

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 |
| Машинимы 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 |