

Современное российское общество: политическое, социальное и культурное измерение
**ПИРАТСТВО В СЕТИ ИНТЕРНЕТ: ВЛИЯНИЕ НА ЭКОНОМИКУ И
ОБЩЕСТВО**

Виноградова Дарья Сергеевна

Финансовый университет, Москва, Россия

E-mail: Dreamboat691@yandex.ru

Интернет прочно вошел в нашу жизнь, а число пользователей и их активность в сети неуклонно растет. Большинство объектов авторских прав, наполняющих цифровое пространство, используются в нарушение законных интересов авторов и правообладателей, а самих нарушителей нелестно называют пиратами. При этом в средствах массовой информации пиратство постоянно предстает перед нами как бич общества, как воровство, а пираты - это всегда злостные нарушители, воры. Такую общепринятую трактовку термина «пиратство» следует считать ошибочной, и данная статья призвана показать другую сторону этого противоречивого явления.

Отсутствие четкого определения термина «пиратство» зачастую используется специально, чтобы завуалировать важные различия между типами использования без выплаты компенсации. Он применяется и в случаях явно незаконной перепечатки произведения без разрешения автора для перепродажи в коммерческих целях, и при широко распространенной практике личного копирования. Пиратство и подделку часто рассматривают как единое явление. Необходимо отличать физическую подделку и незаконную продажу от файлообмена и копирования в интернете за рамками закона об авторском праве. В данной статье речь идет о пиратстве в интернете как о неконтролируемом копировании.

Начнем с того, кому и зачем нужно внушать обществу, что пиратство - это абсолютное зло. Авторскими правами часто владеют гигантские корпорации, которые управляют не только творческим процессом, но и распространением и сбытом большого количества фильмов, музыкальных и литературных произведений и т.д. Под такими корпорациями подразумеваются крупные, часто международные компании, специализирующиеся в разных областях культуры, искусства и интеллектуальной деятельности в целом. Всевозможные индустрии развлечений финансируются в феноменальных масштабах и успешно функционируют по всему миру. Предполагать, что великие мира сего в сфере «культурного бизнеса» легко сдадут лидирующие позиции на рынке, на данный момент не представляется возможным - ни в прежнем физическом, ни в новом цифровом формате. Наше общее культурное пространство во многом находится под контролем нескольких корпораций, управляющих культурными активами[1].

Корпорации, владеющие авторскими правами, пытаются внушить обществу, что современное искусство - это результат работы системы, защищающей и поощряющей автора. Однако культура создавалась и без законов об авторском праве. Организации-правообладатели внушают людям, что цифровое пиратство преступно. Но слова «преступный» и «незаконный» не тождественны, так как под первым имеется в виду не только незаконность, но и аморальность действий, их противоречие общепринятым нормам. «Незаконный» - значит противоречащий закону. Цифровое пиратство не имеет никакого отношения к морали, как бы ни старались крупные корпорации убедить нас в обратном.

В основе всей темы интеллектуальной собственности лежит экономика. В то время как организации-правообладатели заботятся исключительно о своей выгоде и прибыли, а не о развитии творчества и инноваций, пользователями интернета, скачивающими нелегальный контент, движет зачастую исключительно потребность в искусстве. Разумеется, это относится только к добросовестным пользователям, не преследующим цели извлечения прибыли. Несмотря на это, главные аргументы корпораций, владеющих авторскими

правами, заключаются в том, что цифровое пиратство вредит простым авторам, наносит ущерб экономике, лишает работы много людей, а также мешает развитию искусства и медиа. Начнем с того, что многим начинающим авторам именно пиратство приносит известность. Скорее всего, песен малоизвестной группы нет даже в файлообменной сети, если сама группа не выложила их туда для бесплатного скачивания, чтобы повысить собственную известность. Популярность, если они её достойны, придет как раз через бесплатные файлообменники. Мало кому хочется тратить деньги на «кота в мешке» - на продукцию неизвестного таланта. А скачав единожды и оценив по достоинству не будет жалко и денег для покупки билета на концерт или подарочного диска.

Противники пиратства считают, что причина снижения продаж CD-дисков - пиратство в интернете, которое наносит огромный ущерб музыкальной индустрии. Но это отнюдь не так, ведь деньги потребителей распределяются между различными видами медиа, все более доступными с каждым днем. Музыка постепенно оттесняется на задний план. Кроме того, авторы сегодня получают дополнительную прибыль помимо той, которую дают им контракты со студиями звукозаписи или выплаты за соблюдение авторского права. Огромный успех музыкантов обеспечивается концертными турами и продажей атрибутики. Безусловно, торговые компании предпочитают продажу CD-дисков, поскольку она приносит им больше денег. Следует отметить, что только музыкальная индустрия заявляет об устойчивом падении продаж за последние десять лет. Так если пиратство - единственная причина упадка на рынке CD-дисков, то почему оно не влияет на продажи DVD-дисков, книг или видеоигр? Рынок видеоигр процветает, несмотря на масштабы пиратства. Факты противоречат тому, в чем нас пытаются убедить представители музыкальной индустрии.

Традиционный аргумент, используемый в ходе борьбы с цифровым пиратством, базируется на экономическом ущербе, который оно наносит странам-производителям и странам-потребителям. Исследования таких компаний, как Business Software Alliance (частная организация, которая защищает интеллектуальную собственность своих клиентов) и Ассоциация «Бизнес против контрафакции и пиратства» утверждают, что пиратство ежегодно обходится нам в миллиарды долларов[2]. Но чтобы эти потери имели экономическое значение, деньги должны оставаться вне экономики. Например, если независимые исследователи где-нибудь обнаружили тысячу пиратских копий пакета приложений Microsoft Office на сумму 300 тысяч долларов, скорее всего, это отразится на сотрудниках корпорации Microsoft, отвечающих за разработку Microsoft Office. Сюда же можно отнести разовые потери магазинов, торгующих этим продуктом, торговых представителей и так далее. Но потерянных для Microsoft 300 тысяч долларов не существует, поскольку все, кто готов и имеет возможность заплатить за Microsoft Office 300 долларов, так и поступают. Даже если бы эти деньги существовали, то, скачивая приложение или покупая его на пиратских дисках, люди не хранили бы сэкономленные деньги дома, где они бы лежали без пользы для экономики. Доказательство этого - большое число развитых стран со стабильно высокой задолженностью по потребительскому кредиту. Можно полагать, что деньги, не потраченные на Microsoft Office, расходуются на другие товары и услуги. Люди, не заплатившие 300 долларов за Microsoft Office, могли потратить 100 долларов в клубе, в ресторане или в кинотеатре, а 200 - на одежду и бытовую технику, например. Точно также можно оспорить антипиратскую пропаганду о потере налоговых поступлений, так как со всех денег, потраченных на поход в клуб или ресторан, или покупку DVD-диска, тоже платятся налоги. Эти деньги не пропадают навечно в неизвестной бездне, а участвуют в экономике.

Теперь коснемся заявлений о потере рабочих мест. Здесь не учитывается важный фак-

тор: пиратство представляет собой отдельную отрасль в экономике. Например, одно из крупнейших подразделений ФБР создано именно для борьбы с пиратством. Это влечет за собой огромные операционные бюджеты, требует найма и подготовки новых агентов. В Европе для борьбы с пиратством объединяются полицейские ведомства. А торговые организации, которые десятилетиями борются с пиратством, играли бы гораздо более скромные роли на экономической арене и имели бы значительно меньшие бюджеты, не будь у них такого главного врага.

Следующий момент касается развития творчества и искусства. Фактически благодаря пиратству в интернете появились и развиваются такие виды пользовательского творчества, как фанфики, фан-редакции и модификации видеоигр. Фанфики (от англ. «fan fiction») - это любительские сочинения по мотивам популярных оригинальных литературных произведений и произведений киноискусства[3]. Преданные фанаты любых произведений могут поделиться сегодня собственноручно описанными приключениями тех же персонажей в том же окружении. Безусловно, это нарушает права авторов. И все же, когда компания Tolkien Enterprises запретила поклонникам Дж. Р. Р. Толкиена описывать придуманные ими приключения и тем самым нарушать авторские права, она фактически поставила творческий процесс в безвыходное положение, а не защитила его[4]. Это очевидно хотя бы потому, что авторы фанфиков вообще редко преследуют коммерческие цели. Кроме того, фанфики способствуют поддержанию интереса к материалам, защищенным авторским правом.

Фан-редакции - это направление пользовательского кино, под которым чаще всего подразумевают объединение нескольких фильмов 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[5]. Рост популярности фан-редакций доказывает, что не только непомерно дорогие фильмы могут доставлять зрителям радость.

Модификации видеоигр (или моды) - это дополнения к видеоиграм, написанные, в основном, сторонними разработчиками или любителями, как правило, с помощью разработанных для модифицирования игр любительских программ. Моды обычно разрабатываются фанатами и для фанатов и предполагают исключительно бесплатное распространение. Игровые моды могут представлять собой введение в игру новой карты или персонажа, а могут охватывать весь комплекс сложных параметров игры[6]. Возможность создавать моды для игр повышает продажи, дает новый импульс творчеству и помогает компаниям-разработчикам понять, как нужно совершенствовать дальнейшие разработки в соответствии с пожеланиями фанатов.

Таким образом, цифровое пиратство только способствует развитию творчества. Популярность пользовательского контента растет - и в глазах авторов, и в глазах потребителей. Сегодня правообладатели придерживаются либеральных взглядов на использование своих материалов в сети для создания пользователями творческих произведений, однако так будет только до тех пор, пока подобный контент не принесет настоящих денег.

Подводя итоги вышесказанному, можно с уверенностью сказать, что антипиратские меры и пропаганда имеют больше отношения к сохранению сегодняшних моделей получения прибыли, нежели к развитию творчества и защите потребителей. Осмысление этой проблемы и бесповоротный переход к цифровым технологиям должны ослабить неоправданно жесткий контроль и чрезмерный поток денежных средств в области авторских прав. Только тогда будет создана игровая площадка для равноправных партнеров - предпринимателей в сфере культуры и авторов произведений.

[1] См., Смирс Й., Ван Схендел М. «Представьте, что копирайта нет» // Классика-XXI. 2012. С. 4.

[2] См., Тодд Д., «Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру» // Альпина Бизнес Букс. 2013. С. 80.

[3] См., Oxford British & World English dictionary [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fan-fiction>. 12.11.2014.

[4] См., Тодд Д., «Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру» // Альпина Бизнес Букс. 2013. С. 122.

[5] См., Тодд Д., «Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру» // Альпина Бизнес Букс. 2013. С. 129.

[6] См., Тодд Д., «Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру» // Альпина Бизнес Букс. 2013. С. 129.

Источники и литература

- 1) Смирс Й., Ван Схендел М. «Представьте, что копирайта нет» // Классика-XXI. 2012. 160 с.
- 2) Тодд Д., «Цифровое пиратство. Как пиратство меняет бизнес, общество и культуру» // Альпина Бизнес Букс. 2013. 320 с.
- 3) Oxford British & World English dictionary [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fan-fiction>. 12.11.2014.

Слова благодарности

Научный руководитель: к.ю.н., доц. Рахматулина Р.Ш.