

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 ВРІ, RІАА 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, непричастных 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 неправое» (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 Дисней 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. Желающий 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, не реально 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, мэшэпов 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 «копирайт-богатые». 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.

Устаревая 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 нашумевшей 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 массивную 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 вожаемой 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». (Vaidhyanathan, 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 подаваться 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-deer»). 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 споет лучше» (Vaidhyanathan, 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 копилефта 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 бутлеггерства. 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.