени, что и закон об авторском праве. Обратная разработка запатентованного продукта или способа становится вопросом количественной оценки риска, но никак не этики или нравственности. Любая попытка извлечь выгоду из запатентованной интеллектуальной собственности без разрешения — это настоящее алгоритмическое уравнение, взвешивание риска и выгоды — как в случае с контрафактными товарами. Кроме того, защищенные продукты или способы бросают хакеру вызов, представляя для него увлекательную головоломку. Хакерам действительно близка идеологическая мотивация, но стимулом к действию может стать и сам взлом как таковой, а также авторитет, приобретаемый вместе с реализацией данной задачи.

Правообладателям трудно понять все это и — что еще важнее — трудно адаптировать к подобным фактам свои бизнес-модели. Когда единственным стимулом для компании является объем продаж, любая группа, которая не ставит перед собой финансовых целей, но рискует навлечь на себя судебные преследования, кажется ей чуждой. Однако хакерские действия, будь то противостояние авторскому праву или взлом видеоигр, не следует понимать превратно — как акты злодейства в целом никчемных людей. Это такая же неотъемлемая часть цифровой эпохи, как портативные носители, сетевой бизнес и расширение культурных границ общества.

Пользовательский фильм

В США ежегодно снимают более 600 фильмов. В Индии — 900, в Нигерии — 1200; и в Нигерии нет закона об авторских правах.

*Роналду Лемош, бразильский профессор права
(«Хорошая копия, плохая копия», Johnsen et al., 2007)*

Дайте мне вторую и третью «Матрицу», ножницы, липкую ленту — и я соберу такие 90 минут, что вам расплющит яйца.

Анонимный фанат-ремиксер

В цифровую эпоху потребители любят кино так же, как в те времена, когда интернет не был еще даже наброском на салфетке. В некоторых странах кинематограф развивается темпами, равными росту национальной экономики. В других постиндустриальных государствах, таких как США и Великобритания, киноиндустрии понадобилось более столетия, чтобы достичь настоящего мастерства. Но если взлет пользовательских мультимедиа и способен что-либо доказать, так в первую очередь именно то, что фильм не обязательно должен быть непомерно дорогим, претендуя на звание источника вдохновения или радости для зрителей.

При нынешнем широком распространении «микрокинематографа» низкий финансовый барьер в кино породил целую коллекцию ремиксов. Их создателей не смущает то, что содержание фильма подпадает под действие закона о защите авторских прав: им важен лишь творческий процесс и результат. Конечно, при этом киноремиксеры не считают, что любое информационное наполнение должно быть бесплатным: по их мнению, авторское право, предназначенное для стимуляции творческого самовыражения, не должно препятствовать их собственному самовыражению.

Фан-редакции

Одно из таких направлений в кино — фан-редакции. Чаще всего под этим подразумевают объединение нескольких фильмов (зачастую сиквелов) с целью создания более компактного продукта. В других

случаях авторы редакций берут дополнительные или вырезанные из потребительских DVD эпизоды и сцены, вставляя их в свои фильмы. Реже встречаются, но пользуются не меньшим вниманием релизы, в которые вплетен отснятый, но вырезанный и коммерчески недоступный материал. Зачастую авторы ремиксов даже разрабатывают обложку для DVD в своей редакции.

Известный автор ремиксов и фан-редакций — ADigitalMan, или ADM. Несомненно, как большой поклонник кино, ADM четко излагает собственное отношение к пиратству в титрах одного из своих DVD-релизов: «Этот диск следует распространять бесплатно среди законных владельцев официальных DVD, — пишет он. — Важно, чтобы мы ничего не воровали у кинематографистов, находя новые превосходные способы наслаждаться их продукцией».

Одну из своих редакций ADM назвал «Супермен искупленный» (Superman Redeemed). В разделе «Об этом DVD» он объясняет, что редакция представляет собой компиляцию «элементов всех четырех фильмов, а также вырезанных, но понятных посвященным материалов». Он признается, что третий и четвертый фильмы про Супермена «смотреть особенно мучительно», называя третью часть «удачно снятым неудачным замыслом», а четвертую — «хорошим замыслом, который безнадежно испортили съемки». Из четвертой части для «Супермена искупленного» были заимствованы Лекс Лютор и его Ядерный человек, а из третьей — линия теплых чувств между Кларком Кентом и звездой города Ланой Ланг. Обращаясь к зрителям, ADM выражает надежду, что это «спасет наследие Кристофера Рива как для вас, так и для меня».

Тема другой редакции ADM — еще один фильм по комиксу. После грандиозного успеха второй части «Человека-паука» фанатов совсем не впечатлила банальность и утрированность ряда эпизодов третьей части. ADM счел, что третья часть, в которой Человек-паук находит черный костюм, в конце концов породивший его заклятого врага Венома, «должна быть самой черной страницей в жизни нашего любимого метателя паутины», но «как и многие “третьи” фильмы в том же жанре, она получилась пошлой и претенциозной». Поэтому ADM вырезал всего десять минут из 140-минутного фильма, избавив его от

самых дурацких и бессмысленных сцен. «Теперь этот фильм, — говорит ADM о своей версии, — выглядит естественным продолжением первых двух» (FanEdit, 2007).

Перемонтированные трейлеры

Авторам фан-редакций не обязательно работать с целыми фильмами. Каждый, кто когда-либо поддавался соблазну посмотреть посредственный фильм, ощутил на себе силу так называемых трейлеров — рекламных роликов-анонсов. Хороший трейлер может превратить самый низкопробный фильм в претендента на «Оскар». Несмотря на это, массовый зритель любит и ценит трейлеры как неотъемлемый компонент фильма. Перемонтированные трейлеры или ремиксы отдельных фрагментов фильма зачастую представляют собой альтернативные версии несуществующих фильмов. Авторы собирают эти трейлеры из обрезков нескольких фильмов, сопровождая их всевозможными песнями и музыкальными композициями, защищенными авторскими правами. Словом, в перемонтированных трейлерах содержится столько защищенных авторским правом материалов, что их создателям никогда не удалось бы прояснить юридические вопросы до официальной презентации своих трейлеров миру. Если бы сайты, обладающие богатыми коллекциями видеоматериалов, такие как YouTube, требовали подтверждение, что все правовые вопросы относительно загружаемых роликов решены, публика никогда бы не увидела большинство перемонтированных трейлеров.

YouTube и другие сайты видеокolleкций предлагают фанатам анонимную платформу, позволяющую делиться с миром своими ремиксами. Анонимность — не единственное достоинство этих сайтов: они позволяют перемонтированным трейлерам увеличивать количество просмотров, закрывая глаза на нарушение авторских прав. Поскольку эти трейлеры имеют некоммерческий характер, правообладатели и распространители не досаждают их авторам предупреждениями об удалении контента или судебными процессами. Да, некоторым пользователям YouTube удастся с помощью Google обращать свои видеоматериалы в деньги, пользуясь рекламой, появляющейся одновременно

с видео, но это ни в коей мере не является попыткой заставить зрителей платить за просмотр перемонтированных трейлеров.

Такие трейлеры — прекрасный образец «подражательного» творчества, поскольку большинство из них представляет собой просто ремиксы чужих произведений, компиляции оригинальных трейлеров, предварительно просмотренных фильмов или других источников. Очень редко что-то делается с нуля, если не считать экранного текста, закадровой озвучки и монтажных переходов. Тем не менее перемонтированный трейлер представляет собой дань несомненного уважения к оригинальному трейлеру. В перемонтированных вариантах применяются эффекты, которых зрители ждут от настоящих трейлеров, — либо ориентированные на ту же реакцию, либо преподносимые в качестве сатирической шпильки, нацеленной на клише.

Эпические масштабы, великолепные цифровые «декорации» и мгновенно вошедшие в обиход реплики трейлера к фильму «300 спартанцев» Фрэнка Миллера дали толчок созданию нескольких перемонтированных трейлеров. В них смехотворные идеи сопровождались музыкой и закадровым голосом из оригинального трейлера. Ролик «300 кошек» оказался компиляцией ряда объединенных «вирусных видео»; в нем кошки изображались отважными спартанцами, противостоящими армии собак — «тысячам народов персидской империи».

Встречаются и другие перемонтированные трейлеры, в которых меняется жанр исходного фильма и создается нечто совершенно новое. Их авторы достигают в своем деле такого совершенства, что зрители, не подозревающие о том, как выглядит оригинал, верят, будто перемонтированный трейлер предназначен для настоящего фильма. Например, автор одного перемонтированного трейлера к «Сиянию» по Стивену Кингу так подобрал фрагменты картины, что она стала производить впечатление не классики хоррора, а душевного, вдохновляющего драматического фильма. Отель «Оверлук» не доводит Джека до убийства близких, Дэнни обретает в лице Джека любящего отца и помогает ему преодолеть творческий кризис. Встречается и совершенно противоположный подход: перемонтированный трейлер под названием «Ужасная Мэри» (Scary Mary) представляет собой странно визуализированную комбинацию фрагментов из «Мэри Поппинс»,

вызывающую тревожные чувства. Фильм преподносится как ужастик, в котором Мэри прилетает в город, чтобы похитить детей, а не присматривать за ними.

Реакция

Авторы перемонтированных или переснятых фильмов пользуются и поддержкой независимых кинотеатров, и покровительством таких организаций, как Ассоциация независимых творческих редакторов. Но все же определенная доля критики достается и перемонтированным фильмам. Так в своей статье для журнала GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies, посвященного исследованиям гомосексуализма, Кори Крикмур находит уклон перемонтированных трейлеров «Горбатой горы» «смехотворно изуродованным», «искажающим смысл мрачного трейлера к фильму» (Creekmur, 2007: 106). Однако при этом она вынуждена признать, что бурный интерес к перемонтированным трейлерам неизбежно вызывает гораздо больше внимания к самому фильму, какими бы ни были истоки или смысловые нюансы этого внимания. В конце концов, перемонтированные трейлеры, какими бы комичными или уничижительными для идеи фильма они ни были, не портят сам фильм.

Так почему же музыкальные ремиксы притягивают внимание распространяющих компаний, вызывая их негативную реакцию, а перемонтированные трейлеры почти не страдают от этого? Во-первых, RIAA уже отточила механизм преследования фанатов и потребителей в судебном порядке, от которого отказывается МРАА. Возможно, перемонтированные трейлеры выдерживают проверку на добросовестное использование и сходят за пародии. Если речь идет не о «Странном Эле» Янковиче, которому до сих пор приходится прыгать через множество юридических обручей, чтобы создавать музыку, перемонтированные трейлеры и ремиксы просто воспринимаются иначе, даже если их авторы и целевая аудитория в целом одинаковы. А может быть, распространители считают перемонтированные трейлеры неизбежно зависящими от исходного фильма, в то время как музыкальные ремиксы выглядят более автономными и, следовательно, представляют конкуренцию своим коммерческим аналогам.

Количество киноремиксов будет неуклонно расти по мере удешевления аппаратного и программного обеспечения, а также из-за появления новых пользовательских платформ. От этого креативного наполнения выиграют все: и только зарождающаяся, и уже укоренившаяся киноиндустрия. Судебные запреты или предупреждения об уничтожении не остановят этот поток и не сделают одолжения потребителям. Такие сайты, как YouTube, располагающие всевозможной статистикой просмотров, предлагают правообладателям бесплатный материал для маркетинговых исследований, стоимость которых могла бы составить миллионы долларов. Для зарождающейся киноиндустрии это возможность больше узнать как о дорогостоящих проектах, так и о фильмах со скромным бюджетом. В ожидаемом нами светлом будущем произвольная реализация закона об авторских правах не сможет стимулировать инициативу, не добавит информационного наполнения и уж точно не увеличит долю рынка.

Ремикширование в музыкальной индустрии

Прослушать музыкальное произведение легче, чем научиться играть на гитаре или другом инструменте. Это правда. Точно так же сделать фотоснимок легче, чем нарисовать картину. Фотограф соотносится с художником так же, как современный продюсер, диджей и компьютерный композитор — с инструменталистом.

*Шок Джи, группа Digital Underground,
«Нарушители авторских прав» (Franzen, 2009)*

Они ставят себе в заслугу твою вторую симфонию,
Переписанную компьютером с новыми технологиями,
И теперь я понимаю, в чем ты видишь проблему.

Дуэт The Buggles, Video Killed the Radio Star (1979)

В популярном телесериале «Хор» (Glee) рассказывается о клубе пения для старшеклассников на фоне трагикомической истории из жизни подростков. В каждой серии ученики самовыражаются, разбираются со своими проблемами, состязаются в исполнении современных,

защищенных авторским правом песен. Они привносят в эти песни что-то свое, сочиняют попурри из песен, делают ремиксы классики. В первом сезоне они выступали с разными звездами — от Бритни Спирс до Мадонны. В сериях второго сезона участвуют исполнители хип-хопа и классического рока. То, что происходит в сериале, демонстрирует зрителю нормальные, вполне безобидные средства проявления молодежного творчества, естественные эмоции и командную работу. Проблема в одном: всего этого не существует. И не может существовать в реальной жизни.

В сериале слова «авторские права» даже не упоминаются, однако зрители не видят обратной стороны медали — огромной юридической бумажной работы, множества контрактов и солидных выплат, благодаря которым вообще стали возможны съемки подобного сериала. То, что выглядит группой детей — вдохновенных, ярких, поющих песни и выдающих удачные экспромты, — результат правильного расчета, использования лицензированной и разрешенной музыки, юридических договоренностей и таких затрат, которые не в состоянии позволить себе ни одно образовательное учреждение, кроме вымышленной школы Уильяма Маккинли из сериала «Хор» — точнее, продюсеров Fox. Поэтому, несмотря на кажущуюся спонтанность приступов музыкального вдохновения, участников певческого клуба не тянет выдать какой-нибудь хит Брайана Адамса или Guns’N’Roses, запретивших исполнять свои песни в этом сериале.

Конечно, когда персонажи сериала вкладывают в пение всю душу, они создают продукт, пользующийся спросом на рынке. Однако невежество учеников школы Маккинли, пренебрегающих правами на публичное исполнение, компенсируется пренебрежением к авторским отчислениям. Звукозаписывающая компания Sony Music уже продала по всему миру более 5 миллионов альбомов и выпустила 25 синглов с хитами из Glee, однако исполнители из сериала своей доли прибыли не получили. Один из них, Кори Монтейт, сказал ведущему радиопередачи Тоби Нэппу: «За то, что песня вышла на первое место, я получил 400 баксов. Но знаете, это нормально: если я наберусь терпения и сериал раскрутится, мне, может быть, перепадет еще четыреста» (New York Post, 2010).

Звукозаписывающие компании

Считая риторику индустрии непреложной истиной, потребители превратно понимают творческий процесс в музыке. Рассмотрим его с юридической точки зрения. Когда компании звукозаписи подают в суд на нарушителей прав, а затем сами яростно защищаются от обвинений в нарушениях, идея происходящего сводится к следующему: музыка является уникальной и признается творчеством при условии, что она принадлежит нам. Любая другая музыка к творческому процессу не относится и уникальной не является. Или, если сказать точнее, звукозаписывающим компаниям творчество и уникальность интересны лишь до тех пор, пока они способствуют контролю за авторскими правами и помогают избежать контроля со стороны других звукозаписывающих компаний.

Обстоятельства исторически сложились так, что это юридическое танго не имеет никакого отношения к созданию музыки. Люди ошибочно полагают, будто в современной музыке царят пиратство и плагиат из-за того, что последнее поколение музыкантов демонстрирует исключительную уникальность самовыражения. Но давайте скажем прямо: нарушителями закона об авторском праве музыкальная индустрия начинает кишеть лишь в тот момент, когда «вдохновение» превращается в «кражу». Подражаний в современной музыке не больше, чем в музыке десяти-, двадцати- или двухсотлетней давности. Новая музыка всегда возникала на идеях предшественников. Но правообладатели и суды не поощряют неправомерного использования музыки без разрешения. Звукозаписывающие компании, не колеблясь, встают на защиту своей интеллектуальной собственности — независимо от того, повлечет за собой нарушение потерю прибыли или нет. Большинство звукозаписывающих компаний точно так же относится к любой песне из своего архива. Когда пираты-диджеи играют свои ремиксы в каком-нибудь клубе, им запросто удастся «оттоптать ноги» толпам музыкантов, исполняющих сотни песен, а заодно и несколькими десятками звукозаписывающих компаний. Но оттянуть часть прибыли? Это вряд ли.

«Нам нравится все, что мы ремикшируем, в том числе Бритни Спирс, — говорит автор ремиксов диджей Эклетик Метод. — Играя Бритни Спирс в бэнгин-техно-клубе, мы включаем ее там, где ее не

слушают никогда» (Albert et al., 2010). Некоторые диджеи намеренно составляют ремиксы так, чтобы сделать выбранную музыку более узнаваемой. Иногда фрагменты вставленной в ремикс музыки могут ограничиваться несколькими нотами или представлять собой основной мотив, звучащий приглушенным фоном. В других случаях диджейский продукт имеет настолько мало сходства с оригинальным произведением, что факт нарушения авторских прав остается невыявленным. Однако диджеи с помощью ремиксов стремятся создать свежее впечатление, а не избежать уплаты отчислений, маскируя оригинальные треки.

Придерживаясь позиции «Берешь сэмпл? Получи разрешение», суды не задаются вопросом, представляет ли какой-то ремикс финансовую угрозу для оригинала и может ли оказаться негативным стимулом для творчества будущих поколений. Если руководствоваться этими вопросами, вплотную приближаясь к заявленной цели законов об авторском праве большинства стран, станет понятно: лишь немногие ремиксы попадут в категорию «музыкальных нарушителей». «Только потому, что наблюдается утечка информации, и далеко не каждое использование конкретной музыки можно контролировать, — говорит судебный эксперт и преподаватель права Э. Майкл Харрингтон, — нам просто приходится принимать меры» (Albert et al., 2010).

Если задуматься о том, что творчество определяют суды, юристы и законодатели, это выглядит абсурдно. Юристы не творят. Суды не творят. Конгресс не творит. Поэтому когда торговые объединения индустрии диктуют законы Конгрессу, а потом радуются поддержке правоприменения, без внимания остается исключительно то, что напрямую относится к творчеству. Иными словами, творчество — это процесс, происходящий целиком и полностью за пределами закона. К авторам ремиксов закон применяется произвольно и существует исключительно для сохранения потребительской модели, которая в настоящее время приносит деньги.

Табулатура

Говоря об авторских правах в музыке, невозможно игнорировать тему ремикширования. Сегодня встречаются примеры нарушения

авторских прав, которые требуют не вдохновения, а скорее усердия. С тех пор, как появился интернет, масштабы преобразования традиционных музыкальных партитур популярных песен в табулатурную форму растут по экспоненте. В настоящее время музыканты-любители могут с помощью табулатур исполнять всевозможные песни — или по крайней мере те из них, партитуры которых кто-то преобразовал в табулатуры, нарушая авторские права. Большинство людей согласны с тем, что табулатуры вряд ли вытеснят традиционные партитуры, но научиться их читать гораздо проще. Несмотря на то что темп и ритм в табулатурах не указаны, для работы с популярными мелодиями достаточно знать, как именно расставлены ноты и каким должно быть звучание.

Задумавшись о том, до какой степени преобразование в табулатуры нарушает права, касающиеся партитур, мы вновь должны будем задаться резонным вопросом: действительно ли табулатуры оказывают влияние на продажи партитур? Любые другие обвинения предъявляются в случае преобразования в табулатуры произвольно, следовательно, возникает риск антирекламы при полном отсутствии каких-либо приобретений. Несмотря на это, Ассоциация музыкальных издателей США и Национальная ассоциация музыкальных издателей пригрозили добиться закрытия сайтов, на которых выкладывается музыка в виде табулатур (Lyons, 2006). Но разве табулатуры являются преобразованием сродни переводу? Разве это не значит, что сайты с бесплатными табулатурами не совершают никаких нарушений? Тем не менее довод, согласно которому музыка в виде табулатур не составляет на рынке конкуренцию партитурам, оказывается веским. Если бы компании, продающие ноты, включили в свой ассортимент и табулатуры, противостояние обрело бы логическое основание. К тому же, если музыка в виде табулатур — утраченный рынок, почему компании, торгующие нотами, отказываются продавать табулатуры?

Медиагиганты придерживаются четкого принципа «делай, как я говорю, а не так, как я делаю», особенно в отношении музыки. Ежедневно потребители видят десятки сообщений, поощряющих творчество, медийное разнообразие, красоту и свободу спонтанного самовыражения. Но те же компании, которые тратят миллионы, убеждая

потребителей, что мир существует для того, чтобы заниматься творчеством, делиться живописью, информацией и музыкой, первыми встают на дыбы, выявив нарушения — в том числе и некоммерческие, безобидные, способствующие распространению материала, права на который были нарушены. В этом кризисе самоопределения авторы ремиксов творят под мечом, нависающим над их головой, не зная, обрушится ли он на них, и если да, то когда именно. Большинство продолжает творить, несмотря на опасность такого занятия, но чем ближе становится острый меч, чем тоньше нить, на которой он подвешен, тем больше будущих авторов, готовых довольствоваться ролью потребителей.

Пользовательские модификации на рынке видеоигр

Если вы немедленно не уберете весь материал, нарушающий авторские права, нам не останется ничего другого, кроме как передать этот вопрос в ведение нашего адвоката.

Письмо о прекращении противоправных действий, адресованное компанией Square Enix разработчикам игры Chrono Trigger: Crimson Echoes (юридический отдел Square Enix, 2009)

Обязанность руководства — предоставлять возможность; обязанность отдельных лиц — вносить вклад.

Уильям Поллард, квакер

Довод, согласно которому борьба с пиратством способствует творчеству, теряет убедительность, когда речь заходит о модификациях игр. Игровые «моды» (сокращение от «модификация») могут принимать предельно простую форму — например представлять собой введение в игру новой карты или персонажа, а могут охватывать весь комплекс сложных параметров игры.

Одна из стратегий в реальном времени, за свою долгую жизнь породившая массу последователей, — игра серии Command and Conquer («Командуй и завоевывай»), Command and Conquer: Generals. Благодаря ориентированному на пользователя графическому редактору

в ней появились тысячи модов, карт и приложений. Некоторые были настолько сложными и замысловатыми, что, по утверждению разработчиков, на них было потрачено несколько сотен часов коллективного труда, а размеры файлов для модов достигали сотен мегабайт. Новые воины, оснащение, миссии и карты постоянно повышали увлекательность игры, вызывали повторное желание играть в нее. Даже задержки релизов и солидный для игры возраст (ее выход состоялся в 2001 году) не отпугнули толпы фанатов, которые занимались разработкой новых модов.

К несчастью, оказалось, что это безудержное творчество может быть ограничено законом об авторских правах. Команда кодировщиков под названием Slipstream Productions разрабатывала полностью преобразованный мод для *Generals*, названный *Halogen*, в котором использовались персонажи, идеи и сведения из популярной игры *Halo* для X-Box. Но незадолго до выхода игры Microsoft Studios и Bungie (производители *Halo*) приказали прекратить разработку (Miller, 2006). За три года восемь кодировщиков потратили на создание этого мода колоссальное количество времени. Разумеется, ответной реакцией посетителей Всемирной паутины стала ярость, направленная против Microsoft и серии *Halo*. Никто не выразил сочувствия последним, никто не вспомнил о том, что проект был остановлен не только по юридическим причинам. Microsoft и Bungie не хотели, чтобы *Halogen* затмил еще одну стратегию в реальном времени — *Halo Wars*. Несмотря на то что до официальной даты релиза *Halo Wars* оставалось еще несколько лет, группа Slipstream Productions вняла угрозам и прекратила работу над проектом.

Это наглядный пример неспособности правообладателей мыслить вне рамок юридических категорий. Предположим, они не стали бы добиваться закрытия проекта. Тогда возникает вопрос: больше было бы шуму вокруг *Halo* или меньше? Допустим, кто-то поиграл в *Halogen* и ему все понравилось — игровой процесс, сюжет, персонажи. Выросла или уменьшилась бы вероятность последующей покупки *Halo Wars*? А если бы Microsoft и Bungie, вместо того чтобы вести обстрел из-за крепостных валов закона об авторском праве, приняли проект под свое крыло? Они могли бы пойти еще дальше, прилагая копию

Halogen к PC-версии Halo Wars. В итоге вместо одной разработки представили бы сразу две. У геймеров, незнакомых с игрой Halogen, возникло бы желание купить Generals. А пользователи, знавшие о существовании Halogen, купили бы Halo Wars из уважения к крупному разработчику, который поддержал авторов бесплатного мода — горстку трудолюбивых кодировщиков.

Вместо всего этого компания Bungie просто остановила творческий процесс. Slipstream Productions взялись за новый проект — ничто не смогло помешать им творить. Но мир компьютерных игр стал беднее — из-за бесчисленных часов, потраченных впустую во имя соблюдения закона, защищающего авторскую собственность. Той самой идеи, которая, как убеждают массового потребителя сторонники законов об авторском праве, существует именно для того, чтобы в жизни всегда находилось место творчеству.

Нулевой результат Square Enix

Почти такой же случай произошел с модом, на разработку которого было потрачено целых пять лет. До выхода игры Chrono Trigger: Crimson Echoes (на основе Chrono Trigger, выпущенной компанией Square Enix для Super Nintendo) оставались считанные дни, когда компания Square Enix прислала разработчикам письмо с требованием прекращения противоправных действий. Эти разработчики, группа Chrono Compendium — бесспорно, самые убежденные фанаты саги Chrono Trigger — были вынуждены прекратить работу перед самым выпуском мода, который наверняка возродил бы интерес геймеров ко всему циклу игр. Остановка пятилетнего проекта за несколько дней до выпуска — это не просто акт правоприменения: фанаты, благодаря которым Square Enix стала преуспевающей компанией, сочли ее поступок проявлением злобы и мстительности.

Антиреклама в прессе, связанная с Crimson Echoes, мало чему научила Square Enix. Не так давно компания добилась прекращения проекта OpenC1, над которым работал один кодировщик, использовавший элементы графики из игры Carmageddon, выпущенной Square Enix. Разработчику запретили публиковать свою версию для бесплатного распространения. Компания 1am Studios, под эгидой

которой автор игры Джеффри Харрис работал над своими некоммерческими проектами с открытым исходным кодом, разместила часть письма в его блоге. Square Enix заявила, что действия Харриса «уже причинили и в случае прекращения будут в дальнейшем причинять существенный ущерб ценности авторских прав Square Enix — естественно, названная компания не может допустить, чтобы продолжалось такое явное нарушение закона» (Denby, 2010). Речь шла об игре, которой к тому времени исполнилось 13 лет и которую никто не смог бы купить. Харрис удалил из игры OpenC1 все относящиеся к Carmageddon изображения и другие ссылки и вскоре после этого выпустил ее.

1am Studios также создала бесплатную (free-to-play) игру с оригинальной кодировкой, но применила «оригинальные данные игры Need for Speed (текстуры, модели, трассы)» (Harris, 2010). Игре Need for Speed 15 лет, в настоящее время ее нет в продаже, она не работает на современных версиях Windows. Между тем версия 1am Studios, названная Need for Speed: XNA, прекрасно запускается на сегодняшних версиях операционной системы Windows. Владелец прав на Need for Speed, компания Electronic Arts (EA), поступила гораздо практичнее, чем Square Enix. Вероятно, EA рассудила, что обновленный бесплатный релиз — дань уважения одной из ее самых ранних игр — пробудит интерес ко всей серии и повысит продажи игр, выпущенных не так давно.

Реакция

К счастью, некоторые разработчики игр не только не препятствуют создателям модов, но и поощряют их. После того как геймеры написали множество модов для игры The Elder Scrolls III: Morrowind, уважаемая всеми компания Bethesda упростила порядок создания модов для следующего релиза — The Elder Scrolls IV: Oblivion. Геймеры сочли Oblivion более увлекательной игрой, простота создания и применения модов увеличивалась прямо пропорционально расширению ее аудитории. Геймеры могли находить и активизировать моды с помощью простого графического интерфейса, встроенного прямо в главное меню. Численность модов подскочила почти мгновенно, магические

предметы во многих из них упрощали игру, другие же явно совершенствовали ее дизайн. Моды со всевозможными целями — от графического рендеринга воды до придания лицам большего сходства с человеческими, а заклинаниям — большей реалистичности, — превратили Oblivion из простой игры в средство получения ярких впечатлений, пригодное для пользовательской настройки. В игровых домах геймеров могли висеть портреты членов их настоящих семей, импортированные с помощью одного из модов. Применяя другой мод, игроки получали в наследство крепость для хранения уймы предметов, собранных в процессе игры, а также способность телепортироваться в любой населенный пункт своей страны. Еще один мод позволял получать такую редкость, как отмычка, у многочисленных (хоть и не внушающих доверия) купцов, а не только в отдельных городах и у некоторых персонажей.

Возможность создавать моды для Oblivion повысила продажи, дала новый импульс творчеству и помогла компании Bethesda понять, каким образом следует совершенствовать дальнейшие разработки в соответствии с пожеланиями фанатов. Кроме того, был возрожден рынок модов для предыдущих игр цикла Elder Scrolls, а потом выросли и продажи этих игр. Неудивительно, что Bethesda была и остается значимой величиной в мире игр: ведь она учитывает желания фанатов и обращается к их творчеству, вместо того чтобы наказывать их, обвиняя в нарушении авторских прав и рассылая письма с требованиями прекратить противоправные действия.

Можно привести еще несколько примеров обеих сторон этого явления, тем не менее баланс между разработкой модов и пиратством, кажущийся опасным, продолжает внушать тревогу разработчикам игр. Многие опасаются падения продаж или слишком строго следуют букве и духу закона об авторском праве, чтобы осознать: авторы модов — просто разработчики игр, работающие бесплатно. Они тратят бесчисленные часы ради любви к игре и искусству создания модификаций. Эта преданность делу и удивительное старание имеют ничтожно малое отношение к пиратству. Почти столь же малое, как и к снижению объемов продаж игр.

Почти.

Изобретение кинематографа заново — посредством видеоигр

В новом цифровом тысячелетии вдруг стало серьезным, наказуемым преступлением то, что некогда считали безобидным, личным и просто приятным опытом, связанным с разными формами публикуемых медиаматериалов. Если эта тенденция сохранится и распространится на другие аспекты наших прав на самовыражение и свободу, скорее всего, мы потеряем большую часть и того, и другого.

*Джон Ганц и Джек Рочестер,
«Пираты цифрового тысячелетия» (2005)*

«Видеоигра» — такое же «слово», как и «оружие». И то, и другое — устройства.

*Джек Томпсон, лишенный адвокатского звания
активист движения против видеоигр*

Критики давно уже заклеили видеоигры как образец временного вакуума, который быстро и безжалостно высасывает душу и уничтожает молодость человека. В этом определении чувствуется отголосок мнений родителей этих критиков по поводу телевидения и родителей этих родителей — по поводу радио. Однако всем увлеченным, способным исследовать и экспериментировать, игры предлагают массу возможностей для выхода творческой энергии. Во многих играх можно разрабатывать моды, игровую среду, карты и даже целые уровни. Игры становятся благодатной средой для самовыражения тех, кто не интересуется программированием или не обладает достаточными познаниями для него. Творческая форма видеопродукции, получившая название «машинима» (гибрид «машины» и «кино», то есть «синема»), позволяет им разными способами скоротать время до выхода следующей игры. Это возможность выразить свою увлеченность игрой и проявить творческие способности. Машинима — это объединение образов и персонажей из игровых сцен, которое наглядно демонстрирует богатейшее воображение и ум ее создателя, позволяя изложить в получившемся фильме целую историю.

Популярный и признанный пример машинимы — серия Red vs. Blue («Красный против синего») группы Rooster Teeth Productions. В ней участвуют персонажи любимой многими игры Halo — главным образом многочисленные варианты «Мастера Чифа» (или «Главного Старшины»), — показанные в различных комедийных ситуациях. Серия приобрела такую популярность, что в крупных розничных сетях появились DVD с записями разных сезонов, хотя на сайте Red vs Blue эти видеоматериалы доступны бесплатно.

Развитие машинимы

Наиболее очевидное преимущество машинимы как формы творчества заключается в том, что к моменту ее создания разработчики игры уже выполнили основной объем работ. Теперь они могут целиком сосредоточиться на выборе кадров, написании текстов, игровых ситуациях и других деталях — вместо того, чтобы создавать графику. Но даже на этой стадии трудностей и проблем остается немало. В машиниме раскадровка, озвучивание, монтаж и редактирование так же необходимы, как в традиционном фильме. Хотя бы потому, что разработчики игры создавали персонажей в расчете на видеоигру, а не на актерское исполнение ролей. В ранних сезонах Red vs Blue, в основу которых легла первая игра Halo, авторы фильма сумели обойтись ограниченным набором движений и поз «Мастера Чифа». Ведь движение персонажа зависит от того, что требуется разработчикам для получения качественного игрового процесса. Halo — «стрелялка» от первого лица, в которой геймер — герой игры. Поэтому компания Bungie, разработавшая ее, уделяла больше внимания тому, что видит «Мастер Чиф», поскольку геймеры наблюдали за своим персонажем только во внутриигровом видео («кат-сценах») или при переходе в многопользовательский режим.

В отличие от микрокинематографа, авторам машинимы идет на пользу узнаваемость персонажа игры. Их произведения сразу становятся заманчивыми для той группы фанатов, на которую рассчитана игра. Как правило, игры, подобные Halo, имеют собственную аудиторию — миллионы влюбленных в них людей.

Авторы фильма, которым требуется запечатлеть величие Альп или бурную жизнь Нью-Йорка, могут создать декорации, провести

натурные съемки или воспользоваться компьютерной графикой. Авторы машинимы избавлены от такой необходимости. Да, это означает ограничение мест действия изображенными в игре или теми, которые созданы пользователями. Но с каждой новой платформой видеоигры выглядят еще реалистичнее и становятся все более масштабными.

Затраты времени остаются существенными, но они не уступают затратам, необходимым для создания анимации или компьютерной графики. Автор фильма записывает то, что видит игровой аватар: разработчики игры уже предусмотрели в ней графику. Сравните это с последними фильмами о Гарри Поттере или с «Историей игрушек», рендеринг одного кадра для которых мог занимать полдня работы, требуя использования ресурсов сразу нескольких компьютеров (Lehrer, 2010).

Машинима быстро перестала быть исключительно рассказом об игре. Игры превратились в платформу для различных активных видов деятельности и общественной оценки, исторически приберегаемой для тех, кто способен финансировать кинопроекты. Аллен Варни писал о том, как короткая машинима «Французская демократия» (The French Democracy) дала возможность специалисту по промышленному дизайну Алексу Чаню, стесненному в средствах, выразить еще одну точку зрения на волнения 2005 года во Франции. «Широкое признание [этого фильма] доказывает, что присоединиться к непрекращающемуся мировому диалогу можно без графических карт большой мощности и сотни сотрудников, — пишет Варни. — Идеи не только дешевы, но и могут реализоваться на недорогой аппаратуре» (Varney, 2007).

Машинима в рекламе

Разработчики игр активно пользуются популярностью машинимы в своих рекламных кампаниях. Так, в известной серии игр Syphon Filter машинима применяется для рекламы очередного сиквела. Этот бойкий комический ролик не только выгодно преподносит графику игры, но и предоставляет по ходу действия функцию выбора нового оружия. Простое отступление от традиционных представлений о рекламе — остановка действия игры ради диалогов и других аспектов,

которых нет в игре, — позволило создать увлекательный маркетинговый продукт для весьма посредственной игры.

Как и в случае с другими новаторскими формами искусства, органически возникшими за пределами жанров основных мультимедиа, прочие коммерческие попытки нажиться на машиниме оказались менее эффективными — например ничем не впечатляющий ролик компании Geico, в котором применяется машинима. Как правило, попытки извлечь выгоду из вирусных видео встречают прохладный прием зрителей. Это в полной мере применимо и к машиниме, в рекламе которой необходим точный баланс между верностью духу машинимы и торговым призывом. Поэтому производители игр нередко выступают спонсорами конкурсов машинимы, предлагая призы за лучший «фильм», который затем можно будет использовать как рекламу игры (Ford, 2008).

Вместе с тем, независимое создание машинимы — явное нарушение авторских прав. В ней без разрешения используются защищенные авторским правом графические объекты, на которые разработчики потратили бесчисленное множество часов. Затем эти клипы привлекают в сети тысячи и даже миллионы зрителей (как Red vs Blue) и даже приносят доход от прямых продаж. Но при этом основные разработчики не получают ничего. Привлечение готовых игровых сцен или последовательности кадров также может означать использование защищенной авторским правом музыки.

Однако представители игровой индустрии к таким нарушениям авторского права практикуют более снисходительный и реалистичный подход, чем к нарушениям в сфере кино или музыки. К примеру, Bungie Studios (и, разумеется, Microsoft Games) дали разрешение компании Rooster Teeth Productions использовать трехмерный мир Halo и даже создать в Halo 3 особый мод, предлагающий больше свободы в процессе работы над машинимой. Другие студии выпустили цифровое окружение, специально предназначенное для создания машинимы.

Реакция

Даже в случае создания машинимы без разрешения игровые компании редко выступают против, как будто забывая о нарушении авторских прав. В настоящее время удалить такой контент требуют гораздо

реже, чем при незаконном использовании фильмов или музыки. Правообладатели могут запрещать создание машинимы по разработанным ими играм, но лишь некоторые компании прибегают к подобным мерам. Ведь для того, чтобы установить факт прямой конкуренции машинимы и оригинальных видеоигр, требуется творческий анализ. Разработчикам приходится решать, сопоставима ли известность, пусть даже возникшая в результате несанкционированного или технически незаконного использования, с той ролью, которую играет партизанский маркетинг их продукции. Ответ чаще всего оказывается утвердительным, но вслед за этим возникает еще один вопрос: почему в кино- и музыкальной индустрии медлят с признанием ремиксов и перемонтированных материалов?

В конце концов, кинематографист, работающий над документальным фильмом, в который с целью подтверждения какой-либо точки зрения включены фрагменты многих других произведений, может потратить годы на согласование вопросов, касающихся авторских прав, и в итоге узнать, что правообладатели отказались от сделки. Кроме того, они могут потребовать непомерных выплат или пойти на принцип и категорически запретить использовать свои произведения. Иногда авторам фильма вообще не удастся связаться с правообладателями. Большинство фильмов, подпадающих под действие закона об авторском праве, в настоящее время покрывается пылью во временных архивах (эти картины, правообладатели которых не установлены, называют «сиротами» или «бесхозными произведениями»). Самой собой, такой невыявленный правообладатель не в состоянии дать разрешение на использование принадлежащих ему материалов.

Сбор разрешений — занятие, отнимающее уйму времени и средств, но самым серьезным препятствием оказывается мелочный характер общественной собственности в западных мультимедиа. Вместо того чтобы пользоваться бесчисленным множеством отрывков и фрагментов, которые уже не приносят денег и не пользуются спросом на рынке, авторы фильмов вынуждены обращаться к фрагментам, требующим получения разрешений. Или довольствоваться материалами, не имеющими явного правообладателя, в надежде, что потом никто не подаст на них в суд. Авторы машинимы могут использовать любые

материалы, созданные на основе целого ряда игр. В итоге их произведение будет относиться исключительно к жанру машинимы, но в условиях многочисленных затрат, вопросов доступа и правовых проблем, а также наличия среды с меньшим количеством ограничений выбирать приходится между несовершенством этой среды и полным отсутствием творчества.

В новых играх возможностей для машинимы больше. Сложные, талантливые, оригинальные кадры из тех же фильмов Квентина Тарантино или Чжана Имоу еще пять лет назад казались недостижимыми для создателей машинимы. Но французский кинематографист Матье Вешлер, потратив на работу с движком Grand Theft Auto 4 всего два года, создал полнометражный фильм-машиниму. Его «Мусорщик» (The Trashmaster), чья продолжительность составила 88 минут, действием, сюжетом и операторской работой не уступает современному блокбастеру. Этот гибрид «Декстера» и «Таксиста», повествующий об убийстве в Нью-Йорке, буквально пропитан новаторскими идеями и создан упорнейшим трудом. Разработчик игр Grand Theft Auto, компания Rockstar Games, назвала его «поразительным достижением» (Rockstar Newswire, 2011) и даже разместила этот фильм на своем сайте.

Складывается парадоксальная ситуация. Ряд подразделений таких компаний, как Microsoft, воспринимает материалы, созданные пользователями и нарушающие законы об авторских правах, например ту же машиниму, как удачную находку для продвижения своих продуктов. Но в то же время, в целом компания агрессивно борется против любых других нарушений подобного рода. Ежегодно Microsoft тратит более 10 млн долларов (6 млн фунтов) на сбор сведений о контрафактной продукции и около 200 млн долларов (120 млн фунтов) — на исследование наиболее эффективной антипиратской тактики (Vance, 2010). Член BSA — альянса, который печально известен своими методами прочесывания пиринговых сайтов в поисках скопированного программного обеспечения и воспринимается во всем мире как корпоративный задира, настаивающий на проведении рейдов против местных группировок, занятых изготовлением контрафактной продукции, — Microsoft придерживается жесткой позиции по отношению к пиратству в сфере программного обеспечения.

Проблемой становится огульное осуждение всевозможных нарушений: геймеров и авторов, создающих креативные некоммерческие видеоматериалы, ставят в один ряд (юридически и социально) с бутлегерами из развивающихся стран. И у тех, и у других есть причины нарушать закон об авторском праве, но в остальном между ними мало общего. Их стимулы так же несопоставимы, как возмездие за нарушение закона — с вознаграждением, полученным за собственную продукцию. Но до тех пор, пока защита добросовестного использования считается незначительной юридической мотивировкой, а закон об авторском праве предоставляет недостаточно места для маневра и поощряет неуклонное сокращение сферы общественной собственности, факт нарушения закона остается несомненным.

Ключевые мысли:

1. Популярность пользовательского контента растет — и в глазах авторов, и в глазах потребителей. Поп-культура начала имитировать его в такой же мере, в какой пользовательский контент имитирует поп-культуру.
2. В настоящее время правообладатели придерживаются либеральных взглядов на использование своих медиаматериалов для создания творческих ремиксов, особенно в литературе и кино.
3. Процесс лицензирования в музыке сопровождается передачей из рук в руки весьма крупных сумм, поэтому ремиксы, особенно прибыльные, вызывают недовольство звукозаписывающих компаний и побуждают их к новым искам.
4. Все виды современных медиаматериалов дают авторам контента и ремиксов шансы для творческих прорывов на фундаменте современных мультимедиа. Такой контент, скорее всего, будет привлекать мало внимания, пока не принесет настоящих денег. После этого правообладатели сочтут, что они вправе остановить массовое распространение контента.

Глава 9

Новые способы обойти пиратство



В этой главе:

- Компании пользуются файлообменом и пиратством для поддержания бизнеса.
- Конкуренция с пиратами требует большего, чем просто хитроумные технические уловки.
- Порнографическая индустрия эксплуатирует файлообмен для рекламы цифрового контента и увеличения продаж.
- Неизбежность перехода к мультимедийным потокам становится очевидной.
- Патенты на продукты питания вскрывают страшную особенность защиты от пиратства, которая для всех представляет угрозу.

Борьба с пиратством и объявленная ему война должны когда-нибудь закончиться. Уже всем понятно, что борьба с цифровым пиратством превращает потребителей в преступников, на нее уходит примерно

столько же денег, сколько тратится из-за самого пиратства. Поэтому некоторые компании нехотя мирятся с существованием файлообмена, хакерства, модов и ремиксов. Медиагиганты, некогда царившие на рынке, теперь конкурируют не только с другими мультимедиа, но и с пиратами. В результате начинают формироваться и внедряться в практику различные идеи — и хорошие, и предельно неудачные.

Правообладатели и создатели контента начали осознавать, что файлообмен способствует известности в сети, что в традиционном маркетинге обходится недешево. Некоторые из них применяют методы новаторского маркетинга: обращаются к цифровым мультимедиа и в то же время пытаются вновь привлечь внимание потребителей к материальным носителям, обновляя их.

Незримая жертва цифровой эпохи, индустрия порнографии, стала образцом эффективной рекламы и роста известности в кругах интернет-пиратов. Представители других видов бизнеса осознали, что адаптировать платформу под запросы потребителей выгоднее, чем пытаться приучить этих потребителей к какой-либо платформе. И наконец, стало ясно, что модель защиты от пиратов, в будущем представляющая опасность для обеспечения нас продуктами, способствует производству и приносит прибыль.

В идеале наилучшие модели сохраняются, а неудачные, нереалистичные идеи отпадают сами собой. Но в данном случае дело обстоит иначе. Деньги, а также юридические и политические связи придают вес новым моделям, которые выгодны не всем, а лишь тем, кто их продвигает. Точкой опоры для любых идей служат потребительские расходы, выраженные в деньгах, времени, внимании или принципах распространения. С началом цифровой эпохи появилось немало путей для дальнейшего развития интеллектуальной собственности и технологий, независимо от того, в каком состоянии они пребывали. В конечном итоге, выбор путей развития определяется решениями потребителей, а не компаний. Вероятно, это еще одна причина, по которой пиратство вызывает такой страх: если публика поймет, что у нее больше общего с нарушителями авторских прав, чем с многочисленными правообладателями, она в своих взглядах и мнениях может начать подстраиваться под пиратов.

Использование пиратства для развития бизнеса

Худшее, что может случиться со звукозаписывающей компанией или исполнителем, — не пиратство, а то, что никто не захочет слушать их музыку. И это явление гораздо более распространенное, чем пиратство.

*Джон Бакмен, генеральный директор Magnatune
(«Хорошая копия, плохая копия», Johnsen et al., 2007)*

Я действительно считаю своей проблемой не пиратство. Неизвестность — вот настоящая проблема.

Кори Доктороу, писатель и блогер (Rich, 2009)

Нарушение авторского права — это нарушение закона, но бизнесу оно вредит лишь в тех случаях, когда потребление значит больше, чем известность. Например, так происходит, если правообладатели настолько активно вкладываются в рекламу, что валовая прибыль отстает от чистой. Медиамагнаты по-прежнему полагаются на традиционные методы рекламы, поэтому при первом появлении «на публике» их контенту приходится восполнять существенный дефицит. Мелкие авторы контента теряют гораздо меньше, поскольку не тратят на рекламу ничего — или почти ничего. И чем незаметнее контент, тем ценнее известность, даже если ее обеспечивает незаконный файлообмен. Малоизвестный контент обладает такой же потенциальной ценностью, как основные мультимедиа, но с гораздо меньшими рекламными затратами, текущими расходами и меньшим количеством протянутых рук, ждущих выплат.

В сфере разработки программного обеспечения программы или услуги, предлагаемые рынку в виде бесплатных версий пакетов класса премиум, называются freemium (от слов «премиум» и «бесплатный»). Компаниям, которые их производят, проще и дешевле распространять свои бесплатные версии с помощью файлообмена, нежели предусматривать другие процедуры загрузки. Когда пользователи файлообменных сетей загружают такие программы и продолжают обмениваться ими, численность потенциальных потребителей

премиум-версий растет. Во многом файлообмен и нарушение авторских прав представляют собой стремление опробовать, а не простое нежелание платить. В каком-то смысле создатели «фримиумов» только выигрывают благодаря распространению их продуктов в пиринговых сетях.

Другие мелкие компании зарабатывают на пиратстве, решая проблемы, неразрывно связанные с пиратскими приложениями и файлообменом в интернете. Одна такая программа, Little Snitch, мешает пиратским версиям программ устанавливать обратную связь с сайтом разработчиков и отключаться. Еще одна программа, cFosSpeed, располагает пакеты данных таким образом, чтобы пакеты программ, рассчитанных на чрезмерные нагрузки, например торрентов, оказывались в очереди позади пакетов IP-телефонии или электронной почты. Благодаря этому пользователи могут запускать торренты, не опасаясь снизить скорость соединения других сетевых приложений.

Хотя популярность той или иной разработки, приобретенная путем обслуживания пиратов, означает, что эта программа также копируется нелегально, зачастую такие удачные «помощники» имеют успех. Пользователи, раздающие файлы, а также сами релиз-группы размещают такие файлы на бит-торрент-трекерах. Нередко пираты даже предлагают купить программу, чтобы поддержать разработчиков, отношения с которыми напоминают скорее союзнические — в отличие от компаний, разрабатывающих программное обеспечение и предусматривающих громоздкие аутентификации.

Пиратство и литература

Файлообмен и нарушение авторских прав оказывают особое влияние на словесное творчество. Текст достаточно мал для того, чтобы неоднократно обмениваться им, но, как уже было сказано, литературу люди потребляют иначе, чем другие мультимедиа. Она вызывает инстинктивное желание «снять пробу»: читатели хотят «ощутить вкус» книги или журнала, чтобы после этого принять решение о покупке. Тем не менее знакомство даже с небольшими произведениями означает ценный личный контакт. Вот почему в блогосфере щедро платят

авторам, которые не ограничивают доступ посетителей к записям. Деньги приносит реклама, а не оплачиваемый контент.

Увы, писательские конференции и интернет-форумы изобилуют страшными историями об украденных материалах. Однако некоторые авторы настолько ценят известность, что допускают пиратство в отношении своих произведений. Юристы, специализирующиеся на авторском праве, убеждают создателей текстов регистрировать и защищать свои произведения (главным образом для того, чтобы возбуждать судебные процессы). Они не понимают, какую пользу автору, который соперничает в борьбе за известность с миллионами других авторов, может принести незаконное копирование. Тем более, если при копировании из интернета сохраняются ссылки на источник. Интернет — не рассадник плагиата, а средство обмена информацией, независимо от ее авторства. Такова идея, лежащая в основе существования блогосферы. Попытки контролировать каждое слово и препятствовать любому случаю копирования без разрешения — это совсем не тот путь, который ведет к приобретению известности и круга постоянных читателей. Обратные ссылки — это замечательный инструмент, как те же интернет-форумы, где посетители без разрешения копируют и вставляют в сообщения целые статьи.

Некоторые новые издательства даже предлагают безвозмездно свои книги в формате PDF, защищенные лицензией Creative Commons. Например, книги Onyx Neon Press покупатели легко могут приобрести через Amazon или загрузить в формате PDF без ТСЗАП — либо безвозмездно, либо на условиях добровольного пожертвования. На сайте это решение объясняется так: «Мы убеждены, что сумеем донести свои взгляды до большего количества [людей], если будем поощрять всех и каждого распространять эту книгу, а не пытаться довести до максимума свою прибыль» (Onyx Neon Press, 2010).

Большинство представителей музыкальной индустрии яростно выражает несогласие с этой позицией. Президент RIAA Кэри Шерман заявил в интервью для короткометражного фильма «Какого вы мнения?» (What Do You Think?): «Для того и существует система защиты авторских прав в целом: это право собственности, призванное побуждать к вложениям» (Ричмондская школа права, 2007). Но Шерман

и многие другие продают публике иную версию, придуманную голодающими художниками, безработными, звездами-однодневками. Вместо того чтобы указывать путь новым потребителям, правообладатели то и дело внедряют различные новшества для осуществления тотального контроля. Так, чтобы продолжать бороться с пиратством и в то же время приятно удивлять потребителей, компании отреагировали на изменения в мире технологий усилением контроля и созданием вращающейся витрины с ограниченным набором новых продуктов. Поначалу эти затеи вызывали у потребителей, нечувствительных к цене, живой интерес — но в большинстве случаев он быстро угасал. Отдельные лица и небольшие развивающиеся компании не могут позволить себе воспроизводить подобные модели. Для них обретение большей степени свободы от контроля в действительности может означать увеличение незаконного обмена. Однако обмен всегда подразумевает рост известности, а создание бренда в условиях конкуренции на рынке гораздо важнее соблюдения авторских прав.

Музыка

Если звукозаписывающие компании используют пиринговые сети для того, чтобы создавать свою «фанатскую базу», сэкономленные средства поступают на счета исполнителей. Каждый музыкант мечтает о контракте, предусматривающем миллионные тиражи, ведь в таком случае даже 10% отчислений от продаж позволяют обзавестись огромным особняком, водить шикарные машины, устраивать сумасшедшие вечеринки, но для большинства все эти мечты остаются несбыточными. Более надежную, практичную сделку можно заключить с независимой звукозаписывающей компанией. Такие компании, экономя на рекламе и выплатах радиостанциям за эфирное время, отдают исполнителям до 50% выручки от всех продаж (Nelson, 2003). Медленное формирование фанатской базы благодаря файлообмену соответствует бизнес-модели независимых компаний, при этом «начинающие исполнители проходят длинный карьерный путь вместо стремительного взлета на волне хитов» (Nelson, 2003). В отличие от музыкальных компаний, придерживающихся типовых агрессивных методов моментальной раскрутки, независимые компании убеждены,

что факты нарушения авторского права могут окупиться. Крис Блэкуэлл, главный исполнительный директор независимой компании Palm Pictures, однажды в интервью New York Times сказал: «Становлению артиста файлообмен на самом деле не вредит» (Nelson, 2003). Готовность музыкальной компании подвергать сомнению любые заявления о значительном вреде файлообмена лучше убежденности в том, что файлообмен убивает музыку.

Игры

Меняется даже процесс создания игр. Не прошло и десяти лет с тех пор, как крупные игровые компании наподобие EA Games начали активно поглощать мелких начинающих разработчиков. Теперь же на популярных платформах вроде Facebook малоизвестные игры могут обрести успех буквально за одну ночь. Пользователи Facebook неумолимо распространяют вездесущую игру для социальных сетей Mafia Wars («Войны мафии»), но совсем не потому, что на нее стоит тратить деньги, — это бесплатная игра. Ее распространяют, потому что она сама по себе хоть и бесплатна, но достаточно увлекательна, чтобы захотеть изучить ее правила и поделиться ею с друзьями. Компания Zynga, разработчик Mafia Wars, воспользовалась естественной склонностью человека делиться и превратила ее из «состава преступления» в основную движущую силу своего развития. Ведь именно стремление поделиться — а не угрозы исков или отключения интернета — гарантирует влияние и успех в игре. Для независимых разработчиков игр внедрение ТСЗАП и судебное преследование участников файлообмена имеет меньшее значение, чем приобретение известности и популярности. В настоящее время этому принципу следуют создатели десятков игр для Facebook и других сайтов, понимая, что файлообмен не вредит их бизнесу, а помощь в его развитии может означать больший успех, чем попытки тотального контроля. Да, поделиться игрой Mafia Wars с друзьями — не означает нарушить авторские права или совершить акт пиратства, в этом-то и суть. Чтобы преуспеть, производители таких игр последовательно декриминализируют все то, что другие разработчики по-прежнему считают непростительным грехом. «Ветераны игрового фронта» пока только начинают усваивать этот урок.

На конференции в 2010 году генеральный директор Nintendo Сатору Ивата отметил: «Если какое-либо программное обеспечение привлекает интерес множества людей и становится темой для обсуждения в обществе, оно будет продаваться, невзирая на пиратство» (Nintendo IR Information, 2010). Nintendo по-прежнему жестко борется с этим явлением путем принудительных и автоматических обновлений, но позиция, согласно которой пиратство вряд ли станет причиной разорения компании, — уже неплохое начало.

Жесткий контроль понемногу ослабевает в результате судебных процессов, негативных отзывов потребителей или получения ожидаемой прибыли, но пока что по-прежнему остается реакцией «копирайт-богатых» на происходящие перемены. Между тем молодые, более динамичные и восприимчивые компании отходят от старых бизнес-моделей, пытаются конкурировать с пиратами и даже призывать пиратство на помощь вместо того, чтобы бороться с ним. Сегодня торговым группам следует работать больше, чем когда-либо, — искать способы применения новых технологий и приобретать с их помощью заказчиков. Но вместо этого они ограничиваются попытками решить свои проблемы в судебном порядке.

Как пронизательно отмечает Фред фон Ломанн из Electronic Frontier Foundation, «никто не считает судебное преследование поклонников музыки бизнес-моделью будущего» (Clough and Upchurch, 2010). Подобная упрощенная реакция придает деятельности торговых групп оттенок «узкоспециальности», как в глазах покупателей, так и во мнении заказчиков. С каждым днем в медиапространстве становится все больше новых публикаций, фильмов, музыки, программного обеспечения, создателям которых интереснее добиться популярности в своей нише, чем наказать потенциальных пиратов. И хотя влияние пиратства на мультимедиа не вызывает сомнений, его результаты не настолько спорны и разрушительны, как уверяют потребителей и законодателей представители индустрии. На этом фоне парадоксальным выглядит тот факт, что файлообмен уже показал себя эффективным инструментом маркетинга и распространения. По мере того как будет увеличиваться доля цифровых мультимедиа, объем файлообмена — как ограниченный, так и свободный — тоже существенно вырастет.

Смешанный успех дерзкого маркетинга

Меня всегда поражало то, как точно мы попадаем в яблочко не той мишени.

Джоэл Салатин, Food Inc. (Kenner, 2008)

Вечные попытки, вечные провалы. Неважно. Пробуй снова. Проваливайся опять. Проваливайся лучше.

Сэмюэл Беккет

«Копирайт-богатые» часто пытаются конкурировать с пиратами, пользуясь все теми же старыми инструментами: обновляя не сами продукты, а их упаковку. Подобная тактика свидетельствует о живучести мнения, что бороться с пиратством — значит снижать цены и делать общение с продуктом более удобным, вводя вместе с тем новые ограничения. Сама идея, отраженная в этих моделях, гласит, что с пиратством надо бороться, и тем самым свидетельствует о пробеле в понимании.

В 2003 году на заправках, в аэропортах и других транзитных местах начали продавать диски EZ-D с популярными фильмами. Они, как и все остальные, воспроизводились на DVD-плеерах, но с одной оговоркой: через 48 часов после распаковки и неизбежного взаимодействия с кислородом диск менял цвет и становился нечитаемым для лазера. По сути дела, компания Flexplay Technologies, Inc. создала самоуничтожающийся диск, поэтому могла продавать популярные фильмы где угодно, не боясь возврата дисков, и, следовательно, получала возможность значительно снижать цены. Поскольку через 48 часов диск превращался в обычный плоский блестящий кружок, при желании вновь посмотреть фильм зрителю приходилось брать его напрокат или опять покупать.

В связи с этим новшеством возникло несколько проблем, которые бросались в глаза любому потребителю, озабоченному колоссальным количеством мусора, производимого ежедневно в странах Запада. Намеренно создавать мусор, выпуская диск, который мог бы служить десятилетиями, и позволять ему работать считанные часы, — постыдно.

Такое использование технологии противоречит ожиданиям: мы берем сравнительно эффективный носитель и делаем его неэффективным. Но Пол Макисима из отдела путешествий *Boston Globe* приветствует эту идею, называя ее «удобной и классной, в стиле фильма «Миссия невыполнима». Он пишет: «Как только срок годности DVD истекает, его отправляют на переработку» (Makishima, 2008), словно нерациональность природы этого диска лежит на совести потребителя и вдобавок все до единого потребители участвуют в переработке отходов (да еще в процессе поездок). В итоге удается ловко обходить такие скрытые факторы, как последствия для окружающей среды, неразрывно связанные с созданием, упаковкой и распространением DVD. В производстве электроники применяются токсичные химические вещества, а также пластиковая упаковка. Доставка дисков к месту продажи сопровождается расходом топлива, киоски освещаются электричеством. Кроме того, как указывает Энни Леонард в «Истории хлама» (*The Story of Stuff*), переработка отходов должна быть нашим последним средством, а не решением по умолчанию в условиях необходимости сохранения ресурсов: «Переработка — последнее, что мы должны делать с нашим хламом, но никак не первое» (Leonard, 2010: 232).

Тот же довод применим и к прочей одноразовой продукции. В свое время *Delta Entertainment* выпускала старые фильмы и телепередачи, в том числе уже перешедшие в категорию общественной собственности, в виде комплекта, состоящего из двух дисков: один для DVD-плеера, второй — для переписывания видеофайлов на iPod пользователей. Защита от копирования на таких DVD — вообще абсурд, так как они относятся к общественной собственности и почти не пользуются спросом. Кроме того, в подобных случаях косвенным образом дается разрешение переносить сохраняемые файлы на iPod, следовательно, второй диск становится совершенно лишним. Подобным способом *Disney* заманивает потребителей обратно в сферу пользования материальными дисками, и количество расходуемых материалов возрастает до неприличия. В одну такую «коллекцию» входит четыре диска: BluRay 3D, BluRay, DVD и «диск для хранения данных», позволяющий переносить файлы на другие устройства без смены формата.

Идеи, которые работают

Вероятно, лучший способ преодолеть разрыв между ценностью, которую потребители придают товарам длительного пользования, и неизбежной эволюцией цифровых мультимедиа, — научиться сочетать их. Популярный рэпер Мос Деф в 2009 году выпустил свой альбом *The Ecstatic* в виде футболки в упаковке с кодом для загрузки песен (Saba, 2009). Хотя компакт-диски еще сохраняют привлекательность для коллекционеров, в том числе благодаря оформлению обложки, они уже считаются устаревшими, излишними носителями, особенно в среде потребителей, знакомых с универсальностью и кроссплатформенными свойствами цифровых треков. Однако цифрового аналога одежде не существует, поэтому ничто не обесценивает симпатичные футболки, особенно в глазах зрения фанатов, склонных к демонстративности.

Продавцы виниловых пластинок из США и Великобритании в разгар жалоб на снижение объемов реализации компакт-дисков радовались росту продаж своей продукции. Известно, что сегодня продается больше долгоиграющих грампластинок, чем несколько десятилетий назад; в 2009 году удалось достичь максимального объема продаж за весь период наблюдений (Mearian, 2010). Причины этого роста варьируются — от ностальгии до качества звучания. Многие звукозаписывающие компании придают пластинкам современный вид, прилагая к ним код, позволяющий покупателям без дополнительной платы скачивать песни.

Поскольку от продажи компакт-дисков исполнителям мало что перепадает, а частные коллекции становятся полностью цифровыми, фанаты ищут разовые способы поддержать музыкантов. Именно поэтому, несмотря на взлет файлообмена, повсюду в мире продолжают пользоваться популярностью живые концерты. И, конечно, музыканты могут продавать больше футболок. Реализация сувенирной продукции становится для них существенным подспорьем.

Чем бы ни была обусловлена известность — пиратством или платным распространением, — слава по-прежнему ценится очень высоко. Поддержку продукции знаменитостей поклонники-пираты осуществляют таким же способом, как и все остальные люди. Возможно, знаменитости уровня Мадонны, Джин Симмонс, Ларса Ульриха и вправду

верят, что высмеивание поклонников из файлообменных сетей отпугнет потребителей, не желающих платить. Но готовность покупать бутлегерскую продукцию или делиться защищенными файлами не мешает пиратам тратить деньги на прочие всевозможные товары, в том числе мультимедийные. Обратимся к примеру автора научной фантастики Кори Доктороу, который бесплатно выложил свою электронную книгу «Младший брат» (Little Brother) в сеть в тот же день, когда на полках появилась ее печатная версия. «Младшего брата» можно было не только загружать безвозмездно: Доктороу выпустил его по лицензии Creative Commons, следовательно, каждый читатель мог копировать, редактировать и компилировать книгу для некоммерческих целей. Так Доктороу прославился среди пиратов и авторов ремиксов, а уважение способствует продажам. Боязливые или склонные к сутяжничеству авторы, такие как Харлан Эллисон или Марк Хелприн, не могут похвалиться столь прогрессивными идеями, и это сказывается на численности их фанатов.

Переворачивая процесс сделки с ног на голову, кое-кто обратился к модели «заплатите, сколько захотите». Как видно из названия, это означает, что покупатели сами выбирают, сколько они хотят заплатить за товары или услуги (зачастую при наличии рекомендованной цены). В аналоговом мире эта модель приносит некоторый успех. Недавно ее протестировал ресторан Panera Bread в Сент-Луисе, а некоторые независимые рестораны взяли на заметку эту модель еще в 2003 году (Strom and Gay, 2010). Новостное агентство The Associate Press следило за экспериментом в Panera Bread и обнаружило, что если большинство посетителей платило предлагаемую цену, то цену меньше или больше рекомендованной платило предлагало равное количество посетителей. Сегодня эта развитая сеть, состоящая из 1400 ресторанов, планирует открыть заведения, работающие по той же модели, в Портленде, штат Орегон. Разумеется, в условиях дефицита клиентура имеет значение. Компании, применяющие такие модели, обычно выбирают районы с уровнем жизни выше среднего. К примеру, один ресторан добился ограниченного успеха благодаря высокой концентрации подростков и молодежи в районе, где он был открыт (Strom and Gay, 2010).

Цифровая разница

Применительно к продаже цифровых товаров эта модель выглядит еще целесообразнее, потому что, несмотря на риторику индустрии, дефицита в цифровых мультимедиа не ощущается. Каждый может воспроизвести их сколько угодно раз. Однако модель «заплатите, сколько захотите» тоже имеет двоякий смысл. Во-первых, она рассчитана на привлечение потребителей, которые могли бы и не стать таковыми. Во-вторых, она способствует известности товара. Трамплином для развития этой модели стал вышедший в 2007 году альбом английских рокеров Radiohead под названием *In Rainbows*: сначала его сделали доступным для цифрового скачивания, затем выпустили на компакт-дисках. Несмотря на то что многие поклонники скачивали альбом бесплатно и в среднем плата за каждое скачивание составила всего 4 фунта, одни только цифровые продажи принесли Radiohead больше денег, чем предыдущий альбом *Hail to the Thief*. Кстати, этот факт не упоминается в некорректной, осудившей данную модель статье *The Times* «Сколько стоит интернет-альбом Radiohead? По словам трети фанатов, нисколько». Опять-таки смысл модели не в том, чтобы убедить потребителей платить розничную цену, а в том, чтобы этих потребителей стало больше и, соответственно, возросла известность продукта.

Именно так обстоит дело с проектами независимой игровой компании Wolfire Games, которая составила комплект из пяти игр, продающийся за 80 долларов (50 фунтов), и предоставила покупателям возможность платить за него столько, сколько они хотят. Один из основателей Wolfire Джеффри Роузен сказал, что продажи так называемого «скромного независимого комплекта» (*Humble Indie Bundle*) «прошли гораздо лучше, чем мы ожидали» (Brom, 2010). В итоге был создан второй «скромный комплект», который продавался еще успешнее первого и принес почти 2 млн долларов (1,2 млн фунтов). Разработчик этих игр Роберт Фирон и его коллеги продолжили реализацию стратегии с использованием «неправильного комплекта» (*Bundle of Wrong*), не просто обеспечивая покупателям доступ к нескольким играм, заплатить за которые можно по желанию, но и обещая дополнять существующий комплект новыми играми для дальнейшего

скачивания (Meer, 2010). Возражение, согласно которому такие модели обесценивают мультимедиа, выглядит особенно сомнительным в ситуации с видеоиграми. Действительно, хотя многие покупатели платят меньше официальной розничной цены, игра стоимостью 60 долларов (37 фунтов) не стоит этих шестидесяти долларов хотя бы потому, что уже существует. Как товар класса премиум она ценится лишь некоторое время. Затем цена снижается до 40 долларов (24 фунтов), далее — до 20 долларов (12 фунтов) — процесс идет интенсивно, особенно в условиях существования развитого рынка перепродажи подержанных экземпляров. Это обесценивание происходит в сфере мультимедиа с коротким сроком службы быстрее, чем в сфере мультимедиа, которые служат дольше, — например в категории фильмов. Многие материальные товары, такие как книги, дольше сохраняют свою ценность. Так, книги, изданные несколько лет назад, в книжных магазинах по-прежнему продаются по ценам, указанным на обложке, но в магазинах видеоигр никому не придет в голову продавать игру, вышедшую несколько лет назад, по ее первоначальной цене. Это снижение стоимости отражает не только преходящую сущность постоянно развивающихся мультимедиа, но и силы, влияющие на оборот в индустрии. Наглядный пример — спортивные игры. Из года в год появляется новый Madden — и ценность предшествующих выпусков падает практически до нуля, а от первоначальной максимальной цены не остается даже воспоминаний.

К сожалению, эта модель не так быстро распространяется на категорию независимых фильмов. Авторы многих документальных лент, особенно выпущенных по лицензии Creative Commons, с успехом пользуются принципом «заплатите, сколько захотите». Другие демонстрируют свои фильмы на таких видеосайтах, как YouTube, увеличивая зрительскую аудиторию и, предположительно, интерес к розничным копиям. Но им еще только предстоит принять на вооружение принцип «заплатите, сколько захотите». Больше всего авторов продает таким способом свои электронные книги, устанавливая в то же время фиксированные цены на бумажные копии. Многие при этом считают приоритетом не бесплатные электронные книги, а жесткий контроль за тем, как, когда и где потенциальные покупатели смогут читать их.

Безусловно, любые попытки конкурировать с пиратством и даже использовать его — наряду с файлообменом — встречаются в современном обществе более теплый прием, чем стремление криминализировать потенциальных потребителей. Некоторые отрасли действуют успешнее остальных, но если правообладатели демонстрируют готовность сосуществовать с системным пиратством, удачные схемы действий неизбежно будут возникать и с успехом осуществляться.

Порнографическая индустрия превращает пиратство в источник прибыли

Мой тираж снизился с трех миллионов до пятисот тысяч, и все это по милости интернета.

*Ларри Флинт, основатель журнала Hustler
(Porndemic, Bengel, 2009)*

Основные бизнес-модели — процесс заключения сделки, «цена за клик», «цена за показ», концепция раскрутки на покупку — все они пришли из секс-индустрии.

Джейсон Таккер, FalconFoto (Porndemic, Bengel, 2009)

Многие считают, что файлообмен имеет отношение только к играм, кино и музыке, но совершенно забывают при этом о мультимедиа, которыми пользователи могут обмениваться так же легко и потреблять их в таких же количествах. Несмотря на то что остатки пуританских убеждений заставляют западное общество стыдливо прятать порнографию за завесой приличия, существует мало отраслей, на которые пиратство повлияло так же значительно, как на «развлечения только для взрослых». Всего пятнадцать лет назад покупатели шли в специализированный магазин и покупали порнографическое видео по высокой цене, зачастую приближающейся к 100 долларам (60 фунтам) за полнометражный фильм. Фильмы были записаны в основном на видеокассетах, что затрудняло копирование, обмен и редактирование для основной массы потребителей. В отличие от любых других

средств мультимедиа, порнография имеет отношение исключительно к частной жизни потребителей. Поэтому пока обмен предполагал взаимодействие между отдельными людьми в личных целях, он оставался ограниченным ресурсом.

Сравним это с нынешней ситуацией, когда каждый, у кого есть возможность подключения к интернету и немного терпения, может сам составлять гигантские порнографические коллекции. В отличие от привычных фильмов, порнография цифрового века режется, монтируется, компилируется — все это обесценивает фильмы в их традиционном понимании и затрудняет возможность контроля, тогда как в аналоговую эпоху авторы без труда могли отслеживать распространение своих произведений. Печатная порнография долгое время занимала прочное положение на рынке. Известно, что сам формат печатных мультимедиа ограничивает возможности обмена в кругах потребителей. Конечно, можно попытаться скопировать аналоговые порнографические издания, но при этом придется иметь дело лишь с глянцевыми копиями, а не с негативами. Однако при наличии цифровых порнографических снимков идеальные копии можно тиражировать до бесконечности, причем без потери качества. В отличие от других фотографов, которые делают ограниченное количество снимков ради удовольствия большой группы людей, фотографы, специализирующиеся на порнографии, делают лишь несколько снимков ради удовольствия некоторого количества людей. Стимулы при этом совершенно иные. Авторам порноснимков есть что терять, если их фотографии попадут на пиринговый сайт.

Однако «индустрия для взрослых», медиаматериалы которой распространяют пираты, почти никогда не вызывает сочувствия у общественности. Коммерческих роликов, осуждающих порнопиратов, не существует, и вряд ли они появятся. Порноиндустрия финансирует таких лоббистов, как американская Free Speech Coalition (Коалиция свободы слова). Но в отличие от других аналогичных организаций — к примеру, RIAA или MPAA — эти лоббисты отстаивают право на производство порно. Они не требуют от правительства оплаты их антипиратской деятельности или неуклонного ужесточения контроля за свободой слова в попытках свести пиратство на нет. Они не

объявляют войну пиратству, не делают луддитских заявлений, подобно генеральному директору Sony Майклу Линтону, который провозгласил во всеуслышание, что не видит «ничего хорошего, что исходило бы из интернета» (Salisbury, 2009). Эти лоббисты не упоминают о потерянных рабочих местах, экономических трудностях или утрате всяческого желания создавать порнографию из-за разгула пиратства. Они не забрасывают колледжи письмами, призывая следить, чтобы студенты не обменивались фильмами для взрослых и порнографическими снимками в сети. И наконец, провайдеры никогда не рассылают клиентам письма с требованием о прекращении противоправных действий, уличив их в порнопиратстве.

Реакция отрасли

Так что же предприняла порноиндустрия, столкнувшись со столь существенными препятствиями? Что она могла сделать ради выживания своего бизнеса в период перемен, которые в цифровую эпоху стали поистине революционными? Если коротко — составила пиратам конкуренцию. Даже порнопродюсеры, разбогатевшие благодаря прежним моделям ведения бизнеса, поняли: им придется либо эволюционировать, либо исчезнуть. После горестных заявлений о чудовищном упадке тиражей Hustler из-за всплеска интернет-порнографии, в документальном фильме CBC *Porndemic* Ларри Флинта назвали «очередным беспринципным торгашом» (Benger, 2009). Но Флинт действовал не так, как многие другие лидеры индустрии, которую интернет преобразил до неузнаваемости: он быстро сделал прибыль на цифровой порнографии, добившись выгодного и явного присутствия в сети.

Эта стратегия довольно проста. Генеральный директор FalconFoto Гейл Харрис говорит: «Мы готовы показать посетителю несколько изображений, а если он заинтересовался и хочет увидеть еще, можем предложить целый архив с сотнями тысяч изображений, для просмотра которого понадобится подписка» (Freiss, 2003). Насколько эффективен такой подход? Вспомним о потенциальном количестве файлов в пиринговой сети. Оно может расти до бесконечности, но доступ к этим файлам затруднен из-за особенностей поиска

и распространения. Если пользователям нужны конкретные снимки — допустим, Дженны Джеймсон, они могут провести поиск разными способами. Количество результатов, выданных по соответствующему запросу, будет исчисляться тысячами, но среди них окажется масса лишних, не имеющих никакого отношения к снимкам Дженны. Кроме того, нет никакой гарантии, что в сети вообще найдутся хоть какие-нибудь изображения Дженны, поскольку в пиринговых сетях нет центрального сервера и в своей работе они полагаются на «узлы» — общие папки на компьютерах пользователей.

Но если на снимках Дженны указан адрес сайта, пользователи, желающие видеть другие ее изображения, могут зайти на этот сайт и оформить подписку на услуги. Тогда у них появится возможность выбрать из базы быстрого доступа с продуманной навигацией не только снимки, но и видео, и скорее всего, более разнообразные, чем те, которые предлагаются к просмотру в пиринговых сетях.

Видео

Применительно к видеоматериалам пиринговые платформы работают в целом так же, располагая множеством видеозаписей продолжительностью до 10 минут. Но пользователи загружают их на свой страх и риск, так как не могут быть полностью уверены в содержании файла, продолжительности загрузки и в том, что она будет успешно завершена. Некоторые файлы представляют собой фрагменты полнометражных фильмов, другие составлены из двухминутных ключевых сцен. Понимая, что потенциальных покупателей — легион, производители порнографии наводняют пиринговые сети бесплатными фрагментами. При этом название сайта и его адрес демонстрируются в видеоролике постоянно или периодически. После завершения просмотра некоторых видеоматериалов, особенно в формате QuickTime, осуществляется автоматическая переадресация на сайт. «Индустрия для взрослых» пользуется всеми этими инструментами вместо того, чтобы неуклонно добиваться законного наказания для тех, кто скачивает видео.

Харрис продолжает: «Мы имеем специально организованную аудиторию, которая, как нам известно, заинтересована в нашей

продукции, потому что ищет ее самостоятельно. Многие представители этой аудитории готовы платить за эту продукцию» (Friess, 2003). Такие группы, как RIAA и МРАА, отказываются применять подобную тактику, то есть действуют себе во вред. В какой-то мере их отказ понятен. Наводнить пиринговые сети, допустим, музыкальными видео с предусмотренным переходом на сайт группы или туда, где можно купить компакт-диск, — звучит разумно, но чем подобная мера может обернуться для производителей? Ведь это будет равносильно признанию, что их нынешняя антипиратская модель — судебные преследования за нарушения авторских прав — неэффективна. Более того, производители фактически вынуждены будут подтвердить, что файлообмен имеет право на жизнь, — позиция, против которой давно и решительно выступают представители RIAA. Такой упрямый отказ от изменения стратегии может показаться бессмысленным и контрпродуктивным. Но до тех пор, пока обе индустрии — музыкальная и кинематографическая — продолжают ведение судебных процессов, утверждая, что пиратство наносит им колоссальный ущерб, они не смогут получать прибыль с помощью модели, которой пользуется «индустрия для взрослых».

Цифровая эпоха способствовала расширению потенциальной клиентской базы в сфере порнографии. Покупка и прокат фильмов для взрослых, а также приобретение глянцевого порножурнала несут на себе печать негативного отношения. Но теперь социальные барьеры исчезли: каждый, у кого есть подключение к интернету, может получить доступ ко всевозможным видео- и фотоматериалам, предназначенным только для взрослых. То, что некоторые называют вспышкой сексуальной зависимости, скорее всего, представляет собой результат увеличения численности потребителей порнографии, ставший возможным благодаря анонимности пользования и простоте цифровых технологий. И опять-таки мы видим, как музыкальная и киноиндустрия прячутся от этой реальности. Вместо того чтобы взять на вооружение потоковые киносервисы, приносящие прибыль «индустрии для взрослых», музыкальная и киноиндустрия создают пользователям разнообразные препоны, требуют подтверждений, лишают сервис удобства и теряют конкурентоспособность.

Пока порнобизнес остается в тени и не ощущает на себе открытого осуждения общества, его лидеры внедряют новшества, приспосабливаются, учатся конкурировать с пиратами. Эта медиаиндустрия, по которой пиратство могло ударить сильнее, чем по всем прочим, постепенно влилась в ряды тех немногочисленных новаторов, которые предпочли агрессии одобрение, и, несомненно, это пошло им на пользу.

Переход от статических медиаматериалов к потоковым

Вопрос только в том, будем ли мы получать доступ к мегапроигрывателю тем способом, который предпочли бы крупнейшие правообладатели: оплачивая этот доступ.

Дуглас Волк, журнал Wired (2009)

Убедить правообладателей в необходимости допустить факт существования потоковых медиа, чтобы потребители имели доступ к ним через интернет или мобильный телефон, а не пользовались материальными товарами или файлами на клиентской стороне, должно быть нетрудно. Медиагиганты давно стремились к созданию мегапроигрывателя, благодаря которому лицензированные мультимедиа направлялись бы к одобренным, контролируемым каналам и устройствам. Но сегодняшняя ситуация с формированием медиапотоков противоречит традиционным представлениям о том, как они должны работать, за какую плату и как наилучшим образом можно контролировать их.

Дело с потоковым вещанием песен поначалу не ладилось. Первые музыкальные серверы предлагали только платные аккаунты, собиравшие смешанные отзывы; индустрии не доставало лидера. В США ведущим потоковым сервером остается Pandora, дебют которого состоялся в 2005 году. Pandora учитывает вкусы пользователей и передает музыку в соответствии с их предпочтениями. Слушать ее можно почти на любом устройстве — от компьютеров до iPod и Playstation.

В Великобритании роль «потокового» лидера сохраняется за сервисом Spotify, детищем убежденного пирата Даниэля Эка, который

объединился с создателем знаменитого торрентового приложения uTorrent Мартином Лорентсоном. Два молодых предпринимателя не боялись новых технологий и были готовы обратиться к своим пиратским корням, чтобы разработать наиболее эффективную медиамодель. Бесплатный аккаунт Spotify позволял в неограниченном количестве слушать музыку, составлять списки воспроизведения, делиться песнями с друзьями, получать доступ к личным коллекциям с различных устройств. Деньги серверу приносила реклама и услуги класса премиум, позволяющие пользователям переносить песни на iPod или мобильный телефон. Увы, и Pandora, и Spotify столкнулись с проблемами лицензирования, а потому не смогли преодолеть океан и продолжили действовать каждый в своей стране.

Базирующаяся в Америке компания Netflix, занятая распространением DVD, помогла автоматизировать сферу проката дисков. Доставка DVD непосредственно на дом потребителю быстро положила на обе лопатки традиционный прокатный бизнес с его высокими ценами, жесткими обязательствами и беспощадными штрафами. Netflix пошла дальше, она добавила к списку услуг потоковый киносервер — и быстро переманила часть потребителей у кабельных каналов с высокой ежемесячной оплатой, классических прокатов и компаний, предлагающих фильмы по требованию, тем более что компания предложила более низкие цены на все перечисленные услуги. Netflix планировала расширяться и выходить на рынок Великобритании, но пока работает только в США и Канаде.

Hulu

Сервер Hulu, также действующий на территории США, делает для телесериалов то же самое, что потоковый сервер Netflix — для фильмов. Hulu предлагает для бесплатного просмотра по пять серий из различных современных сериалов без создания аккаунта. Это совместное предприятие NBC, Fox и ABC, прибыль которому приносит реклама. Как ни парадоксально, но на каждые 20 минут просмотра приходится всего 90 секунд рекламы. Если сравнить эти условия с 10 минутами рекламы на каждую 20-минутную передачу, демонстрируемую по кабельным каналам, разница очевидна. Как могут кабельные компании

брать плату за подключение и заставлять зрителя треть времени смотреть рекламные ролики, когда Hulu предлагает бесплатные услуги с минимальной рекламой? Владельцы Hulu видят этот парадокс и потому, рекламируя свой сервер, иронично называют его «коварным заговором с целью уничтожения этого мира» (Vodpod, 2009). Если бы Hulu не принадлежал такому мощному медиатриумвирату, эта цитата как нельзя лучше выражала бы чувства его отдельных участников. В свое время был запланирован дебют Hulu в Европе, но пока он откладывается из-за проблем с лицензированием.

Серверные игровые платформы, такие как Valve's Steam, объединяются с играми, созданными для социальных сетей, такими как Mafia Wars, чтобы привлекать больше игроков, предоставлять им возможность создания игровых аккаунтов и подключаться в игре в сообществах. Как и в случае с другими мультимедиа, Valve пришлось искать компромисс между антипиратской позицией и стремлением порадовать потребителей. Steam требовал подключения к интернету даже для игр Valve, начиная с хита Half Life 2, выпущенного в 2004 году. Хотя к тому моменту широкополосная передача была уже достаточно распространена, Steam выглядел как ТСЗАП, чем раздражал многих потребителей, которые чувствовали себя виноватыми, пока не было доказано обратное. В настоящее время Steam предлагает чаты и автоматические обновления, встроенные в игры, а также обеспечивает своей известной платформой игры мелких разработчиков, повышая их популярность. Но контроль с помощью ТСЗАП вызывает постоянное фоновое недовольство.

Литература

Создание литературного «облачного» сервера выглядит легко осуществимым с технологической точки зрения. Незначительные по размеру файлы имеют ценное содержание. Несмотря на отсутствие доказанной угрозы для книжного бизнеса, издательства по-прежнему не желают передавать пользователям хоть какую-то возможность контролировать книги. Итог — разрозненные, второсортные платформы для чтения, требующие присутствия пользователей в сети, зачастую с блокировкой текста по истечении определенного времени и другими

раздражающими способами контроля. Некоторые издательства, например University Chicago Press, пытаясь изменить ситуацию, начали устраивать ежемесячные бесплатные раздачи книг, но опять-таки с избыточным количеством раздражающих средств контроля. Сейчас на базе некоторых библиотек в качестве приемлемой практикуется временная выдача книг для мобильных телефонов, электронных читалок и компьютеров пользователей. Несмотря на сохраняющиеся мелкие помехи, связанные с форматом (во избежание копирования), логистика процесса остается простой.

Недоверие к потоковому вещанию или к «облачным» серверам, когда речь заходит о фильмах, имеет такой же сложный характер. В отношении билетов в кинотеатры и многих DVD с премьерными фильмами не применяются меры ценовой дискриминации. Если бюджет фильма составляет 50 тыс. долларов (30 тыс. фунтов), то билеты в кинотеатр на этот фильм имеют такую же цену, как и на картину с бюджетом 100 млн долларов (60 млн фунтов). Когда фильм впервые выходит на DVD или BluRay, студии и розничные торговцы стремятся сделать прибыль за счет покупателей, нечувствительных к цене, поэтому цены повсюду оказываются одинаковыми. Но позднее ценовая дискриминация все-таки проявляется — не в связи с затратами на производство фильма, а в зависимости от покупательского спроса. Для видеопрокатов также имеет значение общая цена, поскольку им с самого начала приходится платить максимальную цену за получение копий фильмов на видеоносителях. Позднее, несмотря на снижение стоимости DVD, прокатам зачастую приходится самим платить стандартную цену.

Но если обратиться к проекту потокового сервера для фильмов, идея общей цены выглядит нелепо. Несмотря на то что потоковый выбор Netflix кажется потребителям произвольным или случайным, он отражает объективные цены. Получение лицензии на один фильм для потокового сервера может обойтись гораздо дороже, чем на другой. Когда потоковые серверы для фильмов станут такими же распространенными, как музыкальные, ценовой разрыв будет учтен. Новый потоковый сервер для фильмов с платой за подключение ниже максимальной начнет работать с архивом фильмов, лицензирование

которых почти не требует затрат. Со временем эта коллекция будет расти. Еще позднее, когда сервер займет положение весьма ощутимого источника доходов для Голливуда и других национальных киностудий, компании, предоставляющие услуги потокового сервера, будут договариваться о постоянном снижении платы за лицензирование.

В настоящее время Netflix уже транслирует фильмы на портативные устройства — при условии, что пользователи имеют подключение к интернету. Возможно, в будущем этой компании удастся — по образцу Spotify — избавить пользователей от вечной привязанности к интернету и наладить передачу любых мультимедиа на портативные плееры за разумную и доступную плату. В конце концов, предоставление всевозможных мультимедиа в распоряжение пользователя — это принципиально иное действие, нежели обмен незаконными копиями с миллионами человек. Предоставление каждому пользователю широкого диапазона быстрых и универсальных платформ для мультимедиа и обмена на одной и той же платформе приведет к тому, что незаконный файлообмен выйдет из употребления.

Мегапроигрыватель

Только попробуйте заикнуться в присутствии большинства пиратов о мультимедийном мегапроигрывателе — и, скорее всего, вызовете вспышку негодования. Согласно исторически сложившемуся убеждению, появление такого мегапроигрывателя означает контроль, отсутствие гибкости, плату за каждое использование. Однако более молодые предприниматели, сведущие в вопросах нарушения авторских прав, охотно переосмысливают идею такого мегапроигрывателя. В сущности, она остается прежней: по некоему каналу проходят мультимедиа, и если поначалу их поток контролируется, то потом начинается этап невмешательства. Вместо того чтобы платить за каждое использование мегапроигрывателем, потребители ничего не платят — до тех пор пока не начинают пользоваться конкретными функциями (например переносом или сменой формата). Пользователи не страдают от отсутствия гибкости этой системы, получая доступ к своей коллекции почти отовсюду, даже на условиях безвозмездного предоставления услуг.

Наверняка найдутся пираты, которые захотят осуществлять полный контроль и даже присваивать себе мультимедиа. Но после того, как у коммерческих серверов появятся преимущества перед файлообменом и традиционным владением, они оттянут часть потребителей у пиратов. Беспокойство из-за незначительного процента пиратов, требующих владения, станет лишь далеким эхом старых, отживших свое и тихо умирающих бизнес-моделей. В конце концов владение мультимедиа станет помехой, а создание коллекций, обмен и потребление мультимедиа на «облачных» серверах обеспечат больше свободы, чем простое владение. При условии, что провайдеры потоковых услуг поймут то, что уже поняли Spotify, Facebook, DropBox, Evernote и многие другие: потребители должны убедиться, что бесплатные услуги работают как полагается, только после этого они охотно заплатят за услуги премиум-класса.

Опыт покупателя

Критики утверждают: после того как совершится переход от офлайн-новых продаж к потоковому вещанию и «облачным» серверам, потребители лишатся возможности обратиться куда-либо за советом. Каждый, кому случалось посетить книжный магазин, пообщаться с истинным библиофилом и уйти с охапкой книг, которые непременно надо прочесть, знает, что благодаря таким наставникам опыт покупки заметно меняется к лучшему. Увы, на каждого гуру в захудалом музыкальном магазинчике, способного навскидку подсказать лучшую версию *Sympathy for the Devil*, приходится толпы низкооплачиваемых сотрудников Virgin Records, просто зарабатывающих себе на хлеб. На каждого книжного червя, готового часами рассуждать о Ниле Геймане, приходится десяток консультантов, познания которых в литературе начинаются и заканчиваются стоящим перед ними компьютером. То же самое относится к фильмам, играм и любым мультимедиа.

Но ошибкой будет полагать, что, лишившись офлайн-магазинов, покупатели начнут блуждать по интернету и скупать все товары в соответствии с призывами всплывающей рекламы. Гуру в области мультимедиа по-прежнему существуют, несомненно, их

стало еще больше, и теперь каждый может приобщиться к источнику их мудрости в сети. Разница в том, что своей мудростью они делятся из любви к мультимедиа, а не за минимальную плату. И вместо того чтобы делиться ею с несколькими сотнями покупателей в офлайн-магазине, эти люди обращаются в сети сразу к десяткам тысяч слушателей. Они спорят с другими гуру, а также, если говорить начистоту, со многими, кто безосновательно претендует на это звание.

Как и следовало ожидать, благодаря программированию интернет получил еще одно ни с чем не сравнимое преимущество — возможность производителей подстроиться под разные вкусы потребителей. Вычисления и алгоритмы точнее, чем человек, могут подсказать, что понравится тому или иному покупателю, исходя из таких показателей, как пристрастия, антипатии, привычки и даже чувствительность к цене. Безусловно, программирование способствует развитию таких коммерческих предприятий, как Amazon и eBay, но у него есть и некоммерческие варианты применения. К примеру, сайт Paperback Librarian поощряет создание пользователем виртуальной библиотеки, а затем сравнивает библиотеки разных читателей, учитывая совпадения названий, авторов, жанров и другие показатели. После этого пользователь может изучить библиотеки других читателей-единомышленников и найти для себя новые книги, которые уже показались интересными тем, у кого выявлены подобные вкусы. Такие сайты помогают создавать сообщества, способствуют общению, но при этом остаются лишь пассивно коммерческими, благодаря аккаунтам класса премиум, позволяющим собирать библиотеки больших размеров или пользоваться другими, эксклюзивными функциями.

Но у потоков все-таки остается один изъян: он очевиден, когда речь заходит о пользовательских ремиксах и перемонтированных материалах. Без высококачественных файлов для работы культура ремикширования страдает. Наряду с материальными мультимедиа существуют и файлообменные сайты, предлагающие почти идеальные копии для любого способа применения. Не приведут ли сокрушительные потоки

мультимедиа к падению ценности и значимости файлообмена, не сделают ли его более заметной мишенью для правообладателей, настроенных на судебные процессы, не потеряет ли файлообмен своих участников, а следовательно, характерные для него скорость и разнообразие? Пользователи всегда будут творить и обмениваться материалами, но если потоковые мультимедиа одержат верх, получение защищенного авторским правом контента для создания пользовательских ремиксов может стать слишком затратным и затруднительным делом по степени приложения усилий.

Нет никакого сомнения в том, что популярность интернета — как и объемы его использования — со временем будет неуклонно увеличиваться. Это, в свою очередь, означает и соответствующее развитие потоковых мультимедиа. Правообладателям остается следить за тем, чтобы потоковое вещание происходило по законным каналам. Если они не сумеют удовлетворить рыночный спрос на потоковые медиа, это сделают пираты.

Патенты на продукты питания: мрачная картина контроля за интеллектуальной собственностью

Освященная веками практика создания земледельцем фонда посевного материала на самом деле наносит страшный вред фермерам развивающихся стран, которые в итоге вынуждены хранить приверженность устаревшим сортам, поскольку выбирают легкий путь и не выращивают новые, более урожайные сорта.

*Гарри Коллинз, вице-президент компании Delta & Pine Land, разработавшей принципы терминаторной технологии
(Warwick, 2000)*

И я взглянул, и вот конь бледный, и на нем всадник, которому имя Смерть; и ад следовал за ним, и дана ему власть над четвертою частью земли — умерщвлять мечом и голодом, и мором и зверями земными.

Откровение Святого Иоанна Богослова, 6:8

Интеллектуальную собственность называют «нефтью XXI века», однако во многих случаях она не имеет материальной формы. Одна из самых сложных задач, стоящих перед правообладателями, — сделать свою интеллектуальную собственность недоступной для пиратов, неважно, есть в этом потребность или нет. Во многих отношениях у подобной защиты больше недостатков, нежели достоинств. Такие методы, как CSS и другие технические варианты защиты, оказались настолько неэффективны, что в подкрепление им требуются многочисленные судебные процессы, хотя изначально эти средства разрабатывались для независимого предотвращения пиратства.

Если RIAA борется с пиратством в сфере музыки, то сельское хозяйство сражается с подлинным и предполагаемым пиратством в сфере производства генномодифицированных культур, видя спасение в оформлении патентов на продукты питания. ГМ-культуры могут отвечать самым разным потребностям. В одних случаях модификация повышает урожайность, в других — делает культуру менее уязвимой для вредителей или даже более устойчивой к действию конкретного гербицида. Такие компании, как Monsanto, создали модель, согласно которой фермерам приходится платить и за посевной материал, и за гербициды, чтобы достичь наилучших результатов. Monsanto, известная разработками ДДТ и дефолианта «эйджент оранж», производит RoundUp («Раундап»), самый эффективный гербицид из имеющихся на рынке. Поэтому для нее очевиден финансовый смысл создания сельскохозяйственных культур, которые не вырастут именно без этого гербицида, и неважно, какая судьба их потом ожидает. Безусловно, государствам нужны культуры, дающие максимальную урожайность. В связи с этим понятно, что применение RoundUp для борьбы с сорняками, а также закупка ГМ-семян Monsanto, имеющих высокую урожайность и несъедобных для вредителей, означают большее количество пищи. Но увеличение экспорта культур из развитых стран само по себе не опровергает доводы против применения ГМ-культур, тем более что новаторские средства защиты своей интеллектуальной собственности, используемые компанией Monsanto, далеко не всегда достойны подражания.

Задумаемся о том, что защищают патенты Monsanto. В природе есть однолетние растения, которые необходимо высаживать каждый год, и многолетние, которые обычно вырастают сами (благодаря самосеву). В обоих случаях растения дают либо какие-либо семена, либо другой посевной или посадочный материал, из которого фермеры могут получить новые растения. Именно таким образом культуры, не относящиеся к аборигенным (например черешня и соя в Великобритании, яблоки и бананы в США), со временем распространились там, где не росли изначально.

Но данный природный цикл не соответствует планам Monsanto. Запатентовать природу невозможно, следовательно, природные ингредиенты неэффективны и не приносят прибыли. В 80-х годах XX века, благодаря интенсивному лоббированию и постоянно растущему присутствию бывших представителей руководства Monsanto в правительственных сельскохозяйственных комитетах, на территории США было разрешено патентовать генномодифицированные семена (Kenner, 2008). Меняя клеточную ДНК различных культур с помощью бактерий, компания Monsanto способна до определенной степени модифицировать семена в ходе специального процесса, для которого удалось добиться патентной защиты. Повышение урожайности выглядит как важное и целесообразное достижение науки. Кроме того, в интересах самой компании Monsanto сделать так, чтобы продавать как можно больше семян как можно чаще.

RoundUp наготове

Компания Monsanto начала продавать ГМ-семена, которые идеально развивались с помощью RoundUp, что было очень удобно. Но с этого и начались проблемы. Компании принадлежал патент на ГМ-семена, а значит, эти семена принадлежали ей, и фермеры, используя их во второй раз, то есть на следующий год, нарушали патентные права. Семена второго поколения — продукт природы, но так как они выросли из ГМ-семян, фермеры не имели права использовать их. Этот запрет может показаться существующим только на бумаге, однако интересы Monsanto защищает целая команда — более 75 контролеров

старательно выявляют повторное использование семян фермерами (Kenner, 2008). Обнаруженное нарушение приводит к многочисленным несправедливым тяжбам, в которых Monsanto представляет целая армия юристов. Большинство процессов заканчивается выплатой внушительной суммы по соглашению. Борьба с Monsanto оказывается не по карману многим фермерам.

Еще одной мишенью юристов Monsanto становятся фермеры, на полях которых непреднамеренно происходит перекрестное опыление с ГМ-культурами, растущими на соседних полях. Такие фермеры оказываются виновными вдвойне: им приходится обращаться к помощи дорогостоящих юристов, доказывая свою правоту и законопослушность, притом что у них есть культуры, дающие «незаконные» семена, и эти семена реагируют только на RoundUp.

Когда-то Моэ Парр зарабатывал себе на хлеб очисткой семян для фермеров, чтобы их можно было сеять на следующий год; в настоящее время эта профессия уже исчезла. Monsanto привлекла его к суду за «побуждение фермеров к нарушению патентного права» (Kenner, 2008). По тому же сценарию, только аналоговому, а не цифровому, развиваются события, если компании упрощают процедуру обхода технических мер защиты, чтобы облегчить потребителям добросовестное использование. Похожая ситуация наблюдается довольно часто. К примеру, в том же деле компании DropBox: несмотря на существующую возможность нарушения потребителями авторских прав путем использования DropBox для файлообмена, это нарушение само по себе не является первоочередной целью работы сервера. Вот и услуги Парра, приводя к нарушению патентного права, предназначались совсем не для этого, тем более что его аппаратура была сконструирована еще до появления патентов. К сожалению, в патентном праве добросовестное использование не предусмотрено, и патентная защита обеспечивает правообладателям возможность защищать свою интеллектуальную собственность еще жестче, чем авторское право.

Терминаторная технология

Но даже патенты Monsanto на генномодифицированные культуры оказались недостаточной защитой от пиратов. Компания по-прежнему нуждалась в создании физических препятствий, чтобы предотвратить попытки повторного использования ее интеллектуальной собственности. Поэтому Monsanto занялась созданием семян, защита которых от пиратов была бы полностью надежна, чтобы ни один фермер не смог воспользоваться ими повторно. Для этой разработки понадобилось так называемое генетическое использование рестрикционных (ограничивающих) технологий (GURT). Более уместным оказался термин «семена-самоубийцы», который означает, что в результате применения терминаторных технологий семена дают стерильные культуры. Ни одно из семян, которые получены от растений, произведенных по этой технологии, не прорастет на следующий год. К доводам в защиту терминаторной технологии относят снижение перекрестного опыления, хотя, как отмечает Хью Уорвик, это равносильно признанию, что ГМ-культуры в действительности перекрестно опыляются с культурами соседних полей и оплодотворяют их (Warwick, 2000). Этот факт негативно отразился на длительной патентной тяжбе Monsanto с владельцами ферм, на чьих землях были обнаружены поля с перекрестно опыленными культурами: компания обвиняла этих фермеров в незаконном применении семян культур RoundUp Ready.

В 1999 году Monsanto согласилась не выпускать в продажу «семена-самоубийцы», так как этому яростно сопротивлялись и фермеры, и правительство*. Но вице-президент компании Delta & Pine Land Гарри Коллинз заявил, что работы, направленные на дальнейшую коммерциализацию в этой сфере, будут продолжаться (Warwick, 2000). Через пять лет Monsanto купила Delta & Pine Land.

* Имеется в виду правительство США. Прим. ред.

Если что-нибудь и вселяет в нас надежду на отмену столь катастрофического уровня контроля, так это предпочтения самих потребителей. Как известно, Monsanto занимается производством рекомбинантного гормона роста крупного рогатого скота (rBGH), который стимулирует выработку молока у дойных коров, что существенно сказывается на качестве молока и жизнедеятельности животных (Robin, 2005). Однако рекомбинантный гормон не так прочно укоренился в производстве молока, как ГМ-семена — в растениеводстве. Это случилось лишь потому, что потребители оказывали активное давление на правительство и органы надзора, требуя запретить продажу rBGH-молока или по крайней мере указывать на этикетке, что это молоко получено от коров, выращенных с применением гормона. Молоко таких коров запрещено к продаже во всех странах, кроме США. И даже в Штатах Wal-Mart прекратил продажу подобных продуктов «на основании предпочтений покупателей» (Kenner, 2008).

Однако во многом будущее контроля за интеллектуальными правами представляется отголосками тактики Monsanto. Постепенно под контролем оказываются не только знания или право творить, но и право пользоваться тем, что дано нам естественно, по праву повседневной жизни, — будь то пшеничное зерно, гитарный рифф или рекламный слоган. Однако у компании Monsanto нет ничего, что стоило бы украсть. Ни одна развивающаяся страна не станет создавать методом обратной инженерии ГМ-семена или терминаторную технологию. Хотя конкурирующие компании могут повторить замыслы монополистов, ни одному пирату не придет в голову заниматься чем-то настолько замысловатым и неестественным, как семена, не способные воспроизводиться и нуждающиеся в строго определенной марке удобрения или гербицида. Таким образом, Monsanto предлагает миру прекрасный пример надежной защиты интеллектуальной собственности от пиратов: достаточно произвести то, что никто не захочет копировать, причем произвести так, чтобы рискнуть всем, кроме прибыли.

Ключевые мысли:

1. Пиратство может обеспечить бизнесу неплохую поддержку. Для этого надо прекратить бороться с ним и найти ему достойное применение.
2. Новые бизнес-модели по-прежнему неразрывно связаны с идеей контроля и ограничения, однако они редко оказываются удачными. Попытки понять, каким образом потребители получают мультимедиа, а также внимательно отнестись к формату, затратам и образцам потребители обычно встречают гораздо теплее.
3. Порноиндустрия пользуется возможностями пиратства и файлообмена не в ущерб своему бизнесу, а для того, чтобы развиваться. Каким бы ни был сам по себе контент, модель выглядит надежной.
4. Владение мультимедиа становится все более редким в связи с ростом универсальности и портативности платформ. Персонализированные потоковые мультимедиа — вполне вероятное будущее. Правообладатели по-прежнему борются с переменами или цепляются за материальные мультимедиа, но в конце концов им придется уступить. В противном случае все усилия правообладателей будут напрасны.
5. Некоторые антипиратские стратегии, например патенты на продукты питания, представляют собой опасную модель, маскируя самую вредоносную и хищническую тактику, которая только применяется в борьбе с нарушением прав на интеллектуальную собственность.

Заключение

Оглядываясь на путь, проделанный в целях изучения вопросов авторского права и пиратства, мы наверняка будем обескуражены. Ведь в результате обнаружится, что вся эта тяжеловесная машина прав на интеллектуальную собственность, напоминающая своим действием хорошо смазанный механизм, разрушится при малейшей попытке исследовать ее. И наоборот, осознание того факта, что культура и творчество процветают как при жестком, так и при максимально свободном контроле за соблюдением авторских прав, вселяет надежду и уверенность. По крайней мере, вооружившись новым пониманием мотивов, можно с известной долей скептицизма оценить преобладающие в наших СМИ мантры о том, что пиратство — это зло.

Не менее важно задуматься о скрытом влиянии закона, который, прикрываясь идеями безопасности, вторгается в частную жизнь: следует признать, что жесткие законы об авторском праве могут лишить нас завтрашних создателей контента. Необходимо понять, что любое усиление контроля с целью защиты нынешних мультимедиа будет оказывать равное по силе и противоположно направленное сковывающее влияние на творчество завтрашнего дня. Речь идет о более длительных сроках действия, льготных условиях, технических мерах, судебных процессах, расширении патентного охвата: все это причиняет серьезный ущерб будущему творчеству — ущерб, который в ходе споров становится совершенно очевидным, наряду с мрачными пророчествами, заявлениями об устрашающих потерях и перечислением виновных. Ведь наиболее креативные формы пиратства стали классифицироваться как подсудные деяния только в результате появления законов, распространяющихся на них.

Уверяю, пираты «доберутся до вас» не раньше, чем корпоративное авторское право уничтожит творческий контент. Здоровый цинизм подсказывает, что антипиратские меры и пропаганда имеют больше отношения к сохранению нынешних моделей зарабатывания денег, чем к стимулированию творчества, защите потребителей или предотвращению потерь в ходе работы.

Недавняя история показывает нам наиболее вероятный маршрут, которым сейчас движутся «копирайт-бедные» страны. Они следуют тем же путем, который не так давно проделали страны, ныне относящиеся к «копирайт-богатым». Это абсурд — низводить «копирайт-бедные» страны до уровня криминально опасных за пренебрежение законами об интеллектуальной собственности или даже за контрафакцию из-за использования процессов и технологий, полученных от более развитых стран. Распространенность бутлегерства в стране идеально соответствует спросу на ее дешевую рабочую силу, а успехи в области медицины и сельского хозяйства зачастую соответствуют неуважению к патентам на медикаменты и продукты питания.

История также учит нас тому, что все творчество — повторение созданного ранее. Авторизованные римейки или идеи «в новой упаковке» ничем не лучше неавторизованных ремиксов — они не превосходят их ни новизной, ни практичностью. Единственная разница заключается в юридических нюансах, но, как известно, юристы, законодатели и судьи не в состоянии по достоинству оценить степень таланта.

Тот факт, что законы об интеллектуальной собственности как монополии по-прежнему не в состоянии постоянно предотвращать пиратство или защищать рынки, должен порождать сомнения, а не обескураживать. Мы проделали долгий путь в попытках предоставить креативному пиратству тихую гавань, и, увы, в закреплении за ним «пиратского» статуса. Первым шагом на пути к успеху стало признание того факта, что пользовательский контент, нарушающий авторские права, не угрожает коммерческому контенту, защищенному авторскими правами. Также важно понимать, что контент представляет собой художественное творчество — вопреки существующим законам об авторском праве, а не благодаря им. В конце концов, все базовые мультимедиа противятся неавторизованному контенту, ссылаясь на

количество пользователей, которым он нравится, или на огромные суммы, «потерянные» в связи с тем, что платные мультимедиа проигрывают бесплатному контенту. Необходимо положить конец демонизации креативного пиратства, чтобы впредь мы не порочили его так, как многие другие произведения пользователей.

Нужно понять, что файлообмен и произведения пользователей будут существовать всегда. Но, в конце концов, можно очернить их до такой степени, что мы начнем воспринимать нарушение авторских прав только как преступление и никогда — как творчество. Колоссальный объем информационного наполнения, которому мы радуемся и которого ждем от интернета, сегодня буквально балансирует на краю пропасти. Ни закон, ни предпочтения потребителей не помешают попыткам правообладателей искоренить его, если они того пожелают. Однако правоприменение зачастую оказывается не произвольным, а точно рассчитанным. Медиумагнаты оценивают значимость пользовательского контента для своей прибыли и сравнивают ее с наносимым вредом. Как правило, если пользовательский контент способствует продажам мультимедиа основного направления, приносит деньги благодаря рекламе и представляет опосредованную угрозу отраслевой прибыли, его не трогают. Иногда людям достаточно бесплатного просмотра машинимы в сети — и они уже могут не выкладывать 20 долларов (12 фунтов) за билет в кино. Скачанные бесплатно музыкальные ремиксы занимают почетное место в iPod чаще, чем платный контент. Выпущенные независимыми авторами по принципу «заплатите, сколько захотите» игры или моды для существующих игр наверняка получают больше внимания и контактного времени, чем релизы, продаваемые по максимальным ценам. Фанфики принимают гораздо теплее, чем романы или фильмы, по которым они созданы. И когда давно занесенный правообладателями топор закона наконец опустится на головы пиратов, от последствий этого решения пострадаем мы все.

Справедливости ради отметим: если правообладателям удобно обвинять пиратов и превозносить авторское право, то стоит помнить, что у этой медали есть и обратная сторона. Пираты привычно заявляют: мы обмениваемся мультимедиа из-за протеста против ТСЗАП или

потому что информация должна распространяться свободно. Но этот акт инакомыслия, в свою очередь, позволяет им неплохо экономить. Более здравым проявлением инакомыслия была бы оплата только тех игр, книг или фильмов, правообладатели которых воздерживаются от ТСЗАП, разрешают создавать моды, поощряют авторов ремиксов и предлагают приемлемую ценовую модель. Более красноречивым актом неповиновения стало бы нарушение авторских прав путем создания других произведений. В итоге общественность укрепилась бы во мнении о креативности культуры ремиксов и пользовательского контента, усомнившись в целесообразности любого свода законов, запрещающего подобное творчество.

И наконец, нам следует воздержаться от привычки приписывать влиянию жестких законов об авторском праве состояние нынешней творческой культуры и степень доступа к мультимедиа. Судебные процессы против герл-скаутов — результат законов об авторском праве. Дрянные сиквелы — результат законов об авторском праве. Искусство и культура, радующие нас, будут существовать и при наличии обеспеченной государством монополии, и без нее. Неважно, как мы при этом будем называть авторов контента — пиратами или наемными работниками. Достаточно беглого взгляда, чтобы обнаружить в интернете множество авторов контента, стимулом для которых служит исключительно творчество. Но зарабатывать на средствах мультимедиа — модель, которая ничем не хуже любой другой. Она подразумевает адаптацию к способам потребления и отказ от моделей, ставших неэффективными в цифровую эпоху. Ужесточение контроля — всего лишь модель, и, пожалуй, гораздо менее эффективная, чем стремление приспособиться к тому, как люди пользуются информацией, обмениваются ею и создают ее.

Создавайте то, чего хочет рынок. Пренебрегайте неавторизованным использованием. Получайте прибыль, не вызывая осуждения. И потребители с радостью последуют за вами.

Благодарности

В любой книге, достойной прочтения, автор по традиции выражает благодарность нескольким лицам, и теперь я готов признать, что без этого никак не обойтись. Во-первых, я благодарю всех читающих эти строки. Если бы не внимание, уделенное вами (неважно, хватило его на несколько страниц или на вдумчивое прочтение), влияние этой книги началось и закончилось бы исключительно на стадии общения с клавиатурой.

Благодарю всех, кто обеспечивал обратную связь или подавал идеи, в особенности Криса, Грега и Стампера, а также моих друзей, собирающихся за игрой в покер, и незнакомых людей, встреченных на дворовой распродаже. Авторское право и пиратство — вопросы, мнение по которым у одних людей приходится выпытывать, в то время как другие свободно делятся им. Все эти взгляды и суждения оказались бесценными.

Сердечно благодарю читателей моего блога, как бы мало их порой не было, а также всех людей, пишущих в Tech Dirt, Ars Technica, Torrent Freak и Slashdot: получилась прекрасная панель наблюдения за новостями IP news.

Спасибо моим коллегам из Carilion Clinic за терпеливое выслушивание длительных и, по всей видимости, нудных размышлений на тему авторского права во время наших совместных обедов.

Я твердо убежден, что для работы следует правильно выбирать инструменты, а Word — извини, Билл, — оставляет желать лучшего. Поэтому спасибо вам, трудолюбивые и одаренные разработчики из Scrivener, Evernote, Dropbox и OneNote (это намного лучше, Билл).

Все они в полном объеме получили с меня деньги, как только достоинства их программ стали очевидными. Это повторялось столько раз, что теперь у них есть пожизненный клиент и преданный сторонник.

Благодарю художницу Нину Пейли за уморительные и ехидные комиксы «Мими и Юнис», предшествующие каждой главе.

Моя искренняя и глубокая благодарность Сюзанне Лир за помощь в составлении отличного коммерческого предложения.

Спасибо моим близким: отцу и Марсии за то, что занимались хозяйством и обеспечили мне необходимые для работы недели уединения. Моему брату Брэндону — за умение быть настоящей ходячей медиаэнциклопедией. Моей кузине Дебби — за вычитывание текста, несмотря на ее беременность и сумасшедшую занятость. Моей маме, которая несколько ночей допоздна читала и перечитывала текст, борясь с материнской тягой к одобрению в пользу конструктивной критики.

И наконец, я благодарю мою жену Серену и сына Беккетта. Если бы не их самопожертвование, если бы не их готовность предоставлять мне бесчисленные и бесценные часы для работы над книгой, она так и осталась бы на стадии замысла лишь в моей голове, не принесла бы пользы никому и не посеяла бы ни в ком семян любопытства и сомнения.

Глоссарий

АКТА (Anti-Counterfeiting Trade Agreement) — Международное соглашение о борьбе с контрафактной продукцией. Документ, нормирующий политику в области защиты интеллектуальной собственности и принудительного осуществления прав.

ASCAP (American Society of Composers, Authors & Publishers) — Американское общество композиторов, авторов и издателей. Некоммерческая организация, занимающаяся лицензированием прав на публичное исполнение на территории США произведений, защищенных авторским правом.

BASCAP (Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy) — ассоциация «Бизнес против контрафакции и пиратства». Группа активистов Международной торговой палаты (ICC), убеждающая правительства разных стран в том, что цифровое пиратство вредит экономике.

Bit torrent (бит-торрент) — сетевой протокол обмена файлами, позволяющий множеству клиентов выгружать и загружать файлы одновременно.

BPI (British Phonographic Industry) — Британская ассоциация производителей фонограмм. Торговая отраслевая организация британской индустрии звукозаписи.

BSA (Business Software Alliance) — Альянс коммерческого программного обеспечения. Независимая торговая организация, представляющая интересы производителей программного обеспечения в борьбе за их интеллектуальную собственность во всем мире и против ее использования пиратами.

Creative Commons — некоммерческая организация, специализирующаяся на замене автоматического распространения авторских прав серией лицензий, которые способствуют законному обмену и сотрудничеству.

CRIA (Canadian Recording Industry Association) — Канадская ассоциация звукозаписывающих компаний. Некоммерческая торговая организация, представляющая в судебных разбирательствах и политическом лоббировании интересы деятелей канадской музыкальной индустрии.

CSS (Content Scramble System) — система защиты цифрового медиаконтента. Стратегия управления защитой цифровых прав, осуществление контроля над тем, как и на каких устройствах функционируют DVD.

DDoS-атака (Distributed Denial of Service) — распределенная атака типа «отказ в обслуживании». Атака на ресурсы сервера путем направления трафика с многочисленных компьютеров, хозяева которых зачастую не планируют подобных действий.

DeCSS — система отмены защиты цифрового медиаконтента (CSS), для того чтобы DVD можно было воспроизводить на устройствах с операционной системой Linux.

DMCA (Digital Millennium Copyright Act) — Закон об авторском праве в цифровую эпоху. В этом дополнении к закону США об авторском праве любые попытки обойти технологические меры защиты авторских прав (ТМЗАП), обеспечивающие защиту копии, расцениваются как криминальное действие.

DRM (Digital Rights Management) — ТМЗАП, технические средства защиты авторских прав. Схемы защиты, управляющие использованием цифрового контента.

EFF (Electronic Frontier Foundation) — некоммерческая организация, выступающая за соблюдение прав потребителей в сфере цифровых медиа.

EULA (End User Licence Agreement) — лицензионное соглашение конечного пользователя. Письменное соглашение между обладателями прав на программный продукт и пользователями, регулирующее условия работы с этим программным продуктом.

Google — поисковая система в интернете; ресурс, выдающий по запросам пользователей ссылки на сайты.

GPL (General Public License) — универсальная общедоступная лицензия на программное обеспечение, удостоверяющая, что коды программы останутся доступными при использовании в производных произведениях.

iPod — портативный плеер Apple, предназначенный для воспроизведения музыки и других мультимедиа.

ISP (Internet Service Provider) — компания, предоставляющая доступ и диапазон частот для подключения к интернету.

iTunes — принадлежащая Apple компьютерная кроссплатформенная программа по управлению мультимедиа.

LEK Consultancy — консалтинговая фирма, нанятая МРАА для проведения исследований по влиянию кинопиратства на экономику.

Limewire — не действующая на сегодняшний день популярная пиринговая платформа, использовавшая сеть Gnutella Network.

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) — многопользовательская ролевая онлайн-игра. Также может называться Massively Multiplayer Online (ММО). Размещается на серверах, где геймеры всего мира могут играть в одну и ту же игру одновременно и совместно.

MMPS (Major Motion Picture Studios) — общее название для крупнейших киностудий Голливуда.

MPAA (Motion Picture Association of America) — Американская ассоциация кинокомпаний. Некоммерческая отраслевая организация, представляющая интересы киностудий в юридических вопросах и политическом лоббировании.

Napster — ныне не действующая музыкальная файлообменная платформа, созданная студентом колледжа Шоном Фэннингом.

PRS for Music — ранее Общество по защите прав на исполнение. Британская организация, лицензирующая разрешения на исполнение аудиопроизведений, защищенных авторским правом.

RAM (Random-Access Memory) — оперативная память компьютера. Временное хранилище данных в компьютере, ускоряющее работу и процесс обращения к данным.

RIAA (Recording Industry Association of America) — Американская ассоциация звукозаписывающих компаний. Некоммерческая отраслевая организация, представляющая интересы участников музыкальной индустрии США в юридических вопросах и в политическом лоббировании.

The Pirate Bay — базирующийся в Швеции бит-торрент-трекер, предоставляющий посетителям сайта возможность вести поиск торрент-файлов.

TPM (Technological Protection Measure) — технологические меры защиты авторских прав. Средство для защиты интеллектуальной собственности от копирования.

TRIPS — свод правил и норм, касающихся интеллектуальной собственности, который был установлен ВТО для всех государств-участников.

UMD (Universal Media Disc) — универсальный медиадиск, собственный медиаформат Sony, разработанный для портативных игровых приставок PSP (Playstation Portable).

USTR (United States Trade Representatives) — Управление торгового представителя США. Ежегодно публикует специальный «Отчет 301» с указанием уровня развития цифрового пиратства в ряде стран.

Wikileaks — некоммерческая организация, публикующая секретные или не предназначенные для широкого распространения документы и другие мультимедиа, которые стали достоянием общественности благодаря утечкам или осведомителям.

Бернская конвенция об авторском праве (Berne Convention) — соглашение между несколькими государствами, регулирующее международные вопросы авторского права.

ГМО (генетически модифицированный организм) — подлежащие патентованию организмы, которые были генетически модифицированы путем изменения ДНК.

Доктрина первой продажи — политика в области авторского права, позволяющая правообладателю контролировать только первую продажу, для того чтобы владельцы мультимедиа могли передавать

право владения своими поддержанными мультимедиа, не нарушая при этом авторских прав.

Интеллектуальная собственность — любой объект, защищенный патентом, авторским правом, торговой маркой или коммерческой тайной.

Косплей (от costume play — «костюмированная игра») — акция, во время которой люди наряжаются в костюмы персонажей популярных мультимедиа — видеоигр, комиксов, фильмов. Зачастую такие акции проводятся на слетах фанатов.

Машинима — машинная анимация. Анимированные фильмы, созданные на основе видеоигр и другого оцифрованного материала.

Мегапроигрыватель (Celestial Jukebox) — давно известный в индустрии защиты авторских прав идеал мультимедийного распространения, позволяющий получать весь медиаконтент при помощи единственного устройства, предусматривающего плату за каждое пользование.

Нарушение правил перехода улицы — переход пешеходами улицы на запрещающий сигнал светофора или в том месте, где нет пешеходного перехода.

Ник — имя, которое выбирает себе пользователь в сети.

Пиратская партия (The Pirate Party) — политическая партия, созданная в Швеции с целью реформирования или отмены законов об авторском праве. Большое внимание в своей деятельности уделяет вопросам информационной прозрачности и неприкосновенности личной жизни.

Пиринговые сети — файлообменные сети, в которых пользователи могут обмениваться файлами друг с другом, вместо того чтобы скачивать файлы с центрального сервера.

Терминаторная технология — пока еще не применяющаяся технология производства ГМО-культур, дающих стерильные семена.

Фанфик (от fan fiction — «фанатская проза») — художественные тексты, в которых используются персонажи, места действия или концепции, позаимствованные из других, защищенных авторским правом произведений.

Цифровое пиратство — неразрешенное копирование или распространение чужой интеллектуальной собственности.

Библиография

- A Debate on 'Creativity, Commerce and Culture' with Larry Lessig and Jack Valenti (2001). The USC Annenberg Norman Lear Center, University of Southern California
- Albanesius, C (2008). [Accessed 19 December 2010] 'President Bush Approves "Copyright Czar"', PC Magazine [Online] <http://www.psmag.com/article2/0,2817,2332432,00.asp>
- Albert, J, Beauchamp, R and Schlagel, B (dirs.) (2010) Walking on Eggshells, motion picture, Yale Law&Technology
- Alfano, S (2006) [Accessed 28 November 2010] '50 Cent Sued for Copycatting', CBS News [Online] <http://www.cbsnews.com/stories/2006/01/21/entertainment/main1227294.shtml>
- Anderson, C (2009) Free: The Future of a Radical Price, Hyperion, New York
- Anderson, N (2008) [Accessed 22 October 2010] 'Oops: MPAA admits college piracy numbers grossly inflated', Ars Technica [Online] <http://arstechnica.com/tech-policy/news/2008/01/oops-mpaa-college-piracy-numbers-grossly-inflated.ars>
- Apple, Inc (2010) [Accessed 16 August 2010] 'Terms and Conditions' [Online] <http://www.apple.com/legal/itunes/us/terms.html#SERVICE>
- Ardizzone, S and Michaels, R (dirs.) (2006) Hacking Democracy, motion picture, HBO Films
- Bannon, I. (1996) [Accessed 15 December 2010] 'Birds Sing, but Campers Can't — Unless They Pay Up', Star Tribune [Online] <http://www.law.umkc.edu/faculty/projects/ftrials/communications/ASCAP.html>
- Bate, R (2007) [Accessed 26 January 2011] 'India and the Drug Patent Wars', AEI Outlook Series [online] <http://www.aei.org/outlook/25566>
- BBC News (2009a) [Accessed 15 December 2010] 'MGMT to Sue Sarkozy for Music Use' [Online] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/7912423.stm>
- BBC News (2009b) [Accessed 02 February 2011] 'Apology for Singing Shop Worker' [Online] http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/scotland/tayside_and_central/8317952.stm
- Benger, R (2009) 'Porndemic', television program, Cogent/Benger Productions, Inc.

- Bernstein, J (2006) 'Q + A: Jack Valenti', W, vol. 35, no. 9, pp. 420–421
- Borland, J (2003a) [Accessed 21 November 2010] 'RIAA Settles With 12-year-old Girl', CNET Nes [Online] http://news.cnet.com/RIAA-settles-with-12-year-old-girl/2100-1027_3-5073717.html
- Borland, J (2003b) [Accessed 21 November 2010] 'P2P Group: We'll pay girl's RIAA bill', CNET News [Online] http://news.cnet.com/P2P-group-Well-pay-girls-RIAA-bill/2100-1027_3-5074227.html?tag=mncol
- Borland, J (2003c) [Accessed 22 November 2010] 'RIAA's Case of Mistaken Identity?', CNET News [Online] http://news.cnet.com/RIAAs-case-of-mistaken-identity/2100-1027_3-5081469.html?tag=mncol;1n
- Bowers, J (2006) [Accessed 30 November 2010] Software and Software Patents [Online] <http://www.jerf.org/writings/communicationEthics/node6.html>
- Boyle, J (2008) *The Public Domain: Enclosing the Commons of the Mind*, Yale University Press, New Haven
- Bradford, D (2006) [Accessed 12 October 2010] 'Bird Flu: Liability and Risk Management Update', Advisen [Online] <http://www.kmrpartners.com/documents/BirdFluPandemic-RiskManagementIssues.pdf>
- Brandon, J (2008) [Accessed 19 November 2010] 'Tech Myths That Just Won't Die', PC World [Online] http://www.pcworld.com/article/151606/tech_myths_that_just_won't_die.html
- Brom (2010) [Accessed 23 December 2010] 'Pay-what-you-want Model Adopted by Indie Games Company, Lawsuit Imminent', Tiny Mix Tapes [Online] <http://www.tinymixtapes.com/news/pay-what-you-want-model-adopted-indie-games-company-lawsuit-imminent>
- Burns, C (2010) [Accessed 13 December 2010] 'UK Prime Minister Wants US-style Fair Use Industrial Policy to Spur Innovation', Slash Gear [Online] <http://www.slashgear.com/uk-prime-minister-wants-us-style-fair-use-industrial-policy-to-spur-innovation-05112678/>
- Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy (2010) 'Report on mission, achievements, work plan, and membership', Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy (BASCAP) and the International Chamber of Commerce (ICC)
- Business Software Alliance (2010) 'Seventh Annual BSA/IDC Global Software 09 Piracy Study', Business Software Alliance (BSA), Irving, TX
- Business Wire (1998) [Accessed 18 October 2010] 'RIAA Wins Restraining Order Against MP3 Recording Device', [Online] <http://www.highbeam.com/doc/1G1-53092513.html>
- Calandrillo, S and Davidson, E (2008) 'The Dangers of the Digital Millennium Copyright Act: Much ado about nothing?', William and Mary Law Review, vol. 50, no 2, pp. 349–415
- CBS News (2010) [Accessed 11 September 2010] 'Lawsuit: "Harry Potter" Author Stole Ideas' [Online] <http://www.cbsnews.com/stories/2010/02/18/entertainment/main6219192.shtml>

- Clough, B and Upchurch, L (dirs.) (2010) *When Copyright Goes Bad*, motion picture, Access to Knowledge Project
- Cohen, A (1990) 'Copyright Law and Myth of Objectivity: The Idea-Expression Dichotomy and the Inevitability of Artistic Value Judgements', *Indiana Law Journal*, vol. 66, pp. 175–232
- Committee on Governmental Affairs (2003) *Privacy and Piracy: The paradox of illegal file sharing on peer-to-peer networks and the impact of technology on the entertainment industry*, Washington
- Committee on the Judiciary House of Representatives (1982) *Home Recording of Copyrighted Works*, Washington
- Congressional Joint Committee on Patents (1906) *To Amend and Consolidate the Acts Respecting Copyright*, Washington
- Conti, A (2004) [Accessed 19 December 2010] 'Ebay Art Fraud: Copyright violations, plagiarism, forgery', Big Crow, blog posting [Online] http://www.bigcrow.com/anna/ebay_fraud/evidence.html
- Corliss, R (2007) [Accessed 06 December 2010] 'What Jack Valenti Did for Hollywood', *Time* [Online] <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1615388,00.html>
- Coulter, C, Masayuki, N and Foskett, E (2010) 'UK Steps Toward "Digital Britain" with the Introduction of the Digital Economy Act 2010', *The Computer&Internet Lawyer*, vol. 27, no. 9, pp. 25–31
- Craig, p (2005) *Software Piracy Exposed*, Syngress Publishing, Inc, Rockland, MA
- Creekmur, C (2007) 'Brokeback: The Parody', *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, vol. 13, no. 1, pp. 105–107
- Denby, L (2010) [Accessed 19 December 2010] 'Square Enix Cease-And-Desists Amateur Dev For Carmageddon Spin-Off', Beef Jack [Online] <http://beefjack.com/news/square-enix-cease-and-desists-amateur-dev-for-carmageddon-spin-off/>
- Deng S, Townsend, P, Robert, M and Quesnel, N (1996) 'A Guide to Intellectual Property Rights in Southeast Asia and China', *Business Horizons*, November-December, pp. 43–51
- Desai, R (2005) 'Copyright Infringement in the Indian Film Industry', *Film&TV*, Spring, pp. 259–278
- Diffley, K (ed.) (2002) *To Live and Die: Collected Stories of the Civil War, 1861–1876*, Duke University Press, Durham, NC
- Doctorow, C (2010) [Accessed 12 October 2010] 'Wikileaks Cables Reveal That the US Wrote Spain's Proposed Copyright Law', BoingBoing [Online] <http://www.boingboing.net/2010/12/03/wikileaks-cables-rev.html>
- Drahos, P (2003) *Information Feudalism*, The New Press, New York
- Efroni, Z (2007) [Accessed 15 September 2010] 'DRM by Mandate? Belgium Court Imposes a Filtering Duty on ISP', Stanford Law School [Online] <http://cyberlaw.stanford.edu/node/5449>

- Elinson, Z (2009) [Accessed 18 November 2010] 'ASCAP Sues Over Ringtone "Performance"', *The Recorder* [Online] <http://www.law.com/jsp/lawtechologynews/PubArticleLTN.jsp?id=1202432025253&slreturn=1&hbxlogin=1>
- Espiner, T (2009) [Accessed 02 September 2010] 'U.K. Gets its Own Pirate Party', *CNET News* [Online] http://news.cnet.com/8301-1023_3-10309960-93.html
- FanEdit (2007) [Accessed 09 September 2010] 'Spiderman 3: The Darkness Within', [Online] <http://fanedit.org/328/>
- Federal Bureau of Investigation (2010) 'Justice Department Announces New Intellectual Property (IP) Task Force as Part of Broad IP Enforcement Initiative', Federal Bureau of Investigation (FBI) National Press Releases, Washington
- Firestone, D (2000) [Accessed 12 December 2010] 'King Estate and CBS Settle Suit Over Rights to Famous Speech', *The New York Times* [Online] <http://www.nytimes.com/2000/07/14/us/king-estate-and-cbs-settle-suit-over-rights-to-famous-speech.html>
- Ford, S (2008) [Accessed 21 October 2010] 'City of Heroes Launches Matrix Machinima Contest', *Warcry Network* [Online] <http://www.warcry.com/news/view/84779-City-of-Heroes-Launches-Matrix-Machinima-Contest>
- Franzen, B (dir.) (2009) *Copyright Criminals*, motion picture, Copyright Criminals, LLC, Changing Images, LLC, and ITVS
- Fricklas, M (2009) [Accessed 21 December 2010] 'Copyrights, Markets, and Free Speech: Should we be free not to be free?', Yale University presentation [Online] <http://www.youtube.com/watch?v=vVvC7bj26aU>
- Friedman, D and Finke, B (2008) 'The Big Bong Theory', *GQ — Gentlemen's Quarterly*, vol. 78, no. 2, pp. 90–95
- Friess, S (2003) [Accessed 19 December 2010] 'Porn Strategy: Share and Snare', *Wired* [Online] <http://www.wired.com/techbiz/media/news/2003/01/57348>
- Frisch, M (2010) [Accessed 07 December 2010] 'Digital Piracy Hits the E-book Industry', *CNN* [Online] http://articles.cnn.com/2010-01-01/tech/ebook.piracy_1_e-books-digital-piracy-publishing-industry?_s=PM:TECH
- Gantz, J and Rochester, J (2005) *Pirates of the Digital Millennium*, Prentice Hall, New York
- Gatto, J, Blaise, B and Esplin, D (2009) 'Worlds.com Saber-rattling Portends a Trend in Virtual World and Video Game Patents', *Intellectual Property & Technology Law Journal*, vol. 21, no. 5, pp. 8–13
- Gaylor, B (dir.) (2008) *RiP!: A Remix Manifesto*, motion picture, National Film Board of Canada and EyeSteelFilm
- Geist, M (2008) 'Transparency Needed on ACTA', *The Toronto Star* [Online] <http://www.thestar.com/sciencetech/article/439551>
- Gladwell, M (2004) [Accessed 13 November 2010] 'Something Borrowed', *The New Yorker* [Online] http://www.gladwell.com/2004/2004_11_25_a_borrowed.html

- Goldberg, L (2006) [Accessed 28 September 2010] 'No HOPE for this Fanficcer', A Writer's Life [Online] http://leegoldberg.typepad.com/a_writers_life/2006/04/no_hope_for_thi.html
- Graham, P (2004) Hackers and Painters, O'Reilly, Beijing
- Greenberg A and Irwin, M (2008) [Accessed 19 December 2010] 'Spore's Piracy Problem', Forbes [Online] http://www.forbes.com/2008/09/12/spore-drm-piracy-tech-security-cx_ag_mji_0912spore.html
- Grice, C and Junnarkar, S (1998) [Accessed 25 October 2010] 'Gates, Buffett a Bit Bearish', CNET News [Online] <http://news.cnet.com/2100-1023-212942.html>
- Halliday, J (2010) [Accessed 11 September 2010] 'BT in Privacy Row After Sending Customer Data to ACS: Law', The Guardian [Online] <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/sep/29/bt-unencrypted-customer-data>
- Hansen, E (2003) [Accessed 30 November 2010] 'eBay Mutes iTunes Song Auction', CNET News [Online] http://news.cnet.com/eBay-mutes-iTunes-song-auction/2100-1027_3-5071566.html
- Harris, J (2010) [Accessed 19 December 2010] 'Need For Speed: XNA', 1am Studios, blog posting [Online] <http://www.1amstudios.com/games/NeedForSpeed/>
- Harris, J, Stevens, P and Morris, J (2009) 'Keeping it Real: Combating the spread of fake drugs in poor countries', International Policy Network, UK
- Hartman, R (prod.) (2004) 'Pirates of the Internet', 60 Minutes, television program, CBS
- Helprin, M (2009) Digital Barbarism, HarperCollins, New York
- House Appropriations Committee (2002) A Clear and Present Future Danger, Ashburn, Virginia
- House Committee on the Judiciary, US Congress (1996) The National Information Infrastructure: Copyright Protection Act of 1995 (H.R. 2441), Washington
- Hyde, L (2010) Common as Air, Farrar, Staus, and Giroux, New York
- If Symptoms Persist (2008) Television programm, mPedigree
- Ingram, M (2000) [Accessed 18 September 2010] 'Napster Offers Deal to Recording Industry', World socialist website [Online] <http://www.wsws.org/articles/2000/oct2000/naps-o10.shtml>
- Johns, A (2009) Piracy: Intellectual Property Wars from Gutenberg to Gates, University of Chicago Press, Chicago
- Johnsen, A, Christensen, R and Molte, H (dirs.) (2007) Good Copy, Bad Copy, motion picture, Rosforth
- Johnson, S (2010) Where Good Ideas Come From: The natural history of innovation, Riverhead Hardcover, New York
- Jokeroo (2010) [Accessed 11 November 2010] 'Paranormal Activity 2 Review/909 Experiment', [Online] <http://www.jokeroo.com/videos/yt/sdaf-paranormal-activity-2-review909-experiment.html>

- Jones, B (2006) [Accessed 15 November 2010] 'The Swedish Pirate Party Presents their Election Manifesto', Torrent Freak [Online] <http://torrentfreak.com/the-swedish-pirate-party-presents-their-election-manifesto/>
- Keen, A (2007) *The Cult of the Amateur: How today's internet is killing out culture*, Doubleday, New York
- Kelly, R (2006) 'BlackBerry Maker, NTP Ink \$612 Million Settlement', CNN Money [Online] http://money.cnn.com/2006/03/03/technology/rimm_ntp/
- Kenner, R (dir.) (2008) *Food, Inc.*, motion picture, Magnolia Pictures
- Khoo, N (2008) [Accessed 22 September 2010] 'Cutting off Someone's Internet Access for Illegal Downloading?', Geekonomics, blog posting [Online] <http://asia.cnet.com/blogs/geekonomics/post.htm?id=63003196>
- King, B (2001) [Accessed 02 September 2010] 'Fight Rages Over Digital Rights', Wired [Online] <http://www.wired.com/politics/law/news/2001/01/41183?currentPage=2>
- Kirk, R (2010) '2010 Special 301 Report', Office of the United States Trade Representative, Washington
- Krajec, R (2011) [Accessed 19 January 2011] 'Patent Litigation Encourages Innovation, Not Stifles It', [Online] <http://www.krajec.com/blog/patent-litigation-encourages-innovation-not-stifles-it>
- Kravets, D (2010) [Accessed 18 December 2010] 'Newspaper Chain's New Business Plan: Copyright suits', Wired [Online] <http://www.wired.com/threatlevel/2010/07/copyright-trolling-for-dollars/#ixzz0yuUQDiZQ>
- Lehrer, J (2010) [Accessed 17 September 2010] '1,084 Days: How Toy Story 3 was made'. Wired [Online] <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2010/07/features/how-toy-story-3-was-made?page=all>
- LEK Consultancy (2005) 'The Cost of Movie Piracy', LEK Consultancy and the Motion Picture Association (MPA)
- Lemire, P (2007) [Accessed 07 December 2010] 'Three Chords and the Truth Part I', Leyendecker&Lemire, LLC [Online] <http://www.coloradoiplaw.com/pdf/resources/Three-Chords-and-the-Truth-Part-I.pdf>
- Leonard, A (2010) *The Story of Stuff*, Free Press, New York
- Lessig, L (2001) *The Future of Ideas*, Random House, New York
- Lessig, L (2004) *Free Culture*, The Penguin Press, New York
- Levy-Hinte, J (2004) 'The Digital Divide', Filmmaker, Summer, pp. 72–92
- Love, C (2000) [Accessed 18 August 2010] 'Courtney Love Does the Math', Salon.com [Online] <http://www.salon.com/technology/feature/2000/06/14/love.print.html>
- Lucarini, L (2010) *Patent Absurdity*, motion picture, Free Software Foundation
- Lyons, K (2006) [Accessed 04 November 2010] 'Fretting Over Infringement', Pittsburgh Tribune-Review [Online] http://www.pittsburghlive.com/x/pittsburghtrib/news/tribpm/s_465216.html

- Macy, A (1933) *The Story Behind Helen Keller*, Doubleday, New York
- Magee, C (2010) [Accessed 13 September 2010] 'Confessions of a Book Pirate', *The Millions* [Online] <http://www.themillions.com/2010/01/confessions-of-a-book-pirate.html>
- Makishima, P (2008) 'Rent a \$6 Self-destructing DVD at Airports', *The Boston Globe* [Online] <http://www.boston.com/travel/blog/2008/10/rent-a-6-selfde.html>
- Marco, M (2008) [Accessed 27 September 2010] 'EA Allows 3 "Activations" of Mass Effect and That's It? Period?', *The Consumerist* [Online] <http://consumerist.com/2008/06/ea-allows-3-activations-of-mass-effect-and-thats-it-period.html>
- Marshall, A (2009) [Accessed 19 December 2010] 'The Fatal Consequences of Counterfeit Drugs', *Smithsonian magazine* [Online] <http://www.smithsonianmag.com/people-places/Prescription-for-Murder.html?c=y&page=1>
- Martell, D (2007) [Accessed 11 September 2010] 'Jobs Says Apple Customers Not into Renting Music', *Reuters* [Online] <http://www.reuters.com/article/2007/04/26/us-apple-jobs-idUSN2546496120070426>
- Mason, M (2008) *The Pirate's Dilemma*, Free Press, New York
- McArdle, J (dir.) (2007) *On Piracy*, motion picture, Celsius Studios
- McDermott Will&Emery (2007) [Accessed 18 September 2010] 'Defective Chinese Goods: Legal Risks and Protective Measures', [Online] http://www.mwe.com/index.cfm/fuseaction/publications/nldetail/object_id/e6a6094d-ee63-486e-b8f1-c22c0a476e04.cfm
- McHugh, M (2010) [Accessed 10 December 2010] 'Woman Found Guilty (again) of Sharing 24 songs, Owes \$1.5 million', *Digital Trends* [Online] <http://www.digitaltrends.com/computing/woman-found-guilty-again-of-sharing-24-songs-owes-1-5-million/>
- McIllwain, J (2007) 'Intellectual Property Theft and Organized Crime: The case of film piracy', in: Albanese, J (ed.) *Combating Piracy*, Transaction Publishers, New Brunswick
- McNeil, D (2000) 'Selling Cheap "Generic" Drugs. India's Copycats Irk Industry', *The New York Times* [Online] <http://www.nytimes.com/2000/12/01/world/selling-cheap-generic-drugs-india-s-copycats-irk-industry.html>
- Mearian, L (2010) [Accessed 15 December 2010] 'Forget Digital Tunes: Analog music on the upswing', *Computer World* [Online] http://computerworld.com/s/article/9187001/Forget_digital_tunes_analog_music_on_the_upswing
- Meer, A (2010) [Accessed 18 December 2010] 'The Other Indie Philanthropy Bundle', *Rock, Paper, Shotgun* [Online] <http://www.rockpapershotgun.com/2010/12/16/the-other-indie-philanthropy-bundle/>
- Meltzer, J (dir.) (2007) *Welcome to Nollywood*, motion picture, Cinema Guild
- Meyer, S (2008) [Accessed 10 December 2010] 'Midnight Sun: Edward's Version of Twilight', blog posting [Online] <http://stephaniemeyer.com/midnightsun.html>

- Meza, E (2010) 'Pirate Party Fires Volley: Movement to limit intellectual property laws shows surprising strength', *Variety*, vol. 419. no. 5, pA4
- Miller, R (2006) [Accessed 18 December 2010] 'MS Shuts Down Halogen Mod... Why now?', *Joystiq* [Online] <http://www.joystiq.com/2006/09/13/ms-shuts-duwn-halogen-mod-why-now/>
- Mitchell, D (2005) [Accessed 22 December 2010] 'Manufacturers Try to Thrive on the Wal-Mart Workout', *The New York Times* [Online] <http://www.nytimes.com/2005/02/20/business/yourmoney/20sell.html?pagewanted=all&position=>
- Monblat, J (dir.) (2002) 'Attack of the Cyber Pirates', television program, BBC
- Morissette, N (2007) [Accessed 18 September 2010] 'Copier-coller aux Intouchables' ('Copy-paste the Untouchables') *La Presse* [Online] <http://web.archive.org/web/20070328173853/http://www.cyberpresse.ca/article/20070321/CPARTS02/703210674/1017/CPARTS>
- Murray, B (2004) *Defending the Brand*, Amacom, New York
- Naim, M (2005) *Illicit*, Doubleday, New York
- Nelson, C (2003) [Accessed 15 December 2010] 'Upstart Labels See File Sharing as Ally, Not Foe', *New York Times* [Online] <http://web.mit.edu/21w.784/www/BD%20Supplementals/Materials/Unit%20Two/Piracy/indy%20labels%20like%20shar.html>
- New York Post (2010) [Accessed 10 October 2010] 'No "Glee" Over No Royalties', [Online] http://www.nypost.com/p/pagesix/no_glee_over_no_royalties_ahwxPuTlo2YpVsWSOhAN2N
- Nintendo IR Information (2010) [Accessed 22 December 2010] 'Nintendo Conference Q&A Session', [Online] <http://www.nintendo.co.jp/ir/en/library/events/100929qa/index.html>
- Oberholzer-Gee, F and Strumpf, K (2007) 'The Effect of File Sharing on Record Sales: An empirical analysis', *Journal of Political Economy*, vol. 115, no. 1, pp. 1–42
- Onyx Neon Press (2010) [Accessed 15 December 2010] 'Why Free?', [Online] http://www.onyxneon.com/books/modern_perl/index.html
- Parfitt, O (2009) 'Will Leak Help Wolverine?', *IGN UK* [Online] <http://movies.ign.com/articles/972/972978p1.html>
- Perone, T (2008) [Accessed 11 November 2010] 'Bon Jovi Sued for \$400 billion', *New York Post* [Online] http://www.nypost.com/p/news/national/item_Yp8NtYfdj8Op8JMwxB7clM
- Philip, J (dir.) (2006) *Yoga, Inc.*, motion picture, Bad Dog Tales, Inc.
- Pinchfsky, C (2006) [Accessed 13 November 2010] 'Fan Fiction, Part Two: City on the edge of copyright infringement', *Wizard Oil* [Online] http://www.intergalacticmedicineshow.com/cgi-bin/mag.cgi?do=colums&vol=carol_pinchfsky&article=009

- PR Web (2008) [Accessed 30 August 2010] 'On Eve of James Potter Sequel, Harry Potter Fan Fiction Heats up: Unlikely author poised to keep the story alive', [Online] <http://www.prweb.com/releases/2008/07/prweb1080574.htm>
- Ramani, R (2010) [Accessed 04 December 2010] 'Re: Russet Noon — A Parody Sequel to Breaking Dawn by Lady Sybilla (the "Book")', Message to Ms. Glorianna Arias, letter [Online] http://fanlore.org/wiki/Image:Letter_re_Russet_Noon.pdf
- Refe (2009) [Accessed 19 December 2010] 'Lawmakers Praise Napster for File Sharing Innovation in 2000', Creative Deconstructuin [Online] <http://www.creativeconstruction.com/2009/08/lawmakers-praise-napster-for-file-sharing-innovation-in-2000/>
- Rich, M (2006) [Accessed 18 January 2011] 'Who's This Guy Dylan Who's Borrowing Lines From Henry Timrod?', The New York Times [Online] http://www.nytimes.com/2006/09/14/arts/music/14dyla.html?_r=2&th=&adxnnl=0&emc=th&adxnlnx=1158238978-cnkpsQFIU6EDbkL2zyeI5g&pagewanted=print
- Rich, M (2009) [Accessed 17 August 2010] 'Print Books Are Target of Pirates on the Web', The New York Times [Online] http://www.nytimes.com/2009/05/12/technology/internet/12digital.html?_r=1
- Richmond School of Law (2007) What Do You Think? Motion picture, Intellectual Property Institute
- Ringle, K (1996) [Accessed 15 December 2010] 'ASCAP Changes Its Tune; Never Intended to Collect Fees for Scouts' Campfire Songs, Group, Says', The Washington Post [Online] <http://www.law.umkc.edu/faculty/projects/ftrials/communications/ASCAP.html>
- Robin, M (dir.) (2008) The World According to Monsanto, motion picture, Image et Compagnie
- Rockstar Newswire (2011) [Accessed 15 January 2010] 'Full Feature-Length Film Created with GTAIV: "The Trashmaster"', [Online] <http://www.rockstargames.com/newswire/article/12771/full-featurelength-film-created-with-gtaiv-the-trashmaster.html>
- Rodriguez, K (2005) 'Closing the Door on Open Source: Can the general public license save Linux and other open source software?', The Journal of High Technology Law, vol. 5, no. 2, pp. 403–419
- Rojas, P (2004) [Accessed 07 December 2010] 'The Engadget Interview: Jack Valenti', Engadget [Online] <http://www.engadget.com/2004/08/30/the-engadget-interview-jack-valenti/>
- Rotstein, R, Evitt, E and Williams, M (2010) 'The First Sale Doctrine in the Digital Age', Intellectual Property & Technology Law Journal, vol. 22, no. 3, pp. 23–28
- Saba, M (2009) [Accessed 13 November 2010] 'Mos Def's The Ecstatic: The T-Shirt', Paste Magazine [Online] <http://www.pastemagazine.com/articles/2009/06/mos-defs-the-ecstatic-is-both-an-album-and-a-t-shi.html>

- Salisbury, A (2009) [Accessed 19 August 2010] 'Sony Pictures CEO "Doesn't See Anything Good Having Come From The Internet"', Maximum PC [Online] http://www.maximumpc.com/article/news/sony_pictures_ceo_doesnt_see_anything_good_having_come_internet
- Samuelson, P and Wheatland, T (2009) 'Statutory Damages in Copyright Law: A remedy in need of reform', William&Mary Law Review, vol. 51, pp. 439–489
- Sanford, J (2010) [Accessed 15 January 2011] 'Why the Entire World Doesn't Steal from Harlan Ellison', Fiction, Thoughts and Ramblings, blog posting [Online] <http://www.jasonsanford.com/jason/2010/12/why-the-entire-world-doesnt-steal-from-harlan-ellison.html>
- Schager, N (2006) 'Unfair Use: An Interview with Kirby Dick', Slant Magazine [Online] <http://www.slantmagazine.com/film/feature/unfair-use-an-interview-with-kirby-dick/45>
- Sciretta, P (2007) [Accessed 03 January 2011] 'Michael Moore's Sicko LEAKED Online', Film [Online] <http://www.slashfilm.com/michael-moores-sicko-leaked-online/>
- Smith, D (2007) [Accessed 05 December 2010] 'Dumbledore Was Gay, JK Tells Amazed Fans', The Observer [Online] <http://guardian.co.uk/uk/2007/oct/21/film.books>
- Springen, K (2005) [Accessed 19 August 2010] 'Writing Dynamo', Newsweek [Online] <http://www.msnbc.msn.com/id/8917828/site/newsweek/>
- Square Enix Legal Department (2009) [Accessed 12 November 2010] 'Re: Cease and desist: Chrono Compendium, Crimson Echoes'. Message to Chrono Compendium, letter [Online] <http://crimstonechoes.com/letter.pdf>
- Strom, S and Gay, M (2010) [Accessed 19 October 2010] 'Pay-What-You-Want Has Patrons Perplexed', The New York Times [Online] <http://www.nytimes.com/2010/05/21/us/21free.html>
- Taylor, G (2009) [Accessed 29 October 2010] 'Napster — 10 Years of Turmoil', BBC News [Online] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8120320.stm>
- The Buggles (1979) 'Video Killed the Radio Star', audio recording, Island Records
- The Guardian (2007) [Accessed 13 December 2010] 'Second Coming for First Harry Potter', [Online] <http://www.scenta.co.uk/home/search/cit/1706904/second-coming-for-first-harry-potter.htm>
- The Independent (2010) [Accessed 11 December 2010] 'Hollywood Ate my Childhood: Why film remakes are desecrating our most precious memories', [Online] <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/hollywood-ate-my-childhood-why-film-remakes-are-desecrating-our-most-precious-memories-2032073.html>
- Three Boys Music v Michael Bolton (2000) [Accessed 13 December 2010] Ninth Circuit Court, [Online] http://cip.law.ucla.edu/cases/case_threeboysbolton.html
- TMZ (2009) [Accessed 28 September 2010] 'Twilight Author Sued for Vampire Rip-Off', [Online] <http://www.tzm.com/2009/08/19/twilight-stephanie-meyer-jordon-scott-lawsuit/>

- Todis, V (dir.) (2010) 'Counterfeit Goods', Crime, Inc., television program, CNBC
- Tremlett, G (2010) [Accessed 17 September 2010] 'Spain Finds that Film Piracy is a Hard Habit to Break', The Guardian [Online] <http://www.guardian.co.uk/world/2010/mar/31/spain-film-piracy-downloading-dvds>
- United States Government Accountability Office (2010) 'Intellectual Property: Observations on efforts to quantify the economic effects of counterfeit and pirated goods', United States Government Accountability Office (GAO), Washington
- Vaidhyathan, S (2003) Copyrights and Copywrongs, NYU Press, New York
- Vance, A (2010) [Accessed 15 January 2011] 'Chasing Pirates: Inside Microsoft's war', The New York Times [Online] <http://www.nytimes.com/2010/11/07/technology/07/piracy.html?pagewanted=all>
- Varney, A (2007) [Accessed 19 October 2010] 'The French Democracy', The Escapist magazine [Online] http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issues_88/496-The-French-Democracy
- Vitale, K (2010) 'Video Game Piracy in the Philippines: A narrowly tailored analysis of the video game industry and subculture', Pace International Law Review, vol. 22, no. 1, pp. 297–329
- Vodpod (2009) [Accessed 17 November 2010] 'Hulu Reveals Its Secret, An Evil Plot to Destroy The World', [Online] <http://vodpod.com/watch/1328642-hulu-reveals-its-secret-an-evil-plot-to-destroy-the-world-enjoy->
- Warwick, H (2000) [Accessed 19 August 2010] 'Syngenta: Switching off farmers' rights?', Genewatch [Online] <http://www.genewatch.org/Publications/Reports/Syngenta.pdf>
- Washburn University (n.d.) [Accessed 03 December 2010] Copyright Glossary, [Online] <http://www.washburn.edu/copyright/glossary/>
- Watts, R and Chittenden, M (2009) [Accessed 11 January 2011] 'All Shook Up: Small traders hit by music snoops', The Sunday Times [Online] http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/music/article5581353.ece
- Weiss, D (2010) [Accessed 28 November 2010] 'Chief Justice Roberts Admits He Doesn't Read the Computer Fine Print', ABA Journal [Online] http://www.abajournal.com/news/article/chief_justice_roberts_admits_he_doesnt_read_the_computer_fine_print/
- Wolk, D (2009) [Accessed 22 December 2010] 'The Future of Music: The Celestial Jukebox', Wired [Online] http://www.wired.com/dualperspectives/article/news/2009/05/future_of_music_jukebox
- Wu, T (2006) [Accessed 08 November 2010] 'Copycat: Can China create its own Hollywood?', Slate [Online] <http://www.slate.com/id/2144789/>

Дополнительная литература

- Anderson, C (2008) *The Long Tail: Why the future of business is selling less of more*, Hyperion, New York
- Bocij, P (2006) *The Dark Side of the Internet*, Preager, Westport
- Kempema, J (2008) 'Imitation is the Sincerest Form of... Infringement?: Guitar tabs, fair use, and the Internet', *William and Mary Law Review*, vol. 49, no. 6, pp. 2264–2307
- Koons, D (dir.) (2004) *The Future of Food*, motion picture, Lily Films
- Kuhlen, R (2007) 'Knowledge and Information — Private Property or Common Good? A global perspective', in: Lenk, C, Hoppe, N and Andorno, R (eds.) *Ethics and the Law of Intellectual Property*, Ashgate, Hampshire, England
- Litman, J (2001) *Digital Copyright*, Prometheus Books, New York
- McLeod, K and Smith, J (dirs.) (2007) *Freedom of Expression*, motion picture, Media Education Foundation
- Patry, W (2009) *Moral Panics and the Copyright Wars*, Oxford University Press, Oxford, NY
- The Future of Intellectual Property on the Internet: A Debate* (2000) Harvard University Law School's Berkman Center for Internet and Society, Harvard
- Tsai, T and Czarnecki, K (2008) 'Machinima Goes Mainstream: Digital filmmaking for the 21st century', *School Library Journal*, vol. 54, no. 2, pp. 29–31
- Vaidhyanathan, S (2005) *The Anarchist in the Library*, Basic Books, New York
- Wolinsky, A (2003) *Safe Surfing on the Internet*, Enslow Publishers, Inc., Berkeley Heights, NJ

Даррен Тодд

Цифровое пиратство
Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру

Ответственные редакторы *Анна Высочкина*

Литературный редактор *Светлана Дрозд*

Дизайн обложки *Сергей Хозин*

Верстка *Екатерина Матусовская*

Корректоры *Мария Молчанова, Надежда Болотина*