

УДК 7:33
ББК 65.498.5
Л26

Серия «cyber/ime/non-fiction»
Составитель — Владимир Харитонов

Ласика, Дж. Д.

Л26 Даркнет: Война Голливуда против цифровой революции / Дж. Д. Ласика; [пер. с англ. Ольги Турухиной]. — Екатеринбург: Ультра.Культура, 2006. — 000 с.

ISBN 5-9681-0100-8

Агентство СІР РГБ

«Даркнет» — это рассказ о цифровой революции в мире медиа. В битве между технологическим прогрессом и медиамагнатами решается будущее кино, музыки, телевидения, компьютерных игр и Интернета. В этой книге вы найдете истории людей, оказавшихся в эпицентре битвы. «Даркнет» увлечет вас в тайный мир киноподполья, где бутлегеры и пираты скрываются от закона и Голливуда. Но не только в подполье делается цифровая революция: множеству приверженцев цифрового образа жизни, творцам фан-фикшн, диджеев, кинематографистам-любителям, пионерам телевидения нового поколения и разработчикам игр приходится противостоять могущественным силам, стремящимся сохранить статус-кво. Медиакорпорации не просто хотят деньги, они хотят все твои деньги и поэтому создают «Большого Брата», который будет следить за тобой.

© 2005 by J. D. Lasica. All rights reserved

© О. Турухина, перевод на русский язык, 2006

© Ультра.Культура, издание на русском языке, 2006

© К. Иванов, А. Касьяненко, художественное оформление, 2006

ISBN 5-9681-0100-8

Посвящается Мэри и Бобби

Заглянув в мои ранние книги «Инструменты мышления» [«Tools for Thoughts»], «Виртуальная реальность» [«Virtual Reality»] и «Виртуальное сообщество» [«The Virtual Community»], вы, вероятно, обратите внимание, что в них больше цитат и цитаты эти длиннее, чем в моей последней книге «Умные толпы» [«Smart Mobs»]. Этому есть свое объяснение: «добросовестное использование» [fair use] — старая академическая традиция подкреплять свои слова точными ссылками на чужие работы — была сильно ограничена крупными «владельцами контента». Когда-то издательское дело было благородным предприятием, допускающим практически любое использование текстов на благо культуры. Авторы могли свободно ссылаться на работы друг друга, используя кавычки и/или какие-то выделения в тексте и/или курсив и указывая автора цитаты в стандартной сноске и/или библиографии. Практическое правило гласило, что, если длина цитаты не превышает 500 слов, специального разрешения на ее использование не требуется.

Во времена, когда я писал все эти книги, издательское дело было совершенно иным. К примеру, я мог предложить свою книгу Random House, Knopf, Doubleday, Dell или Bantam. Сегодня все эти издательства стали частью Bertelsmann. Издательства больше не выпускают книги самостоятельно — они превратились в профит-центры огромных медиакомпаний. Эти компании защищают свою собственность в суде и нарушают принцип добросовестного использования.

Редактор моей книги «Умные толпы» настоятельно рекомендовал мне обзавестись письменными разрешениями на использование всех цитат, длина которых превышает 250 слов. Хотя судебных прецедентов такого рода не было, адвокат моего издательства опасался, что юридические отделы компаний, владеющих другими издательствами, смогут подать на нас в суд.

Если вы можете нанять себе референта, вам не составит труда написать дюжину или сотню писем с просьбой о разрешении и по большей части вам не придется платить за эти разрешения большие деньги. Но проблема куда масштабнее. Во-первых, это лишь одно из самых первых ограничений добросовестного использования в издательском деле. Раз уж издательства сдались без боя, что может помешать крупным владельцам контента двигаться в том же направлении и требовать от всех авторов платить за разрешение на использование *любой* цитаты? Во-вторых, такая ситуация сложилась не только в издательском деле. Сейчас, если вы собираетесь снять независимый фильм, лучше заранее запастись деньгами. Вам необходимо разрешение на демонстрацию любого брэнда, рекламного щита, любого изображения, охраняемого авторским правом, а такое разрешение не всегда просто получить, иногда оно стоит слишком дорого. Ситуация вышла из-под контроля и продолжает усугубляться.

Поскольку все мы стали частью медиакультуры, теперь это касается не только авторов книг, создателей фильмов и других «профессионалов». Людям понадобилось десятилетие, чтобы осознать, что любой компьютер, а сейчас и мобильный телефон с камерой является частью мировой печатной прессы, радиовещательной станцией и органайзером. Первые годы существования Глобальной Сети обозначили переход власти институтов в руки отдельных личностей, от тех, кто держит идеи и информацию под замком, к тем, кто хочет ею делиться.

Неудивительно, что Интернет сводит с ума тех, кто владеет медиа.

В цифровом мире наступает новый этап перемен, предполагающий демократизацию средств массовой информации, использование пиринговых сетей, средств для совместной работы, программ-

ного обеспечения для социального взаимодействия и повсеместный компьютеринг телефонов с фотокамерами, мобильных устройств и дешевых крошечных чипов, встроенных в наши вещи. Исход этого этапа бурного развития Интернета вовсе не очевиден, ведь теперь разгорелась борьба с социальными, экономическими и политическими системами, существование которых стало возможным благодаря новым технологиям.

Эта культурная война будет иметь далеко идущие последствия для всех нас. Кто через пять — десять лет будет создавать и распространять медиаконтент: частные лица или могущественные организации? Когда сотни миллионов людей выйдут на улицы с устройствами, способными непрерывно обмениваться друг с другом информацией и более мощными, чем современные компьютеры, как они смогут их использовать?

Решения, которые сейчас принимаются в Вашингтоне и на закрытых отраслевых форумах, могут определить будущее цифровой культуры на несколько поколений вперед. В действительности все споры сводятся к одному простому вопросу: кем мы хотим быть — пользователями или потребителями?

Согласно одной из точек зрения, частные лица смогут создавать и распространять видеоролики, музыку собственного сочинения, домашнее видео — временами скучные биты и частички окружающей их культуры. Люди, управляющие собственными медиасетями, скомпилируют и разошлют цифровые книги, основанные на работах прошлого, истории из реальной жизни, фан-фикшн, собранные из готовых частей телешоу, усовершенствованные компьютерные игры и хитроумные виртуальные миры. Некоторые пользователи пойдут дальше: они сотворят не просто новый контент, а абсолютно новые виды медиа.

Крупные медиакомпании и их сторонники из Вашингтона видят будущее иначе: они стремятся сохранить статус-кво, их ограниченная картина будущего основывается на доставке шаблонного контента по односторонним каналам пассивным безропотным зрителям. В этом случае потребители смогут выбирать из тысячи брендов, предлагаемых горсткой производителей, практически не имея

или вовсе не имея возможности создавать собственные произведения культуры.

Как всегда бывает в жизни, между цифровым обществом и культурой потребления не стоит выбора «или — или», поскольку человек в любой момент можем превратиться из создателя контента в лентяя и наоборот. Однако мы все больше сопротивляемся насаждению одностороннего медиа. Мы сдаем в утиль мегафон эпохи радиовещания и приветствуем многопользовательские стандарты Интернета. Но, примеряя на себя роли издателей, продюсеров, дизайнеров и распространителей медиаконтента, мы спотыкаемся о законодательную систему, грозящую ограничить нашу цифровую свободу и объявить миллионы людей преступниками. Именно в этот момент лампочка перегорает, и мы замечаем угрозу для новаторской массовой технологии.

Некоторые говорят, что наши новые блестящие игрушки — это признак того, что все идет замечательно. В начале 2004 года Майкл К. Пауэлл, недавно ставший председателем Федеральной комиссии по связи США, выступил перед Национальным пресс-клубом. Вот что он сказал собравшимся:

Фантастические пророчества технофутурологов, похоже, начинают сбываться. Их можно увидеть не только в научной фантастике, магических хрустальных шарах и на научных конференциях — теперь они реальны... Технология дарит людям новые возможности.

Людям стали доступны огромные вычислительные и информационные мощности, ведь в наших руках, а не только в руках крупных централизованных организаций оказались кремниевые чипы, запоминающие устройства большой емкости и высокоскоростной доступ в Интернет, объединенные в небольших высокопроизводительных устройствах.

Фантастические устройства, доступные нам сегодня, поражают воображение. Подтверждение найти несложно: цифровые камеры и фотопринтеры позволяют иметь дома собственную фотолaborаторию. Музыкальные плееры вроде iPod вынесли из магазинов стеллажи компакт-дисков и уместили их в вашем кармане. Персональные видеорекордеры, например TiVo, позволили нам тщательнее отбирать то, что и когда мы смотрим. Мы хотим иметь кинотеатр в своей гостиной. На тракторах устанавливаются GPS-при-

емники. DVD-плееры позволяют нам смотреть видео в отличном качестве практически где угодно — просто загляните в окно мини-взна, выезжающего из вашего района субботним утром, и вы увидите пропущенный сезон «Губки Боба Квадратные Штаны».

Речь вовсе не о том, что в наши руки попало оборудование, способное разрушить Землю, а о том, что в нашем распоряжении оказались сверхмощные карманные компьютеры, еще несколько лет назад являвшиеся недоступной посторонним собственностью МТИ, НАСА и телефонных компаний. С экономической точки зрения это означает, что компьютеры будут становиться все мощнее и дешевле, обеспечивая нам светлое будущее. Проще говоря, мы сами ускоряем свое движение в будущее.

В своей речи Пауэлл оставил без внимания несколько вопросов. Он забыл упомянуть о попытках корпораций подчинить себе Интернет и ограничить возможность обычных людей создавать культурные продукты, конкурирующие с продуктами медиаконгломератов. Он не стал говорить о попытках Голливуда заменить открытую Сеть защищенной системой доставки контента, напоминающей телевидение. Он забыл о попытках контролировать цифровой информационный поток посредством фундаментального изменения архитектуры персональных компьютеров с единственной целью — удовлетворить краткосрочные интересы индустрии развлечений. Он не вспомнил о победе Голливуда над его собственной Федеральной комиссией по связи, позволившей усилить контроль над цифровым телевидением и отнять у зрителей права, которыми они обладали в аналоговую эру.

Когда я смотрю на свою дочь, студентку колледжа, то думаю о том, что за мир медиа встретит ее, когда она вырастет. Не может быть, чтобы молодые люди, с юных лет пользовавшиеся свободой, которую им подарили персональные компьютеры, Интернет и мобильные телефоны, покорно согласятся на пассивный ящик.

В книге «Даркнет. Война Голливуда против цифрового поколения» журналист и сторонник свободного распространения контента Дж. Д. Ласика представляет первое всестороннее исследование ограничения цифровой свободы крупными медиакорпорациями. Он с оптимизмом говорит о возможностях, которые откроются

людям, использующим технологии будущего, если только напуганные этой перспективой главы медиакорпораций и введенные в заблуждение законодатели не встанут у них на пути.

В руках менее талантливого человека эта книга могла бы превратиться в работу о нарушении закона об авторском праве и войне государственной политики с конфиденциальностью и файловым обменом. Однако автор стремится к большему: он создает доступное собрание историй людей, чья жизнь оказалась в центре грандиозной битвы за будущее цифровой культуры. Не нужно быть сумасшедшим компьютерщиком, студентом юридического факультета или законником, чтобы разобраться в важных проблемах, обсуждаемых на этих страницах.

И это очень важно вот по какой причине: онлайн-технологии и технологии, обеспечивающие одновременное взаимодействие множества людей, могут заменить могущественные медиаимперии для жителей целых стран. С годами сетевые медиа будут все больше влиять на знания и убеждения людей, на то, как они взаимодействуют друг с другом и как создают новые тенденции для индустрии коммуникаций и развлечений.

Мир расширяется, и многое поставлено на карту. Пришло время разумных действий на благо нашего общего будущего. Мы способны создать новый мир, куда более разнообразный, чем пустыня сегодняшних СМИ.

Говард Рейнгольд
Милл-Вэлли, Калифорния

«Даркнет» — это рассказ о цифровой медиареволюции. В столкновении между неодолимой силой технологического прогресса и непреклонными медиамагнатами решается будущее кино, музыки, телевидения, компьютерных игр и Интернета.

Я написал эту книгу по двум причинам: чтобы рассказать истории сильных людей и ярких персонажей, оказавшихся в эпицентре битвы, а также для того, чтобы обратить внимание на угрозу, нависшую над цифровой культурой.

«Даркнет» увлечет вас в тайный мир киноподполья, где бутлегеры и пираты скрываются от закона и Голливуда. Но конфиденциальность и файловый обмен — это всего лишь побочная линия сюжета. На переднем плане в этой книге люди будущего. Футуролог Уоттс Уэкер однажды посоветовал найти людей из будущего и изучить их, чтобы понять, в каком направлении движется общество. На этих страницах вы встретите множество людей из будущего: первых приверженцев цифрового образа жизни, пионеров телевидения нового поколения и разработчиков игр, создающих виртуальные миры, — всем им придется противостоять могущественным силам, стремящимся сохранить статус-кво.

«Даркнет» отправляется за кулисы и поднимает занавес, обнаруживая инсайдеров Голливуда, изобретателей, цифровых провокаторов, скрывающихся в самых темных уголках киберпространства. Вы познакомитесь с пастором из Бостона, нелегально использующим

фрагменты голливудских фильмов на воскресной проповеди; с двойным агентом, занимающимся кинопиратством по заказу крупной медиакомпания; с вице-президентом крупнейшего в мире производителя микросхем, случайно вступившим в конфликт с федеральным законодательством; с подростками, семь лет переснимавшими фильм «Индиана Джонс: в поисках утраченного ковчега»; с видеомом, использующим в своих работах танцевальные сцены из фильмов с участием Фреда Астера; с бывшим вокалистом группы Byrds Роджером Макгуинном, использующим Интернет для сохранения фолка; а также со многими другими людьми, встречающимися на фоне изменчивого технологического, этического и правового пейзажа цифровой эры.

Все эти истории, впервые рассказанные в этой книге, говорят о том, что технологии пошатнули равновесие между крупными корпорациями и обычными людьми. Развитие «частного медиаконтента» ставит под сомнение незыблемость старых норм.

Мы больше не лежебоки, впитывающие все, что вливают в нас СМИ. Мы создаем, публикуем, заново изобретаем и распространяем частный медиаконтент. Мы снимаем собственные фильмы, создаем цифровые фотографии, анимацию, тематические новостные сайты, гипертекстовую литературу и сетевые фотоальбомы. Мы программируем видеорекордеры, чтобы смотреть телепрограммы по собственному расписанию, а не по расписанию телесетей. Мы записываем телешоу и передаем их из одной комнаты в другую по домашней сети. Мы слушаем сетевое и спутниковое радио, которое нам по вкусу. Мы скачиваем музыку из Интернета и загружаем в MP3-плееры или записываем на CD. А некоторые из нас записывают собственную музыку и распространяют ее в Интернете.

Мы сами создаем медиа. В некотором смысле мы *сами* являемся медиа.

Однако цифровая культура переживает упадок. Влиятельные компании, размахивая флагом борьбы с пиратством и защиты авторских прав, грозятся повернуть часы назад, запретить частное оборудование, донельзя упростить телевидение и покорежить наши компьютеры. И это не какая-то отдаленная угроза — все это происходит прямо сейчас.

Вопреки однобокому освещению вопроса в СМИ цифровая медиареволюция не сводится к пиратству и обмену файлами. Я надеюсь расширить границы дискуссии, обратив внимание на такие новые достижения цифровой культуры, как частный медиаконтент, культура взаимодействия, изменение формата, Edge TV, открытые медиа, цифровые права и даркнет.

А теперь несколько слов о названии. Всюду в книге термин «даркнет» [darknet^{1#}] будет использоваться для обозначения подпольных или закрытых сетей, в которых люди обмениваются файлами и анонимно общаются. Однако я хочу предложить два более глубоких значения.

Во-первых, даркнет — это метафора скрытой сетевой материи: цветущей буйным цветом поросли блогов, независимых сайтов и общественных СМИ, находящихся за пределами влияния крупных медиакорпораций. Все это вместе, весь этот «длинный хвост», как выразился главный редактор *Wired* Крис Андерсон, значительно превосходит красочные материалы коммерческих веб-сайтов, с их впечатляющим на первый взгляд объемом трафика. Темный хвост — надежда и опора Интернета.

Во-вторых, «Даркнет» — это предостережение о возможности рождения мира, в котором цифровые медиа будут ограничены, будущего, где Сеть служит не пользователям, а Голливуду и звукозаписывающим компаниям. Если сохранятся нынешние анти-инновационные тенденции, открытый Интернет будет вынужден все глубже уходить в подполье.

Следующие несколько лет станут решающими. Джо Краус из общественной организации DigitalConsumer.org предостерегает: «Исход битвы определит права потребителей на следующие пятьдесят лет».

В этой культурной войне крупнейшие развлекательные корпорации и их сторонники среди политиков пытаются захватить контроль над цифровыми технологиями, в то время как пользователи всеми

^{1#} Темная сеть, тайная сеть (англ.). Здесь и далее постраничные примечания — переводчика и редактора, примечания автора в конце книги.

законными, а иногда и незаконными средствами стараются избежать этих ограничений. День ото дня ожесточающийся конфликт разворачивается в кабинетах законодателей, залах суда и все чаще в сфере проектирования электронных устройств, медиаплееров, персональных компьютеров и цифровых телевизоров, которые только-только начинают появляться в нашей жизни.

Не слышен лишь один голос: твой голос. Его благоразумный, негромкий звук потерялся в шуме. Однако теперь, когда борьба переместилась в гостиные, общественность начала волноваться. То, что когда-то было малопонятным направлением государственной политики, может перерасти в массовое движение.

Меня эта тема занимала с самого начала, завораживали вспышки культурного конфликта. На протяжении всей своей карьеры я метался между миром людей творческих профессий и миром технарей. Как журналист, делавший обзоры новинок индустрии развлечений и новых технологий для журналов и газет, а затем как менеджер стартапов, занимающихся высокими технологиями, я видел бездонную пропасть между взглядами людей из медиа и технарей. Они не просто не пытаются наладить контакт друг с другом. Они говорят на разных языках.

Мои друзья здесь, в нашей столице технологий (в Кремниевой долине и районе залива Сан-Франциско), живут на острие прогресса: работают над программным обеспечением для блогов, wi-fi, социальными сетями, Wiki^{2#}, системами электронной коммерции, персональными видеорекордерами и другими потрясающими вещами, которые скоро станут частью повседневной жизни. И мои друзья — за то, чтобы контроль был в руках пользователя, за гибкость систем и за медиа, построенные на основе модели «от-многих-ко-многим».

Многие мои друзья из Нью-Йорка и Лос-Анджелеса работают в сфере создания контента: среди них есть музыканты, художники,

^{2#} Wiki (от гавайск. wiki-wiki — «быстро») — гипертекстовая среда, облегчающая коллективную работу по созданию и редактированию текстов онлайн. Так, например, на основе механизма Wiki добровольцами была создана Wikipedia, самая большая по количеству статей энциклопедия.

а также писатели, редакторы и менеджеры общенациональных газет, журналов и других медиакомпаний. Эти люди рассматривают вещание исключительно как модель «от-одного-ко-многим», подразумевающую контроль сверху и незначительное взаимодействие с аудиторией. А это прекрасный способ вызвать неприятие и отчуждение клиента.

Эти две главные точки зрения пропитывают войну идей, в которой цифровая культура (подразумевающая взаимодействие, совместная, направленная «снизу вверх») противостоит культуре крупных медиакомпаний (исключающей взаимодействие, контролирующей, направленной «сверху вниз»).

Я взялся за работу с убеждением: я люблю кино, книги и телевизионные шоу. Кроме того, я большой фанат технических штук, вроде компьютеров, гаджетов и прочих электронных игрушек. Я верю в традиционные принципы копирайта, в то, что общество должно давать музыкантам, писателям, создателям фильмов и людям других творческих профессий определенные права и денежное вознаграждение в обмен на открытый доступ к их произведениям. Теперь, окончив эту книгу, я, как никогда, уверен, что копирайт является базовым принципом нашей культуры. Но мне также стало ясно, что крайние меры, на которые идут законодатели и частный бизнес, ограничивают общественные цифровые свободы, что грозит связать творческую культуру по рукам и ногам.

За два года исследований для этой книги я прошел по извилистой тропке, которая вела меня от крупнейших медиацентров до отдаленных деревушек, от развлекательных столиц Нью-Йорка и Голливуда до политических коридоров Вашингтона, от Кремниевой долины до аванпостов технологии в Техасе и Мэне. Я брал интервью у множества людей, находящихся по обе стороны баррикад, и был поражен тем, насколько эта тема не совпадает с обычными идеологическими спорами. Странников прогресса волнует, что в интересах корпораций ограничиваются свобода слова и право на добросовестное использование. Консерваторы обеспокоены тем, что чрезмерно строгие государственные законы будут препятствовать созданию инновационных технологий фирмами-стартапами

и позволят конкурентам навредить крупным компаниям, слишком легкомысленно относящимся к авторским правам. В то же время музыканты, продюсеры и художники всех политических мастей боятся лишиться средств к существованию, если даркнет продолжит развиваться.

В других книгах эта тема рассматривается через призму законодательства об авторском праве. Меня же интересовали люди, захваченные фундаментальными изменениями в культуре. Я пытался подойти к делу как журналист, но вовсе без холодной незаинтересованности объективного постороннего наблюдателя. Хотя большую часть книги занимает описание событий, в ней вы найдете и множество мнений. Вот одно из них: мне не по пути с теми, кто защищает неограниченный файловый обмен, грозящий оставить людей творческих профессий в лохмотьях на улице. Те, кого волнует право общества быть частью медиакультуры, не должны мириться с незаконным использованием и присвоением плодов творчества других людей. Цифровая революция обещает нам гораздо больше, чем банальную «страну удовольствий», в которой люди могут беспрепятственно воровать музыкальные композиции и фильмы.

С другой стороны, киностудии и звукозаписывающие компании, вешая ярлык пирата на любого, кто использует контент непредусмотренным способом, и пытаясь внедрить такую цифровую защиту контента, которая не оставляет места традиционному праву на добросовестное использование, отпугивают от себя клиентов и используют деловую практику, не отвечающую их собственным долгосрочным интересам. Им было бы полезней тратить больше энергии на создание легальных, дружественных клиенту проигрывателей для фильмов, музыки, телепередач и других видов мультимедийной информации.

В цифровую эру нужны новые законы: не коробка бесплатных леденцов от интернет-пиратов, а разумная политика и модели бизнеса, которые поощряют творческих людей и подразумевают уважение к ним, а не убивают живые изменения в цифровой культуре, например создание ремиксов и повторное использование. Мы должны предотвратить цифровое воровство, но также должны понимать, что

молодые люди, которые ходят в кино, слушают музыку и играют в видеоигры, смотрят на все совсем иначе, чем их родители. Они ждут взаимодействия, ответной реакции, возможности изменить готовый продукт. Медиаконтент стремится двигаться в обоих направлениях, а не только по односторонним трубам Голливуда. Основным назначением Интернета является обмен опытом. Бизнес и законодатели должны приспособиться к этой реальности.

Главный вопрос «Даркнет»: в каком мире медиа мы хотим жить? Исход затянувшейся борьбы определит, как мы будем разрабатывать инновации, обучать детей, создавать и распространять информацию, общаться с друзьями, рассказывать истории и вносить собственный вклад в культуру. В конечном счете ответ на главный вопрос этой книги покажет, каким обществом мы хотим стать.

1. Персональная медиареволюция

Однажды в начале 1980-х годов десятилетний Крис Стромполос из городка Флайспек (штат Миссисипи) сидел у окна своей спальни и предавался фантазиям. Он мечтал о том, чтобы в маленьком сером городке подул ветер приключений. Душным июньским днем он нашел машину для приключений в местном кинотеатре. Разинув рот, он следил за тем, как Харрисон Форд убегает от катящегося валуна, уклоняется от роя летящих стрел и раскачивается над ямой, кишасей змеями, в фильме «Индиана Джонс: в поисках утраченного ковчега».

Крис Стромполос был ошеломлен. Фильм увлек его так, как до сих пор не увлекало ничто другое. Он подумал: «Я хочу сделать это».

И он сделал.

Первым, кому Крис поведал свою бредовую идею, был Эрик Зала, семиклассник из школы в Галфпорте, где учился Крис. Крис не стал предлагать ему снять за выходные на заднем дворе простенькую версию «Индианы Джонса». О нет. Он предложил воссоздать весь фильм, сцену за сценой. Он хотел снять полноценный римейк блокбастера Стивена Спилберга, на создание которого было потрачено 20 миллионов долларов и который собрал 242 миллиона долларов в американском прокате.

Крис и Эрик были куда более ограничены в средствах, поэтому от некоторых идей им пришлось отказаться, однако ребята знали, что у них конечно же все получится! Подающий надежды мультипликатор Эрик занялся подготовкой костюмов для всех персонажей филь-

ма. Вскоре в команде появился кинолюбитель, бездельник Джейсон Лэмб. Голова Джейсона давно была занята спецэффектами, гримом, декорациями и освещением. Он взял на себя операторскую работу и увесистую видеокамеру Sony Betamax. Эрик создал раскадровку для всех шестисот сорока девяти сцен фильма. Веселый и слегка полноватый Крис получил главную роль, роль Индианы Джонса.

Съемки шли своим чередом. Шли месяцы, а за ними и годы. Ребята просили дарить им на дни рождения реквизит и оборудование: Крис получил кнут, Эрик — шляпу. Заработав за лето денег на доставке пиццы, Джейсон купил VHS-видеокамеру. Выходные проходили не за игрой в бейсбол или новой приставкой Atari, а за заучиванием ролей, созданием резиновых масок и съемкой множества дублей, пока ребята не видели, что все получилось именно так, как они задумывали. Почти семь лет спустя фильм был готов.

Те, кому довелось видеть результат, в том числе создатель фансайта фильма «Ain't It Cool News» Гэрри Ноулз и журналист *Vanity Fair* Джим Уиндолф, сочли его удивительным проявлением кинематографической *tour de force*^{3#}.

В версии «Индианы Джонса», которую сняли ребята, актер мог повзрослеть за какие-то несколько минут. Его голос грубел. Крис отпустил бороду и вырос на семь дюймов. На пленке запечатлен его самый первый поцелуй с девочкой. У девочки, играющей Марион, героиню Кэрен Аллен, появляются груди. Для фильма дети выпрыгивают в окно, взрывают грузовик, шьют сорок традиционных арабских одеяний, выпускают в подвал клубок ручных змей, строят огромные египетские статуи, окружают Индиану полуобнаженными светловолосыми воинами с копьями в руках, делают из своих друзей неполозрелых нацистов и бандитов из Гималаев с наклеенными бородами, а также многократно убивают Курта, младшего брата Эрика. Один из спецэффектов заключался в том, что при попадании в актера пули из спрятанного под рубашкой презерватива начинает сочиться искусственная кровь. Кроме того, создатели фильма внесли несколько творческих изменений: самолет заменила моторная лодка, щенок

^{3#} Изобретательность (фр.).

Криса изображал ручную обезьянку Марион, центр Галфпорта стал Каиром, а гора мусора превратилась в Сахару. И все же им удалось точно воссоздать оригинальный фильм: глыба, несущаяся на Индиану в перуанской пещере (на самом деле — подвал в доме мамы Эрика), живые гадюки (в действительности — полозы и удавы), подводная лодка времен Второй мировой войны, журнал *Life* 1932 года и гонки на вагонетках, заставляющие учащенно биться сердце. И всюду взрывы и языки пламени. (Позже Джейсон расскажет, как они ухитрились доставать пиротехнику: «Я выглядел на двадцать и мог пойти в магазин и купить пороха». В конце концов, дело было в Миссисипи.)

Иногда случались и неудачи, как, например, в тот день, когда ребята, изготовив искусственный валун, обнаружили, что не могут выкатить его из комнаты Криса. Или в тот раз, когда они налили Эрику на лицо слой промышленного бетона толщиной в три дюйма, чтобы сделать слепок для маски; после неудачной попытки снять маску Эрика тут же отвезли в больницу, где для удаления бетона пришлось делать операцию, стоившую Эрику ресниц и половины брови. А во время воссоздания сцены в непальском баре в огне оказались все декорации. Эрик играл крестьянина, чья одежда должна была загореться, и никто не мог ее потушить, пока Крис не догадался воспользоваться огнетушителем.

Когда съемки были закончены, а фильм смонтирован в профессиональной студии, семьи ребят устроили мировую премьеру в Галфпорте, где были и смокинги, и длинные лимузины. Стоминутный фильм собрались посмотреть почти двести друзей, членов семей и участники актерского состава. Однако вскоре ребята разъехались по колледжам или нашли себе работу, и их труд оказался полностью забыт.

Фильм снова привлек к себе внимание в начале 2003 года. В школе кинематографии при Нью-Йоркском университете, где учился Эрик Зала, кто-то передал покрывшуюся пылью видеокассету с фильмом режиссеру фильмов ужасов Эли Роту^{4#}. Рот не был зна-

^{4#} Американский актер, режиссер и сценарист («Лихорадка», 2002; «Хостел», 2005).

ком с ребятами, но был потрясен увиденным. Он подсунул копию фильма исполнительному директору DreamWorks, а от него она быстро попала в руки самого мастера. Спилберг посмотрел фильм, и он ему понравился. Несколько дней спустя он написал трем юным авторам: «В своем письме я хотел рассказать вам, насколько меня впечатлил ваш бережный и подробный трибьют нашему фильму “Индиана Джонс: в поисках утраченного ковчега”. Я заметил, что ваш фильм снят с большим воображением. Надеюсь однажды увидеть ваши имена на большом экране».

Рот также передал копии фильма Ноулзу и Тиму Лигу, владельцу Alamo Drafthouse Cinema в Остине, штат Техас, и те были так же восхищены. Лиг выделил три дня в конце мая на «мировую премьеру» фильма «Поиски утраченного ковчега: адаптация», хотя до показа фильма он проявлял осторожность в отношениях с музыкой Джона Уильямса, опасаясь проблем с авторскими правами. Трейлер, в котором Стромполос убегал от гигантского булыжника, еще за несколько недель до показа вызвал такой интерес, что сотни людей не смогли попасть на просмотр.

На премьеру прилетели все три создателя фильма: Стромполос, ставший независимым продюсером в Лос-Анджелесе; Зала, работающий в компании, производящей компьютерные игры во Флориде; и Лэмб, специалист по аудиовизуальным эффектам в Окленде. Трое тридцатилетних мужчин, которые не видели друг друга много лет, были немного озадачены тем, что все стремятся увидеть их детский проект. К их удивлению, на показе яблоку было негде упасть. Зрители почувствовали, что в Крисе Стромполосе, с его ухмылкой всезнайки и мятой фетровой шляпой, живет дух Индианы. Они зачарованно смотрели, как ребята достоверно воспроизводили одну сцену за другой.

Почти через двадцать лет с того дня, как была снята первая сцена, после того как закончились титры и погас экран, публика четыре минуты аплодировала стоя.

На следующий день Ноулз написал на своем сайте: «Уверен, это лучший фан-фильм, который я видел. Меня приводит в восторг страсть и жертвенность, которыми наполнен каждый кадр...

По-моему, именно таким должен быть фан-арт...^{5#} Это воплощение мечты о том, на что способны фильмы. Ребята получили стимул снять свое кино»¹.

Уиндолф из *Vanity Fair* вторит Ноулзу: «Нас так долго развлекали, что мы в каком-то смысле достигли конца развлечений. Закормленная высокобюджетными блокбастерами публика, как никогда, готова к фильмам, созданным любовью, а не деньгами»².

Было бы потрясающе, если бы зрители всего мира могли разделить эту любовь. Фильм «В поисках утерянного ковчега: адаптация» видело всего несколько сотен людей. Мальчики выросли и без боя сдались на милость федерального закона. Демонстрация работы, содержащей «очевидное сходство» с оригинальным фильмом, защищенным законом об авторских правах, карается тюремным заключением сроком до года и штрафом в размере 50 тысяч долларов, даже том в случае, если правообладатель не потерял ни цента. К счастью, Спилберг и Lucasfilm не собираются предъявлять обвинений, однако молодые люди не хотят искушать судьбу. Стромполос больше не раздает копии фильма тем, кто хочет его увидеть. Более того, из-за опасений, что фильм появится в даркнете, он просил тех, у кого остались копии фильма, вернуть их ему.

Смеха ради Стромполос предложил Спилбергу и Lucasfilm включить их самодельный трибьют в бокс-сет DVD, выпущенный в 2003 году. Студия спасовала. Тогда Лэмб купил на eBay старую камеру Sony Betamax с 3/4-дюймовой матрицей, чтобы перевести в цифровой формат сотни футов вырезанного материала, а в начале 2004 года продюсер из Голливуда купил права на экранизацию истории ребят. Показывая мне сайт «Поисков», Стромполос говорит: «Мы ограничены законом. Мы не можем демонстрировать фильм как театральную постановку или домашнее видео, так как интеллектуальная собственность нам не принадлежит»³.

^{5#} Фан-арт (*англ.* fan-art) — работа, созданная поклонниками артиста или художественного произведения, в которой используется образ этого артиста или элементы художественного произведения. К примеру, фан-артом может считаться рисунок, на котором изображен Кинг-Конг, удерживающий в своей ладони Наоми Уоттс, или написанный поклонником рассказ о Гарри Поттере.

Абсурдность закона в том, что мы можем посмотреть документальный фильм о деле, которому посвятили себя ребята, однако не можем посмотреть снятый ими фильм. Хотите увидеть работу ребят — придется подождать до 2076 года, когда истечет срок действия авторских прав на оригинальный фильм (если только Конгресс не продлит этот срок). Как раз к тому моменту мальчишки будут отмечать свой сто пятый день рождения.

Консультант, работающий в индустрии развлечений и много лет бывший советником топ-менеджеров компании Disney, рассказывает о встрече с управляющими другой крупной голливудской студии, которая произошла в 2003 году. Когда он начал излагать свое мнение о том, какие серьезные последствия для крупных компаний в индустрии развлечений будет иметь то, что люди получили возможность создавать собственный медиаконтент, на лицах сидевших за столом людей нарисовалось недоумение.

В конце концов один из присутствующих директоров спросил: «Что делали люди, когда не было телевидения?»

— В общем-то, — ответил консультант, — существовали другие виды медиа. Например, радио.

— Да, мне кажется, люди слушали радио.

— Еще раньше люди читали книги.

— Да, верно.

— И даже до этого люди как-то развлекали друг друга.

— Но как они это делали? — Казалось, директор студии совершенно запутался.

— Например, — объяснил консультант, — много лет назад люди рассказывали друг другу истории, играли на музыкальных инструментах и пели песни.

Люди из студии начали улыбаться. Какая очаровательная старина.

— Я мог бы поспорить, — продолжил консультант, — что общество возвращается к этим традициям. Взрослеющее сейчас поколение молодых людей предпочло бы смотреть цифровые фильмы,

снятые ими самими. Им интереснее побывать в собственном мире, чем в том мире, который сконструировал для них Голливуд.

Люди из студии покачали головами.

— Вы сумасшедший, — заявил один из них, — никто не откажется от голливудских развлечений.

В мире Голливуда все по-прежнему. А за пределами Голливуда происходят вещи поинтересней. Детишки берут в руки электронные устройства и записывают собственные фильмы и видеоролики. Кто-то делает из телешоу и фильмов, созданных медиагигантами, фан-версии и записывает их на DVD. Другие пишут новую музыку на компьютере в своей спальне. Третьи оттачивают мастерство цифровой фотографии, а четвертые используют видеокамеры, встроенные в мобильные телефоны и другие устройства, чтобы явить всему миру свои фотографии или самопальную философию.

С тех пор как Крису Стромполосу было десять, мир изменился. Фильм, на съемки которого когда-то было потрачено семь лет, теперь, вероятно, при наличии юношеского задора можно снять за одно лето. Фильм, для которого когда-то было нужно дорогое и громоздкое оборудование и профессиональная монтажная студия, теперь может быть изготовлен с помощью ручной видеокамеры и персонального компьютера. Поскольку оборудование стало дешевле и проще в использовании, тот способ повествования, который так подкупает в «Поисках», — упорство, страсть, неудержимое любопытство — стал распространенным в нашей культуре. Такие индивидуальные творения напоминают нам, что склонность к сочинению историй и творчеству свойственна человеческой природе, хотя эти инстинкты слишком часто подавлялись в эпоху лентяев и насильно скармливаемого медиаконтента.

Это не означает, что Стромполос со товарищи и другие независимые творческие коллективы смогут побороться за деньги MGM, Disney или Paramount. Подросткам с камерами в руках, журналистам сетевых изданий и доморощенным музыкантам, у которых есть только Powerbook от Apple, не удастся погубить киностудии, звукозаписывающие компании, телесети, книжные издательства и компании, разрабатывающие видеоигры. Не поймите превратно: медиаконтент,

созданный частными лицами, дополнит, но не заменит старую потребительскую и медиакультуру. Большинство людей продолжит потреблять продукты, созданные медиакорпорациями. Для создания высококачественного медиаконтента необходимы время, талант, усердие и деньги.

Однако теперь этого недостаточно. В большом и малом люди начали пренебрегать масс-медиа и писать или составлять из сэмплов собственную цифровую музыку, создавать видеодневники, видеоролики, интернет-дневники и симпатичные веб-сайты — иными словами, частный медиаконтент. Иногда эти работы совершенно оригинальны; возможно, там были использованы чужие приемы и идеи, но никакой музыки, видео или фотографий, сделанных другими людьми. Иногда они представляют собой гибрид или коллаж, собранный из кусочков традиционных медиа, перемешанных с материалами, созданными пользователем, или скомбинированных необычным способом и превращенных во что-то новое.

«Людей больше не устраивает нередатируемый медиаконтент, зашитый в какой-нибудь проприетарный формат, выбранный индустрией развлечений, — пишет Грег Бито в своем блоге, посвященном музыке. — Подлинно интерактивный медиаконтент — это не просто фильм с тремя альтернативными финалами — это контент, достаточно гибкий для того, чтобы позволить пользователю делать с ним все, что заблагорассудится: копировать его по собственному желанию, помещать его на различные носители, изменять его содержание, объединять с другим контентом, — в общем, делать все, что должно насторожить поборников разрабатывавшегося веками закона об авторском праве»⁴.

Зарождается что-то новое. Хотя их никто не принимает всерьез, поклонники и любители⁵ экспериментируют с новыми способами передачи информации, развлечений и общения друг с другом.

Называйте это как хотите: частные медиа, открытые медиа, низовые медиа или самодельные медиа, — в любом случае все сводится к творческому вовлечению людей в «большую» культуру. «Сегодня творить может не более 5% населения планеты. Остальные смотрят, читают, слушают и потребляют, — говорит первопроходец

мультимедийных технологий Марк Кантер, один из основателей софтверного гиганта Macromedia. — Новые технологии предвещают перемены, которые позволят остальным людям проявить свое творческое начало. Любительское видео, цифровая фотография, записи в интернет-дневниках на интересующие темы — все это виды творчества. И они развиваются»⁶. Но почему это происходит сегодня? Первая причина — развитие технологий. Персональные компьютеры — повсюду (компьютер есть в двух из трех американских домов), и они стали настолько мощными, а профессиональное программное обеспечение получило такое широкое распространение, что большинство людей знакомо с инструментами цифрового творчества как со своими пятью пальцами. Вторая причина — коммуникации. Умные поисковые системы и форумы разных сообществ позволяют единомышленникам сотрудничать и обмениваться идеями, которые когда-то были доступны только тем, кто получал дорогое специальное образование.

Но вероятно, существует более глубокая причина развития частного медиаконтента: стремление вернуться к истокам и, быть может, юнговская коллективная память о тех временах, когда истории имели силу, а творческое самовыражение не было привилегией одного класса.

«Если вы оглянетесь на век назад, то увидите, что большая часть контента тогда была частной, — замечает Генри Дженкинс из Массачусетского технологического института (МТИ). — Культуре необходим импульс, чтобы сочинять истории, песни или писать картины. В истории человечества был непродолжительный период, когда массовая культура оттеснила все остальные. Нас каким-то образом убедили, что лишь немногие особенные люди обладают достаточным талантом и воображением. Однако сейчас этому пришел конец: массовой культуре и культуре взаимодействия придется налаживать взаимоотношения. Это до чертиков пугает медиаконпании, до сих пор сопротивляющиеся тому, чтобы общество прямо влияло на культуру».

Фундаментальные различия двух видов медиа предвещают не одну битву и объясняют, почему медиагиганты до сих пор не оценили грядущих перемен.

Старые, возникшие в промышленную эпоху медиакомпаний основаны на экономике конвейерной ленты. Широковещательные медиа транслируют свои программы массовому потребителю по односторонним каналам, для чего используется модель контента «один размер для всех», удовлетворяющая массовый спрос. Зрители почти не принимали участия в создании контента. Некоторые писали письма редактору. Другие звонили на телевидение, когда закрывали их любимое шоу. Но горе тому ренегату, который решится использовать цитату из песни, фильма, телешоу, журнала или книги в своей собственной работе. То, как юристы, специализирующиеся на авторских правах, играют в свою любимую игру, практически не дает соперникам шанса добраться до финала.

Добавим в уравнение разрушительный эффект, который оказывают частные медиа в информационную эру. Аналоговый мир давным-давно привык к ровному ландшафту масс-медиа, неподвижным объектам и предсказуемым атомам, сегодня же мы плывем по бурному морю из практически бесконечного числа бит. Цифровые инструменты позволяют людям, подключенным к Сети, создавать высококачественные материалы, многократно копировать их и распространять по всему миру. Сотни миллионов людей стремятся выйти в Сеть не потому, что информация, которую можно там найти, более надежна (хотя это может оказаться правдой), а потому, что нас привлекают средства, которые позволяют обычным людям высказать свое мнение. В этом новом пространстве, где информация движется в обе стороны, мы не просто можем выбрать один из ста или двухсот каналов — мы можем выбирать из миллиона тематических каналов. В этом царстве роль денег играют интерактивность и персонализация. Согласно старой парадигме, вы не могли быть частью масс-медиа. По словам Шигеру Миагава из МТИ, теперь все иначе: «В случае личных медиа вы всегда находитесь внутри медиа, так как обладаете возможностью контролировать свою точку зрения»⁷. Старые медиа требуют строго следовать жестким и темным правилам. Правила и общественные нравы, сопутствующие творческой переработке и распространению информации в цифровую эру, напротив, еще очень изменчивы.

Существуют и более глубокие различия между личными и традиционными медиа. Частные и традиционные медиа — это не параллельные вселенные, а два пересекающихся мира, существующих в одной вселенной. Личные медиа не могут не испытывать влияния поп-культуры. Массовая культура снабжает нас кирпичиками для строительства собственного контента. В зарождающейся цифровой культуре грань между тем, что мы формируем из собственных материалов, и тем, что мы заимствуем, часто стирается. Поскольку все больше медиаконтента существует в цифровом виде, такие смеси становятся скорее правилом, нежели исключением.

В качестве примера рассмотрим клубную сцену.

Субботней ночью в клубе Roxu, расположенном в Нижнем Манхэттене, худощавый темноволосый виджей, одетый в широкие джинсы и модно болтающуюся на теле футболку, оценивает танцпол. Этнически разнородная толпа молодых умников перебирает ногами в такт биту драм-энд-бэйса, а те, кому уже исполнился 21 год, толпятся у бара с запредельно дорогими напитками. Пока азиатские мальчишки с дредами и девочки в простеньких прозрачных топиках и шапках Kangol танцуют у сцены, виджей зажигает сигарету и запускает биг-бит на звуковой системе Phazon. Неожиданно в два парящих над пульсирующей толпой проекционных экрана размером четыре на шесть футов ударяет волна картинок. Следующие три часа LCD-проектор гонит китчевые иллюстрации нашей культуры. Экран ненадолго заполняют брейкдансеры 1980-х годов. Шон Коннери обменивается ДНК с очередной девушкой Бонда. Фред Астер совершает неловкие движения, ускоряясь и замедляясь в такт синкопированному ритму.

Видеоряд завораживает. Одновременно милый и абсурдный, он прекрасно соответствует духу и ритму сцены. Руки рассекают воздух, на полу крутятся брейкдансеры, и всем этим управляет тощий виджей Бруно Леви, создающий вечеринку из неописуемых звуков и сцен, тем самым устанавливая невидимый контакт с посетителями клуба и делая их переживания почти мистическими. Нарисованные мелом фигурки, герои японского аниме, сцены из старых

телешоу и черно-белых фильмов и Фред Астер, вновь и вновь передвигающий ногами в такт музыке, — изображения объединяет свободный и безумный монтаж.

Позже я задал Леви вопрос о незаконном использовании кадров из голливудских фильмов. «То, что мы делаем, полностью незаконно, — прямо отвечает он. — Как и сэмплирование, а ведь вокруг него вертится вся клубная сцена»^{6#}.

Леви часто заглядывает в «Blockbuster»^{6#} и выходит оттуда с двумя или тремя дюжинами фильмов, фрагменты которых он позже склеивает при монтаже. «Мы живем в мире “вырезал-сэмплировал-вставил”, — говорит он. — Новое поколение сэмплирует идеи, копирует и заимствует ритмы, звуки и изображения, придает им новую форму и возвращает публике. То, что сейчас происходит, стало возможным благодаря технологиям. Творческое развитие в искусстве, музыке и культуре вообще происходит только тогда, когда все копируют друг друга».

Заимствование — освященный веками и общепринятый элемент творческой традиции. Живописец учится, подражая мастерам. Музыкант находит собственный голос и стиль, имитируя других музыкантов. Неопытные режиссеры копируют манеру Спилберга, Кубрика, Куросавы и Кассаветеса. Такое явление, как фан-арт, прославляет поп-культуру, присваивая ее достижения: молодые люди публикуют фан-комиксы, заимствующие изображения, защищенные законом об авторских правах; зрители размещают на интернет-сайтах рассказы о новых приключениях героев более пяти сотен телешоу; поклонники «Звездных войн» сняли более четырехсот любительских версий саги и распространяют их в Сети. Каждую ночь в клубах диджеи и эмси каждый раз по-новому микшируют нелегальные цифровые копии хитов из Top-40.

«Используя вездесущее море символов, изображений, звуков и текстов как отправной пункт своего творчества, миллионы людей заявляют свои права на культурное наследие, — пишет автор статьи в *National Post*. — Называйте это как хотите: постмодернизм,

^{6#} Салон американской сети видеопроката.

открытые источники, *rip-mix-burn* (оцифровка-микс-прожиг) — итог один: культура изменяется»⁹.

Бруно Леви и его коллеги по аудиовизуальному цеху стоят на переднем крае изменения отношения к частным медиа, но и американский средний класс не слишком от них отстает. Когда в аналоговом мире мы приносим домой виниловую пластинку и проводим пальцами по ее бороздкам или читаем книгу и перелистываем ее страницы, тактильные ощущения говорят нам, что мы владеем этой записью или книгой. И в определенном смысле так и есть: мы можем занять книгу, перепродать пластинку, дать их друзьям или подарить библиотеке. Сейчас, когда через наши дома проходит поток цифрового медиаконтента, мы хотим закрепить эти материальные отношения. Когда на нашу территорию попадает статья широко вещательных СМИ, мы начинаем считать ее своей собственностью. Музыка на наших плеерах iPod, телевизионные шоу, которые мы записываем на TiVo, музыкальные клипы, записанные на портативные видеоплееры, фильмы, которые мы смотрим на DVD, — мы верим, что все эти частички цифровых медиа принадлежат нам в полном смысле.

Теперь осталось сделать лишь небольшой шаг к желанию создать ремикс на скопированную композицию. Многие захотят записать музыкальные клипы на свои портативные видеоплееры. Нам также может понадобиться добавить «собственные» фрагменты фильмов с Брэдом Питтом или Кэмерон Диаз на DVD, который мы готовим ко дню рождения друга. Кому-то может потребоваться отправить новость или рецепт из кулинарного телешоу на другой конец города родственнику или на другой конец планеты другу.

Проще говоря, изменения технологий сопровождаются изменениями культурных норм. Эксперты по культуре Шелдон Браун и Генри Дженкинс в ряду тех, кто считает, что общество переживает поразительные изменения своего подхода к медиа. Они полагают, что новые ожидания от взаимодействия с медиа больше всего свойственны молодым людям.

Браун, директор Центра исследований компьютерных технологий и искусства Калифорнийского университета в Сан-Диего, утверждает, что надвигающаяся война за цифровой медиаконтент

является результатом масштабного перехода к новому набору социальных норм: «Сейчас мы находимся в самом центре неразберихи, вызванной умиранием старой культуры и приходом на ее место новой, создающей новое пространство». Много лет, будучи преподавателем, он воочию наблюдал изменения убеждений людей.

Его выпускники — тридцатилетние люди поколения Atari. Браун говорит, что они выросли на компьютерных играх с маленьким разрешением и кабельном телевидении и жили в мире, где технологии создавались под конкретные задачи. Для этих ребят масс-медиа не зависят друг от друга. Телевидение, телефонная связь, стерео и персональные компьютеры они рассматривают как отдельные области.

Своих сегодняшних двадцатилетних студентов Браун описывает так: «Им больше нравится идея, что технологии постоянно наводят беспорядок в культурной, общественной и технической областях. Это приводит их в восторг, они увлекаются и начинают экспериментировать с новыми способами коммуникации, общения и распределения информации — они обмениваются с друзьями текстовыми сообщениями, назначают свидания. И все же они также рассматривают технологии как непересекающиеся области»¹⁰.

А вот что, по словам Брауна, думают ученики начальной и средней школы: «Они даже не подозревают, что между телевизором и компьютером есть разница, что они работают по разным принципам. Иногда приходится объяснять, почему они не могут включить на своем компьютере Channel 3 и не могут воспользоваться Google в телевизоре, чтобы узнать, что сейчас показывают. Они просто не видят смысла во всех этих границах и ограничениях. Чем младше ребенок, тем легче он перемещается между различными медиапространствами».

Браун убежден, что традиционные формы линейного повествования не удовлетворят подрастающее цифровое поколение. Их ожиданиям суждено изменить ту индустрию развлечений, к которой мы привыкли: «Иногда мне кажется, что лет через 30 мы будем с улыбкой вспоминать о тех совершенно различных формах медиа, которые существуют сейчас, о том, что фильмы, телевидение и видеоигры когда-то были различными сущностями. Более вероятно, что наше

взаимодействие с медиаконтентом будет происходить одновременно в нескольких плоскостях. Появится другой вопрос: использовать ли этот медиаконтент одновременно с четырьмя другими людьми? Смотреть ли это на экране своего мобильного телефона или на шестидесятифутовом экране? Все медиа будут иметь такие разнонаправленные возможности».

Браун замечает изменение ожиданий от медиа не только в своих студентах, но и в собственной семье. Он вспоминает, что первыми интерфейсами к медиа для его четырехгодовалой дочери стали компьютерная мышь и развивающие электронные книги, а не пульт управления телевизором: «Пульт ее очень разочаровал: он обеспечивал связь с устройством, которое не заботилось о зрителе. Устройство под названием “телевизор” огорчило ее. Там показывали интересные истории и красивые картинки, но не было места для нее. Единственными возможностями были переключение каналов и выключение телевизора... Телевизор никогда не спрашивает вас о том, что вы хотите видеть в данный момент. Он просто показывает всякую ерунду, а вы учитесь избегать рекламы и вовремя переключать каналы. Интерфейсы современных компьютеров, напротив, разработаны так, чтобы позволить вам управлять каждым следующим действием. Маленькие дети хотят и ждут того, чтобы на их действия реагировали. Вот почему компьютерные игры являются для них таким большим соблазном. Дети превращаются в активных участников медиасобытий».

Несложно представить, как на другом конце континента согласно кивает Генри Дженкинс. Руководитель Программы сравнительных исследований медиа МТИ и автор девяти книг о поп-культуре, Дженкинс утверждает, что с раннего возраста дети в своих фантазиях представляют, как герои, которых они видят в кино и на телевидении, действуют в иных ситуациях. Они играют в компьютерные игры, наслаждаясь безраздельным контролем над персонажем. А новейшие компьютерные игры обеспечивают даже большую интерактивность и разнообразие вариантов поведения. В Интернете они рассказывают собственные истории — семилетние дети публикуют на фан-сайтах простые, но очень интересные истории о Гарри Поттере и покемонах.

Дженкинс называет «Покемонов» «первой формой повествования в объединенном медиамире», элементы которой существуют во многих медиа. История может добраться до вас из различных источников: из телесериалов, видеоигр, книг, фильмов и игральные карты. Такие продукты индустрии развлечений, как «Покемоны» или «Матрица», учат молодых поклонников стремиться накапливать собственный опыт развлечений, позволяющий им выбирать уровень погружения по собственному желанию¹¹.

Когда дети подрастают, они могут расширить свой горизонт медиа с помощью фотокамеры или видеокамеры. «Когда я был подростком, у меня была камера стандарта Super 8; если мне хотелось показать кому-то фильмы, которые я снял, приходилось устанавливать на газоне соответствующее объявление, увидев которое некоторые мои соседи из жалости спускались в мой подвал и смотрели мои фильмы, — рассказывает Дженкинс. — Сейчас я часто общаюсь со школьниками, у которых есть цифровые камеры и которые выкладывают свои фильмы в Интернете. Их работы могут увидеть люди из любого уголка планеты. Иногда они даже получают предложения принять участие в каком-нибудь фестивале».

В качестве примера дитя культуры взаимодействия Дженкинс приводит своего сына, которому 21 год. В пятилетнем возрасте Генри-младший начал рассказывать истории, которые его семья печатала и сохраняла на компьютере. Каждую историю он иллюстрировал рисунком. В течение следующих пяти лет семья распечатывала маленькие книжки и посылала их по праздникам бабушкам и дедушкам. В большинстве историй речь шла о героях массовой культуры. «Во всем этом был двойной смысл, — говорит Дженкинс, — во-первых, таким образом мы поощряли его отношение к медиаконтенту как к чему-то такому, что можно переписать на свой лад. Во-вторых, так мы получали представление о том, как он перерабатывает потребляемую информацию, узнавая о его страхах и ценностях».

Большинство родителей поймет, о чем идет речь. Мой пятилетний сын уже режиссирует домашнее видео (я выступаю в качестве оператора) с эпическими битвами между героями и злодеями. Бобби — огромный поклонник Lego, настоящей «ремиксовой» игрушки,

но он находит своих героев в масс-медиа и массовом искусстве: Могучие Рейнджеры^{7#}, Трансформеры^{8#}, Скуби Ду^{9#} и другие. Для детей предыдущего поколения такими героями были Супермен, Зеленый Шершень^{10#} и Одинокий Рейнджер^{11#}.

«Большую часть своей истории люди сидели у костра, рассказывая друг другу о великих войнах и народных героях, — говорит Дженкинс. — В современном мире человек использует образы, увиденные в телевизоре, в фильмах, комиксах и видеоиграх. Независимо от того, как складывается наша жизнь, и от нашего статуса у нас есть общие поп-звезды и медиаперсонажи». Молодые люди, в чьих руках оказываются все более изощренные цифровые инструменты, могут использовать элементы культурной мозаики как фундамент для собственной работы: например, они могут скопировать изображение или видеоклип поп-звезды, обработать его на компьютере, а затем показать своим друзьям. В конце концов, медиа и существуют для того, чтобы их переписывали.

Учитывая, что новые виды личных медиа часто содержат изображения поп-фигур, которые известны каждому, и что частные лица сейчас получили возможность распространять медиаконтент среди широкой аудитории, у нас есть все необходимое для конфликта с медиакомпаниями, заявляет Дженкинс.

Дети обычно приходят в недоумение. «Их поощряют к тому, чтобы носить одежду с корпоративными логотипами и символами, наклеивать их на свои рюкзаки и ящики, — говорит он, — но в тот

^{7#} «Power Rangers», телесериал для детей, американская версия японского сериала «Super Sentai».

^{8#} «Transformers», телесериал и комиксы для детей, основой для которых послужили игрушки-трансформеры, с 1984 года выпускаемые компанией Hasbro.

^{9#} «Scooby Doo», мультсериал, фильмы и комиксы для детей, рассказывающие о приключениях пса по кличке Скуби Ду и его друзей.

^{10#} «Green Hornet», радиосериал (1936—1952) и телесериал (1966—1967), в котором герой в маске по прозвищу Зеленый Шершень вместе со своим помощником Като сражается с преступным миром.

^{11#} «Lone Ranger», радиосериал (1933—1954) и телесериал (1949—1957), в котором ковбой в маске борется с несправедливостью на Диком Западе.

момент, когда они помещают этот логотип на своем сайте, они получают письмо о прекращении противоправного действия^{12#}. Так что медиакомпании посылают им совершенно непонятные сигналы».

Все больше людей начинает не только потреблять, но и создавать медиаконтент. Все больше людей отворачиваются от односторонних медиаканалов и с головой уходят в открытые медиасреды, такие как Интернет и виртуальный мир видеоигр. Медиакомпании и их сторонники могут реагировать на это одним из двух способов: сопротивляться и чинить людям преграды или покориться ветру перемен и принять культуру взаимодействия.

Голливуд не славится теплым отношением к переменам. У истории с фильмом «Поиски утраченного ковчега: адаптация» еще сравнительно счастливый финал, ведь ни на кого не подали в суд и никто не получал письма о прекращении противоправных действий (а это могло бы случиться, даже несмотря на то, что сам фильм сейчас недоступен зрителям). Но больше всего в поздравительном письме Спилберга режиссерам-любителям поражает то, насколько оно необычно для Голливуда. Нормой в битве между индустрией развлечений и теми, кто использует медиаконтент незаконным образом (речь идет не только о пиратах, но и об ученых-новаторах, владельцах мелкого бизнеса, независимых лейблах, владельцах ресторанов, художниках и обычных людях), стали угрозы и противостояние.

Взгляд молодых людей на интеллектуальную собственность очень сильно отличается от взгляда людей старшего поколения. Многие не привыкли рассматривать авторство и право собственности как нечто совместное. Обработка и заимствование являются естественными для культуры. Бруно Леви не обращался к студиям с просьбой разрешить использовать отрывки из принадлежащих им фильмов в своих клипах только потому, что они, без сомнения, отказали бы. (Если вы в этом сомневаетесь, прочтите четвертую главу.)

^{12#} Общепринятая юридическая форма письма с требованием прекратить действия, нарушающие авторские права. Сначала нарушителю посылается подобное письмо, затем, если те не прекращают указанные действия, подается иск.

Нынешние студенты принимают частный медиаконтент и файловый обмен как должное, как ничем не выдающийся элемент современной жизни. Браун говорит: «Важно понять этот момент как проявление общей культурной ситуации. Сегодня студентов колледжей заливают тысячи потоков информации, и это отражается в их собственных произведениях. Множество вещей требует их внимания, преследует их, когда они покидают оснащенные техникой классы и отправляются в общежитие, соединенное с внешним миром широкополосной сетью, неся в руках сотовые с цветным экраном телефоны и беспроводные КПК. Они управляют медиасредой так, как не могли их родители. Медиаконтент им кажется глиной, из которой они лепят собственные культурные формы. Они не делают из альбома фетиш, как поступало наше поколение, — их раздражает привязка к физическим объектам. Их отношение к собственности кардинально меняется под влиянием Интернета. Развлечение для них — это в первую очередь комбинирование и микширование музыки и видеоизменение медиаконтента. На первый план выдвигаются миксы, ремиксы и реремиксы».

Браун считает, что медиакомпании должны начать обслуживать эту культуру миксов: «Нельзя решить проблему, сажая детей в тюрьму за создание сайтов для обмена музыкой, — нужно создать форму медиаконтента, уже включающую возможность создания гибридов, чтобы ребята могли интегрировать понравившиеся элементы в созданный собственными руками медиаконтент». Нам следует подумать о том, как создать повествовательное сетевое пространство, позволяющее соединить элементы «Матрицы», «Симпсонов» и «Джейн Остин», утверждает он. Вместо того чтобы покупать DVD с «Матрицей», мы могли бы купить программный движок, позволяющий создать персонажа по имени Морфеус и использовать его в собственных работах.

Но это означает, что медиакомпаниям пришлось бы частично отказаться от контроля над своей собственностью, то есть сделать то, чему они так противятся.

Дженкинс утверждает, что медиакомпании не готовы к свободному заимствованию и использованию, присущему культуре взаимо-

действия. «С разрешения или без разрешения продюсеров люди создают собственные версии поп-культуры. Поэтому вопрос звучит так: какими будут отношения между этими двумя мирами? Быть может, они будут враждовать, а описанные действия будут запрещены законом и возможность управления контентом будет ограничиваться технологическими средствами? Или между профессиональными создателями фильмов и любителями наладится лучшее взаимодействие?»

Но груз перемен тяготит не только медиакомпания. Частные лица несут ответственность за определение границ поведения, допустимого в Сети. В Интернете еще не введена новая мораль, а цифровые инструменты всегда будут позволять нам пойти чуть дальше, чем следует. В то же время большинство медиакомпаний не очень хорошо представляют, что такое культура взаимодействия, часто путая ее с плагиатом и воровством. Они не знают, как относиться к детям, которые смешивают и соединяют идеи и образы, которые находят в современной культуре. Между тем цифровое поколение относится к заимствованию, изменению и совместному использованию как к позитивному, интерактивному и творческому действию, сродни регулируемой творческой лицензии.

Люди могут совершенно по-разному использовать медиаконтент, отмечает Дженкинс, и выводит пальцем несколько интересных линий на песке в нашей виртуальной песочнице. Он уверен, что закон должен быть пересмотрен таким образом, чтобы провести черту между любительским использованием и использованием с целью получения прибыли. Он бы разрешил молодым людям заимствование и творческое изменение, которое присутствует на фан-сайтах и в некоторых видах сэмплирования песен. Он бы санкционировал создание своего рода музыкальной шкатулки, где бы хранилась музыка и подборка другого медиаконтента. Однако он бы запретил массовое распространение работ, которые не были изменены или ремикшированы, что происходит сейчас в кинематографическом подполье.

«Мне кажется, что люди, которых волнует право зрителей быть частью медиакультуры, должны высказаться против подобного распространения контента, которое равносильно отъявленному пиратству», — говорит он. В то же время Дженкинс, как и многие другие,

убежден, что медиакомпании лишь вредят себе, объявляя пиратством любое незаконное использование их собственности.

Чем больше людей взаимодействует с частным медиаконтентом, тем больше возникает проблем. Медиакомпании и их сторонники с Капитолийского холма и из хай-тек-индустрии, похоже, вознамерились загнать нас в цифровые магазины, стараясь тем самым восстановить старую вертикаль потребительской и медиакультуры. Но у культуры взаимодействия нет кнопки обратной перемотки. Людям все больше надоедает пассивность потребления медиаконтента. Они ждут возможности взаимодействовать с визуальным контентом, музыкальными композициями и играми, изменять их и, иногда, делиться с другими.

Некоторые спешат заявить, что настал конец эры потребления. В эссе «Покойся с миром, Потребитель» (1900—1999), молодой влиятельный теоретик масс-медиа Клай Ширки попрощался с потребителями: «Их погубила новая медиасреда». Интернет изменил уравнение медиа, заменив стимулирование потребления возможностью всеобщего взаимодействия: «В эпоху Интернета исчезли пассивные потребители — все превратилось в изготовителей медиаконтента. Больше нет тех, кто только потребляет, так как в мире, где адрес электронной почты указывает на медиаканал, мы все являемся продюсерами»¹².

Позволят ли нам новые законы, сформулированные индустрией развлечений и правительством, стать партнерами и участниками? Или на нас попытаются надеть смирительные рубашки и изолировать в виртуальных резервациях, в то время как контент продолжит течь в одном направлении? Последние факты не вселяют оптимизма.

2. А сейчас в эфире...

ГОЛЛИВУД ПРОТИВ БОРЦОВ ЗА ЦИФРОВУЮ СВОБОДУ

Адвокаты, бизнесмены и инженеры заняли свои обычные места за столом в тесном конференц-зале «Хилтон» в аэропорту Бербанка. Межотраслевой форум, позднее превратившийся в DVD Copy Control Association [Ассоциацию по контролю за копированием DVD], был создан горсткой людей, действовавших в интересах голливудских студий и производителей потребительской электроники.

За несколько месяцев до этого, в 1996 году, на заре эры DVD три группы вели долгие споры, прежде чем разрешить просмотр голливудских фильмов на персональных компьютерах, а не только на DVD-плеерах. Вслед за этим студии попытались ввести во всем мире систему «регионального кодирования». Подобно тому как союзники поделили Европу и Ближний Восток на зоны влияния, голливудские магнаты поделили мир на шесть основных регионов. Для сохранения системы управления датами выхода фильмов в зарубежных странах студии сочли необходимым предусмотреть, чтобы DVD, проданный в США (1-й регион), не мог проигрываться в Великобритании (2-й регион), Бразилии (4-й) или Индии (5-й).

Но Голливуд не устроило то обстоятельство, что региональное кодирование можно обойти. Некоторые кинолюбители в Париже, Лондоне и Риме начали покупать новенькие DVD-плееры и перенастраивать их для проигрывания видео, относящегося к первому региону. Таким образом они могли покупать и смотреть американские DVD задолго до того, как на рынке появлялись региональные версии тех

же фильмов. Проблем добавили ПК и ноутбуки. Кинолюбители могли во время поездки в Нью-Йорк купить DVD с фильмом и посмотреть его прежде, чем фильм выходил в прокат в их стране, просто указав нужный регион. Что же делать? Как остановить нарушителей?

Слово взял представитель Universal Studio. Он предложил простую идею: поместить GPS-чип в каждый DVD-плеер и компьютер, на котором в момент продажи установлен DVD-привод. Это позволило бы Голливуду установить местонахождение любого пользователя DVD-плеера и ниспослать свои правила с небес¹.

Джеймс М. Бергер, адвокат из Вашингтона, представляющий хай-тек, в красках описал реакцию людей по другую сторону стола, занимающихся созданием компьютеров и другой электроники, на предложение установить в миллионы машин устройства для слежки в духе Джеймса Бонда:

— Мы в изумлении переглянулись.

— Вас беспокоила проблема вмешательства в частную жизнь? — спросил я его.

— О, нет. Из-за дополнительных затрат. Знаете, сколько в то время стоили GPS-чипы?²

Было решено использовать более дешевую и менее навязчивую систему: пользователь имел возможность несколько раз изменять регион на своем компьютере, прежде чем эта возможность полностью отключалась. (Сейчас члены Ассоциации посмеиваются над этой старой идеей, говоря, что во время заседаний всплывало множество сумасшедших предложений.)

Голливуд всегда имел склонность к драматизму и империализму. Бергер рассказывает о проходившем в Вашингтоне судебном слушании, демонстрирующем непонимание между Голливудом и хай-тек: «Директор одной из студий встал и сказал: “Люди платят за привилегию смотреть фильмы”. Вы можете себе представить директора компании, собирающей компьютеры, который говорит: “Люди платят за привилегию использовать наши машины”? Его бы побили палками. Иногда Голливуд бывает крайне высокомерным».

Самое заметное различие, наверное, — это различие в отношении индустрий к переменам. «Мы любим технологические про-

ривы», — говорит вице-президент Intel Дональд С. Уайтсайд. «Единая константа в Кремниевой долине — это перемены, — добавляет Джо Краус, один из создателей поисковой системы Excite. — Голливуд никогда не стремился к переменам и делал все, чтобы избежать их».

Последние несколько лет пресса говорила о конфликте между Голливудом и Кремниевой долиной как о битве с пиратством в Интернете. Однако основная проблема — это вовсе не пиратство. Студии в первую очередь заинтересованы в защите своей новенькой блестящей DVD-империи. Голливудская бизнес-модель навязывает использование двух технологий: шифрования (или контроля копирования), которое защищает от копирования, и регионального кодирования, которое обеспечивает последовательный выход фильмов в разных странах. Если контроль копирования и может как-то помешать пиратству, то региональное кодирование ни в коей мере не препятствует распространению фильмов в Интернете. Напротив, региональное кодирование запускает процесс перехода фильмов из кинотеатров на домашние экраны, pay-per-view^{13#}, видео по запросу^{14#}, кабельное телевидение и цифровое телевидение во всех странах³. Многих европейцев возмущает, что им приходится ждать несколько месяцев с момента выхода голливудского фильма на DVD в США, прежде чем он появится в их стране⁴. Тридцатилетний французский программист >NIL, живущий в Ирландии, поддерживает сайт Pioneer Region Free DVD Firmware, где помогает людям, желающим обойти региональное кодирование на своих DVD-плеерах. (В Google вы найдете сотни подобных сайтов, а на eBay — сотни DVD-плееров, не привязанных к конкретному региону.) «Как француз, — говорит он, — я считаю, что не помешала бы революция, которая разрушит весь этот монолитный бизнес».

^{13#} Модель телевидения, предполагающая, что пользователь платит за просмотр выбранных передач.

^{14#} Video on demand — модель телевидения, предполагающая, что пользователь выбирает любую интересующую его программу, которая транслируется в удобное для него время (что не предусматривается моделью pay-per-view).

Споры вокруг пиратства в Интернете — сюжет для более масштабной драмы. Это битва за то, как мы можем использовать и распространять цифровой контент. Мы видим негативную реакцию медиагигантов, стремящихся контролировать всех пользователей своих продуктов даже ценой нарушения традиционных гражданских прав, на увеличение числа людей, создающих собственный медиаконтент и принимающих участие в культурной жизни.

В этом конфликте СМИ слишком редко задавали неудобные вопросы. Подействует ли новая волна ограничений, которым подвергнуты законопослушные американцы, (описанная в следующих главах) на настоящих пиратов? Стоит ли овчинка выделки? Сможет ли цифровая культура развиваться, или для предотвращения пиратства на все электронные устройства будут повешены замки, исключающие изменение контента для личного пользования?

Тянущейся уже несколько лет борьбе за верный баланс между свободой и запретами в цифровую эру не видно конца. Пока Голливуд и технологическая индустрия откладывают решение проблемы, индустрия потребительской электроники, оцениваемая в сотню миллиардов долларов, остается на обочине. Считается, что производители электроники, за исключением нескольких отступников, типа Philips Electronics (головной офис в Нидерландах), Archos (Франция), Pinnacle (Германия), и стартапов, вроде бывшего Diamond Multimedia и Sonicblue, подчиняются крупным компаниям индустрии развлечений. На то есть причины: люди покупают DVD-плееры или широкоэкранные телевизоры только для того, чтобы смотреть на них сногсшибательное видео.

Гиганты технологической индустрии, в десять раз превосходящие по размерам Голливуд, в свою очередь, не так восприимчивы к просьбам и лести индустрии развлечений. В результате на закрытых форумах, где создавались проекты «цифрового дома»^{15#}, пред-

^{15#} Концепция, в соответствии с которой все цифровые устройства в доме (компьютер, КПК, цифровая камера и т. д.) объединяются в сеть (обычно беспроводную), что позволяет пользователю получать доступ к контенту, хранящемуся на одном из устройств, с других устройств.

ставители хай-тек проявили себя как лучшие друзья конечных пользователей. «Мы не просто даем людям ключи от Голливуда — мы ведем переговоры о соблюдении прав потребителей», — говорит Стивен Баллог, менеджер Intel по развитию бизнеса, представлявший на упомянутой выше встрече индустрию ИТ⁵.

Однако хай-тек становится все менее надежным защитником потребителей. Это происходит по трем причинам. Во-первых, все осложняет растущая консолидация с медиакомпаниями. К примеру, будучи компанией — производителем электроники, Sony заботилась только о том, чтобы создавать высококлассные устройства. Однако теперь, когда Sony владеет крупнейшей киностудией и студией звукозаписи, компания, как правило, предпочитает заботиться о защите авторских прав на контент больше, чем о впечатлениях своих клиентов.

Во-вторых, конгресс США объявил, что всерьез задумается о введении законодательных ограничений, если индустрия высоких технологий не обратит внимание на проблемы медиакомпаний с цифровым пиратством. Под нажимом правительства и страхом судебной тяжбы компьютерные компании присоединились к инициативе Trusted Computing^{16#}, направленной в том числе и на запрет копирования и изменения медиаконтента.

В-третьих, производители компьютеров, увидев замедление темпов своего роста, начали завоевывать сферу домашних развлечений, попав в зависимость от крупных развлекательных проектов. В 2003 году Hewlett-Packard выпустила 158 различных продуктов, начиная от видеокамер и заканчивая гаджетами для перекодирования VHS в DVD. Gateway сделала ставку на электронику, занявшись производством телевизоров с плазменным экраном, DVD-плееров, видеокамер и других атрибутов цифрового дома. Dell начала выпускать широкоэкранные цифровые телевизоры. Microsoft⁶ продает

^{16#} Инициатива, направленная на создание аппаратных и программных средств, позволяющих пресекать выполнение вредоносного кода или несанкционированных действий, а также отвечающих за шифрование и проверку целостности данных.

цифровые PC-совместимые телевизоры и домашние медиacentры^{17#}. Apple продает самый популярный в мире музыкальный плеер iPod и соответствующее программное обеспечение: iTunes, iMovie, iPhoto, предназначенные в основном для создания медиапродуктов и управления ими. Даже мобильный гигант Nokia расширил границы своей деятельности, начав производство мобильных телефонов, которые позволяют отправлять электронную почту, делать фотографии и на которых можно играть в игры.

Этот процесс носит неуклюжее название «конвергенция».

Если вы любите мучить своих детей историями о «добрых старых временах», однажды вы сможете рассказать им о том, что когда-то разный медиаконтент существовал на разных носителях. Телешоу можно было увидеть только по телевизору. Музыка проигрывали стереосистемы и радио. Голливудские фильмы шли только на киноэкранах. Домашние фильмы смотрели на проекционных экранах, если вообще смотрели. Компьютеры были предназначены для работы. Фотографии хранились в фотоальбомах и коробках из-под обуви.

Благодаря конвергенции, страшному и модному словечку девяностых годов, которое наконец нашло отражение в реальности, эта ситуация меняется. Поскольку медиаконтент превращается в последовательность нулей и единиц, то телешоу выходят на цифровых носителях, десять тысяч песен легко помещаются в нагрудный карман, а устройства, необходимые для воспроизведения контента, все больше напоминают персональные компьютеры, оснащенные микросхемами, жесткими дисками и доступом в Сеть.

О чем говорят эти изменения? Если вы зададите этот вопрос представителю технологической индустрии, он ответит, что конвергенция позволяет разным штуковинам в наших домах общаться друг с другом, возможно под руководством всемогущего «черного ящика», который высокотехнологичные компании создадут для вашей гостиной.

^{17#} Устройство (в т. ч. на базе ПК), служащее для получения и проигрывания контента (ТВ, видео по запросу и т. п.), а также играющее роль домашнего медиасервера.

Если вы спросите представителя крупной медиакомпания, то услышите, что конвергенция означает «сотрудничество» медиакорпораций и распространение «контента» из нескольких источников. О клиентах обычно не вспоминают, а если и вспоминают, то лишь как о «птенцах с открытыми клювами, готовых проглотить все, что скормят крупные медиакомпании», как выразился один из участников Саммита цифровых медиа-2004 в Нью-Йорке⁷.

Однако конвергенция — это не только «черные ящики», новые игрушки, объединение технологий и шоу-бизнес. Подлинная конвергенция разрушает одностороннюю архитектуру «вертикальных» медиакомпаний. С возникновением новых способов объединения видов медиаконтента потребители становятся создателями, которые хотят больше возможностей для взаимодействия с медиаконтентом, многократно использовать и изменять его по собственному усмотрению. Новые технологии меняют баланс сил между медиакомпаниями и их клиентами: теперь компьютер — это не просто устройство для воспроизведения музыки и фильмов, но и фотолаборатория, маленькая киностудия и звукозаписывающая студия.

Подлинная конвергенция появляется тогда, когда люди создают собственный контент или копируют и на свой вкус изменяют коммерческий контент. Осмысленная конвергенция подразумевает участие пользователя.

«Когда виды медиа пересекаются, общество начинает накапливать, комментировать, видоизменять и распространять контент. Любое из этих действий разрешено потребителям, — говорит Генри Дженкинс из МТИ. — Мы наблюдаем ожесточенную борьбу между потребителями и корпорациями, которые сопротивляются переменам. Пока что корпорации ведут в счете. Однако им практически не удалось набрать очков на принуждении потребителей вести себя так же, как это было до появления видеомэгафона, ксерокса, Интернета и TiVo».

Медиакомпании и их сторонники из индустрии хай-тек смотрят на это иначе.

На прошедшем в 2004 году в Лас-Вегасе Consumer Electronics Show генеральный директор Hewlett-Packard Карли Фиорина (годом

позже она была уволена с этого поста) выступила с речью, в которой изложила свою версию цифровой революции, открывающей эпоху, в которую любой из нас может стать создателем цифровой фотографии, фильмов и музыки. «Отныне мы все — цифровые революционеры», — объявила она. Она добавила, что в новую эру мы будем полагаться на те технологии, которые знакомы нам и интуитивно понятны, которые работают, где, когда и как мы захотим.

Но ее последующая яростная атака на цифровое пиратство удивила многих⁸: «То, что мы можем воровать музыку, не означает, что мы должны это делать. То, что мы можем бесплатно воспользоваться чужой интеллектуальной собственностью, не означает, что мы должны ей пользоваться. То, что мы можем все это сделать и не попасться, не означает, что это легально. Это незаконно, это нечестно, и мы как технологическая компания сделаем все, чтобы помочь с этим справиться».

Фиорина подняла в воздух гладенький iPod, продажей которого вскоре занялась HP, и заверила управляющих медиакорпорациями Лос-Анджелеса и Нью-Йорка, что ее компания намерена незамедлительно перевести свой рынок, оценивающийся в 57 миллиардов долларов, на сторону шоу-бизнеса: «С этого года HP будет стремиться, чтобы каждое собранное потребительское устройство способствовало соблюдению авторских прав. В сущности, мы уже придерживаемся этого курса, создавая такие продукты, как DVD Movie Writer, который обеспечивает защиту цифровых прав. Например, если потребитель попытается копировать защищенную VHS-кассету, DVD Movie Writer не позволит сделать этого и выдаст сообщение: “Копируемые материалы защищены авторскими правами. Копирование запрещено”. Очень скоро эта технология будет использоваться во всех наших продуктах».

Нет никаких сомнений в том, чьи «цифровые права» собирается защищать HP — она будет защищать права ограничивающих действия пользователей медиагигантов. Что же касается «предоставления власти» «цифровым революционерам», HP позволит копировать, вставлять, заимствовать и распространять только те материалы, которые не защищены авторским правом. Если ты с этим не согласен, ты пират.

В вопросах общественной политики в цифровую эру хай-тек-индустрия разделилась на несколько лагерей. Некоторые производители аппаратного обеспечения, например Intel, выступают против закона, согласно которому «взлом цифровых замков» считается преступлением независимо от обстоятельств. В качестве *amicus curiae*^{18#} Intel направила в апелляционный суд записку в защиту Эрика Элдред⁹, а в 2004 году смело боролась против анти-инновационного акта INDUCE^{19#}. Помимо прочего, Intel устроила Саммит по цифровым правам [Digital Rights Summit], чтобы обратить внимание на угрозу, которая нависла над инновациями.

Уайтсайд, представитель Intel в Вашингтоне, так оценивает масштабы борьбы за цифровые технологии: «Возможность клиентов настраивать собственные плей-листы, снимать видеоролики и создавать контент встречает огромное сопротивление индустрии развлечений, поскольку это усложняет функционирование их бизнес-моделей, основанной на продаже “коробочного” контента. Так что нам предстоит долгая и беспощадная битва»¹⁰.

Однако некоторые компании, особенно разработчики программного обеспечения, поддерживают запретительную политику Голливуда. Многие компании поддерживают направленные против инноваций законы, такие как Акт о защите авторских прав в цифровом тысячелетии [Digital Millennium Copyright Act, DMCA], а также правительственные постановления и промышленные стандарты, ограничивающие использование частными лицами цифрового медиаконтента. Другие с удовольствием создают «цифровые замки» в интересах индустрии развлечений. (Президент News Corp. Питер Чернин призвал присутствовавших на выставке Comdex-2002: «Присоединяйтесь к разработкам “водяных знаков” и программ для шифрования!»¹¹)

^{18#} Лицо, которое не участвует в деле, но представляет суду (с его разрешения) информацию или соображения, имеющие значение для дела, либо проводит по своей инициативе с согласия суда самостоятельное расследование (дословно — друг суда, *лат.*).

^{19#} Inducing Infringement of Copyrights Act, законодательный акт, предусматривающий наказание за «пособничество» в нарушении авторских прав.

Если нельзя рассчитывать на то, что индустрия хай-тек защитит интересы общества, все чаще стремящегося копировать, микшировать и записывать на различные носители культурные произведения, кому остается доверять? Движению за свободную культуру.

Пока оформляются линии разлома, созданные новыми технологиями, Голливуд и авангард цифровых энтузиастов затеяли противостояние, достойное вестерна «Ровно в полдень». Противоборствующие стороны представлены двумя лидерами: Джеком Валенти и Лоуренсом Лессигом.

Карьера Валенти стала притчей во языцех. Во время Второй мировой войны он служил лейтенантом военно-воздушных сил и совершил 51 вылет на бомбардировщике В-52 в Италии. 22 ноября 1963 года в Далласе он был в автоколонне, сопровождавшей Кеннеди, и, как он сам говорит, «видел тот день, когда был убит молодой отважный президент». На знаменитой фотографии, где Линдон Джонсон принимает присягу на борту Air Force One в присутствии оцепеневшей Жаклин Кеннеди, Валенти стоит слева.

В мае 1966 года Валенти оставил государственную службу, чтобы стать главой группы киностудий, известной как Американская ассоциация кино [Motion Picture Association of America, МРАА]. Во время своего выдающегося тридцативосьмилетнего пребывания на посту Валенти стал легендой лоббизма. Хотя в середине 2004 года Валенти сложил с себя часть полномочий, уступив место своему преемнику, Дэну Гликману, МРАА остается «домом, который построил Джек». Настоящий завсегдатай Вашингтона, Валенти превратил МРАА в одну из самых влиятельных лоббистских групп американской столицы. Индустрия развлечений выделяет на выборы кандидатов в Конгресс около 25 миллионов долларов, не считая приглашенных билетов, которые позволяют тем, кто живет внутри Вашингтонской кольцевой автодороги, тусоваться с голливудскими звездами¹².

Студии контролируют и направляют политику МРАА. После того как в сентябре 2004 года Sony приобрела MGM, все крупнейшие голливудские студии стали частью конгломерата, владеющего телесетями, радиостанциями, студиями звукозаписи и прочими

дочерними компаниями. (Говоря о Голливуде, я подразумеваю все виды его деятельности, а не только кинематограф. Важно понимать, что Голливуд неоднороден. В «новом» есть множество дальновидных людей и фирм, принимающих инновации и цифровую культуру. Голливуд, упоминающийся в подзаголовке этой книги, — это «старый», сопротивляющийся изменениям Голливуд, который рассматривает новые технологии и новых игроков как угрозу своему бизнесу.)

Все студии — члены МРАА имеют голос в формировании политики, но некоторые из них особенно громко высказывают свое мнение, когда речь заходит о вопросах копирайта и пиратства. «Я не сразу понял, что МРАА отстаивает точку зрения своих самых непримиримых членов», — говорит Балог из Intel. Можно с довольно большой точностью предсказать, как поведут себя крупнейшие студии: Disney и Twentieth Century Fox займут самые жесткие позиции, за ними последуют Universal, MGM и Paramount, а Sony и Warner Bros. проявят большую гибкость.

В 1997—1998 годах МРАА, можно сказать, завоевала сразу три места в турнире, добившись от Конгресса принятия трех законов. Согласно акту «Нет электронному воровству» [No Electronic Theft Act], человек может быть приговорен в общей сложности к трем годам тюрьмы и штрафу в размере 250 000 долларов за воспроизведение или распространение в Сети работ, охраняемых авторским правом. Акт Сонни Боно об увеличении срока действия авторских прав (Sonny Bono Copyright Term Extension Act) продлил срок действия авторских прав на 20 лет. А закон DMCA объявил нелегальной любую попытку обойти защиту от копирования, установленную на электронных устройствах. DMCA и Акт Сонни Боно, вызвавшие много нареканий со стороны компьютерной элиты, дали толчок к созданию движения за свободную культуру.

Многие американцы запомнили Валенти по его появлениям практически на каждом вручении наград Киноакадемии в течение трех десятилетий. Его самое известное достижение — это, скорее всего, система рейтингов фильмов (G, PG, PG-13, R, NC-17¹³), которая введена в 1968 году и постоянно пересматривается. Менее

известное его достижение — в 1990-м он помог разработать систему телевизионных рейтингов, использующуюся технологией V-chip^{20#}.

Восьмидесятитрехлетний седой техасец с нависшими бровями и высохшим телом все еще держит в своих руках власть. 24 февраля 2003 года он выступил в Университете Дьюка, где представил свой «моральный императив» оппозиции: университетскому сообществу. Подтянутый, уверенный и немного высокомерный, он призвал студентов сложить оружие пиратства и вернуться к «старым ценностям... понятиям долга, службы, чести, честности, сострадания, гордости, сочувствия и жертвенности». В своей сладкой речи он сказал, что «не до конца познанная магия нулей и единиц» стала причиной «столкновения ценностей»¹⁴. (Валенти сам пишет свои речи, поскольку никто другой не смог бы сделать этого за него.)

Через несколько месяцев он скажет мне, что за год выступил перед тридцатью пятью сотнями студентов из восьми университетов. «Мне кажется, молодые люди не до конца понимают, что кому принадлежит и почему, — говорит он своим обычным звучным баритоном. — Они убедили себя, что не могут повредить киностудии, нелегально скачав один из ее фильмов. Но они не понимают, что 10 миллионов людей поступают так же»¹⁵.

Похоже, Валенти, с его естественным добродушием и южным обаянием, нравится спорить со студентами на тему цифрового пиратства: «Когда я спрашиваю их, кто из них считает, что их действия нечестны с точки зрения морали и закона, большинство поднимает руки. Однако они оправдывают себя тем, что, быть может, это и воровство, но так поступают все, а ходить в кинотеатр бывает не по карману». Он больше преуспел в убеждении университетского руководства. По распоряжению МРАА во многих колледжах были введены правила, предусматривающие наказание для студентов, скачивающих из Сети или обменивающихся материалами, охраняемыми авторским правом.

^{20#} Технология, позволяющая блокировать прием программ с определенным рейтингом. См. <http://en.wikipedia.org/wiki/V-chip>.

Однако голливудская антипиратская доктрина терпит неудачу. В 1996 году, когда Голливуд и производители потребительской электроники направили в Вашингтон проект, который они хотели внести в федеральное законодательство, произошло первое крупное столкновение цифровой эпохи. Помимо прочего, в документе содержалось требование, чтобы компьютер сканировал на наличие кода, запрещающего копирование, все попадающие на него файлы: электронную почту, текстовые документы, фильмы и музыкальные композиции.

Рет Доусон, президент Вашингтонской торговой ассоциации, представляющей ИТ-индустрию, заявил в интервью *National Journal*, что данное предложение «безумно», поскольку его реализация замедлит работу компьютера более чем на 50%, ничего не давая пользователю взамен и не способствуя достижению целей Голливуда.

В 1998 году компании индустрии развлечений получили от Конгресса практически все, что хотели, добившись принятия DMCA и увеличения срока действия авторских прав на 20 лет. Но в 2002 году Голливуду понадобились новые изменения законодательства, и он во всеоружии подготовился к слушаниям в Конгрессе. Глава Disney обвинил хай-тек-компании в пропаганде стиля rip-mix-burn, являющегося разновидностью пиратства. Глава Time Warner Ричард Парсонс и президент News Corp. Питер Чернин в самых мрачных красках расписали угрозу цифрового пиратства и обратились к Конгрессу с просьбой обязать технологические компании защищать медиаконтент от воровства. Конгресс не стал принимать решение немедленно, но уже в конце 2003 года Голливуд убедил Федеральную комиссию по связи принять постановление, предписывающее, как именно люди могут принимать и смотреть шоу с использованием цифрового телевидения. Но и этого было мало. Валенти огорчен тем, что компьютеры позволяют копировать и передавать охраняемые авторским правом материалы, «не имея чувствительного механизма, который мог бы остановить пиратство». И все же ему греет душу Trusted Computing — инициатива модернизации ПК, выдвинутая Microsoft и ее сторонниками.

Хотя иногда кажется, что директора голливудских студий не прочь заполучить что-нибудь вроде Трансмукера, устройства из

фильма «Дети шпионов», отключающее все устройства на планете, Голливуд за свою историю много раз приспособивался к новым технологиям. Disney, чьим основным доходом до сих пор остается продажа классических мультфильмов, был одной из первых студий, выпустивших фильмы для просмотра по спутниковому телевидению. Disney — в сотрудничестве с Pixar — стал пионером компьютерной анимации. В Интернете Disney открыл ToonTown, первый виртуальный мир для детей. Студия также ищет новые способы распространения фильмов в цифровом виде.

Сам Валенти тоже не технофоб. У него даже есть TiVo, позволяющее ему записывать передачи на жесткий диск. Однако он считает, что возможные действия зрителей с фильмами и телешоу должны быть ограничены. Для достижения этих целей МРАА работает с дюжиной ИТ-компаний, включая Microsoft и IBM, а также специалистами по компьютерным наукам из МТИ и Калтеха, «чтобы найти ту броню, которая так необходима нашим фильмам... Технологии породили эту проблему, технологии ее и решат».

В своих бессистемных агрессивных выступлениях перед Конгрессом Валенти часто прибегает к грубой риторике, например отождествляя пиратство с «терроризмом»¹⁶. (Мой собственный сенатор Дайана Файнштейн встала на сторону Голливуда, назвав файлообменные сети чудовищной угрозой для безопасности нации.) Валенти также стремится заклеить все пиринговые сети как рассадник пиратства и порнографии. Неудивительно, что его недолюбливают во многих уголках киберпространства. Но разве его это волнует?

«Я не в восторге от этого, но я знаю, что все делаю правильно, — говорит он. — Я верю в перемены. Они характерны для любой индустрии, в частности для кинобизнеса. Я одобряю перемены, но собираюсь сделать все возможное, чтобы пиратство не разрушило наше будущее».

А на другом континенте Лоуренс Лессиг открывает дверь своего кабинета в Стэнфордском университете. Позади него на письменном столе пошатываются груды папок, наваленных рядом с «Макинтошем»,

на котором он написал свои книги «Код» [Code], «Будущее идей» [The Future of Ideas] и «Свободная культура» [Free Culture], посвященные угрозам свободе и творчеству в цифровую эру.

Исполн сетевого права одет в голубой кардиган, светло-желтую рубашку с расстегнутым воротничком и черные джинсы. На его маленьком розовом лице очки в тонкой оправе. Когда он говорит с характерными размеренными и мягкими интонациями, легко представляешь себе рой карикатуристов, которые будут бороться за право запечатлеть мощь и величие его выдающегося лба, когда проблема, о которой он говорит, достигнет слуха общественности.

В этот день, спустя две недели после сокрушительного поражения на суде по самому важному делу в его блестящей карьере (Элдред против Эшкрофта), сорокачетырехлетний профессор права кажется подавленным. Лессиг вложил душу в дело Эрика Элдреда, бывшего программиста из Нью-Хэмпшира, создавшего веб-сайт, на котором были выложены общедоступные литературные работы¹⁷. На сайт Элдреда в поисках произведений Натаниэля Готорна^{21#}, Энтони Троллопа^{22#} и других писателей ежедневно заходило более трех тысяч студентов со всего мира. Элдред был доволен таким положением дел и начал выкладывать работы, впервые опубликованные в 1920-е годы: рассказы Эрнеста Хемингуэя, Ринга Ларднера^{23#} и Вирджинии Вульф, фильмы «Великий Гетсби», «Мальтийский сокол», «Певец джаза»^{24#} и «Плавучий театр»^{25#}, песни Джорджа Гершвина и Ирвинга Берлина, книги доктора Суса^{26#}, стихи Роберта Фроста

^{21#} Натаниэль Готорн (1804—1864) — классик американской литературы, известный своими рассказами и романами («Алая буква», «Мраморный фавн», «Дом о семи фронтонах»).

^{22#} Энтони Троллоп (1815—1882) — английский писатель-романист, автор цикла романов «Барсетширские хроники» и множества других.

^{23#} Ринг Ларднер (1885—1933) — американский писатель-сатирик и спортивный обозреватель.

^{24#} Киномюзикл 1927 года режиссера Ричарда Фляйшера.

^{25#} Киномюзикл 1951 года режиссера Джорджа Сидни.

^{26#} Теодор Сус Гайзел (1904—1991) — американский писатель и иллюстратор, известный в первую очередь своими произведениями для детей.

и ранние статьи из журналов *Reader's Digest*, *Time* и *The New Yorker*. Многие, вслед за Элдредом, планировали опубликовать или использовать в своих работах эти источники.

Возможно, это вас удивит, но, опубликовав полдюжины своих любимых стихов Фроста и текстов песен Гершвина на веб-сайте, вы нарушаете закон об авторском праве. Вы не можете написать продолжения рассказа Хемингуэя, не получив разрешения от его наследников. Вы не можете использовать сэмплы из песен отца стиля кантри Джимми Роджерса, уже 71 год как покойного, не заплатив BMG/RCA¹⁸. Вы не сможете изменить мир постановкой написанного в 1927 году мюзикла «Плавучий театр» в местном театре, не получив разрешения от обладателя авторских прав. Вы не можете организовать выставку, посвященную Великой депрессии или миграции оклахомцев^{27#}, не обратившись за разрешением к владельцам фотографий, видео- и аудиозаписей, которые хотите использовать. Для сравнения: любой из нас может свободно использовать образ Санта-Клауса, созданный в конце XIX века карикатуристом Томасом Настом, только потому, что веселый старик стал общественным достоянием.

До недавних пор действие авторских прав прекращалось через 50 лет после смерти автора (или через 75 лет, в случае если права принадлежат компании). В этом смысле работа стала общественным достоянием¹⁹. Когда работа попадала в «свободную от адвокатов» зону, кто угодно мог использовать, преобразовывать, обновлять и распространять ее. Но в 1998 году вмешался Конгресс, удовлетворивший интересы крупных медиакомпаний, продлив срок действия авторских прав еще на 20 лет. Акт Сонни Боно отложил ожидаемую дату перехода в статус общественного достояния четырехсот тысяч книг, фильмов и песен до 2019 года (если только Конгресс вновь не изменит законодательство, как он уже поступал одиннадцать раз за последние сорок лет). В январе 2003 года Верховный

^{27#} В 1933—1935 годах засуха и пыльные бури в ряде западных штатов оставили тысячи фермеров без средств к существованию, пополнив ряды безработных периода Великой депрессии.

суд высказал сомнение в разумности Акта, однако оставил в силе решение Конгресса.

После оглашения решения суда *New York Times* написала: «Возможно, решение суда и имеет смысл с точки зрения конституции, но не с точки зрения общества... Разумеется, авторы заслуживают права владеть своими работами, так же как и корпорации. Но и общественность имеет такие же права на окончание действия авторских прав и переход работ в статус общественного достояния, когда они смогут использоваться без выплаты отчислений. В сущности, решение Верховного суда допускает возможность того, что мы наблюдаем начало конца общественного достояния и рождение вечного копирайта».

Лессиг вспоминает о решении суда: «Один лоббист сказал мне: «Ты ведь понимаешь, Ларри, что у вас ничего нет, кроме идеалов и принципов. А в руках ваших противников все деньги мира. Ты можешь вспомнить хоть один случай, когда идеалы и принципы победили все деньги мира?»»²⁰.

И все же Лессиг продолжает бороться. Он не оставил убеждения, что копирайт слишком далеко ушел от своих корней. У его создателей не было и мысли сделать из него право на вечное владение — копирайт рассматривался как способ стимулировать творчество на благо общества. В самой конституции черным по белому написано: чтобы «содействовать развитию науки и полезных ремесел», Конгресс может предоставлять авторские права «на определенный срок».

В последнее время, отстаивая интересы отдельных групп, Конгресс извратил этот аккуратный баланс. Хотя многие люди думают, что копирайт непременно стимулирует творчество, Лессиг утверждает, что его избыток не поощряет инновации, а используется медиа-корпорациями, чтобы присваивать идеи и сдерживать творчество²¹. Голливуд пытается превратить нас в «культуру разрешений», подавляя эксперименты и новые бизнес-модели, говорит он.

Чтобы увидеть пример культуры «под замком», совсем не обязательно вспоминать 1920-е годы. Битвы в войне за цифровые права ведутся не за прошлое, а за будущее. Совсем недавно начался бой за доступ к современным работам.

Как смогут миллионы людей в цифровой век ссылаться на чужие работы, адаптировать, заимствовать, сэмплировать и по-новому интерпретировать достижения массовой культуры? Что остается пользователям, если медиакомпании борются с нелегальным использованием своей собственности: с проигрыванием песен и фильмов на компьютере, копированием цифровых файлов и даже с публикацией кадра из фильма с комментариями на веб-сайте? Каковы правила боя в цифровом мире?

Лессиг внимательно изучал этот вопрос с того дня, как ему впервые довелось наблюдать столкновение закона с технологиями Интернета. «Правосудие все перевирает — у некоторых юристов совесть нечиста. Когда-нибудь мы будем с недоумением вспоминать об этих примитивных взглядах, позволивших суду ограничивать свободу слова и творчества».

Удивительный профессор права не только выпустил несколько книг об Интернете и правоприменении в киберпространстве, но также организовал в Стэнфорде Центр Интернета и общества (Center for Internet and Society), семинар по правоведению и исследовательский центр, где обсуждались судебные процессы, связанные с цифровыми свободами, а также был одним из основателей организации Creative Commons, которая помогает творческим людям гибко управлять их цифровыми правами. Путь Лессига, сына владельца металлургической компании в Уильямспорте, штат Пенсильвания, как апологета цифровых свобод не был прямым. В 1980 году, за три года до окончания Тринити-колледжа (Кембридж), учеба в котором изменила его взгляды, он принимал участие в Национальном съезде республиканцев — себя в тот период он описывает как «умалишенного правого»²². Дальше была нелегкая работа в качестве единственного либерального секретаря верховного судьи Антонина Скалиа, затем он преподавал в Йельском, Чикагском и Гарвардском университетах, пока не переехал с женой на Запад.

Его послание просто: «широковещательная» культура по своей природе ограничена, в то время как цифровые инструменты позволяют людям создавать собственную культуру — если только на их пути не стоит закон.

«Мы живем в мире, где существует миллион способов использовать результаты творчества других людей, не сталкиваясь с законом об авторском праве, — говорит он. — Вы можете прочесть книгу, продать или подарить ее, но это даже не будет добросовестным использованием — эти действия не регулируются законом, на них не распространяется закон об авторском праве, так как они не подразумевают копирования. Однако все, что вы делаете с книгой в Интернете, влечет за собой копирование. На что закон прямо и формально отвечает: “Ага, тут действует закон об авторском праве”. А это значит, что необыкновенно большое число обыкновенных творческих занятий оказывается под гнетом закона. Нам предстоит решить, как будет регулироваться это творческое пространство. Будет ли оно регламентироваться и ограничиваться законом об авторском праве, или же к нему будет применяться более умеренный закон, защищающий коммерческую прибыль и в то же время предоставляющий достаточное количество возможностей для творческого использования?»

Лессиг, сделавший пессимизм своим фирменным знаком, боится, что годзиллы от медиа растопчут Интернет и поможет им в этом сочетание скверных законов с защитой от копирования. Он, как никто другой, понимает, что в тот момент, когда медиакомпании надевают на свою продукцию цифровую броню или, что еще хуже, пытаются превратить Интернет в канал для распространения развлекательного контента, правила становятся частным правом.

Лессиг говорит, что одной из проблем является информирование Конгресса о таком положении дел. «Не имея непосредственного отношения ко всему этому, Конгресс легко покупается на заявления, что речь идет о краже интеллектуальной собственности, а ведь речь совсем не об этом. Мы — культура “копипейста”^{28#}. Вопрос в том, должно это считаться предположительно законным или нет. Сейчас это считается предположительно незаконным, что не имеет смысла. “Копипейст” жизненно необходим для творчества, и он должен стать предположительно законным действием. Однако

^{28#} От *англ.* copy-and-paste — скопировать-и-вставить. Популярный в компьютерном мире способ воспроизведения текста, кода и других данных.

люди, не работавшие с цифровыми инструментами, понятия не имеют, о чем мы с вами говорим».

Голливуд и студии звукозаписи, считает Лессиг, продолжают относиться к потребителям цифрового контента как к лентяям. Вместо того чтобы позволить людям заимствовать элементы своих работ и использовать их идеи, компании индустрии развлечений до сих пор делают ставку на односторонние способы распространения информации, «упакованной в коробку, которая не позволяет вам достать часть содержимого и смешать ее с чем-нибудь еще».

Лессиг опасается, что подобные цифровые упаковки и системы контроля копирования «в ближайшие пять лет сделают недоступным огромный пласт нашей культуры». Мы не сможем взять с полки Библию Гутенберга, открыть ее и заглянуть внутрь. Вместо этого, «открыв ее, мы увидим кучу мусора, потому что наша лицензия истекла, компания, разработавшая для нее систему шифрования, больше не существует, а программное обеспечение устарело». Совсем недавно Лессиг попытался восстановить некоторые файлы, созданные им в 1990 году. Однако файлы были зашифрованы. Компания, создавшая систему защиты от копирования, закрылась. Он не мог получить доступ к собственным файлам. «Можно с уверенностью сказать, что огромное количество контента погибнет такой же смертью. Использовать шифрование — в данном случае — то же самое, что жечь библиотеки»²³.

Следующие несколько лет мы будем наблюдать значительный рост использования личных медиа, связанный с тем, что все больше людей попробуют использовать цифровые инструменты для творчества. Забавно будет наблюдать за погружением шестнадцатилетнего старшеклассника в оруэлловский кошмар, спровоцированный использованием нескольких кадров из фильма «1984», размышляет Лессиг. «Этот творческий опыт должен быть так же доступен, как добавление звукового сопровождения к домашнему видео на “Make”».

И все же подобное заимствование может быть незаконным. У Лессига руки чешутся устроить выставку, на которой обычные семьи смогут увидеть все великолепие новых технологий *rip-mix-burn* в присутствии пары защитников интеллектуальной собственности.

«Когда дети станут показывать созданные своими руками фильмы, адвокаты вмешаются и скажут: “Это нарушение: это, это и это”. В какой-то момент родители и другие зрители не выдержат: “Это возмутительно! В чем здесь преступление?”»

Он замолкает и смотрит из окна своего кабинета на кружащийся во дворе вихрь листьев: «Пока обычные люди, все общество, а не только интеллектуалы, ученые и 5% населения не поймут, что это безумие, мы не сможем выиграть битву».

Месяц спустя я столкнулся с Лессигом на десятой ежегодной конференции South by Southwest Interactive Conference, проходящей в городе Остин, штат Техас. Во время основного доклада Лессиг изумил публику своей презентацией, сделанной в программе Power Point. Экран заполняет увеличивающееся в размерах лицо Джека Валенти, при виде которого зрители начинают свистеть и улюлюкать. Пародируя «моральный императив» Валенти, Лессиг торжественно произносит слова, появляющиеся на экране: долг, честь, честность, сострадание.

Дискуссией об авторских правах и пиратстве завладели экстремисты, сообщает он зачарованной аудитории. «Большинство», говорит Лессиг, уверено, что их права нуждаются в прочнейшей защите. (В этот момент Валенти вновь выплывает на экран.) «Большинство» хочет, чтобы Интернет работал в соответствии с неизменным принципом «Все права защищены». «Меньшинство» впадает в другую крайность: оно верит в абсолютную свободу, в мир, где «никакие права не защищены». Они убеждены, что в защите прав творческого сообщества в Интернете нет необходимости. Кое-кто в толпе подходит под это описание: эти люди упрямо верят в мантру «информация стремится быть свободной»²⁴. Еще есть «Некоторые», заслужившие похвалу Лессига. «Некоторые» — это 85% людей: те, кто посередине, те, кто хочет соблюдения некоторых своих прав и в то же время на определенных условиях с удовольствием делится плодами собственного труда.

«Некоторые люди впадают в крайности. Что ж, пусть они будут несчастны в своей неумеренности, — говорит Лессиг. — Мне нужно только пространство посередине. Мнение большинства из нас таково:

“Вот мой контент, я сам создал его, но вы можете использовать его как хотите — не имею ничего против”».

Закон отвернулся от золотой середины, приняв одну из крайних точек зрения. Когда Лессиг говорит о «невероятном разочаровании», которое заставили его испытать коллеги-адвокаты, в его голосе слышна обида: «Я расскажу вам о нас. Мы верим в контроль. Мы работаем на клиентов, которые к нам обращаются, и создаем структуры контроля. Это дает нам ощущение, что мы что-то сделали для своих клиентов. Однако контроль — это не то пространство, в котором процветают творчество и инновации. Сейчас юристы взялись за регулирование этой области на благо немногих, и вам придется встать и прогнать нас из этой области. Вы должны отвоевать территорию, поскольку нам она не принадлежит».

Когда он заканчивает речь, толпа поднимается и одобрительно шумит. Речь Лессига вызывает единственную овацию за все три дня конференции.

Никто не выдаст вам карточку члена клуба «Свободная культура», поэтому определить его размеры не так-то просто. Однако нет сомнений, что волна цифрового протеста, поднятая энтузиастами высоких технологий, преподавателями, библиотекарями, открытыми интернет-сообществами, предпринимателями, сетевыми писателями, студентами колледжей, политическими активистами, а также некоторыми художниками и писателями, уже приближается.

Интеллектуальное ядро академического крыла движения за цифровые свободы находится в Беркмановском центре Интернета и общества [Berkman Center for Internet and Society] Гарвардской школы права. Целью проводящихся там конференций по сетевому праву является попытка восстановления баланса в вопросе об авторских правах в цифровую эру. Один из докладчиков, Йочаи Бенклер из Йеля, сказал в интервью *New York Times*: «Мы являемся свидетелями исторического момента: решается судьба терминов “свобода” и “справедливость”». Он подчеркнул, что за всеми основными инновациями в истории коммуникаций: появлением печатной прессы, радио, теле-

фона — следовал короткий период, когда правила использования еще не были установлены и альтернативы не были оценены. «Сейчас такой период наступил для Интернета»²⁵.

Проблему пытаются решить не только в академических кругах²⁶. Если Лессиг ведет войну с варварами на правовом фронте, то Джон Перри Барлоу является главным теоретиком и духовным лидером киберпространства, появляющийся, подобно Гэндальфу Серому, внезапно, чтобы произнести квазимистические пафосные речи, похожие на высокопарные обращения Валенти. Бывший автор текстов группы Grateful Dead, Барлоу раньше остальных, еще в 1992 году, предсказал нынешний конфликт вокруг «оцифрованной собственности» в своем знаменитом эссе, где говорилось: «Закон об интеллектуальной собственности нельзя поправить, модифицировать или расширить так, чтобы включить в него произведения цифрового творчества»²⁷.

Пятидесятишестилетний Барлоу отошел от идеи неограниченной цифровой свободы. Отказавшись от своих ранних призывов к полной свободе киберпространства от смиренной рубашки, надетой на него проворным государством, он продолжает настаивать, что Интернет — это совершенно иное пространство, а не просто еще один способ передачи информации, которым можно управлять «как кабельным и спутниковым телевидением или Объединенной почтовой службой», как однажды выразился Валенти²⁸. Год назад Барлоу сказал мне: «Сеть — это не канал. Это океан. А это совершенно разные вещи». В нашем недавнем разговоре он заявил, что люди до сих пор не улавливают разницы: «Интернет — это мир, в котором все виды медиаконтента — печатный, видео и аудио — объединяются в новую форму».

Он считает DMCA «до смешного неверным», сравнивает защиту цифрового контента от копирования с «возведением заборов вокруг торнадо» и презирает страну, в которой «дать кому-нибудь цифровую копию песни считается преступлением». Закон и защита от копирования объединились, чтобы задушить не только творчество, но и выражение политической позиции. «Если вы не можете использовать цитату из телешоу, телефильма или другого медиаконтента так

же, как вы используете цитату из книги, вы больше не можете свободно демонстрировать свою политическую позицию», — говорит он.

Мы используем привычные, избитые метафоры, говоря о распространении информации в цифровом мире, утверждает Барлоу. «Я считаю, что думать о самовыражении как о собственности опасно. Мы используем неверную модель управления экономикой и получения прибыли от его распространения. Это услуга, а не товар». Не нужно думать, что он соглашается с неуместной точкой зрения, будто любая информация должна быть свободной²⁹. Он поясняет, что никто не должен наживаться на чужих работах, выдавая их за свои.

Барлоу утверждает, что должно появиться решение, отражающее реальность цифрового мира. Возможный выход — это изменение бизнес-моделей компаний индустрии развлечений: необходимо покинуть рынок, основанный на редкости его товаров (такой, где товар физически конечен), и принять новую реальность свободных и вездесущих битов.

Отказавшись от услуг посредников — «банды воров», как он называет звукозаписывающие компании, — и используя Интернет для общения с поклонниками, музыканты могут заработать на гастролях и продаже своих записей в Интернете больше, чем они зарабатывают сейчас по контракту со звукозаписывающей компанией.

Барлоу предсказывает, что файловый обмен невозможно остановить, а любая попытка объявить противозаконным обычное копирование материалов, защищенных авторскими правами, обречена на неудачу. Бизнесмены и юристы еще не смирились с желанием десятков миллионов людей беспрепятственно обмениваться файлами в Интернете. Он говорит об этом как о столкновении индустриальной эпохи с цифровой эпохой³⁰, о смертельном бое между открытыми и закрытыми системами. Барлоу утверждает, что Интернет — это не только разрушительная технология, но и изменение парадигмы, влекущее за собой «смену власти». Неизбежное столкновение интересов будет кровавым и продлится «гораздо дольше, чем кто-то из нас проживет».

В 1990 году, еще до того, как люди узнали, что такое Сеть, Барлоу выступил одним из основателей Фонда электронных рубле-

жей [Electronic Frontier Foundation, EFF], организации, защищающей право на свободу слова и частную жизнь в киберпространстве. EFF, о которой говорят как об «Американском союзе гражданских свобод для техно-фанатиков», сейчас участвует в войне за цифровые права. В войну также ввязались организации Public Knowledge [Открытые знания], Center for Democracy and Technology [Центр за демократию и технологии], Consumer Union [Союз потребителей] и DigitalConsumer.org.

Среди других известных интеллектуалов, вступивших в движение за свободную культуру, особого внимания заслуживают трое. Один из них, Брюстер Каль, попытался создать интернет-архив, самую большую когда-либо существовавшую библиотеку. Он понемногу добавляет в это собрание телевизионные программы, фильмы, музыку, книги и другие материалы. К настоящему моменту оцифровано только двадцать тысяч книг из шестнадцати миллионов, считающихся в США общественным достоянием. Каль стремится изменить такую ситуацию. На технологических конференциях Говарду Рейнгольду, превозносящему значение пиринговых сетей и критикующему медиакомпаниям за то, что они противятся инновациям и закрывают пользователям доступ к культурным произведениям, достаются самые громкие аплодисменты. Док Серлз, один из авторов «Манифеста пути» [«The Cluetrain Manifesto»]^{29#}, много лет пропагандирует новые бизнес-модели, делающие частных лиц равноправными партнерами на рынке. Он пишет:

Настоящая война идет не между несколькими производителями и миллиардами «потребителей» их продукции — столкнулись два полностью противоположных взгляда на Сеть. Одни считают ее способом передачи информации — системой каналов, по которым контент течет от производителей к потребителям под контролем поставщиков. Другие представляют ее как место, где люди и компании встречаются и создают культуру, занимаются

^{29#} Манифест сетевой экономики, многие положения которого остались актуальными и после того, как пузырь новой экономики лопнул. Перевод «Манифеста пути» на русский язык можно найти по адресу <http://www.infinity.greenline.ru/base/view/news/1101826444/11976/full>.

бизнесом и делятся интересными идеями... Одни хотят защитить ее и позволить ей развиваться. Другие хотят управлять ею и использовать ее. Одни ждут, что инновации и рынок решат проблемы бизнеса, обычно сопровождающие рост. Другие хотят, чтобы традиционную индустрию от этих проблем защитило государство, ограничив саму работу Сети и функциональность устройств, предоставляющих людям доступ в Сеть³¹.

Еще один ветеран войны за интеллектуальную собственность, Джордан Б. Поллак, поднял этот вопрос на PopTech, ежегодном слете светил науки и техники в городке Камден, штат Мэн³². Специалист по компьютерным наукам, изобретатель и профессор Университета Брандейса, Поллак нарисовал будущее, в котором медиакомпании перестанут продавать нам свою продукцию и начнут продавать лицензии. Этот вариант может примирить две противоборствующие группировки — «киберфашистов» и «киберкоммунистов». Первая группировка, состоящая из медиагигантов, издательских домов и компаний — разработчиков программного обеспечения, желает управлять новой территорией как великодушный медиамонарх. В качестве владельцев авторских прав они хотят предоставлять нам лицензии на однократное прочтение или однократный просмотр. Во вторую группировку входят наиболее ярые сторонники файлового обмена и некоторые поборники свободного программного обеспечения, отвергающие само понятие интеллектуальной собственности и желающие без ограничений получать и распространять цифровые данные. Я неоднократно сталкивался с такими фанатиками и их учением о цифровой свободе. Я так же, как Поллак и Лессиг, считаю эту систему убеждений малопонятной и совершенно неадекватной.

Поллак объяснил собравшимся, что виртуальный мир изменяет наши представления о владении и собственности. Покупая книгу, говорит он, мы одновременно покупаем три вещи: информацию или текст, носитель информации, например страницы в твердом или мягком переплете, и права на использование. В цифровую эпоху, когда информация передается в виде битов, необходимость в физическом контейнере отпадает, а правила устанавливаются не законом о добросовестном использовании или традицией общества, а условиями, которые диктует владелец авторских прав. То, что было

вопросом государственной политики, превратилось в вопрос частного соглашения.

В мире битов напрокат мы будем все чаще сталкиваться с лицензионными соглашениями, которые предусматривают лишь временное, ограниченное несколькими днями использование продукта или медиаконтента. Мы сможем скачать песню или фильм, но он будет иметь «срок годности». Мы сможем прочитать электронную книгу, но не будем в состоянии скопировать, вставить или использовать цитаты из книги. «В связи с тем что переход от владения к лицензированию теперь актуален не только для программного обеспечения, но и для музыки, фильмов и книг, цивилизация, основанная на собственности, претерпевает фундаментальные изменения», — говорит Поллак. Барлоу однажды так выразил эту мысль: использование новомодной защиты от копирования «навсегда превращает рынок, на котором вино продается в бутылках, из которых все могут пить сколько захотят, как в случае с книгами, в рынок, где вино продается по глоткам»³³.

Возможно, вы помните рекламу Qwest Communications 1999 года, снятую в духе нуар с налетом «Твин Пикса». Утомленный путник входит в обшарпанный вестибюль мотеля и просит девушку на регистрации рассказать о «достопримечательностях» мотеля. Не отрываясь от своей книги, красотка с алыми губами описывает немногочисленные комнаты. Мужчина продолжает расспросы: «А как тут с развлечениями?» Неожиданно для него девушка отвечает: «Во всех комнатах в любое время дня и ночи есть все когда-либо снятые фильмы на всех языках».

Вслед за этой рекламой Qwest выпустил еще две оды «волшебному проигрывателю»: в одной из них музыкальный автомат в безлюдной закусочной играет «всю когда-либо записанную музыку всех артистов во всех исполнениях». В другой — на убогом газетном киоске красуется надпись: «Все издания всех книг на всех языках».

Эти образы волнуют, и когда-нибудь они станут реальностью: вся музыка, фильмы, телепередачи и книги в мире будут в ваших

руках. Представьте себе: огромный концертный зал, кинотеатр, телестудия, библиотека и музей в одной упаковке.

Существует три способа создать подобный «волшебный медиапроигрыватель»: использовать модель публичной библиотеки, модель торговли или модель подполья.

Такие активисты, как Каль, трудятся над первым вариантом. В открытых библиотеках можно найти оцифрованные версии печатных изданий, вышедших в прошлые века, однако ограничения, наложенные законом и технологиями, не позволяют людям, представляющим интересы публики, поместить в архив огромное число телешоу, фильмов, музыкальных произведений и радиопрограмм. Однако Каль создал Television Archive, некоммерческую организацию, которая в 2001 году начала записывать передачи двадцати телестанций, расположенных в разных уголках планеты, для того, чтобы предоставить исследователям, историкам и студентам доступ к новостным и прочим программам. (Вряд ли общественности удастся заполучить их другим путем.) Он также открыл Movie Archive, в который было помещено тринадцать сотен оцифрованных, не охраняемых авторским правом короткометражных фильмов, выложенных в Сети. Эти попытки сделать общедоступным наше визуальное наследие заслуживают похвалы, но, очевидно, немногие телешоу и голливудские фильмы будут помещены в общую видеошкатулку.

В интервью журналу *Edge* Поллак сказал:

Идея огромного Интернета, в котором есть вся музыка, которую мы хотим послушать, все фильмы, которые мы хотим посмотреть, все книги, которые мы хотим прочесть, все игры и программы, которые мы хотим использовать, выглядит просто замечательно до тех пор, пока мы не понимаем, что это не публичная библиотека, а частный музыкальный проигрыватель. «Волшебный проигрыватель» — это заветное желание [медиакомпаний]: никакого добросовестного использования, никакого окончания сроков действия, никакого вторичного рынка, никаких библиотек. Идеально эффективная схема бесконечного получения платы за прокат, не оставляющая простым людям ничего, кроме их заработков и одежды³⁴.

Президент подразделения Universal Music eLabs Ларри Кенвил почти дословно повторил эти слова, высказавшись о судьбе

любителей музыки в статье *New York Times* 2003 года: «Вы не покупаете музыку — вы покупаете ключ»³⁵. Он говорит о мире, где на смену собственности приходит лицензия, а сетка музыкального вещания остается недостижимой.

Директора медиакомпаний научились убедительно говорить о том дне, когда потребители смогут немедленно загрузить любую песню, фильм или другой медиаконтент из громадной коммерческой базы. Музыкальная индустрия сделала огромный шаг в этом направлении, когда сверхуспешному музыкальному магазину Apple iTunes удалось открыть для скептически настроенных звукозаписывающих компаний цифровую эру. Но даже iTunes, содержащий семьсот тысяч музыкальных композиций, далек от того, чтобы предлагать все когда-либо записанные песни³⁶. В первую очередь потому, что более трех четвертей продукции крупных звукозаписывающих компаний больше не выходит в свет³⁷.

Бывший мечтательный глава Warner Home Video Уоррен Либерфарб считает, что недалек тот момент, когда мы сможем купить и сохранить собственную коллекцию фильмов, которая будет беспрепятственно перемещаться с одного устройства на другое в пределах своего дома. «Она будет защищена, так что я не смогу передать ее кому-то другому, но я смогу получить доступ ко всей своей библиотеке фильмов и музыки из любого места в своей квартире в любое время, — говорит он. — Это будет просто сногшибательная программа»³⁸.

Уже сейчас поклонники могут загрузить концерт своей любимой группы на устройство размером с зажигалку, которое можно повесить на брелок для ключей, и скопировать его для своих друзей. В ближайшие несколько лет технологии позволят нам уместить на одном брелоке для ключей сотни фильмов и телешоу. Но допустят ли такое развитие событий медиакомпания и их сторонники из хай-тек-индустрии? Я не уверен.

«Потребители очень сильно хотят иметь возможность из любой точки планеты получить доступ к постоянно активному каталогу, из которого можно скачать любую песню или другой медиаконтент, — говорит Крис Мюррей из Consumers Union. — Проблема в том, что эта мечта не согласуется с практикой медиадинозавров»³⁹.

Одной из преград является бизнес-модель аналогового мира. Идея открытого, дружелюбного пользователю «волшебного проигрывателя», безусловно, прекрасна, однако предводители медиакомпаний без особого энтузиазма относятся к замене прибыльных бизнес-моделей, главным образом основанных на продаже «коробочных» товаров, таких как CD и DVD. Кроме того, «волшебный проигрыватель» по определению должен включать все виды контента. Но сможет ли группа, не имеющая контракта с звукозаписывающей студией, найти место в частном проигрывателе?

Вторым препятствием является закон об авторском праве. Тонны лицензионных соглашений придется подгонять под каждый вид контента. На конференции «Цифровой Голливуд» [Digital Hollywood], где я побывал, главный юрисконсультант Universal Studios Карен Рэндалл со слезами вспоминала о подписанных несколько лет назад контрактах, согласно которым голливудские киностудии не могли продавать свои фильмы на цифровом рынке⁴⁰. Та же проблема возникает со старыми фильмами и телешоу: ни у кого нет прав на их демонстрацию в Интернете.

Еще одна помеха кроется в философии, в стремлении управлять. Создание настоящего «волшебного проигрывателя» требует коренных изменений в отношении компаний к своим клиентам. Обсуждаемые сейчас цифровые средства защиты не позволят копировать, микшировать, записывать на другие носители или распространять материалы, права на которые принадлежат медиагигантам. Возможно, эти средства даже не позволят вам сохранить приобретенную копию. Вице-президент отдела разработки Fox Corp. Эндрю Сетос говорит, что в карманном медиам мире каждый раз, когда мы перемещаем фильм, он должен исчезать на одном устройстве и появляться на другом.

Многие пользователи будут протестовать против подобного искаженного, урезанного коммерческого проигрывателя.

Таким образом, мы получаем двухуровневую медиареальность. На одном уровне мы видим легальные закрытые сервисы, которые базируются на традиционном представлении о взаимодействии с медиаконтентом. Пожизненная собственность, возможность пре-

доставлять контент во временное пользование другим людям, право перепродавать купленный продукт — многие из этих традиций уже неактуальны. Частичной реакцией на это является распространение незаконных подпольных «проигрывателей». «Проигрыватель» даркнет, всюду набирающий обороты, — некоммерческий децентрализованный сервис, взращиваемый и вскармливаемый миллионами частных лиц. Контент, не передаваемый по традиционным медиаканалам, будет доступен в даркнете по запросу. Люди будут беспрепятственно использовать медиаконтент, изменять его по своему усмотрению и передавать, а также создавать новые его версии. Во всех комнатах в любое время дня и ночи будут все когда-либо снятые фильмы на всех языках. И никаких цифровых наручников.

Даркнет — сравнительно новая идея. Термин был впервые употреблен в научной статье четырех исследователей из Microsoft, зачитанной на компьютерной конференции в ноябре 2002 года⁴¹. Исследователи определили даркнет как «совокупность сетей и технологий для обмена цифровым контентом». Это на научном языке. На самом же деле они имели в виду огромную, развивающуюся нелегальную структуру, включающую в себя обмен музыкой, фильмами, телешоу, играми, программным обеспечением и порнографией, простой в обращении «проигрыватель», конкурирующий со всеми продуктами и сервисами компаний индустрии развлечений.

Вывод исследователей заключался в том, что компаниям следует использовать разумные методы защиты контента. Поскольку пользователи не любят цифровых «замков», кому-нибудь удастся подобрать к ним ключи, и материалы, несмотря на все старания, утекут в даркнет. Исследователи высказали мнение, что лучшим способом борьбы с пиратством в даркнете будет предоставление доступных, удобных и привлекательных продуктов и сервисов⁴². Иными словами, самая эффективная защита от копирования — это прекрасная бизнес-модель.

Вскоре пресса подхватила термин, но стала использовать его в другом значении. К примеру, в *New York Times* писали, что даркнет — это тайный киберклуб, вступить в который можно только по приглашению, или закрытое сообщество, для входа в которое необходимо

знать секретный код. Создатели библиотек использовали словосочетания Dark Web и Invisible Web^{30#} для обозначения материалов, например, книг и периодических изданий, хранящихся в защищенных онлайн-базах данных и не индексируемых поисковыми системами и программными роботами. Некоторые считают, что термин *даркнет* описывает мир киберпреступности, спамеров, террористов и других обитателей дна общества, которые используют Интернет, чтобы обойти закон.

В этой книге я использую слово *даркнет* исключительно как обозначение сообществ, строящихся в закрытом социальном пространстве, тихой пристани виртуального и реального мира, где нет или почти нет страха быть уличенным в обмене цифровыми материалами, охраняемыми авторским правом, и можно избежать ограничений, наложенных на мультимедийный контент компаниями индустрии развлечений.

Обобщенный термин *даркнет* обозначает совокупность подобных сообществ. Грубо говоря, даркнет — это подпольный Интернет. Но существует множество даркнетов: миллионы пользователей обмениваются файлами в темных уголках Usenet^{31#} и Internet Relay Chat, студенты отправляют друг другу песни и записи телешоу через сервисы обмена мгновенными сообщениями от AOL, Yahoo и Microsoft, на улицах городов и в университетских кампусах люди копируют, «прожигают» и делятся друг с другом физическими носителями вроде CD; помимо прочего, существуют молодые зашифрованные закрытые сети, такие как Freenet, о которых я расскажу в 12-й главе. (Я не отношу к даркнету Kazaa, Grokster, BitTorrent и другие пиринговые сети, поскольку они не обеспечивают пользователю должной степени анонимности. Защитники авторских прав уверяют, что в Интернете нельзя достичь полной анонимности, но, как мы видим, они лишь нагоняют тумана.)

Возможно, слово *даркнет* звучит зловеще, но даркнет уходит корнями в такие привычные для Америки явления, как продажа и пе-

^{30#} «Темная сеть» и «Невидимая сеть» (англ.).

^{31#} Система новостных групп, предназначенных для обмена сообщениями и файлами по протоколу NNTP.

реписывание кассет, как это было в 1960—1970-х годах, и компьютерный бум 1980-х, когда люди свободно обменивались программами, записанными на дискетах (позже эта практика получила название *сникернет* [sneakernet]). Исследователи из Microsoft уверены, что даркнет продолжает ту же традицию:

Студенты организуют в общежитиях даркнеты, чтобы обмениваться контентом со своими друзьями. Такие даркнеты могут быть основаны на файловом обмене, копировании DVD-дисков или использовании специальных программных средств и сервисов: например, чатов и программ для моментального обмена сообщениями, усовершенствованными для взаимной передачи контента, с теми, кто находится в списке контактов. Каждый студент может являться частью еще одного даркнета, например своей семьи, группы по интересам, компании школьных друзей или коллег по временной работе.

Даркнет — это в большей степени идея, нежели место или вещь. В повседневном смысле даркнет нужен, чтобы получать бесплатный контент. Если копнуть поглубже, даркнет — это миллионы людей с общим опытом взаимодействия с медиаконтентом и поиска нелегального обхода ограничений, введенных индустрией развлечений.

Безусловно, происходящее в даркнете по большей части незаконно. Разумеется, многие подпольные действия этически неоднозначны или откровенно бесчестны. Однако большинству этих действий нетрудно найти объяснение: люди стремятся стабилизировать систему, ополчившуюся против цифровой культуры. Я не пытаюсь идеализировать или осуждать даркнет — я хочу помочь понять его.

Каждый день по даркнету путешествуют миллионы людей. Наиболее активные путешественники являются теми, кого Поллак называет киберкоммунистами, а Лессиг — меньшинством.

Каким будет даркнет завтра? Усилиями компаний индустрии развлечений и законодателей все его аспекты в конце концов устоят. Если технологии или закон не позволят людям контролировать собственное взаимодействие с медиаконтентом, они не станут довольствоваться ролью пассивных потребителей. Вместо этого они отправятся осваивать подполье. Даркнет может стать последним прибежищем борцов за цифровую свободу.

3. В кинематографическом подполье

Брюс Форест заваливается на спинку своего офисного кресла, сотрясаясь от смеха, причиной которого послужил паренек, решивший попробовать себя в роли кинопирата. Он отодвигает компьютерную клавиатуру и выдает еще одну едкую шутку насчет беспомощного парня, только что арестованного за попытку испортить Universal Pictures лето.

За две недели до выхода в прокат «Халка»^{32#}, фильма с бюджетом 150 миллионов долларов, в июне 2003 года в киберпространстве состоялась его преждевременная премьера. Из Universal в нью-йоркское рекламное агентство была отправлена видеокассета с предварительным вариантом фильма. Один из сотрудников агентства дал посмотреть фильм своему приятелю, двадцатичетырехлетнему сотруднику страховой компании из Нью-Джерси, который оцифровал кассету и закинул ее в файлообменный канал даркнета. Заметные невооруженным глазом водяные знаки, содержащие метку, указывающую на происхождение записи, разрушили его планы. В результате он признал себя виновным в нарушении закона об авторском праве и был приговорен к шести месяцам домашнего ареста и трем годам испытательного срока.

^{32#} Фильм, снятый по мотивам серии комиксов «The Incredible Hulk», в которой рассказывается история ученого-генетика, в результате эксперимента получившего способность в минуты ярости превращаться в зеленого громила.

Как бы там ни было, этот случай представлял собой трагикомедию ошибок размером с Халка. Когда рабочая версия, выглядевшая весьма мрачно из-за отсутствия спецэффектов и незаконченности саундтрека, утнула в Сеть, среди горячих поклонников ярко-зеленого героя комиксов, не умеющего контролировать свой гнев, распространились негативные отзывы. После суперуспешного первого уик-энда в прокате большая часть билетов на картину осталась лежать в кассах кинотеатров. Столь же недолгой была слава новоиспеченной звезды пиратства. «Его отпечатки были повсюду, — посмеивается Форест. — С тем же успехом можно ограбить банк и оставить служащему свои водительские права. Его бы смогли арестовать даже Кистонские фараоны^{33#»}¹.

В даркнете нет места неумелым любителям. Должно быть, Форест об этом знает. Он является членом шести крупных объединений кинопиратов, а также является оператором сорока пиратских IRC-каналов. Во многом он — отъявленный цифровой ренегат, пренебрегающий авторскими правами и дерзкий с властями трудный ребенок, при упоминании которого титанов музыкальной и киноиндустрии бросает в холодный пот.

Но есть один нюанс: за пиратство ему платят крупные медиакомпании.

В сущности, Форест работает на два фронта. Подпольные группы продажи фильмов не знают, что он является штатным консультантом голиафов индустрии развлечений. Форесту (это его настоящее имя) грозят неприятности, если станет известно, кто скрывается под его сетевыми псевдонимами. В свою очередь, корпорации-покровители позволяют Форесту пополнять пиратские архивы, например созданный Джоли Роджером архив фильмов и музыки, что позволяет завоевать доверие даже в самых темных уголках даркнета, чтобы проникнуть в стан противника и установить наблюдение за незаконными файлообменными сетями.

^{33#} Keystone Kops, герои выпущенной в 1912—1917 годах в США серии фильмов о глупых и неумелых полицейских, которым удавалось ловить преступников лишь по чистой случайности.

«Думаю, меня можно назвать настоящим двойным агентом», — говорит Фостер, одетый в джинсы, обычную нейлоновую рубашку и коричневые носки. Он вытягивается во весь свой рост, закидывает ноги на стол и ерошит пальцами копну темных растрепанных волос. В сережке, украшающей его левое ухо, мерцает, отражаясь холодным блеском в окружающих нас мониторах, бриллиант «шампань» размером в один карат. «У меня очень уютная двойная жизнь».

Сорокалетний Форест — глаза и уши индустрии, работающей на то, чтобы Голливуд не постигла судьба звукозаписывающих компаний. С момента появления Napster десять миллионов людей начали воровать цифровые товары, угрожая превратить музыкальную индустрию в новый Карфаген. Большинство представителей нового поколения считают музыку таким же бесплатным и естественным атрибутом жизни, как воздух.

Но успешная бизнес-модель не может быть построена на «бесплатности». Главы студий боятся, что фильмы могут стать следующим покоренным бастионом. Так как соединение с Интернетом происходит со скоростью молнии, жесткие диски компьютеров наращивают емкость, а технологии сжатия улучшаются, фильмы на грани того, чтобы сыграть центральную роль в войне против файлообмена.

«Необходимо провести черту и покончить с точкой зрения, что грабить и воровать абсолютно приемлемо, — говорит глава МРАА Валенти. — Нельзя допустить, чтобы цифровое воровство разрушило будущее самой выдающейся индустрии Америки: индустрии развлечений».

Борьба с пиратством в мире кино может оказаться даже более сложной и кровопролитной, нежели та, которая велась по поводу музыки, учитывая, что с тыла Голливуд прикрывает Капитолийский холм и что он присутствует практически всюду в нашей культуре с ее культом знаменитостей. Хотя никому до сих пор не удалось установить связь между файловым обменом и снижением прибыли в кассах кинотеатров и на рынке видео, очевидно, что Голливуд обеспокоен. Результаты исследования Forrester Research говорят о том, что один из пяти подростков хотя бы раз в жизни нелегально скачивал художественный фильм. В Сети ежедневно продается от 400 до

600 тысяч фильмов, утверждали главы киностудий перед Конгрессом. (Оценка намеренно завышена, однако нет сомнений, что нелегальная продажа фильмов развивается, хотя и в контролируемых пределах².) Согласно отчету исследовательской компании Big-Champagne, сейчас по Интернету путешествует 17 миллионов пиратских копий фильмов.

Вернемся к Форесту, который, как истинный Форест Гамп, оказывается в нужное время в нужном месте всякий раз, когда речь заходит о фильмах и пиратстве в Интернете. Именно Форест оценил для Голливуда масштабы пиратства. Он получил эту цифру, побывав в самых темных уголках кинематографического подполья в один из уик-эндов 2002 года, в тот же уик-энд, когда CNN показала силуэт человека, скачивающего фильм «Звездные войны. Эпизод II: Атака клонов» (замаскированным вандалом был именно Форест). Когда крупнейшие голливудские студии торжественно открывали интернет-видеопрокат Movielink, рекламируемый в качестве альтернативы пиратству, Форест принимал в этом активное участие, ему принадлежит патент на технологию. Форест только что представил миру новую бизнес-модель распространения музыки и фильмов в цифровом формате (подробнее об этом ниже). Когда я разыскивал ключевые фигуры кинематографического подполья, чтобы взять интервью для статьи, именно Форест все для меня устроил.

«Мне потребовались годы, чтобы завоевать доверие и уважение тех, с кем я встречаюсь в файлообменных сетях, — говорит он в веселой, быстрой манере, сформировавшейся во времена его детства на улицах Форест Хиллс в Квинсе. — Нельзя просто прийти на канал и сказать: “Привет, я тут новенький! Хочу скачать ваши фильмы”. Сначала над вами посмеются, а потом забанят. Это суровая пограничная справедливость. Вы должны заслужить свое место, дав что-то ценное другим участникам, например проявив свой талант программиста или предоставив доступ к самым горячим материалам».

Форест признается, что в 1997 году, когда он всеми силами старался занять достойное место в пиратской иерархии, он впервые присоединился к группе, незаконно выпускающей фильмы, которая состояла из людей, сообща или самостоятельно распространяющих

цифровой контент в даркнете. Он начинал как «сервер» — самая низкая ступень в иерархии, которую он в шутку сравнивает с позицией рядового в мафии. Сервер подвергается самому большому риску судебного преследования, так как незаконно распространяет фильмы с открытого интернет-адреса. Выполнение грязной работы позволяет стать частью «сцены» — так пользователи даркнета называют тех, кто активно поставляет и продает медиафайлы. (Неудивительно, что никто из участников «сцены» не использует термин «пират» и не выкрикивает время от времени «йо-хо-хо».)

Форест больше не служит — он использует свои знания «сцены» в прибыльном деле консалтинга. «Я не делаю ничего противозаконного», — несколько раз повторяет он мне. И все же, чтобы держать марку и не утратить доверия, которое он заработал в кинематографическом подполье, Форест дает членам своей группы пароль от своего частного сервера, секретного хранилища цифровых данных, доступ к которому можно получить только по приглашению. Когда я позже заглядываю на сервер, то обнаруживаю там настоящий клад, состоящий из украденных, охраняемых авторскими правами материалов: тысячи песен, музыкальных клипов, фильмов, телешоу (включая все эпизоды «Симпсонов»), компьютерные игры для Microsoft Xbox и программы занимают два терабайта на его сетевых жестких дисках. (Это сравнение может натолкнуть на неверные выводы, но Библиотека Конгресса занимает всего в десять раз больше места. Для того чтобы разместить свои два терабайта, Форесту понадобится 1,4 миллиона 3,5-дюймовых дискет.) В его сетевом тайнике есть все песни из Top-100 журнала *Billboard* за последние сорок четыре года, а также такие фильмы, как «Человек-паук», «Банды Нью-Йорка», «Гладиатор», «Крестный отец II» и «Остин Пауэрс».

Берите что нравится, говорит он.

Студентов колледжей, организовывающих подобные файлообменные сети, арестовывают и за меньшее, а Форест не боится защитников авторских прав. Прежде чем подписать контракт, Форест настоял на том, чтобы в него был включен пункт о компенсации и неограниченном предоставлении ему контента и защите от преследования за загрузку пиратских фильмов, принадлежащих круп-

ным киностудиям. Он также работает консультантом в музыкальном бизнесе и застрахован Американской ассоциацией звукозаписи [Recording Industry Association of America, RIAA]. Форест мог бы быть шпионом, но он не доносчик и всегда старается объяснить, что никого не закладывает.

Перед разными людьми он предстает по-разному. У него несколько личностей, которые он использует на разных IRC-каналах для расширения контактов: от сервера-новичка до могущественного и заносчивого старожилы. «Я разный на всех каналах, поэтому приходится быть осторожным, чтобы не разрушить свою маскировку», — говорит он.

Форест, чья работа касается в первую очередь кинопиратства, занимается еще и распространением записей телевизионных шоу, музыки и компьютерных игр и каждые две недели пишет двухсотстраничный отчет для компаний-нанимателей, в котором он рассказывает о последних находках, составляет графики развития пиратства и предлагает способы защиты интеллектуальной собственности компаний. Он согласился поделиться основными выводами, которые сделал за три года странствий по самым укромным уголкам пиратского подполья в обмен на обещание хранить в тайне его сетевые псевдонимы и официальное заявление о том, что мнение Фореста не обязательно совпадает с мнением его работодателей.

О выпускающих группах и «сцене» мало пишут в прессе по простой причине: их члены не хотят огласки. Публичность привлекает внимание правоохранительных органов. Но пуленепробиваемого Фореста это не заботит. Он впервые демонстрирует аутсайдеру необитаемые цифровые земли.

Утро Фореста начинается с чашки эспрессо в его домашнем кабинете в загородном доме в Коннектикуте, расположенном на покрытом лесом участке размером в пять акров в сорока четырех милях от Манхэттена. Этот участок он и его семья делят с оленями, лосями, лисами, койотами и стаей цесарок, которые контролируют популяцию клещей — переносчиков болезни Лайма. В уединенном десяти тысячном

городке в сельской местности также живут Кристофер Уокен, Роберт Редфорд, Хосе Фелициано^{34#}, Эрика Йонг^{35#} и Кит Ричардс из Rolling Stones.

Я приезжаю к нему в ливень, и он поит меня чаем. Мы проходим через битком набитую медиаустройствами гостиную его тайного убежища, электронной пещеры, где не слышно ни единого звука, кроме жужжания небольших настольных вентиляторов, охлаждающих тринадцать «Макинтошей» и компьютеров, работающих под управлением Windows и Linux. Он проваливается в офисное кресло и наблюдает за порхающим по экрану безумным текстом пастельного цвета. Он не покинет своего высокотехнологичного командного центра до пяти часов утра. Кабели четырех модемов соединяют его дом с внешним миром, и Форест утверждает, что они обеспечивают большую пропускную способность, чем есть в некоторых небоскребах Манхэттена. Три монитора, подключенных к стоящему рядом компьютеру, демонстрируют работу его личной армии роботов и программ, рыщущих по файлообменному подполью. Он скользит от машины к машине, поочередно проверяя электронную почту, следя за ходом скачивания файлов и браня своего озорного щенка питбуля по кличке Куки за то, что тот разорвал мой журнал и лакал чай из моей чашки, которую я, не подумав, поставил на пол. «Этому псу нужен валиум», — говорит он.

Из предосторожности Форест всегда использует «баунс» (bounce), прием, позволяющий скрыть местонахождение компьютера. Вместо того чтобы выходить на пиратские каналы из дома, что позволило бы узнать уникальный сетевой адрес его компьютера и приблизительное физическое местонахождение, он входит в систему через компьютер, расположенный на Карибах. Если кто-то попытается определить его местонахождение, то решит, что Форест потягивает мохито^{36#} где-то на юге острова Сент-Бартс.

Моя записная книжка пухнет от заготовленных вопросов, но за целый день демонстраций и рассказов я не успеваю задать ни одного

^{34#} Хосе Фелициано (род. 1945), знаменитый пуэрториканский певец.

^{35#} Эрика Йонг (род. 1942), американская писательница.

^{36#} Коктейль из рома с мятой, лаймом и сахаром.

из них, так как не перестаю удивляться тому, что открывает для меня Форест, словно вытаскивающий свои фокусы из волшебного ящика, сбивая меня с толку.

За плечами у Фореста интереснейшая карьера музыкального продюсера: он продюсировал больше тысячи музыкальных треков с двадцати четырех платиновых альбомов таких артистов, как Мадонна, Уитни Хьюстон, Элтон Джон, Брюс Спрингстин, Лу Рид, Роберт Палмер и Рик Джеймс^{37#}, однако сейчас он редко говорит о прошлом. Похоже, в пучине даркнета он чувствует себя уютнее. Большинство людей не мыслит себе Интернет без яркой пестроты Всемирной паутины, однако миллионы людей (компьютерные маньяки, школьники, студенты и матерые пираты) обитают в других уголках Интернета. Даркнет — это виртуальная родина Аль-Капоне, недостижимая для легиона адвокатов индустрии развлечений местность, где царит беззаконие и нет места этике. Именно в даркнете развернутся эпические битвы против защиты от копирования и обмена файлами.

Сегодня Форест устроил для меня интервью с двумя важными фигурами кинематографического подполья. Основные правила просты. Интервью будет проходить с использованием Apple iChat, программы, позволяющей печатать сообщения, которые появляются на экране одновременно у обоих собеседников. Благодаря «баунсу» собеседники не могут узнать местонахождение друг друга. Я могу задавать вопросы в ходе двух различных чат-сессий. Мои собеседники будут видеть меня через веб-камеру, но я их видеть не буду. «Они хотят убедиться, что ты не носишь форму», — говорит Форест, и в его шутке есть доля истины³.

Сначала я устанавливаю контакт с человеком из подполья с ником *beneaththecobweb*. Форест, знакомый с ним уже пять лет, говорит, что он член девяти выпускающих групп и глава шести из них. Таким образом, он является одним из самых высокопоставленных членов «сцены». Форест рассказывает, что ему около тридцати лет и он уроженец одного из западных штатов. Сам *beneaththecobweb*

^{37#} Рик Джеймс (1948—2004) — американский фанк- и соул-музыкант.

говорит только, что он гражданин США и системный администратор, временно проживающий в Восточной Европе.

«Самое потрясающее в “сцене” то, что она представляет собой узкий круг... место, где люди из сотен разных стран встречаются и работают для достижения общей цели», — объясняет мне beneaththecobweb. «Сцена» нужна для того, чтобы дать человеку из любого социального класса с любым бюджетом доступ к самой лучшей музыке и фильмам, утверждает он. Голливуду и индустрии звукозаписи, в свою очередь, придется «привыкать к новым условиям».

Другой мой собеседник выбрал себе ник Ninja. Форест говорит, что он — студент с Лонг-Айленда и бывший влиятельный в Сети пират, который ушел со «сцены» после того, как управлял тремя группами, выпускающими фильмы, и одной, выпускающей музыку. Ninja говорит, что «сцена» привлекает его в первую очередь тем, что у него «есть доступ к фильмам всего через несколько дней после того, как их начинают показывать в кинотеатрах». Он тоже считает, что Голливуд и звукозаписывающие компании должны смириться со своей сетевой судьбой.

Следующие два часа я обменивался с ними сообщениями о деятельности «сцены» под красочные комментарии Фореста.

Если «В поисках Немо», «Терминатор-3» или другой известный фильм появляется в Интернете за несколько дней или недель до выхода в кинотеатрах, можно практически всегда быть уверенным, что тут поработала выпускающая группа. Хотя выпускающие группы появились в 1997 году, настоящий прорыв произошел в октябре 1999 года, когда пятнадцатилетний парнишка из Норвегии написал несколько строк кода, позволяющих копировать защищенные DVD. Типичная выпускающая группа, называемая как-нибудь вроде Flair, Esoteric или Opium, может состоять из 30 человек, но обычно из 15. Сегодня насчитывается около 140 групп, выпускающих фильмы, по сравнению с 32, существовавшими в 2002 году. Другие группы выпускают игры, программное обеспечение, телешоу и даже электронные книги.

Появлению фильма в Интернете предшествует процесс, который beneaththecobweb сравнивает с линией заводской сборки. Хотя дешифрованием, кодированием и распространением фильма может

заниматься один человек, работа в команде обычно гораздо эффективнее, поэтому есть смысл распределять обязанности среди специалистов. Так рождается подпольная индустрия.

Процесс начинается с того, что выпускающие группы получают фильм из неожиданного источника: от голливудских инсайдеров. В исследовании, опубликованном AT&T, говорится, что в сентябре 2003 года 77% фильмов, нелегально попавших в файлообменные сети, было выложено людьми, работающими в киноиндустрии.

Фильмы попадают на пиратские каналы несколькими путями. Наиболее ценной считается копия мастер-копии, полученной на этапе постпродакшна, когда съемки закончены, и к фильму получают доступ сотни сотрудников, которые монтируют его, настраивают цвет и звук, добавляют спецэффекты и другие заключительные штрихи. Очень соблазнительными для пиратских групп являются «скринеры», выпускаемые на DVD для небольшой аудитории еще до выхода фильма в кинотеатрах. Еще одним источником является завод по изготовлению дисков, где за месяцы до поступления DVD в продажу отбраковываются тысячи дисков с дефектами. Если служащий кинотеатра или кто-то из его друзей устанавливает камеру на штатив и записывает изображение, проецируемое на экран, получается «экранка». Чаще всего кто-то тайком пронесит камеру в кинотеатр и направляет ее на экран. Запись, сделанная подобным образом, иногда подрагивает, а еще на ней можно увидеть затылки других зрителей. Однако при такой съемке можно добиться отличного качества звука — для этого пираты подключаются к разъемам для наушников, предусмотренных для людей с дефектами слуха. (Не так давно в кинотеатрах Лос-Анджелеса полиция арестовала двух восемнадцатилетних ребят, записывавших фильм «Стар Трек: Немезида», и двадцативосьмилетнего мужчину, записывавшего «Страсти Христовы».) С недавних пор киностудии пытаются помешать записи «экранок», вооружив сотрудников кинотеатров металлодетекторами и очками ночного видения, позволяющими ловить операторов на месте преступления. Еще одним звеном в цепи является продавец видеомагазина, который получает фильмы на DVD через некоторое время после их выхода в кинотеатрах, за несколько дней до начала продаж дисков.

Попробуем проследить типичный маршрут фильма в кинематографическом подполье. Все начинается с *поставщика* (обычно это человек, работающий в киностудии, на заводе, производящем DVD, в видеомагазине или какой-то другой организации, связанной с киноиндустрией). Поставщик передает еще не выпущенный или недавно выпущенный фильм, например скринер фильма «Миссия невыполнима-3», посреднику в выпускающей группе или выкладывает на специальный сервер. После этого файл быстро попадает к *рипперу* или *кракеру*: DVD-диск отправляется ему через службу Federal Express, или же риппер получает доступ к компьютеру поставщика через VPN^{38#}. Задача риппера состоит в том, чтобы скопировать аудио- и видеофайлы фильма и снять с них защиту от копирования. Далее он или *кодировщик* удаляет идентификационные знаки, которые студия внедряет в дорожки, а также осуществляет компрессию видео в формат, удобный для скачивания и просмотра фильма на компьютере или телеэкране. Затем *дистрибьютор* размещает файл на одном из почти тридцати топ-сайтов, сверхнадежных подпольных цифровых тайников. Оттуда файл берет *перевозчик*, он помещает его на сайт более низкого уровня («помойку») или на высокоскоростной сервер, с которого осуществляется дальнейшее распространение (компьютер, настроенный для обмена файлами с другими компьютерами). Участники описанного процесса — это высококвалифицированные программисты, часто по совместительству являющиеся ценными сотрудниками университетов или корпораций и имеющие доступ к мощным компьютерам с высокоскоростным подключением к Интернету. «Перевозчики — это рабочие лошадки цепочки, по которой движется фильм», — говорит Форест. Заключительным звеном цепочки являются *операторы каналов*. Они, действуя подобно торговцам рыбой, оповещают пользователей о появлении фильма на частном IRC-канале, вызывая настоящий ажиотаж. (Предположительно около тринадцати сотен IRC-каналов посвящены исключительно кинопиратству.) Весь процесс занимает

^{38#} Virtual Private Network, то есть «виртуальная частная сеть», — подсеть внутри Интернета.

два или три дня, за которые фильм успеваает пересечь государственную границу.

«Именно баланс между европейцами, американцами и азиатами позволяет этой схеме работать в разных часовых зонах», — говорит Ninja. Форест продолжает: «Я знаю одну группу, в которой работают бельгийские кодировщики, американские рипперы, азиатские поставщики товара и канадские администраторы».

По большей части все происходит почти независимо, все работают самостоятельно, обычно глубокой ночью за закрытыми дверями спален, университетских общежитий и офисов, но не в каком-то одном определенном месте. «Участники группы редко бывают знакомы друг с другом в жизни», отмечает beneaththecobweb. Администраторы следят, чтобы процесс от начала до конца проходил без помех, они покупают «железо», выход в Сеть или права суперпользователя на компьютерах, с которых распространяются фильмы. Организацией всего предприятия занимаются один или два *руководителя группы*. Также в процессе участвуют *доноры*, обычно это сочувствующие взрослые благодетели, жертвующие выпускающим группам оборудование, коммуникационные каналы, аппаратуру или деньги в обмен на членство, уважение сообщества и доступ к цифровым богатствам «сайта-паразита».

Форест — донор, он снабжает выпускающие группы компьютерами и видеокамерами, купленными на собственные средства. Форест, чьи яйца, по всей видимости, сделаны из кремния, вычитает эти пожертвования из подходящего налога и так комментирует свои действия: «У меня отличный бухгалтер. Он объяснил мне, что я могу не платить с этой суммы налога как с законных издержек бизнеса».

Одни группы специализируются на копировании и кодировании, другие — на распространении фильма, а третьи выпускают фильмы самостоятельно от начала до конца. Известие о выходе фильма попадает в новостные группы Usenet'a (откройте Google, зайдите в Groups, и вы на месте) и файлообменные сервисы с веб-интерфейсом. Сеть кинопиратства наиболее удачно можно представить как пирамиду: на ее вершине находятся несколько тысяч избранных, входящих в выпускающие группы; группа, управляющая открытыми

и закрытыми серверами, на которых хранится цифровой контент, превосходит ее по размеру и насчитывает от 50 до 200 тысяч пользователей; 3,5 миллиона технически подкованных пользователей обмениваются файлами на IRC-каналах, в новостных группах и на публичных ftp-сайтах; и наконец, сотни миллионов людей во всем мире, в том числе примерно 60 миллионов в США, используют пиринговые сети, такие как Kazaa, eDonkey и iMesh. К тому моменту, когда фильм или песня добирается до основания пирамиды, он или она может быть заражена вирусом или заменена подделкой. Однако на самом верхнем уровне материал — это золото.

На вершине пирамиды находятся только самые смелые любители острых ощущений, разбирающиеся в технологиях (а это преимущественно мужское дело), которых отличает юношеский максимализм, неуважение к властям и уверенность, что в Интернете должно быть «все», как говорит beneaththecobweb. Форест так оценивает состав групп, выпускающих фильмы: «Большинство их членов — это молодые люди в возрасте от 15 до 20 лет. Еще есть студенты и недавние выпускники, живущие в какой-нибудь норе, подключенной к линии T1, а также помешанные карьеристы — обычно это молодые системные администраторы с низким заработком, работающие в университете или корпорации. Хотя я знаю одного шестидесятилетнего мужчину, который этим занимается, и тринадцатилетнего школьника, причем он лучший кодер, какого я видел. На IRC-каналах чаще всего тусуется молодежь: там парни болтают о девчонках и больших сиськах, но, когда речь заходит о технических вопросах, они говорят почти как Стивен Хоукинг^{39#}».

Политические убеждения или философские идеи служат мотивом для этих цифровых анархистов куда реже, чем желание принадлежать к ультрасовременному тайному запрещенному братству. И хотя им доставляет удовольствие уже то, что они дразнят Голливуд, по сути,

^{39#} Стивен Хоукинг, знаменитый американский физик-теоретик, специализирующийся на космологии и квантовой гравитации. Кроме того, отчасти и поп-фигура — не столько из-за своих научно-популярных книг, сколько благодаря своей биографии: гениальный мозг, привязанный к инвалидному креслу.

«сцена» — это соревнование, где сталкиваются и состязаются гипертрофированные эго. «Между дружественными группами ради престижа “сцены” начинается гонка за то, кто первым выпустит фильм», — говорит Ninja. «Все ради статуса», — подтверждает Форест.

В то время как одни выпускающие группы стремятся быть первыми в выпуске фильмов, другие пытаются выпустить самый привлекательный цифровой контент. В кинематографическом подполье есть две группы, заработавшие репутацию «мастеров»: Centropy, известная своими высококачественным релизами, и VCD Vault, поставившая перед собой задачу конвертировать киноклассику 1940—1970-х годов в удобный для скачивания цифровой формат. «Полным ходом идет совместная работа с целью сделать доступными зрителям все когда-либо снятые фильмы», — говорит Форест, и в его устах это звучит как бизнес-план интернет-стартапа. Это предприятие даже имеет кодовое название Netfix Project в честь компании, занимающейся доставкой DVD по почте, чей каталог насчитывает двадцать пять тысяч наименований фильмов. Дюжины членов выпускающих групп регистрируются в Netfix, что позволяет им целый месяц получать столько DVD, сколько они пожелают. «Я знаю людей, которые успевают за месяц копировать по пятьдесят фильмов от Netfix», — говорит Форест. Участники проекта уже конвертировали почти половину ассортимента Netfix.

Члены выпускающих групп прекрасно знают, что их деятельность незаконна, и всеми силами стараются скрыть свои личности. Однако большинство взломщиков фильмов, как их иногда называют, не считают себя пиратами («мы не злобные воришки», говорит beneaththecobweb), а многие из них с презрением относятся к торговцам CD- и DVD-бутлегами, занимающимся этим ради денег. «Смешно пытаться извлечь прибыль из некоммерческой “сцены”», — говорит Ninja, недавно оставивший «сцену» ради карьеры. В коммерческом пиратстве обычно задействованы заводы в Азии или Восточной Европе, штампующие бесчисленные контрафактные CD, DVD и VCD (низкокачественные видеодиски), всплывающие потом на углах улиц больших городов и в темных ларьках гонконгских видеомагазинов, где они продаются дешевле своей законной цены.

Выпускающая группа Centropy, напротив, публикует на всех копиях фильмов предупреждение: «Помните: мы делаем это ради ЗАБАВЫ. Этот бизнес не приносит нам денег... Мы не сотрудничаем с людьми, продающими незаконные копии фильмов для извлечения прибыли. На самом деле мы регулярно ходим в кино и платим за билеты, как и все остальные. Если бы все смотрели только нелегальные копии фильмов, на создание новых фильмов не было бы денег».

В подтверждение этих слов во время интервью в iChat мои собеседники говорили, что продолжают покупать билеты в кино и DVD с фильмами, которые они скачали из даркнета. «Моя коллекция DVD постоянно растет, и я плачу за фильмы деньги, которых они стоят», — пишет beneaththecobweb. Это отношение кажется вполне искренним. Некоторый спор разворачивается вокруг того, что большое число кинолюбителей предпочитают смотреть пиратские копии фильмов, вместо того чтобы раскошелиться на билет в кино или DVD. Ninja придерживается такого мнения: «Придется признать, что “сцена” стоит “реальному миру” определенных денег». Но пока толпы людей ходят в кино, чтобы смотреть качественные фильмы, печальная участь может постигнуть лишь второсортные фильмы.

Итак, мы получаем вопрос на миллион гигабайт: почему они продолжают делать это, даже зная о жестоких штрафах, которые им грозят, если они будут пойманы?

Ninja говорит, что некоторые участники «сцены» просто пытаются заполучить бесплатные фильмы, в то время как другие стараются заработать в Интернете репутацию, позволяющую им получить доступ к играм и программному обеспечению, «которое могут себе позволить только богатые люди». Beneaththecobweb говорит, что быть членом «сцены» — это уже награда и что властям придется попотеть, чтобы поймать их, так как во время сетевого взаимодействия они прибегают к исключительно надежным мерам предосторожности. «Непроходящая паранойя — это еще мягко сказано», — объясняет он. В самом деле, он даже не стал называть фильмов, которые выпустила его группа, хотя намекнул на «Memento» и блокбастеры уровня «Властелина колец».

Форест, гоняющий на катамаране по воде и в гоночном «додже» по суше (он дважды попадал в аварии), предлагает свое объяснение тому, чем может привлекать «сцена»: «Доля опасности, которая во всем этом присутствует, — это клево. Людям нравится быть частью сплоченного сообщества. Просто так получилось, что это сообщество не соблюдает законы».

Муссонный ливень грозит смыть мою машину в темные леса Коннектикута — время уезжать. «Я поражен тем, как много они тебе рассказали», — говорит мне Форест. (Полную запись интервью можно найти на Darknet.com.) После окончания разговора я чувствую себя так, будто побывал в антропологической экспедиции в удивительных неизведанных землях.

Через несколько дней я упоминаю о своем знакомстве с пиратами даркнета в разговоре с Валенти. Что бы он сказал при встрече участнику «сцены»? Известный своим красноречием, Валенти минуту медлит: «Я бы повторил слова, которые адвокат Джозеф Уэлч сказал, обращаясь к сенатору Джозефу МакКарти: “Сэр, осталась ли у Вас хоть капля совести?” Я бы спросил: могли бы Вы, молодой человек, прийти в видеомагазин, украдкой сунуть под куртку DVD и уйти? Конечно нет. Но вы не видите ничего дурного в том, чтобы положить цифровой фильм под куртку своего жесткого диска и уйти. Вам не кажется, что это нечестно? Конечно, он бы объяснил это, но все же понял, что это воровство».

Во всем мире сотрудничающие с Голливудом организации в результате традиционного пиратства (обычно продажи контрафактных DVD и VCD) теряют 3,5 миллиарда долларов в год, кроме того, существует «не поддающийся оценке дополнительный ущерб» от пиратства в Сети. Действительно, точную стоимость сетевого пиратства невозможно определить с ходу. Стоят ли студенты, которые скачивают фильмы и смотрят их в общежитии, индустрии тех денег, которые они не заплатили, так как не пошли смотреть фильм в кинотеатр?

Джон Дж. Малкольм, управляющий мировой антипиратской деятельностью МРАА, отслеживает случаи пиратства из офисов ассоциации в Гонконге, Брюсселе, Торонто и Мехико и считает, что так поставленный вопрос — не по существу. С ведома или без ведома

выпускающих групп пираты из Азии берут краденые фильмы из Интернета, записывают на диски и продают контрафактные копии по всему миру, говорит он. В прошлом году сотрудники киноиндустрии изъяли более 54 миллионов пиратских DVD и видеокассет. «Я верю, когда лидеры выпускающих групп говорят, что занимаются этим из спортивного интереса, а не ради денег, — говорит он. — Однако их мнение, что это не наносит значительного вреда индустрии, очень наивно»⁴.

Поскольку очень сложно оценить каждый продаваемый фильм (или, если быть более точным, копируемый, так как продавец не лишается своей копии фильма), органы правоприменения не проявляют большой заинтересованности в расследовании нарушений авторских прав в пиринговых сетях, говорит Малкольм. ФБР несколько раз выслеживало подпольные группы, торгующие фильмами, являющиеся вершиной пирамиды пиратства. Федеральные власти прекратили деятельность нескольких «варезных» групп, которые хранят защищенные законом об авторских правах работы на закрытых серверах в Интернете, и более тридцати пиратских центров во время операций 2001—2004 годов. Каждый раз подготовленные удары приостанавливали деятельность «сцены» лишь на короткое время, после чего все начиналось снова. По словам Малкольма, «каждый раз, когда правоприменение уничтожает выпускающую группу, на ее место приходит новая. Это действительно странно».

Его недовольство разделяет голливудский истеблишмент. *Los Angeles Times* сообщает, что глава нескольких киностудий в конце 2003 года организовал в Голливуде антипиратский саммит, на котором Валенти настаивал на создании более серьезных технических средств, которые задавили бы пиратство в зародыше. В газете также сказано, что главы студий отказались от предложения Валенти и поручили ему начать готовить основания для исков против людей, нелегально обменивающихся файлами охраняемых авторским правом фильмов.

В ноябре 2004 года, через два месяца после того как Валенти покинул пост главы МРАА, его преемник Дэн Гликман объявил о своих планах начать преследование файлообменных сетей в 2005 году.

Киноиндустрия выбрала для борьбы с пиратством многосторонний подход: инновации (преимущественно в виде DVD нового поколения), законодательная деятельность, регулирование (в форме постановлений Федеральной комиссии по связи о цифровом телевидении и радиовещании), лоббирование законов против файлообменных сервисов и образование. Валенти выступил с речами в дюжине колледжей, неся свой «моральный императив» прямо в логово оппозиции.

Валенти уверяет, что продолжит продвигать дополнительные меры «борьбы с пиратами» даже после уменьшения количества своих прямых обязанностей в МРАА. «Если бы пиратство в Интернете оставалось на прежнем уровне, мы, вероятно, могли это выдержать, так как даже по широкополосному каналу фильм скачивается минимум за час», — объяснил он. Однако технологии не стоят на месте, и время скачивания уменьшается. Осенью 2003 года он побывал в Калифорнийском технологическом институте, где лаборант скачал фильм в DVD-качестве за *пять секунд*. «Я спросил: как скоро эта технология будет производиться массово и появится на рынке — через три-четыре года? Нет, ответил он, при хорошем финансировании она может появиться на рынке через восемнадцать месяцев. Надо признаться, услышав это, я побледнел». Киноиндустрия не ждет появления серебряных пуль, используя иные, «низкотехнологичные» способы противостояния пиратам. В 2002 году в рамках подготовки к церемонии вручения «Оскара» студии разослали десятки тысяч DVD членам Академии кинематографических искусств и наук, а также кинокритикам, сценаристам и актерам. За несколько месяцев до официального выхода DVD в Интернете появились исходные варианты «Чикаго», «Банд Нью-Йорка», «Поймай меня, если сможешь» и «Умри, но не сейчас», содержащие субтитры или вступительные кадры с надписью «Не для проката». В сумме были сделаны пиратские копии тридцати четырех из шестидесяти восьми фильмов, включая десять главных номинантов.

«Проблема вышла из-под контроля, — говорит Валенти. — Со всем недавно мой друг летел в самолете China Airlines. Во время полета демонстрировался фильм. Внизу кадра было сказано: “Не для проката”. Это был пиратский скринер».

Форесту кажется, что все превентивные меры, предпринимаемые Голливудом, обречены на неудачу. Перед церемонией 2004 года он провел в даркнете поиск таких потенциальных победителей, как «Хозяин морей»^{40#}, «Холодная гора»^{41#}, «Любовь по правилам и без»^{42#}, «Дом из песка и тумана»^{43#} и «Что-нибудь еще» Вуди Аллена. Во всех случаях идентификационные серийные номера, которыми студии маркируют фильмы, чтобы отследить источник пиратских копий, были удалены.

«Хотите, покажу, насколько это просто?» — спрашивает меня Форест. Он идет на подпольный сайт и скачивает пиратскую версию «Убить Билла». Меньше чем за десять минут он загрузил его на свой жесткий диск и записал на DVD. Мы перемещаемся наверх, в мультимедийную студию, где на телевизоре Toshiba с сорокапятидюймовым экраном выстроен ряд разных штук: TiVo, DVD-плеер, VCR, сетевой хаб, магистральный маршрутизатор, подключенные к сети Xbox и Playstation 2.

«Вот с чем сражается Голливуд», — говорит он и сует DVD в плеер. Мгновение спустя на экране разворачивается действие фильма Квентина Тарантино. Из кадра аккуратно вырезано предупреждение ФБР. И вот что пытается сказать Форест: пиратство больше не является частной территорией чокнутых студентов, уставившихся в мониторы компьютеров. Теперь рядовые американцы загружают фильмы на свой жесткий диск, записывают на DVD и смотрят их в своей гостиной на экране телевизора, к которому, возможно, подключен безбожно дешевый плеер Apex DVD, продающийся в супермаркетах Wall-Mart всего за 35 долларов. Форест указывает на стопку DVD, заполненных пиратскими фильмами: «Матрица: перезагрузка», «Ограбление по-итальянски», «Цена страха», «Лиззи Макгауэр».

^{40#} Фильм Питера Уира был номинирован на «Оскара» по десяти номинациям и получил две статуэтки (за лучшую операторскую работу и лучшие звуковые эффекты).

^{41#} Фильм Энтони Мингеллы был номинирован на «Оскара» по семи номинациям; за участие в нем Рене Зельвегер получила «Оскара» как лучшая актриса второго плана.

^{42#} За участие в этом фильме режиссера Нэнси Майерс была номинирована на «Оскара» Дайана Китон — как лучшая актриса первого плана.

^{43#} Фильм Вадима Перельмана получил три номинации на «Оскара».

Форест выключает «Убить Билла» и запускает «В поисках Немо»: «Только посмотрите: это лучшая экранка из всех, что я видел! Никаких рывков камеры, только небольшая пикселизация, и цвета очень яркие. Смотрите, это же пастель! Совершенно невероятно». Выпускающая группа, записавшая этот фильм с экрана кинотеатра, использовала профессиональную DV-камеру ценою в 10 тысяч долларов.

И тут читатель скажет: никакие яркие пастельные тона *никогда* не заставят меня смотреть пиратскую копию. Сейчас это культурная норма. Но не пошатнется ли ваше непоколебимое убеждение, если это начнет делать ваш сосед? Или ваша двоюродная сестра из деревни? «Я пытаюсь донести это до студий, — говорит Форест. — Я живу в сельской местности. До ближайшего кинотеатра одиннадцать миль. У нас с женой двое детей и полный дом животных, а няню найти очень сложно. Студии не дают нам никакой законной возможности смотреть новые фильмы дома, кроме как подождать несколько месяцев и заказать их через сервис “оплата за просмотр” или съездить за ними в Blockbuster. Фильмы воровать нехорошо, однако развитие файлообменных сетей говорит о том, что людям хочется иметь музыку и фильмы в цифровом виде, поэтому студиям придется начать делать что-то большее».

В лос-анджелесском офисе Sony Pictures двое управляющих Columbia TriStar Home Entertainment говорят мне, что Голливуд уже изменил свою бизнес-практику с учетом интернет-пиратства, которое, по их мнению, является самой опасной проблемой индустрии домашнего видео. Президент компании Бенджамин С. Фейнгольд, способствовавший началу коммерческого использования DVD в конце 1990-х годов, подчеркивает, что потребители обычно могут купить или взять в прокате фильм через четыре месяца после его выхода в кинотеатрах, хотя совсем недавно до появления фильма в видеопрокате проходило шесть месяцев, а до появления в продаже — год. Кроме того, студии снабжают DVD приятными мелочами, вроде интервью, эпизодов, не попавших в окончательную версию, и альтернативных финалов — все это делает голливудскую продукцию более привлекательной, чем пиратские версии. Фейнгольд сообщает мне, что в настоящий момент деятельность студий направлена на создание

DVD нового поколения, «еще более притягательного предложения», и пропаганду среди зрителей точки зрения, что «скачивать фильмы из Интернета незаконно»⁵.

Эдриан Альперович, заместитель исполнительного директора компании, видит тревожные тенденции, особенно среди молодых людей: «У меня есть несколько племянников, которые скачивают фильмы из Интернета и говорят мне, что больше не ходят в кино. Это отличная новая забава, но это не делает ее честной». Фейнгольд говорит, что новые разработки не являются решающим фактором при создании голливудских бизнес-планов: «Вы принимаете решение о том, в каком формате будет выпускаться фильм, исходя из масштабов пиратства — вы думаете о своих клиентах». Сейчас этим форматом является DVD, доход от продаж DVD составляют 40% дохода студий.

Бывший президент Warner Home Entertainment Уоррен Либерфарб, оценивая будущее DVD, считает, что Голливуду, вероятно, придется пересмотреть свои позиции. «Мне кажется, временной промежуток между выходом фильма в кинотеатрах, на видео и видео по запросу следует изменить, — говорит он. — Возможно, нынешние священные бизнес-модели не жизнеспособны в цифровом мире».

На International Consumer Electronic Show, проходившем в 2004 году в Лас-Вегасе, исполнительный директор RealNetworks Роб Глейзер предупредил, что кино- и видеоиндустрии придется столкнуться с ростом пиратства в Интернете, если они не предложат потребителям привлекательные интернет-сервисы. «Скорость развития этой индустрии не позволяет им проскочить этап напестризации, — объяснил он. — Для того чтобы видео могло избежать того, что произошло с музыкой, ему необходимо накапливать критическую массу отличных сервисов быстрее, чем оно это делает сейчас»⁶.

И все же, как говорится, Голливуд никогда не волновали деньги. Его волновали все деньги.

Голливуд с неохотой решается на изменения модели своего бизнеса до тех пор, пока не будет уверен, что в итоге не пострадает. Студии влюблены в DVD, и Фейнгольд утверждает, что они ждут вовсе не начала работы сервиса, позволяющего скачивать видео, а появления DVD-дисков, снабженных более мощной защитой от копирова-

ния, которая устареет за год: «Будущее легче всего предсказывать по прошлому, а бизнес с оплатой за просмотр никогда не был так популярен, как предварительно записанный медиаконтент. Я бы не стал надеяться на такие перемены».

Форест один из тех, кто хочет, чтобы распространению фильмов в Сети уделялось больше внимания. У него есть свой план развития индустрии развлечений. В отличие от тех технических специалистов, которые говорят с лидерами мира кино и музыки на разных языках, у Фореста за плечами творческая карьера. Вспомним прошлое Фореста: он начинал как диджей в нью-йоркском андерграундном ночном клубе Better Days, а затем работал продюсером в Лондоне, где жил в старом доме Боя Джорджа. За шесть лет Форест спродюсировал записи, разошедшиеся в общей сложности 40-миллионным тиражом. Он спродюсировал двенадцать треков для Элтона Джона и выступил одним из авторов песни «Understanding Woman» с альбома 1992 года «The One». Примерно в то же время он спродюсировал и записал ремиксы двух дюжин песен Боя Джорджа, записал ремикс «Roll with It» Стива Винвуда, а также редкий ремикс «You Should Be Dancing» Bee Gees. В 1991 году в Лондоне он женился на уроженке Великобритании Мици. Свой первый танец новобрачные танцевали под специально сделанную для них запись, на которой Элтон Джон играет на рояле, а Бой Джордж — поет. Форест сдувает пыль с альбома со свадебными фотографиями и показывает мне фото с шафером Шепом Петтибоуном, продюсером, написавшим для Мадонны «Vogue», Дэвидом Моралесом, бывшим продюсером Мэрайи Кэри, и Дэвидом Коулом, клавишником в S+C Music Factory, которого Форест открыл еще будучи диджеем. Проработав несколько лет в музыкальном бизнесе, он охладил к своему занятию и начал формулировать идеи изменения модели распространения цифрового медиаконтента.

Форест предупреждает, что созданная им новая бизнес-модель не является решением проблемы пиратства, однако решает ее частично. Он продвигает эту идею внутри Jun Group, частного предприятия, которое он основал с тремя другими партнерами. Их бизнес-план, не содержащий больших ожиданий, основан на простом пред-

положении. «Проблема музыкальной индустрии и киноиндустрии в том, что их главные активы являются наиболее уязвимыми активами, — говорит Форест. — Следовательно, необходимо изменить модель распространения». Используя эту уловку, вместо борьбы с файлообменными сервисами музыканты должны принять все Kazaа мира как бесплатный механизм рекламы и доставки материалов многомиллионной аудитории. Музыкальные команды будут работать не со звукозаписывающими компаниями, а с корпоративным спонсором, который будет гарантировать запись.

В октябре 2003 года эта теория перешла из области абстрактных идей в реальный мир. Компания Snapple Beverage Group, производитель шоколадного напитка Yoo-Hoo, согласилась профинансировать выпуск пяти песен Кевина Мартина (бывшего фронтмена рок-группы CandleBox) и группы HiWatts. Меньше чем за месяц пластинка, а также домашнее видео группы в стиле «Мира Уэйна» были скачаны больше трех миллионов раз. После загрузки композиции на компьютер отображается сообщение с благодарностью Yoo-Hoo за спонсорскую поддержку. Группа надеется, что размещение в Интернете бесплатного контента поможет ей поднять продажи билетов на концерты, доход от которых является основным для группы. Если вырастут продажи Yoo-Hoo, группа получит дополнительное вознаграждение.

Секретом подготовки этого предприятия являются связи Jun Group в «подполье», которые должны обеспечить дополнительную рекламу в файлообменной преисподней, поместив материалы на золотой верхний ярус пирамиды пиратства. Теория такова: если не можешь побить пиратов, используй их. Однако в данном случае такое использование «подполья» совершенно законно. В данный момент Форест со своими партнерами работает еще над восемью проектами. Он считает, что его замысел должен сработать с фильмами, в частности с независимыми картинами, получающими призы на фестивалях, но не слишком интересующими крупных дистрибьюторов, с телешоу и играми.

Если компании индустрии развлечений не хотят, чтобы пиратство стало обычной практикой, им придется изобрести еще не один способ удобной и недорогой доставки цифрового медиаконтента кли-

енту на дом. Если не будут реализованы те модели бизнеса, которые устраивают интернет-аудиторию, Форест боится худшего. Он полагает, что индустрия развлечений по большей части останется во власти «людей, которые ищут решение проблем в технологиях, в то время как решение должно быть культурным. Нужны культурные перемены. Сейчас культура говорит моей десятилетней дочери, что музыка и фильмы бесплатны. А это неправильно. Культура среднестатистического человека становится примерно такой: «Я могу получить это бесплатно»».

Сложность изменения отношения к пиратству и цифровому медиаконтенту в ходе этой культурной битвы за сердца и души проявилась в доме Фореста, где авторские права — это сложный вопрос. Форест является владельцем Microsoft Office, дорогого пакета офисных приложений. Похожая на живого ангелочка дочь Фореста Блисс три раза забегает в находящийся в подвале кабинет, чтобы сообщить, что она не может открыть Microsoft Word, чтобы сделать домашнюю работу, потому что папа не закрыл какой-то документ в их локальной сети. По условиям лицензии программу не могут использовать несколько человек одновременно.

С другой стороны, у Блисс (девочка была так названа в честь главной героини серии книг Айзека Азимова «Основание») есть iPod, на котором записано сорок песен, загруженных ею из файлообменных сетей. Она очень гордится своей маленькой черной папочкой, в которой она хранит две дюжины полученных от папы пиратских фильмов, в том числе фильм «Блондинка в законе-2», скачанный Форестом для проверки идентификационных знаков. Когда я спрашиваю Блисс, видит ли она что-то дурное в том, чтобы скачивать MP3 или смотреть пиратские фильмы задолго до ее друзей, она смотрит на меня так, как будто я прилетел с Нептуна. «Нееет», — отвечает она уверенно и улыбается.

Разве не должен разговор о великом американском пиратстве начинаться дома?

Форест размышляет над этим. Когда Блисс убегает, он рассказывает: «Я говорил с ней об этом. Я знаю, что это выглядит лицемерием, но я скачиваю эти фильмы для работы, почему я должен

запрещать ей их смотреть? Она умная девочка, и знает, чем я зарабатываю на жизнь. Что касается музыки, я не поощряю то, что она скачивает пиратские копии, но сейчас все дети этим занимаются. Думаете, она две недели не будет тратить карманные деньги, чтобы купить диск Кристины Агилеры? — Он останавливается. — Она гораздо больше думает о нарядах, чем о компьютерах и музыке. Обычный американский ребенок».

4. Что случается, когда масс-медиа сталкиваются с личными медиа

Наша первая встреча с Джо Ламбертом проходит в плохо освещенном обшарпанном офисе Центра цифровых историй [Center for Digital Storytelling] в Беркли, штат Калифорния. Посетители подтягиваются один за другим, хватают рогастики и занимают место за исцарапанным столом из красного дерева. Мы представляемся: сестра скорой помощи, управляющий коммерческого предприятия, студент колледжа, «безработный родитель», журналист и еще семь человек в возрасте от двадцати одного года до шестидесяти двух лет. Никто из нас не претендует на роль режиссера. Но в этой комнате и в бесчисленном множестве других таких же комнат по всему земному шару цифровые технологии ставят крест на идее, будто лишь особая категория профессионалов может играть в песочнице кинорежиссуры.

Живой и энергичный в свои сорок шесть лет, Ламберт — директор и основатель Центра, а также местный гуру. Он встает со стула, где только что сидел рядом со своей женой и коллегой-тренером Ниной Муллен. Нас всех учили, говорит он, что только специалисты могут делать медиа, что это дело не по зубам любителям и непрофессионалам. Несмотря на это, Центр пропагандирует простую идею: любой из нас может рассказать яркую историю. Как говорит Ламберт, «весь XX век с нами говорили на языке кино и телевидения. Циничная, направленная на извлечение прибыли машина решала, что мы должны смотреть. Однажды мы устанем от “реального телевидения”»

и начнем смотреть настоящие истории из реальной жизни. В новом столетии у всех нас появится возможность сказать свое слово. Мы сами будем авторами историй». Это очень сильное заявление, и именно оно привлекло людей даже из далекого Торонто. Работающая в Kaiser Permanente^{44#} медсестра Киок Груттэнд рассказывает, что записалась на семинар, чтобы рассказать историю своего детства в Южной Корее, женитьбы на швейцарце и сложностях жизни мультикультурной семьи в графстве Марин. Руби Уилсон пришел, чтобы снять видеозарисовку, посвященную его девятиностошестилетнему другу. Бизнесмена из Торонто Дона Джонса волнуют слова песни «Moon River», он с легкой грустью вспоминает, как пел ее вместо колыбельной своим детям, когда те были совсем маленькими. Он хочет создать цифровое воспоминание, семейный видеоальбом.

Участников семинара заранее попросили принести с собой фотографии, видеофильмы, альбомы с коллекциями рисунков, семейные реликвии, вещи, которые вызывают эмоции, — все, что несет в себе дух истории. Чаще всего люди приносят раскопанные на чердаке или в гараже фотоальбомы. Им не приходится снимать материалы для фильма — они все приносят с собой. «Используйте то, что у вас есть, — говорит нам Ламберт. — История уже здесь — найдите ее»¹.

Одна из сложностей, с которыми сталкиваются цифровые рассказчики, — это необходимость забыть об отпугивающих аспектах создания масштабных медиапроектов. «Мы пытаемся опровергнуть мнение, что создание фильмов — это беспокойное и монументальное предприятие, для которого необходимо установить подходящий свет, записать звук, найти героев и установить декорации, — говорит Ламберт. — Вам не нужна никакая умопомрачительная аппаратура, если у вас есть эффектная история. Я не говорю о записи, которую вы сделали во время летнего отпуска: боюсь, это всего лишь легкомысленная трата пленки. Мы стремимся к чему-то большему. Мы приближаемся к новой искренности».

Некоторые из нас уже набросали на бумаге свои идеи, и мы начинаем обсуждать в группе свои сырые сценарии, что оказывается

^{44#} Американская некоммерческая организация по охране здоровья.

весьма продуктивным занятием: это помогает нам найти обнаженный эмоциональный центр наших историй. Затем мы изучаем основы работы с программным обеспечением для редактирования мультимедийного контента, узнаем о ключевых элементах цифровой истории и ограничениях, накладываемых копирайтом. Хотя использование фрагментов голливудских фильмов и музыкальных клипов в частном кинопроекте можно назвать добросовестным использованием, Центр проявляет дополнительную осторожность, предупреждая своих посетителей, что они должны получать разрешение киностудий и звукозаписывающих компаний, прежде чем использовать принадлежащие им изображения и музыку в своих работах. Этот процесс, носящий условное название «очистка прав», обычно бывает гораздо более трудоемким, чем создание фильма.

После трехдневного семинара наши фильмы начинают обретать форму. К последнему дню семинара многие участники уже создали личные, сердечные фильмы, составленные из плавно сменяющих друг друга фотографий, видеофрагментов, музыкальной дорожки и... слов. Голос за кадром позволил придать фильму значительность и резонанс. Кое-кто вышел за пределы частной темы, чтобы придать фильму более глубокое социальное значение: были сформулированы точки зрения на институт семьи, расовое неприятие и конфликт поколений.

Мы покидаем Центр с намерением нести цифровое творчество в массы. Стены некоммерческого центра Storycenter, носящего это название все десять лет своего существования, повидали четыре тысячи студентов². Сейчас подобные проекты появились более чем в тридцати штатах, а ситуации, подобные описанной, происходят в небольших городах, моллах и классных комнатах во всей Америке, и даже во всем мире.

Сегодня ограничения, накладываемые емкостью запоминающих устройств, ценами и необходимой технической подготовкой, начинают исчезать, вызывая повальное увлечение цифровыми фильмами, которое обещает вырасти до размеров движения фотографов-любителей 1960-х годов или даже обогнать его. Вооруженные доступными ручными камерами, быстрыми компьютерами и простым

в использовании программным обеспечением для редактирования фильмов, обычные люди могут не только снять историю или сцену, но и украсить самодельный шедевр спецэффектами, мягкими переходами и другими хитростями, предоставляемыми инструментами постпродакшна. Такие инструменты для создания фильмов сейчас устанавливаются на миллионы компьютеров Apple, и подобные чудеса уже есть на рынке ПК. Всего через несколько лет создание собственных видеофильмов станет практически таким же обычным делом, как видеомэгафтоны. Американцы раскупили более 26 миллионов приводов для записи DVD и 85 миллионов DVD-плееров, что позволило им легко обмениваться созданными дома фильмами с друзьями и членами семьи.

Создание домашних цифровых фильмов быстро становится повседневным занятием среднего класса. Именно поэтому 150 преданных фанатов Macintosh заплатили свои деньги, чтобы послушать выступление Ламберта и двух других докладчиков, ведущих их по праведному пути к священному дню iDay, однодневному семинару, проходившему в Пало-Альто, штат Калифорния, посвященному работе с пакетом для обработки цифровых фильмов, музыки и фотографий от Apple³. Apple традиционно на пару лет обгоняет в развитии своего двоюродного брата ПК на ниве мультимедиа, а его влияние в творческом сообществе не соответствует 3%, занимаемым на рынке: «Маки» обычно стоят в монтажных, звукозаписывающих студиях, рекламных агентствах, микшерных комнатах и кабинетах писателей. За несколько дней до семинара компания Apple выпустила новый пакет, в который был включен «цифровой хаб», позволяющий пользователям добавлять музыку любимых групп в качестве саундтрека к созданным собственными руками фильмам, руководствуясь теорией, что подобные частные, некоммерческие проекты попадают под определение добросовестного использования и нет необходимости отправляться за лицензией на лесопилки цифровых студий. (Вдобавок к этому Apple включила в пакет большой ассортимент музыкальных треков, не охраняемых авторским правом.)

На iDay зашел привычный разговор: пользователи ненавидят даже малейшие ограничения, вводимые хай-тек-индустрией. К при-

меру, Apple придерживается строгой интерпретации своих обязательств по стандарту лицензирования DVD, разработанному индустрией развлечений и хай-тек-индустрией на заре DVD, цифровых видеодисков, в 1997 году. Apple встроила в программу iDVD средство защиты от копирования с DVD неподвижных или движущихся сцен, причем это распространяется и на фильмы, созданные в самой iDVD. (А ведь Apple считается одной из самых прогрессивных компаний. Например, защита от копирования, внедренная Sony, даже не позволит вам послушать на ПК альбом Селин Дион «A New Day Has Come» 2002 года.) Масса других компаний, опасаясь, что передовые разработки грозят вылиться в судебный иск от Голливуда, ограничивают пользователей еще больше.

Основным направлением является предотвращение любого использования материалов, охраняемых авторским правом, без соответствующего разрешения. Однако отсутствие разрешения еще не означает противозаконность действий, и производители оборудования готовы выслушать критику, в случае если встроенные ими механизмы не позволяют людям смешивать ингредиенты нашей медиакультуры для частного использования, для некоммерческого обмена друг с другом.

Сосредоточившая в своих руках мощь издателей и распространителей, приближающаяся армия создателей цифровых фильмов из среднего класса скоро перестанет довольствоваться возможностью снять на видеокамеру материал, сделать из него фильм и похоронить его в шкафу прихожей. Компьютеры, телевизоры, подключенные к широкополосной сети, и маленькие серебристые диски позволят нам делиться своими ощущениями. Многие люди будут снимать свои истории, записывать их на диски и показывать другим. Вопрос в том, смогут ли наши творческие работы конкурировать с контрафактными копиями медиаконтента. Однако мы останемся в проигрыше, если закроем глаза на огромные возможности демократичных инструментов творчества.

Уже появляются сообщества людей, обменивающихся своими цифровыми историями. Цифровые клубы уже нашли свое место в Нью-Йорке и Кремниевой долине, где успехом пользуются документальные

истории о ветеранах Второй мировой войны, о людях, победивших рак, и других ярких личностях. В учебных аудиториях США, Японии, Бразилии и Англии студенты снимают видео, обмениваются им и рассказывают друг другу о своих впечатлениях. Развитие технологий стимулирует появление неформальных цифровых кино клубов, а также небольших современных книжных клубов. Но самые крупные места обмена цифровым контентом будут появляться в киберпространстве: двунаправленные высокоскоростные соединения проникают в большинство домов и уже появились более чем в половине американских семей, позволяя получать контент по электронной почте и из Интернета или, из-за жестких законов об авторском праве, из даркнета.

«Когда творческий дух масс найдет поддержку в новых технологиях художественного самовыражения, без сомнения, распустятся миллионы цветов, — пишет Мозес Ма в письме журналу *Pitch*. — Новые цифровые фильмы, сделанные независимыми режиссерами, наверняка будут чутко передавать настроения людей и детали повседневной жизни, тем самым с высочайшей точностью и голографическим изяществом показывая красоту или горечь жизни»⁴.

Студентам особенно необходимо что-то большее, чем пассивное, навязываемое им потребление. Они выросли на интерактивности Интернета и теперь ждут подобного опыта «отдай-возьми» от любых медиаустройств, будь то сотовые телефоны с фотокамерами, цифровые видеокамеры или приводы для записи CD и DVD. Сейчас, когда цифровые медиаприложения, например средства просмотра изображений и редактирования контента, становятся неотъемлемой частью компьютера, студенты хотят в Сети делиться своими произведениями и открытиями с друзьями и одноклассниками. Молодежная культура всегда подталкивала культурные новации, поэтому колледжи с их широкополосными сетями являются естественной средой создания цифровых фильмов и обмена видеофайлами.

Однако будьте готовы к сюрпризам: большинство энтузиастов новых технологий создания фильмов могут оказаться из поколения бэби-бума^{45#}. К примеру, на iDay можно было найти несколько сту-

^{45#} Поколение бэби-бума — люди, родившиеся с 1943 по 1960 год.

дентов, однако большинству присутствовавших было от сорока до шестидесяти лет. Ламберт, родившийся в поздний период бэби-бума, объясняет мне во время перерыва: «Большую часть своих жизней мы потратили на самоанализ — эту привычку мы оставили в наследство “поколению Я”. Сейчас мы превратились в серую публику с хорошим доходом и свободным временем, однако у нас есть пришедшая с опытом способность размышлять и критически оценивать. Старшее поколение всегда искало способ передать свою мудрость и рассказать об уроках, которые преподнесла им жизнь».

До сих пор медиакомпания не слишком заботились о растущем движении личных медиа. Некоторые студенты Ламберта, обращавшиеся в бюрократические инстанции за «очисткой прав» для своих домашних фильмов, получили разрешения со сравнительной легкостью. Но большинству повезло меньше. «Иногда вас просят перепрыгнуть через три забора, побывать у четырех адвокатов и заплатить десятки тысяч долларов за использование фрагмента защищенного копирайтом материала в школьном проекте, — говорит Ламберт. — Приходится в лепешку разбиваться, чтобы получить разрешение на использование защищенной копирайтом музыки или программ, позволяющих эмулировать песню, или просто забыть об “очистке прав” для фильма, который увидят только члены семьи и друзья».

Мой собственный опыт общения с компаниями индустрии развлечений говорит о том же. Мне пришлось общаться с семью звукозаписывающими компаниями и семью киностудиями, чтобы получить разрешения использовать крошечные фрагменты фильмов и песен в домашнем видео. Universal Music, Atlantic Records, Sony Music, EMI и Artemis Records отклонили либо игнорировали мои настойчивые запросы. Warner Music и BMG пошли мне навстречу⁵.

Большее упрямство проявили киностудии. MGM и Paramount отказались отвечать на письменные запросы на использование коротких отрывков из их фильмов в домашнем кинопроекте. Twentieth Century Fox Films Corp. на мой запрос на использование сорокапятисекундного фрагмента из мультфильма «Ледниковый период» ответила отказом, сопроводив его следующим объяснением: «Fox

рассмотрела ваш запрос. Мы не одобряем любое использование принадлежащих нам материалов». Universal Studios отказала мне в разрешении использовать тридцать секунд из фильма «Мумия» в домашнем фильме о привидениях, который мы делали с сыном. Представитель студии Рони Люблинер дал мне следующий ответ: «Если Вы хотите заключить с нами лицензионное соглашение на использование материалов, Вам необходимо заплатить лицензионный взнос, равный 900 долларам за каждые пятнадцать секунд. Если Вы на это согласитесь, то будете полностью защищены от любого судебного преследования. В противном случае рекомендую Вам удалить эти кадры из своего DVD-фильма».

Я также получил ответ от компании Warner Bros., в которую подавал запрос на использование двух десятисекундных отрывков из фильма 1988 года «Даффи Дак и охотники за кряком» и пятнадцатисекундного отрывка из фильма 1948 года «Сокровища Сьерра Madre». Директор Clip & Still Licensing Марлен Истман написала мне: «Довожу до Вашего сведения, что Warner Bros. Entertainment Inc. не заинтересована в лицензировании фрагментов кинокартин для Ваших домашних фильмов. Что касается заимствования материалов с DVD или VHS, мы запрещаем подобное заимствование, а также любое изменение или редактирование этих материалов». (Историческая справка: фильм «Сокровища Сьерра Madre» был снят пятьдесят семь лет назад по повести немецкого анархиста, высмеивающего золотую лихорадку, которой сейчас подвержена Warner.)

Самое длинное объяснение отказа я получил от Walt Disney Co., от которой мне хотелось получить право на использование тридцати секунд известного фильма 1964 года. Стефания Мартинелли из юридического отдела Диснея написала мне: «Очень трудно писать ответ на Ваш запрос, так как мы прекрасно понимаем Ваши благие намерения. Однако к сожалению, боюсь, нам придется отклонить Ваш запрос на использование фрагмента фильма «Мэри Поппинс» в Вашем домашнем видеопроекте. В связи с ростом количества запросов от частных лиц, школ, церквей, коммерческих и других организаций, заинтересованных в использовании фрагментов наших произведений в своих видеопроектах, нам пришлось выработать политику

отклонения подобных запросов. К сожалению, у нас просто не хватает персонала, который мог бы просматривать и изучать детали каждого полученного запроса, чтобы определить, является ли данный запрос приемлемым, или для удовлетворения запроса необходима уплата взноса за использование персонажей, музыки или видеофрагментов из наших произведений». (Ответы других студий и полный отчет об эксперименте можно найти на сайте Darknet.com.)

Когда я попросил у главы Columbia TriStar Home Entertainment Бенджамина С. Фейнгольда разрешения вмонтировать несколько секунд из фильма его компании «Руби» в домашнее видео, он ответил: «Это проблема для нас. Это интеллектуальная собственность. Она создавалась потом, кровью и слезами. Финансовое вознаграждение необходимо, и то, что люди режут и рубят ваш продукт, не является добросовестным использованием». (По иронии Columbia TriStar была единственной киностудией, которая согласилась дать разрешение на использование фрагмента их фильма в домашнем видеопроекте.)

Легендарный голливудский лоббист Джек Валенти объяснил мне, что добросовестное использование не распространяется на частные медиапроекты. «Когда Вы берете что-то Вам не принадлежащее, это не добросовестное использование. Нет. Допустим, Вы профессор, который показывает своему классу “Поющих под дождем”. Вы можете перемотать фильм вперед, и Вам не придется за это платить. Это называется добросовестным использованием. Люди превращают добросовестное использование в недобросовестное и продолжают называть его добросовестным».

Комментарий Валенти отражает настрой людей, сидящих в офисах компаний индустрии развлечений. Хилари Роузен, бывший председатель торговой группы звукозаписывающих компаний RIAA, заявила перед юридическим комитетом сената США в 2002 году, что создание копии легально приобретенного компакт-диска для прослушивания в своей машине не является добросовестным использованием. Более того, она объявила, что «терпимость» со стороны звукозаписывающей индустрии была единственной вещью, которая удержала студии звукозаписи от того, чтобы тащить людей в суд за «незаконное» использование материалов, охраняемых авторским

правом. И все это — несмотря на изданный в 1992 году Конгрессом США закон, дающий потребителям право копировать музыку для личного использования⁶.

Если уж Валенти отступил от своей точки зрения, возможно, и МРАА изменила свою позицию? Лишь на миллиметр. В ноябре 2004 года МРАА объявила, что собирается пойти по стопам RIAA и начать полномасштабное судебное преследование людей, в частном порядке обменивающихся файлами. Несколько дней спустя исполнительный вице-президент МРАА по связям с правительством Фриц Эттвэй сказал мне, что на вопрос о том, могут ли любители использовать эпизоды голливудских фильмов, «нет очевидного ответа». Он допустил, что определенные виды использования, такие как пародия, учебные проекты или критика, разрешены законом об авторских правах, однако вы будете использовать их «на свой страх и риск», так как «это может открыть банку с червями»⁷.

Но у вас не получится скопировать фильм с DVD, чтобы извлечь нужный фрагмент, и вы также не сможете обойти защиту Macrovision на своем видеомagneфоне, так как эти действия запрещены законом. В таком случае что же вам делать? «Вы можете записать на видеокамеру изображение с экрана телевизора», — предлагает он. И не важно, что почти никто не станет так делать. Ах да, — добавляет он, — не забудьте, что в большинстве штатов, включая Калифорнию, существуют законы о праве на публичное использование, ограничивающие использование изображений актеров без их разрешения. Если кто-то использует изображение актера даже в домашнем проекте, актер получает право подать в суд на этого человека, объясняет он. (Возможно, охота за подобными злоумышленниками не слишком распространена, но закон есть закон.)

Права юристы Крупных Развлекательных Компаний, использующие такое узкое определение добросовестного использования, или нет (многие судебные эксперты считают, что они заблуждаются), необходимо изменение закона об авторском праве. Миллионы людей не заслуживают того, чтобы быть пойманными пронырливым механизмом лицензирования, созданным медиакомпаниями. Заимствование сцены длиной в несколько секунд из фильма, телешоу или

музыкального произведения для частного некоммерческого домашнего проекта должно оцениваться по особым критериям. Авторам закона об авторском праве никогда не приходило в голову, что однажды новое культурное движение, считающее биты и частички параллельной вселенной больших медиакомпаний топливом для собственного творчества, позволит миллионам обычных людей стать издателями, режиссерами и распространителями⁸.

Давайте проясним ситуацию: мы говорим не о том, чтобы взять чужой фильм или чужую песню и без разрешения распространять их в файлообменной сети. Ламберт — один из тех, кто выступает с критикой коммерческих образований вроде Kazaa, используя которые кучка людей наживается на чужом труде. «Я считаю это воровством», — говорит он.

Но распространение песен и фильмов без разрешения заметно отличается от распространения собственных произведений. Если бы маленькая Кейтлин решила использовать тиранозавра из «Парка юрского периода», чтобы победить в своем фильме местного задиру, разве не было бы это тем творческим порывом, который необходимо поощрять?

Демонстрируя пакет инструментов для работы с фильмами на Macworld 2003, CEO компании Apple Стив Джобс пылко вещал со сцены: «Вы можете *создать* их сами. И вы можете сделать это лучше, чем сделал бы Голливуд!»

Именно этого ждет цифровое поколение. Если в ближайшие годы те молодые люди, которые раскупают мобильные телефоны с фотокамерами и портативные видеокамеры, захотят показать друзьям новый клип Алиши Киз или Эминема, они, вероятно, также захотят показать им домашнее видео, которое они сами сняли, смонтировали и выложили в Сеть, и, возможно, в этом видео Алиша и Эминем будут играть роль приглашенных звезд.

Филипп Гейнс, разработчик мультимедиа-приложений из Бельвю, штат Вашингтон, был преданным поклонником научно-фантастического телешоу «Светлячок» («Firefly»), и, когда Fox прекратила его

показ через три месяца после начала, он не захотел, чтобы шоу почилло в бозе. Он потратил несколько месяцев и 700 долларов на создание DVD-трибьюта сериалу.

Что же подвигло его на это? «Во-первых, это одно из величайших телешоу нашего времени, и я стремился это подчеркнуть, — рассказывает он мне по телефону. — Во-вторых, этот проект вошел в мое цифровое портфолио, демонстрируя мои навыки монтажера и сценариста. И в конце концов, этот шаг подтолкнул поклонников сериала к интеллектуальной дискуссии. Дискуссия не должна ограничиваться преподавателями, рассматривающими шоу с академической точки зрения. Я хотел, чтобы к ней присоединились все остальные»⁹.

Результатом явился завораживающий, изобретательный документальный фильм продолжительностью три с половиной часа «Светлячок. Специальный выпуск», который может служить прототипом подобных доморощенных мультимедиапроектов. Проект, в котором аудиокомментарии переплетаются с видеороликами, исследует глубины сериала, доказывая его величие. С момента завершения проекта в ноябре 2003 года Гейнс раздал более шести тысяч копий своего проекта на двух DVD, прося за это всего 9 долларов в качестве благотворительного взноса.

Предприимчивый двадцатидевятилетний мужчина начал с того, что написал сценарий в тридцать тысяч слов, представляющий собой сплав необычных наблюдений и размышлений на разнообразные темы, например на темы иронии и насилия. Затем он приобрел у члена сетевого фан-клуба сериала «Светлячок» DVD, на котором был записан материал, скачанный из даркнета, так как Fox еще не выпустила официальную видеoversию. После этого он потратил восемь часов, за каждый из которых заплатил 45 долларов, записывая сценарий на CD на местной радиостанции. (Покупка цифрового магнитофона обошлась бы ему дешевле.) Финальным этапом стало использование средств шифрования и дешифрования, а также программ для создания DVD, позволивших объединить записанный аудиоматериал со сценами из телесериала в DVD-презентации из сорока частей. Он поощряет людей, приобретших его произведение, на копирование и распространение его трибьюта.

В Университете Вашингтона Гейнс посещал курс, посвященный добросовестному использованию защищенных законом материалов и его нарушению. «То, что я сделал, я считаю добросовестным использованием, однако надо признать, что, используя 3,5 часа видео, я ступил на неизвестную территорию», — говорит он. Чтобы избежать ответственности, он удалил все торговые знаки медиакомпаний, так как «на этом они обычно вас и ловят», верно замечает он. Кроме того, он следил за тем, чтобы не использовать больше трети каждого эпизода. Но более важными, чем проблемы законности, оказались практические соображения. Создатели «Светлячка» благосклонно отнеслись к его самодельному DVD, говорит он: «Фох не заинтересована в преследовании такого горемыки, как я, желающего лишь стимулировать интерес к их шоу».

Гейнс играет на территории, уже освоенной критиком Роджером Эбертом, которого настолько покорила фильм 1998 года «Темный год», что он записал к нему подробный комментарий, вошедший в DVD, выпущенный студией. Однако немногим из нас такое удастся. В конце 2002 года Эберт предложил фанатам альтернативный способ участия, основанный на создании «самодельных» комментариев в форме аудиозаписи, которую можно распространять в Сети и синхронизировать с изображением фильма. Несколько месяцев спустя с этой целью открылся сайт DVDTracks.com, позволивший множеству людей стать частью кинокультуры, подкрепив идею, что каждый может быть критиком.

Но Гейнс, очевидно, пошел дальше других. Вместо топорного подхода, позволяющего слушать загруженный аудиофайл и одновременно смотреть фильм по телевизору или на компьютере, он поместил комментарий непосредственно на DVD. «Идея самодельного DVD получила широкое одобрение, — говорит он. — Им нравится идея, что обычные ребята могут создавать медиаконтент с приемлемым качеством. Думаю, вы будете сталкиваться с этим все чаще. Сеть дает возможность быстрого и разностороннего обсуждения и позволяет людям скачать контент, которого они не смогли бы найти в “реальном” мире».

Гейнс опережает мой вопрос о его мнении по поводу требования голливудских студий запрашивать разрешение на использование

любого фрагмента их работ. «Что бы там ни говорил Джек Валенти, пытаясь не позволить людям использовать их продукты, студии ставят себя в безнадежное положение. Когда они выпускают фильм, люди берут этот фильм, изменяют его и выпускают свою версию».

Гейнс предсказывает, что кто-нибудь скоро возьмет трилогию «Властелин колец» и вырежет оттуда все сцены, которые, по его или ее мнению, замедляют повествование. И это сделает не сам Гейнс. «В “Светлячке” было три эпизода, не включенных в официальную версию, которые мне не удалось использовать в своем проекте. Я думаю использовать эти эпизоды в новом проекте и предлагаю другим зрителям присылать мне эссе, которые я мог бы включить в новый DVD».

Для обсуждения правовых аспектов проекта «Светлячок. Специальный выпуск» можно было бы собрать целую конференцию. Хотя эта книга по преимуществу о цифровой революции, следует сказать несколько слов и о законе, с которым в данном случае, кажется, все в порядке.

Директор департамента исследований коммуникаций Нью-Йоркского университета и автор множества статей, посвященных вопросам авторского права, Сива Вайдхьянатан утверждает, что пользователи вправе использовать и изменять произведения культуры, в том числе фильмы, для частных, некоммерческих целей. «Возможно, Джеку Валенти хочется, чтобы добросовестного использования не было вообще. Однако его желание расходится с прецедентным правом с более чем столетней историей в этом вопросе. Кроме того, оно не учитывает текста закона об авторском праве 1976 года, в котором определяется добросовестное использование. В США существует традиция добросовестного использования, которая указывает на то, что в мелких, частных, некоммерческих проектах разрешается использовать охраняемые авторским правом материалы, не прибегая к необходимости получения разрешения или к выплатам»¹⁰.

«Если кто-то процитирует параграф из моей книги в другом контексте, скажем в критической статье или школьном реферате, это будет добросовестным использованием, так что использование отрывка “Звездных войн” для того, чтобы показать Джа-Джа Бинкса

в качестве карикатуры на расиста, также будет добросовестным использованием, — говорит он. — Я не должен запрещать использование небольших фрагментов моей работы, что могло бы принести пользу обществу. Не должен так поступать и Джордж Лукас. Закон не делает различий между видео, текстом, музыкой и программным обеспечением».

Вайдхьянатан говорит, что мы должны оказывать поддержку малобюджетному и, возможно, критическому использованию материалов, охраняемых авторским правом, поскольку образование, обучение, критика и создание новых произведений искусства — это важные, но недостаточно финансируемые стороны нашей культурной жизни. «Комментарии Валенти страшны тем, что сегодня он, можно сказать, пишет закон об авторском праве. Конгресс слушает его и дает ему все, что он хочет, без оглядки на благо Америки. Федеральные суды, в свою очередь, прислушиваются к Конгрессу. Если бы Конгресс прислушивался к американскому народу, он бы укрепил добросовестное использование. Увы, может статься, что мы являемся свидетелями последних дней добросовестного использования, потому что об этом заявил Джек Валенти».

Эксперт по киберправу из Йельской школы права Эрнест Миллер предлагает другой подход, демонстрирующий чудовищную сложность закона и неопределенность прав пользователей в цифровую эпоху. «Проблема в том, что анализ добросовестного использования сильно зависит от фактов. Даже копирование небольшой части одной работы для использования в другой является нарушением авторских прав, — говорит он. — К примеру, несколько секунд видеопленки, где на заднем плане виден плакат, защищенный копирайтом, были сочтены нарушением. Поэтому, хотя я считаю такое использование добросовестным, суд может со мной не согласиться»¹¹.

Пользователи, делающие аудиозаписи своей домашней критики (как, например, пользователи DVDTracks), без сомнения, будут защищены правом добросовестного использования, однако Миллер предупреждает, что закон не позволяет вам записать на DVD голливудский фильм, наложив на него свои комментарии. Он также замечает, что любое использование программ для копирования

DVD, снимающих защиту от копирования, считается федеральным преступлением (см. 6-ю главу). Он обращает внимание на то, что кинокомпания Джорджа Лукаса Lucasfilm угрожает судебным иском владельцам любого веб-сайта, на который будет выложена копия «Скрытой редакции» [«The Phantom Edit»], созданной поклонником, вырезавшим из официальной версии фильма 1999 года «Звездные войны. Эпизод I: скрытая угроза» двадцать минут с участием отвратительного Джа-Джа Бинкса. («Скрытая редакция» оказалась очень популярна в Интернете, и ее копии до сих пор путешествуют в даркнете.)

Озвучивая правовое уведомление, Миллер считает, что данный вопрос касается не только законности, но также общественных свобод и культурных ценностей. «Люди поднимаются из потребительской комы», — говорит он, и Голливуд только выиграет, если смирится с использованием цифровых средств и даст пользователям больше свободы, например позволит им включать в DVD оценки и комментарии. «Студии смогут продать больше копий дисков, — утверждает он. — Компании, выпускающие игры, это уже поняли. Создатели игр Quake и Unreal дают пользователям возможность проектировать новые игровые уровни и вводить в игру новых персонажей, стимулируя развитие целых сообществ, занимающихся этим».

Гейнс отмечает, что включение в голливудские DVD дополнительных материалов стало обычным делом: туда попадают интервью с создателями фильмов, от режиссеров до звукорежиссеров. Почему бы не дать поклонникам простую и законную возможность также снабжать фильмы комментариями?

В середине 2003 года журналисты Шейн Бауман и Крис Уиллис написали для научно-исследовательской программы New Directions for News доклад, озаглавленный «Мы — медиа: как аудитории формируют будущее новостных и информационных программ». Меня пригласили быть редактором этого доклада в качестве одного из первых сторонников движения «совместной журналистики», призывающего новостные медиа привлекать читателей к созданию новостей. Иссле-

дование «Мы — медиа» рассматривало феномен превращения — под воздействием Интернета и цифровых технологий — читателей и зрителей в активных пользователей, рассчитывающих на двусторонний диалог вместо однонаправленной лекции.

Бизнес-консультант *San Jose Mercury News* и один из главных поборников совместной журналистики Дэн Гиллмор говорит: «Участие читателей в процессе редактирования должно было появиться уже давно. Передовые пользователи Сети получили шанс принять более активное участие в традиционной журналистике с помощью профессионального оборудования. Взаимодействие профессионалов и талантливых любителей — вот журналистика завтрашнего дня». Гиллмор, написавший книгу «Мы, медиа», подкрепил свои слова действиями, опубликовав все главы книги в своем блоге и попросив читателей оставлять комментарии. Он пошел еще дальше, оставив прежнюю работу, для того чтобы основать предприятие на базе совместной журналистики.

Доклад «Мы — медиа» можно было бы легко расширить, рассказав в нем не только о новостях, но и об индустрии развлечений, поскольку в медиамире дуют те же ветры совместной культуры и открытых СМИ. Караоке-бары, любительская фотография и «Кумир Америки»^{46#} — вот лишь несколько примеров общественной тенденции с глубокими корнями. Если люди не замечают этого, то лишь потому, что перемены незаметно проникают в нашу повседневную жизнь, и традиционные силы медленно уступают свои позиции. Крупные медиакомпании и голливудские студии продолжают гнаться за деньгами и грести лопатой миллиарды долларов, однако рядом с ними развивается новый вид восходящих медиа, заслуживших поддержку обычных людей.

Разумеется, нужно помнить, что не каждый рожден писателем, музыкантом или режиссером. Пол Саффо, директор Института будущего [Institute for the Future], жалуется на демократизацию Сети, так как «большинство людей — настоящие зануды»¹². Прав Саффо или

^{46#} Американское телешоу в духе «Фабрики звезд», в котором молодые исполнители борются за звание «Кумира Америки».

нет, он не принимает во внимание того, что творческие личности, ставшие частью конвейера масс-медиа, получили возможность внести свой вклад в культуру, и, по крайней мере некоторые из них довольно интересны.

Многие годы я слышал от скептиков, будто новостями должны заниматься исключительно профессиональные журналисты, а фильмы и телевидение должны оставаться лишь в компетенции специально обученной элиты. Но целью персональной медиареволюции всегда была возможность дать публике выбор, а не заменить профессионалов публикой. В 1980 году настольные издательские системы привели к демократизации издательского дела, дав выход творческому потенциалу миллионов непрофессиональных редакторов и издателей, которые начали создавать документы и публикации профессионального качества, не повредив традиционным журналам. Сегодня цифровые инструменты и Интернет снова уравнивают условия, позволяя рядовым издателям и ремесленникам мультимедиа стать активными участниками творения культуры. Мы больше не отделены от медиа барьером, не позволяющим нам выпустить печатное издание или организовать собственную станцию. Сегодня наши компьютеры — это наша печатная пресса, звукозаписывающая студия, телестудия и киностудия.

Первые семена персональной медиареволюции были посеяны в Лаборатории медиа Массачусетского технологического института. В 1992 году проект персонализированной новостной системы для первокурсников эволюционировал в fishWrap, сетевую систему публикации новостей. Истории, которые там публиковались, были основаны на личном опыте читающих, а главные новости выбирались совместно, в соответствии с предпочтениями читателей. Приверженцам традиций очень не понравилась идея персонализированных новостей, они утверждали, что подобный отбор не позволит нам узнать о важных событиях в мире. Я написал серию статей, в которых попытался доказать, что мы живем в окружении медиа, где полная изоляция от мира невозможна, и что личные СМИ не подразумевают фильтрацию новостей, они подразумевают *вливание* новостей, которые нас интересуют больше других.

Интерактивное чтение было забавной затеей, но в Лаборатории медиа решили пойти дальше, сделав читателей писателями и редакторами. В рамках их программы «Новости в будущем» были созданы коллективные издательские проекты в США, Финляндии, Бразилии, Индии, Ирландии, Мексике, Таиланде и более чем в четырех с половиной тысячах школ в Италии. Проект SilverStringers начался в 1996 году с того, что МТИ предоставил десяти добровольцам из Мелроуз, штат Массачусетс, три компьютера, ноутбук, цифровую камеру, сканер, цветной принтер и программное обеспечение, и добровольцы создали сетевую газету. Эта газета до сих пор регулярно выходит раз в месяц.

«Потребитель новостей превращается в поставщика новостей, — сказал мне в 1999 году исполняющий обязанности директора Лаборатории медиа Уолтер Бендер. — Вряд ли эти потребители новостей смогут соперничать с *New York Times*, но они становятся частью процесса распространения историй, и это подготавливает почву для общественного обсуждения»¹³.

Сегодня созданный пользователями контент, или личные медиа, уже не является такой редкостью, какой был когда-то. В отчете, опубликованном в феврале 2004 года Pew Internet and American Life Project, говорилось, что 44% пользователей Интернета в США публиковали в Сети файлы и другие материалы или оставляли свои комментарии к чужим материалам, а 21% публиковал фотографии¹⁴. В другом недавнем отчете, опубликованном Комитетом по экономическому развитию, группой, вырабатывающей политику в Вашингтоне, сообщается: «Имел место взрыв популярности загрузки и передачи ценного цифрового контента, спровоцированный развитием Интернета и эволюцией пиринговых сетей. В то же время отношение общества к авторскому праву и букве закона сильно разнится»¹⁵.

Мы повсюду видим примеры медиалихорадки. Взгляните на «блогосферу»: более шести миллионов веб-журналистов предлагают новости, комментарии и оценки, обычно пропущенные через призму собственного мнения. Блоги предлагают живой, пропитанный собственным отношением, часто критический взгляд на существующее положение вещей, а именно этого обычно недостает корпоративным

СМИ. Блоги привлекают всех: от подростков до пожилых людей, которые высказывают массу различных точек зрения, сообщают об увиденном собственными глазами, делятся знаниями и другой информацией. Если вы освоили wi-fi, умеете сочинять сонеты, являетесь экспертом по черным дырам или проблемам копирайта, вам захочется стать одним из этих фанатиков, блоггеров, специализирующихся на тысячах важных тем. Как писал Джеймс Уолкотт из *Vanity Fair*, «блоги быстро стали главным прорывом в народной журналистике со времен газет и политических памфлетов, популярных в кафе XVIII века: они вызывают к себе живой интерес и позволяют людям демонстрировать свои таланты»¹⁶.

Заинтересовавшись средой, которая дает пространство для собственного творчества и участия в коллективном опыте, я завел свой первый блог весной 2001 года с целью вести хронику развития частных медиа и «самодельной» культуры. Сегодня никого уже не удивишь тем, что частные лица излагают свой взгляд на события в виде текста, фотографий или видео. Одиннадцатого сентября [2001 года] в блогах публиковались рассказы очевидцев, комментарии, фотографии и видеозаписи трагедии. Во время масштабного отключения электричества в северо-восточных штатах в августе 2003 года люди цифровыми камерами мобильных телефонов сняли и опубликовали в реальном времени снимки, на которых изображались сцены того, как жители Нью-Йорка пытаются справиться с отключением электроэнергии. В Южной Калифорнии блоггер опубликовал сообщение о том, что пожилой водитель сбил насмерть десять пешеходов у сельского рынка, через несколько минут после того, как это произошло. В Токио новостное агентство показало прямой репортаж с места смертельного несчастного случая, присланный очевидцем, снявшим его на видеокамеру, встроенную в мобильный телефон. Житель Багдада Салам Пакс стал сетевой знаменитостью благодаря своим рассказам о войне в Ираке. Читатели блогов прислали независимому журналисту Кристоферу Олбриттону 14 334 долларов, чтобы оплатить его поездку в южный Ирак, откуда он, когда началась война, посылал отчеты со своего ноутбука через спутниковый телефон. Читатели также послали Джошуа Маршаллу 4000 долларов, чтобы профинансировать

освещение праймериз Демократической партии 2004 года. А авторы таких блогов, как Campaign Desk и FactCheck.org, наблюдали за обоими кандидатами и публиковали доклады о ходе выборов 2004 года.

Блоги широко освещали президентскую кампанию 2004 года: несколько десятков сетевых блоггеров писали о национальных партийных съездах республиканцев и демократов. Апогеем этого политического сезона стал Memogate: блоггеры поставили под сомнение подлинность документов, претендовавших на то, чтобы заполнить пробелы в истории службы Джорджа Буша-младшего в Национальной гвардии, заставив CBS в программе «60 Minutes» признать ложность собственного репортажа.

Несколько дней спустя после цунами, обрушившегося на Южную Азию 26 декабря 2004 года, блоггеры писали об этой трагедии, сыграв роль СМИ и поспособствовав созданию фондов помощи жертвам и помогая семьям найти своих пропавших близких, поделившись горечью и болью увиденного собственными глазами и дав возможность тем, кто попал в зону бедствия, высказаться, опубликовав рассказы, фотографии и видеозаписи. Блоги преодолевают заграждения, выстроенные традиционными СМИ, эмоционально рассказывая о судьбах выживших и делая возможным свободный поток информации.

Новое поколение блоггеров — «видеоблоггеры» — появилось из ниоткуда в начале 2005 года в Нью-Йорке с самой первой конференцией видеоблоггеров. Через несколько лет, когда видео станет главным видом повествования, блоги будут играть роль основных платформ для публикации видео. Когда мы будем искать интересующую тему в визуальной поисковой системе, мы будем находить видео не в форме бестелесного потока битов — оно будет привязано к конкретному человеку, компании или организации с определенной репутацией и историей.

Возможно, блоги — это величайшая история успеха персональных медиа, но не единственная. В сентябре 2004 года велосипедист из Сан-Франциско обнаружил, что сверхпрочный велосипедный замок Kryptonite можно открыть шариковой ручкой. Он опубликовал свое открытие в сетевом форуме для велосипедистов-любителей. Его

сообщение прочло более 400 000 человек. Видео, в котором ручка делала свое дело, было загружено более трех миллионов раз за несколько дней. В течение недели тысячи замков были возвращены изготовителю, а ретейлеры начали избавляться от продукта.

Новый вид медиа под названием «подкастинг» начал развиваться в конце 2004 года. Звуковой брат блога позволяет людям распространять в Интернете самодельные радишоу в виде файлов, которые можно в любое время прослушать в аудиоплейере или на карманном компьютере. Первые передачи содержали в основном комментарии на темы бизнеса и права, комедии, музыку, сплетни и секс. И самое главное — все это без рекламы и доступно через множество RSS-потоков^{47#}. Подобным образом несколько неутомимых людей, таких как Роб Гринли и Кен Рутковски, стали новостными радиосетями из одного человека. Кристофер Лидон, например, публикует аудиointервью с десятками известных публичных фигур.

Десятки тысяч людей стали потребителями-корреспондентами на таких сайтах, как Amazon.com, Epinions и BabyCenter, предлагая обзоры детективных романов, видеокамер, молокоотсосов и других продуктов и сервисов, и эти обзоры часто бывают такой же глубины и изящества, как в крупных журналах и газетах. Сайты, подобные Snopes.com, предлагают проверку и разоблачение бытующих в Интернете слухов.

Чтобы озвучить субъективное мнение, Independent Media Center в обход основного новостного направления предлагает новости, которые предоставляют все, кому хочется в этом участвовать; в данный момент во всем мире работают более ста центров Indymedia. Скотт Адамс, художник, рисующий Дилберта^{48#}, признался в чате *Washington*

^{47#} RSS (real simple syndication) — специально подготовленный файл, являющийся сжатым описанием структуры веб-страницы, изменяющийся каждый раз, когда на веб-сайте меняется контент (например, появляются новости). Другое название RSS — новостная лента. Специальные программы (или сетевые службы) — rss-агрегаторы — позволяют следить за обновлением веб-сайтов, не посещая их самих.

^{48#} Серия популярных комиксов об офисной жизни инженера по имени Дилберт. См. <http://www.dilbert.com>.

Post, что получает большинство своих лучших материалов от читателей по электронной почте, однако пожаловался: «Ленивые %#\$* не хотят рисовать комиксы, и мне приходится делать это самому».

Еще одной удивительной историей успеха является Wikipedia. Это бесплатная энциклопедия, в которой любой может написать или редактировать статьи и в которую за четыре года было добавлено более миллиона статей. Со своими 127 миллионами слов (в английской версии) Wikipedia превосходит по размерам любую другую англоязычную энциклопедию, в том числе энциклопедию Britannica, содержащую 55 миллионов слов. Примечательнее всего то, что каждое слово в энциклопедии написано добровольцами, ничего не получающими за написание статей.

MoveOn, интернет-организация, участниками которой стали более двух миллионов людей, сыграла большую роль в президентских выборах 2004 года, организовывая избирателей и публикуя свои отчеты. Группа спонсировала состязание под названием «Буш за 30 секунд», в рамках которого 1500 участников создали тридцатисекундные ролики с критикой политики Буша. Многие ролики по своему творческому потенциалу могли соперничать с работами профессиональных рекламных агентств. Как подчеркивает крупнейший издатель технической литературы Тим О'Рейли, «стоимость телепередач снизилась от миллиона долларов практически до нуля»¹⁷. Ролик-победитель, в котором демонстрировалось, как дети делают черную работу, чтобы оплатить растущий национальный долг, был показан более чем в десяти «колеблющихся» штатах, хотя CBS исключила его из трансляции Суперкубка за политическую пропаганду.

Большинство медиаимперий мало заинтересовано в участии пользователей, однако есть и исключения. В 1996 году продюсер-новатор Стивен Розенбаум сказал мне: «Зрители хотят управлять телевидением, вывернуть его наизнанку и превратиться из наблюдателей, которых кормят информацией с ложечки, в активных участников». В его передаче на MTV «Нефильтрованные новости» зрители получили видеокамеры и возможность рассказывать собственные истории. В течение нескольких лет National Public Radio раздавало слушателям диктофоны. BBC News и сетевые газеты начали публиковать

фотографии и видеозаписи, присланные пользователями. Многие обычные сайты начали интересоваться историей успеха совместной работы, организованной такими сайтами, как Kuro5hin, Metafilter, Fark и Slashdot.org, процветающих сайтов о технологиях и последних событиях, где пользователи пишут свои статьи и оценивают статьи других людей. Южнокорейский веб-ресурс OhmyNews каждый день привлекает 2 миллиона читателей. Редакторы сайта ежедневно публикуют сотни историй, 4/5 из которых написаны армией из 26 тысяч домохозяек, школьников, профессоров и других гражданских журналистов, а остальные — профессиональными журналистами. В адрес OhmyNews, считающегося самым влиятельным новостным сайтом в стране, было сказано много добрых слов, поскольку он помог корейцам избрать в президенты малоизвестного защитника прав человека.

В музыкальной сфере заметно значительное падение стоимости записи демо-CD. Тысячи непрофессиональных музыкантов сейчас используют в своей работе цифровые инструменты и распространяют свои записи в пиринговых сетях. В начале 2004 года Apple представила недорогое приложение GarageBand, позволяющее вам создавать музыку из скретчей и собственные миксы из более чем тысячи профессионально записанных лупов, даже если вы не знаете нотной грамоты и не умеете играть на музыкальных инструментах. Практически сразу же поклонники новой программы организовали два сообщества, MacVand и MacJams, в которых люди могут совместно работать и играть музыку, не опасаясь нарушить чьи-то авторские права. Еще один сайт, TuneYard, позволяет людям публиковать свои композиции и слушать чужие.

Когда-то киноиндустрия была наглухо закрыта для любителей. Но появилась «Ведьма из Блэр». Независимый фильм, снятый пятью ребятами из Орlando, штат Флорида, в котором играли три неизвестных актера и который стоил 35 тысяч долларов, собрал кассу в 250 миллионов долларов. С тех пор как фильм впервые был показан на фестивале Санденс, стоимость съемок упала еще ниже. На съемки документального фильма «Проклятие», показанного на Санденсе в 2004 году и номинировавшегося на приз «Золотая камера» на

Каннском фестивале, было потрачено 218,31 доллара: фильм был смонтирован в iMovie. Суммарные затраты на фильм, правда, выросли до 400 000 долларов после того, как его создателям пришлось заплатить за права на использование музыки и видеоклипов, которые использовались для того, чтобы усилить атмосферу фильма.

Вспомним и Мэтта Макдермитта, который впервые взял в руки камеру, когда ему было 6 лет^{49#}. К восьмому классу Мэтт получил несколько наград за свои выглядящие вполне профессионально фильмы, сделанные при помощи дешевой камеры Panasonic, компьютера Macintosh и программы Final Cut Pro. «Десять лет назад Роджер Эберт сказал, что какой-нибудь мальчишка с домашней видеокамерой станет следующим Орсоном Уэллсом, и киноиндустрия посмеялась над этим, — пишет Мозес Ма. — В целом он был прав, и, возможно, Мэтт и есть тот самый мальчишка»¹⁸.

Сегодня, для того чтобы снять прекрасный фильм, нужны талант и желание, а не деньги и технологии.

В мире литературы расцвел любопытный жанр фан-фикшн. Несколько лет назад он был второразрядным хобби, заключающимся в том, что друзья обменивались рукописями, что-то заимствующими из поп-культуры. Но в Интернете эта практика ожила, объединив людей, позволяя людям писать совместно и получать мгновенную реакцию на свои произведения. Сайты фан-фикшн позволяют пользователям создавать новые сюжеты с участием знакомых героев телепередач, фильмов и книг. На сайте FanFiction.net, прадедушке других фан-сайтов, посетители расширили мир Гарри Поттера, написав более семидесяти пяти тысяч рассказов. Поклонники пишут продолжения «Scooby Doo» и «The Monkees» и о своих любимых персонажах из «Бухты Доусона», «Полиции Майами» и десятков других телешоу¹⁹. Взрыв популярности этих работ, в которых сочетается оригинальность и заимствование, настроил голливудские студии, телесети и книжных издателей против авторов фан-фикшн в битве, в которой правам пользователей противопоставляются попытки владельцев авторских

^{49#} Мэтт Макдермитт — молодой режиссер видео, успевший прославиться как постановщик клипов для Backstreet Boys и Аланис Мориссетт.

прав контролировать свою собственность. Число приверженцев фан-фикшн выросло настолько, что у них появился собственный съезд, Fanzillacon.

Личные медиа быстро вырастают из коротких штанишек хобби и становятся массовым движением. Хотя некоторые мои друзья никогда не слышали о нишевых новостных сайтах или блогах, наиболее продвинутые из них в техническом отношении все больше начинают полагаться на низовые медиа в поиске новостей и развлечений. И это не увлечение, а видоизменение нашего взаимодействия с медиа.

Описанные мной случаи — это всего лишь персональная медиареволюция, версия 1.0. «Сложно сказать, к чему это все приведет, — говорит Гиллмор, — единственное, в чем можно быть уверенными, так это в том, что мы никогда не вернемся в то время, когда к людям относились как к пустым сосудам, в которые крупные медиа-компании вливают контент через свои трубы. Не важно, насколько разрушительными будут эти изменения для традиционных медиакомпаний. Мы готовы к захватывающему приключению».

Дешевые интеллектуальные инструменты послужили эквалайзером для личных медиа, позволив нам претворить в реальность свои творческие устремления. Эксперты предсказывают, что через несколько лет более быстрые каналы связи превратят Интернет в визуальную медиасреду. Однако с создателями личных медиа этот переход может сыграть злую шутку. Практически ни один из двенадцати тысяч частных фильмов, созданных в центре Storycenter Джо Ламберта, не доступен для просмотра, в том числе из соображений «очистки прав». Как же наши истории будут плодиться и размножаться? Как режиссеры из народа и видеолюбители найдут свою аудиторию?

Как частные медиа смогут стать доступными для всех?

5. Войны кода

Я сижу в захлавленном конференц-зале головного офиса DivX-Networks в Сан-Диего. Два топ-менеджера компании и я смотрим на двадцатисемидюймовом экране телевизора фрагменты зажигательного фильма «XXX» с Вином Дизелем. Пока Вин фантастически маневрирует между сполохами пламени, стереосистема выдает грохот и треск спецэффектов на сногшибательной громкости. Но мы смотрим не DVD — мы смотрим видео по Сети, прямо из Интернета.

Считается, что это невозможно.

Видеоконтент известен своей прожорливостью с точки зрения пропускной способности Сети. Телешоу или фильм может передаваться по высокоскоростной DSL-линии несколько часов. Если вы заказываете фильм по Интернету в голливудском магазине Movielink, вам обычно приходится долго ждать, прежде чем вы увидите хотя бы один кадр. Разработчики занимаются интернет-каналами следующего поколения, которые должны быть в сто раз шустрее нынешних, однако результаты этих трудов не увидят свет в ближайшие несколько лет.

Существует другой способ передавать видео по Сети без задержки: не нужно расширять канал — нужно сжимать контент.

Эта формула уже произвела революцию в музыке: файлообменные сети и портативные музыкальные плееры были бы сегодня скорее редкой забавой, чем повсеместно используемыми технологиями, если бы не формат MP3. На обычный семидесятичетырехминутный

музыкальный компакт-диск помещается 650 мегабайт — такой объем контента можно передать по высокоскоростному каналу лишь за несколько часов. Но MP3 умеет сжимать музыку в одиннадцать раз. Сжатая таким образом композиция передается всего за несколько минут, при этом большинство людей не замечают потери качества звучания. iPod позволяет мне носить в своем кармане тысячи песен.

Люди, работающие в индустрии развлечений, с пеной у рта доказывают, что Интернет стал причиной нарушения законов, однако мало кто из них полностью осознает, что настоящим источником изменений в области домашних развлечений стал кодек. Невидимый пользователям, никем не замеченный кодек — это небольшая программа, которую медиаплееры используют для того, чтобы сжимать и распаковывать аудио и видео. Хотя вы редко слышите о них, кодеки — это живая вода цифровых медиа. MP3, MPEG-2 и AAC (Advanced Audio Codec, созданный Dolby Labs, который Apple использует для композиций, распространяемых через магазин iTunes) — это лишь несколько примеров кодеков. MPEG-2, созданный в 1994 году, сжимает видеофайлы до трех процентов от исходного размера. В результате мы можем смотреть голливудские фильмы на DVD, провайдеры цифрового кабельного телевидения и спутникового телевидения могут объединять сотни каналов в один сигнал. Кроме того, появились цифровые гаджеты нового поколения: цифровые камеры и TiVo. Когда вы смотрите по телевизору «Закон и порядок» или какой-нибудь голливудский фильм, скорее всего, вы должны поблагодарить за это кодек.

Уже подняв на уши музыкальный бизнес, кодеки собираются потрясти мир Голливуда. Джордан Гринхолл заметил это всего через два года после окончания Гарвардской школы права. Вице-президент музыкального стартапа MP3.com начал готовиться к следующей волне разрушительных домашних медиа. «Каким будет аналог MP3-революции для видео? — спрашивает он. — Каким будет подъем цифрового видео или интернет-видео, когда люди станут управлять собственным медиаконтентом?»¹

Однажды в конце 1999 года, бродя по IRC-каналу даркнета, Гринхолл скачал фильм и начал смотреть его на своем компьютере.

Он был поражен тем, что увидел. Он едва мог поверить в то, что за двадцать минут загрузил из Интернета полноценный фильм в DVD-качестве. Так он понял, что его предположения были не только реалистичными, но и очень близкими к исполнению. До того момента видео в Сети состояло из уродливых, прерывистых изображений размером с почтовую марку, которые практически никто не хотел смотреть. Теперь же появилась технология, позволяющая зрителям быстро найти и посмотреть высококачественный полноэкранный фильм по широкополосной сети. Это был святой Грааль Интернета.

Уйдя из MP3.com, Гринхолл начал охоту за кодером или кодерами, которые это провернули. Он провел недели, используя подпольные контакты и убеждая людей в том, что он бизнесмен, а не цифровой охотник за головами. Он выяснил, что нужный ему кодер — загадочная личность или команда из нескольких программистов, работающих под псевдонимом Gej. Ему удалось пообщаться с Gej в IRC-чате и обсудить технические, экономические и политические достоинства сотрудничества и создание компании — разработчика кодеков для сжатия видео. Через несколько недель он узнал подлинную личность Gej: им оказался Джером Рота, двадцатисемилетний любитель видео и графики. К тому моменту Гринхолл уже начал встречаться с техническими экспертами и финансистами. Журналист из *Wall Street Journal* Ли Гомес услышал об этом начинании и занялся подготовкой истории, которая принесла бы техническому стартапу национальную известность и мгновенную славу. Гринхолл купил Роте билет на самолет. Французский программист покинул свой дом на Ривьере, прилетел в Лос-Анджелес, встретился с журналистом и согласился принять участие в новом предприятии.

Оригинальная программа Роты, кодек, который привлек внимание Гринхолла, появилась на свет из-за недовольства продуктами Microsoft. Рота создал художественное портфолио и резюме, используя средства Windows Media, но, когда Microsoft выпустила обновление, старые файлы перестали открываться. Рота был вне себя. Он взял дело в свои руки и переписал код таким образом, чтобы он смог работать с любым форматом, который может быть выложен в даркнет. «Для того чтобы освободить информацию, понадобилась

неделя», — рассказывает он. Пиратский код завоевал ошеломляющую популярность на IRC-каналах, так как впервые людям попала в руки простая в использовании технология, которая позволяла им передавать высококачественное видео по Интернету. Рота назвал этот пиратский код DivX ;-) — в насмешку над DivX, Digital Video Express, тупой технологией, которую большинство голливудских киностудий считало альтернативой формату DVD. Сегодня мало кто помнит, что в середине 1990-х годов голливудские киностудии боролись с DVD, пытаясь предотвратить его распространение. Поддерживали DVD только Warner и Sony: они предлагали коробочный продукт, похожий одновременно на книгу и CD, который любители фильмов могли добавить в свою коллекцию или перепродать.

Disney, Fox, Universal Pictures и DreamWorks, напротив, поддержали схему «плата-за-просмотр» с использованием Digital Video Express. Для использования Digital Video Express были необходимы особые, оснащенные модемом машины, которые обращались к центральному компьютеру за авторизацией каждый раз, когда кто-то хотел посмотреть фильм, и требовали платы за просмотр каждого DivX-диска, который нельзя было проиграть в стандартном DVD-проигрывателе. В Интернете технологии Digital Video Express был объявлен бойкот, и даже кинокритик Роджер Эберт выразил свое недовольство: «Фанатов путают с пиратами». Несмотря на то что Circus City вложила в проект примерно 350 миллионов долларов, в том числе по 20 миллионов долларов было перечислено всем крупным киностудиям, в июне 1999 года, всего через девять месяцев после того, как было продано 200 проигрывателей, оригинальный DivX умер, не вызвав ни слез, ни сожалений.

По иронии новый DivX имел гораздо больший успех, чем его предшественник. Вложив 5,6 миллиона долларов в основание предприятия, партнеры DivXNetworks наняли небольшую компанию первоклассных специалистов по видеокodeкам со всего света, пригласили людей из Италии, России, Англии и Китая в Сан-Диего, чтобы создать универсальный стандарт цифрового видео, убедив другие компании включить код на основе MPEG-4 в телевизионные приставки, медиаплееры и видеокамеры. Таким образом, Гринхолл и Рота

решили превратить растущее подпольное движение в совершенно законное, играющее по правилам предприятие. Это означало, что код Роты должен был быть полностью переписан.

Основатели предприятия взяли на себя новые роли: Гринхолл, стройный смуглый тридцатидвухлетний мужчина с холеной внешностью и самоуверенными манерами, занял кресло генерального директора. Рота, оставшись верным образу сумасшедшего ученого (огромные круглые очки, волосы до плеч и робкое, неловкое поведение), прилип к своему компьютеру, чтобы писать код даже по ночам. Они не стали отгораживаться от остальных в собственных кабинетах, предпочитая работать бок о бок с рядовыми программистами.

С момента основания DivXNetworks численность ее сотрудников увеличилась с пяти до восьмидесяти человек — компания стала своего рода тайным советом любителей фильмов со всего мира. Головной офис, устроенный в необитаемом кирпичном доме с коваными металлическими охраняемыми воротами, просторен и удобен: мягкий флуоресцентный свет падает на кластеры рабочих станций, а в коридорах стоят ряды досок для серфинга. Частота процессоров растет, и кодеки становятся все лучше. Сейчас кодек DivX может уменьшить размер уже сжатого файла в формате MPEG-2 еще на 4/5, тем самым делая его размер равным одному проценту исходного файла. В момент образования в DivXNetworks приняли решение бесплатно выкладывать в Интернет свои программы. В результате этого более 150 миллионов людей во всем мире постоянно используют DivX. Компания зарабатывает на том, что получает деньги за продажи своего программного плеера, который позволяет пользователям проигрывать фильмы в формате DivX на своем компьютере.

Но Гринхолл и Рота всегда знали, что большинство людей смотрят фильмы в своей гостиной, а не в домашнем кабинете. Поэтому в 2003 году DivX превратился из выпускающего программное обеспечение стартапа в компанию по изготовлению потребительской электроники. Гринхоллу явилось несколько откровений, после чего он начал понимать, насколько важна во всех отношениях потребительская электроника для видео. Занявшись разработкой потребительских

продуктов, команда DivX вскоре обнаружила, что это было совершенно другое дело, нежели написание программ.

«Разница такова, — говорит Гринхолл в своем живом стиле. — Потребительская электроника должна замкнуть технологии друг на друга, а это значит, что вам нужно разрабатывать такую технологию, которую можно легко поместить на чип, которая работает бесперебойно и которую не понадобится часто обновлять. Это совершенно не то же самое, что писать компьютерные программы, которые вы просто выкладываете, и предполагается, что они должны заработать, а если и не заработают, вам не составит труда позже их обновить. Чтобы вы могли выйти на рынок потребительской электроники, в вашей компании фактически должна быть другая культура. Когда вы создаете чип, он должен быть идеальным».

Директора разбили компанию на три группы: программную группу, занимающуюся разработкой средств создания контента для Интернета, группу потребительской электроники, занимающуюся «железом», и группу по работе с видео, общающуюся с операторами кабельного и спутникового телевидения и голливудскими студиями. Компании удалось быстро перейти в категорию создателей новых устройств и выставить счета компаниям, встраивающим DivX в видеокамеры и другие устройства. К примеру, авиакомпания Alaska Airlines раздает пассажирам на время полета небольшие видеоплееры, позволяющие смотреть десятки фильмов в формате DivX. Еще важнее то, что Samsung и Philips используют DivX в новых линейках DVD-плееров. (До недавнего времени ни один DVD-плеер не позволял смотреть фильмы в формате DivX.) DivX получает два доллара за каждый проданный DVD-плеер. Гринхолл ожидает, что DivX будет в большинстве DVD-плееров, которые будут проданы в следующие несколько лет, — очень впечатляет, учитывая, что ежегодно только на территории США продается около 20 миллионов плееров.

Прежде чем компания двинулась в направлении потребительской электроники, ее основатели считали, что их оплотом будет видео по запросу, такое же, как трейлер фильма «XXX», который я смотрел. Пока все складывается иначе. На хромающем английском Рота пророчит, что придет день, когда DivX позволит по-новому оценить

экспериментальные фильмы и киноклассику, предоставив пользователям свободу от двух сотен каналов, ни на одном из которых нет ничего интересного. Он утверждает, что сжатие видео открывает новые рынки сбыта для независимых продюсеров, которые не могут полагаться на розничные магазины в распространении своих работ. Владельцы контента могут требовать плату и устанавливать правила, позволяющие зрителям смотреть фильм в течение дня, недели или даже вечно, а также обмениваться фильмами между собой. Гринхолл намекает, что ему бы хотелось, чтобы DivX стал частью большого видеопроигрывателя, предлагающего широкий ассортимент наименований фильмов, доступных миллионам подписчиков NetFlix, но использующий Интернет, а не традиционную почту. Таким образом, клиенты смогут мгновенно получить по запросу любой фильм, например романтическую комедию с Кэтрин Хепберн или ранний фильм Чарли Чаплина. «Это будет nirvana», — говорит он.

Но пока nirvana откладывается. DivX удалось ярко войти в мир потребительской электроники, однако у них с трудом выходит уговорить студии открыть свои закрома, в которых хранятся сокровища. Компания демонстрирует свою технологию всем крупным студиям, но Голливуд не позволяет DivX нести свои фильмы в дома клиентов. Второе большое откровение Гринхолла: цифровую революцию возглавят вовсе не традиционные медиакомпании.

«Крупным продавцам контента нет дела до инноваций. Им нужна власть на рынке, — говорит Гринхолл. — Они хотят, чтобы этим занимался кто-нибудь другой, чтобы кто-то разработал новые технологии и новые рынки, исследовал бы их, убедился в их жизнеспособности, а после этого они воспользуются своей экономией масштаба, чтобы подчинить все себе и получить контроль над игрой в самом финале. С другой стороны, крупные медиакомпании могут создавать крупные препятствия. Они хотят быть уверенными, что смогут выйти на любой новый рынок. Поэтому, когда вы готовите медиареволюцию, вам приходится балансировать между двумя полюсами. С одной стороны, вы не можете надеяться на поддержку крупных производителей контента или развитие ими сферы рынка, которую вы разрабатываете. В то же время вы не можете игнорировать их или объявить им

войну, так как в последний момент они могут поставить на вашем пути самый высокий барьер».

Кроме похвалы бывшего главы МРАА Джека Валенти, который был впечатлен защитой от копирования, встроенной в продукты DivX, компании до сих пор не удалось добиться одобрения студий, и по сей день ни одна студия не выпускает DVD, сжатые DivX.

Гринхолл вспоминает одну из первых встреч: «Технический директор одной крупной студии сказал нам: “Вы заинтересовали некоторых наших ребят, выглядите довольно убедительно. Но я хочу Вас предупредить, что еще по меньшей мере несколько лет мы не будем вести с Вами никаких дел. Возможно, что-нибудь получится в будущем”, — и это было честное и окончательное решение. Не все студии были так честны, но все вели себя одинаково. Суть в том, что, какие бы замечательные вещи вы ни делали, организации размером со студию нужно время только на то, чтобы это переварить. К тому же чем замечательней технология, тем она опасней и тем больше людей хотят ее контролировать».

Видеокодеки в домашних развлекательных продуктах стали предметом конфликта между DivX в роли Давида и Microsoft, RealNetworks и Sony в роли Голиафа. Сиэтлская компания RealNetworks, которая доминирует на рынке медиапроигрывателей для ПК, создала первый музыкальный плеер для Интернета. Ее продукты были включены в некоторые мобильные устройства, но ей до сих пор не удалось шагнуть в гостиные. Sony мечтает о дне, когда ее консоль станет центром цифрового дома.

До сегодняшнего дня голливудские студии полагались на технологии Microsoft, позволяющие скачивать фильмы из Интернета на ПК, установленный в домашнем офисе или в медиацентре в гостиной. Однако они не слишком упорствовали, в том числе потому, что этот рынок до сих пор невелик и студии не спешат разрушать свой прибыльный бизнес домашнего видео. Гринхолл говорит, что во время переговоров еще с одной крупной студией заместитель президента по стратегическому планированию посоветовал делегации от DivX не утруждать себя сравнением собственной технологии с технологией Microsoft. «Это не имеет значения, — сказал дирек-

тор студии. — Голливуд ненавидит Microsoft. Мы не собираемся использовать их продукты. Мы будем заигрывать с Microsoft и позволим им делать то же самое с нами, но — “нет”. Единственная вещь, которую Голливуд ненавидит, это монополия, более крупная, чем он сам». Возможно, это и так, но Редмондский Голиаф имеет слишком большое влияние на Голливуд, чтобы тот стал игнорировать его предложения.

Может ли DivX обставить больших ребят? В DivX любят называть себя «MP3 от видео», и, если Гринхоллу удастся реализовать свой амбициозный проект, результаты будут потрясающими: гоночары от создателей устройств и доля прибыли компаний — создателей контента за доставку в дома электронных развлечений. Хотя самые первые сторонники DivX были пиратами, которые использовали кодек, чтобы продавать фильмы в даркнете, а первыми продавцами контента, которые заключили договор с DivXNetworks, были сайты для взрослых, доставляющие порнофильмы по запросу, Гринхолл считает, что рынок развивается, а незаконная, неподобающая помощь на старте дала толчок более традиционному и законному бизнесу. Компания подписала договоры более чем с тридцатью небольшими компаниями, включая распространителей независимых фильмов и Jim Henson Co.

Однако Гринхолл предполагает, что роль кодеков в медиареволюции будет гораздо большей. «Существуют технологии, способные изменить культурный баланс сил», — говорит он.

Давайте на минуту забудем о том, что DivX позволяет передавать телевизионные программы по Интернету, что очень удобно как для кабельного, так и для цифрового телевидения. Загляните чуть дальше этих замечательных областей применения, и вы увидите другие вещи, которые позволяет сжатие видео: видеозлектронная почта, видеозвонки по телефону, фильмы по запросу.

Настоящая сила кодека заключается не в том, чтобы улучшить качество видео, которое смотришь дома, а в том, чтобы предоставить людям массу новых способов работы с видео. Когда исчезнут операторы кабельного и цифрового телевидения, которые управляют контентом, текущим в вашу гостиную, все изменится. Телевидение

может передавать небольшое число сигналов большому числу людей, но только Интернет может передавать большое число сигналов большому числу людей.

Гринхолл предрекает, что вскоре разношерстное видеодвижение обретет форму: «Вопрос в том, как и когда это произойдет, кто будет этим управлять и какие это будет иметь экономические последствия». Он считает, что первым шагом является построение частных сетей, позволяющих людям «арендовать» фильм или записать телешоу и смотреть его где угодно: в гостиной, в спальне по домашней сети, на мобильном устройстве и даже в доме соседей. Когда люди понимают, что видеоконтент можно передавать, меняются их ожидания. Одно дело смотреть телевизор дома, подчиняясь программе передач, говорит Гринхолл, «а теперь сравните это с ситуацией, когда вы можете выбирать, что, когда и где смотреть, не важно, идет ли речь о пятнадцатиминутном клипе, который вы смотрите утром в поезде по дороге на работу, или о трехчасовом фильме, в который вы погружаетесь с головой».

Это открывает потенциально крупный рынок подбора материала по особым запросам. Изменение времени просмотра, к которому нас приучили TiVo и PVR, изменило наши привычки, так что теперь мы смотрим только те программы, которые нам нравятся, «не засоряя свою голову ерундой, которую показывают между ними», — говорит Гринхолл. В то же время телесети и кабельные сети выпускают не так много телепередач, которые интересно смотреть всем без исключения. «Однако с Интернетом можно установить индивидуальную связь. Для выживания не нужна миллионная аудитория: вас могут смотреть всего шесть человек, и вы будете оставаться на плаву — все зависит от того, к чему вы стремитесь. Это означает, что вы можете доставлять каждому человеку индивидуально подобранный контент. Люди смогут выбирать и дозировать то, что им нравится, и все больше людей понимает, что может управлять тем, что смотрит».

И тут вы спросите: кто станет смотреть любительский фильм, когда можно посмотреть «Полицию Майами» или последний фильм с Томом Хэнксом? В целом вы правы. Однако это справедливо лишь

в самом общем случае: каждый год появляются новые удивительные авторы, и мы открываем новых талантливых людей с видеокамерами (особенно с цифровыми камерами высокого разрешения, которые практически всегда позволяют получать хорошую картинку). Если у вас есть камера с высоким разрешением, у вас в руках материал прекрасного качества, подходящий для телетрансляции и сравнимый с кинофильмом. Множество людей будет пробовать себя в создании цифрового медиаконтента. Многие новые документальные фильмы будут плохи. Но часть можно будет смотреть, возможно, даже с удовольствием. В то время как крупные медиа будут поставлять прилизанные шоу массового потребления с линейным повествованием, большими затратами на съемки и отточенным сюжетом, видео, созданное внутри культуры взаимодействия, будет выделяться своей необычностью, индивидуальностью, остротой, сыростью, неотшлифованностью, отсутствием сценария, небанальностью, гиперреализмом и непредсказуемостью.

«Никто больше не удивляется тому, что частные лица могут создавать интересные материалы, которые можно распространять по Интернету», — говорит Гринхолл, имея в виду любительские короткометражки, музыку и блоги. Семь лет назад никто не предполагал, что два миллиона любителей возьмут в руки инструменты публикации блогов и станут веб-издателями. Сегодня мы живем в новом мире, который предполагает, что в цифровой культуре вырастет видеодвижение.

Чтобы это произошло, говорит Гринхолл, нужно, чтобы пользователям частных медиа было где развернуться, чтобы у них были инструменты, позволяющие совершенствоваться. Когда эти инструменты станут до смешного просто использовать, так что вы сможете снять на видео первые шаги своей дочери и отправить дедушке с бабушкой или посмотреть на семейном телевизоре, просто нажав на кнопку, это видеодвижение выйдет на массовый рынок.

Но частная медиареволюция не только откроет миру новый пласт доморощенных программ. «Произойдет видоизменение всего медиаландшафта, порожденное широкими массами и затрагивающее все виды медиа, — говорит Гринхолл. Он вскакивает на ноги

и начинает рисовать на белой доске графики. — Все начинается у основания, но не важно, идет ли речь о домашнем видео, просмотре телепередач или походе в кино, — все это изменится, так как изменятся представления людей о медиаконтенте, о том, что можно делать с медиаконтентом. Это будет такой коренной переворот, изменяющий основы телевидения, кино и домашних развлечений».

Гринхолл на коне, его слова льются, как горный ручей. Вспомним последние конструктивные изменения в киноиндустрии, говорит он. В середине 1970-х годов «Челюсти» и «Звездные воины» стали блокбастерами для массового потребления, изменив динамику голливудского рынка. Студиям стало труднее снимать небольшие фильмы, которые могли рассчитывать лишь на скромный успех. Рост стоимости производства и бюджетов фильмов привел к консолидации студий, что, в свою очередь, вызвало выпуск меньшего количества фильмов, требующих больших сборов. С развитием мультиплексов вымерли независимые кинотеатры. Главной целью стали продажи, а небольшие независимые студии были отброшены на периферию.

«Это новое медиаокружение породит куда большие изменения, чем те, что имели место в семидесятых, — предсказывает Гринхолл. — Это эффект бабочки. Сначала перемены будут небольшими. Но эти небольшие изменения довольно быстро распространятся по всему ландшафту и превратятся в огромные изменения. Просто представьте себе, что каждый год будет выходить три фильма наподобие «Ведьмы из Блэр», три фильма с маленьким бюджетом, которые будут иметь большой успех, подпитываемый рекламой и распространением в Интернете. В то же время количество тех, кто ходит в кинотеатры смотреть блокбастеры, уменьшится на 5%. Такая экономика в конкурентной нише рынка изменит весь рынок. У студий будет меньше возможностей создавать крупные блокбастеры, так как доход от них в сравнении с вложенными деньгами будет не так велик. У них появится стимул создавать фильмы с более низким бюджетом. Структура, вкладывающая 400 миллионов долларов во «Властелина колец», не так эффективна, как структура, создающая тридцать «Ведьм из Блэр». Когда начнет меняться структура, изменится все. Все виды персональных медиа смогут отщипнуть кусочек от существующих

систем телевидения, кино и домашнего видео, вследствие чего произойдут глобальные перемены, которые породят структуру, приспособленную к новой экономической реальности».

Чем больше людей приобщится к использованию инструментов цифрового творчества, тем ближе будет момент, когда они скрестят шпаги с компаниями индустрии развлечений в битве за доступ к произведениям культуры. Будет решаться вопрос о том, сможем ли мы использовать небольшие фрагменты голливудских фильмов в домашнем видео. Другая битва пойдет за право частного медиаконтента соперничать с продуктами Больших Компаний индустрии развлечений в гостиницах. Третий поединок будет касаться массового кинопиратства, за которым внимательно следит Брюс Форест.

Сегодня обмен видеофайлами происходит преимущественно в кампусах, где живут бедные студенты, у которых есть достаточно времени, доступ к высокоскоростным сетям и давняя традиция презирать авторитеты. В прежние времена молодые люди обменивались кассетами с пиратскими записями живых концертов, иногда с одобрения своих кумиров, например группы Grateful Dead и Джона Мейера. Позже файлообменная культура породила сникернет² — информационную сеть, в которой люди использовали гибкие диски для обмена файлами. Сегодня сникернет эволюционировал: для распространения музыки, а иногда и фильмов выбирают компакт-диски. В 2003 году количество проданных чистых CD впервые превзошло количество проданных CD с записанным на них контентом.

Сможет ли даркнет в стиле сникернета проникнуть в вашу гостиную? Скоро мы это выясним. И вот почему: DVD с голливудскими фильмами содержат от 4 до 10 гигабайт информации — слишком много для быстрой передачи по Сети. DivX может сжать видеофайл до малой доли этого размера: файл такого размера помещается на одном компакт-диске. Даркнет изобилует подобными копиями DVD «на одном CD», и многие из этих копий выглядят потрясающе. До сих пор это было уделом любителей, так как файлы, сжатые DivX, не проигрывались на DVD-плеерах, а кому захочется смотреть фильм

на компьютере? Но рынок меняется. Миллионы устройств, способных проигрывать фильмы в формате DivX, хлынули в дома людей наряду с 60 миллионами консолей Playstation-2, которые могут проигрывать DivX, если на них установлено нужное программное обеспечение. (И так же, как MP3-плееры не способны определить, имеют ли они дело с пиратским файлом или с копией законно приобретенного CD, DVD-плееры не могут определить, что фильм был скачан из даркнета.) Поэтому искушение тысяч технически подкованных ребят сломать защиту фильма, сжать его с помощью DivX, записать множество его копий на CD, стоящие меньше двадцати пяти центов, и раздать диски друзьям, которые смогут посмотреть фильмы на экране телевизора в гостиной, как они обычно поступали с блокбастерами, будет только расти.

«Супер-DVD-плееры, снабженные технологией сжатия видео, станут билетом в мир бесконечных ресурсов бесплатного или дешевого пиратского контента, — говорит мой знакомый технофил, который “нарезает” фильмы для друзей. — Каждую неделю в офисах, школьных дворах и на вечеринках миллионы терабайт информации будут переходить из рук в руки».

Согласно этому сценарию, когда мобильный даркнет оторвется от Интернета, обмен видеофайлами станет таким же социальным ритуалом, как пропустить с другом по коктейлю. Однако мне кажется маловероятным, что это занятие когда-нибудь станет всеобщим. Подозреваю, что подобные предсказания из уст горячих любителей фильмов частично объясняются их чувством вины и надеждой, что более широкое общественное признание снимет запрет на действия, которые сейчас с этической точки зрения, по меньшей мере, нечестны.

Исследователи из Microsoft, написавшие доклад «Даркнет», не делали никаких прогнозов насчет того, насколько распространены будут подобные действия, однако упомянули, что файловый обмен можно удерживать на приемлемом уровне, если компании индустрии развлечений будут способны предложить конкурентоспособное решение.

Многие аналитики предсказывают, что кинопиратство никогда не достигнет такого размаха, как файловый обмен, терзающий звуко-записывающую индустрию.

«Мне кажется, существует фундаментальная разница между способами потребления музыки и фильмов, поэтому обмен фильмами не станет таким распространенным явлением, как музыкальное пиратство, — говорит Томас Адамс, известный аналитик индустрии развлечений, чья фирма Adams Media Research отслеживает тенденции продаж DVD. — Меня смущает сама идея того, что широкие каналы или DivX-плееры в гостиных превратят людей в воров». С одной стороны, у нас давно была возможность копировать для друзей фильмы при помощи двухкассетных VHS-магнитофонов, но мало кто этим занимался. (Все видеомангитофоны, проданные в марте 2000 года, содержали средства Macrovision, усложняющие копирование видеокассеты или телешоу.) Но главная причина, по его словам, такова: «DVD — это идеальный носитель для блокбастера стоимостью в 100 миллионов долларов. Он удобен, продается по разумной цене, на нем помещается множество дополнительного материала, он удовлетворяет человеческую склонность к собирательству и коллекционированию».

Кроме того, люди годами смотрели на вездесущее предупреждение ФБР, демонстрируемое перед всеми фильмами, поэтому считают обмен фильмами более опасным делом, чем обмен музыкой. Важно еще и то, что вы можете посмотреть фильм во множестве удобных и недорогих форматов: на киноэкране, на DVD или VHS, по телевизору, через «оплату-за-просмотр», по кабельному или спутниковому телевидению и на компьютере. (Сравните это с положением в музыкальной индустрии, где до недавних пор у вас был только один способ легально приобрести музыку: пойти в магазин и купить CD или кассету.) Люди знают, что создание крупного фильма стоит больших денег. Как любит подчеркивать Джек Валенти, только два из десяти фильмов окупаются с продаж билетов в кинотеатры, поэтому рынок домашних развлечений чрезвычайно важен для индустрии, тратящей 90 миллионов долларов на создание и распространение обычного продукта.

Кинопиратство в Интернете не сможет укрепить свои позиции, говорит Адамс, и только кинофанатики, составляющие меньше 1% населения, будут активно записывать, продавать и раздавать голливудские фильмы на дешевых «болванках».

Все говорит о том, что он прав. Несмотря на существование файлообменных сетей, все больше зрителей посещают кинотеатры. Так много билетов, как в последний год, не продавалось с 1950 года. Голливуд смог получить прибыль даже с тех фильмов, пиратские копии которых распространяются особенно активно. Несмотря на наличие огромного количества бутлеггов, «Звездные войны. Эпизод II: атака клонов» и все части «Матрицы» были самыми продаваемыми дисками. «В поисках Немо» стал самым продаваемым DVD всех времен, несмотря на то что Брюс Форест, торговцы файлами и студенты колледжей скачали его из даркнета бесплатно.

И все же по Голливуду бродит призрак кинопиратства. Валенти говорит мне: «Если вы можете сделать идеальную копию серебряной тарелки ваших соседей, зачем вам идти за ней в ювелирный магазин Tiffany's? Если вы делаете идеальную копию, остается у вас необходимость идти в магазин Blockbuster и брать в прокат или покупать DVD? Поэтому если у вас есть 50 миллионов копий, то вы срываете 50 миллионов продаж в магазинах типа Blockbuster, а это серьезный ущерб».

Какие же меры принимает Голливуд, чтобы помешать пиратству следовать своей цифровой судьбе? Практически никаких. Несмотря на браваду голливудских директоров, студии разработали серию неудобных для пользователей интернет-сервисов по продаже фильмов, которые встретили довольно холодный прием.

Причина отсутствия серьезной интернет-стратегии проста: у Голливуда пока нет проблем с финансами. За время своего существования видеокассеты принесли Голливуду более 100 миллиардов долларов. DVD-диски стали самым быстропродаваемым продуктом потребительской электроники за всю историю ее существования, в 2003 году заправившим голливудскую машину 17,5 миллиардами долларов, в то время как кинотеатры принесли только 9,2 миллиарда долларов. В пятидесяти трех миллионах домов сейчас есть по крайней мере один DVD-плеер — американцы расхватывают новые модели быстрее, чем мобильные телефоны или персональные компьютеры.

Удовлетворяют ли Голливуд огромные прибыли, которые ему приносит DVD, несмотря на то что существует другой формат, даю-

щий людям больший доступ к фильмам, чем этого хотелось бы Голливуду? Это еще предстоит выяснить. Студии стремятся ввести новый формат DVD с высоким разрешением и лучшей защитой от копирования, позволяющий «устроить закат» сегодняшнему DVD, говорит Фейнголд.

Но это только начало. Американцам придется дорого заплатить, чтобы успокоить расшатанные нервы директоров студий.

Группы общественного интереса начали обращать внимание публики на этот вопрос. Сотрудники Public Knowledge считают, что людей нельзя лишать их прав только потому, что они используют материалы в цифровом формате.

Крис Мюррей из Союза потребителей говорит, что новое поколение цифровых ограничений будет мешать зрителям смотреть медиа в том виде, в котором они привыкли. Традиция открытости медиа, способности купить книгу, видео или музыкальную композицию и смотреть ее когда и где угодно, давать посмотреть другим и распоряжаться ею по собственному усмотрению уступает место режиму цифрового контроля.

«До сих пор у инноваций не было единого направления, — говорит Мюррей. — Вы просто включали свой телевизор, и он работал без разрешения энергетиков. Индустрия производства контента хочет пойти дальше: они хотят жить в мире, где любое устройство — телевизор, компьютер, музыкальный плеер и цифровой видеомаягнитофон — проверяет законность каждого кусочка контента, который вы смотрите. Они де-факто получают право запрета на любую новую технологию. Меня беспокоит то, что политики, похоже, их поддерживают.

Если потребители лишатся возможности делать то, что они привыкли делать, думаю, на рынке появится бунтарь».

6. Крутые игрушки, которые хочет запретить Голливуд

Дэвид Клейтон много лет трудился в индустрии компьютерных игр, занимаясь разработкой игр, которые принесли его нанимателям более миллиарда долларов. Одна из игр, WCW Wrestling, принесла за первый уик-энд продаж 36 миллионов долларов. Когда компания прогорела, он пошел работать консультантом в Lockheed Martin, где проектировал тренировочные программы для министерства обороны. Однажды он переписывал текст на видеозэкране, и в его мозгу родилась идея. А что, если создать программу, которая позволяет пользователю активно взаимодействовать с существующим медиапоток цифрового аудио или видео?¹

Клейтон, крепко сбитый мужчина с толстой шеей, круглым лицом и редеющими темными волосами, поговорил с друзьями, и у них возникла идея взаимодействия с DVD, относительно новой технологией, которая только начинала набирать популярность у зрителей. Он узнал, что было создано несколько небольших компаний, которые основывали свой бизнес на предположении, что множество клиентов захочет посмотреть голливудские фильмы, в чем-то отличающиеся от финальных версий, выпущенных Голливудом. Было ли это выгодно с точки зрения рынка? И насколько велик был этот рынок? Чтобы это выяснить, Клейтон обратился в компанию, занимающуюся исследованием рынка. К его изумлению, 76% опрошенных по всей стране ответили, что хотели бы использовать в своих домах систему рейтингов фильмов.

Клейтон понял, что наткнулся на что-то важное. Он начал разрабатывать идею и в 1999 году основал Trilogy Studios в Сэнди, штат Юта, к юго-востоку от Большого Соленого озера. Почти никто не был удивлен тем, что крупные киностудии предъявили компании иск еще до того, как ей исполнился год (подробнее об этом — чуть позже).

С момента основания компании Клейтон инстинктивно понимал, что ему придется пойти нехоженым путем. С середины 1990-х годов Голливуд начал выпускать отредактированные версии своих самых популярных фильмов: видеокассеты с порезанным, перемонтированным и причесанным материалом, соответствующим чьим-то представлениям о развлечении, безупречном с точки зрения морали. Появилось даже несколько видеосетей, использующих такой же подход к голливудским фильмам на DVD. Представьте себе «Умницу Уилла Хантинга» без 205 ругательств главного героя или «Взвод», из которого вырезаны все самые эффектные сцены.

Клейтон пошел по другому пути. Его программа позволяла зрителям смотреть больше дюжины различных вариантов фильма, включая оригинальную версию. Возьмите в прокате DVD, засуньте его в проигрыватель, запустите программу, выберите вариант просмотра, садитесь в кресло и наслаждайтесь фильмом. А на следующий день несите купленный DVD обратно в Blockbuster.

Возникшая идея основывалась на фундаментальном принципе цифровой эпохи: медиаконтент хорошо поддается изменению. В этом смысле цифровой медиаконтент — это не больше, чем электронный вариант Play-Doh^{50#}. В цифровом виде любой контент становится густой смесью нулей и единиц, которую можно изменить как угодно. Клейтон был достаточно проникновенен, чтобы понять: нет необходимости изменять физическую форму (DVD), чтобы изменить *ощущения* зрителей, в соответствии с их предпочтениями. Его кинофильтры выполняли эту чудесную работу.

Персонал компании решил зафиксировать результаты исследований материалов, подходящих для детей, подростков, молодых

^{50#} Детский игровой набор, позволяющий моделировать любые формы из особого материала, похожего на пластилин.

людей и взрослых людей, а также сравнить их с существующими в кино, на телевидении и в Интернете методами определения рейтинга. (Примерно в то же время появился их конкурент, ClearPlay, и может оказаться, что его технология была создана первой.) Создав технологию работы с кадрами, дающую полный контроль над воспроизведением DVD, команда Trilogy занялась оценкой фильмов с точки зрения языка, насилия и сцен «для взрослых», создавая различные версии просмотра для разных возрастов. Рецензенты начали оценивать по одному фильму за раз, создавая цифровые шаблоны, идентифицирующие грубые фразы, кровавые сцены или голую задницу в кадре. Первыми фильмами, на которых были использованы фильтры, стали «Матрица» и «Спасение рядового Райана».

Никто не ожидал, но самые преданные пользователи Trilogy начали присылать голливудские фильмы в собственной редакции. Помимо программы MovieLink компания выпустила более мощное средство редактирования DVD под названием Designer, дававшее пользователям еще больше возможностей настройки фильма под семейные нужды. Вскоре большинство «масок», или шаблонов, предложенных Trilogy для недавно вышедших фильмов, стали поступать с сайта Trilogy от небольшой, но очень активной части клиентов, выкладывавших на сайт свои версии фильмов в поисках оценки и одобрения. К примеру, редактор-любитель, создавший фильтр для фильма «Матрица: перезагрузка», получившего рейтинг R, сделал из «Матрицы» картину с рейтингом, аналогичным PG-13, вырезав часть сцены рейва на Сионе и пропустив сцену секса между Нео и Тринити^{51#}. Технология позволяет создавать настолько плавные переходы, что если бы вы не знали о существовании этих сцен, то никогда бы не подумали, что что-то было удалено.

Дэвид и Диана Миллер, семейная пара с пятью детьми из Тейлорсвилля, штат Юта, используют программу Клейтона, чтобы расширить набор фильмов для семейного просмотра. Пятнадцать лет

^{51#} Рейтинг R предполагает, что при просмотре фильма лицами до 17 лет обязательно присутствие взрослых. Рейтинг PG-13 указывает на то, что детьми до 13 лет просмотр фильма нежелателен.

назад, после рождения их старшей дочери Кристин, они договорились не смотреть дома фильмы с рейтингом R. «Когда смотришь с детьми телевизор, хочется чувствовать себя спокойно, не волнуясь о том, что покажут на экране в следующую минуту», — говорит Диана Миллер².

Пара поспешила воспользоваться шансом создавать фильтры для фильмов, как только программа появилась на рынке, зная, что у многих фильмов с рейтингом R интересный сюжет и что они часто преподают зрителю урок. Вот «Зеленая миля», например. «Мы смотрели фильм в его оригинальной форме с рейтингом R в кинотеатре, — говорит Диана. — Мы ни в коем случае не могли показать его в таком виде детям из-за отвратительных сцен, которые в нем присутствовали: сосед героя по камере сыпал ругательствами, заключенный был сожжен заживо из-за того, что казнь провели не по правилам. Пропустив эти моменты, длившиеся всего несколько секунд, мы не отдалились от замечательной главной идеи фильма».

Семья Миллеров собирается у электронного очага субботними вечерами, когда папа соединяет свой ноутбук с телевизором и устанавливает ограничения языка и насилия, в зависимости от того, кто из детей смотрит фильм. Семья совместно смотрела фильмы «Отсчет убийств», «Ураган», «Али», «Три короля», «Мексиканец», «Мы были солдатами» и другие. «У нас четыре сына, которые буквально преследовали нас, требуя показать им “Спасение рядового Райана”, — говорит Диана. — Мы переделали фильм так, что в нем не осталось крови, ран и мата, и дети радовались ему, как Рождеству».

Trilogy со своей стороны хотела стать частью бизнеса платного ПО, а не частью монтажного бизнеса. Компания настаивала на том, чтобы Голливуд купил лицензию на ее цифровые игрушки, которые бы упростили авиакомпаниям и телесетям процесс редактирования фильмов.

Все это привело к роковой встрече в июне 2002 года. Команда Trilogy прилетела в Голливуд, чтобы похвастаться своими волшебными инструментами. Основное внимание в демопрезентации было уделено не программе «вырежи и закрась», которая уже вышла на потребительский рынок, а hi-end-программе для цифрового монтажа.

Режиссер Роб Райнер и десять других ведущих создателей фильмов, а также представители Американской гильдии режиссеров сидели в темном кинотеатре и следили за представлением.

На экране Леонардо Ди Каприо рисовал пышное полуобнаженное тело Кейт Уинслет, лежащей на диване в своей каюте (фильм «Титаник»). Затем сцена повторилась: на этот раз на Уинслет был корсет, а Ди Каприо вместо обнаженной груди рисовал кружевной корсаж. Затем железные мечи в «Храбром сердце» и «Принцессе-невесте» Райнера превратились в лазерные. Грязная ругань Джека Николсона в фильме «Несколько хороших парней» стала умеренней. В картине «И целого мира мало» устаревшая модель КПК Джеймса Бонда Jornada была заменена новой. В нескольких других фильмах банки с газировкой и другие продукты были заменены продуктами конкурентов, а исполнительный директор Trilogy предположил, что подобный продакт-плейсмент мог бы стать для студий дополнительным источником дохода.

Когда зажегся свет, оказалось, что создатели фильмов мертво бледны. «Нас это действительно ужаснуло, — говорит Уоррен Адлер, исполняющий обязанности исполнительного директора Гильдии режиссеров. — Режиссеры вкладывают в создание фильмов годы своих жизней и с трепетом относятся к тому, какими видит их фильмы публика. Эта новая технология должна быть как-то ограничена, иначе она нанесет вред нашему ремеслу».

Через два месяца на компанию посыпались иски. Восемь крупных студий и шестнадцать режиссеров, включая Стивена Спилберга, Роберта Олтмена, Стивена Содерберга и Мартина Скорсезе, направили иски, в которых говорилось, что дюжина компаний, в том числе Trilogy и ClearPlay, нарушают федеральные законы об авторских правах и торговых марках, нанося ущерб голливудским фильмам. Некоторые журналисты, например кинокритик Роджер Эберт, приняли сторону Голливуда. На фестивале Санденс-2003 Эберт в лицо назвал главу ClearPlay Билла Ахо «паразитом».

Этот случай вывел на передний план вопрос разрушительности цифровых технологий. Основной проблемой стал контроль творчества. Когда фильм оказывается в частном доме, остаются ли у сту-

дии и режиссера художественное и законное право управлять тем, как вы смотрите фильм?

Важно понять, что позволяют делать эти технологии. Первый подход позволяет взять фильм, например «Титаник», вырезать из него некоторые сцены, заменить характерным «бип» некоторые слова и записать результат на DVD или VHS. Так поступают с телеверсиями и версиями для авиакомпаний, однако есть одно важное отличие: в редактировании принимают участие студии. В случае колорадской Clean Flicks — сети видеомagasинов, в которую входят восемьдесят магазинов в восемнадцать штатах, предлагающих сотни обработанных наименований фильмов, — это не так. Компания также владеет процветающим бизнесом доставки фильмов по почте, рассылая «очищенное» видео по всей стране. По моему мнению, она переходит границы дозволенного, так как постоянно изменяет творческие работы без разрешения владельца.

Второй подход предполагает наличие автоматического фильтра. Сейчас в 2,5 миллионах домов используются инструменты TVGuardian компании Principle Solution из города Роджерс, штат Арканзас, которые позволяют исключать из фильма или телешоу неприличные выражения и на несколько секунд затемнять экран. (Вы знаете, что в «Докторе Дулитле» есть сорок одно бранное слово, а в «Дне независимости» — восемьдесят три, хотя оба фильма имеют рейтинг PG-13?) Возможно, результат получается неприятным для слуха и режет глаз, так как изображение часто пропадает с экрана на несколько секунд. Однако во многих семьях считают, что это лучше, чем ничего. С подачи Wal-Mart японский производитель электроники Sanyo построил технологию TVGuardian в некоторые модели видеомагнитофонов и DVD-плееров.

При третьем подходе программное обеспечение работает на пару с DVD-плеером. Главные игроки на этом поле — ClearPlay, Family Shield и преемник Trilogy, фирма TVG Vision. Эти компании не создают дыр в фильме, они просто исключают некоторые эпизоды при просмотре DVD.

Хорошие парни из Гильдии режиссеров недолюбливают все три подхода, но больше всего достается первому и третьему, так как,

по их мнению, фильм нужно смотреть таким, каким его задумали создатели. Член Гильдии режиссеров Стивен Содерберг, получивший «Оскара» за фильм «Траффик», выступил с заявлением: «Мы напуганы ростом числа компаний, которые в обход владельца авторских прав и создателя фильма изменяют то, что является творческим выражением и тяжелым трудом многих художников, участвующих в процессе создания фильма. Брать чужую работу, изменять ее и зарабатывать на этом — нечестно и неэтично».

Чушь, говорит Клейтон, считающий, что Голливуд стремится заполучить полный контроль над тем, как цифровой медиаконтент может использоваться в частном пространстве дома. Он подчеркивает, что все имеющиеся в продаже программы фильтрации *субтрактивны*, то есть они всего лишь пропускают или заглушают части легально купленных фильмов на DVD (они не работают на пиратских копиях). Он настаивает, что любая *аддитивная* технология, всякое технологическое волшебство, вроде трансформации одежды персонажей и декораций, может использоваться только по распоряжению создателя фильма. И это важнейшее отличие. К примеру, продюсеры фильма 2002 года «Out of Step» прибегли к услугам Trilogy, чтобы сделать несколько цифровых штрихов. Они собирались распространять фильм в сети консервативных христианских книжных магазинов, которые требовали, чтобы актриса Элисон Акин Кларк, сыгравшая главную роль, выглядела более скромно. Trilogy сделала свое дело, облачив ее в целомудренные виртуальные одежды.

Trilogy также предлагала студиям исследовать коммерческий потенциал изменения фильмов для различных регионов. Голливуд делит мир на шесть регионов, и фильмы часто выходят на разных языках и в разных редакциях, соответствующих местному восприятию. Когда в октябре 2001 года Disney повторно выпустил «Белоснежку и семь гномов», версии фильмов для разных регионов заметно отличались. Если вы будете смотреть мультфильм в Германии, то на спинках кроватей Сони, Доупи и Дока увидите немецкие надписи. «Изменение фильма для определенного региона позволяет местным зрителям легче его понять», — говорит Клейтон. Он настаивает, что

его цифровые инструменты могут сделать работу быстрее, чем технология, используемая в Голливуде.

Нетрудно представить себе день, который придет через год или два, когда мать сможет напечатать имена своих детей и они волшебным образом появятся на спинках кроватей. Более того, мама с папой смогут загрузить изображения своих детей, возможно используя подключенную в реальном времени камеру, и дети сыграют в голливудском фильме. Технологии на пороге. Но студиям не хватает воображения и смены философии, чтобы технология ожила. Если Голливуд одобряет цифровые изменения, это хорошо. Если их одобряет публика, это плохо и незаконно.

Индустрия видеоигр уже использует идею участия пользователей в творческом процессе. Сегодня вы можете приклеить герою игры свое лицо. А теперь вообразите свои возможности, если вы работаете на цифровом холсте с «Алисой в Стране чудес». Подумайте о том, кто мог бы сыграть роли-камео в эпизодах, которые не имеют большого влияния на сюжет. Снимите своих детей на цифровую камеру, импортируйте их изображения в фильм и представьте, насколько увлекательней для них был бы фильм, если бы их участие не было пассивным.

Я затронул эту идею в беседе с Бенджамином С. Фейнгольдом, главой Columbia TriStar Home Entertainment, в его просторном кабинете в здании Sony Pictures Studios. Он отмахнулся от предложения дать клиентам большую творческую свободу в том, что касается фильмов на DVD. «Это было бы нарушением соглашения нашей гильдии», — ответил он.

А ведь в 1996-м, когда был создан стандарт DVD, инновационное использование технологий считалось неотъемлемой частью цифровых фильмов. В структуре каждого DVD есть нечто под названием «бесшовное ветвление», позволяющее пользователям смотреть альтернативные сцены, интервью с режиссерами, сцены, вырезанные из фильма, дополнительный материал, не включенный в версию для кинотеатров, и все остальное, что только могут придумать студии. «Возможность фильтрации — вот что студии обещали потребителям, когда формат DVD появился на рынке», — говорит Клейтон.

Уоррен Либерфарб, человек, ответственный за появление DVD в свою бытность директором Warner Home Video, считает, что студии должны пойти на компромисс с создателями программ для работы с DVD, который бы уважал самовыражение художника и признавал новые цифровые реалии.

«Вы не возьмете кисть, чтобы что-то подрисовать к работе Пикассо, просто потому, что вы можете это сделать. Поэтому я, наверное, принадлежу к лагерю тех, кто считает, что должны существовать определенные ограничения того, как вы используете возможности цифровых технологий, — говорит он. — С другой стороны, исторически сложилась необходимость в том, чтобы домашнее медиаокружение было чувствительным к возрасту зрителя, если речь идет о демонстрации секса и насилия, чтобы юные зрители не могли постоянно смотреть подобные материалы». Лучшим решением, говорит он, было бы то, что студии сами стали бы включать различные уровни насилия, языка и секса в выпускаемое видео, используя доступную им недооцененную технологию ветвления DVD.

Именно эту точку зрения поддерживает Клейтон: «Как потребитель я бы хотел, чтобы Стивен Спилберг и Питер Джексон предоставляли мне разные версии своих фильмов, то есть это бы делали сами актеры и режиссеры, а не третья сторона. Мы создавали свои инструменты с целью отдать их в руки студий». Но такой исход кажется маловероятным. Корни внутреннего неприятия этого подхода Голливудом уходят глубоко. «Я очень чутко к этому отношусь», — говорит Адлер.

Trilogy также высказала идею нового семейного фильтра для телепередач и даже вела переговоры с NBC. Но один из директоров NBC сказал мне, что он не видит большого спроса со стороны семей на возможность вырезать из шоу насилие, ругательства и сцены для взрослых. «Наша компания сейчас не очень заинтересована в этой технологии. Все технологии в конце девяностых продвинулись гораздо дальше, чем им следовало бы. Люди устали и раздражены, они это чувствуют сейчас. Когда понадобятся технологии, мы об этом узнаем. В противном случае нам они не нужны».

В начале 2004 года судебные иски киностудий повлекли за собой трагедию: Trilogy закрылась и распустила персонал. Иски Голли-

вуда отпугнули инвесторов и перекрыли доступ к дополнительному финансированию, говорит Клейтон.

Обычно история на этом заканчивается: очередной технологический стартап пал под напором адвокатов индустрии развлечений. Но эта история закончилась иначе, благодаря неожиданному вмешательству команды спасателей: Wal-Mart.

Там, где Голливуд увидел нарушение прав художника, Wal-Mart увидел возможность расширения рынка. Зверь из Бентонвилля, штат Арканзас, никогда не стеснялся демонстрировать собственные представления о морали в домашних развлечениях, отказываясь продавать журналы эротического содержания, видеоигры, в которых присутствует насилие, и CD с ненормативной лексикой. Он вмешался в битву, убедив трех крупнейших производителей DVD включить технологию Клейтона в миллионы новых DVD-плееров. Так как Клейтон лицензировал технологию фильтрации на Trilogy, но сохранил за собой право собственности, он смог продать права материнской компании TVGuardian, которая быстро лицензировала фильтр под новым брендом: TVG Vision. Планируется включить фильтр Клейтона в четверть всех DVD, продаваемых в США, большая часть которых будет стоить всего 29 долларов.

Аналитик Ричард Догерти говорит: «У нас есть режиссерская версия, но нет семейной версии». Скоро это изменится.

Режиссеры смотрят на это по-разному. «Стивен Спилберг, Ридли Скотт и другие делают фильмы о войне, содержащие ужасающие сцены насилия, но это часть идеи, которую они пытаются донести, — говорит Адлер. — Высказывание “этот фильм не для двенадцатилетнего ребенка” прозвучало бы из их уст совершенно справедливо. Другие компании не должны вмешиваться и заявлять: “Я собираюсь показывать очищенную версию «Рядового Райана»”. Мы говорим о целостности произведений искусства, предназначенных для взрослой аудитории».

Возможно, это так. Но более вероятно, что это мнение — всего лишь пережиток аналогового века, которое может очень скоро стать таким же анахронизмом, как аудиокассеты с восьмидорожечной пленкой, куклы-тролли и дорожающие акции высокотехнологичных

компаний. Мы живем в удивительное время, когда аналоговый и цифровой миры, а также их культурные стороны противостоят друг другу.

Голливудские студии, создатели фильмов и владельцы авторских прав имеют твердое предубеждение против третьей стороны, которая производит измененные версии их фильмов. (Честно говоря, эти отредактированные и уже неизменяемые видеокассеты и DVD сами выглядят пережитками аналогового прошлого.) Сегодня цифровые технологии предлагают третий способ: подход, который помогает зрителю, не попирая прав художника.

Некоторые критики ругают производителей программного обеспечения для DVD и Wal-Mart за культурную цензуру. Защитники личных свобод автоматически отвергают все, что содержит какой-то намек на ограничение свободы самовыражения. Однако у американцев никогда не было традиции, аналогичной европейскому «моральному праву», которое дает художнику возможность неограниченно управлять своей работой. Например, во Франции автор может заставить издателя прекратить продажу книги, которая перестала его устраивать. В США мы не даем авторам подобного права вето. Мы ценим индивидуальный выбор, а цифровые технологии дают нам новые возможности контроля.

Об этом очень точно высказался Клейтон: «Цензура — это когда один человек устанавливает стандарт для всех остальных. Выбор — это когда потребители имеют возможность в личном пространстве своих домов смотреть фильм, в котором нет оскорбительных для них материалов. Мы даем выбор. Выбор дает свободу, а цензура порочна».

Между тем мать семейства Диана Миллер из Юты считает, что киноиндустрия слишком мало внимания уделяла родителям, стремящимся защитить своих детей: «У некоторых людей в Голливуде искаженное представление о том, что люди хотят смотреть у себя дома. Очень жаль, что они ссылаются на творческую лицензию, вместо того чтобы начать создавать больше программ, ориентированных на семейный просмотр. Создатели фильмов должны с восторгом встретить возможность, что их фильмы увидит новая аудитория, а не жаловаться, что мы нарушаем их творческие права».

Режиссеры, продюсеры и другие люди, в чьих руках сосредоточена власть, должны признать, что их творческий контроль не распространяется на личные гостиные. То, как мы потребляем изменчивый цифровой медиаконтент, как мы взаимодействуем с ним, как меняем его и как принимаем в нем участие (почему бы и нет?), должно определяться исключительно нашим выбором.

Американцы любят инновации. Эта любовь к прогрессу, это настойчивое стремление пройти по всем нехоженным тропинкам и снова и снова рисковать записана в наших ДНК. Поэтому, когда кто-то строит барьеры на пути инноваций, это вызывает беспокойство. Каждый раз, когда федеральные структуры или суд поддерживают бизнес-модель аналоговой эры в ущерб технологическому прогрессу, мы должны относиться к этому скептически и вспоминать эту историю. Раз за разом, из десятилетия в десятилетие индустрия развлечений настойчиво противостояла изменениям, которые могли бы разрушить существующую бизнес-модель, а позже выяснялось, что эти разрушения оказывались выгодными.

«В истории интеллектуальной собственности, — говорит Джим Гриффин из Cherry Lane Digital, — вещи, которые должны были нас убить, всегда делали нас сильнее».

В самом начале XX века издатели музыкальных нот судились с производителями перфоленов для механических пианино, обвиняя их в нарушении авторских прав. Верховный суд с ними не согласился, и Конгресс ввел право принудительной лицензии, которое продолжает играть на руку издателям музыки, чей годовой доход с продажи записей и билетов на концерты составляет 500 миллионов долларов.

В 1920 году постановщики водевилей подали в суд на Маркони за то, что тот изобрел радио. Они утверждали, что оно помешает собирать им доходы с живых выступлений. Водевиль умер, но виновато в этом было не радио, а многие актеры переместились в новое медиапространство.

В 1933 году Эдвин Армстронг (Edwin Armstrong) изобрел FM-радио. Однако звукозаписывающие компании начали вкладывать кучу

денег в AM-радио и в 1945 году убедили Федеральную комиссию по связи перевести FM в другую часть диапазона, сделав бесполезными все передатчики и приемники, созданные Армстронгом за предыдущие десятилетия. ФКС также ограничила мощность вещания FM-радиостанций и запретила установку радиорелейных линий на вершинах гор, так что вещательным станциям пришлось использовать дорогие кабели. В 1954 году, после 21 года войны с медиагигантами, Армстронг выбросился с тринадцатого этажа³. Годы спустя FM завоевал радиоволны.

В 1940 — начале 1950-х годов киностудии относились к телевидению как к своему врагу, опасаясь, что возникновение телесетей значительно уменьшит сборы в кассах кинотеатров. Однако люди все так же ходят в кинотеатры, а студии зарабатывают сотни миллионов долларов на фильмах для телевидения.

В 1959 году издатели были взволнованы появлением первого успешного фотокопировального аппарата: они опасались, что благодаря ему распространится воровство книг, что поставит под угрозу книжный бизнес. Но фотокопирование, напротив, оказалось незаменимым для бизнеса, и издатели до сих пор процветают, несмотря на редкие случаи нарушения копирайта.

В конце 1970 — начале 1980-х годов Universal City Studios и Walt Disney Productions судились с Sony, пытаясь остановить продажу видеомагнитофонов. Голливуд утверждал, что видеомагнитофоны нарушали федеральный закон, позволяя зрителям изменять время просмотра телепередач и создавать домашние библиотеки видеокассет с фильмами без разрешения владельца авторских прав. В 1982 году Джек Валенти произнес перед Конгрессом знаменитую речь: «Видеомагнитофон для американского кинопродюсера и американского зрителя — это то же, что Бостонский душитель для одинокой женщины»⁴. Адвокат студии сообщил Верховному суду, что видеомагнитофон создал «многомиллиардную индустрию, основанную на краже чужой собственности». Студии проиграли, хотя были на волосок от победы, но судья Сандра Дей О'Коннор (Sandra Day O'Connor) передумала, и подарила победу Sony. Активисты с восторгом относятся к решению по делу Betamax 1984 года, ставшему

Хартией вольности века технологий. Однако Голливуд до сих пор ищет способ оспорить решение, даже несмотря на то что прокат и продажа VHS и DVD (технология, которую студии так же не хотели поначалу признавать) сейчас приносят индустрии 63% всего дохода, что намного превосходит тот 21%, который составляют продажи билетов.

В 1998 году индустрия звукозаписи подала в суд на Diamond Multimedia, чтобы помешать ей выпустить первый в мире портативный MP3-плеер Rio, заявив, будто MP3-плееры предназначены для пиратства. Суд с этим не согласился, и сегодня музыкальные интернет-магазины переживают рост продаж музыки через Интернет для прослушивания в портативных плеерах.

В 2001 году двадцать восемь киностудий и медиакомпаний подали в суд на компанию Sonicblue за нарушение копирайта, поскольку ее плееры ReplayTV могли пропускать рекламу и позволяли друзьям обмениваться записями шоу. Два года спустя Sonicblue обанкротилась, в том числе и из-за этой тяжбы.

Сегодня в своих речах и публичных выступлениях главы медиакомпаний жалуются на распространение в персональных компьютерах приводов для записи CD и DVD, называя их инструментами пиратства.

Амир Маджидимер, управляющий подразделением цифровых медиа в Microsoft Windows, сказал в интервью журналу *Business 2.0*: «Студии заботят три вещи: пиратство, пиратство и пиратство»⁵. Обратите внимание, что в списке нет впечатлений клиентов, удобства и прав пользователей.

Сегодняшние битвы между индустрией развлечений и техническими новаторами могут показаться чем-то новым из-за технологий, которые в них фигурируют. Однако основатель DigitalConsumer.org Джо Краус напоминает нам: «Это не новый бой. Это очередной раунд боя, идущего уже долгое время. У индустрии контента богатая история попыток управления инновациями, которые вышли из-под контроля, через суд и активных лоббистов в Вашингтоне. Они сражаются очень отчаянно, так как осознают размеры технологических изменений, которые происходят у них за спиной».

Краус может подкрепить свои слова техническими рекомендациями. Он заработал миллионы как один из основателей поисковой системы Excite и так углубился в вопросы копирайта, что в марте 2002 года запустил проект DigitalConsumer.org, в тот же день, когда он давал показания в юридической комиссии сената по делу об угрозе добросовестному использованию со стороны системы управления правами на использование контента [Digital Rights Management, DRM], которая определяет, как люди могут использовать различные продукты⁶. Всего за месяц защитникам удалось собрать подписи сорока пяти тысяч человек.

Сегодня компании пытаются использовать хитрый маневр: они защищают все больше устройств и контента с помощью шифрования, говорит Краус. Взлом защиты означает нарушение федерального закона. До недавних пор закон позволял частным лицам использовать контент способами, не оговоренными владельцем авторских прав. Однако компания может защитить с помощью шифрования любой медиафайл и заявить, что, если кто-то взламывает защиту от копирования, чтобы использовать материал способом, который не нравится его создателю, он нарушает закон о защите авторских прав в цифровую эпоху (DMCA).

Давайте заглянем чуть дальше. Представьте себе мир, в котором все цифровые устройства (каждый цифровой телевизор, каждый видеоплеер, каждый музыкальный плеер, каждый записывающий видеомагнитофон, каждый компьютер и каждое беспроводное устройство) содержат одобренные Голливудом схемы или чипы, позволяющие компаниям индустрии развлечений контролировать то, как используется устройство. Сейчас прецедентов такой системы контроля не существует.

Краус подчеркивает, что исторически несанкционированное использование редко обозначало незаконное использование. Хорошая новость в том, что «при отсутствии необходимости просить разрешения на использование творческие люди могут использовать контент неожиданным образом, создав большую экономическую ценность, чем владельцы контента могли себе вообразить. Не MGM, а Sony придумала видеомагнитофон. Не RCA Records, а Sony придумала

мала портативный музыкальный плеер. Если бы владельцы авторских прав могли управлять тем, как проигрывается и используется их контент, у нас бы не было фотокопировального аппарата, видеомагнитофона, MP3-плеера, портативного CD-плеера, кабельного телевидения и TiVo — всего, что не предусмотрено медиакомпаниями. Если вы против такого баловства, огромное число инноваций задохнется. А ведь им найдется множество способов применения. Вот почему я так сильно об этом беспокоюсь».

Из дверей Black Box в Окленде на теплую летнюю ночную улицу высыпает толпа народа. На этом мероприятии, являющемся частью выставки «Незаконное искусство»⁷, должна быть разыграна трагедия все ту же затягивающейся петли порочного применения законов об авторском праве; в нем принимают участие создатели электроники, цифровых фильмов и искусства, «основанного на присвоении», а также лидеры движения за свободную культуру. В толпе более 150 человек, от абсолютно честных активистов из Беркли до модников из Сан-Франциско с сережкой в носу. Надпись на футболке студента колледжа отражает настроение многих собравшихся: «Делиться не значит воровать».

Шестеро из нас толпится у телевизора, на экране которого появляется сцена из «Телепузиков». Но ее показывает не PBS: когда в стране Телепузиков наступает утро, солнце превращается в лицо Джорджа Буша, льющее смертоносные лучи на кроликов и других диких животных. В следующем видеофрагменте мы видим Маленькую Русалочку, однако создатель этого пятиминутного мультфильма поместил на экран горящих скелетов, угрожающего вида женщину с кошачьей мордой, зловещий голос адвоката музыкальной индустрии и голос Маленькой Русалочки, звучащий на фоне грохочущей кавер-версии «Gimme Gimme Gimme» группы Black Flag, сделанной Negativland. Не очень похоже на диснеевскую сказку, и именно это хотел показать автор.

Здесь и на подобном шоу, проходящем на другой стороне залива, в Художественной галерее Музея современного искусства

в Сан-Франциско, мы видим работы, расширяющие границы культурного выражения, обостряя наше восприятие. Но сейчас большие корпорации напирают. Mattel подала в суд на художника Тома Форсайта за то, что тот поместил куклу Барби в миксер, чтобы привлечь внимание к попытке продать детям «неправдоподобный миф о красоте». Премьера пьесы «Послание» о последних годах жизни Маршалла Маклюэна, написанной драматургом Джейсоном Шерманом, должна была состояться осенью 2003 года в Торонто, однако была отменена после того, как семья Маклюэна пригрозила подать в суд за нарушения закона об авторском праве. Суд запретил показ в кинотеатрах документального фильма о борьбе Карен Карпентер с анорексией, так как в фильме без разрешения звучала музыка группы The Carpenters; в фильме брат Карен, Ричард, был выставлен в невыгодном свете, поэтому он отказался дать создателям фильма разрешение на использование музыки. Копия, показанная сегодня ночью, нелегальна. На выставке также можно найти CD с записью двух десятков песен, законность которых была поставлена под сомнение.

У дверей седой создатель архива фильмов Ричард Прелинджер, поместивший почти 1200 фильмов, ставших всеобщим достоянием, в интернет-архив, разглядывает изображение Кришны на стене. Фильмы, за которые он отвечает, за несколько лет были скачаны более миллиона раз, но в коллекции в ближайшие двенадцать лет не появится новых фильмов — спасибо акту Сонни Боно. «У публики нет прав доступа к культурной информации, — объясняет мне Прелинджер. — Люди должны понять, что именно посредники — распространители и издатели — используют закон об авторском праве, чтобы подавить в зрителях самовыражение и превратить Интернет в источник информации, доступный только для чтения. Художники должны собраться и запретить корпорациям действовать от нашего лица, чтобы установить “все-права-защищены” взгляд на мир. Искусство никогда не было таким».

Чуть позже я наткнулся на одного из докладчиков вечера, Фреда фон Ломанна, адвоката с конским хвостом из Electronic Frontier Foundation. Каждый раз, когда EFF берется за защиту файлообменных сетей или человека, обвиненного в нарушении DMCA, темногла-

зый и безумно энергичный фон Ломанн обычно появляется в суде или готовит письменное изложение дела. Разглядывая галерею, я говорю фон Ломанну, что нарушение свободы художника очень опасно, но, подозреваю, большинство людей из пригорода, где я живу, найдут проблему слишком абстрактной и навсегда о ней забудут. Так почему же он утверждает, что американский средний класс страдает от ужесточения контроля со стороны индустрии развлечений?

Он начинает перечислять судебные дела, в результате которых музыканты получили штрафы в размере 90 000 долларов и вынуждены были отозвать из продажи свои альбомы, так как не смогли соблюсти лицензионное соглашение на заимствование из своих предыдущих работ. С начала 1990-х годов постановления суда настолько сурово ограничили искусство сэмплирования, иногда заставляя музыкантов играть шесть фрагментов, чтобы записать отрывок, который будет длиться две секунды, что многие музыканты прекратили заниматься сэмплированием. Хип-хоп команда Public Enemy не смогла обрести былой популярности после того, как суд решил взимать плату за проигрывание сэмплов. Сегодня сэмплирование имеет наибольшую популярность в подпольных ночных клубах.

Битвы, разыгрывающиеся в суде вокруг файлового обмена, похоже, даже не собираются утихать, ведь индустрия развлечений стремится прикрыть Kazaa и другие пиринговые сети, а индустрия звукозаписи инициирует сотни судебных процессов против частных лиц, которые выкладывают в пиринговые сети музыку, защищенную копирайтом. (Я считаю, что Kazaa в целом незаконная система, но не все файлообменные сети одинаково преступны.)

«Судебные иски и правоприменение стали любимым оружием против файлового обмена и культурного круговорота», — говорит фон Ломанн, одетый в черный блейзер, джинсы, кеды и кепку с надписью EFF.

Но по его словам, борьба с цифровой культурой идет не только в судах, но и в районах, где живут люди, в ночных клубах, в выставочных залах и в домах, где видоизменение культуры подвергается нападкам. Если бы нынешний культурный климат имел место несколько десятилетий назад, нелегальным был бы весь джаз. Традиции,

основанные на переработке образов реального мира, такие как сюрреализм, коллаж и поп-арт, могли быть задушены в колыбели.

Еще одно поле битвы — публичные библиотеки. Библиотекари пытаются защитить доступ публики к новым книгам и журналам от попыток некоторых издателей протолкнуть модель «платы-за-просмотр»: когда читатель хочет получить доступ к информации на электронном носителе, ему приходится за это платить. Защита от копирования также мешает библиотекам архивировать и сохранять материалы, которых может не стать через несколько лет. Очень долгое время подобная практика могла поставить под угрозу саму основу системы бесплатных публичных библиотек.

Приближаемся к дому: медиаплееры и цифровые устройства, появляющиеся в наших гостиных, создаются, чтобы служить Голливуду за счет зрителей. Фон Ломанн предсказывает скорое появление записывающих видеомэгнитофонов, которые будут удалять записанные шоу после определенного количества просмотров в интересах владельцев авторских прав. «Гарантирую вам, так и будет», — обещает он. Голливуд уже имеет право начать стирать цифровые программы, полученные через «оплату-за-просмотр» с вашего записывающего устройства через 90 минут после трансляции.

И Фон Ломанн и Краус подчеркивают, что компьютерные компании и компании — производители потребительской электроники долгое время вели себя как представители публики на закрытых индустриальных форумах. Поскольку интересы Голливуда, высокотехнологичной индустрии и индустрии потребительской электроники пересекались, но не совпадали полностью, можно было рассчитывать, что производители «железа» будут защищать права потребителей. «Бог мой, как все изменилось, — вздыхает фон Ломанн. — Sony боролась за устройства, записывающие видео, так как она занималась продажей видеомэгнитофонов. Сегодня сложно себе представить Sony в роли защитника общественных интересов, так как ее бизнес теперь тесно связан с контентом. Microsoft традиционно служила посредником общества, так как она пыталась побудить людей использовать свои компьютеры для новых творческих целей. Однако Microsoft сейчас — это совсем другая история, компания собирается отхватить

свою долю рынка, снабжая Голливуд самыми жесткими DRM-инструментами, которые ее сотрудники только в силах изобрести. Поэтому, когда представители этих индустрий объединяются в кросс-индустриальные группы, их соглашения обычно не отражают интересов общества. Я не думаю, что они лишат зрителей возможности выбрать время просмотра телепередач. Но они с удовольствием лишат потребителей полезных инноваций, поскольку верят, что эти инновации никто не должен использовать. Вот здесь на сцену выходят правоприменение, регулирование, лицензирование и технические мандаты».

Лицензионные стандарты, устанавливаемые в узких пределах закрытых индустриальных групп, редко привлекают к себе внимание, однако создатели законов эффективно диктуют публике, которую редко приглашают на заседания, политику в области потребительской электроники. Возьмем, к примеру, DVD. В 1996 году весь Голливуд стремился выпустить новый формат DVD, который проигрывался бы на DVD-плеерах, но не на персональных компьютерах. Именно предложение ввести защиту от копирования, высказанное представителями технологической индустрии, и решение Warner Home Video и Toshiba отклонить конкурирующий формат Multimedia CD, предложенный Sony и Philips, привели к тому, что Голливуд согласился сделать DVD совместимыми с компьютерными дисководы. Несколько директоров студий заявили, что, если бы им предстояло сделать это вновь, они ни за что не согласились бы позволить проигрывать DVD на компьютере, учитывая, как просто оказалось взломать защиту. «Признаться, последний раз мы сделали много ошибок, — говорит Эдриан Альперович, исполнительный вице-президент принадлежащей Sony Columbia TriStar Home Entertainment. — Я считаю, что стандарты должны быть жестче».

Сегодня Голливуд, компании потребительской электроники и высокотехнологические компании вернулись за стол переговоров, чтобы разобраться, как будет вести себя следующее поколение DVD высокого разрешения. Разрабатывавшиеся годами новые диски будут вмещать в четыре-пять раз больше видео- и аудиоданных, чем стандартные DVD. На этот раз студиям нужен непроницаемый

механизм защиты, цифровой тайник, в который не смогут проникнуть даже лучшие умы Агентства национальной безопасности.

Менеджер по развитию бизнеса Intel Стивен Балог, принимающий участие в разработке новых стандартов, говорит, что технологические компании должны подстраиваться под голливудскую индустрию развлечений, так как Голливуд может решить просто не выпускать новых фильмов: «Наша философия такова: необходимо создать законную, защищенную среду, в которой владельцы контента могут чувствовать себя в безопасности. С другой стороны, нужды владельцев контента должны уравниваться нуждами и ожиданиями клиентов»⁸.

Это честный подход, если не считать того факта, что чаша весов оказалась не на стороне клиентов. Представьте себе технологии нового поколения, которые могут даже сильнее изменить баланс сил между Голливудом и зрителями, постепенно уничтожая цифровые права публики. То, что когда-то было борьбой с пиратством и файлообменными сетями, теперь перекинулось в другие области, например в область персональных записывающих видеомagneтофонов и цифрового телевидения.

В арсенале Голливуда появляется такое редкое оружие, как «сертификация» и «возобновляемость», — новые виды контроля копирования, готовые незаметно прокрасться в гостиные⁹.

Во время интернет-транзакции между покупателем и киностудией сертификат говорит продавцу, кто ты такой и имеешь ли ты право делать заказ¹⁰. Благодаря ему можно отследить, какие передачи и фильмы ты смотришь. Эту же технологию можно использовать иначе. Поскольку защита от копирования на DVD была сломана, а приводы для записи DVD живут и процветают, студии отчаянно ищут способ сигнализировать DVD-плейеру или приемнику, что просмотр или запись диска легальна. Видео не будет проигрываться, если у вас нет соответствующих прав. Аналитик индустрии развлечений Тим Оноско предсказывает: «Следующее поколение DVD-плейеров, скорее всего, будет обращаться к серверу, чтобы проверить законность контента. Если это диск, каким-то образом нарушающий закон, или бутлег, или нелегальная копия, плейер откажется ее проигрывать».

Возобновляемость подразумевает, что, если кто-то взломал защиту продукта домашней электроники, система сможет обновить свою защиту от копирования. Также известная под названием «обновляемое цифровое управление правами», возобновляемость сажает устройства на цифровой поводок, позволяя медиакомпаниям перекрыть кислород любой технологии или плееру, который, по ее мнению, был взломан, тем самым превращая Голливуд в надсмотрщика за нашими развлечениями¹¹. Познакомьтесь со своим конкурентом, сестра Рэтчет^{52#}. Так как менять основной формат чаще чем раз или два в десятилетие непрактично, Голливуд идет на любые ухищрения, чтобы сохранить формат DVD, изменив его защиту от копирования. Голливуд, кажется, очень возбуждает мысль о том, что он сможет заставить все медиаплееры подчиняться его правилам. Исполнительный вице-президент по цифровой политике Sony Pictures Entertainment Митч Сингер заявил на саммите Digital Hollywood в 2004 году: «Мы хотим быть уверены, что все новые устройства, особенно устройства с высоким разрешением, можно будет обновить». Представители хайтек проявили свое намерение добавить возможность возобновляемости в новые медиаплееры.

Вы, кажется, хотели использовать пятнадцать секунд из нового фильма с Эдди Мерфи в своем школьном проекте? Сегодня миллионы людей способны отстаивать свое право на добросовестное использование, скачивая программы, позволяющие обойти защиту от копирования на DVD, из даркнета. Завтра, после того как Голливуд введет новую схему защиты от копирования, даже если хакер взломает защиту и распространит ключ, студии смогут «перепрошить» чип вашего DVD-плеера следующего поколения, так что крэк перестанет работать, и вы точно так же не сможете посмеяться над этими пятнадцатью секундами. Или, предположим, вы копируете фильм или телешоу на свой портативный видеоплеер Archos. (Французский производитель Archos обходит защиту от копирования, позволяя пользователям подключать любое устройство к DVD-плееру и копировать

^{52#} Деспотичная и жестокая медсестра, героиня книги Кена Кизи «Пролетая над гнездом кукушки».

на него фильм.) Если Голливуд узнает, что 0,01% покупателей Archos незаконно скачивают из Интернета фильмы с использованием плеера Archos, он может выпустить обновление для DVD-плееров и телевизионных приставок, которое будет препятствовать копированию фильмов и телешоу на все плееры Archos. Голливуд будет вести «белый список» зарекомендовавших себя устройств и «черный список» сомнительных устройств, не имеющих надлежащей защиты. Фон Ломанн говорит: ваш плеер не обязательно должен быть постоянно подключен к Интернету — когда вы копируете коммерческий DVD на свой плеер, скрытый трек обновляет чип без вашего ведома.

Конечно, если это произойдет, у многих пользователей может возникнуть желание просто навести видеокамеру на экран телевизора, компьютера или киноэкран, чтобы снять понравившуюся сцену. Ведь этому медиакомпания не могут помешать, правда? Но и тут Голливуд может вас обойти. Компания Cinea из Херндона, штат Вирджиния, разработала технологию Cam Jam, позволяющую изменять изображение, проецируемое на киноэкран и некоторые небольшие экраны таким образом, что когда вы на него смотрите, то не замечаете ничего подозрительного, однако видеозапись этого изображения получается испорченной. Инженеры компании-стартапа, принадлежащей Dolby Laboratories, практически та же самая команда, которая создала схему «плата-за-просмотр» Circuit City DivX, вызвавшую бурное негодование клиентов, изучив различие восприятия движущихся объектов человеческим глазом и видеокамерой, разработала новый способ защиты от копирования. Технология Cam Jam, безусловно, в скором времени без предупреждения появится в ваших видеокамерах.

Стивен Леви, сказавший отличную фразу об «информации в кандалах», обсуждает в своей колонке в *Newsweek* грядущую эру DRM — технологии, следящей за тем, как вы используете цифровой медиаконтент:

Начинается эра цифровых кандалов...

Нравится вам это или нет, управление правами станет неотъемлемой частью вашей жизни. В них погрязнут не только музыка, книги и кино — со временем такие обыденные вещи, как документы, электронные таблицы

и электронная почта станут частью царства ограниченной информации. Следующая версия Microsoft Office наверняка позволит создателям документов устанавливать ограничения, определяющие, кто сможет их читать, копировать и отправлять, если вообще кому-то будет позволено это делать. Вдобавок вы сможете указать, что файлы и почта, которую вы отправили, «испарятся» через определенное время, подобно кассетам, которые подбрасывали Питеру Грейвсу в фильме «Миссия невыполнима»¹².

Фон Ломанн ожидает, что самые яростные бои пойдут за публичное использование видео: «Людам свойственно переделывать, смешивать, редактировать, а затем проигрывать видео, которое им попадается. То же самое мы наблюдали в музыке в связи с микшированием и сэмплированием и в изобразительном искусстве с его коллажами и стилизациями».

Ограничения новых технологий могут служить лишь для того, чтобы препятствовать инновациям, говорит он. Фон Ломанн рассказывает о том, как получил телефонный звонок от проектировщика пригородных домов. Проектировщик сказал ему: «Я закладываю дома, которые будут объединены проводами, а люди хотят, чтобы в их домах были видеозаписи. Когда в округе появится группа таких домов, я смогу эффективно использовать цифровые телевизионные сигналы и PVR для записи разнообразных фильмов и каналов. И если эти дома соединены друг с другом, вы можете создать сервис, позволяющий людям из окрестности скачать практически любое телешоу».

Фон Ломанн говорит, что ответил ему: «“Да, отличная идея. Если ты это сделаешь, тебя засудят уже через неделю”. Я охладил его пыл. Студии и телеканалы подали бы на него в суд за то, что он воплощает в жизнь их ночной кошмар: они перестают контролировать телевидение, которое переходит под контроль зрителей и проектировщика зданий в пригороде».

В конце концов, это может стать большой упущенной возможностью для общества: услуга, которая никогда не будет предложена, устройство, которое не будет изобретено, развитие культуры, которое никогда не произойдет. И все из-за страха судебной тяжбы с Голливудом.

В то время как формируется культура взаимодействия, ее адепты сталкиваются с крупными проблемами. Те же технологии, которые дают нам новые способы создания личного медиаконтента и совместной работы с ним, дают компаниям индустрии развлечений беспрецедентную возможность ограничивать то, как мы используем медиаконтент.

Вот несколько примеров.

В конце 2002 года я оказался на сцене технологической конференции, проводившейся издательством O'Reilly, рядом с Виктором Немечком, главой управления маркетинга компании El Gato Software, занимающейся разработкой приложения, позволяющего смотреть, записывать, редактировать и архивировать телепередачи на компьютере Macintosh. «Прежде чем начать, мы попросили всех членов команды высказать свое мнение относительно того, стоит ли нам рисковать и тратить время и деньги на проект, если богатенькая киностудия может просто взять и прикрыть наш бизнес, — рассказал публике Немечек. — Но мы все были уверены, что должны это сделать».

Сначала Apple не хотела поддерживать предложенную стартапом технологию, учитывая нелюбовь Стива Джобса к телевидению и его убеждение, что оно отвлекает людей от творческого опыта, который им может предложить компьютер. Но когда маленькая команда El Gato представила на конференции Macworld в 2002 году EyeTV, посетители конференции заполнили их стенд, и Apple передумала. Продажи превзошли все ожидания. Этот рынок пока невелик, но все больше людей записывает телешоу на свои ноутбуки и смотрит их во время путешествий. Другие используют приложение неожиданными способами: например, записывают спортивные матчи, участники которых затем смотрят их в замедленном повторе. Пользователи могут копировать и вставлять, редактировать и отправлять видео по электронной почте, передавать его по локальной сети, и в этом почти нет пиратства, говорит Немечек, так как большинство людей просто хочет смотреть телевидение в более удобное для себя время¹³.

И El Gato, и SnapStream Media, компания из Техаса, разработавшая технологию, позволяющую записывать телепередачи на ПК, записывают аналоговый телевизионный сигнал. Однако их будущее

затуманено федеральными законами о цифровом телевидении. Если они хотят записывать на ваш ПК цифровое телевидение, им придется подчиняться правилам Федеральной комиссии по связи. Это означает, что придется ловить сигнал, совершать какие-то сложные манипуляции и зашифровывать шоу, так что вам придется смотреть запись шоу в более низком качестве. И вы не сможете отправить его по электронной почте, поделиться им с друзьями, выложить в Интернет и заимствовать его фрагменты для самодельных фильмов и политической рекламы домашнего изготовления, как вы можете сделать это сейчас.

В цифровую эпоху даже такую простую вещь, как запись телешоу, нельзя принимать как данное. В сентябре 2002 года компания Cablevision случайно стала инициатором введения контроля копирования на все расшифрованные программы цифрового телевидения, которые смотрят три миллиона подписчиков в Нью-Йорке. По правилам сетевой группы 5С медиакомпания управляют принимающими цифровыми устройствами, указывая им, что материал можно копировать всегда, скопировать единожды или не копировать никогда.

«Так будет выглядеть будущее, если Голливуд добьется своего, — сказал мне Краус в то утро, когда это известие появилось в выпусках новостей. — Вы нажимаете на кнопку “Запись”, она не работает, и вы не понимаете почему. Поставщики контента получают все больше власти над тем, как вы используете контент за закрытыми дверями своего дома, в кругу семьи и друзей».

Аналитик индустрии развлечений Оноско заметил в своем блоге: «Даже телевидение, основанное на “плате-за-просмотр”, позволяет покупателям делать для себя копию, чтобы делиться ею с другими, — непозволительная (и становящаяся нелегальной) роскошь, согласно новой инициативе ФКС, касающейся цифрового телевидения. В соответствии с новыми правилами видеоманитофоны (а также записывающие CD- и DVD-приводы), способные записать любую передачу в любое время, в скором времени исчезнут».

Рассмотрим, к примеру, Media Center PC от Microsoft, который распознает сигнал владельца авторских прав, который не позволяет зрителям кабельного телевидения записывать серии «Клана

Сопрано» на DVD. (В конце концов, они ведь сами продают коробки с DVD.) В конце 2004 года, как и предсказывал Ломанн, Macrovision анонсировала создание функции, которая позволит Голливуду устанавливать ограничения на то, как долго видеомагнитофон может хранить программу. Через неделю фильмы могут просто исчезнуть. Помимо этого, в конце 2004 года AllYourTV.com сообщила, что один из управляющих Time Warner обратился к нескольким поставщикам кабельного телевидения с просьбой внедрить функциональность, которая позволяла бы стирать записи популярных сериалов, идущих по кабельному телевидению, например «Клиент всегда мертв», с цифровых видеомагнитофонов, если они были записаны более двух или четырех недель назад.

Или вспомним о DVD и устройствах, воспроизводящих домашний видеоконтент. На Consumer Electronics Show, проходившем в 2004 году в Лас-Вегасе, Карсона Крессли, одного из Великолепной Пятерки шоу «Queer Eye for the Straight Guy»^{53#}, попросили навести порядок в квартире писателя, чтобы она выглядела чисто и современно. Он предоставил писателю лучший доступ к его музыке, фотографиям и телешоу, уничтожив физические носители вроде CD, фотоальбомов и видеокассет, — он оцифровал контент и поместил его в цифровой ящик, соединенный с плоскоэкранным телевизором. Но кое-чего Крессли не удалось: он не смог избавиться от DVD, оцифровав фильмы и сохранив их на жестком диске.

И все же технология существует уже несколько лет. Я обратил внимание на один из DVD-проигрывателей в офисе Intervideo, небольшой компании из Фремонта, штат Калифорния, которой нашел более 75 миллионов покупателей. Двое управляющих компании поделили на реплики триллер «Виртуозность» с Дензелом Вашингтоном, чтобы продемонстрировать свою «растягивающую время» программу, позволяющую смотреть DVD, чтобы учить язык, или, напротив, ускорить время и посмотреть двухчасовой фильм с хорошо

^{53#} В популярном телешоу, название которого можно примерно перевести как «Гетеросексуальные мужчины глазами гея», пятеро стилистов, геев, помогают мужчинам гетеросексуалам улучшить свой имидж.

склеенными диалогами за девятнадцать минут, что очень удобно для авиаперелетов, даже если этого не одобряют студии. Однако управляющие Intervideo неохотно демонстрируют устройство и программное обеспечение, позволяющие смотреть DVD на любом телевизоре, подключенном к Сети.

Копировать зашифрованный DVD на проигрыватель или запоминающее устройство, а затем воспроизводить его с этого устройства незаконно, объясняет технический директор Intervideo Хонда Шинь. «Нам приходится играть по этим правилам — по правилам голливудской системы шифрования контента, — говорит он. — Мы не можем продавать это устройство из-за законов о DVD. Лично я считаю этот запрет шагом назад, но мы не хотим ввязываться в судебные разбирательства».

Исполнительный директор компании Netgear, лидера рынка сетевого оборудования для дома, Патрик Ло рассказал в интервью *New York Times* во время выставки Consumer Electronics Show-2003 года, что обеспокоенность медиакомпаний вопросами авторских прав значительно замедляет разработку домашних систем развлечений: «Студии не позволят нам копировать фильмы на серверы [медиацентры], так что мы не можем смотреть их из любого места в доме»¹⁴.

Через несколько дней после возвращения с Consumer Electronics Show-2004 года в Лас-Вегасе ведущий эксперт по потребительской электронике Ричард Ф. Догерти, посетивший выставку в двадцать пятый раз, сообщил мне: «Джек Валенти все еще умудряется размахивать шашкой и угрожать судебным преследованием, пытаясь добиться своей цели, даже если она противоречит желаниям рынка и потребителей. Могу сказать, что многие производители, с которыми мы говорили на выставке, порядком от этого устали»¹⁵.

Догерти, являющийся главой консалтинговой фирмы Envisioneering Group из Сифорда, штат Нью-Йорк, ссылаясь на иски ReplayTV от Sonicblue и производителя программного обеспечения для DVD 321 Studios, утверждает, что «чрезмерная боязнь» цифрового пиратства блокирует инновации на рынке¹⁶.

Вице-президент Ассоциации потребительской электроники Майкл Петрикон говорит: «Сейчас обстановка очень напряженная,

и спровоцирована она распространенными нарушениями DMCA. В данный момент, если вы выводите на рынок продукт, позволяющий пользователям использовать медиаконтент новыми гибкими способами, вы можете быть почти уверены, что Голливуд подаст на вас в суд. И это имеет тяжелые последствия для потребительской электроники и потребителей. Я слышал как от производителей, так и от владельцев предприятий, получающих предложения от компаний, которые используют медиаконтент новыми способами, что они опасаются судебного преследования».

Киноиндустрия трясется от страха в ожидании момента, когда фильм покинет свою DVD-оболочку и окажется на пиратском канале даркнета. По этой причине Голливуд подал в суд на небольшую компанию 321 Studios, расположенную недалеко от Сент-Луиса, которая продавала программное обеспечение, позволяющее покупателям делать резервные копии DVD. Валенти убеждал меня, кстати, что DVD практически не разрушаются (у него что, нет внуков?), а если уж это произошло, всегда можно пойти и купить другую копию. В августе 2004 года 321 Studios объявила о своем банкротстве в результате исков Голливуда. Временная победа студий наверняка повлечет за собой долгосрочные траты. 321 Studios заявила о своем желании стать надежным партнером в борьбе с пиратством. Я купил их продукт и был впечатлен тем, какие в нем использовались меры безопасности, отвечающие опасениям Голливуда: вы не можете сделать больше одной резервной копии, вы не можете копировать копии, кроме того, в копию добавляется водяной знак, позволяющий установить ее источник, если она попадет в даркнет, что маловероятно.

Голливуд закрыл дорогу, объявив, что добросовестное использование не распространяется на его фильмы. И это несмотря на то, что, по данным исследования, проведенного GarnerG2 в 2002 году, 73% потребителей считает, что может легально создавать резервные копии своих DVD. Миллионы таких людей, вероятнее всего, в ближайшие годы отправятся в даркнет за легкодоступными средствами копирования, позволяющими обойти голливудскую схему защиты. Двадцатичетырехлетний европеец Стефан Штайнер, управляющий Doom9, говорит мне, что около одного миллиона уникаль-

ных посетителей в месяц ищут инструменты для копирования фильмов с DVD.

Другому техническому стартапу, ловко уворачивающемуся от молота Голливуда, до сих пор не было предъявлено никаких обвинений в нарушении закона. Небольшая компания Sixteen Nine Time из Грасс Вэлли, штат Калифорния, занимается процветающим бизнесом, давая людям то, что они хотят: цифровые соединения¹⁷.

«Есть много high-end-видеофилов, тратящих 5—10 штук баксов на плазменный телевизор, и их раздражает то, что они не могут получить цифровой видеосигнал и поэтому не могут записать программу в высоком разрешении», — говорит фон Ломанн.

За кругленькую сумму ребята с 169time.com возьмут ваш телеприемник, вскроют его и установят в него цифровое устройство, позволяющее записывать телевизионный сигнал на цифровой видеомэгнитофон или компьютер. В конце концов, в наступающем веке HDTV (телевидения высокого разрешения) мы все так же хотим изменять время просмотра телепередач и смотреть фильмы по собственному расписанию. Консультант 169time.com Ричард Адамс говорит, что компания считает свои действия законными, попадающими под условия добросовестного использования, описанные в законе об авторских правах. Если бы производители оборудования сами устанавливали подобные устройства, они бы стоили меньше двадцати долларов, а не сотни, которые просит за свои услуги 169time.com, однако Голливуд упрямо отказывается дать своим спутниковым партнерам возможность продавать коробки с такими цифровыми устройствами.

В грядущие месяцы и годы телеприемники без цифрового выхода уступят место на рынке приемникам, выдающим зашифрованные, защищенные от копирования цифровые сигналы. 169time.com может обнаружить, что ступила на кривую дорожку, так как установка незащищенных цифровых выходов может рассматриваться как обход системы безопасности. «С этой точки зрения они наверняка нарушат DMCA, и их начнут преследовать студии», — объясняет технический адвокат Беджер.

Фон Ломанн добавляет: «Идея проста: если вы хотите максимальной гибкости от своего спутникового приемника, отнесите его

в 169time сегодня. Вы получите более гибкий и лучше взаимодействующий с другими устройствами цифровой выход, чем когда-либо предоставит вам спутниковый провайдер. С другой стороны, если вам хочется альтернативного решения и вам наплевать, что оно не будет работать с вашим компьютером, просто подождите, пока на рынке появятся новые телеприемники с цифровыми выходами, защищенные DRM»¹⁸.

Распространение цифровой защиты огорчает даже консультанта Догерти¹⁹: «Я снимал школьный выпускной своей дочери. Мы близко дружим со Стивом Возняком, и наши дети одного возраста. Я сделал копию и послал ее Стиву, а нашему общему другу сделать копию не удалось: запись отказалась копироваться. Представьте себе его негодование. Это моя собственная копия. Моя камера позволяет сделать мне одну копию, но мои друзья не могут сделать копию этой копии. Черт возьми, кто придумал эти правила? Они переходили из одного продукта Sony в другой продукт Sony²⁰, а затем в третий продукт Sony. Sony решила снабдить этой функцией видеокамеру, так как ее адвокаты с большим уважением относятся к голливудским адвокатам. Но от кого мы в этом случае защищаем людей?»

Американское отделение Sony Corp. отказалось давать комментарии.

С Джоном Гилмором, хай-тек-предпринимателем и миллионером, одним из основателем EFF, приключилась такая же история. В получившем широкую популярность эссе «Что не так с защитой от копирования»²¹ он в пух и прах разносит схемы защиты от копирования, не позволяющие людям использовать цифровой медиаконтент законным образом. Он пишет: «Запись свадьбы моего брата невозможно скопировать, потому что мой [Sony] MiniDisc ведет себя так, будто у нас с братом нет авторских прав на эту запись». Гилмор рассказал мне, что два его пишущих видеомэгнитофона Sony MiniDisc и магнитофон Pioneer MiniDisc отказываются делать копии копий, и с большим трудом позволяют перемещать оригинальную запись²².

Гилмор приводит уйму подобных примеров: производители компьютеров не позволяют вам склеивать видеозаписи различных испол-

нителей так, как это позволяет сделать ваш привод для записи CD. Компании слишком запуганы Голливудом, чтобы выпускать программы, позволяющие записывать потоковое видео из Сети, даже несмотря на то, что Верховный суд признал частные записи для домашнего использования законными. Высокоскоростное аппаратное шифрование High Definition Content Protector от Intel позволяет вам смотреть передачи в высоком разрешении на мониторе или проекторе, но не позволяет вам их записывать. Создатели стандартов, разрабатывающие положения об архитектуре дисковых накопителей, zip-дисков, flash-памяти и других запоминающих устройств, чтобы создать благоприятные условия для защищенной авторскими правами музыки и другого медиаконтента, ввели ограничения на то, как может быть использован медиаконтент²³.

Sony — один из самых зловбых преступников. Ее портативные записывающие магнитофоны MiniDisc имеют входные разъемы, но не имеют выходных, а звук преобразуется в низкокачественный аналоговый. В ее линейке записывающих плееров Net MD Walkman MiniDisc используется защита от копирования, которая позволит вам загрузить аудиофайлы со своего компьютера на Walkman, но не позволит выгрузить записанные файлы на компьютер, тем самым делая бессмысленной саму идею цифрового записывающего устройства²⁴. В 2002 году фан-сайт Minidisc.org направил менеджерам Sony петицию с протестом против ограничений, под которой поставили подписи две тысячи людей²⁵. Sony ответила, что в ее «ближайшие планы» не входит изменение политики²⁶. В мае 2004 года Sony выпустила свой первый портативный музыкальный плеер с жестким диском, рекламируемый как «альтернатива» iPod'у от Apple, но, как это ни абсурдно, Vaio Pocket VGF-API не проигрывает MP3 — только проприетарные музыкальные форматы Sony, снабженные защитой от копирования. Sony немного приблизилась к реальности, когда в конце 2004 года объявила, что новые плееры Sony будут проигрывать MP3, однако ее музыкальные интернет-магазины продолжают продавать музыку в закрытом формате ATRAC.

Итог, по словам Гилмора, таков: «Потребительские продукты должны соответствовать интересам потребителей. Продукты

должны соответствовать интересам людей, которые за них платят. И они должны явным образом сообщать о том, чего они не могут или не будут делать».

Конечно, о некоторых интересах позаботится свободный рынок. Клиенты в основном сопротивляются таким ограничениям, и рынок к этому приспосабливается. Но что произойдет, если поведение организаций подавит выбор покупателей? Слишком часто в продуктах обнаруживаются цифровые ограничения, введенные индустриальными консорциумами, и лишь о некоторых из них предупреждают клиента.

Дополнительные частные и кросс-индустриальные инициативы по защите от копирования множатся как грибы после дождя²⁷. Представитель 5G, пяти технологических компаний, установивших правила защиты от копирования для цифровых сетевых устройств, Сет Гринштейн утверждает, что управление цифровыми правами зачастую увеличивает для покупателя возможность выбора, позволяя ему, к примеру, выбирать между продуктами с различными условиями лицензии. Истина, однако, проста: без защиты от копирования индустрия развлечений отказалась бы от распространения в цифровом виде фильмов и телевидения в высоком разрешении²⁸.

Гринштейн также полагает, что большинство технических энтузиастов — это вовсе не пираты: «Люди, записывающие домашнее аудио и видео и составляющие из него частные коллекции, чаще других покупают CD и DVD».

Однако пиратство может быть единственным прибежищем технических фанатиков, которые чувствуют себя несправедливо ограниченными цифровыми цепями, надетыми на устройства и продукты, которые они законно покупают. Чем выше поднимают колючую проволоку, тем больше людей ищет в даркнете незаконные программы для взлома защиты от копирования. Чем строже становится закон, тем больше власти и коммерческие организации теряют свой авторитет и тем больше людей уходит в тайный мир торговли цифровым медиаконтентом.

Исследователи из Microsoft, написавшие отчет «Даркнет», выступают с этим же предостережением. В борьбе с пиратством медиа-

компаниям слишком сильно полагаются на технологии, в том числе на защиту от копирования. «Если вы пытаетесь противостоять даркнету, — пишут исследователи, — вам придется играть по правилам даркнета: здесь удобство и низкая цена гораздо важнее, чем защита». Иными словами, лучшее, что могут сделать медиакомпании для борьбы с пиратством, — это предложить клиентам высокое качество, простоту использования, доступный выбор и разумные правила.

Фон Ломанн говорит, что медиакомпаниям стоит прислушаться к этому совету. «Достаточно, чтобы один человек взломал защиту от копирования и выложил файл в даркнет, и контент будет распространяться, — говорит он. — Да, выкладывать фильмы и скачивать музыку незаконно. Но получается, что, если художники и владельцы контента не получают прибыли в мире, где всегда будет даркнет, нужно изменить систему и создать механизм, позволяющий развиваться новым рынкам и новым бизнес-моделям, и тогда творцы получают то, что заслужили. Нужно напильником доработать закон, чтобы он соответствовал новой действительности».

7. Нация цифровых преступников

Преподобный Джон немного взволнован: он спует по каменной церкви в тихом пригороде Бостона. Понимаете, есть технические проблемы. Он не выпускает из рук своего ноутбука Dell с DVD-приводом, пытаясь включить его в сеть, чтобы спроецировать «литургические слайды» с текстами церковных гимнов на большой вертикальный экран, расположенный за алтарем.

Через некоторое время пятьдесят прихожан проходят по пестрому ярко-красному ковру и усаживаются на жесткие деревянные скамьи. Живые голоса двух певцов под аккомпанемент фортепиано поднимаются к покрывшимся плесенью деревянным сводчатым балкам. «Придите — время уверовать. Придите — время отдать Ему свое сердце». Сидящая в первом ряду бабушка с собранными в пучок седыми волосами вскидывает руки в воздух, закрывает глаза и отдается стихам.

Затем преподобный Джон, пастор евангелической церкви, начинает мультимедийную проповедь. Верующие воспринимают это как должное, потому что уже видели, как он приспособливает для современности древние евангельские послания с помощью привычного посредника: Голливуда. В это воскресенье преподобный Джон демонстрирует на экране отрывки из фильма 1990 года «Джо против вулкана». В фильме Том Хэнкс спрашивает Мег Райан, верит ли она в Бога. «Я верю в себя», — отвечает она. Пастор останавливает фильм после того, как Мег Райан говорит, что ее отец верит, что большинство

людей спят, а те, кому удалось проснуться, не перестают удивляться окружающему миру.

Преподобный Джон использует этот диалог как отправную точку проповеди о поиске смысла жизни. Будучи современным священником, он разгуливает между рядами в черных кроссовках Sketchers, коричневых хлопковых брюках и оливковом свитере, смягчающем очертания его плотного девяностокilограммового тела. Импозантный мужчина с широкими плечами и густыми, темными, коротко остриженными волосами, с ростом под метр девяносто, пастор мог бы сойти за полузащитника футбольной команды, однако в нем есть какой-то огонек, делающий его более технически подкованным, чем большинство людей его духовного звания. Это можно объяснить его предыдущей профессией: он был системным администратором в одной из 500 компаний из списка журнала *Fortune*. А до этого он был полицейским.

«Так как же найти смысл жизни?» — спрашивает он, передавая свой беспроводной микрофон, чтобы получить ответ. За время этой получасовой беседы он успевает связать воедино библейские сюжеты, мусульманские заповеди, многочисленные отсылки к Г.-К. Честертону^{54#}, «Симпсонам» и шансам серийного убийцы Теда Банди искупить свои грехи. В общем, типичное эклектическое выступление опутанного проводами пастора.

Служба окончена, прихожане покидают церковь, преподобный Джон выключает свой ноутбук. «Когда мы используем отрывок из популярного фильма, люди запоминают проповедь лучше, чем если бы мы использовали какую-то историю или рассказ, — объясняет он мне. — Мы живем в визуальную эру».

Я спрашиваю его, удивятся ли прихожане, если узнают, что его проповедь является федеральным преступлением. «Думаю, да, — отвечает он тихо. — Технически я нарушаю закон. Меня могут преследовать как преступника».

Чтобы записать небольшую сцену из «Джо против вулкана», преподобный Джон использовал нелегальную программу. Вчера он

^{54#} Гилберт Кит Честертон (1874—1936), английский писатель и религиозный философ.

скопировал сцену с DVD на жесткий диск с помощью программы DVD Decrypt, которая нарушает DMCA. «Голливудские студии не дают сделать это законным путем», — объясняет он. Хотя демонстрация отрывка фильма является добросовестным использованием, копирование отрывка с DVD нарушает DMCA, а добросовестное использование не может бороться с драконовским DMCA¹.

Это не первый и не последний раз, когда пастор нарушает федеральный закон. Холодным осенним вечером в кампусе местного колледжа он беседовал с пятнадцатью студентами о выборе жизненного пути. Чтобы проиллюстрировать тему разговора, он использовал сцену из фильма «Умница Уилл Хантинг», в которой Мэтт Деймон, хлопнув дверью, покидает сеанс психологической консультации после того, как Робин Уильямс просит его уйти. Преподобный Джон использовал программу для декодирования DVD, чтобы скопировать сцену с принадлежащего ему диска, перекодировал ее, чтобы иметь возможность проиграть в высоком качестве на своем ноутбуке, и спроецировал изображение на экран. Во время редактирования он в интересах своих юных зрителей вырезал несколько неприличных слов.

«В общем, я ставил перед студентами вопрос, что они собираются сделать в жизни», — рассказывает он. Но пастор снова признает, что, создавая свою презентацию, он нарушил DMCA под угрозой взыскания убытков. «Это не должно быть незаконным», — говорит он.

Несколькими неделями раньше в гости к пастору заглянули двое друзей, Крис и Кэти Каттер. «Глядите», — сказал им пастор. И так же, как его жена часто делала для его детей, пастор поставил в DVD-плеер CD с «Симпсонами», который он записал в тот день. За несколько часов до своей национальной премьеры на экране появилась новая серия «Симпсонов». Какой-то предприимчивый незнакомец перехватил сигнал, идущий со спутника Fox в местный филиал, записал его на жесткий диск и выложил в Интернет в новостную группу. Преподобный Джон просто скачал серию на свой компьютер, вырезал рекламу и записал копию на CD. Вот так вот — частный премьерный показ серии «Симпсонов».

«Он полностью сбил с толку мою жену, — говорит Крис Каттер. — Через несколько часов мы увидели то же самое шоу по телевизору, и она не могла понять, как он это сделал».

Пастор признался: «Я хотел немного покрасоваться. Здорово иметь эпизод до того, как его смогут посмотреть остальные».

Преподобный Джон понимает, что его действия нарушают закон об авторском праве. Но разве кому-то от этого плохо? Определенно, он так не думает. И чтобы полностью осознать, насколько глубоко скачивание контента из Интернета укоренилось в его ДНК, мы должны помнить, что он был представителем цифрового поколения еще до того, как стал священником.

Во время учебы в колледже в 1980-х годах Джон очень хотел смотреть телепередачи, которых не показывали в Бостоне, в том числе иностранные шоу: английские комедии и японское аниме. Впервые он почувствовал вкус к скачиванию, когда в конце 1980-х пользовался электронными досками объявлений, скачивая компьютерные игры по модему со скоростью 300 бит/с. Через несколько лет он с головой ушел в Usenet, великий интернет-ресурс, состоявший из более чем 36 тысяч дискуссионных групп. Когда популярность открытой сети web возросла, он пошел другим путем, начав увлеченно путешествовать по удаленным уголкам Usenet'a. Когда скорость соединения с Сетью стала головокружительно быстрой, он начал скачивать и обмениваться аниме и малоизвестными иностранными телешоу.

Чтобы дать выход своей одержимости аниме, он стал членом нескольких фан-клубов. Когда любитель анимэ находит японский мультфильм, который не был переведен на английский, добровольцы берут дело в свои руки и самостоятельно занимаются переводом. Часто группы распространения аниме выпускают приключения в стиле фэнтези на несколько лет раньше их коммерческого выхода на Западе. Эта практика совершенно незаконна, однако японские фирмы — создатели аниме закрывают на это глаза, так как фан-клубы привлекают новых поклонников. Когда шоу получает лицензию для коммерческой продажи, настоящие фан-клубы останавливают производство и распространение материалов.

Преподобный Джон ведет меня наверх, в неприбранную спальню, которая служит ему домашним офисом. В углу, за стопками упаковок CD-R и горками безделушек, стоит его сокровище, собственно-ручно собранный на базе процессора Athlon XP компьютер. Преподобный Джон включает его, запускает новую программу Agent и показывает мне списки сотен телешоу, доступных для немедленно-го скачивания. «У меня примерно две сотни дисков с аниме, из которых я пока посмотрел только четверть, — говорит он. — Удивительно, как много всего у вас накапливается, когда появляется кабельный модем. Технологических ограничений больше нет. Единственное ограничение — нехватка времени».

Помимо дисков с аниме, у преподобного Джона есть сотня дисков, на которых записаны скачанные телешоу, такие как «Клан Сопрано» и «Клиент всегда мертв». Он подписан на HBO, так что он не заслуживает наказания, считает он. Он также скачал множество английских комедий и драм, например шпионский сериал «Привидения» и научно-фантастическое шоу «Красный карлик». Сейчас он в основном использует файлообменные сети как своего рода TiVo для бедных, видео по запросу для тех, кто не может себе позволить дорогой персональный видеомаягнитофон. К примеру, он пропустил целые сезоны «24», «Медицинской академии» и «Монаха», поэтому скачал из Интернета все серии с высоким качеством в формате Supervideo CD и посмотрел пропущенные серии в летнем повторе по расписанию своей семьи, а не телесетей.

Каждый год в феврале или марте жена Джона устраивает для близких друзей небольшую домашнюю вечеринку по случаю вручения наград Американской киноакадемии, и иногда по этому случаю Джон скачивает фильмы-номинанты, еще недоступные на DVD, чтобы посмотреть их за несколько недель до трансляции церемонии вручения «Оскара». Иногда преподобный Джон создает приемлемые для детей версии DVD, которые у них есть. Его жена говорит мне: «Между сиденьями в нашем «мини-вэне» установлен девятидюймовый телевизор с встроенным DVD-плеером. Самое неприятное — это смотреть предупреждение ФБР, трейлеры, а затем расстегивать свой ремень, поворачиваться и нажимать на кнопку Play, чтобы дети могли посмот-

реть фильм». Поэтому Джон копирует DVD на жесткий диск без необходимой защиты от копирования и записывает его на другой диск без предупреждения ФБР, трейлеров и кнопки Play. (Да, это тоже преступление.) «Теперь мы можем просто поставить DVD и больше ни о чем не волноваться», — говорит он.

Преподобный Джон также отыскал в Интернете решение небольшой семейной дилеммы: в одной из комнат его дома стоял видеомаягнитофон, на котором его сын смотрел видеокассеты. Однако ребенок часто проводил время в большой комнате, где был только DVD-плеер. Как перенести все видеокассеты, какие есть в семье, на DVD? Пастор нашел решение в Интернете. Он скачал все фильмы и записал их на диски при помощи утилит, которые он бесплатно скачал с сайта Doom9. Теперь семья может смотреть запасные копии фильмов на DVD-плеере.

«Я понимаю, что это нарушение закона, — говорит он. Но священник не считает, что это навредит ему в Судный день. — Не думаю, что это нечестно. Мы уже приобрели эти фильмы, только в другом формате».

Все это неизбежно приводит нас к вопросу: действительно ли, как утверждает Джек Валенти, пиратство приравнивается к воровству? Грех ли это? Мы обмениваемся легкомысленными шутками по поводу вечных мук в геенне огненной, а затем переходим к серьезно-му обсуждению взаимоотношений цифрового медиаконтента с этикой и моралью.

Может показаться, что преподобный Джон вообще не признает закон об авторском праве, но это не так. Его церковь платит лицензионный взнос за музыку, используемую в воскресных службах, Международному христианскому обществу лицензирования [Christian Copyright Licensing International]. Записи его служб на кассетах и дисках не содержат фрагментов, защищенных копирайтом музыки и фильмов. Джон и его жена покупают больше DVD, чем многие их друзья, хотя могли бы скачать фильмы бесплатно. Он скачивает из Сети компьютерные игры, и, если они остаются на его жестком диске дольше месяца, семья покупает лицензионную версию. Он не скачивает бесплатную музыку и не заработал ни цента на скачанных материалах.

Он не делится файлами с незнакомыми людьми, хотя однажды из милосердия скачал серию «Южного парка» и записал ее на диск для друга, который пропустил шоу.

«Я бился над решением вопроса этичности, и с моральной точки зрения я стараюсь не превратиться в того, кто скачивает материал “на халяву”, — говорит он. — В сущности, я стараюсь быть честным. Я хочу быть уверенным, что не ворую деньги из кармана какого-нибудь художника. Те из нас, кто плывет в океане цифрового медиаконтента, должны постоянно спрашивать себя: соответствую ли я этому стандарту?»

Мы возвращаемся в его офис в задней части церкви, и я задаю вопрос, которого ему раньше никто не задавал: что бы сказал Иисус о файловом обмене? Он на некоторое время задумывается, а затем отвечает: «Не знаю. Когда ученики пришли к Нему и спросили, какая заповедь самая важная, он ответил: “Возлюби Господа Бога, в тебе пребывающего, всем сердцем, и всю душою твоею, и всем разумением твоим: сия есть первая и наибольшая заповедь; вторая же подобная ей: возлюби ближнего своего как самого себя”. И мне кажется, здесь все сводится к вопросу, воруете ли вы деньги из кармана своего ближнего. Если сердце подсказывает вам, что ваши действия нечестны или неправильны, не поступайте так».

Преподобный Джон знает, что его сан отличает его от большинства людей, использующих файлообменные сервисы. В то же время его умение пользоваться компьютером отличает его от большинства христианских священников. «Я по-настоящему взволнован цифровым разделением общества, ведь люди, не имеющие доступа к технологиям, остаются за бортом, — говорит он. — Но видимо, Конгресс больше заинтересован в том, чтобы объявить преступлением законные действия посредством DMCA и постоянного расширения закона об авторском праве, чем в том, чтобы исправить это положение». Почему, спрашивает он, не существует законного способа заплатить за то, чтобы получить доступ к телешоу через Интернет? Почему копирование фильмов для церковной службы — преступление?

К концу моего посещения разговор заходит о даркнете. Пастор уже думал над этим вопросом. «Если будет создана полностью ано-

нимная файлообменная сеть, в которой невозможно отследить человека и отключить его от сети, многие сочтут это угрозой. Однако это будет иметь для общества и положительные стороны. Люди получат свободу слова. Доносчики смогут беспрепятственно делать свое дело. Подобная демократизация информации будет мощным ударом по любой форме подавления. — В комнату нетвердой походкой входит двухлетний сын Джона, и Джон ерошит его волосы. — В этом смысле я считаю, что это воля Божья. Когда что-то находит свое место, как можно это остановить?»

Третьего апреля 2002 года по дороге в новую исследовательскую лабораторию компании Intel, расположенную в Университете Вашингтона, Дональд С. Уайтсайд упивался чудесным сиэтлским утром. Солнце мерцало в воде залива Эллиот, вдалеке светились Каскады.

Год назад назначенный вице-президентом Intel по широкополосной связи и контенту, Уайтсайд был одной из звезд руководящего состава компании. На встречах со злобными конгрессменами с Капитолийского холма или с голливудскими управляющими в шикарных корпоративных многоэтажках он оставался экстравагантной фигурой. Уайтсайд, высокий, румяный и импозантный, с тронутыми седой волосами и точеными чертами лица, благодаря влиянию Intel в мире технологий очень быстро стал одной из ведущих фигур в борьбе вокруг цифровых прав. Компьютеры на базе чипов от Intel изменяют современную жизнь больше, чем любой другой продукт. Альянс Microsoft — Intel, получивший название Wintel, поддерживает 90% персональных компьютеров. Intel, с ее годовым доходом с продаж в 27 млрд долларов и шестьюдесятью тысячами служащих, является единственной компанией, чьи представители входили одновременно в группы 4С и 5С, занимающиеся выработкой технологических правил записи медиаконтента и его передачи в частные или деловые сети.

Как раз утром комиссия по расследованиям при Конгрессе собиралась выслушать Intel, а чуть позже — Amazon и Microsoft. Для двадцати старших и средних служащих юридического комитета, комитета по торговле и других влиятельных экспертных групп это

заседание значило больше, чем просто пополнение национальных закров. Это была возможность дать понять, что Вашингтон недоволен ходом прогресса в сфере хай-тек в отношении защиты фильмов и музыки от интернет-пиратства. У экспертов, чьи философские взгляды выражали идеологию обеих политических партий, не было единого мнения в отношении закона об авторских правах. Однако многие были убеждены, что у высокотехнологических компаний есть серебряная пуля, которая может раз и навсегда решить проблему интернет-пиратства. По крайней мере, если на них хорошо надавить, технические волшебники уж точно могут найти решение. Возможно, им нужен был только толчок Вашингтона. Многие из собравшихся в то утро служащих считали, что Вашингтону, скорее всего, придется вмешаться и навести порядок.

Если бы высокомерие могло течь как вино, виноделы из Сиэтла столкнулись бы с серьезной конкуренцией со стороны этой маленькой гордой делегации².

Уайтсайд паркует свой взятый напрокат «седан» и приветствует своих гостей в самом большом конференц-зале лаборатории. В зале нет репортеров, так что все могут вести себя честно и прямолинейно. Уайтсайд включает свой ноутбук, в то время как сотрудник лаборатории соединяет его с экраном для демонстрации сделанных в PowerPoint слайдов. Уайтсайд, прилетевший из Феникса, извиняется за свой легкомысленный вид: авиалинии потеряли его багаж, и он смог рано утром найти только неподходящую по размеру рубашку.

Уайтсайд быстро перешел к демонстрации слайдов экспертам и нескольким незаметно затесавшимся сотрудникам лаборатории. Он подчеркнул позицию Intel в отношении домашних сетей. В отличие от титанов индустрии вроде Билла Гейтса и Стива Джобса, иногда теряющих связь с реальностью и предрекающих появление умных домов и жизни в стиле web и повсеместную компьютеризацию, которая проникнет во все уголки нашей жизни, Уайтсайд не хватает звезд с неба и говорит о технологических силах и императиве бизнеса, которые управляют цифровой революцией. Здесь прослеживается отчетливая тенденция: сетевой дом — более чем реальное, ближайшее будущее американского среднего класса.

Эксперты, серьезные мужчины и женщины в возрасте от двадцати до пятидесяти лет, похоже, были заморожены рассказом Уайтсайда, сопровождаемым слайдами. Эра отдельно стоящих блоков закончилась, сказал он своей аудитории. Начинается новая стадия компьютерной революции. Уайтсайд назвал ее «эрой расширенных беспроводных ПК». Это был единственный способ начать дискуссию, хотя ПК был лишь одним из компонентов новой эры связи. (Билл Гейтс называет это «бесшовным компьютерингом». Хотя, мне кажется, больше подходит название «частные медиасети».) Но как бы они ни назывались, эти соединения заставляют служащих высокотехнологической индустрии вести диалог.

Эта тенденция глубоко затронет каждого из нас. Забудьте ту чушь, которую вы слышали о цифровых домах. Суть не в том, что, когда вы входите в комнату, сеть зажигает свет, включает музыку и наливает вам martini. И не в том, что ваш умный холодильник говорит вам, когда у вас заканчивается молоко. Речь о новых способах обмена и использования медиаконтента, об объединении цифровой музыки, фотографий, телевидения, кино, голоса и аудио новыми умными способами, позволяющими немедленно переносить контент с одного устройства на другое с использованием универсального языка нулей и единиц. Домашняя сеть позволит вам записать фильм или шоу из Сети или с кабельного телевидения и передаст его по беспроводному каналу, так что вы сможете смотреть его по телевизору в гостиной, в машине и на катере. Направьте музыку со своего компьютера на hi-fi-динамики в большой комнате. Посмотрите по телевизору слайд-шоу из последних семейных фотографий. Мы будем класть деньги в банк, учиться готовить и советоваться с врачом по сети. Мы сможем на работе смотреть на своих близких.

И мы будем делать множество других вещей, которых еще никто не придумал.

Закладка фундамента такой сети уже происходит в домах первых приверженцев. Сотни тысяч людей подключили свои телевизоры к сети, получив возможность передавать записанные программы с цифрового устройства, расположенного в одной комнате, в другую комнату. Десятки миллионов людей купили ТВ-тюнеры, позволяющие

смотреть телевизор на компьютере. Остальные записывают MP3-файлы на свой компьютер, а затем проигрывают на домашних стереосистемах. Более того, инженеры из Intel работают над ультракомпактным «кремниевым радио», которое будет установлено в углу каждого из миллиарда чипов, делая его частью беспроводного улья. Все дело в соединении.

Хай-тек-индустрия, переживающая самый значительный упадок за всю свою историю, объединилась, чтобы понять: ее спасением может стать единый, связанный с другими цифровой дом. Были сформулированы планы, установлены стандарты индустрии, пришло время реализовать идею, причем ее реализация должна быть достаточно простой, чтобы клиенты могли ее использовать, не получая ученой степени в МТИ. (The Yankee Group сообщает, что 30% продаваемых домашних сетевых продуктов возвращаются продавцу, так как покупатель не может заставить их работать. Сложно сделать эти вещи простыми, однако технические специалисты должны определить свои приоритеты.)

Но оказывается, самой сложной частью этого нового беспроводного рынка является не проблема соединения. Самым сложным является вопрос, как позволить соединиться одним, но *не давать другим*. Для этого есть две причины: ни вы, ни я не хотим, чтобы частная информация — о здоровье, деньгах, покупательских предпочтениях, политических убеждениях — ускользнула в цифровой эфир. Технические гуру взялись за решение этой проблемы, пытаются понять, как наладить общение по воздуху между вашим компьютером и стоящим в десяти метрах от него телевизором, но не позволять подключиться вашим соседям или незнакомцу с улицы. Другая причина ограничивать связь: медиакомпании и компании индустрии развлечений пытаются защитить и контролировать свои цифровые товары. В связи с этим возникают еще более запутанные вопросы. Когда клиент покупает контент, становится ли он владельцем этого контента или лишь «получает лицензию» на его часть? Какие права он имеет в отношении просмотра, использования, обмена и передачи цифровой информации внутри и за пределами своего дома? И кто должен это решать?

Уайтсайд завершил свою презентацию обсуждением пиратства. Пират может иметь много лиц: от случайно скопировавшего контент человека и любителя — до хакера, мелкого пирата и профессионального пирата. Технология, заявил он, может противостоять случайно копирующим людям, но почти не мешает злостным пиратам. Он запустил видеоклип. На экране появился фильм «Титаник» с замечательным качеством изображения и чистым звуком. «Я записал это видео, направив видеокамеру на экран телевизора в гостиной», — объявил он. Единственное дополнительное устройство, которое понадобилось, — это недорогой корректор оси времени, позволяющий синхронизировать время обновления телевизионного экрана и камеры, продающийся в любом магазине Radio Shack и использующийся для множества законных целей. Вы можете принимать законы и предписывать технические меры предосторожности, объяснил он экспертам, но заниматься пиратством будет все так же просто.

Наступила очередь представителей Конгресса. Они начали спорить с Уайтсайдом насчет вопросов технологических мандатов, защиты от копирования и цифрового пиратства. Когда-то правительство предоставило мандат на продажу неэтилированного бензина, сказал один из консультантов, так почему бы ему не предоставить мандат на технологические меры защиты индустрии контента в потребительских устройствах? Другой консультант предложил требовать от компаний внедрения технологии водяных знаков во все видеокамеры, чтобы помешать пиратам записывать фильмы. Некоторые консультанты допустили скачивание песен с использованием Napster, другие осудили то, что считали необузданным интернет-пиратством, развитие которого стимулируют технологические компании. Несколько представителей Конгресса высказались в поддержку консультанта, который назвал телевизионные V-чипы великим успехом. Уайтсайд парировал удары, убеждал, обхаживал и обучал своих гостей. Старший консультант при сенаторе-демократе сказал мне позже: «Встреча в Intel была самой интересной».

Когда встреча уже подходила к концу, Уайтсайд указал на драгоценный портфель с DVD, которые он записал у себя дома несколько

месяцев назад. Он поставил фильм на своем ноутбуке и остановил его на первом кадре. Пришло время поговорить по душам.

Уайтсайд рассказал, как появились эти домашние DVD. Его девятилетний сын Тимми играл в детской лиге Pop Warner за команду «Тайфун», и Уайтсайд провел лучшую часть футбольного сезона, снимая своего сына на цифровую камеру. Уайтсайд отобрал лучшие моменты, скопировал их на компьютер и взялся за создание цифрового шедевра. «Я использовал одну программу, чтобы скопировать с DVD несколько секунд фильма “Руди”, — рассказал он. — Это была сцена перед финальной игрой сезона Notre Dame, в которой семья приветствует Руди, когда он выходит на поле. Затем я вставил несколько отрывков из фильмов NFL, в которых профессиональные игроки танцуют после тач-дауна, и добавил звук: песню “Who Let the Dogs Out?”. Я склеил все это с видеозаписью моего сына и получил домашнее видео, которое смотрят в большинстве домов. Когда к нам приходят родственники или другие игроки футбольной команды, мы включаем фильм и веселимся. Добавленные сцены и музыка действительно придают записи жизни».

Оставалась только одна проблема. «Оказалось, что, сделав это, я нарушил DMCA. Я использовал программу DeCSS, чтобы обойти шифрование и получить доступ к сценам фильмов с DVD, которыми я владею, — рассказал консультантам Уайтсайд. — Конечным продуктом является DVD, который я не распространяю и не продаю, однако он считается вторичным производением по закону об авторском праве».

Ни один из представителей Конгресса, к своей чести, не выхватил мобильный телефон, чтобы позвонить генеральному прокурору. (Когда я описал фильм Уайтсайда Джеку Валенти, он сказал: «Он нарушает федеральный закон»).

Программа DeCSS была разработана пятнадцатилетним норвежцем Йоном Йохансенем в 1999 году, чтобы вскрывать цифровую защиту DVD, и получила широкую популярность с момента своего появления в Сети³. (Йохансен написал код, который позволял проигрывать DVD на компьютере, на котором установлен Linux. Он сказал мне, что его оригинальный код был за несколько лет скачан, навер-

ное, миллион раз и столько же раз использован в программах для копирования DVD.) Власти размахивали DMCA, как дубиной, угрожая применить его против любого, кто использует, распространяет или даже дает ссылки на программы вроде DeCSS. Человек, нарушивший закон впервые, облагается административным штрафом в размере до 2500 долларов; если нарушение было умышленным и имело своей целью получение прибыли, штраф возрастает до 500 000 долларов, кроме того, нарушителю грозит пять лет тюрьмы. Уайтсайд говорит, что не подозревал, что нарушает закон, и никогда не делал этого с тех пор.

Целью показа фильма была не демонстрация технических возможностей, а реальный пример того, как любовь Вашингтона к законодательным решениям может помешать развитию цветущего рынка инноваций. «Это именно то захватывающее творчество потребителей, которое должно быть разрешено, — утверждает он. — Я не говорю, что у нас есть все ответы. Должен ли я пытаться получить права на то, чтобы использовать десять секунд из фильма “Руди” в домашнем видео, или это считается добросовестным использованием? Должен ли я платить за каждую секунду? Я не знаю. Но я знаю, что мы должны найти способ позволить потребителям заниматься творчеством, не нарушая закон.

Для меня этот эпизод стал прекрасной возможностью поставить вопрос: должен ли закон о защите авторских прав разрешать это? Должны ли подобные действия, согласно DMCA, считаться криминальными? Или творческое, высокотехнологичное общество и законодатели должны объединиться и попытаться стимулировать развитие этого нового образа действий?»

Создатели законов об авторских правах думали о потребителях. Но что происходит, когда публика начинает не только потреблять медиаконтент, но и создавать его? Когда мы используем отрывки и цитаты, заново создаем медиаконтент и обмениваемся им в новой культуре взаимодействия, закон и наша цифровая жизнь расходятся из-за ускорения технологического отрыва.

В прошлом году одним из самых популярных видео в Интернете был политический мультфильм «Эта страна», в котором вышучивались кандидаты в президенты Джордж У. Буш и Джон Керри. Эту flash-анимацию скачали более 10 миллионов людей, она была показана на нескольких сетевых и кабельных каналах. Создатели мультфильма, братья Грег и Эван Спириделис, использовали в качестве саундтрека классическую мелодию Вуди Гатри 1949 года «This Land Is Your Land». Музыкальный издатель The Richmond Organization, которому принадлежат авторские права на эту работу, грозит предъявить братьям иск, если не будет прекращен публичный показ фильма. (Подобные нападки на свободу слова, вероятно, напугали бы Гатри.) Угроза была отозвана после того, как детективы EFF выяснили, что песня уже стала общественным достоянием.

«В прежние времена о нарушении закона об авторском праве беспокоился Дэн Рэзер^{55#}, а не среднестатистический Джо, — говорит Джонатан Зиттрейн, один из основателей гарвардского Беркмановского центра Интернета и общества [Berkman Center for Internet & Society]. — Произошли изменения: Интернет дал нам возможность стать издателями. Теперь культура копирайта столкнулась с культурой демократических медиа»⁴.

Конгресс полагал, что обновил копирайтное законодательство, внося в 1974 году большие изменения в закон. В новом законе говорилось о добросовестном использовании, которое позволяет обществу использовать охраняемые авторским правом материалы без специального разрешения, например с целью комментария, критики или пародии. Но уже через несколько лет возникли новые интересы, касающиеся записи цифровых аудиокассет, архитектуры чипов, спутникового вещания, персональных компьютеров и компьютерных сетей. Наступила цифровая эра. В 1985 году Конгресс обратился в свое Управление технологических оценок [Office of Technology Assessment] с просьбой изучить эти вопросы. Более чем через год слушаний, изучения свидетельств, исторического анали-

^{55#} Дэн Рэзер (р. 1931) — известный американский тележурналист, многие годы вел вечерний выпуск новостей на CBS.

за и независимых исследований двухпартийный центр выпустил трехсотстраничный отчет «Права на интеллектуальную собственность в век электроники и информации».

«Чем глубже мы копали, тем больше убеждались, что применение копирайта в отношении цифровых медиа затруднительно. Он вообще не работает, — рассказывает мне один из авторов отчета, Роб Кост⁵. — Копирайт должен был защищать авторство в любой форме, и все же все эти служащие звукозаписывающей индустрии, компьютерной индустрии и киноиндустрии входили в зал заседаний с намерением запретить или строго контролировать эти новые формы цифрового самовыражения».

Кост вспоминает, как сотрудники управления провели мысленный эксперимент: «Это было в 1986 году, когда Интернет еще был Arpanet. Мы сказали: предположим, это сеть, по которой я могу передать симфонию Моцарта двум своим друзьям, и каждый из этих двух друзей раз в пятнадцать минут передавал бы эту симфонию двум своим друзьям. Простые вычисления показывают, что в этом случае уже через восемь часов копия симфонии будет у всех людей в мире⁶. Как вы будете с этим бороться?»

В заключении отчета управления было сказано, что с точки зрения возможности правоприменения и логичности закона поддержка традиционного копирайта в цифровую эпоху в дальнейшем невозможна. В Конгрессе отчет не вызвал особого интереса. Кроме того, он подвергся публичным нападкам со стороны индустрии звукозаписи и компьютерных гигантов вроде IBM.

Кост, позже ставший советником по праву в Prodigy (сейчас он занимается бизнесом в Нью-Йорке), похоже, был заметно разочарован тем, что Конгресс издал в 1990 году множество законов, противоречивших объективным рекомендациям, данным в отчете: «Дело в том, что законы покупаются и оплачиваются спонсорами кандидатов в Конгресс. Ничего похожего на честные, ориентированные на общественный интерес исследования. Все сводится к вопросу: какой лоббист сможет мне помочь?»

К середине 1990-х стало понятно, из-за чего так нервничали развлекательные компании. Музыкальная индустрия, голливудские

студии и издательства видели в Интернете главную угрозу своим моделям распространения товара. Возможность неограниченного копирования плюс распространение по всему миру за бесценок означали, что люди могут скопировать с диска музыку, фильм или книгу и осушить потоки дохода. Поэтому на Капитолийский холм обрушился легион лоббистов. В 1998 году, после нескольких месяцев активных переговоров и «выкручивания рук» всеми заинтересованными сторонами (но не обществом!), Конгресс ввел имеющее наибольшие последствия дополнение к закону о защите авторских прав⁷.

DMCA, главный федеральный закон, управляющий онлайн-использованием контента, пошел гораздо дальше, чем предшествовавшие ему меры. Он эффективно превратил программный код в закон, объявив вне закона любую попытку обойти защиту от копирования электронного медиаконтента. Если вы это сделаете, попадете в тюрьму или на вас подаст в суд правообладатель.

По новому слову цифрового протекционизма закон о защите авторских прав запрещает не только *копирование*, но и *полный доступ* к купленным продуктам, таким как DVD, CD, электронная книга или программное обеспечение⁸. Владельцы контента получили эксклюзивное право контролировать свои материалы посредством кода при поддержке федерального закона.

Вместе с новым законом Голливуд получил тот конец истории, который ему был нужен: герметичный купол законов над своими товарами.

Когда президент Клинтон подписал DMCA в 1998 году⁹, законодатели думали, что им удалось выработать компромисс, который положит конец кипящей вражде между всеми партиями в войне за копирайт, сохранив традиционные права общества, такие как добросовестное использование. «Когда говоришь с людьми из Конгресса, видно, что никто из них не ожидал, что меры по предотвращению обмана помешают добросовестному использованию, — говорит Джо Краус из DigitalConsumer.org¹⁰. — И все же суд говорит: жаль, но DMCA бьет добросовестное использование, и, если вы взломаете защиту от копирования на цифровом носителе, вы автоматически становитесь преступником».

DMCA не просто стряхнул пыль с копирайта и обновил его, сделав пригодным для цифрового века, — он в корне видоизменил существовавшую веками договоренность об авторских правах, согласно которой создатели и публика имеют примерно равные права. Как сказал об этом один обозреватель: «Критические ограничения и исключения закона об авторском праве противостоят воровству, заложенному в самой структуре медиа»¹¹.

Новым тревожным знаком является то, что закон избрал партнером государства технологии. Раньше мы могли играть с продуктом, за который заплатили, дома — сейчас же это невозможно. Раньше преподаватели, журналисты, исследователи и критики могли положиться на добросовестное использование, чтобы получить доступ к произведениям культуры, — теперь это не так¹².

В *Christian Science Monitor* так описали новую реальность за претительной культуры: «Возможно, уже через несколько лет американец не сможет скопировать с диска песню, посмотреть самолично записанный DVD дома у друга и хранить копию телешоу дольше одного дня»¹³.

Уже сейчас зрители не могут пропустить трейлеры на некоторых DVD и вынуждены терпеть пять минут рекламы. Мы не можем переместить в свой MP3-плеер музыку с некоторых дисков, содержащих защиту от копирования. Публике пришлось принять «системы доверия» [trusted systems], которые не допускают незаконного использования медиаконтента и создают вселенную «платы-за-просмотр». По правилам этой новой системы свободы, которыми мы так долго наслаждались (возможность показать статью другу, резервное копирование файлов, сохранение материала для последующего использования), становятся незаконными, если имеют место в онлайн без разрешения владельца авторских прав. Как если бы вам пришлось обращаться за разрешением каждый раз, когда вы хотите почитать книгу, стоящую на вашей полке.

«Спор идет о том, сможет ли индустрия контента использовать подкрепленные силой закона технологии для контроля над тем, что вы делаете с принадлежащим вам контентом, — говорит президент группы общественного интереса Public Knowledge Гиджи Сон. — Когда

вы покупаете DVD или электронную книгу, владелец контента может постановить, как вы будете ее использовать. (Одной из первых электронных книг был учебник, срок действия которого истек в конце семестра, и его стало невозможно прочесть, поэтому студентам не удалось его перепродать¹⁴.) До сегодняшнего дня в индустрии контента никогда не существовало постпродажного контроля. Вас пытаются убедить, что все дело в пиратстве и пиринговых сетях, но пиратства это почти не касается».

До настоящего момента DMCA иногда использовался федеральными прокурорами. В связи с нарушением закона было возбуждено несколько уголовных дел. Но это не относится к нашему вопросу. К нашему вопросу относится *страх*.

Я не могу назвать фамилию преподающего Джона, так как его могут подвергнуть разорительным штрафам и тюремному заключению. Уайтсайд больше не создает попури из домашних кадров и отрывков голливудских фильмов. Миллионы людей используют программы-рипперы, чтобы «вскрыть» DVD: сделать резервную копию или проиграть фильм на компьютере под Linux — однако такое использование считается преступным, и почти никто не станет открыто говорить о том, что использует подобные инструменты.

Индустрия развлечений каждый год посылает тысячи предписаний о прекращении противоправных действий студентам, университетам, корпорациям и поставщикам интернет-услуг, грозя крупными штрафами за нарушение DMCA, если охраняемые авторским правом работы не будут убраны с глаз публики. Подобной тактикой «сильной руки» мог бы восхититься сам Тони Сопрано.

К примеру, осенью 2003 года в Сети появились внутренние записи крупнейшего национального производителя электронных машин для голосования Diebold Election Systems. Кто-то «стянул» пятнадцать тысяч электронных писем и записей, в которых шла внутренняя дискуссия о программном обеспечении и «дырах» в безопасности в тридцати трех тысячах машин, произведенных компанией. Служащие Diebold знали об уязвимости системы, но не слишком трудились над ее устранением. Студенты Гарварда, МТИ, Свортмора и более двенадцати других колледжей решили, что эта информация

была достаточно важной для публичного оглашения, особенно в свете агрессивной политики сбора средств Diebold в поддержку Джорджа У. Буша на президентских выборах 2004 года.

Через несколько дней после публикации записей адвокаты Diebold выразили недовольство «разрушительными» письмами, требуя исполнения DMCA. Тактика сработала. Практически во всех случаях письма были немедленно убраны из Сети¹⁵. По своему эффекту DMCA стал практически актом о государственной тайне, инструментом цензуры. Как пишет *New York Times*, «вопрос о том, имели ли право студенты публиковать записи, естественно, спорный. Благодаря DMCA их голос можно заглушить без реальных исков, публичных слушаний, судей и других атрибутов обычного процесса»¹⁶. Так как студенты продолжали настаивать на своем, а компания получила много негативной рекламы, Diebold уступила и позволила вернуть записи в Сеть. Однако для сторонников свободы слова в Сети этот эпизод стал мрачным напоминанием о силе DMCA.

Ломанн из EFF говорит, что DMCA и законы о нарушении копирайта сделали незаконными действия, обычные для множества людей: «Меня беспокоят законы, превращающие в преступников десятки миллионов американцев, которым студии и звукозаписывающие компании в любой момент могут предъявить иски. Меня беспокоит любая страна, в которой множество людей можно по любой причине, удобной обвиняющей стороне, в любой момент привлечь к ответственности. Закон о защите авторского права ведет нас именно в этом направлении».

Коллега Ломанна по EFF Кори Доктроу предупреждает, что в сочетании с защитой от копирования следующего поколения DMCA практически наверняка помешает проявлениям совести у «стукачей», таких как Дэниэл Эллсберг, «стянувший» бумаги Пентагона, три женщины, которые выступили против WorldCom, Enron и ФБР и были названы журналом *Time* людьми 2002 года¹⁷. Подобные действия могут стать затруднительными или просто невозможными в эру цифровых замков. Новые технологии защиты от копирования позволят компаниям и частным лицам решать, можно ли передавать, сохранять, распечатывать или копировать их электронную почту, записки и другие

цифровые документы — все это будет происходить под угрозой санкций в соответствии с DMCA.

Разумеется, у DMCA есть и положительная сторона. И мелкие и крупные компании поддержали его потому, что он устанавливает правила для медиаконтента в цифровом веке. Однако меры против мошенничества, предписываемые DMCA, имеют непредусмотренные, далеко идущие последствия, выходящие за рамки того, чего намеревался добиться Конгресс¹⁸.

В 2001 году студент Фелтен из Принстона принял вызов индустрии звукозаписи, решив взломать ее новую систему защиты музыки. Но когда он объявил, что он и команда студентов взломали систему и собираются рассказать о своих находках на научной конференции, RIAA ответила, что, если они это сделают, ее члены могут подать на них в суд за нарушение DMCA. Из-за бурного протеста общества RIAA изменила свое мнение. В 2002 году Hewlett-Packard прибегла к DMCA, пригрозив подать в суд на группу исследователей, которые сообщили об уязвимости операционной системы HP Tru64 Unix. После появления критики в прессе HP уступила. В 2003 году студент Принстона Джон Алекс Лейдерман объявил на своем сайте, что научился вскрывать защиту от копирования на музыкальных CD, удерживая нажатой клавишу «Shift». (Ай!) Производитель программного обеспечения SunnComm сначала заявил, что планировал подать на него в суд за нарушение DMCA, но затем отказался от своих слов¹⁹. В частном секторе все компании — от производителя дверей для гаража до производителей картриджей с чернилами — используют DMCA, чтобы подавить конкуренцию на рынке.

В середине 1990-х годов профессор права из американского университета Питер Яши основал Коалицию цифрового будущего [Digital Future Coalition], большую группу академиков, библиотекарей, потребителей и коммерческих торговых ассоциаций, призванную участвовать в составлении DMCA, так как мнение этих групп до сих пор не учитывалось. Яши говорит: «Вместо того чтобы служить для борьбы с пиратством, DMCA все больше превращается в инструмент борьбы с конкурентами в руках самых богатых и могущественных институтов в индустрии контента. Его использовали для обеспечения пра-

новой инфраструктуры для вездесущей модели распространения “оплата-за-использование”. Возможно, это произойдет не сразу, но я уверен, что DMCA подвергнется редакции, потому что этот безумный закон не может существовать долго».

Первое уголовное дело по нарушению DMCA началось 17 июля 2001 года, когда ФБР по наводке Adobe Systems арестовало Дмитрия Склярова, прилетевшего на компьютерную конференцию в Лас-Вегас²⁰. Программист и доцент МГУ Скляров написал для своего российского работодателя, фирмы «Элкомсофт», программу, которая позволяла владельцу eBook Reader от Adobe снять защиту от копирования с книги в формате PDF. (Программа работала только с законно приобретенными электронными книгами.) У читателя может быть масса серьезных причин желать обойти ограничения Adobe. Слепой читатель мог использовать декодировщик от «Элкомсофт», чтобы «скармливать» книги синхронизатору речи. Другие люди хотели скопировать купленную электронную книгу с ПК на ноутбук или читать книгу на компьютере под Linux. Некоторых пользователей раздражали правила, не позволяющие копировать или распечатать отрывок из книги, являющейся общественным достоянием, например из книги «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла, написанной в 1865 году, «Миддлмарч» Джордж Элиот, написанной в 1873 году, или «Политики» Аристотеля. Согласно DMCA, все это было незаконно.

После того как власти предъявили Склярову обвинение, в газетах стали появляться сообщения о том, что преследование человека, написавшего программу, являющуюся полностью легальной в России, где она была создана, неуместно. (В конце концов, в России и Германии незаконны *зашифрованные* книги e-book.) Скляров, отец сына двух с половиной лет и трехмесячной дочери, провел несколько месяцев в тюрьме, прежде чем демонстрации технических активистов против применения DMCA побудили Adobe отозвать свои обвинения. Скляров был выпущен в обмен на свидетельство на суде по поводу его компании, который завершился оправдательным приговором²¹.

Конечно, не одна Adobe игнорирует добросовестное использование и общественное достояние в сфере электронных книг.

В 2004 году вы могли купить электронную версию конституции США в формате Microsoft Reader, снабженном защитой от копирования, не позволяющей вам распечатать текст²². Обход подобных ограничений является незаконным.

До сих пор суды повсеместно поддерживали самые жесткие меры DMCA. В ходе дела «Элкомсофт» федеральный суд признал, что защита от копирования в Adobe eBook Reader ограничивала принадлежащие обществу свободы, такие как добросовестное использование и первоначальная продажа (концепция, согласно которой, купив книгу, вы можете ее перепродать, дать кому-то на время или выбросить по собственному желанию), однако добавил, что Конгресс вправе «жертвовать» этими правами. В деле о нарушении DMCA, инициированном восьмью голливудскими студиями против журнала *2006*, другой суд постановил, что защита от копирования, которая отказывает пользователю в праве добросовестного использования, допустима, так как любой, кто хочет скопировать отрывок работы для критической статьи в учебных целях или по другим законным причинам, все же может перепечатать его вручную. А вот если вы хотите скопировать и вставить визуальное изображение, вам не повезло.

Добросовестное использование — очень запутанная концепция. Программисты говорят, что черно-белый код — набор нулей и единиц — не оставляет место серому добросовестному использованию. Компьютеры не понимают серого. Неопределенность нельзя запрограммировать. И все же технический автор Дэвид Вайнбергер заметил, что добросовестное использование — комната с кривыми зеркалами. Это роковая уязвимость защиты от копирования. Оно не знает, собираетесь ли вы скопировать несколько секунд из «Руди», чтобы использовать в своем фильме, или скопировать весь фильм и выложить его в Сеть. В реальной жизни свобода действий является правилом, а правила — исключениями. В цифровом мире правило одно: все запрещено.

Системы защиты от копирования не только не умеют опознавать добросовестное использование и законное использование, они вообще не могут предвидеть новых действий общества. Как замечает фон Ломанн, добросовестное использование — это динамичная, раз-

вивающаяся концепция. Когда в 1976 году Universal выступала обвинителем Sony в деле Betamax, большинство правоведов считало, что домашняя запись не являлась добросовестным использованием. Если бы тогда Голливуд и технический мир установили жесткую защиту от копирования, такие вещи, как выбор времени показа, персональные записывающие видеомagnитофоны, программы для копирования с дисков, программы для записи дисков и MP3-плееры никогда бы не появились.

Похоже, общество верит, что у него есть право использовать множество материалов на свое усмотрение. Многие считают «добросовестное использование» ругательством, которое подразумевает любое честное и разумное использование работы. Однако в строгом юридическом смысле определения в законе добросовестное использование — это очень хлипкое судно²³.

Нам нужен новый термин для обозначения честного, логичного, разумного некоммерческого использования цифрового медиаконтента. Я предлагаю *цифровое право*. Как и в случае с добросовестным использованием, объем цифрового права сложно оценить в каждом случае. В конце концов общество определит рамки его действия. Большинство из нас смогут его распознать. Копирование детского фильма на DVD, чтобы уберечь его от шаловливых рученок ребенка, наверняка будет оправдано цифровым правом. Копирование взятого в прокате Blockbuster DVD, чтобы не покупать фильм, — не будет.

В то время как добросовестное использование и цифровые права продолжают разрушаться, самый страшный эффект DMCA будет иметь на инновации и научные исследования. Ученые уже высказали обеспокоенность тем, что по DMCA исследования безопасности и законные научные расследования считаются криминальными. Несколько технических конференций перебираются за океан, а многие зарубежные специалисты по компьютерным наукам отказываются приезжать в США из боязни быть обвиненными в нарушении DMCA²⁴.

И это волнует не только ученых и интеллектуалов. Летом и осенью 2002 года главный советник Джорджа Буша по кибербезопасности

Ричард Кларк призвал конгресс пересмотреть DMCA, утверждая, что применение закона препятствует легитимным исследованиям в области компьютерной безопасности. «Многие не понимали, что закон будет иметь замораживающий эффект на исследования уязвимости», — сказал он в интервью *Boston Globe*²⁵. (Кларк выступил с этим критическим заявлением задолго до того, как написал книгу о Белом доме при Буше, которая подогрела страсти на президентских выборах 2004 года.)

Технические специалисты ополчились на DMCA по другой причине: он объявляет незаконными многие формы программного обеспечения с открытым исходным кодом. К примеру, согласно DMCA, DVD-плеер с открытым исходным кодом может считаться «устройством для обхода закона», и поэтому будет признан незаконным.

«Раньше тебе нужно было понимать, что происходит внутри машины, — пишет в *New York Times* автор книги о движении за свободный софт Питер Вейнер. — Сегодня подобная любознательность делает тебя хакером. Крупные музыкальные и кинематографические объединения хотят изобразить любопытных ребят, любящих поиграть с DVD-плеерами, пиратами, которые уже подошли на расстояние одного «клика» к взлому системы Пентагона и запуску ядерных ракет»²⁶.

Журналисты также высказывали свою озабоченность слишком широкой сферой влияния DMCA. Обозреватель технологий Деклан Маккалаф написал для сайта технических новостей News.com²⁷ статью, в которой рассказал, что получил из конфиденциального источника пароль для доступа к документам, хранящимся на сайте управления по безопасности транспорта. Документы, касающиеся безопасности в аэропортах, были зашифрованы, и для их прочтения требовался пароль. Предупреждение на сайте гласило, что эта «информация предназначена исключительно для управления аэропортами и местными силами правопорядка». Если бы журналист воспользовался данным ему паролем, с него могли бы взыскать штраф в размере до 500 тысяч долларов, а также приговорить к пяти годам лишения свободы за нарушение DMCA, запрещающего кому бы то ни было обходить «технологические средства», защищающие доступ к закрытой информации. В заключении Маккалаф пишет: «Права на

интеллектуальную собственность распространились слишком широко и, похоже, мешают сбору новостей». Нельзя точно сказать, является ли использование чужого пароля нарушением DMCA²⁸.

DMCA и другие недавние изменения законов склонили чашу весов от общества к владельцам контента. Что же нужно, чтобы изменить положение весов? Образование. Законодательная реформа. Введение новых систем лицензирования. И даркнет.

Джед Горовиц снял документальный фильм для просвещения публики. Пятидесятирехлетний предприниматель из Нью-Джерси, с заостренными чертами лица и блестящей лысой головой управлял небольшим предприятием Video Pipeline, которое брало голливудские фильмы, создавало для них двухминутные трейлеры и распространяло среди онлайн-продавцов, таких как Netflix, BestBuy и Barnes & Noble, а также в публичных библиотеках. В 2000 году Walt Disney Co. подала на Горовица в суд, обвинив компанию Горовица в нарушении авторских прав компании Disney посредством распространения в Интернете отрывков ее фильмов. В суде Горовиц потерпел поражение и был вынужден уволить шесть своих сотрудников и закрыть компанию в 2004 году.

В ходе процесса Горовиц решил вернуться к своим кинематографическим корням. Раньше он работал на малобюджетной киностудии Роджера Кормана, помогая выпустить такие классические фильмы, как «Резня на девичнике-2» и «Школа рок-н-ролла навсегда». Сначала он хотел назвать свой новый фильм от первого лица — «Микки и я». Но когда он услышал о других похожих случаях, то понял, что охват истории гораздо шире. Он и оператор потратили несколько месяцев и 15 тысяч долларов, опрашивая граждан, чтобы создать фильм «Умышленное нарушение», своего рода призыв к оружию и участию в сражении между свободой самовыражения и собственностью на идеи.

«Моя мать работала в детской библиотеке. Она убедила меня в том, что культура — это диалог, что истории не принадлежат вам — вы делите их с другими, — рассказывает мне Горовиц. — Но за

несколько прошедших десятилетий произошло вот что: культура стала частной до такой степени, что наступил ее кризис. Мы должны помнить, что до сих пор можем цитировать и использовать фрагменты работ, у нас до сих пор есть добросовестное использование. Мы как свободная культура все еще можем кое-что делать без разрешения»²⁹.

Перед его объективом побывали художники, писатели, музыканты, ученые и другие люди. Многим из них угрожали, на многих подавали в суд, налагали штрафы и принуждали прекратить работу во имя копирайта. Горовиц снял все это в стиле, ставшем популярным благодаря Майклу Муру после выхода его фильмов «Роджер и я» и «Боулинг для Колумбайна». В некоторых ситуациях на экране появляется иконоборец Горовиц, потрясенный историями о работе вездесущей юридической машины Голливуда. Директор начальной школы рассказывает, что МРАА направила в школу предупреждение о том, что школа не имеет права показывать детям мультфильмы без лицензии, а также не может без разрешения размещать на своих стенах изображения известных героев мультфильмов. Участники команды, создававшей трибьют группе Rolling Stones, описывают выступления под угрозой применения закона. Супруги-клоуны из Анахайма, штат Калифорния, рассказывают, как их попросили не делать для детей фигурки из воздушных шаров, напоминающие Тригу, Барни и джинна из мультфильма «Аладдин». Молодой кинолюбитель Мазел Маулауи вспоминает, как он с друзьями решил, что было бы здорово создать собственное дополнение к легенде «Звездных войн», и что они потратили два года на тридцатипятиминутный короткометражный фильм о том, что происходит между третьим и четвертым эпизодами. В фильме была показана битва на лазерных мечах, а джедаев уносило в космос. Адвокаты Lucasfilm заставили удалить фильм из Интернета.

Горовиц разослал копии фильма по школам права при университетах и другим организациям, однако его послание до сих пор не появилось в СМИ. «Умышленное нарушение» было участником выставки 2003 года «Незаконное искусство».

Критики ужесточения контроля за соблюдением авторских прав также попытались реформировать закон. Уайтсайд из Intel говорит:

«Развитие закона о защите авторских прав достигло такой точки, когда он расходится с первоначальным намерением его авторов соблюсти баланс между правом творца и правом потребителей. В какой-то момент придется приостановить действие закона и отредактировать его в соответствии с доминирующим в обществе мнением».

Хотя движение за свободную культуру до сих пор не преуспело в продвижении законодательных реформ, ему больше повезло с инициативами, которые работают в рамках действующего закона о защите авторского права.

В мае 2002 года группа специалистов в области техники и права образовала сообщество Creative Commons, которое было призвано помочь людям управлять собственными авторскими правами. С помощью Creative Commons музыканты, писатели, режиссеры, фотографы, художники и другие творческие люди могли определить допустимое использование другими людьми своих работ. Некоммерческая организация «очистки прав» со штаб-квартирой в Сан-Франциско помогает разобраться с пугающим юридическим жаргоном, давая людям возможность выбрать на веб-сайте одну из несложных для понимания лицензий.

Их цель — дать право голоса «разумному центру», к которому, по мнению Лессига, относится большинство из нас. Creative Commons помогают разжечь огонь художественного творчества, напоминая, что Шекспир, Пикассо и Майлз Дэвис создавали свои работы, имитируя, приспособливая и переосмысливая культурные мотивы и в конце концов вдохновляясь на их обновление.

Исполнительный директор Гленн Отис Браун называет Creative Commons «дешевым и несложным способом управлять своими правами или предоставить свои права обществу». Знак Creative Commons не означает отказа от авторского права — он означает предоставление определенных свобод. Учительница может найти на сайте рисунки, которые вправе использовать на уроке. Писатели и фотографы могут разрешить всеобщее использование своих произведений без препятствий со стороны закона. Музыканты могут сделать свою музыку доступной для скачивания, сэмплирования и ремикширования рэперам и диджеям. Взаимодействие в пространстве

и времени теперь невероятно упростилось. Колин Матчлер опубликовал на музыкальном сайте свою гитарную композицию «My Life» с использованием лицензии Creative Commons, семнадцатилетняя скрипачка Кора Бет добавила к этой композиции скрипичную дорожку, в результате чего появилось новое музыкальное произведение «My Life Changed».

Преподобный Джон использует Creative Commons для распространения своих проповедей. Любой может свободно заимствовать, перерабатывать и копировать его духовные речи, не платя ему отчислений. В рамках проекта «Искусство нежити» студенты могут создавать свои версии культового фильма «Ночь живых мертвецов», который случайно стал общественным достоянием, и создать что-то новое, например комедийный клип с танцем зомби. Участники используют для своих работ лицензию Creative Commons.

Режиссеры документальных фильмов, которым когда-то приходилось тратить больше времени на «очистку прав», чем на съемки, быстро полюбили Creative Commons. Рик Прелинджер, владелец «Киноархива Прелинджера», в котором собрано 48 тысяч фильмов, вышедших с 1903 по 1980 год, был одним из первых энтузиастов. В его архиве есть материалы о Второй мировой войне и холодной войне, например фильм «Нырни и укройся», в котором школьников учили прятаться под стол, чтобы пережить ядерную атаку. Сейчас студенты, ученые и «борющиеся художники» могут заглянуть в его архив и использовать материалы в своих проектах. «Чем больше мы отдаем, тем больше мы продаем», — говорит Прелинджер. Джон Гальперин из WD Films использовал материалы архива в телесериале «Большие умники». Английская художница Вики Беннетт бесплатно использовала кадры из фильмов на цифровом фестивале и в кинопроекте «Люди вроде нас» после того, как выяснила, что ей не по карману платные лицензионные материалы. «Все люди, а не только те, у кого хватает денег, должны иметь возможность комментировать историю», — сказала она в интервью BBC News Online³⁰.

С декабря 2002 года художники использовали Creative Commons, чтобы поделиться тремя миллионами литературных, музыкальных, видеопроизведений и произведений цифрового искусства.

Около трех тысяч веб-страниц содержат знак общественного достояния, говорящий: «Права не защищены». Большинство людей, использующих Creative Commons, говорит: да, вы можете использовать, цитировать и изменять мою работу в некоммерческих целях, но, если вы собираетесь использовать ее ради своей выгоды, вам нужно получить мое разрешение. Можете называть это экономикой обмена.

К примеру, музыкант из словацкой деревни Аллан Вилан выложил в Интернет свою композицию в стиле трип-рок под лицензией Creative Commons. Тысячи людей бесплатно скачали MP3, кроме того, он получил 450 долларов от программиста из Алабамы, который хотел использовать музыку в компьютерной игре, и 370 долларов от дизайн-студии из Сан-Франциско, которая использует музыку на сайте одного из клиентов. Слушатели также раскошелились на 1500 долларов в качестве пожертвования. Вилан делит всю выручку с интернет-дистрибьютором своей музыки³¹.

«Многие из нас годами боролись ради достижения этих целей на политической арене, но до сих пор проигрывали, — говорит Лессиг, являющийся президентом организации. — Идея Creative Commons такова: давайте действовать в частном, добровольном порядке, чтобы убрать с дороги законы и реализовать невероятный потенциал нашей творческой культуры. Если Конгресс и суды не разрешают нам этого делать, мы сами себе это разрешим».

Хотя Creative Commons сделали первый шаг на пути восстановления ощущения баланса в законе об авторском праве, сейчас это только капля в море. Если вы хотите включить в свой домашний фильм десятисекундный отрывок с диснеевского DVD, то, учитывая жесткую политику Disney, вам остается только совершить преступление. Голливуд и закон все так же непреклонны³².

Вероятнее всего, люди в своих актах цифрового самовыражения будут игнорировать закон или попытаются его обойти. Тысячи, а в скором времени и миллионы людей будут снимать домашнее видео, документальное кино и независимые цифровые фильмы, которые будут включать с себя отрывки современных фильмов с «неочищенными» правами. Они продолжают создавать фан-фикшн, который заимствует образы из произведений современной культуры.

Они смешают музыку и заново исполняют привычные песни и риффы неожиданно и по-новому. (А им также следует должным образом платить создателям работ, которые они изменили, ремикшировали или пародировали.)

Однако, если закон не изменится, все это останется незаконной культурой. Пользователи начинают осознавать, что закон лишает их творческих свобод, и поэтому обращаются к технологиям. Люди отправились в подпольные заведения киберпространства и клубы «Коттон» даркнета, подальше от любопытных глаз властей, как это сделало предыдущее поколение во времена «сухого закона». (В 12-й главе мы более подробно исследуем подобные даркнеты.³³)

Конгресс, обязанный людям с определенными интересами, наполняющим кошельки законодателей во время предвыборной кампании, еще не приспособился к недавно появившимся цифровым правам и культуре ремиксов. Напротив, «Коалиция цифрового будущего» Яши поняла, что группы, отстаивающие государственные интересы, торговые ассоциации и другие организации будут незаметно проникать на Капитолийский холм до тех пор, пока индустрия развлечений диктует свои условия.

Многие пользователи Интернета решили, что закон повернулся против цифровой культуры. Когда закон становится неразумным, считают они, его лучше всего обойти. Технологии стали единственным средством восстановить баланс и вернуть себе цифровые права. Дух Napster, после того как бунтарь против музыкальной индустрии отжил свое, распространился и превратился во что-то большее — новое кредо, способ обойти неприятные законы, вроде DMCA, общественным течением, считающим заимствование и обмен одними из наиболее безвредных, выгодных и основных желаний человека.

8. Персональное вещание

Рейвен не похож на обычного корреспондента. В сопровождении свиты мясистых мотоциклистов, в гавайской рубашке с цветами, жжено-оранжевых шортах и мятой серой фетровой шляпе на взъерошенной гриве черных волос до плеч, он неспешно идет вдоль желтой линии, разделяющей Мэйн-стрит города Дайтона-Бич, штат Флорида. Если бы на дворе были шестидесятые, Рейвена бы называли сумасшедшим репортером-хиппи.

Камера приближается вплотную. «Другие станции вам такого не покажут. Меня зовут Рейвен, вы смотрите Байктоберфест в прямом эфире Internet TV». В течение следующих нескольких часов тысячи пользователей Интернета смотрят его репортаж с одного из самых больших в мире слетов страстных поклонников мотоциклов. Сорокасемилетний Рейвен берет интервью, в красках рассказывает об истории события и отпускает свободные комментарии, не подчиняющиеся соглашениям местного вещания. Видите ли, у Рейвена есть две вещи, необходимые интернет-звезде: яркая личность и полное отсутствие тормозов.

«У нас тут блондинки, брюнетки, голубоглазые, зеленоглазые — самые клевые киски в Дайтона-Бич верхом на чопперах, — докладывает Рейвен, усаживаясь на чужой Harley. — Если вы любите мотоциклы, тут на Байктоберфест можно найти самые крутые. Вот этот, с движком Chevy V8, называется Boss Hog. У него дым из-под колес

идет. Ощущение такое, как будто тебе V8 между ног засунули. Это почти как с твоей лучшей подружкой». Одетый в кожу владелец мотоцикла, сидящий рядом с ним, храбро улыбается и в конце концов произносит высоким голосом в микрофон: «Это, в общем-то, самый быстрый мотоцикл, известный человечеству. Быстрее вы нигде не достанете, разве что дома соберете».

Через несколько секунд проходящий мимо байкер, похожий на маленькую гору, поросшую лесом татуировок, спрашивает: «Ты тот парень из “Диких девчонок”?» Рейвен мотает головой: «Нет, вы на Internet TV в прямом эфире в семидесяти пяти странах!» Человек-татуировка и его подружка Викки, похоже, разочарованы тем, что Викки не придется снимать майку. Вместо этого Викки выкрикивает в камеру: «Привет, Internet TV! Уууууууууууу!» Натуральная голубоглазая блондинка.

Рейвена уже не первый раз путают с репортером из «Диких девчонок», шоу группы видеовайеристов, которые отправляются в места, где девушки из колледжа обычно проводят весенние каникулы, и снимают, как эти самые девушки обнажают грудь. «Я такие сцены не снимаю. Мои репортажи для всей семьи», — говорит мне позже Рейвен, менее известный как Гарольд Кионка ¹.

В конце 1990-х годов Рейвен начал свою сетевую карьеру, открыв Route66live.com, первую радиостанцию в Альбукерке, вещающую исключительно через Интернет. Его способность к болтовне со служила ему добрую службу, когда он был диджеем, однако Webcasting требовала отчислений звукозаписывающей индустрии, поэтому в начале 2002 года он переехал со своей семьей в Нью-Мексико на благодатные для видео почвы Дайтона-Бич. Чтобы заработать денег, Рейвен работал уборщиком. Сейчас он владелец станции и ее управляющий, продюсер и ведущий прямого эфира Daythonabeach-live, освещающего события курортного городка, который смотрят приблизительно двадцать три тысячи зрителей в день. Круглосуточная интернет-станция примерно десять часов в день транслирует передачи в прямом эфире, остальное время — повторы предыдущих записей. Когда Рейвен отправляется в ночное дежурство, он вставляет старомодную видеокассету в видеомагнитофон и отправляет

изображение в Сеть. Он вытягивает станцию на небольшом бюджете. У него есть небольшая продакшн-студия, аналоговая ручная камера Sony Handycam за 200 долларов, несколько подержанных компьютеров и хостинг, разделяющий поток вещания в вебе на пятнадцать сотен одновременных потоков, обходящийся в 17 долларов в месяц.

«Все это не дотягивает до голливудского уровня, но программы полностью оригинальны, — говорит он. — Я считаю то, что делаю, настоящим репортажем без всяких “но”. Когда в городе происходит важное событие, я появляюсь там с камерой и снимаю все, что происходит, с яркими комментариями. А когда все тихо, я снимаю повседневную жизнь города».

Летом и осенью прошлого года, когда по Флориде пронеслись четыре урагана, Рейвен снял одни из самых захватывающих кадров. Но чаще он бродит по улицам Дайтона-Бич, освещая общественные мероприятия, вроде трехдневного фестиваля старинных автомобилей «Родина скорости». Во время весенних каникул он пробирается через толпу из четверти миллиона людей, которые заполняют главную улицу города, и берет интервью у студентов колледжей со всей страны. «Я называю это “операцией коммандос с камерой”», — говорит он. То же самое он проделывает во время «Байк-недели» и «Встречи выпускников Черного Колледжа» каждую весну и Байктоберфест каждую осень. Кроме того, он снимает запуски космических челноков, гонки на моторных лодках, рыболовные и пляжные мероприятия, рок-концерты и многое другое.

«Я всегда в нужном месте, беру у людей интервью, совсем как местная служба новостей канала Channel 7, только я более полно освещаю события, и мой сигнал дальше доходит, — говорит Рейвен. — Иногда это похоже на работу режиссера документальных фильмов. Ты показываешь кадры людям, которые не могут увидеть их вживую, и это называется служением обществу».

Рейвен транслирует свои материалы в Интернете 24 часа в сутки 7 дней в неделю, но многие видеолюбители просто начали транслировать собственноручно сделанные видеосъемки интересных событий на своих веб-сайтах или в веб-логах. Тридцатичетырехлетняя

Лиза Рейн из Сан-Франциско стала чем-то вроде новостной команды из одного человека. Во время демонстраций против войны в Ираке Рейн с камерой в руках патрулировала улицы Сан-Франциско и Окленда, снимая участников демонстрации и выступающих, включая конгрессмена Барбару Ли, певца Гарри Белафонте и антивоенного активиста Рона Ковика. Она выложила запись, снабженную комментарием, в свой блог, продемонстрировав более глубокий и субъективный взгляд на происходящее, чем зрители могли бы найти в местных новостях.

Я сталкивался с Рейн на различных правовых и технологических конференциях, где она снимала выступающих. «В этой жизни так много интересных вещей, из которых можно сделать отличную передачу, — говорит Рейн, преподаватель интернет-отделения Калифорнийского университета в Беркли. — Крупные сети не интересуются передачами, которые не позволяют заработать миллионы долларов на рекламе. Между тем рядом с нами живут люди и происходят события, на которые людям было бы интересно посмотреть. Я пытаюсь показать людям, как просто создать передачу и устроить в Сети телестанцию без помощи крупных медиакомпаний»².

Рейвен, Рейн и другие находятся на переднем фронте нового медиаопыта, сплава развлечений и журналистики, который можно назвать частным вещанием. С помощью оборудования, которое теперь стало относительно недорогим и простым в использовании, эти видеопионеры претендуют на территории, которыми когда-то безраздельно владели крупные медиакомпании. Частное вещание — еще один пример тенденции Интернета к расщеплению и фрагментации традиционной медиавселенной посредством распространения новых форм «тонких» медиа: целевые каналы, предназначенные для небольшой, но очень преданной аудитории. Вероятно, через несколько лет тысячи людей возьмут в руки видеокамеры, подключатся к Интернету и развернут собственные телесети.

Однако для того, чтобы интернет-телевидение стало обычным явлением, должно произойти что-то грандиозное, например, мы должны получить возможность смотреть интернет-трансляции по телеви-

зору, а не на компьютере. Я не говорю об MSN TV (бывшем WebTV), гибриде телевидения с Интернетом от Microsoft, который никогда не пользовался большой популярностью. К тому же установка домашней сети должна стать простым делом, позволяющим первым поклонникам смотреть веб-страницы по телевизору.

Интернет-телевидение сулит кое-что другое: революционный отказ от жесткого расписания передач, установленного крупными медиакомпаниями и их кабельными собратьями. Изменение, которое откроет медиашлюзы и впустит частное вещание — материал частной медиареволюции. Как говорит Рейн, «чтобы ваше послание дошло до масс, оно все еще должно исходить из ящика в гостиной».

Описанный переворот вовсе не подразумевает, что 27 миллионов телезрителей, которые каждую неделю смотрят «Полицию Майами», внезапно изменят ему с Daytonabeach-live. Власть останется в руках известных брендов. Профессионалы все так же будут создавать большую часть программ, которые мы смотрим. Но возьмите двадцать тысяч зрителей Рейвена, умножьте на сотни тысяч каналов, и вы получите не просто маленькое пятнышко. Вы получите дальнейшее разделение массовой аудитории, угрожающее перевернуть принципы работы крупных медиакомпаний.

Что более важно, побочным эффектом частного вещания и медиакультуры, построенной на участии, возможно, станет изменение структуры крупных медиакомпаний. Фотограф *Dallas Morning News* Дэвид Лисон, получивший в 2004 году Пулитцеровскую премию за свои фотографии из Ирака, создал с помощью iMovie сорокаминутный документальный фильм «Праха к праху» о своем опыте штатного журналиста во время вторжения в Ирак. Эта мощная работа была однажды показана по телевидению Далласа и канула в Лету. Лисон надеется, что фильм получит новую жизнь в интернет-репозитории видео.

«Этот вид частного повествования очень силен, реален и непосредствен. Без купюр, — говорит Лисон. — Этот стиль в конце концов повлияет на крупные медиа. Мне кажется, мы возвращаемся к древним формам повествования».

Рейвен тоже считает, что происходит что-то важное: «Хотя то, что я делаю, по голливудским меркам очень примитивно, у нас появляются новые зрители, аудитория растет. По-моему, это совершенно изумительно».

Грядут изменения. Но то, какую форму они примут, зависит от нас.

Уоррен Либерфарб, инсайдер, изменивший Голливуду, склоняется над блестящим столом в своем залитом солнцем офисе в Brentwood. Седовласый бывший глава Warner Home Video щурится, поправляет галстук и оценивает силы, в данный момент управляющие медиамиром.

«Впереди я вижу очень-очень-очень большие перемены, которые изменят баланс сил в медиамире, — говорит он, тщательно выбирая слова. — Произойдет сдвиг от телевидения и кабельных каналов к программам по интересам, которые будут доступны через сервисы по запросу. Это будет революция, которую ничто не остановит»³.

Либерфарб практически единолично, лестью, сделками и нажимом на голливудских магнатов и режиссеров, которые были против нового формата, в том числе на гигантов Disney, Paramount и Fox, воплотил в жизнь новый носитель для распространения фильмов. (Без дураков, он не станет называть имен.) Он более чем заслужил свое прозвище Отец DVD.

Примечательно, что сейчас, в возрасте шестидесяти лет, Либерфарб нашел себя на новом поприще. Голливудский тяжеловес, когда-то заведовавший крупнейшей в мире библиотекой фильмов Warner, отправился в разрушающий традиции мир технологий, работающий по принципу «инновации или смерть». В качестве ведущего консультанта Microsoft по технологиям домашних развлечений он собирает программные идеи для того, чтобы сделать Интернет источником защищенного и полноэкранного видео, созданного широким кругом независимых творцов.

«Все это повлияет на телевидение и кабельные сети, — говорит он. — Сама идея того, что вы сидите перед телевизором в назна-

ченное время и смотрите то, что кто-то другой для вас выбрал, отжила свое. Это произойдет не сразу, но она исчезнет».

Подобно тому как Интернет и распространение дешевых цифровых инструментов изменили другие виды масс-медиа, новые технологии изменят наше представление о телевидении. Возможно, через несколько лет слово «телевидение» перестанет обозначать ящик в вашей гостиной, так как вы сможете смотреть его на своем КПК и на планшетных ПК. Вопрос «что идет по телевизору?» не будет относиться к программе передач телеканала или кабельного телевидения, так как вы получите доступ к видеоматериалам множества поставщиков контента. Когда вы будете смотреть телевизор в своей гостиной, вы по-прежнему сможете пользоваться пультом дистанционного управления, кроме того, вы сможете смотреть телепередачи на соединенном с другими устройствами экране или на экране, подключенном к домашнему медиacentру или имеющем беспроводное соединение с ПК, что позволит скачивать интересующие материалы из растущего как на дрожжах количества источников.

«Люди поймут, что медиаконтент не обязательно создается крупными медиакомпаниями», — говорит Либерфарб.

Кто же предоставит это изобилие программ? Часто это будут делать обычные люди. Серверы — мощные компьютеры, на которых хранятся данные, — когда-то были привилегией крупных предприятий, теперь же они выходят на потребительский рынок. Даже персональные компьютеры, объединенные в пиринговую сеть, достаточно мощны, чтобы обрабатывать видеофайлы, особенно с учетом таких технологий сжатия, как DivX. Эти изменения станут частью масштабного сдвига в экосистеме медиа. Это означает, что частные лица смогут управлять масс-медиа за счет уменьшения влияния корпораций, которые традиционно контролировали каналы распространения. Следовательно, мы должны придумать новые метафоры. В конце концов, каналы — это искусственные изобретения. Нам не нужно больше каналов — нам нужен большой выбор. Любой, кто создает в своем доме файлообменный сервис, уже становится вещательной станцией или распространителем фильмов.

Либерфарб не утверждает, что молодежь с видеокамерами свергнет старый порядок, установленный крупными медиакомпаниями. Но он говорит, что крупные медиакомпании потеряют возможность единолично управлять тем, что американцы смотрят по телевизору. «В медиаиндустрии бытует мнение, что мы единственные, кто создает успешные материалы, которые нравятся людям. И все же всегда существовали “темные лошадки”, которых не замечал истеблишмент и которые изменяли медиапространство. HBO была темной лошадкой. CNN была темной лошадкой. ESPN была темной лошадкой^{56#}. Ею были и видеомагнитофоны. А технофобия в медиаиндустрии, нежелание менять бизнес-модели, инстинкт использования монополии для получения прибыли — все это в новую эру окажет медиакомпаниям медвежью услугу».

Интересы крупного бизнеса будут противостоять массовому выпуску доступного публике медиаконтента по запросу, так как он угрожает их действующей бизнес-модели, говорит Либерфарб. В ближайшие несколько лет интегрированные в вертикаль медиакомпания будут использовать свое преимущество на рынке, влияние на Конгресс, органы государственного регулирования и суды в попытке удержать положение единственного посредника, стража информации и развлечений.

«Поэтому я считаю, что аудиовизуальный медиаконтент, доступный в сети по запросу, займет свое место на периферии, — Либерфарб широко разводит руки, — а не в центре медиаиндустрии. Перемены не будут исходить от медиаконгломератов, для которых слишком важно сохранить status quo».

С распространением цифровых видеомагнитофонов, несущих реальное управление временем просмотра в массы и все более фрагментирующих линейные масс-медиа, мы все чаще будем обращаться к периферии медийной экосистемы, чтобы удовлетворить свои вкусы.

^{56#} HBO — медиакорпорация развлечений. CNN — спутниковый канал новостей. ESPN — медиакорпорация, основной контент которой — спортивные мероприятия.

Что это означает на практике? «Периферия может означать порнографию», — шутит Либерфарб, чем немного меня удивляет. Однако история подтверждает его слова. В конце концов, фильмы для взрослых, доступные в основном через систему видео по запросу в реальном времени, составляют примерно 4/5 прибыли от развлечений в отелях по всей стране. «Все новые виды медиа начинались с порнографии», — говорит Либерфарб, и все указывает на то, что фильмы для взрослых будут на переднем крае узкоспециализированных программ, за которые люди будут платить.

Что послужит началом революции в целевом видео? Не альтернативная политика. Не хипповые новости.

Это будет киберпорно.

Первую встречу с президентом VS Media Грегори Л. Клейманом я начал с вопроса о влиянии технологий на создание новых бизнес-моделей. Вместо ответа Клейман показал мне пышную блондинку, вертящуюся на кровати перед веб-камерой. Кто я такой, чтобы спорить? ⁴

В полчаса езды от офиса Либерфарба, в офисном центре в Калабасасе, штат Калифорния, в юго-западной части долины Сан-Фернандо расположена штаб-квартира VS Media. В этом районе, прозванном каким-то шутником Долиной Сан-Порнандо, снимается 95% всех домашних фильмов для взрослых.

Офис VS Media разочаровывает своей положительностью: на стенах развешаны со вкусом подобранные работы Дэвида Хокни ^{57#} и Роя Лихтенштейна ^{58#}, но не видно ни одного плаката с пропагандой безопасного секса или вульгарной наклейки. Загорелый и розовощекий Клейман щеголяет аккуратной бородкой и белой рубашкой с расстегнутым воротничком. Он называет свою компанию самым большим в мире накопителем и распространителем контента для

^{57#} Дэвид Хокни (р. 1937), английский художник и фотограф, живущий в США, работающий в том числе в жанре коллажа.

^{58#} Рой Лихтенштейн (1923—1997), американский художник, работавший в стиле поп-арт.

взрослых в Интернете. По доброй старой традиции интернет-медиа-компаний VS Media не создает оригинальных материалов. Вместо этого они заключают договоры с независимыми поставщиками, работающими в профессиональных студиях Праги, Буэнос-Айреса и других городов Северной и Южной Америки и Европы, в день создающих шестьсот часов живых развлечений для взрослых для более ста тысяч веб-сайтов для взрослых, включая сайты Playboy, Penthouse, Vivid, Spice и персонального сайта порнозвезды Дженны Джеймсон. «Если вы зайдете на один из этих сайтов и щелкнете на ссылку с реальными девушками, вы щелкнете на нашу ссылку, — говорит Клейман. — Мы — Time Warner для взрослых в Сети». Основанная в 1996 году компания из сорока сотрудников приносит более 20 миллионов долларов дохода в год.

Бывший страховой консультант, сейчас живущий неподалеку от Малибу, Клейман садится за компьютер и просматривает флагманское предложение компании: Flirt 4 Free. Этот сайт в реальном времени позволяет пользователям общаться с той, кого можно называть онлайн-госпожой. Когда мы заходим, шоу только набирает обороты.

«Давайте поговорим с Кристен, — предлагает Клейман. — Она понятия не имеет, кто я такой». Он печатает сообщение: «Пошли, пожалуйста, воздушный поцелуй моему другу».

Через несколько секунд Кристен, облаченная в откровенный халатик, соблазнительно складывает губки, подносит к губам руку и направляет в камеру воздушный поцелуй. Я в этом деле новичок, и Клейман замечает мое удивление. «Она читает ваши сообщения?» — спрашиваю я.

«О да! — отвечает он. — Сейчас она общается с толпой таких же, как мы. Она может раздеться или сделать что-нибудь безумное, пока кто-нибудь не уведет ее в приватную комнату. Задача девушки — остаться с тобой наедине за 5 долларов в минуту. После этого с ней можно делать все, что угодно: болтать, слушать, что она говорит, или приказать ей раздеться и показать задницу».

Потоковое видео имеет небольшое разрешение и время от времени подрагивает, но интерактивность очевидна. Кристен ласкает свою грудь в ответ на просьбы двадцати одиноких парней, прилипших

где-то к мониторам компьютеров. Со своей удобной огромной кровати в ничем не примечательной комнате — Клейман даже не знает, из какой она страны, — она управляет веб-камерой, смотрит на свое изображение и время от времени отвечает на предложения, поступающие из чата. Кто-то, называющий себя socalkid, просит: «Дай рассмотреть твою сексуальную попку». Когда она выполняет его просьбу, он пишет: «Аппетитная. Ммм».

На первый взгляд это вовсе не кажется таким уж большим шагом вперед для всего человечества. Но революции — грязное дело. Люди есть люди — кто-то создает великие произведения искусства, кто-то старается увеличить роль отдельных людей в политике, а кто-то предпочитает рассматривать прелести Кристен.

Клейман заканчивает нашу виртуальную экскурсию демонстрацией активов VS Media: вуайеристского сайта со скрытыми камерами (да, «девочки» знают о камерах), огромной библиотеки частных потоковых фильмов и сайта аукциона для взрослых, где люди ведут торги за одежду королевы порно Дженны Джеймсон («использованные трусики! ношенные и мокрые!!!»), порноновинки, фотографии и даже спортивную машину «додж» RT10 Viper Roadster Дженны Джеймсон с начальной ценой 45 995 долларов. «Можете не верить, но кто-нибудь все это купит», — говорит Клейман.

Здесь тоже не обходится без копирайта. VS Media является официальным продавцом видеозаписи секса Памелы Андерсон и Томми Ли. Выложите это видео на своем сайте без лицензии, и у вас есть все шансы пообщаться с агентом компании APIC Worldwide. (Стив Истон из APIC говорит мне, что триста из пятиста писем с указанием прекратить противоправные действия, которые они посылают за месяц, адресовано владельцам порносайтов; особенно велико число нарушений в Восточной Европе.)

В конце концов Клейман переходит к обсуждению бизнес-моделей. «Контент для взрослых всегда подстегивал технологии. Его производство обходится дешевле, чем производство голливудских фильмов, и люди платят за него даже в том случае, если качество не идеально на все 100%. Голливуд в пролете. Он боится перехода на новые онлайн-способы распространения контента, он считает их своим врагом».

Другое нововведение, маячащее на горизонте, — это то, что Клейтон и другие называют интерактивным телевидением, хотя оно не слишком отличается от модели работы по запросу, описанной Либерфарбом. Голливуд рассматривает интерактивный медиаконтент как возможность для продажи или рекламы товаров, но настоящая интерактивность пугает студии, так как лишает их возможности контролировать развлекательный опыт, считает Клейман.

«Интерактивное интернет-телевидение совершит переворот. Оно переводит нас на качественно иной уровень, — говорит он. — Когда вы сидите на диване в отеле и смотрите телевизор, а потом берете клавиатуру, включаете Channel 70, выбираете модель, которая вам нравится, и девочка сразу появляется в вашем телевизоре и говорит: “Тебе это нравится, красавчик?”, должен признаться, здесь недалеко до нарушения закона».

Клейман говорит, что он обсуждает эту идею с несколькими поставщиками кабельного телевидения и медиакомпаниями вроде Playboу. По одной из первых версий плана, кабельный или спутниковый провайдер не будет позволять зрителям заходить в Интернет, где они могут смотреть передачи вроде Daytonabeach-live. Вместо этого они сосредоточатся на огороженных территориях: лучших книжных магазинах, лучших аукционах, лучших развлечениях для взрослых с эксклюзивными предложениями от нескольких партнеров. «Вопрос только в том, насколько скоро телевидение и Интернет сойдутся и кто заметит это первым, — говорит Клейман. — Если во всех домах этой страны когда-нибудь появятся широкополосные каналы, киберпорно, несомненно, окажет ему финансовую поддержку».

К концу интервью Клейман внезапно выпрямляется, будто ощутив приток сил, и печатает в адресной строке браузера новый адрес. «Хочу познакомить тебя еще с одной девочкой, ее зовут Сахарок».

Бум любительского видео и цифрового творчества не случайно происходит в то время, когда в крупных медиакомпаниях царит неразбериха и раздробленность. Традиционное телевидение сломлено. Предстоит, по меньшей мере, историческая встряска. Рейтинги про-

должают падать, так как миллионы людей, особенно молодежь, отлипают от телеэкранов, чтобы создать собственные качественные материалы и поработать с другими видами медиа: видеоиграми, веб-логами, flash-анимацией, DVD и мобильными устройствами. Хотя управляющие телесетями теряют свою работу, а программа передач прайм-тайм постоянно перерабатывается, медиабароны до сих пор не догадались, что главная проблема не в программе — качество шоу, транслирующихся по телевидению и по кабельному телевидению, редко бывало выше, чем сейчас, — а в средствах трансляции.

Проблема в самом телевидении.

Десятилетиями телевидение было образцом масс-медиа, безмятежным электронным храмом, предлагавшим фаустовскую сделку: массовые развлечения в обмен на культуру, построенную на массовом потреблении. Но мы все больше похожи на мир, состоящий из отдельных племен, на общество по интересам, в котором частная культура занимает место иллюзии массовой культуры. Люди делятся в соответствии со своими вкусами, привычками и стилем жизни, то же самое делает и самый популярный вид масс-медиа.

Как же собрать осколки телевидения? Необходимо перейти на новый уровень взаимодействия с пользователем. Инструменты у нас в руках: сплав кабельного телевидения и Интернета позволяет абонентам за небольшую ежемесячную плату (80% американцев уже платят за кабельное или спутниковое телевидение) получить высокоскоростную линию, соединяющую нас с сотнями телеканалов по интересам, созданных предпринимателями, любителями и независимыми профессионалами.

Будут ли компании, управляющие каналами, проложенными в наши дома, управлять тем, что через них проходит? Останутся ли они сторожами того, что мы смотрим? «Нет, — уверенно отвечает Либерфарб. — Люди смогут получить доступ к любому веб-сайту, распространяющему кино или видео». Когда в начале 1970-х годов было создано кабельное телевидение, напоминает он мне, правительство установило систему контроля с целью увеличения разнообразия программ. «Если мы верим в свободу слова, из этого с необходимостью

следует разнообразие», — добавляет он. Кабельное телевидение подтолкнуло нас на этот путь. Цифровые технологии и Интернет нас по нему проведут.

Не ясно, собирается ли Microsoft быть стражем интернет-видео, которое льется в наши гостиные. Но что будет, если подобные стражи совсем исчезнут? Уже сейчас растущая пиринговая сеть [knobspire2](#) позволяет вам создавать интернет-трансляции и подписываться на каналы, отвечающие вашим интересам, — файлы загружаются по частям в течение нескольких часов. Akimbo, стартап из Кремниевой долины, выпустил персональный записывающий видеомagneфон, отыскивающий телешоу через высокоскоростное соединение с Интернетом. TiVo, пионер в области персональных записывающих видеомagneфонов, планирует в этом году включить в свои сервисы Интернет.

Частные лица тоже становятся дистрибьюторами. Марк Песе, американец, живущий в Австралии, рассказывает о своих планах подготовить пакет программ с открытым исходным кодом, который сможет находить и собирать записанные им программы цифрового телевидения: «Клан Сопрано», «Скорую помощь», «24», «Полиция Майами» и другие шоу — и выкладывать их для всеобщего доступа на веб-сервер, «так что любой человек в любое время из любого уголка планеты сможет получить к ним доступ». Медиакомпания, по его словам, «недостаточно дальновидны, чтобы самостоятельно понять, каким должно быть суперраспространение».

Если мы еще не готовы к такому повороту событий, другие обозреватели уверены, что сервисы видеозаписи, наподобие TiVo, в один прекрасный день станут распространителями контента и смогут непосредственно соревноваться с кабельным телевидением. Киностудия или независимый создатель программ может послать адресату фильм или видео по Интернету посредством цифрового записывающего видеомagneфона. TiVo подписала со Standard Film Trust договор на передачу фильмов, снятых знаменитостями, непосредственно на видеорекордер. Даже Disney высказала заинтересованность в прямом общении со зрителями без кабельных и спутниковых посредников.

«В долговременной перспективе, — говорит мне основатель TiVo Майк Рамси, — включив свой TiVo, вы увидите программу передач. Получите вы ее из Интернета, со спутника, по кабелю или по телефонной линии — нам все равно, — и вас это тоже не будет беспокоить»⁵.

Это, правда, до тех пор, пока новые технологии выполняют свое обещание убрать с дороги стражей крупного вещания, пока корпорации, обеспечивающие связь, не будут играть роли цензоров того, какой материал может поступать в наши гостиные.

Песе, основатель интерактивной медиапрограммы в Школе кино и телевидения Университета Южной Калифорнии, в данный момент читающий курс лекций в Австралийской школе радио и телевидения, считает, что это уже происходит. «Я не говорю, что традиционное телевещание *выйдет* в тираж. Я говорю, что оно уже *вышло* в тираж. Это дельце улажено, — написал Песе в своей статье для *Mindjack* в мае 2004 года. — Мы уже видели молнию, теперь ждем грома. Единственное, что удерживает на плаву традиционное телевещание, — это инерция, маркетинг и защита от копирования. Когда программные продюсеры поймут, что могут передавать программы по широкополосным каналам, все будет кончено... Все это можно подытожить одной аккуратной фразой: *успех широкополосных каналов приведет к краху традиционного телевещания*»⁶.

9. Edge TV

«Мне понравилась ваша презентация», — говорит глава голливудской студии представителям TiVo после демонстрации устройства. «А теперь идите и сожгите себя»¹.

Не все напуганы тем, что цифровые технологии превращают подгоняемое общество в подгоняющее. Даже несмотря на то что крупные медиакомпании продолжают спускать покорным потребителям контент по односторонним каналам или, точнее, подыскивать рекламодателям зрителей, мы все больше стремимся контролировать медиаконтент. В определенном смысле мы хотим взаимодействовать с медиаконтентом, создать ощущение эксклюзивности. Мы хотим, чтобы медиаконтент подстраивался под наши нужды, превращаясь в частный медиаконтент. Это очень важный сдвиг.

Распространенное мнение гласит, что телевидение — это пассивный опыт, в то время как работа с компьютером — активный. Гостиная — это место, где мы можем укрыться от урагана современной жизни, дать себе передохнуть и позволить другим развлечь себя. По большому счету это остается правдой (неверно это разве что в Японии, где почти половина зрителей смотрит телевизор на компьютерном мониторе), однако появилась тенденция к большему вовлечению зрителей. Мы стали более разборчивы в программах, все громче высказываем свои предпочтения в области развлечений и информации, которые поступают в наши дома, и все с меньшей

охотой позволяем какой-то одной теме завладеть нашим вниманием на весь вечер.

Исследование BBC, проведенное в Великобритании, показывает, что людям не просто хочется расслабиться — исследователи удивились, узнав, что люди стремятся «установить контакт со своим телевизором». Фактически, зрители хотят настраивать программы определенным образом. Некоторые люди хотят создавать собственные материалы по заданному шаблону или с использованием инструментов редактирования цифрового контента, которые могут предоставлять телекомпаниям. Другие жаждут более персонализированных новостей, местных новостей, посвященных в первую очередь жизни небольших сообществ и городов.

«Мне кажется, люди пятьдесят лет оставались пассивными наблюдателями лишь потому, что у них не было выбора, — говорит мне по телефону Эшли Хайфилд, директор подразделения New Media and Technology на BBC. — Не думаю, что людям обязательно нужно лениться вечерами. Индустрия компьютерных игр доказала, что утверждение, будто люди не готовы сидеть перед экраном и что-то делать, — это миф»².

Если телевидение ожидает новый подъем, мы должны изменить его так, чтобы оно вписывалось в жизни зрителей. Горстка воротил медиабизнеса из Нью-Йорка и Лос-Анджелеса больше не будет стражем наших развлечений и новостей.

Провайдеры кабельного телевидения и представить себе не могли такого будущего, когда в 1970-х годах начали экспериментировать с интерактивным медиаконтентом по запросу, что вылилось в неуклюжие попытки создать виртуальные магазины и сетевые сообщества. Более интересным был эксперимент с изменением времени показа передач под названием Your Choice TV, проведенный в 1991 году. Восемь крупнейших кабельных телесетей, игравших роль тестового рынка с двадцатью пятью тысячами подписчиков, симитировали будущий мир цифровых программ, посвятив двадцать четыре канала одному шоу, идущему двадцать четыре часа в сутки. CBS, ABC, NBC, HBO и ESPN приняли участие в эксперименте, предоставив свои самые популярные шоу. Если вы пропустили передачу, которую хотели

посмотреть, например «60 Minutes», «Saturday Night Life» или специальную трансляцию HBO, можете посмотреть повтор на Choice TV в течение следующих трех дней.

«Потребителям это понравилось, так как у них появилась возможность практически получать программы по запросу, — вспоминает Джон С. Хендрикс, председатель Discovery Communications и основатель канала Discovery Channel. — Мы признаем, что влияние видео по запросу на телевидение будет огромным»⁵⁹.

В итоге судьбу Your Choice TV определили две вещи: медиаконпании не смогли поделить выручку и начали стремительно развиваться цифровые архивы. «В начале 1990-х годов мы и не предполагали, что появится простой способ предоставления доступа к хранящемуся в цифровом формате двухчасовому фильму», — говорит Хендрикс. Технологический прогресс готовит базу для того, что Хендрикс называет третьей волной телевидения.

Первой волной было традиционное телевизионное вещание, когда большая телевизионная тройка^{59#} показывала зрителям ограниченное количество передач. Второй волной было кабельное телевидение 1970—1980-х годов, обеспечивающее людям выбор программ по жанровым интересам. «Третья телевизионная революция уже на пороге. Она принесет людям телевидение по запросу, — говорит Хендрикс. — Именно этого все ждали три десятилетия назад, когда появилось “кабельное”. Сама идея одновременно привлекательна и проста: телевидение по вашему расписанию».

Четыре достижения цифровых технологий — умные и мощные компьютеры, возможность составлять собственную программу передач, лучшие методы сжатия видео и более быстрые каналы — ускоряют движение к телевидению по запросу. По прогнозам, к концу этого десятилетия персональные видеорекордеры (PVR) всех мастей появятся в 107 миллионах домов, где есть телевизор. (Примерно в 72 миллионах домов есть «кабельное», а в 19 миллионах домов телевизионный сигнал принимают через спутниковую тарелку.) Стоимость создания контента продолжает падать, позволяя со-

^{59#} Американские телесети ABC, CBS и NBC.

здателям видео, документальных фильмов и интернет-передач, вроде тех, которые делает Рейвен, играть на одном поле с большими ребятами. Развитие компрессии позволяет передавать по Сети видеофайлы большого размера без потери качества изображения. У половины американцев есть высокоскоростное соединение с Интернетом.

За точку отсчета третьей волны телевидения, наверное, можно принять 1975 год, когда Sony выпустила Betamax — первый домашний кассетный видеомэгнитофон, а основатель Sony Акио Морита высказал идею изменения времени просмотра. Хотя видеомэгнитофоны стали предметом первой необходимости в большинстве американских домов, они до сих пор, как сказал один шутник, остаются глупыми бесовскими машинами, которые служат лишь для проигрывания фильмов из Blockbuster. Теперь давайте вернемся в 1999 год, когда был создан первый персональный цифровой видеорекордер (PVR). PVR, который иногда также называют DVR, работает в соответствии с оригинальной идеей Мориты об изменении времени просмотра. По сути, разрушительные цифровые технологии PVR возникли с появлением двух стартапов из Кремниевой долины, TiVo и ReplayTV, не имевших никаких связей с закрытой индустрией развлечений. (Некоторые обозреватели утверждают, что если бы в 1970-х у Sony была своя киностудия, компания никогда не выпустила бы Betamax. В 1989 году Sony приобрела Columbia Pictures, которая сейчас носит имя Sony Pictures.)

Когда я был мальчишкой, изменения времени просмотра еще не было. Я помню, как несясь домой с игры Little League, чтобы вовремя успеть на «Бэтмена» или «Смешинки»^{60#}. Это было телевидение по расписанию: если вы пропустили серию, вам приходилось ждать летних повторов шесть месяцев. Как бы нашей семье пригодился PVR!

Невозможно вообразить, какую свободу дает PVR, не увидев его в действии. «Видеомэгнитофон на стероидах» — не совсем

^{60#} «Laugh-In», американское комедийное шоу, транслировавшееся на NBC в 1968—1973 годах.

точное описание. TiVo позволяет всем зрителям создавать собственные частные телеканалы.

TiVo и PVR позволяют зрителю остановить живую трансляцию и посмотреть ее с начала, в то время как запись шоу продолжается; смотреть одно записанное шоу, в то время как идет запись двух других; перемотать «живую» трансляцию, чтобы посмотреть начало шоу (если оно идет на подходящем канале); перемотать шоу ровно на семь секунд назад, чтобы еще раз прослушать невнятно произнесенный диалог; пропустить рекламу; в любой момент найти записанные программы; подготовить свою программу передач на две следующие недели; автоматически записывать все фильмы с Гаррисоном Фордом и создать такую программу передач на целый сезон, которая гарантирует, что вы никогда не пропустите любимое шоу. Более поздние модели позволяют программировать себя через Интернет (а в Японии даже с сотового телефона), смотреть цифровые фотографии и домашнее видео, слушать музыку в формате MP3, построить домашнюю сеть из десяти машин, чтобы смотреть сериал «Клиент всегда мертв» в спальне, даже если он был записан в гостиной.

Неудивительно, что актер Майк Майерс сказал в своем интервью: «TiVo — мой бог». Действующий председатель Федеральной комиссии по связи США Майкл Пауэл заявил: «TiVo — машина господ». Технический обозреватель *New York Times* Дэвид Пог назвал его «живым телевидением для неудачников». (Откровение охотника за гаджетами: у меня нет TiVo. У меня есть два TiVo.)

Сейчас PVR есть почти в пяти миллионах домов; ожидается, что к 2009 году эта цифра вырастет до тридцати миллионов. Чего не знает большинство покупателей, устанавливая сияющую коробку под телевизор, так это того, что в PVR сердце компьютера. Никакой видео пленки — только жесткий диск, TV-тюнер, модем и программа, которая записывает шоу и каждый день скачивает обновления программы передач. Конвергенция прокралась в наши дома почти незаметно.

Колоссы индустрии развлечений уже давно колонизировали гостиные, однако с вторжением в запретную зону цифровых технологий власть телевизионных сетей и голливудских студий постепенно

сменяется властью простых пользователей. TiVo и другие PVR освобождают нас от пятидесятилетней тирании программы телепередач. Поклонники персональных видеорекордеров утверждают, что они окажут большое влияние на общество: у нас будет больше времени, телевидение можно будет подстроить под наши плотные графики (а не наоборот), мы откроем для себя неизвестные телевизионные жемчужины и вернем себе *три года*, которые бы потратили за свою жизнь на просмотр рекламы. Исследователи, изучавшие TiVo в естественных условиях, говорят: из-за него мы смотрим телевизор больше на пять-шесть часов в неделю. Но только приверженец TiVo скажет вам: дело не в том, что вы больше смотрите телевизор, а в том, что вы смотрите *лучшее* телевидение. После недолгих тренировок зритель может в ускоренном режиме за сорок минут посмотреть матч бейсбольной лиги, не пропустив ни одной подачи, и пропустить бесконечные таймауты в конце игры Национальной баскетбольной лиги, не обращать внимания на надоедливую светскую львицу Эмили Гилмор из «Девушек семьи Гилмор»^{61#} и, хладнокровно игнорируя призывы PBS^{62#} пожертвовать ей свои деньги, смотреть самое интересное.

PVR изменяет нашу культуру, ведь мы приобретаем новые зрительские привычки. Исследования показали, что владельцы PVR не знают, какой канал они смотрят и какая сеть или бренд транслирует шоу. «Выбор телесети будет иметь меньшее значение, так как зрители перестанут ассоциировать свои любимые шоу с сетью, которая их транслирует, — гласит исследование PVR Monitor. — Если эта тенденция сохранится, телесети перестанут быть узнаваемыми потребительскими брендами»⁴.

Среди членов своей семьи и друзей я вижу другие изменения. Мой младший сын думает, что телевидение — это когда ты садишься и выбираешь программу из списка записанных. Родственники

^{61#} «Gilmore Girls» — американское телешоу, которое с 2000 года транслирует телесеть The WB.

^{62#} Public Broadcasting Service (PBS) — некоммерческая телевизионная сеть в США, существующая за счет государственного финансирования и частных пожертвований.

говорят, что PVR — единственный способ собрать семью за столом. У меня есть друзья с PVR, которые с трудом смотрят рекламу и неприменные трейлеры перед началом фильма в кинотеатре. PVR испортил и меня. Иногда я замечаю, что, когда слушаю в машине радио, мой палец инстинктивно тянется к несуществующей кнопке повторного воспроизведения. В Сети стали появляться сайты фанатов TiVo. Лукас Карлссон создал веб-сайт, на котором он публикует программу передач своего TiVo, список того, что он уже записал и что его цифровой питомец запишет для него. Другие пользователи TiVo используют RSS-потоки для создания виртуальных «сетей», позволяющих их друзьям и другим блоггерам узнать об их любимых шоу. Здравствуй, телевидение для всех.

«Удивительно, что вокруг всего этого разгорелись практически религиозные страсти, — говорит мне основатель TiVo Рамси со своим фирменным шотландским акцентом⁵. — Мы с самого первого дня чувствовали, что совершим революцию в телевидении. Однако до тех пор, пока вы не поймете, что можете сделать, вы не осознаете, что до сих пор были рабом. Если у вас есть пятьсот каналов, по которым нечего смотреть, телевидение, определенно, никуда не годится. Точно так же, как революционное появление ПК и Интернета позволило людям контролировать свою информацию и собственную судьбу, TiVo позволяет людям контролировать свои домашние развлечения. На номерном знаке моей машины написано “TiVo”, так что под дворники мне постоянно подсовывают записки наподобие “TiVo изменил мою жизнь”. Мне кажется, мы нащупали что-то очень важное. Это отражение изменений, которые происходят вокруг нас. Если люди хотят что-то сделать или изменить, они просто берут и делают это. Им не приходится покорно ждать или просить разрешения. Эта социальная тенденция касается и гораздо более глубоких вещей, чем телевидение».

Еще одна дверь, которую открыли такие компании, как TiVo, — это изменение места просмотра. Остроумный и общительный, с аккуратно причесанной порослью седеющих волос, Рамси никогда раньше не слышал такого термина и спрашивает меня, не имею ли я в виду пространственно-временной континуум. Вообще-то нет.

Подобно тому как «изменение времени просмотра» позволило людям смотреть телевидение по собственному расписанию, «изменение места просмотра» позволяет получать в своей квартире доступ к развлечениям (телевидению, фильмам, видео и фото) в любой комнате с любого мобильного устройства. В штаб-квартире TiVo, комплексе белых зданий, расположенном в офисном центре в Сан-Хосе, заполненном когда-то подававшими надежду стартапами, это называют мультикомнатным просмотром: все, что вы смотрите на последней модели TiVo, вы можете посмотреть на другом компьютере.

«Сам вопрос о том, где вы можете смотреть шоу, стал источником противоречий из-за проблем с авторскими правами», — подчеркивает Рамси. Исторически потребители имели право воспроизводить купленный CD или DVD на портативном плеере или ноутбуке и всюду его с собой носить. Но правила для «текущего» цифрового медиаконтента еще не установлены. Индустрии развлечений нужна возможность жестко контролировать телепередачи и фильмы, чтобы ими было невозможно обмениваться в Сети. «В электронном мире ваше право на добросовестное использование становится уже, чем в физическом мире», — говорит Рамси.

TiVo выбрала умеренный подход, позволив покупателям перемещать фильмы в пределах одного домена, например одного дома, не позволяя людям отправлять шоу своим друзьям, родственникам и соседям по Сети. Покупатель может открыть корпус своего TiVo, чтобы «добавить память», однако шифрование «военного класса» не позволит ему скопировать шоу на другое устройство, например на персональный компьютер. Под давлением Голливуда в начале 2003 года TiVo ввела дополнительные ограничения, не позволяющие людям смотреть шоу в одном доме на нескольких компьютерах одновременно.

Но и этого оказалось недостаточно. В середине 2004 года МРАА и Национальная футбольная лига (НФЛ) подали в Федеральную комиссию по связи прошение о запрете выпуска небольшой новой функции под названием TiVoToGo, которую планировала представить TiVo. Компания хотела дать людям возможность смотреть видео на других устройствах, например на ноутбуках или по телевизору

в загородном доме, а сверхнадежное шифрование должно было предотвратить утечку фильма в даркнет. Однако Голливуд и НФЛ решили, что клиентам не позволено делиться записью передачи с другом, который, возможно, не смог посмотреть матч. После недолгих колебаний ФКС приняла сторону публики. Однако позже Рамси сказал мне: «Когда знаешь, что нужно идти в ФКС, чтобы получить разрешение, становится страшно».

TiVo потребовалось немало времени, чтобы убедить компании индустрии развлечений, что они могут доверять ей свои материалы. Говард Люк, вице-президент TiVo, отвечающий за ее интерфейс, усаживается в модульное ярко-красное кресло в духе Джетсонов^{63#} через несколько недель после возвращения из путешествия, в ходе которого он встречался с управляющими Universal, Disney, Fox, Viacom, NBC и Discovery Communications. Он рассказывает: «Я встречался с директорами телекомпаний, которые крепко пожимали мне руку и говорили: “Мне нравится ваш продукт. Он полностью изменил для меня процесс просмотра телепередач”. После этого они принимали свой корпоративный облик и добавляли: “Однако нам с вами нужно обсудить несколько вопросов, связанных с авторскими правами”. В целом индустрия, следуя сложившейся традиции, продолжает сопротивляться изменениям. Мне кажется, сейчас то время, когда они еще не решили, что с нами делать, и наша задача убедить их, что мы их друзья, а не враги и что мы предлагаем им возможность создания нового бизнеса и новые источники дохода»⁶.

Рамси выражается более резко: «Нет ничего удивительного в том, что многие инновации не стали частью индустрии развлечений. Возьмем Pixar, которая на протяжении многих лет оставалась технологически ориентированной компанией, занимающейся трехмерными спецэффектами. Сейчас эта компания является одним из ведущих создателей анимации. Очень удобно не быть частью индустрии, тянущей за собой исторический багаж. Люди многого не хотят менять — это вы сегодня видите в традиционной индустрии развлече-

^{63#} «Джетсоны» — комикс и мультипликационный сериал, своего рода «Флинстоуны» в футуристических декорациях.

ний. И это сопротивление дает аутсайдерам вроде нас возможность творчески подходить к нуждам и желаниям клиентов. Смогут ли цифровые технологии полностью все изменить? Я думаю, что смогут. Свое дело сделают не только цифровые видеомagneфоны. Переход медиамира с аналоговых технологий на цифровые открывает дорогу фундаментальным и удивительным изменениям».

Возможно, самая большая перемена, которая уже не за горами, — то, что инсайдеры индустрии называют файловым телевидением или распределенным телевидением. Думаю, оно заслуживает еще одного, менее технического названия: Edge TV^{64#}.

Идея Edge TV на удивление проста: нажмите кнопку на пульте управления и закажите практически любое шоу или любой фильм, снятый в настоящем или в прошлом. Допустим, вы хотите посмотреть «Блюз Хилл-стрит»^{65#} или «Я люблю Люси»^{66#}, но по вашему «кабельному» их не показывают. Тогда вы вводите название на экране вашего телевизора и получаете список десятка мест, откуда вы можете скачать шоу за умеренную плату.

Как это работает? Один из вариантов таков: кабельная сеть хранит шоу в централизованной сети, в которую вы можете получить доступ. Другой вариант: ваш PVR объединяется в сеть с миллионами других таких же устройств, способных не только принимать и хранить программы, но и передавать их. Это будет законно, если ваше устройство, хранящее шоу, авторизовано владельцем авторских прав на передачу шоу за деньги другим клиентам.

В сентябрьском номере *Fortune* член совета директоров TiVo Стюарт Олсоп в своей колонке, посвященной новым технологиям, написал о файловом телевидении. Олсоп, Рамси и Хендрикс со всех сторон рассматривали эту идею во время мозгового штурма в совете директоров TiVo и дали расширенное представление о предмете в нескольких интервью.

^{64#} Edge TV можно было бы перевести как ТВ «У самого края».

^{65#} «Hill Street Blues» — американский телесериал о полицейских.

^{66#} «I love Lucy» — популярный американский сериал 1950-х годов, отдельные эпизоды которого транслируются разными станциями до сих пор.

Облегченная версия файлового телевидения, кабельного видео по запросу, уже вышла на рынок. Видео по запросу позволяет подписчикам в любое время получить доступ к сотням часов телешоу. Шоу и фильмы передаются потоком, а не скачиваются, так что зритель может в любой момент приостановить, перемотать назад или вперед, но не пропустить определенные сцены. Почему это происходит? Потому, что это все происходит мгновенно, и нет необходимости возвращать фильм в магазин. Однако традиционное видео по запросу скорее вызывает недовольство, так как по нему распространяются самые заурядные фильмы и телевизионные отходы. Крупнейшая из действующих сегодня систем предлагает около 1500 часов материала, и многие эксперты считают, большое увеличение ассортимента проблематично, так как региональные серверы компаний, обычно представляющие собой стойки с гигантскими DVD-плеерами, являются узким местом в сети. Национальная футбольная лига работает над созданием сервиса видео по запросу, который позволит вам смотреть свои лучшие игры. Хендрикс, намекавший, что мечтает однажды открыть канал Discovery-on-Demand, говорит, что объем программ мог бы за несколько лет вырасти до 5000 часов⁷.

Но даже 5000 — это лишь капля в море. Телевизионная индустрия и киноиндустрия США только за один год производит более 130 000 часов развлекательных материалов. Поройтесь в архивах шоу за прошедшие годы, возьмите общемировые программы и контент из новых творческих источников, и вы получите много миллионов часов. Видео по запросу от кабельных сетей — расширение их слабых предложений в духе «плата-за-просмотр»: они предоставляют десятки наименований фильмов, вышедших несколько месяцев назад, однако это не очень большой шаг вперед. «Вы можете получить доступ лишь к узкому слою контента, так как только подборщики контента решают, что смогут увидеть зрители», — говорит Олсон⁸.

Edge TV, напротив, работает не на их, а на наших машинах. Место нескольких скромных хранилищ кабельных компаний занимает распределенная система из сотен тысяч или даже миллионов устройств, находящихся в домах пользователей. Такая распределен-

ная сеть позволяет не только хранить большой объем данных, но и избавляет от ограничений дискового пространства и пропускной способности, которые характерны для централизованной сети. Таким образом, можно хранить и передавать миллионы часов видео. Иногда передача будет мгновенной, в других случаях загрузка будет происходить постепенно. В подобной децентрализованной системе наиболее востребованные материалы, вроде свежих выпусков шоу, идущих в прайм-тайм, и новых хитовых фильмов, появятся на множестве тысяч жестких дисков, в то время как невостребованные произведения вроде «Моя мама — машина»^{67#}, по всей видимости, можно будет найти только на нескольких десятках жестких дисков. Все решит рынок. Между Edge TV и моделями, разрабатываемыми Голливудом и кабельными сетями, будет одно очень важное отличие: шоу не будет потоковым видео, которое впоследствии исчезнет. Оно будет постоянно храниться на ваших домашних устройствах.

В статье, написанной в 2001 году для журнала *Inside*, Том Уотсон и Джейсон Червокас объясняют, как может работать обмен видеофайлами в тысячах соединенных друг с другом персональных сетей: «Вы создаете на своем записывающем видеомэгнитофоне следующего поколения или на огромных удаленных дисковых массивах, за поддержку которых платите символические деньги, библиотеку и подключаете его к широкополосному каналу. Посредством усовершенствованной версии Aimster вы в реальном времени обмениваетесь контентом с близкими вам по вкусам людьми: лучшими бейсбольными играми, видео группы Ramones, эпизодами сериала «Новобрачные» или любительской порнографией»⁹.

Edge TV, как и Интернет, привлекателен в первую очередь своей демократичностью и бесплатностью. Кто угодно — от домовладельца до голливудской студии — может поместить видео на цифровой диск и пересылать его по запросу. (Именно поэтому мне больше нравится название Edge TV. Термин «файловое телевидение» говорит лишь о способе распространения, в то время как Edge TV предполагает

^{67#} «My Mother the Car» — американское телешоу, транслировавшееся на NBC всего один сезон в 1965—1966 годах.

изменение самой природы подбора программ, материалов, которые мы можем получить из любого уголка Сети.)

Больше других могут выиграть люди творческих профессий, чьи работы однажды промелькнули на телевидении или в кинотеатрах, а затем исчезли. Режиссер документальных фильмов и лауреат Emmy Кира Томпсон, автор фильмов «Умереть за историю» (о журналистах, рискующих жизнью в горячих точках), «Солдаты мира» (о группе колумбийских детей, выдвигавшихся на Нобелевскую премию мира) и «Очарованные» (об игре «Spelling Bee»^{68#}), обращает внимание, что сегодня документальные фильмы транслируют только PBS, HBO и четыре небольших кабельных канала, кроме того, приходится постоянно стремиться сделать свои работы коммерчески успешными. «Умереть за историю» — внушительный труд. На его создание ушло около года и было потрачено 600 000 долларов, но он был показан всего два или три раза, а затем исчез. «Мысль, что твою работу увидит новая аудитория, греет душу», — говорит она, но предупреждает, что в подобном демократичном медиаисточнике «нелегко найти подлинные жемчужины»¹⁰.

Говард Люк из TiVo представляет себе последствия, к которым может привести открытие шлюзов видео: «Меня очень привлекает возможность открыть огромные библиотеки контента, в которых можно найти хорошие материалы, созданные в прошлом веке телестудиями и киностудиями, или кем-то из твоих соседей, или человеком из далекого уголка земного шара. Меня ужасно интересует мостостроение и все, что связано с проектированием больших гражданских объектов. Передачи об этом выходят раз в несколько месяцев. А мне хотелось бы иметь возможность сказать: “Найди мне все документальные фильмы о строительстве всех мостов, всех плотин и всех каналов, какие существуют”. Я готов платить доллар за каждую найденную передачу».

Представьте себе другие возможности, которые дает Edge TV: музыкальные фанаты, подобно Deadheads^{69#}, могут следовать

^{68#} Игра, участники которой (чаще всего дети) должны сказать, как пишется то или иное слово. В США и Канаде проводятся национальные чемпионаты по Spelling Bee.

^{69#} Поклонники группы The Grateful Dead, которые сопровождали команду во всех турах и делали записи концертов, которыми потом обменивались.

за своими кумирами в виртуальном мире. Почему бы не создать U2-TV? Или Puppy Channel ^{70#} (эту идею с 1996 года безуспешно продвигает изготовитель рекламы из Кливленда)? Эта идея прекрасно подойдет для спорта: Lakers ^{71#} TV, Mets ^{72#} TV. Энтузиасты крикета или австралийского футбола смогут посмотреть последние матчи своих любимых команд. Пара, посмотревшая «Сабрину» с Гаррисоном Фордом, может немедленно сравнить ее с оригинальной версией с Хамфри Богартом. Люди, собирающиеся в отпуск, могут найти советы путешественникам, созданные людьми, живущими в далеких краях и знающими их скрытые жемчужины. Новостные наркоманы могут посмотреть, как зарубежная пресса отзывается о президенте США. Сорокалетняя женщина может научиться проводить обследование груди, а домовладельцы, задумавшие собственными руками построить кирпичный домик, найдут обучающий фильм.

Свое место могут найти гражданские движения. Люк вспоминает: «В 2000 году я говорил с человеком, поддерживающим на президентских выборах Ральфа Нэйдера ^{73#}. “Тебе стоит послушать его возвышенные речи. Его никогда не показывают в вечерних новостях. Я могу посмотреть это по TiVo?” Нет, он не мог, но сможет по файло-вому телевидению».

Энди Вольф, являющийся техническим директором Sonicblue ¹¹ с момента покупки ReplayTV в 2001 году, говорит, что основной задачей образовавшейся компании является создание устройств, позволяющих пользователям взаимодействовать друг с другом и даже организовывать трансляции. «Нам звонили люди из церкви, которые хотели передавать по телевидению воскресные службы. Другие хотели создать систему наблюдения, позволяющую общаться с няней,

^{70#} Телеканал про домашних животных.

^{71#} Баскетбольная команда из Лос-Анджелеса.

^{72#} Бейсбольная команда из Нью-Йорка.

^{73#} Кандидат от Партии зеленых на президентских выборах 2000 года в США и независимый кандидат на президентских выборах 2004 года. Занимается проблемами окружающей среды, прав потребителей и демократических свобод.

находясь в гостях у друзей. Люди, стремящиеся сделать что-то новое, проявляют незаурядный энтузиазм»¹².

Время и практика покажут, куда нас приведет Edge TV. Разумеется, часть людей захочет посмотреть качественное видео из источников, о существовании которых мы даже не подозревали. Но мы не погрузимся в nirvanу видео, так как большинство материалов будут откровенным мусором, однако нас, вероятно, удивят глубина и профессионализм, которые попадают в любительском видео.

Кроме того, Edge TV разбудит в нас ностальгию, ведь именно в прошлом находятся наши общие культурные корни. Поколение бэби-бума может несколько лет смотреть шоу своей юности: «Соупи Сэйлз», «Капитан Кенгуру», «Лесси», «Вандерама» с Сонни Фоксом, «Клуб Микки Мауса», «Романы Доби Джиллиса» и первые сезоны «Американской эстрады». Мы могли бы стряхнуть пыль с любопытных вещей вроде «Санни и Шер», «Папа всегда прав» и «Счастливые дни» и насладиться китчем «Напряги извилины» и «Хани Вест». Кроме того, подобный сервис стал бы золотой жилой для студентов, изучающих историю культуры. Посмотрите со своими детьми приземление на Луну 1969 года таким, каким вы его помните.

Edge TV привлекает людей с различными хобби и любителей китча. Оно является источником всего удивительного, удачного и выдающегося: Рамси, например, найдет там фильмы своей любимой труппы «Монти Пайтон», а Люк удовлетворит свою страсть к мостостроению.

Вот, теперь мы говорим о волшебном проигрывателе телевидения, о системе, позволяющей пользователям нажать на одну кнопку и получить доступ к огромным видеобиблиотекам, поддерживаемым не мощными компьютерами централизованной сети, а равноценными узлами. Как вы понимаете, остаются некоторые шероховатости. Например, как кто-то может на этом заработать?

Во-первых, материал должен быть как-то защищен. (То, что контент попадает в руки пиратов, неизбежно в любом предприятии, однако недорогой легальный видеосервис в любом случае будет популярней даркнета.) Во-вторых, старые кабельные линии, задумывавшиеся как односторонние широкоэвещательные сети, в конце кон-

цов потребуют модернизации, чтобы справляться с двунаправленными интернет-трансляциями. В-третьих, зрителям понадобится простой способ сортировки несчетных наименований видео. Шоу будут содержать такие метаданные, как название, описание сюжета, студия, жанр, режиссер и другие ключевые признаки. Система совместной фильтрации позволит нам записывать десятки шоу, но смотреть только те, которые рекомендовали надежные друзья. Какая-нибудь компания может стать своего рода супер-Гуглом для видео^{74#}, поддерживая локальные каталоги лицензионных шоу, хранящиеся на компьютерах в разных концах страны. Это не слишком отличается от действующей бизнес-модели TiVo, которая предусматривает списки пожеланий и каталог шоу, доступных для записи. В-четвертых, владельцы контента должны будут дать свое разрешение на использование шоу. Часть прибыли от распространения видео получит студия, часть — интернет-провайдер и компания, соединяющая между собой устройства. Модель получения прибыли должна быть пересмотрена. Возможно, она будет представлять собой систему небольших взносов за скачивание или, что более вероятно, подписку на «все-что-ты-можешь-съесть» у кабельного оператора. Свою роль также сыграют перемены на рынке: вы сможете продать свои данные рекламодателю в обмен на просмотр всех шоу, какие вы пожелаете. Помимо всего прочего, необходима «очистка прав». К примеру, на музыку и саундтреки, которые были лицензированы только для вещательного телевидения, а не для Интернета. Что еще хуже, может оказаться, что ни у кого нет прав на распространение в Интернете старых шоу. Во всем этом очень сложно разобраться, и, вероятно, потребуется вмешательство Конгресса, который предоставит нормативную базу.

Рамси говорит, что технологии для Edge TV существуют уже сегодня: «Технологии — это самое простое. Камень преткновения — это управление правами. Что произойдет с телестанцией или

^{74#} В январе 2005 года Google запустила сервис Google Video (video.google.com), который позволяет пользователям загружать на серверы Google свои видеоролики. Если компания одобряет ролик, он становится доступен для поиска и просмотра другим пользователям.

кабельной сетью, которая транслирует шоу и зарабатывает на этом деньги? Что произойдет с рынком DVD? Они не хотят меняться. Так что изменения будут происходить постепенно. На это может понадобиться от пяти до десяти лет, но вы этого дождетесь».

Хендрикс, будучи исполнительным директором экспериментального кабельного канала, тоже считает, что появление Edge TV неизбежно: «Некоторые мои коллеги по бизнесу не хотят, чтобы оно появилось. Но их нежелание его не остановит. Мне оно кажется достаточно сильным. Discovery, TNT и кабельные каналы, основанные на традиционной экономике, никуда не денутся. Однако появятся совершенно новые области бизнеса, базирующиеся в мире файлового телевидения по запросу».

С ним согласен и Олсоп: «С чем действительно придется бороться, так это с традиционным образом мышления и привычной точкой зрения. Сама идея файлового телевидения приводит корпорации в ужас. Если бы я был медиакомпанией и занимался продажей охраняемых авторским правом материалов, мне нужно было бы полностью контролировать их, и я должен быть абсолютно уверен, что каждая копия, которую я продаю, не может быть повторно скопирована и что авторские права не обесценятся. Именно поэтому компании с подобным образом мышления предпочитают централизованный подход. Это не техническая проблема — это проблема культуры и бизнес-модели. Грубо говоря, кинокомпании и телекомпании не должны бояться того, что их драгоценные материалы лежат на жестком диске в вашей гостиной, где они не могут контролировать то, на чем делают деньги».

Я обсудил идею Edge TV с Мартином Дж. Юдковицем, одним из наиболее прогрессивно мыслящих директоров с телевидения, каких мне довелось встречать, незадолго до того, как он покинул пост президента NBC Digital, чтобы занять кресло президента TiVo: «Вы не должны забывать о существовании прибыльного рынка телешоу, транслируемых традиционным способом. Он приносит кучу денег владельцам авторских прав, продавцам телешоу и транслирующим их телестанциям и кабельным сетям. (Перепродажа сериала «Сайнфельда» принесла около 3 миллиардов долларов, синдикация «Симп-

сонов» — около миллиона.) Голливуд не станет резать своего золотого гуся, пока не будет знать наверняка, какие экономические последствия это повлечет. А до тех пор они будут сдерживать развитие рынка»¹³.

Как предсказывал Уоррен Либерфарб, движущая сила придет с периферии.

Внезапно все наши представления о телевидении переворачиваются с ног на голову: на каких устройствах мы будем его смотреть? Кто будет создавать визуальный медиаконтент? Как платить за программы? Должно ли правительство регулировать интернет-телевидение? Что произойдет, когда зрители сами начнут выбирать, какие программы смотреть?

И еще один вопрос: выживут ли телесети?

Председатель Федеральной комиссии по связи Майкл Пауэл сказал в интервью *Chicago Tribune* в 2003 году: «Думаю, бесплатное, передаваемое по воздуху телевидение умирает... Через десять лет бесплатное телевидение исчезнет совсем»¹⁴.

Давайте на минутку забудем о разрушительном эффекте зарождающегося Edge TV. Технологии доставки контента по запросу, уже появившиеся на рынке, могут в скором времени похоронить традиционные осенние премьеры новых шоу. Вхождение в обиход DVR практически наверняка положит конец рейтингам (слава богу) и сверхпопулярным передачам по четвергам^{75#}. В конце концов мы избавимся от управления предпочтениями, заставок программ — от всего сложного механизма, посредством которого шестидесятимиллиардная телевизионная индустрия создает новые хитовые шоу.

Вольф, бывший управляющий Sonicblue, которому пришлось много общаться с большими шишками индустрии развлечений во время переговоров о технологии Replay TV, говорит: «У людей

^{75#} На американском телевидении принято считать, что время наибольших рейтингов приходится не столько на выходные, сколько на вечер четверга.

с телевидения проблемы с антенной. Их пятьдесят лет учили, что их конек — это подбор программ, а подбор программ — это искусство решать, какие шоу и когда будут смотреть зрители. Когда начинаешь общаться с директорами с телевидения, понимаешь, что именно это они считают своим главным умением. Не создание качественного телевидения. Но кто-то может думать иначе. Их искусство в подборе программ, и оно отживает свое. А они не научились приспособливаться».

Хендрикс утверждает, что третья волна телевидения не подразумевает исчезновения подбора программ телесетями и самих телесетей, так же как появление кабельного телевидения не вытеснило вещательного. «Когда этот этап эволюции наступит, он не приведет к отмене предыдущего этапа, а лишь позволит потребителям выбирать», — говорит он. И все же массовое использование технологий доставки контента по запросу будет иметь ощутимый эффект на индустрию.

С наступлением новой эры королем станет создатель контента, а распространяющая его сеть будет играть второстепенную роль. (Большинство шоу, которые сегодня транслируются по традиционному и кабельному телевидению, созданы такими голливудскими студиями, как Paramount, Warner Bros., Universal и Columbia TriStar.) Однако создатель контента не обязательно будет крупной голливудской студией. Хиты будут определяться качеством программы, коллективным обсуждением и сетевыми технологиями рекомендаций, а не искусством составления программы передач и маркетинговым бюджетом¹⁵.

Тридцатисекундные рекламные блоки уступят место новым формам рекламы и новым схемам оплаты. Программы, для которых критично время показа, такие как новости и спортивные события, а также церемонии вроде «Оскара» и «Эмми» станут более важными для продавцов рекламы с учетом открывшихся возможностей изменения времени просмотра и быстрой перемотки вперед. Появятся новые виды критики и электронных гидов, которые помогут нам найти по-настоящему интересные вещи. По сети будут разгуливать боты, занимающиеся поиском материалов, соответствующих нашим вку-

сам. (Подобная технология коллективной фильтрации еще нуждается в проработке. Один пользователь TiVo пожаловался *Wall Street Journal*: «Мой TiVo думает, что я гей!»)

Неудивительно, что Голливуд видит ваше телевизионное будущее по-другому. В его версии будущего PVR, альтернативные подборки программ в Интернете и другие пользовательские инструменты не играют большой роли. Исполнительный директор Turner Broadcasting Systems Джейми Келлнер пролил свет на позицию индустрии, когда сказал репортеру: «Каждый раз, когда вы пропускаете рекламу... вы крадете программу». Позже он внес предложение: пользователи PVR должны платить как минимум 250 долларов в месяц за пользование телевидением без рекламы. (И это невзирая на то, что исследование, проведенное в 2004 году Yankelovich Partners, показало: 69% потребителей интересуют продукты, которые позволяют им блокировать, пропускать или игнорировать массовый маркетинг.)

Вместо того чтобы принять новые технологии, студии и теле-сети решили нанести ответный удар. Они начали действовать согласно сложной стратегии, направленной на снижение спроса на PVR прежде, чем они обретут популярность.

Первым делом они усвоили сицилийскую поговорку «держи своих друзей близко, а врагов — еще ближе». Viacom, NBC, the Walt Disney Co. и DirecTV вложили деньги в TiVo в надежде, что это отпугнет пионеров PVR от самых вредных инноваций, продвигаемых более агрессивным «злым братом» TiVo — ReplayTV. Time Warner, Disney и NBC первыми вложили деньги в ReplayTV, пытаясь получить инсайдерскую информацию и влияние.

Вторым шагом стало законодательное регулирование. К примеру, студии и сети лоббировали лидеров Конгресса, чтобы быть уверенными, что ФКС разрешит использование флага вещания^{76#}. ФКС с радостью пошла на уступки.

^{76#} Broadcast flag — метка, устанавливаемая поставщиком контента, указывающая, может ли контент быть записан и какие действия можно осуществлять с записанным контентом.

Шаг три: реинжиниринг PVR, позволяющий уменьшить угрозу. Технологии PVR появятся в домах миллионов покупателей только тогда, когда станут почти незаметными, будут использоваться в устройствах следующего поколения от спутниковых и кабельных компаний, чья внушительная клиентская база по умолчанию дает им преимущество перед стартапами вроде TiVo. (Действительно, TiVo хочет выйти из бизнеса продажи устройств и продать лицензию на технологию спутниковым и кабельным операторам.)

Mystro TV, принадлежащая Time Warner, объявила о своих планах к концу этого года запустить сервис со схожей с PVR функциональностью. Но загляните внутрь этого троянского коня, и вы увидите несколько коренных различий. Так как программы сервиса хранятся на компьютерах централизованной сети, а не на машинах клиентов, Mystro TV может держать под неусыпным контролем контент и клиентов, отключив функцию перемотки вперед во время рекламы и не позволяя записывать некоторые программы. Крупнейший кабельный провайдер страны Comcast уже запустил похожий сервис, с помощью которого надеется помешать сервисам по запросу препятствовать функционированию их основанной на контроле бизнес-модели¹⁶. Если им это удастся, следующим шагом гигантов развлечений будет отказ от кнопки перемотки вперед. Вот почему так важны новички вроде TiVo. Если мастодонты индустрии развлечений будут контролировать технологии, дружественные клиенту функции, такие как перемотка рекламы и сохранение фильма на своей машине на месяцы или годы, исчезнут.

Четвертым и последним пунктом стратегического плана компаний индустрии развлечений является мощный и беспощадный удар на правовом фронте. В 2001 году Paramount Pictures и еще двадцать семь киностудий и телеканалов начали важное судебное разбирательство, обвинив ReplayTV, принадлежащую Sonicblue, в подстрекательстве к нарушению закона об авторском праве. Иск также ставил под сомнение основы PVR, включая возможность пользователей создавать частные видеобиблиотеки, позволяющие многократно смотреть шоу. MGM, Fox, Universal Studios и Orion Pictures обвинили создателя PVR в нарушении закона об авторских правах, так как он по-

зволяя записывать и хранить шоу в зависимости от жанра, актера, режиссера и описания программы.

«Если клиент ReplayTV сможет просто ввести запрос “Секретные материалы” или “Джеймс Бонд” и получить все серии “Секретных материалов” и все фильмы о Джеймсе Бонде и сохранить их на жестком диске своего ReplayTV 4000, это нанесет значительный вред рынку DVD, видеокассет и других носителей, на которых продаются копии этих фильмов», — сказано в иске.

В сущности, Голливуд снова попытался нанести удар по постановлению Верховного суда 1984 года о Betamax, которое, к бесконечному разочарованию Голливуда, легализовало изменение времени просмотра и VCR.

Общество ничего не знало о тайных переговорах между компаниями индустрии развлечений и управляющими Sonicblue — Вольф впервые согласился раскрыть детали. Вольф рассказал мне, что вещательные компании и студии нацеливались на полный контроль над домашними развлечениями. Внимание прессы было приковано к недовольству развлекательных компаний функцией устройства ReplayTV 4000, позволяющей даже не перематывать, а полностью пропускать целые рекламные блоки, а также другой функцией, позволяющей зрителям делиться шоу с пятнадцатью друзьями и родственниками, у которых тоже есть ReplayTV. Вы могли послать шоу своей бабушке, а вот она никому не могла его переслать. В любом случае, средний пользователь ReplayTV посылал другому человеку лишь одно защищенное от копирования шоу.

Но вот что Вольф говорит о конфликте вокруг отказа от рекламы и функции обмена шоу: «Это был отвлекающий маневр. В отношении этого можно было прийти к компромиссу». У Голливуда, по его словам, были более масштабные планы: «Они хотели безраздельно контролировать то, что человек записывает с телевизора. Им нужно было исключительное право определять, как долго вы храните шоу, которое записали. Они хотели запретить кнопки, позволяющие пропустить тридцать секунд шоу, чтобы перематка вперед не превосходила определенной скорости. Об этом и речи быть не могло. Никто не станет создавать потребительское устройство, позволяющее

записывать “Симпсонов” только один раз в неделю. Мы просто не хотели заниматься регулированием действий клиента, и не думали, что существует закон, удовлетворяющий их нужды».

Студии и телесети также предложили любопытное ограничение, не позволяющее производителю PVR ReplayTV создавать жесткие диски, превышающие определенный объем. «Они хотели ограничить количество материалов, которые вы можете записать, — объясняет Вольф. — Они придумали число, но не смогли его обосновать».

«Вы уже превысили лимит, на котором настаивают студии?» — спрашиваю я.

«На моем ноутбуке», — отвечает Вольф с легким раздражением.

Вольф, сейчас пытающийся найти деньги на создание нового стартапа, дает оценку различным группировкам индустрии развлечения: «Людей из Нью-Йорка всегда интересовали новые модели, а те, кто живет в Лос-Анджелесе, всегда стремились от них избавиться. Вы ждете от ньюйоркцев высокомерия, однако люди из сравнительно молодых компаний, таких как HBO, Chowtime и MTV, с которыми мы общались, всегда готовы вас выслушать. А люди из Лос-Анджелеса, представители Disney и MGM, полагающиеся на бизнес-модель, созданную более пятидесяти лет назад, в конце концов заявили: “Вы не разбираетесь в нашем бизнесе, вы — угроза нашему бизнесу” — и собрались уничтожить нас».

Адвокаты студий отказались давать комментарии, сославшись на конфиденциальность переговоров. Да в общем-то, комментарии и не нужны. Еще до суда Sonicblue объявила о банкротстве и продала свое подразделение ReplayTV японскому производителю электроники. В июне 2003 года новый владелец начал восстанавливать отношения с Голливудом, отказавшись от функций, позволяющих пропускать рекламу и пересылать шоу (хотя независимый сайт Poopli позволяет владельцам старых версий ReplayTV обмениваться шоу). Сейчас у ReplayTV меньше функций, чем прежде.

Даже TiVo не удалось полностью укрыться от цифровых войн. Незадолго до своего ухода с поста президента в 2003 году Морган Гюнтер рассказал мне, что у компании есть технология, позволяющая пользователям создавать свои собственные телеканалы, на-

пример католический канал, канал о животных или канал о гольфе, подбирая и склеивая различные программы, транслируемые в Интернете. Однако медиакомпании выступили против того, чтобы перемешивать программы различных сетей и создавать новые «каналы», даже если они существуют только в вашей комнате. «Индустрия развлечений будет с пеной у рта утверждать, что это незаконно, — говорит он. — Пока что это ничья территория».

Разрушения, вызванные технологиями «по запросу» и выбором программы передач Edge TV, происходят на фоне перехода страны на цифровое телевидение. И это приводит к определенным противоречиям.

Общество переходит на цифровое телевидение, но Голливуд не торопится предлагать ему цифровой контент, боясь «напастеризации». Под флагом борьбы с пиратством Голливуд вооружил своих спутниковых и кабельных партнеров технологией, позволяющей владельцам контента уменьшать разрешение цифрового видео, что в теории должно сделать «испорченные» трансляции менее привлекательными для пиратов. Все новые спутниковые приемники содержат функции уменьшения разрешения (в Голливуде это называют «ограничением изображения»), которые, к примеру, могут понижать качество транслируемого изображения на тех устройствах HDTV, которые не имеют достаточно сильной, по голливудским меркам, защиты от копирования.

На этот раз Голливуду не пришлось выворачивать руки профессионалам в области компьютеров и потребительской электроники. Студии обошли их, добившись от ФКС непосредственного участия в управлении системами доставки цифрового контента.

«Сейчас ФКС управляет оборудованием, чего она раньше никогда не делала, — говорит лоббист от высоких технологий Джеймс М. Бергер. — Меня беспокоит то, что управление устройствами, установленными в домах людей, переходит в руки студий. Почему пользователи должны позволять голливудским студиям изменять разрешение изображения, которое они видят?»

Под угрозу может быть поставлено право на частную жизнь: в некоторых частях Европы, когда пользователь PVR копирует шоу на компьютер или записывает его на DVD, машина втихомолку отправляет уведомление об этом владельцу контента. В нашей стране Голливуд продолжает считать PVR ножом, приставленным к своему горлу.

Либерфарб, голливудский инсайдер, занявшийся массовым телевидением, говорит: «Руководители медиаконгломератов не боролись угрозой PVR. Они зациклились на PVR, что вполне объяснимо. Люди изменяют время просмотра шоу, которые они транслируют. Что же произойдет, когда в дома начнет поступать совершенно новый вид контента? Что тогда?»

Пока Голливуд мечется вокруг пиратства и PVR, принадлежащая владельцу Dallas Mavericks Марку Кубану компания HDNet создает больше оригинальных программ в высоком разрешении, чем все сети, вместе взятые, и транслирует шоу в первозданном формате с высоким разрешением, без усложняющих жизнь цифровых замков и флагов вещания, которые Кубан называет «тратой средств налогоплательщиков».

Но возможно, самые интересные эксперименты в области цифрового телевидения происходят за границей. Более чем в трети домов Великобритании смотрят интерактивное цифровое телевидение компании Руперта Мердока Sky Broadcasting, позволяющее оплачивать счета, покупать книги, играть в игры, заказывать пиццу, узнавать местные новости и погоду, отправлять электронную почту, выбирать, с какого угла камера будет снимать спортивные события, а также выбирать рассказчика в документальных фильмах. Несколько небольших кабельных компаний из Калифорнии, Иллинойса и некоторых других штатов начали предоставлять подобные сервисы¹⁷.

ВВС была одной из первых компаний, предложивших зрителям принимать участие в создании медиаконтента, просто публикуя фотографии и транслируя видеозаписи, присланные пользователями, в новостных блоках, а также предоставляя интернет-средства, стимулирующие участие граждан в жизни местных сообществ. Сейчас

она экспериментирует с местными трансляциями, давая обычным людям возможность делать сообщения с полей о погоде.

Новый медиадиректор ВВС Хайфилд возглавил вторжение компании в Сеть и ее эксперименты с цифровым телевидением. Американцы обычно представляют себе интерактивное телевидение так же, как веб-телевидение: как интернет-практику, неуклюже перенесенную на старый канал передачи информации. Однако это не так. Хайфилд в общих чертах рассказал о своем представлении о цифровом телевидении в выступлении перед британским Королевским телевизионным обществом¹⁸: «У телевидения будущего нет ничего общего с современным телевидением: оно будет состоять не только из линейных телеканалов, программу и время показа для которых составляют управляющие телевидением, — оно будет напоминать калейдоскоп, тысячи потоков контента, часть из которых будет невозможно отличить от обычного канала. В этих потоках смешаются контент и программы, транслируемые крупными каналами, и материалы зрителей. Поначалу зрители захотят реорганизовать и изменить порядок показа контента на свой вкус. Они будут публиковать комментарии к нашим программам, голосовать за них и, нередко, издеваться над ними. Следующим шагом станет желание пользователей самим создавать потоки видео, возможно с нашей помощью или без нее».

Новые исследования ВВС подтверждают существование того, что Хайфилд называет «четырьмя новыми существенными общественными тенденциями, свидетельствующими о том, что способ потребления телевидения навсегда изменился».

Во-первых, говорит Хайфилд, зрители учатся управлять медиаконтентом, выбирая не только, что смотреть, но и как, когда и где. Во-вторых, они начали принимать участие в создании медиаконтента, присылая в СМИ свои собственные видеозаписи. В-третьих, зрители, особенно молодые люди, склонны к многозадачности и могут одновременно потреблять несколько материалов. Если в 1952 году 5% времени, потраченного на просмотр телепередач, не было запланированным, сегодня это цифра увеличилась до 50%. И наконец, зрители начали обмениваться друг с другом материалами: «Загрузка и обмен видео — это последняя капля, благодаря которой появится

убийственная комбинация, призванная разрушить существующие модели платного телевидения».

Хайфилд описывает эту убийственную комбинацию как смесь телевидения, PVR и широкополосных каналов плюс возможность обмениваться видео через пиринговую сеть. В общем, Edge TV.

В этом новом мире зрители смогут смотреть традиционное телевидение, интернет-видео, программы, хранящиеся дома на жестком диске, и шоу, полученные от друзей по пиринговой сети. С появлением в гостиных широкополосных каналов «управляемое пользователями телевидение расцветет».

Очень вероятно, что частный медиаконтент является предвестником эпохи видеодокументалистики, материалов из жизни людей, снятых на недорогие цифровые камеры следующего поколения и отредактированных на ПК. Подобно блоггерам и издателям-любителям, занявшим позиции, позволяющие им сражаться в Сети с крупными медиакомпаниями, когда Сеть воплотит свой мультимедийный потенциал, видеолюбители станут силой, которую невозможно будет игнорировать.

Возможно, из-за своего возраста (ему 38 лет) или потому, что он работает на общественную организацию, Хайфилд не видит в натиске Edge TV угрозы медиакомпаниям. Он и его начальники работают над тем, чтобы позволить пользователям скачивать видео и размещать свои видеоматериалы в архиве BBC. Телеиндустрия, говорит он, должна стимулировать творчество, создавая шоу, которые легко сокращаются, удобны для просмотра по частям, комбинируются с другими материалами и свободно распространяются.

«Не знаю, как долго еще будут выпускаться медиаплееры, в которых не учтены эти требования, — говорит он. — Исследования показывают, что настроения покупателей изменились: они больше не хотят смотреть линейное телевидение по расписанию, так что нам лучше прислушаться к ним и предложить полный спектр сервисов по запросу. В противном случае мы останемся не у дел».

Но до сегодняшнего дня Голливуд двигался в противоположном направлении. Компании индустрии развлечений установили

системы управления правами, не позволяющие пользователю управлять другом на переносное устройство транслировавшееся по телевизору видео. Они стремятся ввести еще больше ограничений, чтобы полностью запретить пользователям компьютеров управлять цифровым медиаконтентом. Чтобы не позволить пользователям вкушать плоды цифровой революции, они ведут грязную игру: Sonicblue тратит на вознаграждение адвокатам миллион долларов в месяц.

Представьте себе цифровые видеобиблиотеки. Первые модели TiVo позволяли хранить 14 часов видео. Вскоре этот объем вырос до 30 часов, а затем до 80. В середине 2004 года «топовые» модели TiVo позволяли хранить до 300 часов видео, а ReplayTV — до 320 часов.

Объемы хранимой информации продолжают увеличиваться вдвое каждые четырнадцать месяцев. К 2012 году устройства в наших гостиных смогут хранить до десяти тысяч фильмов в высоком разрешении, или сто тысяч несжатых компакт-дисков, или столько MP3-файлов, что вы сможете без остановки слушать их всю свою жизнь. Через двадцать лет, говорит директор Лаборатории компьютерных наук и искусственного интеллекта МТИ Родни Букс, мы будем носить с собой портативные устройства, емкость которых будет измеряться в петабайтах (20 миллионов гигабайт, а не 20 гигабайт, как сегодня)¹⁹. Но что мы будем делать с такой емкостью?

С ростом емкости цифровых записывающих видеомagneтофонов пользователи неизбежно начнут использовать их не только для управления временем просмотра, но и для создания архивов и персональных видеобиблиотек. «Сейчас индустрия контента борется с этим, — говорит Рамси. — Скоро устройство сможет хранить 800 часов видео. Будет очень любопытно наблюдать, как индустрия контента подстраивает свои бизнес-модели под новые условия».

Олсop сказал мне, что, как ему кажется, мы в какой-то момент достигнем потолка емкости устройств, так как «телепередачи, которые вам хочется смотреть, не бесконечны». Но это утверждение подразумевает, что люди будут хранить только те шоу, которые они хотят смотреть. А что, если суперкомпьютер, подключенный

к вашему телевизору, станет союзником студий и телесетей? Что, если Edge TV позволит пользователям из разных концов сети стать *распространителями* контента? Нетрудно себе представить, как Джерман, ваш сосед по дому, получает свою долю каждый раз, когда кто-то заходит в его блог TV Recommendations и за небольшую плату скачивает запись воскресной службы пастора или любительский фильм, который Джерман порекомендовал любителям последнего фильма «Ведьма из Блэр».

Я, как и Хайфилд, уверен, что обмен видео уже не за горами. Единственный вопрос в том, дадут ли на него добро компании индустрии развлечений, или он будет вынужден вернуться в даркнет. Технологии уже достигли необходимого уровня: через беспроводную широкополосную пиринговую сеть можно залить контент на любое устройство, проигрывающее видео. Добавьте к этому новое поколение переносных видеоплееров. Скоро мы увидим на прилавках портативные телевизоры, которые будут стоить не больше 200 долларов и позволят нам посмотреть пропущенное вечером шоу в автобусе или в поезде по дороге на работу.

Консультант индустрии развлечений Тим Оноско пишет: «Вообразите себе новые каналы, по которым идут программы, выбранные на существующих каналах и упорядоченные в стиле MTV, то есть транслируемые небольшими порциями. Не впечатляет? Тогда дайте мне закончить. Представьте, что у вашего телевизора, как у TiVo, есть жесткий диск, и он сканирует трансляции, даже когда вы его не смотрите, и записывает на диск подборку передач: новостную программу Today Show, прогноз погоды и программы о спорте, Top — 10 Дэвида Леттермана и вчерашний вечер с Джемом Лино, трейлеры фильмов, которые выйдут в ближайшие выходные, рецензии на новые книги с C-SPAN, лучшие моменты бейсбольных матчей, финансовые отчеты, краткое содержание сериалов и т. д. И вы всегда сможете посмотреть что-то новое и соответствующее вашему вкусу».

Ведущая колонки о новых технологиях в газете *Washington Post* Лесли Уолкер пишет: «Потребители начнут создавать собственные видеофильмы на основе записей концертов любимых групп. Это лишь

вопрос времени. Они склеят фрагменты телешоу и DVD-записей — которые они, будем надеяться, приобретут легально, — подобно тому как любители музыки прошлых лет создавали особенные музыкальные диски и кассеты»²⁰.

И она права. Пусть люди сами делают выбор. В конце концов, кто может решить, что хочет смотреть публика? Пользователи смогут оцифровать, смонтировать и обмениваться друг с другом видеоклипами с лучшими шутками Адама Сэндлера, концертами U2 или регулярными трансляциями Saturday Night Live так же, как сейчас тысячи людей публикуют плейлисты со своими любимыми песнями и обмениваются ими. При этом необходимо уважать права владельцев авторских прав, так что нам понадобится совершенно новая система «очистки прав» в Сети, возможно связанная с микроплатежами. Телесети и киностудии могут попытаться самостоятельно перетасовать материалы, но какой от этого толк? Выпустив на волю новый рыночный вирус и используя силу распределенного распространения контента, компании индустрии развлечений подготовили бы почву для дальнейшего расширения своих брендов и нашли новую аудиторию.

Существует альтернатива любительским фильмам и законным формам файлового обмена: даркнет. Чтобы получить представление о том, какие шоу уже движутся по подпольным каналам, зайдите в раздел сайта VCDquality.com, посвященный телевидению и служащий своего рода нелегальной программой передач, содержащей сотни программ, которые можно найти в подпольных обменных сетях. (Поскольку сайт VCDquality.com не содержит незаконных материалов, на него невозможно подать в суд.) Возможно, лучшим выпадом Голливуда против кинопиратов и распространителей незаконных копий телешоу стало бы привлечение на свою сторону талантливых любителей, согласие на цифровую перспективу Edge TV и предоставление пользователям инструментов и финансовых стимулов для продвижения давно забытых шоу и фильмов. Им также стоит признать, что какой-нибудь предприниматель в своем гараже может внести в выпущенное студией шоу элементы, добавляющие ему дополнительную ценность.

Каким будет телевидение, угадать непросто. Оптимистичный шотландец Рамси считает, что пользователи смогут получить доступ «ко всей информации на Земле» посредством высокоскоростного доступа в Интернет и подключенного к беспроводной сети телевизора. «Через несколько лет развлечения в вашей жизни будут совершенно иными, — говорит он. — Думаю, люди перестанут ходить в Blockbuster, чтобы взять напрокат фильмы, исчезнет сама идея физического носителя, так как контент будет электронным, и вы сможете скопировать то, что вам по душе, и посмотреть это у себя дома».

Вопрос в том, что будет стоять на этой виртуальной полке. Будет ли ее содержимое отражать простое изменение формы нисходящего медиарынка или подлинное воплощение цифровой медиареволюции?

Джонатан Таплин, поборник медиаконтента по запросу, который приложил руку к первой доставке интернет-видео в дом клиента, хорошо сказал об этом на выступлении перед юридическим комитетом сената США в 2002 году: «У нашей страны есть возможность выбрать один из двух вариантов развития СМИ. В одном случае у нас будет пятьсот каналов, принадлежащих шести корпорациям, по которым не показывают ничего интересного. В другом случае потребители по запросу смогут получить доступ к миру уникального искусства такой силы и красоты, что растопит любое сердце»²¹.

10. Звуки цифровой музыки

Тони Эбботт не похож на зачинщика цифровой революции. Когда я приезжаю в его коттедж на Ранчо Кукамонга, что к востоку от Лос-Анджелеса, 64-летний консультант из расположенного неподалеку Колледжа Чаффи одет в клетчатую рубашку с коротким рукавом, стоптанные коричневые рабочие ботинки и джинсы со свободно затянутым ремнем, позволяющим вместить его объемный живот. Приветливый и благородный, поглаживая свою аккуратно подстриженную бороду, Эбботт немедленно провожает меня в гостиную.

Эбботт, уже давно страстно увлекавшийся гаджетами, сейчас превратился в своего рода цифрового любителя. Он и его жена Джудит любят музыку, и несколько лет назад Эбботта приводило в ярость, что CD-плейеры на 100 и 200 дисков не могли справиться с их коллекцией из 600 дисков. Поэтому он выбросил плейеры и начал преобразовывать песни в формат MP3 при помощи программы Musicmatch Jukebox.

«Больше всего мне нравится, что любую песню можно без труда найти в любой момент, — говорит он. — Больше не нужно рыться в чертовых дисках»¹.

Он ведет меня по мохнатому зеленому ковру и открывает дверь шкафа, стоящего в коридоре. Там, на месте старого нагревателя воды, мигает лампочками компьютер eMachines, который может подавать музыку на колонки в любой из комнат и даже на задний двор. Когда мы возвращаемся в гостиную, мелодия Эллы Фицджералд сменяется

песней Ната Кинга Коула «Rosetta». Эбботт включает телевизор, и мы находим информацию об обеих песнях в домашней сети, которую проложил Эбботт. Эбботт достает пульт управления и пролистывает созданные им плейлисты с оперой, классической музыкой, кантри и десятками других музыкальных направлений. Один из самых любопытных плейлистов называется «Лунные мотивы» и содержит песни, в названиях которых есть слово «Луна».

Эбботт еще только разминается. Недавно он купил за 80 долларов маломощный FM-стереотранслятор и открыл свою маленькую FM-станцию. «Я просто выбрал частоту, не занятую местными радиостанциями, и начал свое дельце».

Соседи обожают Tony Radio на 107,1 FM, которое транслируется со скромного компьютера, стоящего в шкафу в прихожей. На этом радио, где Эбботт играет роль своего рода цифрового диджея, нет болтовни и рекламы. В рождественские праздники соседи включают приемники и слушают рождественскую музыку. «Иногда я принимаю заказы», — говорит он, посмеиваясь.

ФКС разрешает подобные маломощные станции, зона вещания которых ограничивается несколькими домами. Сейчас по всей стране, в университетских общежитиях, домах престарелых и других учреждениях с особыми интересами функционируют тысячи подобных станций. Однако, если бы Эбботт транслировал свои передачи в Интернете, ему пришлось бы платить отчисления индустрии звукозаписи, даже если бы его слушала все та же немногочисленная аудитория, которая слушает FM-трансляции.

Эбботт считает, что индустрия звукозаписи эксплуатирует исполнителей, однако утверждает, что не использует файлообменные сервисы вроде Kazaa или iMesh. Из десяти тысяч песен, которые он оцифровал, из этого источника пришла лишь одна: «God Bless America» Кейт Смит. Он сконфуженно объясняет: «Я искал ее повсюду, но ее не было ни в одном магазине».

Технологии до сих пор вызывают у людей священный трепет, говорит Эбботт, однако его оборудование очень просто установить, особенно с использованием новых беспроводных технологий. То, что сегодня кажется развлечением для фанатиков, завтра станет

общим местом. Через несколько лет, утверждает он, править бал будет цифровая музыка по запросу, а «компакт-диски, скорее всего, разделят судьбу восьми- и четырехдорожечных лент, если вы вообще их застали».

Мне уже пора уезжать. Отъезжая от дома, я слушаю старые добрые попурри Дюка Эллингтона, которые на расстоянии нескольких домов от дома Эбботта сменяются шумом помех.

Эбботт не одинок: тем же, чем он, занимаются многие любители музыки. В 2002 году Эрих Ринджвальд, работавший разработчиком в Apple и Amazon и соучредитель Be Inc., и три его друга решили объединить свои музыкальные коллекции.

Один из них, наш общий друг Моррис Дай, собрал свои сотни дисков и отдал их Ринджвальду. Скопировав музыку на жесткий диск, Ринджвальд поставил в подвале Дая компьютер, на котором хранились их общие сокровища. В довершение всего Дай соединил свой новенький музыкальный плеер Turtle Beach AudioTron со стоящим в подвале сервером.

Что из этого вышло? Весь вечер в доме Дая играл современный и классический джаз, выбранный среди 19 339 песен, хранящихся на его компьютере. «Это очень удобный способ получения доступа к музыке, — говорит он. — Я никогда не вернусь к старому». Дополнительным плюсом плеера является то, что он может служить в качестве радиоприемника, который проигрывает более ста интернет-радиостанций. Покупка всей системы для одного дома обойдется меньше чем в 500 долларов. Несмотря на попытки звукозаписывающей индустрии убедить общество, что любой обмен музыкой нечестен и незаконен, в соответствии с Актом о записи музыки в домашних условиях [Audio Home Recording Act] вы можете обмениваться легально приобретенной музыкой с несколькими друзьями.

«Сейчас этим занимаются только любители, — говорит Ринджвальд, — но очень скоро это станет массовой практикой. Сейчас на смену маленьким серебристым компакт-дискам приходит полностью цифровая музыка будущего»².

Эбботт и Ринджвальд не дадут мне соврать: цифровая музыка — это не просто музыка, которая хранится на наших компьютерах. Это музыка, которая оставила физический носитель подобно тому, как душа покидает тело. (Не в любой цифровой музыке есть душа, но не будем об этом.) Когда-то индустрия звукозаписи была привязана к формату: восковые пластинки, грампластинки, винил, восьмидорожечная пленка, кассеты, компакт-диски. Теперь музыка освободилась от груза физического носителя, превратившись в чистую информацию. Ее неотъемлемой и, пожалуй, главной частью стала свобода перемещения, проявляющаяся в том числе и в возможности бесплатно поместить ее в файлообменную сеть.

Обсуждения цифровой музыки слишком часто начинаются и заканчиваются разговорами о пиратстве. Но, рассматривая ее через такую узкую призму, мы рискуем не заметить фундаментальных изменений, которые несет музыкальной культуре переход музыки в цифровую форму. Новые цифровые средства стимулируют массовое музыкальное творчество: обычные люди начинают сочинять и распространять музыку, а также создавать необычные версии известных музыкальных композиций.

Чем же отличается музыка цифровой эры от прежней музыки? Практически всем. Как заметил Кевин Келли, «с наступлением цифровой эры музыка мгновенно превратилась из существительного в глагол»³. Сейчас люди находят разные способы работы с музыкой. У них появились новые способы создавать музыку, слушать музыку и обмениваться музыкой.

С каждым днем все проще создать коллекцию цифровой музыки и управлять ею. Эбботт, Ринджвальд и миллионы других людей начинают использовать для управления музыкой цифровые проигрыватели, а персональные плейлисты и ремиксы заменяют компакт-диски и альбомы. Уже сейчас мы изменяем последовательность песен в альбомах, записываем на диски подборки песен различных исполнителей и храним тысячи песен на штукотине весом менее ста граммов. Многим людям обычный компакт-диск кажется приветом из прошлого.

Кроме того, стало проще находить новую музыку. Средства коллективной фильтрации помогают пользователям найти новых испол-

нителей, которые им понравятся. Интернет-трансляция и спутниковое радио расширяют рамки наших вкусов, а также рыночные возможности музыкальных лейблов и исполнителей, предлагая слушателям, разочарованным бесплодными просторами коммерческого радио, сотни специализированных каналов. Абоненты спутниковых сервисов XM или Sirius найдут музыку, которой нет ни на одной радиоволне, каналы для детей, музыку Бродвея, комедии, ток-шоу для геев или афроамериканцев и множество других разнообразных материалов. Триумф спутникового радио наступил осенью 2004 года, когда Sirius подписала контракт с самопровозглашенным Королем Всех Медиа Говардом Стерном. За пять лет, начиная с 2006 года, Стерн и его команда должны заработать 100 миллионов долларов. Тем временем XM уволила бывшего ведущего новостей NPR Боба Эдвардса.

Новые исполнители все чаще в первую очередь обретают известность в Интернете. В 2003 году охотник за талантами Джо Берман написал запрос «индии-рок из Новой Зеландии» и нашел Steriogram, коллектив из пяти человек из Вангерее, Новая Зеландия. Как пишет *Washington Post*⁴, связавшись с группой и послушав их демозаписи, он помог им заключить контракт на пять альбомов с лейблом Capitol. Группа отправилась в тур по США, а их клип показывают по MTV.

Эта тенденция может поставить с ног на голову традиционные модели медиа. Теоретик медиа Клай Ширки называет это «большим прыжком»⁵. Старая схема «выбери, затем опубликуй» уступает место новой — «опубликуй, затем выбери». Эта схема, воплощенная в блогах и любительских публикациях, может сработать и в музыке. Сейчас появляются средства, обещающие известность молодым талантливым исполнителям и публикацию хорошей новой музыки.

Упростились не только управление музыкой и ее поиск. Главная удача: стало проще создавать музыку. Цифровая демократизация музыки устранила даже самые незначительные барьеры для этого. В старые времена даже панкам приходилось выбирать гитары и учить аккорды. Теперь вам не нужно репетировать, учить нотную грамоту или откладывать деньги на дорогой инструмент. Имея 49 долларов и компьютер от Apple, целеустремленный музыкант с помощью программы GarageBand (Apple, кроме того, бесплатно распространяет

сотни профессионально записанных риффов, которые должны помочь вам на старте) может превратить компьютер в звукозаписывающую студию. Пользователи ПК тоже могут попытать свое счастье в создании хитов. Пятнадцать — двадцать лет назад подобные средства обошлись бы вам в 50 000 долларов.

Вместо того чтобы играть в рок-группах, подростки усаживаются перед притягательно светящимися экранами компьютеров в спальнях и гаражах. Для того чтобы написать достойную мелодию, все также нужны талант, терпение и вдохновение, и — что тут скрывать — большая часть созданной любителями музыки довольно посредственна. Но люди не только создают новую музыку, цифровые сэмплы и потрясающие новые композиции из привычных мелодий — они используют специальные инструменты, чтобы объединять композиции, ускорять ритм, вырезать из песни вульгарные выражения и исправлять фальшивые вокальные партии (в моем доме этот инструмент жизненно необходим), одним словом, дают вторую жизнь загнивающей индустрии. Подобно тому как камера Brownie превратила фотографию из ремесла профессионалов в обыденную практику, цифровые технологии делают демократичней музыку.

Добро пожаловать в эру любителей.

«До наступления в XX веке эпохи радио музыкой занимались для собственного удовольствия и для удовольствия друзей, — сказал в интервью NPR Роджер Линн, сессионный гитарист, написавший для Эрика Клэптона хит 1978 года “Promises”⁶. — Сегодня слишком многие смотрят на это как на профессиональную карьеру. Если задуматься, популярная музыка — это всего лишь еще одно название фолка, музыки для людей».

Некоторые профессиональные музыканты увлеклись этой идеей и занялись сохранением и распространением вышедшей из моды музыки в Интернете. Один из таких музыкантов — Роджер Макгуин, бывший вокалист и автор песен группы Byrds, который способствовал развитию традиции фолк-рока в середине 1960-х годов, написав такие хиты, как «Turn, Turn», «Mr. Spaceman» и «Three Miles High».

Макгуин, в 1991 году включенный в Зал славы рок-н-ролла, долго до этого оставил Byrds ради сольной карьеры. Он влюбился

в фолк в пятнадцать лет, когда увидел, как старый певец в стиле фолк Боб Гибсон исполняет свои хиты в его колледже в Чикаго. Фолк — очень широкий термин, включающий в себя традиционные ирландские и английские баллады, кантри, акустический рок и современный фолк. К началу 1990-х годов эта традиция оказалась на грани вымирания из-за засилья однообразной музыки, которую крутят по радио (как говорит Макгуин, «только рэп и слащавый поп»), и нежелания звукозаписывающих компаний подписывать контракты с фолк-музыкантами⁷⁷.

Обеспокоенный возможностью исчезновения жанра, в 1995 году Макгуин открыл сайт «McGuinn's Folk Den»^{77#}, легально предоставляющий файлы для скачивания. Он назвал сайт Folk Den в честь клуба в Лос-Анджелесе, где он и другой музыкант из его группы, Джин Кларк, познакомились с Дэвидом Кросби. Макгуин начал записывать традиционные, знакомые всем композиции и размещать их на сайте — он до сих пор каждый месяц выкладывает новую песню. Для бесплатного скачивания по лицензии Creative Commons доступно более ста композиций. Макгуин записал свои версии песен «John Riley», «Springfield Mountain», «Old Paint» и «To Morrow», которые давным-давно играл Гибсон.

«В старые времена кто-то садился на крыльцо, а кто-то другой разучивал за ним мелодию, — рассказывает Макгуин, для своих 62 лет выглядящий очень молодо. — Сейчас, когда я записываю песню, я один на один с компьютером, а не в большой компании людей, так что в каком-то смысле это соответствует обычаю передавать истории из уст в уста, передавать фолк-музыку из поколения в поколение. Разве Интернет не лучший способ распространять музыку?»

В рамках своего проекта по сохранению фолка Макгуин решил записать альбом классических фолк-песен «Treasures from the Folk Den»^{78#} с Питом Сигером, Джоан Баэз, Джуди Коллинз и Одеттой. (Слишком слабый, чтобы выходить из дома, Сигер записал дуэт с Макгуином в своей гостиной.) В 2002 году альбом был номинирован на «Грэмми».

^{77#} Фолк-притон Макгуина (англ.).

^{78#} Сокровища Фолк-Притона (англ.).

По словам Макгуина, если бы он мог, он бы расширил «сферу интересов» коммерческих СМИ, включив в нее джаз, рэгги, мировую и классическую музыку. Это вряд ли произойдет по финансовым соображением, однако новые технологии: спутниковое радио, интернет-магазины и программы для записи дисков (Макгуин использует Macintosh) — предоставляют нам самый большой выбор, чем когда-либо.

Макгуин время от времени заглядывает в Kazaa, чтобы посмотреть, обмениваются ли пользователи его песнями, и это его нисколько не смущает. В 2000 году он выступил в качестве свидетеля от защиты по делу Napster в юридическом комитете сената⁸. «Для меня как для исполнителя это то же самое, что трансляция моих песен по радио», — объясняет он. В конце концов, чем чаще о тебе слышат, тем больше будут продажи.

Что касается идеи Макгуина сохранить фолк, похоже, традиция обрела новые силы благодаря Интернету и выходу таких фильмов, как «О, брат, где ты?» и «Ловец песен». «Сейчас фолк в хорошей форме, — говорит Макгуин. — Всего за несколько лет он прошел большой путь».

Четыре года назад по Disney Cannel был показан эпизод мультипликационного сериала «Семья Праудов», напоминающий современную версию «Конопляного безумия», непреднамеренно смешного пропагандистского фильма 1936 года, иллюстрировавшего идею, будто люди, которые курят марихуану, сходят с ума, занимаются безумным сексом и танцуют без остановки. На этот раз, согласно отчету AlterNet.org, Disney взялся за тему файлового обмена⁹.

В мультфильме девочка-подросток Пенни Прауд начинает использовать похожую на Napster программу EZJackster, страстно увлекается файлообменными сетями и начинает скачивать всю музыку, которую она когда-либо хотела. Вскоре наступает хаос. Ее любимый певец не получает денег за свою музыку. Местный магазин закрывается. Приезжает полиция, которая грозит упечь ее в тюрьму. И, что хуже всего, мама забирает ее компьютер. Пенни полностью уничто-

жает американскую экономику, прежде чем понимает, что файловый обмен — это плохо.

В действительности файловый обмен имеет столько нюансов цвета, сколько и не снилось диснеевским мультфильмам.

Познакомьтесь, например, с Майком Скиулло.

Скиулло, двадцатипятилетний сотрудник службы поддержки одной очень крупной компании, базирующейся в Питтсбурге, собрал огромную коллекцию музыки, скопировав содержимое своих CD на жесткий диск. Но на этом Скиулло на остановился. Чтобы расширить свою коллекцию, он погрузился в Napster, Kazaa и Morpheus и скачал оттуда сотни песен. Он хотел поделиться своим богатством с друзьями и коллегами, поэтому создал сеть для обмена музыкой из серверов, которыми он управляет дома и на работе. Эти частные даркнеты скрыты от посторонних глаз, однако Скиулло сообщил свои логин и пароль пятнадцати своим друзьям, которые могут покопаться в его файлах и скачать с его компьютера любую из двадцати тысяч песен. Еще двести друзей и коллег имеют доступ к шести тысячам песен с корпоративного сервера, играющего роль мини-радиостанции. То же самое он делал на предыдущей работе, где целое подразделение питтсбургского медицинского центра слушало музыку, загруженную с установленного им сервера. Его друзьям и коллегам это нравится.

«Музыка создает приятную атмосферу на работе, — говорит мне Скиулло. — Даже мой босс скачивает музыку из моей сети»¹⁰.

Скиулло — типичный пример человека своего поколения. Он не разделяет намерения Тони Эбботта играть по правилам — он, как и Макгуин, считает, что файловый обмен — это радио наших дней. Скиулло поет в рок-группе, которая выкладывает свою музыку на своем сайте для бесплатного скачивания, и, по его словам, любовь поклонников малоизвестные группы зарабатывают как на своих официальных сайтах, так и в полулегальных местах вроде Kazaa. Сегодня он покупает меньше CD, однако чаще ходит на концерты и приобретает DVD групп, которые ему нравятся.

Как относиться к тому, что делает Скиулло? Распространяются ли законы физического мира на оцифрованную музыку? В эпоху, когда большая интернет-деревня объединяет нас в сообщества, с чем

больше не справляется география, какими должны быть законы обмена цифровой музыкой?

Когда я рассказываю о действиях Скиулло президенту RIAA Кэри Шерману, он говорит: «Все очень просто: эти люди воруют»¹¹.

RIAA, действующая в интересах звукозаписывающих компаний, разослала тысячи писем с предписаниями о прекращении противоправных действий частным компаниям и университетам, которые закрывают глаза на подобную активность в своих сетях. С самыми крупными файлообменными сервисами, включая Kazaa, клиентская программа которой была скачана более 320 миллионов раз, что делает ее самым популярным приложением всех времен, RIAA встречается в зале суда. Поскольку незаконное скачивание песен распространилось шире, чем в лучшие дни Napster, в 2003 году RIAA начала подавать в суд на частных лиц, которые делают доступными в пиринговых сетях тысячи песен.

Майк Годвин из общественной организации Public Knowledge говорит: «Даже разумные люди могут разойтись во мнениях относительно того, является ли добросовестным использованием обмен песнями между двумя или десятью людьми, но я не знаю никого, кто считал бы, что выложить в Интернете пять тысяч песен, которые скачают миллионы людей, законно».

Тем не менее Годвин, как и президент Public Knowledge Джимми Б. Сон, утверждает, что не нужно сваливать всю вину на четырех из десяти взрослых американцев (более 60 миллионов людей), которые скачали музыку из файлообменных сетей. Они говорят, что звукозаписывающие компании еще не приложили достаточно сил, чтобы создать привлекательную легальную альтернативу, и что они упускают шанс использовать технологию P2P для развития новых бизнес-моделей и рынков.

В середине 1999 года, когда был запущен оригинальный Napster как проявление непреодолимого желания населения иметь волшебный проигрыватель по запросу, музыкальные компании поняли, что их мир изменился навсегда. История Napster хорошо известна — о землетрясении, которое начал Шон Фэннинг, написано несколько книг, так что я сдержу данное ранее обещание посмотреть в будущее,

а не в прошлое и сосредоточусь на тех сторонах цифровой медиареволюции, которые связаны с файловым обменом. И все же стоит упомянуть, что в июле 2001 года, на момент своего закрытия по решению суда, 57 миллионов человек пользовались поддерживаемым простыми людьми рынком обмена песнями, который во многом был революционным для поп-культуры: общество восстало против грабительских цен, установленных индустрией звукозаписи, и недружественной по отношению к покупателям практики.

Звукозаписывающие компании всегда считали, что Napster занимается пиратством. Для студентов колледжей и миллионов других людей Napster был образцом совершенно клевой технологии, которая кроме бесплатных песен предлагала сэмплы и практически любую мелодию. Napster был гибким и легко настраиваемым инструментом, а не просто программой, которая позволяла бесплатно скачивать музыку.

Что бы вы ни думали о Napster, на самом деле он был культурным источником, позволившим миру погрузиться в воды бесплатной музыки. Napster открыл цифровое пространство миллионам людей, сделав наши компьютеры и другие цифровые устройства основным способом получения музыки. Он на несколько лет приблизил переход к новому рынку и показал пользователям, что музыка — это не только продукт, но и сервис. Завоевав внимание десятков миллионов преданных пользователей, он подтолкнул звукозаписывающие компании к переносу своих закромов в легальные интернет-магазины. Napster также способствовал развитию молодежной культуры, предоставляя средства создания, сэмплирования и ремикширования цифровой музыки. Воротилы индустрии развлечений, привыкшие во всем видеть пиратство, до сих пор приходят в ярость, когда кто-то произносит слово «Napster», однако лишь сейчас мы начинаем замечать признаки его влияния не только на индустрию звукозаписи, но и на телевидение, компьютерные игры, а также кинематограф.

Звукозаписывающие компании считают файлообменные сети своим главным врагом, однако большинство ударов они нанесли себе сами. Когда в 1983 году появились компакт-диски, их поблескивающий высокотехнологический вид позволил лейблам установить на них

цены от 9 до 16 долларов, хотя изготовление CD вскоре стало стоить не дороже, чем печать долгоиграющей пластинки. Звукозаписывающие компании, а не исполнители забирают себе практически всю прибыль. Это неудовлетворительное положение дел актуально и по сей день. Из одиннадцати миллиардов долларов, ежегодно выручаемых на продаже CD, исполнители получают менее 5%. (Сравним: в среднем исполнители получают 12% дохода от музыки, проданной в интернет-магазинах. Кроме того, они получают 35—40% сборов с концертов.)

Другие тенденции в музыкальном бизнесе вызвали еще большее недовольство общества. Развитие сетей одинаковых радиостанций практически уничтожило независимые местные станции, удовлетворяющие местные вкусы и сообщающие о местных событиях, заменив их пустыми, безжизненными программами. Практически все песни, которые крутятся на радио, покупаются и оплачиваются звукозаписывающими компаниями. Музыкальные дельцы тратят миллионы на создание звезд типа Бритни, однако забывают о создании команд, которые могли бы внести свежую струю. (Тина Веймут в 2004 году заявила группе экспертов музыкальной индустрии, что, если бы Talking Heads появились в наши дни, при нынешнем состоянии медиасреды, они никогда не подписали бы контракта и не появились бы на радио. За несколько недель до этого Дон Хенли выразил сомнение в том, что сегодня какая-нибудь крупная звукозаписывающая компания подписала бы контракт с Джонни Кэшем.)

Директоров звукозаписывающих компаний обычно выставляют в невыгодном свете, что неудивительно. *New York Times* писала о том, что 99,9% проверок показывают, что звукозаписывающие компании недоплачивают своим артистам¹². Макгуин продал полмиллиона копий своего альбома «Back to Rio» 1991 года, и не получил за это ни цента. В отраслевом музыкальном журнале в 2002 году Стив Альбини, продюсировавший альбом группы Nirvana «In Utero», обрисовал типичную для индустрии звукозаписи сделку: новый коллектив может получить в качестве аванса 250 000 долларов. Распродано 250 000 копий его альбома, продажи приносят лейблу 710 000 долларов. После того как команда заплатит за запись, видео, питание, одежду и авто-

бус для тура, она остается *должна* звукозаписывающей компании 14 000 долларов¹³. В своем эссе «Салон» Кортни Лав посчитала, что группа, которая продает 1 миллион копий, отдает 6,6 миллиона долларов звукозаписывающей компании, и ее участники остаются ни с чем, лишаясь в том числе своей музыки, которая теперь принадлежит студии. (Конгресс издал закон, санкционирующий подобное рабство по договору. Авторы книг, напротив, временно продают лицензии на свои книги издателям.) Лав ссылается на объявленное в 1998 году банкротство Тони Брекстон, которая, продав CD на 188 миллионов долларов, получала за каждый альбом всего по 35 центов. Вся индустрия звукозаписи, заключает Лав, «основана на пиратстве»¹⁴.

Последней каплей, которая заставила общество отвернуться от звукозаписывающих компаний, стал отказ индустрии — и это спустя несколько лет после дебюта Napster — создавать привлекательный интернет-рынок. У пользователей Интернета, жаждущих цифровой музыки, почти негде ее взять из легальных источников — только файлообменные сети.

Разве удивительно, что никого при использовании файлообменных сетей до сих пор не мучает совесть, учитывая репутацию звукозаписывающих компаний?

Согласно исследованию, проведенному в 2003 году проектом Pew Internet & American Life Project, 60% американцев не видят ничего дурного в том, чтобы скачивать контент из пиринговых сетей, и выступают против попыток их ограничить¹⁵. Исследовательская фирма NPD Group в 2003 году выяснила, что около 2/3 музыки (7,5 миллионов файлов), хранящейся на компьютерах американцев, было получено в результате незаконного обмена файлами. Исследование, проведенное в 2004 году Barna Group по заказу Ассоциации торговли христианской музыкой [Christian Music Trade Association], показало, что 80% подростков хотя бы раз за последние шесть месяцев выкладывали в сеть музыку, защищенную копирайтом, и человек, исправно посещающий церковь, не отличается в этом от других¹⁶.

Почему же люди делают это? Юрист Джеймс Бергер, занимающийся делами, связанными с высокими технологиями, вспоминает, как пару лет назад выступал на Национальном форуме молодых

лидеров [National Youth Leadership Forum], собрании самых умных школьников, проводящемся в Вашингтоне. «Кто из вас постоянно скачивает музыку и записывает CD?» — спросил он у пятидесяти подростков. Все подняли руки. Тогда я спросил: «А вам не кажется, что вы воруете? Вы не испытываете никаких сомнений?» И вот что они мне ответили: «Вы хоть понимаете, о чем нас спрашиваете? Не часто удастся найти новую музыку, не пользуясь файлообменными сервисами. Звукозаписывающие компании вынуждают радиостанции играть новинки бойз-бэндов и раскрашенных барби, и мы сыты этим по горло. Но предположим, я слышу песню, которая мне нравится. Как я могу получить ее при нынешней системе? Мне нужно просить папу или маму отвезти меня в магазин. Я покупаю за 16 или 18 долларов CD, привожу его домой, слушаю, и оказывается, что со всего альбома мне нравится только одна песня. Я знаю, что из 16 или 18 потраченных долларов исполнитель вряд ли получит и цент. Поэтому я не чувствую себя виноватым. Мои карманы обчистила звукозаписывающая индустрия»¹⁷.

Проводившийся правовым сайтом FindLaw в июле 2004 года общенациональный опрос показал, что 56% американцев негативно относятся к судебным преследованиям частных лиц звукозаписывающими компаниями¹⁸. Даже многие музыканты снисходительно относятся к файловоому обмену. Согласно исследованию Pew 2004 года, 35% из 2755 опрошенных музыкантов и авторов песен считают, что файловоый обмен не приносит вреда музыкантам, так как помогает им «раскручивать» свои произведения, 23% заявило, что файлообменные сервисы вредят музыкантам, так как подразумевают незаконное копирование их работ, еще 35% согласилось с обоими утверждениями. Кроме того, 60% утверждает, что не считает, будто иски RIAA против частных лиц, использующих файлообменные сервисы, помогут музыкантам и авторам песен.

Когда дело касается их собственной карьеры, исполнители относятся к файлообменным сетям с большей симпатией. Исследование Pew показало: 35% считает, что бесплатное скачивание помогло их карьере, 5% считает, что оно повредило их карьере, 37% утверждают, что оно ни на что не влияет, 15% затруднились ответить.

Мнения известных артистов на этот счет разделились. Metallica, Мадонна, Эминем, Дон Хенли, Шакира и Лаудон Вейнрайт III уверенно поддержали жесткий правовой подход индустрии звукозаписи, а автор песен Motown Ламонт Дозьер («Stop! In the Name of Love») написал гневную песню о том уроне, который файлообменные сети нанесли его семье. С другой стороны, такие популярные исполнители, как Moby, Smashing Pumpkins, Limp Bizkit, Ben Folds Five, Public Enemy и They Might Be Giants заявляют, что RIAA несправедливо преследует частных лиц. «Разве может четырнадцатилетний подросток, получающий на карманные расходы всего 5 долларов в неделю, думать, что бесплатно скачивать музыку, созданную музыкантами-мультимиллионерами и алчными звукозаписывающими компаниями, плохо?» — пишет на своем сайте Moby¹⁹. Он советует звукозаписывающим компаниям запустить дешевые сервисы, позволяющие бесплатно слушать музыку, в том числе неизданные композиции, получать скидки на билеты и другие товары, и «перестать издавать дерьмовые записи».

Возможно, обе стороны правы. Файловый обмен, вероятно, повредит поп-звездам первой величины, хотя «вред» в данном случае — понятие относительное. Однако снижение продаж дисков Бритни будет вызвано увеличением продаж альбомов нового или даже забытого исполнителя. Бесплатный доступ к музыке — первый шаг к появлению денег в кармане исполнителя.

Джэнис Йен, записавшая хиты «At Seventeen» и «Jeese», а также девять раз номинированная на «Грэмми» (ее последний хит вышел в 1975 году), завоевала всеобщее признание в 2002 году, после своего выступления в защиту файлообменных сетей и выражения им признательности за то, что они вернули интерес к ее музыке. Йен, утверждающая, что все гонорары, которые она когда-либо получала, считались собственностью звукозаписывающей компании, заметила, что крупные лейблы запрещают своим исполнителям выкладывать собственную музыку для свободного скачивания. Вдобавок, пишет она, «пока не истек срок действия контракта, они являются владельцами наших *голосов*, так что мы не можем опубликовать для скачивания свою “живую” запись!»

Опубликовав на своем сайте бесплатные композиции, на которые у нее были права, в формате MP3, Йен заметила трехкратное увеличение продаж своих дисков. «Мне все это нужно не для того, чтобы стать миллиардершей, но у меня появилось больше денег, — написала она. — В наше время, когда плейлисты радиостанций стали уже, и вряд ли это внезапно изменится, 365 000 копий моей работы нашли своих слушателей. Даже если всего 3% этих людей придут на мои концерты и купят мои CD, у меня в этом году появится около 10 000 новых поклонников»²⁰.

По словам издателя технической литературы Тима О'Рейли, неизвестность, а не пиратство является самой большой угрозой для большинства музыкантов.

Все это не извиняет поклонников, которые регулярно бесплатно скачивают музыку. Это нечестно. Однако существование долгосрочных экономических убытков и ущерб экономике до сих пор остается под вопросом. По сравнению с 2003 годом продажи музыкальных альбомов в 2004 году выросли на 3,8%. Крупное исследование, проведенное в апреле 2004 года экономистами из Гарварда и Университета Северной Калифорнии, показало, что файловый обмен не оказывает негативного влияния на продажи CD²¹. Исследование, в котором рассматривались 1,75 миллиона случаев скачивания музыки, имевших место за 17 недель в 2002 году, установило, что скачивание оказывает как положительный, так и отрицательный эффект на продажи CD, что, в общем-то, является переливанием из пустого в порожнее. Подобные открытия позволяют нам отсрочить яростное наступление на файлообменную культуру²².

Главный советник Universal Studios Карен Пендал дает дружеский совет своим противникам в музыкальном бизнесе, которые продолжают подавать в суд на частных лиц, использующих файловый обмен. «Не играйте с огнем, — предупредила она на конференции “Цифровой Голливуд” в Беверли-Хиллз. — Не знаю, как это произошло, но музыкальная индустрия отдалилась от покупателей. Хочется быть уверенными, что то же самое не произойдет с кино. Общество считает, что музыкальная индустрия — это сборище порочных толстосумов, которые зарабатывают слишком много денег, поэтому во-

ровать их собственность нормально. Подобное отношение просто неприменимо к киноиндустрии. Люди понимают, что на съемки фильма тратится 100 миллионов долларов, и, возможно, поэтому их нельзя воровать». Отдалившись от своих клиентов, говорит она, невозможно выиграть²³.

В таком случае каким образом следует музыкальной индустрии изменить свою стратегию в цифровой век?

Если мы согласимся, что будущее за цифровой музыкой, что признают даже директора компаний, стремящиеся бороться с переменами, приходит отрезвляющая мысль: ни одна из крупных удач цифровой музыки (Napster, Musicmatch, MP3-плееры, веб-кастинг, iPod) не связана с звукозаписывающими компаниями.

В 1999 году компания Diamond Multimedia создала первый портативный MP3-плеер Rio 300 и выдержала попытки звукозаписывающей индустрии запретить его выпуск законодательным путем. Musicmatch Jukebox изменил для нас образ взаимодействия с музыкой, позволив копировать, миксовать и записывать собственные компакт-диски. iPod от Apple позволил уместить в кармане тысячи композиций, хранящихся в маленьком элегантном устройстве, которое, судя по виду, занесло к нам из будущего. Музыкальный магазин Apple iTunes собирается стать решением проблем доставки цифровой музыки, если только ему это позволят звукозаписывающие компании.

Мы склонны об этом забывать, но музыкальная индустрия — это не только крупные звукозаписывающие студии. Новые команды помещают свою музыку в пиринговые сети, чтобы сначала заработать славу, а потом и богатство. На крупнейшем в Интернете легальном сайте бесплатных MP3 GarageBand.com рейтинги слушателей используются для оценки 300 000 независимых музыкантов и 1,8 миллиона песен. Признанные исполнители, такие как Принц, Тодд Рундгрэн, Ани ДиФранко, Эйми Манн, Питер Гэбриел, Брайн Ино, Уин и другие, используют Интернет для общения с поклонниками и продажи музыки (иногда через звукозаписывающие студии, иногда нет). Через несколько лет это станет скорее правилом, чем исключением.

Музыкальные интернет-магазины, с которыми звукозаписывающие компании еще недавно не хотели иметь ничего общего, сейчас считаются самой большой надеждой музыкальной индустрии. Вторжение Apple в музыкальную индустрию было настолько успешным, что компания превратилась в компанию цифровых медиа. В октябре 2001 года, после шести месяцев разработки, Apple явила миру iPod, глянцево-портативное устройство, превосходящее по вычислительной мощности первые компьютеры Macintosh. Уже было продано более 10 миллионов экземпляров (только в 2004 году было продано 8,2 миллиона). Колумнист *Fortune* и директор TiVo Стюарт Олсоп назвал iPod «прекрасным примером дизайна цифрового устройства будущего»²⁴. Майкл Булл, преподаватель, читающий в Сассекском университете лекции о медиа, опросил тысячи владельцев iPod и выяснил, что возможность сделать мобильной свою музыкальную коллекцию изменяет не только то, как мы взаимодействуем с музыкой, но и то, как мы взаимодействуем друг с другом, так как отгораживаемся от окружающего мира в своем уютном личном пространстве, охлаждая открытые городские пространства²⁵.

В апреле 2003 года Apple открыла музыкальный интернет-магазин iTunes Music Store, тем самым подняв доверие к онлайн-музыкальным сервисам. В магазине Apple одну композицию можно купить за доллар, при этом она не защищена от копирования, поскольку CEO Apple Стив Джобс лично надавил на нескольких глав студий, прежде настаивавших на вызывающих всеобщее раздражение цифровых замках. iTunes Music Store ежегодно продает около полу-миллиарда песен. Хотя количество песен, продающихся на CD, значительно превышает количество песен, продающихся через Интернет, аналитики прогнозируют, что в ближайшие пять лет интернет-продажи возрастут настолько, что составят треть музыкального рынка (несколько миллиардов долларов).

Джобс любит говорить, что люди хотят владеть музыкой, а не брать ее напрокат. Это не совсем верно. Сами люди считают, что хотят *слушать* музыку. Поэтому в мире будет место и цифровым витринам, позволяющим купить любую песню, и волшебному проигрывателю, который позволяет взять напрокат любую песню, до тех пор, пока

обе модели соответствуют ожиданиям клиентов. Музыкальным компаниям стоит пойти по стопам Джобса и перестать использовать защиту от копирования, которая уничтожает способность цифрового медиаконтента к перемещению.

Фил Шиллер, директор Apple, ответственный за iTunes Music Store, рассказал в интервью BusinessWeek Online: «Решение проблемы музыкального пиратства не может быть технологическим. Никому не удастся создать идеальную защиту. Решение также не может быть законодательным: никто не издаст волшебный закон, который оставит пиратство. Получается, что решение в том, как мы будем себя вести. Многие люди предпочтут законный и честный способ. Мы надеемся, что нам удалось его найти: мы создали нечто во многом превосходящее бесплатные сервисы»²⁶.

Пресса много писала об успехе Apple, однако для процветания музыкальной индустрии в цифровой век необходимо благоденствие и других компаний и бизнес-моделей.

Компания из Сан-Диего Musicmatch, занимающаяся разработкой музыкального программного обеспечения, в которой работает 160 человек, была серым неудачником в битве за цифровую музыку. Когда я приезжаю в ее «второсортный» офис, то вижу цветущий внутренний дворик с апельсиновыми деревьями и фонтанами в испанском колониальном стиле, а из «кубиклов», где работают сотрудники, до приемной доносится музыка. Здесь музыка — часть обстановки: в конце концов, десять сотрудников — бывшие диск-жокеи. Через несколько минут по коридору, мимо постера Rage Against the Machine, проходит женщина с немецкой овчаркой на поводке. Это не катящийся под гору, съедающий кучу денег дотком.

В 1997 году, когда появилась Musicmatch, несколько представителей компании посетили одну из крупнейших венчурных фирм Кремниевой долины, где сделали доклад, проиллюстрировав свой бизнес-план графиками, исследованиями использования и благоприятной оценкой ожидаемого дохода. Один из сидящих за столом директоров не стал долго слушать. «А где ваши “конские хвосты”? Вы, ребята, слишком чистенькие для музыкального бизнеса». Другой спросил: «Зачем вам доходы и прибыль? Вы просто ничего не понимаете: дело

в раскрутке! Почему бы вам не купить пару щитов на шоссе 101 или не разместить свои имена на Таймс-сквер?» В конце концов Musicmatch нашли финансовую поддержку у другой компании Кремниевой долины, которую устраивали доходы и медленный, стабильный рост.

В конце 1998 года Musicmatch выпустила бета-версию первого цифрового музыкального проигрывателя, который позволял пользователям записывать на CD собственные подборки песен²⁷. Этот проигрыватель завоевал популярность практически немедленно. «Контроль над собственной музыкой оказался тем, что запустило поток творчества, — говорит старший вице-президент Musicmatch Боб Олвейлер. — Запись кассеты для вечеринки раньше занимала целый день. Сейчас вы можете справиться с этим за 10 минут». Сегодня Musicmatch Jukebox используют более 10 миллионов зарегистрированных пользователей, четвертая часть которых пользуется программой по крайней мере раз в месяц²⁸.

«Индустрия звукозаписи — это двухсотмиллиардная индустрия, запертая в сорокамиллиардном теле²⁹, — говорит похожий на веселого Мела Гибсона основатель компании Деннис Мадд, которого идея создания Musicmatch посетила, когда он учился в бизнес-школе Wharton. (За доклад, в котором он описал эту идею, ему поставили четверку — профессор назвал его замысел интересным, но невыполнимым.) — Музыка — это один из самых малопотребляемых ресурсов. Если бы у людей был более быстрый и простой способ доступа к ней, мы купались бы в музыке»³⁰.

Священный Грааль — это волшебный проигрыватель, дружественная пользователю модель, которая позволяет получить любую музыку в мире, лишь протянув руку. «Технологии — это самое простое, — говорит Мадд. — На наших серверах уже есть огромная часть всей музыки, продаваемой в мире. Самая большая сложность с музыкой в том, чтобы понять, какую композицию человек хочет слышать в данный момент. Мы помогаем людям исследовать и расширять свою музыкальную вселенную».

Мадд говорит об ощущениях от прослушивания музыки с почти религиозным трепетом: «Я помню такие моменты, когда я ехал в машине и вдруг начинала играть отличная песня, и от этого весь мой

день шел как надо. Это такой редкий случай с сегодняшним радио. Мы пытаемся сделать его более частым».

Сервисы, которыми занимается Musicmatch, — это больше, чем миграция радио в Интернет. Они также помогают людям создавать персональные плейлисты, содержащие композиции любимых исполнителей, а также новую музыку, которая вам тоже должна понравиться.

Мадд вспоминает, что до создания Musicmatch он был безумно увлечен всеми теми легендарными старыми группами, которыми увлекались многие люди его поколения. «70-е и 80-е не прошли мимо меня. Я обожал Eagles, Boz Scaggs, Rolling Stones, Yes, REO Speedwagon. Мне кажется, музыкальные вкусы большинства людей перестают развиваться после школы или колледжа. Технология рекомендаций Musicmatch позволила мне быстро познакомиться с новыми музыкальными стилями, такими как трип-хоп и электроника, и с множеством новых исполнителей, таких как Morcheeba, Portishead, Wilco и Люсинда Уильямс. Раньше я ничего не слышал о Nickelback, скромной команде из Канады. Потом я скачал пару их песен, послушал и сказал себе: “Вау! Это потрясающе!”»

Оригинальная бизнес-модель Musicmatch была основана на продаже цифровой музыки. Мадд предложил продавать песни по 25 или 50 центов за загрузку. В теории такие цены должны были резко увеличить продажи. Звукозаписывающие компании и слышать об этом не желали. Кроме того, лейблы настаивали на защите от копирования, которую Мадд назвал «драконовской», лишавшей купленные людьми песни свободы перемещения, например не позволяющей проигрывать в MP3-плеере песни, загруженные на компьютер.

Мадд вспоминает, что в первые дни существования компании встречи с лейблами выливались во «вспышки оптимизма, за которыми следовало сокрушительное поражение». В 1997 году он встретился с вице-президентом Capitol Records по новым медиа, который выразил заинтересованность, но так и не ответил на запрос на лицензию, присланный Musicmatch. «Я называю это карманным вето, — говорит Мадд. — Эти ребята почти никогда не говорят “нет” прямо. Просто ничего не происходит». Чуть больше чем через год он со

своим партнером прилетел в Нью-Йорк на встречу с главой управления лицензирования новых медиа BMG Music, который с порога заявил: «У меня всего пятнадцать минут, так что давайте сразу к делу». Взволнованные директора Musicmatch попросили назначить повторную встречу. Больше в его расписании им места не нашлось.

«Фольклор музыкальной индустрии гласит, что в кабинете президента любой музыкальной компании стоят три фотографии в рамках, — рассказывает Олвейлер. — На первой фотографии — уволенный управляющий звукозаписывающей компании, который допустил появление радио. На второй — управляющий, который допустил появление MTV. Третья рамка пуста: в ней должно быть фото того, кто допустил появление Интернета».

К 1999—2000 годам, когда Napster достиг зенита своего величия, лейблы все еще не были готовы продавать музыку в Интернете, поэтому Musicmatch пошла по дорожке интернет-радио, которая не требовала содействия лейблов. Каждый месяц к бесплатному радио Musicmatch Radio подключаются более 1,7 миллиона слушателей.

В 2001 году Musicmatch запустила первый успешный сервис музыкальной подписки, который можно описать как «почти музыкальный сервис по запросу» с потоковым воспроизведением музыки в CD-качестве. (Phapsody от Real Networks, Music от America Online, eMusic и заново рожденный Napster также предлагают музыкальную подписку.) В отличие от более ограниченной радиоверсии Musicmatch MX позволяет двумстам тысячам подписчиков создавать персональные музыкальные потоки, основываясь на любимых исполнителях, где или месте выхода композиции или ее жанре: от блюза до фанка. В то время как плейлисты большинства радиостанций содержат 33—38 композиций, слушатели Musicmatch могут выбирать из восьмисот тысяч песен.

С ростом и превращением в одну из главных интернет-радиостанций Musicmatch столкнулась с правовыми проблемами. Благодаря серьезным усилиям лоббистов звукозаписывающей индустрии вышедший в 1998 году DMCA регулирует интернет-радио. Согласно этому закону, интернет-станция (платная или бесплатная) не может объявлять названия следующей песни. Интернет-станция не может

проигрывать более трех песен с одного альбома в течение трех часов. В рамках трехчасового блока интернет-станция не может проигрывать подряд две композиции с одного альбома. Она также не может проигрывать три композиции одного исполнителя подряд и не более четырех композиций одного исполнителя в рамках четырехчасового блока.

Вот вам Аланы Фриды и Вольфманы Джеки^{79#} цифровой эры³¹.

DMCA также запрещает хранить архивы интернет-трансляций более чем несколько недель. Проще говоря, закон налагает на интернет-радио не только худшие ограничения широкоэвещательного радио, но и дополняет их новыми.

В 2001 году Musicmatch и RIAA предъявили друг другу иски, касающиеся некоторых сторон радиосервиса Musicmatch, которые, по заявлению RIAA, не были явно разрешены DMCA. Помимо прочего, RIAA выступила против функции Musicmatch, позволяющей слушателям выбирать соответствующий их настроению темп песни. Например, если вы любите Брюса Спрингстина, вы можете послушать его баллады или рок-композиции. Не более того. Musicmatch прекратила разбирательство, убрав данную функцию и внося другие небольшие изменения.

Радиосервис Musicmatch все так же ограничен закослелыми правилами DMCA, однако в конце 2002 года компания запустила сервис «исполнитель по запросу», позволяющий вам выбирать более чем из десяти тысяч исполнителей. Создайте свой канал, на котором будет играть Томми Дорси, или Varenaked Ladies, или Alice in Chains. Так как компания получила на это права, она может воспроизводить десятки композиций джазовых исполнителей, или хип-хоп-команд, или поп-звезд и других исполнителей подряд. Взамен лейблы получают немного эфирного времени. В середине 2004 года, вслед за Rhapsody и Napster, Musicmatch запустила сервис «песня по запросу».

Пока Apple бьется за то, чтобы продавать в своем интернет-магазине музыку без защиты от копирования, Musicmatch через шесть

^{79#} Алан Фрид — диск-жокей, придумавший термин «рок-н-ролл». Вольман Джек — популярный телеведущий 1950-х годов.

месяцев после Apple открыла собственный онлайн-магазин³². Другие компании (Amazon, Wal-Mart, BuyMusic.com, eBay и Napster) также бросились продавать музыку. Musicmatch совершила самый большой рывок на рынке, когда в сентябре 2004 года за 160 миллионов долларов ее купил гигант Yahoo.

Заглядывая вперед, Мадд считает, что за последние два года между Musicmatch и звукозаписывающими компаниями установились здоровые отношения: «Новое поколение директоров звукозаписывающих компаний считает Интернет будущим индустрии, так как продажи CD рано или поздно должны прекратиться. Компакт-диск ждет долгая, медленная, мучительная смерть, и его необходимо заменить более эффективной и прибыльной моделью. Сейчас происходят изменения наших ожиданий от взаимодействия с музыкой. Покупать CD каждые два месяца не слишком интересно. Сегодняшние технологии должны позволить вам тратить около пяти долларов в месяц и получать доступ к миллионам композиций».

Мадд представляет себе день, когда музыка будет следовать за вами повсюду, доступ к ней можно будет получить через любое устройство: портативный плеер, стереосистему, телевизор, радио в машине, беспроводное устройство или мобильный телефон. «Наступит день, когда вы сможете нажать на кнопку и слушать любую нравящуюся музыку в своей машине, гостиной или идя по улице с портативным устройством», — говорит он.

Но очевидно, что Мадд и многие другие не скоро вернут к жизни Yes, REO Speedwagon и Bachman-Turner Overdrive.

11. Оцифровка Коула Портера

Друг рассказывает историю, которую ему поведала мать одной из самых влиятельных венчурных капиталистов Силиконовой долины:

«Когда Энн была маленькой, она ходила по нашему кварталу и склоняла всех детей рисовать, создавать милые маленькие произведения искусства. Она собрала их работы и решила устроить небольшую галерею в родительском гараже. А потом ей пришло в голову с каждого посетителя брать четвертак за вход. И когда кто-то из мальчиков и девочек, создавших эти работы, хотел посмотреть на собственные рисунки и на творчество своих друзей, он должен был заплатить ей этот четвертак. Суть в том, что сама Энн ничего не нарисовала. Она полагалась только на чужой труд. А заработала больше, чем любой из художников».

Очень похоже на музыкальную индустрию.

В наши дни как противники файлового обмена, так и распространители контента находятся в опасном положении: в скором времени и те и другие могут остаться не у дел. Как звукозаписывающие компании переживут переход из века аналоговых записей в век цифровых технологий? Как будет выглядеть новая модель бизнеса?

Все начинается с экономики по Тарзану.

«Если ты, как Тарзан, пробираешься через джунгли, цепляясь за лианы, то в полете нужно уметь крепко держаться за свою лиану, чтобы не упасть на землю, потому что падение для тебя означает

смерть», — рассказывает мне за ужином Джим Гриффин. Мы в «Версале», модном кубинском ресторане в Лос-Анджелесе. «Но еще нужно уметь отпускать свою лиану именно тогда, когда хватаешься за новую. Так что есть определенный момент, когда отпускаешь старое и цепляешься за новое. Нельзя отпускать старое раньше времени — это будет означать падение и смерть. Но и держаться за старое слишком долго тоже нельзя — так ничего не получится»¹.

Гриффин — полный жизни сорокашестилетний мужчина, широкоплечий, в очках с тонкой оправой и с аккуратно причесанными волосами с проседью — ведущий специалист в области цифровых прав. «Весь спор только об этом: какую лиану схватить и в какой момент отпустить старую», — говорит он, и его громкий голос разносится над тарелками с цыпленком с чесноком, свиной и жареными бананами.

Вскоре к нам присоединяются музыкант и предприниматель в сфере новых медиа, пришедшие по приглашению, которое я послал подписчикам Pho — конференции, посвященной обсуждению индустрии цифровых развлечений. Конференция появилась в мае 1998 года, когда Гриффин, его друг Джон Паррес и некоторые их знакомые, у которых были схожие интересы, начали собираться в Pho 87, вьетнамском ресторане Чайнатауна в Лос-Анджелесе. Каждую неделю они встречались, чтобы обсуждать возможные варианты объединения музыки, живописи и Интернета.

Эти встречи быстро переросли в нечто большее: в почтовую рассылку с тысячей подписчиков и целой сетью мест встреч ее членов — в Нью-Йорке, Лондоне, Детройте, Чикаго, Сиэтле, Хельсинки, Вашингтоне, Филадельфии, Остине, где десятки музыкантов, инженеров, хакеров, юристов, сотрудников звукозаписывающих компаний, глав новых медиакомпаний и другие люди могли собираться и обсуждать новые бизнес-модели, последние технологии борьбы с пиратством, реформу копирайта и то, как музыкальной индустрии перейти в эру цифровых технологий. Большая часть подписчиков, похоже, разделяет маклюэновскую максиму: медиум и есть сама информация. С этой точки зрения в будущем мы будем иметь дело с повсеместным распространением цифровых услуг и музыки в цифровых форматах,

а не с физической продукцией и искусственным недостатком одной, которые, по сути, только имитируют реалии аналоговой эры². Остается только прояснить детали.

Группа Phobos более влиятельна, чем может показаться. Гриффин утверждает, что главы всех основных фирм звукозаписи (Universal, Warner, Sony, BMG и EMI) либо сами являются подписчиками, либо регулярно получают краткое изложение всех важных обсуждений. В числе первых подписчиков были основатель Napster Шон Фэннинг, основатель MP3.com Майкл Робертсон, бывшая глава RIAA Хилари Роузен, ненавидящая музыкальную индустрию рокерша Кортни Лав.

Людей, представляющих организации с настолько разными принципами, Гриффину удалось собрать вместе по двум причинам. Первая — его авторитет и известность в этих кругах. Гриффин возглавлял технологический отдел Geffen Records в 1993—1998 годах. В июне 1994 года он был во главе той самой команды из Geffen, которая опубликовала для свободного доступа первую полную легальную версию песни Aerosmith «Head First» и вызывала тем самым недовольство и страх у владельцев Geffen, Universal Music Group. Позднее Universal была куплена компанией Vivendi, и это положило конец «еретической» деятельности Гриффина. Сейчас он возглавляет консалтинговую компанию Cherry Lane Digital.

Вторая причина — при формировании группы Гриффин использовал открытый подход. Это, как и название Phobos (позаимствованное у нежного вьетнамского супа с говядиной и лапшой), он взял из тех первых встреч во вьетнамском ресторане, на которых царила атмосфера открытости и доброжелательности, не в последнюю очередь благодаря тому, что первые несколько лет счет оплачивал сам Гриффин. Как в Сети, так и на частых встречах подписчиков, число которых на одной встрече может перевалить за сотню, сообщество Phobos приветствует здоровый, открытый обмен мнениями.

В те времена, когда Phobos только зарождалась, музыкальная индустрия крайне негативно относилась к MP3, и никакие доводы не могли спасти «предателей», которые предлагали попытаться приспособиться к новым технологиям, от гнева коллег. А в Phobos мог прийти любой. Кто угодно мог стать подписчиком и высказывать любые идеи.

«В то время существовала четко организованная музыкальная индустрия, которая строго контролировала все обсуждения, касавшиеся оцифровки искусства и музыки, — рассказывает Гриффин, — и мы решили, что сделаем нечто, прямо этому противоположное».

Поскольку Rhino была одинаково открыта как для профессиональных работников индустрии, так и для простых любителей музыки, получилось, что группа поощряет обмен мнениями, в котором четырнадцатилетние парни и девушки могли многому научиться зубров музыкальной индустрии. «Мне казалось, что специалистам из фирм звукозаписи и экспертам из Голливуда было бы неплохо узнать, что на самом деле творится в студенческих общежитиях и в спальнях тинейджеров». Среди подписчиков и сейчас довольно много молодежи, и Гриффин утверждает, что молодое поколение почти всегда демонстрирует глубокое понимание того, куда движется индустрия.

Однако многие представители музыкальной индустрии и адвокаты звукозаписывающих компаний не спешат расставаться с прошлым. За час до нашей встречи Гриффин, одетый в серый костюм, безукоризненно белую рубашку и шелковый галстук, был на конференции Beverly Hills Bar Association, где проходило обсуждение интернет-пиратства. «Один из юристов, специалист по вопросам интеллектуальной собственности, почти сорвался на крик, когда рассказывал о новом телефоне Nokia со встроенным MP3-плеером». Такие плееры были признаны легальными еще в 1999 году, но фирмы звукозаписи до сих пор не признали MP3.

«Вот насколько все это дико, — говорит Гриффин, — нам с вами смешно слышать, что обмен MP3 является пиратством, но в некоторых странах это именно так. В Великобритании, в отличие от США, любое изменение формата записи является нарушением закона об авторских правах. И если забыть о законах, то требования современного покупателя ясны уже сейчас: мы сами выберем медиум. Это в каком-то смысле изменение от “проталкивания” к “выбору”. Когда я только пришел в индустрию, все только “проталкивали”. Никто и подумать не мог, что покупателю когда-либо будут предоставлять возможность выбирать, в каком формате он хочет получить музыку».

Гриффин говорит, что, когда разговариваешь с представителями индустрии с глазу на глаз, большая их часть соглашается с тем, что цифровая трансформация их индустрии и бизнеса неизбежна. «Но все они придерживаются одного мнения: “Только не в мое время. Пусть это случится уже после того, как истечет мой контракт”».

Это, естественно, накаляет атмосферу. Пока Гриффин ест цыпленка с рисом и бобами, он рассказывает: «Знаешь, ни у одной из компаний Дэвида Геффена не было своего грузовика. Он занимался исключительно музыкой, заключал соглашения по распространению продукции, но ему никогда не приходилось работать с фабриками, складами и грузовиками, которые развозят пластиковые диски. И поэтому он понимал, что ценность нашей музыки зависела во многом от того, скольких людей она привлечет.

Тинейджеры это понимают инстинктивно. Когда они выкладывают чью-то песню в свободный доступ в пиринговой сети, они считают, что тем самым повышают популярность этой песни и, соответственно, ее ценность. Так что система распространения, которой пользуются фирмы звукозаписи, та, в которой они изменяют цену согласно спросу и в которой контролируется каждый аспект текущего предложения, очень отличается от того мира, в котором живет современный тинейджер».

Два других члена Pho кивают в знак согласия с мудростью, изреченной главным мыслителем группы. За прошедшие годы участники Pho прочли и написали тысячи писем по электронной почте, в которых говорили об устаревшей бизнес-модели музыкальной индустрии. Многие, безусловно, согласятся со словами Лиора Коэна, главы Island Def Jam, подразделения Universal, который в 2003 году в интервью *New Yorker* сказал, что для музыкальной индустрии было бы лучше, если бы в 1983 году не изобрели лазерные диски. Без CD старая индустрия умерла бы в начале восьмидесятых и новая заняла бы ее место. Вместо разлагающейся индустрии, которая намеревается без конца использовать старые штампы и всеми силами пытается сохранить статус-кво, мы бы сейчас видели новые формы музыки и слушали творения нового поколения музыкантов, которым сейчас так трудно пробиться на

радио или в постоянно уменьшающееся свободное пространство на полках для «новых групп» в магазинах трех главных поставщиков музыкальной продукции: BestBuy, Wal-Mart и Target.

Но сейчас перспективы развития музыкальной индустрии гораздо более расплывчатые. Никто точно не знает, что нас ждет. «Мы сейчас на самом крутом, самом сложном участке кривой, которой можно описать происходящие изменения, — говорит Джош Уорнер, представитель интернет-коммерции, сидящий справа от меня. — Только это я и могу сейчас сказать».

Существует три основные точки зрения на пути развития музыкальной индустрии. Оптимисты полагают, что цифровое распространение музыки неизбежно и что покупатели рано или поздно начнут наводнять легальные интернет-магазины или подписываться на специальные сервисы, поставляющие музыку из необъятной коллекции. К примеру, Клай Ширки из Нью-Йоркского университета предсказывает, что уже через 10 лет «музыкальная индустрия будет зарабатывать больше денег, нежели сейчас», если подчинится догмам цифрового мира: понизит физические барьеры, которые ей так дорого обходятся, и расширит рынок.

Пессимисты полагают, что обмен музыкальными файлами никогда не даст развиваться цифровому музыкальному рынку и что музыкальная индустрия придет к модели XIX века, когда концертные выступления и написание песен были основными источниками дохода. Дэвид Боуи, например, сказал журналистам, что, по его мнению, авторское право «через 10 лет перестанет существовать», «музыка станет настолько же повсеместным явлением, как вода и электричество»³ и что «коммерческие [музыкальные] предприятия прекратят свою деятельность»⁴.

Представители третьей точки зрения — назовем ее Теорией Вездесущности — считают, что будущее за абсолютным, универсальным доступом к музыке. Эта теория утверждает, что доступ к музыке и прочей информации не должен быть бесплатным, но должен быть как можно более свободным. Согласно этой теории, звукозаписывающие компании должны открыть свои архивы для доступа, оцифровать неопубликованные ранее записи, легализовать файлообмен-

ные сети и тем самым экспоненциально увеличить потребление музыки, — а также свои доходы, путем введения бланкетного лицензирования^{80#}.

Представители всех трех точек зрения в какой-то степени верят, что мы являемся свидетелями исторических изменений в том, как люди используют и потребляют музыку. Все они так или иначе согласны с тем, что фирмы звукозаписи, преданные поп-звездам и вкусам масс, переживут колоссальные изменения своих бизнес-моделей и что феномен поп-звезд XX столетия, которые приносили десятки миллионов долларов своим создателям, был просто отклонением от нормы.

Все они в основном соглашаются, что поскольку цифровая революция разделила содержание (музыку, фильмы, текст) и носитель (CD, видеокассеты, книги), иными словами, поскольку информация и способ ее передачи — это теперь разные вещи, то тем дистрибьюторам, которые не могут приспособиться к новому цифровому рынку, и их посредникам придется туго. В результате медиакомпаний, в особенности фирмы звукозаписи, пытаются сделать цифровую продукцию такой же, как и физическая, использовать защиту от копирования данных. Но, говорит Гриффин, «цифровой поток безразличен к привратникам».

Однако если и есть что-то, с чем согласны сторонники любой из трех точек зрения, так это то, что создателям нужно платить за их труд. Даже те, кто искренне верит, что обмен записями в пиринговых сетях и коллективное прослушивание должны заменить музыкальную индустрию, считают, что создателям музыки нужно платить.

Так было всегда. Сэмми Кан, один из Зала славы авторов текстов песен, автор таких хитов, как «All the Way» и «Call Me Irresponsible», на вопрос: «С чего начинается песня — с музыки или со слов?» любил отвечать: «Ни с того ни с другого — с телефонного звонка». Когда

^{80#} Бланкетная лицензия подразумевает использование любых авторских произведений без заключения отдельного договора с каждым из авторов при условии установленных отчислений организации, осуществляющей коллективное управление авторскими правами.

Коула Портера спросили, откуда он черпает вдохновение, он ответил: «Единственный источник вдохновения — телефонный звонок от продюсера»⁵. Деньги все еще являются одним из самых мотивирующих факторов.

Если музыка и искусство будут в свободном доступе, кто будет платить музыкантам и художникам? Гриффин, один из главных сторонников введения бланкетного лицензирования для музыки, говорит: «Мы создаем некую массу денег и находим способ честно ее разделить, и мы предоставляем людям возможность неограниченного выбора за определенную плату. Цивилизованное общество не может долго терпеть, если творческий подход, искусство или наука теряют финансовую поддержку».

Идея бланкетного лицензирования довольно проста, но здесь, как и везде, дьявол кроется в деталях⁶. При вводе бланкетного лицензирования любители музыки должны будут платить некий налог или фиксированную сумму за доступ в Интернет (вне зависимости от того, скачивают они что-то или нет), за MP3-проигрыватели или за чистые записываемые CD. Обмен музыкой в цифровом формате станет легальным и будет активно поощряться, всем будут доступны бесплатные песни. Чем чаще скачивают песню, тем больше получает ее автор. «Давайте отменим контроль, но начнем собирать деньги», — говорит Гриффин, который считает, что такие меры добавят около 10% к среднему счету за кабельное подключение к Сети. Он сравнивает этот план с одноразовой платой за посещение парка аттракционов.

Существуют разные концепции введения бланкетного лицензирования. Некоторые применимы только к музыке, а некоторые — к любому контенту в цифровом формате, включая фильмы, телепрограммы и порнографию. Гриффину больше по душе система добровольного выбора, которая строится на внутренних переговорах в индустрии, а не на государственных решениях. Гриффин считает, что, если это не сработает, правительство должно будет навязать определенное решение. EFF и некоторые известные академики поддерживают именно этот подход, который называют принудительной лицензией или лицензированием, установленным законом.

В качестве доказательства своей правоты сторонники этого подхода приводят примеры случаев, когда правительство вмешивалось в дела музыкальной индустрии именно таким образом. В 1909 году Конгресс США создал систему лицензирования, при которой кто угодно мог создать кавер-версию песни без разрешения со стороны автора оригинала при условии, что они платили автору определенную фиксированную сумму с каждой проданной копии. Именно поэтому лично вы совершенно свободно можете стать миллионным музыкантом, записавшим кавер-версию «Louie, Louie». «Лос-Анджелес и Голливуд построены на лицензировании, и они умрут без него», — утверждает Гриффин. Через некоторое время правительство ввело схожие принудительные лицензии для радио и кабельного телевидения. Гриффин спрашивает: «Вы можете себе представить альтернативную систему, когда радиостанция должна обращаться к каждому обладателю прав на песню за разрешением поставить ее в эфир?»

Это предложение интригует, над ним нужно серьезно подумать. Оно решает проблему пиринговых сетей в один миг, делая их легальными, дает музыкантам возможность зарабатывать деньги и уничтожает склонность фирм звукозаписи к пагубным формам защиты от копирования, не позволяющим людям проигрывать законно приобретенную музыку на тех устройствах, на которых они хотят ее слушать. Небольшая дополнительная плата за чистые записываемые CD, например такая, какую ввели в Канаде в качестве компенсации для музыкантов, кажется вполне оправданной мерой.

Но лично мне пока не хочется записываться в сторонники теории принудительной лицензии, и не только из-за непреодолимых трудностей вроде разделения доходов, принудительного введения дополнительной платы для третьей стороны, проблем с введением этой технологии на мировом уровне или попыток убедить людей в том, что они должны платить больше денег, чтобы Дженнифер Лопес или Бритни Спирс было на что жить.

Сейчас мы все еще на ранней стадии развития цифровых форматов. Наше понимание и отношение к обмену музыкой и другими видами искусства еще не сформировались полностью. Готовы ли

мы расстаться с представлениями, согласно которым потребители хотят покупать музыку и платить за искусство? Вряд ли. В 2003 году граждане США потратили около 12 миллиардов долларов на музыкальные CD. В магазине Apple iTunes бизнес процветает и расширяется, а конкуренты работают над созданием аналогичных сервисов. Если успех Apple и радужные перспективы развития служб типа Musicmatch и Rhapsody о чем-то нам и говорят, так это о том, что покупателям нужна музыка в разных форматах. Это уже учтено в киноиндустрии: там есть выбор между кинотеатром, DVD, платой за просмотр, кабельным, спутниковым и обычным телевидением. Теперь такой же набор форматов нужно создать для музыки.

Как сказал Гриффин, эпоха «проталкивания» сменилась эпохой «выбора». Исторический опыт показывает, что новые технологии не только разрушают старые бизнес-модели, но и приносят новые рыночные возможности. Инновации или смерть — мантра мира высоких технологий и пугающая идея для любой индустрии. Но такова беспощадная истина.

Пусть расцветут тысячи бизнес-моделей.

Стремится ли музыкальная индустрия к самоуничтожению? Стоит призадуматься.

Время от времени самые интересные инновации в мире музыки приходят не из музыкальной индустрии, а извне — от компаний, разрабатывающих музыкальную технику, музыкальное программное обеспечение. И из андерграунда.

Простейший пример — последний писк моды, захватившей недавно США, — мэш [mash-up]. Этот жанр принес в мир поп-музыки, становящейся все более стерильной, нотку игривости и изобретательности. Мэш — это песня-гибрид, в которой смешано две разные песни: обычно вокал из одной и музыка из другой. Результат — новое звучание: одновременно и знакомое, и абсолютно новое. Такие странные смеси, как Ramones и Abba, Chuck D. и Херб Альперт, Уитни Хьюстон и Kraftwerk, Мисси Эллиотт и Джордж Майкл, появились в британских клубах в 2002 году и начали проникать в американские клубы

где-то год или два назад. Мэш — работа подпольных диджеев и любителей, которым легко черпать материал из поп-культуры и создавать домашние ремиксы на собственных компьютерах.

Мэш — это, если угодно, урезанная версия ремиксовой революции.

Естественно, настолько инновационная форма искусства должна быть незаконной. Такую музыку можно услышать в клубах, купить в подпольных магазинах, скачать из Kazaa или даркнета. Но вы не найдете ее на обычном радио. Фирмы звукозаписи бомбардировали несколько британских радиостанций письмами с предписаниями о прекращении противоправных действий, в которых требовали ни в коем случае не проигрывать нелегальную мэш-музыку. Большая часть мэш-музыки создается без расчета на прибыль, ради творческой реализации и нового звука, так что разрешения на ротацию авторы получают редко. Неудивительно, что мэш-дуэту 2manydjs пришлось потратить год на то, чтобы получить право выпустить диск, на создание которого ушла неделя. Треть их запросов была отклонена, а те разрешения, которые они получили, не позволяли им выпустить альбом в США.

Несколько коммерческих мэш-композиций все-таки прорвались, и первыми стали совместный проект Run DMC и Aerosmith «Walk This Way» в 1986 году и ремикс а капелла сингла Сюзанн Вега «Tom Diner», сделанный DNA в 1990 году (два британских продюсера танцевальной музыки не смогли заставить ее фирму звукозаписи ответить на звонки и выпустили нелегальную версию. Адвокат хотел подать в суд, сама Сюзанн — нет. Стороны договорились о лицензировании, и сингл вышел на первые позиции в чартах). В 2002 году Nike заказала голландскому диджею JXL музыку для их новой рекламной кампании, приуроченной к чемпионату мира по футболу. JXL добавил немного техно в малоизвестный трек тридцатилетней давности, «A Little Less Conversation» Элвиса, и этот танцевальный ремикс добился первой позиции в британских чартах. Однако в статье, посвященной мэш, в *New York Times* прозвучало предупреждение: «Такого рода вещи станут просто невозможны, если управление цифровыми правами станет повсеместным явлением»⁷.

В последнее время создание мэш-музыки становится популярным хобби. Фанаты популярной певицы Бьорк распространили в Сети сотни ремиксов на ее композиции, которые иногда были лучше оригиналов. В 2004-м Дэвид Боуи устроил конкурс на лучший мэш, в котором участники должны были соединить вместе две песни Боуи. Победитель получил Audi Sports Coupe. Интерактивные программы в Интернете позволяют находить песни, накладывать их друг на друга в виртуальном микшере и прослушивать результат. Мэш-лицензия Creative Commons дает разрешение на использование контента для творчества, но не позволяет распространять полные копии лицензионного контента.

Звукозаписывающие компании должны были бы стать главными фанатами мэш-музыки, поскольку она дает новую жизнь старым группам и забытым записям. Музыкальный критик Питер Рохас предлагает: «Вместо того чтобы угрожать создателям мэш-исками, было бы намного эффективнее сотрудничать с ними, покупая лучшие из ремиксов и выпуская их как коммерческие записи... Индустрия могла бы даже ответить выпуском специальных наборов “сделай сам”, которые включали бы необходимое программное обеспечение и записи, которые можно использовать»⁸. Но потерю контроля над домашними записями, по-видимому, невозможно стерпеть. Поэтому звукозаписывающие компании, вооруженные законами об авторских правах, смогли сделать мэш-музыку сравнительно малоизвестным «контрабандным» жанром.

Пока не настал февраль 2004 года.

В тот месяц произошло кое-что необычное. Сотни веб-сайтов объявили двадцать четвертое февраля «серым вторником» в знак протеста против иска, поданного против малоизвестного лос-анджелесского диджея Danger Mouse, который выпустил в музыкальном подполье альбом. Его «Grey Album» («Серый альбом») стал для широких масс введением в культуру бутлеггов. Двадцатилетний Danger Mouse, он же Брайан Бертон, использовал кусочки песен из «Белого альбома» Beatles (как знает каждый поклонник, официально носящего название «The Beatles») и речитатив из «Черного альбома» рэпера Jay-Z. Этот мэш получил широкое признание как среди критиков, так

и среди поклонников, за новаторский подход в смешении жанров. Звукозаписывающая компания Jay-Z была только рада уступить права, но EMI, которой принадлежат права на записи Beatles, была недовольна и предприняла шаги по прекращению распространения альбома (Майкл Джексон, владелец сборника текстов песен Beatles, не разрешил использовать записи их музыки). Danger Mouse распространял альбом среди членов хип-хоп-сообщества, но к тому времени, как он согласился с требованиями EMI уничтожить все непроданные копии альбома, музыка уже вовсю циркулировала в Интернете, и уже через месяц более сотни тысяч человек скачало двенадцать нелегальных песен из Сети.

«Создавать мэш — это просто, — рассказывал Danger Mouse на конференции Web 2.0, которая проводилась в Сан-Франциско в октябре 2004 года. — Нужны годы, чтобы научиться играть на гитаре и писать собственные песни. Потребуется несколько недель, чтобы научиться обращаться с вертушкой и своей игрой заставлять людей танцевать и смеяться. И нужно всего несколько часов, чтобы создать что-то хорошее с помощью какой-нибудь программы. И поскольку это несложно, все сразу берутся за это и начинают творить. Я не могу понять, почему это незаконно». Что касается влияния новых технологий на музыку, Danger Mouse сказал следующее: «По какой-то причине мы [музыканты] считаем, что нужно быть миллионером, чтобы заставить людей улыбаться. Но я не особо волнуюсь, потому что скоро это закончится. Скоро не будет рынка для людей, которые заставляют других улыбаться, потому что наши ребята будут делать это бесплатно».

На саммите Future of Music 2004 года, проходившем в Вашингтоне, округ Колумбия, Сюзанн Вега сказала: «Мне кажется, что ди-джей Danger Mouse, взяв что-то от одной эпохи и что-то — от другой, играл на культуре, как на инструменте. Это искусство».

Это нашумевшее дело с «Grey Album» помогло сделать несколько открытий. Оно показало, что пиринговые сети и даркнет могут обойти любой приказ. Оно проявило массовый интерес к занятию, которое до той поры оставалось в тени. И, что важнее всего, оно показало, что, несмотря на наше стремление защищать права музыкантов

и контролировать любое использование их работ, новая цифровая реальность дает понять, что океан соединений и текучесть медиаконтента делают такого рода контроль в дальнейшем невозможным. Оцифровка размыла ранее четкие границы того, что можно контролировать.

Вместо того чтобы пытаться повернуть время вспять, мы должны исследовать пути культуры в духе «сделай сам», чтобы служить как музыкантам, так и публике. Лоуренс Лессиг, к примеру, считает, что нужно ввести бланкетное лицензирование для ремиксов. То есть каждому предоставить право использовать чужую музыку без разрешения, если упомянуты создатели оригинала. При коммерческом использовании результата нужно будет платить авторам оригинала определенную часть своих доходов.

Это хорошая идея, именно такая, которую никогда не одобрит Конгресс при условии жесткой оппозиции со стороны компаний индустрии развлечений.

Марк Хослер из калифорнийской экспериментальной музыкальной группы *Negativland* рассказал контркультурному журналу *Mondo 2000*, что несколько сотен лет назад можно было использовать кисти, фортепиано или лютню для интерпретации культуры. В теперешнем обществе, переполненном мультимедиа, технология концентрируется на использовании для тех же целей фотографии, видео, ксерокопии и сэмплирования. «Мы против бутлеггов, потому что это просто воровство, но мы варимся в этом котле и можем использовать это как своего рода самозащиту от медианасилия», — сказал он⁹. Хослер считает, что современным художникам нужно предоставить право использовать, цитировать и заимствовать любой материал для того, чтобы по-своему интерпретировать окружающий мир. *Negativland* создали четырехминутный мэш-клип «The Mashin' of the Christ» в 2004 году в ответ на блокбастер Мела Гибсона. На сайте было сказано, что техника кодирования DVD, использованная для создания видеоколлажа, нарушала условия DMCA¹⁰.

Такое ощущение, что после каждого шага вперед звукозаписывающие компании делают два шага назад.

У меня есть знакомый музыкант из Теннесси, который обожает работы малоизвестной блюзовой группы 1920-х годов. Ее музыку

не переиздавали несколько десятилетий, и мой знакомый хотел выпустить небольшим тиражом подборку ее песен на CD, чтобы помочь распространению и сохранению ее музыки. За этот некоммерческий проект Sony Music запросили 40 000 долларов. Музыкант решил нарушить закон об авторском праве и перенес свои усилия в подполье, надеясь, что его не поймут, поскольку копий будет сделано мало.

В конце 2003 года двое студентов из Массачусетского технологического института разработали «электронную музыкальную библиотеку» — гибридную библиотеку, радио и CD-проигрывателя, который использовал кабельную сеть МТИ, — с целью предложить пользователям легальную цифровую музыкальную систему по запросу. Эта система давала студентам и преподавателям быстрый доступ к трем с половиной тысячам альбомов, которые покрывали значительную часть спектра музыкальных жанров: от Дейва Мэтьюса до Дворжака. Система не позволяла скачивать файлы или обмениваться ими. Задачей, как сказал один из авторов проекта, было создание «нового вида библиотеки», который мог бы заставить студентов отказаться от нелегального обмена музыкой. Этот новаторский эксперимент продолжался менее недели. Universal Music заставила институт закрыть проект, поскольку не были приобретены соответствующие лицензии. Вместо того чтобы работать со студентами над разумной альтернативой нелегальному распространению контента, Universal выпустила официальное заявление, в котором были такие слова: «Прискорбно, что в МТИ запустили этот сервис, пытаясь избежать необходимости платить музыкантам, исполнителям и фирмам звукозаписи».

Обмен музыкой может стать концом звукозаписывающих компаний — не из-за распространения музыки в пиринговых сетях, а из-за того, как компании реагируют на него. Вместо того чтобы просто смириться с определенным уровнем пиратства, как это сделали компании, разрабатывающие программное обеспечение, и увеличить свои доходы путем введения легальных альтернатив файло-вому обмену, фирмы звукозаписи, похоже, помешались на поисках несуществующей серебряной пули, которая убила бы музыкальное пиратство.

Все лейблы, входящие в «большую пятерку» звукозаписывающих компаний^{81#}, финансируют проекты по созданию программного обеспечения для борьбы с пиратством. Такое программное обеспечение включает в себя программы, сканирующие жесткий диск компьютера в поисках MP3-файлов и удаляющие их, программы, которые «подвешивают» компьютер на длительное время, и «троянские кони», которые заставляют пользователя отправиться на сайт, где можно купить песню, которую они пытались скачать бесплатно, — обо всем этом писала *New York Times*¹¹.

Такие меры наверняка еще больше раззадорят любителей музыки, которые и так огорчены электронными замками, позволяющими воспроизводить музыкальные файлы только на небольшом числе устройств. Из всех защищенных от копирования дисков, выпущенных на данный момент в стране, многие невозможно прослушать в домашнем кинотеатре, на DVD-плейере, MP3-плейере или приставке Xbox. Песни, купленные в интернет-магазине Apple, можно слушать только на устройствах фирмы Apple. Текущее состояние управления цифровыми правами таково, что пользователь, который легально покупает (защищенные) песни в онлайн-магазине, не может воспроизвести их на своем музыкальном центре с компьютера, зато пользователь, нелегально скачивающий (незащищенные) песни из eDonkey, это сделать может. Музыкальная индустрия работает над созданием нового поколения CD с шифрованием, подобным тому, которое используется в DVD.

Веб-кастинг (webcasting), который также называют интернет-радио, стал очередной причиной раздражения музыкальной индустрии, поклонников и новаторов. Многие считают, что развитие беспроводного доступа в Интернет позволит веб-кастингу стать радио будущего. Это больше чем просто новый метод передачи радиотрансляций. Веб-кастинг предлагает огромное разнообразие программ, простой способ подключения, глобальный масштаб вещания и возможность расширения аудитории новым музыкантам и диджеям.

^{81#} Упомянутые ранее в тексте Universal, Warner, Sony, BMG и EMI.

Уже сейчас виртуальные диджеи, отвернувшиеся от пустыни, в которую превратилось коммерческое радио, передают в Сети миллионы часов музыки. К примеру, музыкальный портал города Сан-Франциско Live365 позволяет закачивать музыку на их серверы, управлять своими подборками песен и транслировать музыку куда угодно. И все это за небольшую ежемесячную плату, которая включает в себя оплату лицензирования. В нескольких милях от моего дома Дэвид Холлевет из Маунтин-Вью, Калифорния, создал станцию 80s Obsession, которая передает хиты времен «новой волны», а Филипп Кис из Милпитас заправляет Challenging Sushi, станцией, посвященной андерграундной японской поп-музыке¹². В настоящий момент Live365 предлагает выбор из более чем 15 000 программ — от церковных служб и репортажей с футбольных матчей до сводок, составленных игроками биржи. «Мы делаем все для того, чтобы дать возможность частным лицам и компаниям стать глобальными веб-кастерами», — заявил один из служащих, Рагхав Гупта¹³. Более 2 миллионов человек из 150 стран тратят 12 миллионов часов в месяц на прослушивание каналов портала.

Можно предположить, что музыкальной индустрии было бы выгодно поддерживать веб-кастинг как соблазнительную легальную альтернативу файлому обмену. Но в RIAA решили иначе. Сотни небольших независимых веб-кастеров в 2001—2003 годах прекратили вещание, когда музыкальная индустрия потребовала непомерные деньги за права на проигрывание музыки. По DMCA Конгресс требовал от веб-кастеров платы как авторам, так и исполнителям музыки, в то время как радиостанции с 1970-х платили только авторам и звукозаписывающим компаниям, так как трансляция песен давала исполнителям возможность завоевать популярность. Лоббисты RIAA утверждают, что это никакого влияния на популярность интернет-радио не оказывает. Конгресс с ними согласился. Даже в наши дни, если на KROC захотят поставить песню Beatles, то композиторы Джон и Пол получают за это деньги, а исполнители Джордж и Ринго — нет. Если веб-кастер в США поставит песню Beatles, то Джон и Пол получат свою долю, кроме того, все четыре музыканта получат дополнительные деньги за исполнение песни.

К своей чести, Конгресс позже вмешался и понизил установленную плату для любителей, некоммерческих организаций и радиостанций в учебных заведениях. Но многим веб-кастерам результат не понравился. «К моменту, когда интернет-радио вырастет и сможет конкурировать с традиционным радио, у меня будет система платежей, унаследованная от традиционного радио и совершенно несправедливая», — сказал мне один из них.

Энн Гэбриэл, президент Ассоциации веб-кастеров [Webcaster Alliance], согласна с этим: «Законы и последовавшие за ними правила были созданы с целью помешать росту индустрии веб-кастинга. Мы считаем, это было сделано, чтобы отрезать от индустрии небольших веб-кастеров, которые становились на ноги и рекламировали независимых музыкантов, не являвшихся клиентами ни одной из звукозаписывающих компаний, входящих в RIAA»¹⁴. RIAA утверждает, что веб-кастеры должны им платить.

Одно из самых новых (и занимающее огромную территорию) полей битвы в войне за цифровые права — это цифровое радио. Радиоиндустрия, которой уже почти век, последнее масштабное предприятие, основанное на аналоговых технологиях передачи данных, начала свое движение в цифровую эру. Оцифровка обещает стать самым важным усовершенствованием радио после введения частотной модуляции в 1940-х годах (мало кто об этом помнит, но сначала фирмы звукозаписи были против этого нововведения, поскольку высококачественные записи транслировались бесплатно).

Цифровое радио обещает заменить шумы, артефакты некачественной записи и плохой прием обычных FM- и AM-радиостанций на чистое звучание, которое не будет то появляться, то исчезать, как это было с традиционным радио. Кроме того, эта технология позволит слушателям перематывать услышанную песню к началу, заранее программировать запись, следить за любимыми передачами и узнавать названия песен, имена исполнителей, информацию о пробках на дорогах, прогноз погоды, результаты спортивных матчей, слушать трансляции на испанском и многое другое — на высокотехнологичных радиоприемниках. Приемники для цифрового радио начали продаваться в США в начале 2004 года, и зарождающаяся индустрия готова

сделать свой первый шаг. Несколько сотен радиостанций в США начали цифровое вещание или находятся в процессе перехода на него¹⁵. In-Stat/MDR, компания, занимающаяся исследованием технологий, предсказывает, что к концу 2006 года будет продан 1 миллион цифровых приемников и что потребуется более десяти лет, чтобы цифровое радио полностью заменило аналоговое.

Крупные фирмы звукозаписи смотрят на это с тревогой, поскольку цифровое радио может позволить слушателям записывать передачи в файлы, что будет снижать долю проданных CD или песен в интернет-магазинах. Уже сейчас видно, что неизбежны конфликты. Появились отчеты, в которых говорится, что цифровые радиостанции не смогут проигрывать песни с некоторых из защищенных от копирования дисков, потому что защита не позволит им переписать аудиодорожки на оборудование радиостанции.

В начале 2004 года RIAA начала искать поддержки правительства, чтобы ограничить права на некоммерческие домашние записи. Это дало повод Федеральной комиссии по связи ввести «вещательный флаг», который, помимо всего прочего, не даст людям передавать записи цифрового радио через Интернет. ФКС, потихоньку превращающаяся в Федеральную комиссию по компьютерам, согласилась начать рассмотрение новых правил, касающихся наземных AM- и FM-радиостанций, которые вещают в цифровом формате (с той же аудиторией, что и в обычном режиме). Однако это не касается спутникового и сетевого радио.

Если такие правила будут приняты, они подрежут крылья обычным людям, совершающим вполне законные действия. Хотите записать цифровую передачу с Доном Аймусом, Рашем Лимбо или Терри Гроссом на свой компьютер и слушать ее в машине? Или записать классную новую цифровую станцию и дать послушать запись друзьям на вечеринке?

Ваше устройство вполне может вам ответить: «Извини, Дэйв, боюсь, я не могу этого сделать».

Весной 2004 года между президентом RIAA Кэри Шерманом и топ-менеджером Ассоциации потребительской электроники Гэри Шапиро состоялась многое прояснившая переписка. Шерман

написал, что RIAA боится, что новые звукозаписывающие устройства «позволят радиослушателям стать владельцами и распространителями персональных коллекций записей... превращая таким образом пассивное прослушивание в личную музыкальную библиотеку».

Короче говоря, музыкальная индустрия боится аналога ReplayTV на радио, устройства, которое позволит записывать, перемотывать и получать совершенные радиопередачи и делиться ими с друзьями.

Шерман предложил поставить на такие устройства кнопку «Купить», чтобы дать слушателям возможность «легко и быстро приобрести музыку, которую они услышали по радио».

Шапиро ответил на это так: «Вы заявляете, что не хотите ограничивать возможности слушателей в том, что касается записи радиопрограмм. Вместо этого вы явно хотите заставить их покупать то, что они получали бесплатно с тех самых пор, как Флеминг и Маркони сделали возможной передачу новостей и музыки по радиоволнам. Вы прекрасно знаете: мы давно озабочены тем, что владельцы контента всеми способами стараются заменить кнопку “Проиграть” на кнопку “Заплатить” на наших аудиоустройствах».

Черил Линца, заместитель директора вашингтонской юридической организации по защите общественных интересов Media Access Project, утверждает, что музыкальная индустрия боится «напастеризации» цифрового радио: «В мире аналоговых технологий можно было записывать песни с радио, передавать запись своим друзьям и вообще делать с ней что угодно. В новом мире технологии навязывают новые правила и сроки хранения записи, а также то, как ее можно использовать и можно ли ею поделиться с другом. Проблема в том, что технология настолько груба, что дает весь контроль создателям контента и никакой свободы действий — слушателям, пользователям или новым творцам. Применение принципа добросовестного использования больше не имеет никакого значения, теряется весь смысл понятия копирайта — распространение идей и стимуляция общения. Если технологии и новые правила уничтожат эти виды законных действий, то тот творческий потенциал, который могло бы иметь общество, будет в значительной степени ограничен»¹⁶.

Сейчас компании музыкальной индустрии демонстрируют, что не доверяют новым технологиям, и это либо ограничит технологии, либо сделает их существование бессмысленным. Звукозаписывающим компаниям нужно понять, что их спасение — не в совершенной системе защиты от копирования или уничтожении файлообменных сетей. Их будущее зависит от того, смогут ли они завоевать умы, сердца и кошельки любителей музыки, которым сейчас от 13 до 25 лет и которые живут в цифровом мире, целыми днями отправляя друг другу мгновенные сообщения, просиживая в чатах, посылая письма по электронной почте, а также микшируя, записывая и манипулируя цифровым контентом. Иногда охраняемым авторскими правами.

«Медиакомпаниям нужно перейти от защиты цифровой интеллектуальной собственности, на которую их толкает психология обитателей осажденной крепости, к новаторским стратегиям управления онлайн-ресурсами как основными источниками доходов», — заявили представители KPMG International в отчете за сентябрь 2002 года, где описывались корпорации, слишком озабоченные защитой от копирования и поэтому неспособные создавать новые бизнес-модели¹⁷.

Как будет выглядеть будущее музыки?

Скорее всего, мы увидим, как в среде музыкантов появится средний класс, который подорвет основы рынка массовых хитов и изменит динамику музыкального бизнеса. Любая новая бизнес-модель должна учитывать необходимость справедливой оплаты усилий музыкантов и создателей контента — это именно то, чего не смогли сделать фирмы звукозаписи. Одной из неизбежных потерь будет коллапс системы суперзвезд. Постоянно увеличивающееся число любителей музыки с самыми разными, эклектичными вкусами будет склонять фирмы звукозаписи к тому, чтобы они изменили свой подход к популярной музыке, основанный в настоящий момент на принципе наименьшего общего знаменателя.

Питер Дженнер, в прошлом менеджер Pink Floyd, а сейчас — Билли Брэгга, заявил на саммите Future of Music-2004, что верит — индустрия эволюционирует от массового рынка ко множеству малых

рынков, заполняющих отдельные ниши. Вместо десяти музыкантов, зарабатывающих по 10 миллионов долларов, мы будем иметь тысячу музыкантов, каждый из которых зарабатывает от 10 000 до 100 000. «У нас был дикий период в истории, когда некоторые из самых богатых исполнителей — музыканты, — сказал он. — То, что нас ждет, это просто большее число музыкантов, которым есть на что жить. Сейчас очень многие из них не могут заработать себе на жизнь, зато очень-очень-очень небольшая их часть зарабатывает неприличное количество денег».

Противостояние между старой системой медиа (пытающейся удержать все уменьшающиеся массы) и новой (удовлетворяющей потребности разных ниш рынка) будет продолжаться, пока мы живы. В то время как крупные фирмы звукозаписи объединяются, вирусоподобный Интернет и сервисы вроде Musicmatch и iTunes становятся скаутами в деле поиска новых музыкантов и нового репертуара. Новые игроки на рынке вряд ли могут стать хуже, ведь стандарт индустрии — девять проигрышей на каждую популярную группу. Одно из самых крупных поражений произошло, когда в MCA Records, принадлежащих Vivendi Universal, потратили 2,2 миллиона долларов на подготовку восемнадцатилетней Карли Хеннесси к славе поп-звезды. За первые три месяца после выпуска ее альбома 2001 года «Ultimate High» было продано 378 копий¹⁸. Эксперты отмечают, что при неработоспособной экономике музыкальной индустрии на каждый альбом, выпущенный крупной компанией звукозаписи, должно приходиться не менее полумиллиона проданных копий, чтобы не было убытков. Так продается менее 2% новых альбомов.

Как пробудить индустрию ото сна? Звукозаписывающим компаниям нужно попытаться осуществить обещанное топ-менеджером Musicmatch Деннисом Маддом «аудио повсюду», шум взаимосвязанности, позволяющий получить любую песню практически с любого устройства. Они должны начать работать над «волшебным проигрывателем», который имитировал бы те возможности Napster, к которым привыкли пользователи. Сотни тысяч, возможно, миллионы песен остаются недоступными для покупателей, среди них есть песни малоизвестных групп, классические записи, которые еще не переиз-

дали, кавер-версии и домашние ремиксы. Некоторые недалевидные фирмы звукозаписи, музыканты и авторы песен все еще не хотят, чтобы их музыка продавалась в Интернете.

Хотя Apple и создала потрясающий интернет-магазин, его нужно рассматривать как первую версию, а не как окончательный вариант. Фирмам звукозаписи нужно экспериментировать с бонусами в виде бесплатной возможности скачать несколько файлов при покупке одного, пакетами как известных, так и малоизвестных песен, инструментами, которые возводят слушателя в ранг создателя контента и позволяют ему микшировать и комбинировать песни, создавать компиляции и продавать свое творчество другим прямо на сайте. Создание списков любимых песен — отличное начало для такого рода пользовательской активности. Сайт Webjay.org дает слушателям возможность создавать в Сети подобные плейлисты.

Вместо того чтобы повышать цены на песни в онлайн-магазинах, звукозаписывающим компаниям следовало бы их понижать. Цифровая музыка создается, распространяется и хранится практически бесплатно, и она всегда должна быть дешевле, чем CD. Почему бы не отучить детей от файлообменных сетей, дав им файлы за 25 и 50 центов, по старому предложению Мадда, и такие услуги и качество, которые невозможно получить при бесплатном скачивании?

Дни традиционного радио сочтены. Легионы серьезных любителей музыки все чаще обращаются к пиринговым сетям, интернет-радио и спутниковому радио, предоставляющим богатый выбор и интерактивные возможности, которые играют роль противоядия от стерильности обычного радио. Исследования показывают, что чем больше люди слушают интернет-радио, тем больше дисков они покупают. Через несколько лет у нас будет радио, подключенное к широкополосному каналу, которое позволит нам слушать аудиоконтент по запросу в машине. Бал будут править предпочтения личностей, а не предпочтения масс.

Устройства нового поколения позволят пользователям записывать, перематывать и передавать аудиозаписи. Ждите эффекта TiVo. Точно так же, как зрители смотрят более качественное телевидение,

слушатели будут открывать для себя, коллекционировать, добавлять в архивы и изучать постоянно расширяющиеся подборки из частных радиопрограмм, передаваемых персонализированными, аккуратно подобранными порциями новым поколением веб-кастеров. Веб-кастинг будет набирать популярность, в то время как обычное радио и компакт-диски постепенно начнут восприниматься как устаревшие способы передачи музыки.

Президент RIAA Кэри Шерман сказал мне, что CD сейчас на пути в «мусорную корзину истории», хотя для исчезновения этого формата и потребуются пара десятилетий. Индустрия продвигает новые форматы, такие как аудиодиски больших объемов и гибриды CD-DVD, включающие в себя видео и дополнительные функции. Новые форматы *и в самом деле* хорошо звучат, качество такое, что греет душу, а спектр звука гораздо шире, чем у обычного лазерного диска. Почему же тогда люди предпочитают худшее качество MP3, которое сжимает аудиозапись до десятой части размера оригинала, вместо того чтобы предпочитать Super Audio Compact Disc и DVD Audio? Такой холодный прием можно объяснить тем, что новая техника не проигрывает старые CD, не имеет цифровых выходов и содержит цифровые «водяные знаки», призванные намертво приклеить записи к диску. Если есть возможность выбора, большинство людей предпочтет культуру взаимодействия культуре официальных разрешений.

Меня можно считать оптимистом в том, что касается будущего обновленной музыкальной индустрии, когда компании научатся получать выгоду от возможностей нового цифрового рынка. Гриффин соглашается: компании музыкальной индустрии со временем признают, что пиратство и файловый обмен — неотъемлемые части молодежной культуры. Так или иначе, они выяснят, как можно «заработать на анархии».

Новоиспеченный отец Гриффин говорит: «Мир информации, в котором будут расти наши дети, будет сильно отличаться от нашего, но для них такое положение вещей будет совершенно естественным. Они будут расти в мире, где развлечения и большая часть искусства и интеллектуальной собственности распространяются свобод-

но и безо всякого сопротивления. Сама мысль о том, что песню можно записать и без усилий распространять в Сети или даже передавать по беспроводным сотовым телефонам, будет казаться нормальной. А мысль о возможности остановить это лицензированием куска кода, наложением контрактных обязательств или пропагандой ложных ценностей покажется им абсурдной».

12. Архитекторы даркнета

После того как Napster познакомил массы с пиринговыми сетями, десятки миллионов американцев ринулись в мир файлового обмена, где получали такие удовольствия и удовлетворение собственных слабостей, которые оценил бы даже Калигула. Но праздник бесплатной музыки не мог длиться вечно, и борцы за соблюдение копирайта испортили вечеринку.

Более двух лет пользователи Kazaa, BearShare, eDonkey и написанных на коленке в кампусах программ для файлового обмена считали, что их действия невозможно отследить, поскольку они брали себе псевдонимы вроде cosmogrrrl или shredderboy99. В 2003 году, когда RIAA начала подавать иски против распространителей контента, они поняли, что чувство собственной безопасности было ложным.

Cosmogrrrl, shredderboy99 и миллионы других пользователей пиринговых сетей узнали, что их псевдонимы не дают защиты, так как их компьютеры в каком-то смысле предавали их. Каждый раз, когда персональный компьютер подключается к Сети, ему присваивается определенный интернет-адрес, который третьи лица могут отследить и по которому можно найти владельца. В то время как действия музыкальной индустрии, призванные защитить законные права музыкантов и звукозаписывающих компаний, начали наводить на распространителей контента ужас, появилась новая порода хай-тек-детективов, которые берут себе имена вроде Overpeer, MediaDefender и BayTSP.

В основном они следили за обменом файлами, хотя иногда выполняли инструкции своих клиентов и занимались мелким саботажем, закачивая в пиринговые сети фальшивые файлы, «спуфы», или играя роль пользователей, которые хотят скачать огромное количество файлов по медленным модемным соединениям. Их цель проста: сделать жизнь интернет-бутлегеров невыносимой.

После того как RIAA предала огласке свои исковые планы, файловый обмен на время затаился. Но уже через девять месяцев он возобновился с прежней интенсивностью. В сентябре 2004 года к самым популярным файлообменным сетям было одновременно подключено 6,8 миллиона пользователей, годом раньше их было 4,3 миллиона. Сейчас пиринговые сети — обыденное явление. Zpsc, программное обеспечение для обмена файлами, специально разработанное для любителей христианской музыки. Через CyberChef можно обмениваться рецептами. Есть даже специальный пиринговый сервис для поклонников певицы Алиши Киз.

Компании индустрии развлечений не повержены. Хотя Sony и BMG Music работают с создателем программного обеспечения для пиринговых сетей Grokster над совместным коммерческим проектом, большая часть компаний все еще считает пиринговые сервисы своим врагом. Музыкальная индустрия продолжает подавать иски против распространителей файлов, а Microsoft и крупнейшие медиакомпании готовят образовательную программу для радио и школ о вреде пиратства. В RIAA говорят, что довольны результатами своей агрессивной стратегии, но они, возможно, не учли побочного эффекта: миллионы пользователей были напуганы и прекратили обмен файлами, однако миллионы других людей просто глубже ушли в подполье. В считанные месяцы после первых поданных исков новое поколение мятежных пиринговых сервисов испытало прилив трафика. Файловый обмен стал настолько важной частью картины цифрового поколения, что даже угроза серьезных штрафов не может его уничтожить. Вместо этого многие распространители контента отправились в даркнет.

Идет гонка вооружений, и некоторые наблюдатели отмечают, что музыкальная индустрия, возможно, находится на пути к самоубийству.

«RIAA выращивает бактерию, стойкую к антибиотикам», — предупреждает Клай Ширки, разработчик и один из ведущих специалистов в области новой медиакультуры.

События последнего времени подтверждают его правоту. Napster был легкой жертвой для юридических атак со стороны звукозаписывающих компаний, поскольку использовал центральный каталог, который направлял пользователей к музыке, хранящейся на компьютерах других пользователей. Когда суд постановил закрыть Napster, появилось новое поколение файлообменных сетей, на этот раз с децентрализованной структурой. 14 марта 2000 года двадцатилетний компьютерный гений Джастин Франкель, управлявший службой Nullsoft в America Online, выпустил на некоммерческой основе Gnutella, массовую файлообменную программу. Девятнадцатью часами позже AOL удалила программу со своего веб-сайта, но перед этим ее успели скачать десятки тысяч пользователей. И сейчас пиринговые сети LimeWire, BearShare и Morpheus работают с использованием Gnutella. В конце 2000 года шведский программист Никлас Зеннстрем, ныне исполнительный директор Skype, бесплатного сервиса голосовой интернет-связи, помог создать новый тип файлообменной сети, который был назван FastTrack. Теперь так же работают Kazaa и Grokster. Перечисленные новые пиринговые сервисы, в отличие от Napster, имеют децентрализованную структуру, и предъявить им обвинение гораздо сложнее. Однако индивидуальных пользователей они, как правило, защитить не могут, и те остаются потенциальными жертвами исков индустрии.

Одна из самых популярных в последнее время программ P2P — BitTorrent. Двадцативосьмилетний Брэм Коэн из Сиэтла, который написал эту программу для закидывания файлов большого размера из Сети, рассказал газете *New York Times*, что использовать BitTorrent для обмена информацией, защищенной законом об авторских правах, «откровенно глупо, поскольку программа не обеспечивает пользователям анонимности и не может обеспечивать анонимность, так как это противоречит фундаментальным основам архитектуры программы»¹. Однако миллионы людей используют ее, чтобы обмениваться фильмами, программами и записями телепередач.

Пока что суды защищают этот вид пиринговых сетей от закона из-за их децентрализованной архитектуры. Даже если суд завтра постановит, что эти сети должны быть закрыты, они будут продолжать жить на компьютерах присоединенных сейчас пользователей. Как написали в одном журнале, джинн — 1, лампа — 0. Музыкальная индустрия и киноиндустрия смогла закрыть Napster, но много таких побед им не одержать.

Сейчас цифровая культура входит в новую фазу. Раздраженные высокомерием алчной индустрии развлечений, многие умелые программисты начали массовое восстание, разработав мощный класс файлообменных пиринговых сетей, которые включали в себя средства по обеспечению анонимности пользователей. Новые подпольные сети, носящие названия вроде Blubster, Waste, BadBlue, Tarzan и Publius (последняя названа в честь анонимных авторов «Записок федералиста»), призваны сохранить в тайне личность и действия пользователей. В середине 2003 года *New York Times* писала: «Защищенные таким образом сети — как... новый Священный Грааль для любителей обмениваться файлами в Интернете»².

Новые подпольные сети, пожалуй, являются самым видимым, то есть невидимым, примером развития даркнета. В этих жизнеспособных сетях скрывается не только личность пользователя, в них даже шифруются (или разбиваются на кусочки и скрываются) файлы, которыми обмениваются пользователи, практически так же, как шифруется информация при безопасной оплате кредитной картой. Посторонние не смогут сказать, файлы какого рода — с музыкой, фильмами или другим контентом — передаются. Это эквивалент тайника для самогонного аппарата под фальшивыми паркетными досками XXI столетия, как написал один обозреватель.

«Раз RIAA пытается напугать пользователей всего мира, сообщество разработчиков собирается с силами для создания более безопасных и анонимных сетей», — рассказал *New York Times* Пабло Сото, испанец, создавший Blubster³. В считанные месяцы после запуска у Blubster уже было 250 000 пользователей, обменивавшихся более чем 50 миллионами файлов.

Трэвис Каланик, чей сервис Scour для поиска MP3 был закрыт музыкальной индустрией, заявил CNN, что частные даркнеты — будущее сетевого обмена музыкой. «Чтобы попасть в такую сеть, необходимо знать нужных людей, — сказал он. — Агентам RIAA будет проще проникнуть в „Аль-Каеду”»⁴.

Картина, которую мы видим перед собой, сильно отличается от традиций открытого для всех Интернета. Пользователи стали пытаться скрыть некоторые свои действия от чужих глаз, чего никогда раньше не делали.

Но на компании индустрии развлечений, похоже, не произвели впечатления новые игрушки компьютерных мятежников. «Факт, с которым большинству людей следует смириться, заключается в том, что в Интернете никогда нет полной анонимности», — заявил газете *San Francisco Chronicle* основатель BayTSP⁵ Марк Ишикава. Старший вице-президент RIAA Мэтт Оппенгейм в интервью News.com сказал: «Мы не знаем технологий, которые бы обеспечивали пользователю полную анонимность в Сети»⁶.

«Смело, но глупо», — хихикают архитекторы даркнета. Один из них хвастается: «Тем легче будет уйти в тень». В защищенных сетях практически невозможно узнать, откуда появился файл, куда он был передан и даже что именно этот файл содержал.

Консультант индустрии развлечений Брюс Форест предупреждает компании: «Чем чаще вы будете привлекать к решению этой проблемы адвокатов, тем более адвокатустойчивыми будут новые технологии». Он предупреждает, что, если законодательство, судебные преследования и обременительные запреты на копирование вызовут массовую миграцию в даркнет, «игра будет окончена».

Не все даркнеты рождались под крики «Хочу бесплатные MP3 Linkin Park!». Один из крупнейших даркнетов Freenet задумывался как средство обхода правительственной цензуры.

Эта история началась в Эдинбургском университете в Шотландии, где студент младших курсов Иэн Кларк заинтересовался, почему стихийно образующиеся системы, наподобие муравейника или

стаи птиц, имеют разумное и сложное поведение, оставаясь децентрализованными и крайне примитивными. Он соединил свое любопытство с политической верой в свободу слова и написал статью, в которой изложил идею безопасной зашифрованной сети, которая упростила бы свободное распространение информации. В сущности, он описал даркнет. За эту статью ему поставили четверку⁷.

Кларк на этом не остановился. В 1999 году, после долгих ночей за работой над исходным кодом Freenet, он выложил результаты в Интернет и пригласил других пользователей помочь реализовать его идею. Вскоре начали появляться добровольцы, позже объединившиеся в проект Freenet Project, которых привлекал созданный Кларком образ сети-бастиона, свободной от цензуры и от шпионов и защищенной от вторжений со стороны правительства. В настоящее время небольшая группа разработчиков программного обеспечения продолжает работать над Freenet, чтобы сделать сервис более быстрым и более мощным. Все они работают добровольно, кроме одного программиста из Великобритании, который работает «за питание» — ему платят из небольших пожертвований. Около двух миллионов человек по всему миру скачали бесплатную версию программы: некоторые из любопытства, некоторые — по необходимости. Каждый день ее скачивают три тысячи человек, и неизвестное количество людей получает ее от друзей на дискетах.

Этот обладающий умением четко выражать свои мысли сладкоречивый двадцатилетний ирландец выглядит так же, как юноши, которых школьницы рисуют на страницах блокнотов: мягкие черты лица, взлохмаченные коричневые волосы, искреннее любопытство в глазах. «Я по-настоящему верю в то, что свобода слова — необходимое условие демократии, — говорит Кларк. — Если человеку нужно называть свое имя каждый раз, когда он высказывает свое мнение, это делает его беззащитным против ответного удара. Помните, «Записки федералиста», давшие основу Конституции США, писались анонимно. США могли бы стать совершенно другой страной, если бы не возможность высказывать свои мысли анонимно. Так что здесь у меня экстремистский подход. Я считаю, что, если двое или больше людей испытывают желание общаться, передавать

информацию, они должны иметь возможность делать это без вмешательства извне».

Кларк получает сообщения о том, как жители стран с репрессивными режимами используют Freenet для более свободного обмена новостями и информацией. Например, диссиденты в материковом Китае взяли исходный текст программы, модифицировали его, перевели на китайский и распространили в Китае. Программа позволила умеющим работать с Интернетом китайцам посещать запрещенные сайты, например CNN.com, и получать ранее недоступную информацию, в том числе так называемые «Документы Тяньаньмэнь», стенограммы дебатов студентов с представителями китайского правительства в 1989 году, не боясь быть арестованными правительственными чиновниками. По этой причине Госдепартамент США и «Голос Америки» были щедры на похвалы Freenet. Чтобы передать новости западного мира и западные идеи жителям тоталитарных государств, «Голос Америки» время от времени устанавливает серверы, которые служат трансляторами Всемирной паутины. Но как в местах, подобных Китаю, рассказать диссидентам, где найти эти веб-серверы и не попасться властям? И если ты диссидент, как тебе опубликовать информацию о духовной секте Фа Лунгун без риска быть пойманным? (Все 50 миллионов пользователей Интернета из Китая, набирающие в Google запрос «Falun Gong», не получают никаких результатов.)

Freenet устроен таким образом, что пользователи не работают с централизованным сервером, который можно легко ликвидировать. Вместо этого Freenet играет с информацией в «наперстки», так что по сети постоянно движется облако зашифрованной информации. Отведя часть жесткого диска под файлы Freenet, вы не сможете сказать, какая информация в этой части содержится, не сможет этого сказать и посторонний. Пользователи могут получать доступ к глобальной библиотеке информации путем передачи анонимного запроса от одного компьютера с Freenet на другой, и никто не узнает, откуда пришел запрос или где были найдены запрошенные данные. Диссидент, использующий Freenet, может не только анонимно получать информацию, но и публиковать ее.

В доказательство того, что Freenet не контролируется никем, даже собственными создателями, примите во внимание тот факт, что группа Freenet China вела свою деятельность уже минимум год, прежде чем Кларк и главные разработчики Freenet узнали об их существовании. «Я понимаю, что эти люди не особенно хотят рекламировать свою организацию, — говорит Кларк, — но заставить их говорить — все равно что выжать кровь из камня».

В последнее время внимание общественности приковано не к возможностям Freenet, способствующим борьбе с цензурой в тоталитарных государствах, а к ее разрушительному эффекту на демократическом Западе. Там Freenet используется не для того, чтобы обходить политические репрессии, а для обхода слишком жестких законов об интеллектуальной собственности.

В конце 2003 года, когда внутренняя переписка Diebold Election Systems появилась в Интернете, юристы Diebold, пригрозив наказанием за нарушение DMCA, смогли заставить выложивших их людей убрать материалы из Сети. Но когда пользователи Freenet опубликовали эти документы, они стали доступны всем, у кого есть Freenet. Адвокаты Diebold не смогли выяснить, кто именно опубликовал документы и где эти документы находятся.

Кларк продолжает возмущаться, что современные законы об авторских правах используются для ограничения свободы слова: «Есть группа людей, которые пытаются усовершенствовать демократию, обеспечивая прозрачность процесса выборов, а закон об авторских правах используется для того, чтобы заставить их замолчать. Это публичное оскорбление ценностей демократической нации».

Я разговаривал с Кларком спустя несколько недель после его возвращения в Шотландию через три года, проведенных в Лос-Анджелесе, где он создал два предприятия, призванных превратить технологии, стоящие за Freenet, в прибыльный бизнес. Он говорит, что уехал из Соединенных Штатов отчасти по личным причинам, а отчасти из-за беспокойства, что Freenet может создать сеть для публикаций, которую невозможно будет подвергнуть цензуре, а это может навлечь гнев департамента юстиции: «Когда работаешь в сфере пиринговых сетей, полезно жить в стране, где люди не становятся автоматически

на сторону корпораций, как это делают многие в Штатах». Политический климат сейчас таков, что в США принимаются законы вроде DMCA и новые стандарты, ограничивающие возможности персональных компьютеров. Эти веяния неблагоприятно отражаются на достижении целей Freenet по расширению личной свободы.

Кларк хорошо понимает, что многие из тех, кто присоединяется к Freenet, больше заинтересованы в обмене бесплатной музыкой, чем в громких политических заявлениях. И хотя он не слишком хочет, чтобы сеть Freenet превратилась в рынок бесплатной музыки и фильмов, если так произойдет — так тому и быть. «Мне не особенно нравится, когда люди хотят просто получать музыку и не платить за нее. Но Freenet не в состоянии защитить права политических диссидентов, не защищая любителей файлового обмена». Защиту авторских прав невозможно встроить в структуру сети без вреда для самой важной из ее возможностей: возможности шифрования данных и обеспечения анонимности.

Этот конфликт трудно уладить: право членов даркнета оставаться неузнанными против прав создателей контента на то, чтобы соблюдались их авторские права. Кларк не видит в этом проблемы. Он говорит, что законы об авторских правах стали очень несбалансированными и даркнеты, такие как Freenet, дают гражданам возможность дышать свободнее: «Именно сторонники современных законов об авторских правах, как никто другой, пытаются ограничить свободу общения людей. Чтобы привести закон в действие, необходимо знать, что именно люди говорят друг другу, а если есть что-то вроде стража, следящего за передачей информации, люди не могут свободно общаться, поскольку кто-то стоит у них за спиной. Вопрос в том, что для вас важнее: копирайт или свобода общения, которая является одной из основ демократии?»

Кларк считает, что законы об авторских правах слишком усилились за последние годы и это волнует общественность: «Интеллектуальная собственность — это по большому счету миф. В Конституции США у этого понятия была специфическая цель — стимулировать развитие науки и полезных ремесел. К сожалению, эти представления сейчас настолько извратили, что люди считают цифровую инфор-

мацию такой же собственностью, как дом или земля. Это абсурд. Кусок земли невозможно делить до бесконечности, а информацию можно копировать сколько угодно. Так что я бы начал с критики этих тезисов. Информация не может быть собственностью, и поэтому передача информации — это не воровство».

Подобные заявления, разумеется, можно будет поставить под сомнение, если большая часть файлового обмена отправится в сеть Freenet. Ведь через Freenet можно передавать не только музыку и фильмы, но и нацистские реликвии, практические руководства для террористов, детскую порнографию и другие материалы, которые не могут открыто существовать в обществе. Кларк это понимает и говорит: «Если что-то можно представить в цифровом формате, это что-то можно передать через Freenet. Было бы невозможно создать Freenet каким-либо другим способом, чтобы она достигала своих целей».

После того как RIAA начала подавать иски против частных лиц, использующих файлово́й обмен, Freenet пережила «многократное увеличение количества просмотров страниц и количества скачиваний», говорит Кларк. «Думаю, Freenet считается в пиринговом сообществе чем-то вроде форта Аламо, последнего укрытия в случае, если индустрия развлечений начнет полномасштабные действия».

Но мы все знаем, чем закончилось сражение в Аламо, а Кларк предупреждает своих сторонников, чтобы те не думали, будто Freenet сможет противостоять усилиям правительства и индустрии, направленным на перестройку Интернета и персонального компьютера. В начале 2004 года компьютерный гигант HP объявила о своих планах снабдить защитой от копирования, которую Кларк называет «антипользовательской технологией», каждый выпускаемый компьютер. «В большинстве стран у людей возникла серьезная уверенность в том, что правительство и крупные корпорации должны держаться подальше от спален людей, — говорит Кларк. — Я не хочу, чтобы охранник, работающий на Sony, сидел в компьютере в моей спальне и указывал мне, что я могу и чего не могу делать с компьютером, который я купил. Я не хочу, чтобы меня обманывали или заставляли покупать что-то, что действует в чужих интересах.

Если управление цифровыми правами будет во всех компьютерах, тогда, думаю, битва будет проиграна, — говорит он. — Даже если вы сможете скопировать на свой компьютер информацию из Freenet, компьютер не позволяет с ней ничего сделать или отправит отчет о ее наличии, и Freenet ничем не сможет помочь».

Хотя сеть Freenet, скорее всего, является самым большим настоящим даркнетом, она не является единственной. Другие программисты объединяются вокруг идеи создания частных сетей, в которых личные свободы и личную жизнь пользователя ценят превыше всего.

Джастин Франкель, «воин кода», разработавший Gnutella, повторил свою хулиганскую выходку с America Online в мае 2003 года, выпустив Waste только для того, чтобы через несколько часов AOL убрала код из Сети с жестким предупреждением уничтожить «все до единой» копии. (Франкель уже ушел из AOL, но я бы очень хотел взглянуть на его рекомендательное письмо.) И опять пиринговая программа быстро разошлась по Сети. Созданная для групп от 50 человек, которые хотят обмениваться файлами и общаться с друзьями, обладающая такой защитой, какую не взломать и ЦРУ, программа основана на системе контактов. К Waste, названной в честь подпольной почтовой системы из романа Томаса Пинчона «Выкрикивая лот 49», можно присоединиться только по приглашению. Консультант Форест назвал Waste «самой потрясающей вещью в подполье на данный момент».

Несмотря на то что некоторые даркнеты используются для достижения незаконных целей, есть и другие варианты. Легальные бизнес-приложения, такие как программное обеспечение Groove Networks, используются сейчас для тайных переговоров. Активисты борьбы за права человека в Шри-Ланке используют даркнет Groove для обмена зашифрованными сообщениями об идущей в стране гражданской войне⁸.

Исполнительный директор Groove Рэй Оззи рассказал мне на конференции Supernova-2004, что наземные войска в Ираке использовали ноутбуки и программное обеспечение для даркнета, разработанное его компанией, чтобы тайно обмениваться информацией об

уровне запасов с Центром гуманитарных операций [Humanitarian Operations Center]. Один из репортеров спросил его, не грозят ли даркнететы отхватить большой кусок Интернета. «Это не угроза — это необходимость, — ответил Оззи. — Нам нужны виртуальные границы вокруг наших рабочих групп... Единственный способ этого добиться — даркнететы»⁹.

Есть и менее привлекательная сторона: Earthstation5 наделала шуму, когда ее создатели объявили войну крупным компаниям индустрии развлечений, заявив, что терабайты музыки и голливудских фильмов, в том числе «Терминатор-3» и «Лара Крофт», бесплатно доступны в их файлообменной сети. Базирующаяся в лагере беженцев на Западном Берегу, Earthstation5 появилась в середине 2003 года, кичась: «Наступает новая революция в файловом обмене. Сопrotивление бесполезно, мы все контролируем». Глава проекта Рас Кабир объявил, что законы США «не имеют никакого значения для нас, жителей Палестины», и язвил в адрес звукозаписывающих компаний и киностудий: «Не многие представители закона отважатся приехать в лагерь Дженин. А если и отважатся, мы с радостью их встретим». Точно не известно, является ли Earthstation5 настоящим даркнетом. Хотя представители Earthstation5 говорят, что ее архитектура предоставляет полную защиту от властей, Кларк относится к этим заявлениям с долей скептицизма, отмечая, что создатели ES5 отказались подробно описать алгоритм обеспечения безопасности пользователей. Мои письма Кабиру остались без ответа.

Пока слишком рано говорить, какая именно сеть из нового поколения даркнетов будет пользоваться широкой популярностью, если это вообще произойдет. Многие импровизированные цифровые бары, где торгуют незаконными товарами, сделаны топорно и сложны в использовании. Но эти недостатки будут уходить по мере развития технологии, и в перспективе угроза Большой Индустрии Развлечений вполне реальна, несмотря на то что индустрия заявляет об отсутствии поводов для волнения.

Рано или поздно один из этих даркнетов может стать оружием Судного дня, направленным против звукозаписывающих компаний и других компаний индустрии развлечений.

Эндрю Франк, бывший служащий двух медиаконсалтинговых компаний, написавший важный доклад о файловом обмене, который в своих выступлениях перед Конгрессом цитируют такие тяжеловесы индустрии, как Джек Валенти, утверждает, что Napster, Gnutella, MP3 и DivX преподнесли нам урок: небольшие части программ, появляющиеся из малоизвестных источников, способны распространяться подобно вирусу и при благоприятных условиях производить значительный эффект. Наибольшую угрозу для киноиндустрии представляет не Казаа или другие открытые институты, которые можно обвинять в Конгрессе или в суде, а даркнеты, подобные Freenet, по его словам являющиеся «новым оружием Судного дня».

Я спрашиваю Кларка, может ли Freenet превратиться в оружие Судного дня, ожидая немедленных возражений. Но он не старается избежать этого термина. Если музыкальная индустрия и киноиндустрия не в состоянии предоставлять людям цифровую продукцию без жестких ограничений, говорит он, то высокие технологии нанесут ответный удар, и даркнеты будут процветать. «Да, конечно, это убийственное оружие. Но, как и с любым подобным оружием, надеешься, что никогда не придется его использовать».

Алекс Ялен, студент Университета Миссури-Колумбии, изучающий журналистику и историю, на мгновение задумывается, когда я прошу его оценить степень распространения файлового обмена в студенческой среде. «Отношение к тому, что является, по сути, электронным воровством, сейчас такое же, как к любому обыденному явлению, — отмечает он. — Обмен файлами, пиратские копии программного обеспечения, взломанные программы — все это повсюду и процветает, и я уверен, это сводит с ума людей из корпораций»¹⁰.

Ялен предпочитает не говорить о своем отношении к файловому обмену, но говорит, что многие из его друзей и сверстников не имеют никаких предубеждений против скачивания программного обеспечения, музыки, фильмов, компьютерных игр и других материалов

с доступных варезных^{82#} сайтов. «Понятие интеллектуальной собственности ничего не значит для большинства людей, которых я знаю, — говорит он. — Если у вас есть высокоскоростной доступ в Интернет, новые компьютеры, куча свободного времени и творческий подход к делу, вы относитесь к таким вещам терпимо. Большинство считает, что, раз дают, нужно брать».

У одного из друзей Ялена есть собственный FTP-сервер, на котором хранится более шестисот голливудских фильмов. «Он не ходит в бары и не напивается. Субботними вечерами он сидит в своей комнате в студенческом общежитии, скачивает новые фильмы и смотрит их. Иногда он берет в библиотеке DVD, копирует их на жесткий диск и возвращает. Потом записывает на CD, и к нему приходят брать фильмы напрокат».

Ялен и его друзья-студенты вряд ли представляют собой уникальный случай. Культура файлового обмена широко распространена в любом учебном заведении. Высокие цены на программное обеспечение, CD и билеты в кино (даже со студенческими скидками) — это очень серьезный фактор. И еще мотивация: этим сейчас занимаются все студенты колледжей. «Да ладно, мы же тинейджеры. В этом есть что-то бунтарское, — говорит Ялен. — Это как плюнуть на власть, только по-нашему, с помощью компьютеров. Многие из нас считают, что большие корпорации нас обманывают, а это способ поквитаться».

Мораль здесь не помеха. «Ничто не запрещено, когда дело касается обмена файлами или программами среди студентов, — добавляет он. — Я знаю нескольких людей, которые отказались от пиратства по этическим соображениям, но это смешно — они сами ведут себя позорно. Это общепринятое и ожидаемое поведение». Ялен считает, что музыкантам должны платить за то, что они делают, но он знает бесконечно много историй про то, как фирмы звукозаписи обворовывали музыкантов. Чувство вины нечасто настигает представителей «поколения Y».

^{82#} Warez — нелегально распространяемое в Интернете программное обеспечение.

Ялен, конечно, не может говорить за все поколение. Многие студенты отрицают файловый обмен и соблюдают законы об авторских правах. И все же компании индустрии развлечений ошеломлены поведением поколения, к которому принадлежит Ялен, и мстостью любителей файлового обмена. Первой реакцией индустрии был ввод более жесткого контроля, более надежных замков и более суровых законов.

Одна из последних идей — создание цифровой личности или персонального идентификационного сертификата. В общих чертах это выглядит так: все пользователи Интернета собираются на тюремном дворе и получают электронные браслеты на лодыжку. Каждая передача файлов будет прозрачна для третьего лица, которое сможет выяснить детали передачи и узнать, кто заплатил за покупку или прокат, а кто — нет.

Один из основателей группы «Народ за ответственность в Интернете» [People for Internet Responsibility] Лорен Вайнштайн, разработчик программного обеспечения и сетей из Лос-Анджелеса, среди тех, кто считает, что подобные меры только усилят привлекательность даркнета: «Нужно спросить себя: сделает современный подход компаний индустрии развлечений ситуацию лучше или приведет к ускорению массового перехода в подполье? Да, ограничения, налагаемые на информацию в цифровых форматах, дают владельцам контента больше контроля, и иски RIAA заставляют людей отказаться от обмена файлами, но эти же меры усиливают ощущение борьбы. В итоге сторонники файлового обмена начинают думать об уходе в подпольные сети, и начинается эволюция, в результате которой выживет сильнейший, и системы будут становиться лучше и лучше»¹¹.

На это уйдут годы. «Нельзя перейти от видимого файлового обмена к невидимому за один день», — говорит Вайнштайн. Однако индустрии развлечений стоит опасаться, что файловый обмен может стать невидимым, а людей, обменивающихся файлами, невозможно будет отследить. «Мы не знаем, насколько далеко все зашло, поскольку по определению сложно получить точные данные о процессе, который происходит тайно и который нельзя увидеть целиком».

Попытки объявить зашифрованные, скрытые или распределенные сети вне закона провалятся, утверждает Вайнштайн, так как для обмена и хранения защищенной информации файлообменные даркнеты используют те же технологии, что корпорации и ученые. Многие даркнеты уже в состоянии эмулировать инструменты для совместной работы, использующиеся коммерческими предприятиями, предоставляющие высокую степень приватности и безопасности, а также возможность работы с большими файлами. HP и Siemens, к примеру, используют даркнеты для обмена с партнерами конфиденциальными сведениями. GlaxoSmithKline используют даркнет, чтобы позволить биологам и химикам работать вместе с университетскими учеными над новым средством против ожирения¹².

«Вполне возможно, что в будущем эту проблему нельзя будет решить посредством технологий или образования, — говорит Вайнштайн. — Возможно, будет сложно заставить людей платить за материалы, которые они могут получить в Сети бесплатно. Мы, скорее всего, будем жить в мире, где вознаграждение, которое люди вправе получить за свою работу и интеллектуальную собственность, будет зависеть от доброй воли народа, а не от навязанных технологиями или законом системы. Делать покупателей своими врагами, отправляя их в даркнет, — саморазрушение».

Вайнштайн подчеркивает, что верит в то, что творческим профессионалам нужно платить за их труды, но это не меняет ситуацию. Чем чаще компании индустрии развлечений будут сгоряча вводить обременяющие правила, ограничивающие законную свободу использования покупателями цифровых устройств, тем скорее «пользователи, считающие видеопиратство оправданным и законным, а не запрещенным действием, нанесут ответный удар».

Эксперт в области новых медиа и преподаватель телекоммуникации в Нью-Йоркском университете Ширки с этим согласен. Если Napster был первой волной файлового обмена, то вторая волна началась с пиринговых сетей, которые отказались от централизованных систем типа Napster в пользу менее эффективных децентрализованных систем, способных отражать юридические атаки. Сейчас поднимается третья волна. Новейшая инкарнация представляет собой социальную

систему с анонимными участниками (как в Freenet или Blubster) или необходимостью находить себе дорогу в сеть (как в Waste).

Это «сети малых миров», о которых говорили авторы доклада «Даркнет». В таком мире у нас не будет легкодоступного волшебного проигрывателя в стиле Napster, но можно будет черпать из меньших коллекций материалов у людей, которым мы можем доверять. Поиски материалов в цифровом формате будут напрямую зависеть от наших социальных связей. И наше взаимодействие в Сети с другими людьми будет все чаще подвергаться шифрованию. Эту тенденцию Ширки называет «сильной и необратимой».

«В результате, — утверждает он, — остается открытым вопрос о том, будут ли даркнеты считаться победой над музыкальной индустрией или поражением перед ней. У этих небольших частных клубов не будет настолько обширных каталогов, как у Napster или Kazaa, но посторонним в них будет сложно вступить»¹³.

BusinessWeek Online предупреждает, что иски RIAA будут провоцировать слишком многих пользователей обратиться к «защищенным пиринговым сетям, которые позволяют не только обмениваться пиратскими копиями музыки, но и программным обеспечением или фильмами»¹⁴. Но киноиндустрия, похоже, готова вслед за RIAA прыгнуть с обрыва.

«Мы сделали все возможное, чтобы организовать образовательную кампанию, которая дает покупателям понять, что передача фильмов по пиринговым сетям незаконна и уголовно наказуема, но это явление все равно разрослось, и мы почувствовали, что надо что-то делать, чтобы защитить свою собственность, — сказал вице-президент МРАА по связям с правительством Фриц Аттавей. — Если кто-то засовывает руку в ваш карман и хватается ваш кошелек, вы ведь попытаетесь остановить его, правда?» Теперь киноиндустрия преследует отдельных распространителей контента.

Голливуд готов любыми средствами бороться с файловым обменом и другими нелегальными методами использования материалов, охраняемых авторским правом. Две основные меры — «вещательный

флаг» и «компьютер на доверии» [trusted computing initiative] — можно рассматривать как установку кодовых замков на некоторые двери в цифровом доме. Обе меры будут раздражать обычных пользователей, но почти не помешают хакерам и пиратам. Сложно спорить с целями обеих инициатив. Ограничения на вещание вводятся, чтобы предотвратить беспорядочное распространение охраняемых авторским правом цифровых телевизионных программ в Интернете. В конце 2003 года ФКС ввела правила, согласно которым каждое устройство, позволяющее принимать цифровой телевизионный сигнал, должно обработать «вещательный флаг», невидимую метку в фильмах и телепередачах, которые будут транслироваться по эфирному телевидению с первого июля 2005 года¹⁵. Владельцы прав могут установить ограничения, при которых никакое устройство, обнаружившее их, не сможет передать сигнал через Интернет без защиты. Крис Мюррей, советник по законодательству Союза потребителей США, заявляет, что более 75 миллионов DVD-плееров в домах зрителей не смогут проигрывать помеченные флагом программы, записанные на DVD-устройствах, продаваемых с лета 2005 года. Передача, которую записываешь в гостиной, может не воспроизводиться в кабинете. Весной 2004 года политическая группа TrueMajority создала из кадров сериала NBC «Ученик» коллаж новостей, в которых фигурировал президент Джордж Буш. В получившемся видео Трамп увольняет Буша. Такого рода политическая сатира защищена существующими законами, однако «вещательный флаг» никогда не позволил бы комментаторам достать материалы для пародии.

Американская библиотечная ассоциация боится, что флаг вещания не позволит использовать фрагменты телевизионных программ в классе и не даст транслировать записанные на цифровом оборудовании телепередачи студентам, обучающимся удаленно (Public Knowledge, ALA, EFF и другие группы, представляющие общественные интересы, подали иски с требованием запретить использование флага вещания).

Пользователи Интернета также почувствуют, что их цифровые права ограничены. «Как раз перед выходом «Гарри Поттера» местный репортер взял у моей дочери интервью о фильме, — рассказывает

Сет Гринштайн, юрист технического консорциума 5С. — Я подумал, что было бы очень здорово записать это интервью и послать его нашей бабушке во Флориде или моему брату в Израиле. Почему не использовать гибкость и быстроту Интернета? В скором времени флаг вещания может отменить эти возможности»¹⁶.

Джо Краус из DigitalConsumer.org приводит пример, когда школьница создает доклад с использованием мультимедиа о широком распространении насилия в телевизионных программах, идущих в прайм-тайм, включающий в себя фрагменты программ. Существующее законодательство это разрешает, но, возможно, у нее не получится передать файлы своему преподавателю или друзьям по электронной почте. На рабочих местах бесчисленное множество сотрудников будут раздражены тем, что не смогут послать защищенный отрывок цифровой телепередачи из дома в офис по электронной почте.

В то время как ФКС заявляет, что хочет защитить добросовестное использование, это право, похоже, исчезнет. (Даже если технические гуру изобретут безопасный онлайн-кокон, такой барьер создаст чрезмерные трудности для пользователя. Если вам, к примеру, доводилось бороться с виртуальной частной сетью, вы понимаете, что не стоит приобщать к таким занятиям несчастную бабушку.) Главный технолог Fox Эндрю Сетос, который предложил ввести флаг вещания в 2002 году, говорит, что медиакомпании надеются исправить текущие недостатки технологии через несколько лет. В любом случае, считает он, такие неудобства — небольшая плата за то, чтобы ценный материал можно было свободно распространять в эфире.

Голливуду удалось протолкнуть «вещательный флаг», но чего он этим достиг? Мелкий кусок кода, встроенный в передачи, не отпугнет пиратов. «Эта технология по своим же меркам совершенно бесполезна против пиратства», — заявляет фон Ломанн, тут же предъявляя список программных «дыр», которые в будущем будут использованы хакерами и пиратами для обхода ограничений. К примеру, ограничения не помешают перевести цифровые передачи в аналоговый формат, потом — обратно в цифровой и выложить результат в даркнет¹⁷.

Но у Голливуда есть нечто большее, чем защита от копирования: процесс, который позволит как правительству, так и киностудиям решать, какие цифровые телевизионные устройства будут использоваться.

Член палаты представителей, демократ от Калифорнии Зое Лофгрэн (Zoe Lofgren) предупреждала, что ФКС не даст современной новаторской потребительской электронике и вычислительной технике выйти на рынок. «Хотим ли мы, чтобы ФКС наложила вето на новый компьютер от Apple, Palm или мобильный от Motorola? Конечно же нет», — написала она в критическом комментарии в адрес руководства ФКС в *San Jose Mercury News*¹⁸.

Сторонники потребителей подозревают, что самые серьезные последствия ввода флага вещания еще впереди. Когда флаг провалит свою миссию, как и должно случиться с настолько тривиальной системой защиты, Голливуд вернется на Капитолийский холм просить более надежных мер защиты для своей продукции. И хотя некоторые критики боятся, что студии получат разрешение на ввод таких дополнительных ограничений в программы цифрового телевидения, как, скажем, мониторинг зрительских предпочтений, запрет на перемотку рекламы, изменение времени просмотра и запись, более вероятен сценарий, по которому Голливуд дойдет до того, что «заткнет аналоговый канал».

Заткнуть аналоговый канал, рассказывает Валенти, — это основная цель МРАА в настоящее время. Видеоконтент, даже если он доставляется через защищенный цифровой сигнал, должен быть переведен в аналоговый формат для того, чтобы можно было просматривать его на миллионах аналоговых телевизоров в домах телезрителей. При преобразовании цифрового сигнала в аналоговый шифрование не сохраняется. А когда исчезает защита от копирования, видео можно перевести обратно в цифровой формат и передавать по Сети.

План МРАА по закрытию аналогового канала состоит из двух частей: сначала МРАА хочет, чтобы Конгресс одобрил закон, согласно которому во все устройства, конвертирующие аналоговый сигнал в цифровой, должен быть встроен детектор специфических «водяных знаков». При таком сценарии невидимая метка, которую засечет специальное оборудование, будет засечена полицейскими чипами,

которые отключат устройство, если обнаружат нарушение копирайта. Нельзя будет поднести микрофон к динамикам, чтобы записать песню. (Опять же, это остановит обычных пользователей, но не хакеров и не пиратов. Это нарушает права пользователей, таких как мать, которая не может записать на видео первые шаги своего сына, потому что в кадр попадает телевизор, по которому показывают мультфильм, охраняемый авторским правом¹⁹.) Во-вторых, студии хотят заменить 300 миллионов телевизоров, видеопроигрывателей и DVD-плееров, оборудованных «незащищенными» аналоговыми выходами. Новые устройства не будут снабжены аналоговыми входами и выходами. Если это им не удастся, они хотят снабдить аналоговые выходы контролем соблюдения копирайта. Валенти признает, что потребуются много лет, чтобы устранить все аналоговые приборы, но, так или иначе, Голливуд хочет жить в мире, где потребительские устройства имеют только цифровые выходы, снабженные защитой от копирования²⁰.

«Они хотят избавиться от аналогового оборудования, потому что не могут его контролировать», — заявляет Майк Годвин из Public Knowledge.

Конвергенция делает цифровые устройства наиболее важными в сфере домашних развлечений, компьютеры, а не телевидение, стали мишенью Голливуда. Телевизоры в медиацентрах, портативные видеопроигрыватели, серверы развлечений и другие гаджеты необходимо упростить. Любой компьютер с HDTV должен быть наглухо отрезан от мира, а жесткий диск, DVD-рекордер и другие его компоненты должны быть снабжены защитой от копирования.

«Если они разрушат телевидение, я расстроюсь, — говорит Годвин. — Но если они уничтожат результаты компьютерной революции, я буду вне себя от ярости».

На конференции «Цифровой Голливуд» в Беверли-Хиллз, на которой я присутствовал, главный технолог МРАА Брэд Хант так сформулировал проблему, стоящую перед индустрией развлечений и компьютерной индустрией: «Как сделать ПК устройством для развлечения, достойным нашего доверия?»

Старания Голливуда завернуть свои фильмы в «безопасную обертку», как говорит Джек Валенти, начали совмещаться с усилиями технологической индустрии по превращению персональных компьютеров в более безопасные и более достойные доверия устройства.

Остается только выяснить, для кого они будут более безопасными и достойными?

На протяжении последних лет Trusted Computing Group, группа компаний высокотехнологичной индустрии, в которую входят Microsoft, HP, Intel, IBM и Sony, работала над созданием более защищенного окружения для пользователей ПК, мобильных телефонов и прочих цифровых устройств. Производители чипов, такие как Intel и другие крупнейшие компьютерные компании (HP, Dell, Gateway и IBM), перерабатывают аппаратное обеспечение ПК, чтобы посторонним было сложнее проникнуть в систему.

В сфере программного обеспечения Microsoft предпринимает собственные меры по созданию доверительного компьютеринга. В 2006 году Microsoft планирует выпустить Longhorn (рабочее название новой операционной системы, которая придет на смену Windows XP^{83#}). В планах — оснастить Longhorn «безопасной вычислительной основой нового поколения», что на языке Microsoft означает превращение части вашего винчестера в подобие сейфа с данными, который невозможно взломать.

Владельцы компьютеров только выиграют от введения улучшенной системы безопасности, которую подразумевает доверительный компьютеринг. Эти меры, скорее всего, смогут устранить вирусы и червей, остановить спамерские рассылки и хакеров. К примеру, такая технология гарантирует, что никто не прочтет твой личный дневник без твоего разрешения на другом компьютере.

Но эта технология сопряжена с определенным риском. Она дает возможность третьей стороне регулировать режим работы компьютера без согласия его владельца. Голливуду, музыкальной

^{83#} Книга только что вышла в США, а Microsoft уже передумал и заявил, что новая ОС будет называться Vista. Неужели слаще?

и киноиндустрии, например, она дает гораздо более серьезный контроль над тем, как пользователи используют фильмы, музыку и программное обеспечение.

«Это обоюдоострый меч», — сказал в интервью *Chronicle of Higher Education* Брайан Ла Маччия, архитектор программного обеспечения из группы по разработке технологий доверительного компьютеринга в Microsoft, признав тем самым, что издатели потребовали более надежной защиты для своих работ, охраняемых законом об авторских правах.

В системе, работающей в соответствии с принципами доверительного компьютеринга, операционная система и компьютерное оборудование будут взаимодействовать друг с другом, чтобы предотвратить вмешательство со стороны посторонних. Или владельца компьютера. Вот в чем загвоздка.

До сих пор компьютеры принадлежали нам. Они подчинялись нашим приказам (когда не «висли»), не отдавая никому предпочтения. На удивление большой процент пользователей пытается что-то изменить, переписывая программы или занимаясь обратной инженерией. Исследования, проведенные в Слоуновской школе менеджмента МТИ, доказали важность пользовательских нововведений для некоторых областей индустрии. К примеру, четверть всех пользователей программного обеспечения для дизайнеров разрабатывает модификации для собственных нужд. Замысел, который реализуют продавцы и авторы программного обеспечения или медиаконтента, не обязательно является конечным этапом творческого процесса.

Такого рода вмешательство либо будет вписываться в дивный новый мир доверительного компьютеринга, либо нет. Главным компонентом новой технологии от Microsoft будет нексус, программа, создающая безопасную среду, позволяющую выполнять частные транзакции или навязывающую соблюдение закона об авторских правах. Microsoft сразу заявила, что не устанавливает правила — этим занимается третья сторона. Это верно. Новое поколение доверительного компьютеринга — это не система управления цифровыми правами, а система, устанавливающая правила работы с контентом, определенные третьей стороной.

Зная о намерениях Голливуда, можно ожидать, что он станет использовать эти новые инструменты, чтобы контролировать поведение клиентов после покупки устройства. В новой системе издатели получат непробиваемые средства управления, которые не позволят пользователю записывать фрагменты фильма, копировать песни с законно купленного музыкального CD, пересылать электронные письма или запускать определенные типы программ. Разумно предположить, что это отменит добросовестное использование.

В статье, посвященной данному вопросу, журналист PBS.org Роберт Крингли раскритиковал планы Microsoft, заметив, что с такой системой доверительного компьютеринга «Интернет перестает быть нашей собственностью и становится их собственностью. Даже информация, которая хранится на вашем жестком диске, больше вам не принадлежит, потому что может самоуничтожиться в любую минуту. В результате мы будем платить за аренду принадлежащей нам информации!.. Это милитаристская сетевая архитектура может понравится только Дику Чейни»²¹.

Эксперт по вопросам безопасности из Компьютерной лаборатории Кембриджского университета Росс Андерсон согласен с этим утверждением. Доверительный компьютеринг «даст возможность полностью контролировать ваш компьютер тем, кто написал программное обеспечение, которое на нем установлено»²².

В докладе EFF, восхваляющем доверительный компьютеринг, но критикующем этот важнейший элемент предложенной системы безопасности, Шен писал, что «владельца компьютера иногда рассматривают как еще одного нападающего или врага, которому нужно запретить взлом и изменение программного обеспечения». Он ссылается на весьма вероятное «недружественное по отношению к потребителю» поведение третьих сторон, когда, к примеру, корпорация не позволяет пользователям передавать программу или файл на другой компьютер, заставляет пользователей обновлять программное обеспечение, устанавливает на компьютер программу-шпиона, которая докладывает хозяевам о том, как человек использует приложения, или в одностороннем порядке аннулирует документы, хранящиеся на компьютерах во всем мире, и пользователь не в состоянии этому помешать.

Продемонстрировав, что интересы владельцев компьютеров и третьих сторон расходятся, Шен предложил принцип свободы действий пользователей. Суть вот в чем: «Не принимать “доверительный компьютеринг”, пока контроль не передан пользователю». К его предложению, несомненно, никто не прислушается²³.

Давайте кое-что уясним: гуляющие по Сети страшные сказки о планах Microsoft по большей части не соответствуют истине. Новое поколение систем доверительного компьютеринга никому не мешает скачивать MP3 или запускать нелегализованное программное обеспечение на своем компьютере. Оно не будет стучать в МРАА всякий раз, когда вы нелегально обмениваетесь файлами. Вы сами будете решать, какие программы запускать внутри нексуса, а какие — вне него. По сути, вас никто не заставляет запускать нексус. (Разоблачение: я работал редактором путеводителя Microsoft Sidewalk в 1997—1998 годах, в те дни, когда Microsoft полагала, что может стать медиакомпанией. Мне очень понравились те 19 месяцев, что я там провел.)

Теперь вы, наверно, спрашиваете себя: как кто-то вообще может купить «доверительную» машину? На то есть несколько причин. Во-первых, никогда не недооценивайте стадное чувство. Мощь, которой обладает на рынке Microsoft, обеспечит покупку их новой операционной системы десятками миллионов пользователей. После своего выхода Longhorn станет операционной системой, установленной «по умолчанию» на миллионах компьютеров, которые поступят в продажу. Никто не сможет купить операционную систему, в которой нет мер обеспечения безопасности, присутствующих в Longhorn, и любые сомнения по поводу нексуса будут развеяны яркой новой оберткой, в которую завернут Longhorn. Во-вторых, мы живем в опасное время, а доверительный компьютеринг предлагает реальные преимущества в области безопасности. Привлекательной будет любая система, которая предлагает возможность остановить злобных хакеров, воров, пиратов и спамеров. Для сетевых администраторов доверительный компьютеринг будет означать гарантию безопасности архивов информации о студентах в университетских сетях. (Студенты, наверно, будут в меньшем восторге, если в той же

сети будет отключено файлообменное программное обеспечение или невозможно будет скачивать MP3.)

Наконец, многим пользователям понравятся те цифровые новинки, которые для нексуса предложит Голливуд. Я готов спорить, что киностудии и фирмы звукозаписи будут выпускать фильмы и альбомы, которые можно просмотреть и послушать только с помощью системы нового поколения от Microsoft, тем самым выведя компьютеры Macintosh из игры, если только Apple не согласится с требованиями Голливуда предоставить им сверхбезопасную среду для просмотра. Что с Linux? Операционной системе с открытым исходным кодом не дадут играть в голливудской песочнице. Двадцати миллионам пользователей Linux не повезло.

На технологической конференции в Беркли (штат Калифорния), проходившей в 2003 году, я загнал в угол Джона Манферделли, генерального менеджера группы Microsoft по разработке технологий доверительного компьютеринга. Вне аудитории Манферделли спорил со студентом, который утверждал, что доверительные вычисления ограничат свободу и силы пользователей в борьбе с компаниями индустрии развлечений.

Ответы Манферделли на все поставленные вопросы были правильными, он говорил, что Microsoft не хочет ограничивать возможность использования людьми своих компьютеров, что технология доверительного компьютеринга «политически нейтральна», и что — как продавцам, так и покупателям — она дает большой выбор на рынке, уважающем цифровой медиаконтент, и что правом решать обладает только конечный пользователь. В какой-то момент он в гневе воскликнул: «Да, ваш компьютер должен быть только под вашим контролем!»

На другой конференции, проходившей весной 2003 года, Билл Гейтс был заметно раздражен, когда репортеры спросили его о роли Microsoft как охранника авторских прав. «Мы создаем систему безопасности, которую люди могут использовать или не использовать по своему усмотрению, — сказал он. — Мы никому не указываем, что делать или не делать с их компьютерами или данными». Другие представители Microsoft утверждали, что их технология просто откроет

новые способы развлечений с помощью цифровых устройств и даст как издателям, так и пользователям больший контроль над информацией, которой они располагают.

Однако это совершенно не отражает ситуацию.

Возможно, Гейтс и представители Microsoft искренне верят в то, что их беспристрастный подход «политически нейтрален». Но конечный результат будет сильно перекошен в сторону жаждущих контроля сторон.

Частные лица никогда не могли противостоять Голливуду с его поведением в стиле «бери или уходи». На какое-то время компьютеры и Интернет сместили баланс сил в *нашу* сторону, ровно настолько, чтобы это стало важно. Ширки писал по этому поводу: «Архитектура сети Интернет подготовила самую масштабную передачу власти от организаций частным лицам, которую когда-либо видел мир»²⁴. И если хай-тек-индустрия не будет соблюдать осторожность, изменение архитектуры ПК может переместить баланс сил обратно в сторону крупных учреждений и медиакомпаний.

Потребителям все равно.

Пользователям — нет.

День за днем умы индустрии развлечений и мятежники даркнета продолжают все расширяющуюся гонку вооружений. Киностудии убеждают Капитолийский холм принять более жесткие технологические ограничения. Звукозаписывающие компании нанимают юристов, чтобы те следили за соблюдением авторских прав, шпионили за любителями обмена файлами и засоряли файлообменные сети файлами-фальшивками. Файлообменные сервисы модифицируют свои сети, чтобы повысить уровень анонимности пользователей и не пропускать фальшивки. Из-за этого даркнет уходит все глубже в подполье, становясь все более гибкой и все менее восприимчивой к атакам сетью.

Из этой ситуации есть выход.

Можно начать с холодных фактов: обмен файлами никогда не прекратится. «Джинна даркнета уже не загнать в бутылку», — писали исследователи из Microsoft. Они верно подметили, что медиакомпа-

нии должны помнить о даркнете, когда предлагают цифровые товары потребителям: «Если соревнуешься с даркнетом, нужно играть по его правилам: обеспечивать удобство и низкие цены, а не дополнительные меры безопасности».

Грубо говоря, файловый обмен через пиринговые сети стал определяющей характеристикой нашей цифровой культуры, той, которую уже приняли молодые люди.

Что может составить конкуренцию даркнету в таком мире? Убедительные бизнес-модели.

Ширки, например, оптимистично полагает, что звукозаписывающие компании смирятся с тем, что произошло, и согласятся создать сервисы для подписчиков, которыми будут пользоваться целые университетские кампусы, как, например, в Пенсильванском университете, подписавшем соглашение с Napster в ноябре 2003 года. Около восемнадцати тысяч студентов получают неограниченный доступ к музыке, оплаченный студенческими взносами. Они могут даже скачивать музыку на ПК и записывать ее на CD по цене 99 центов за трек. Если университетские системы штатов Калифорния, Техас и Флорида последуют этому примеру, для будущего индустрии цифровых развлечений может наступить «потрясающе важный поворотный момент», считает Ширки.

Валенти и другие воротилы индустрии развлечений жалуются, что никакой бизнес не может соревноваться с бесплатными услугами. Но именно это происходит в сделке Napster и Пенсильванского университета, этим годами занималась киноиндустрия. Мои сведущие в технологиях друзья и я сам давно имеем возможность бесплатно скачивать фильмы из даркнета. Но никто из нас этим не занимается, так как Голливуд выпускает фильмы во множестве различных форматов, в основном вполне доступных. И все же необходимо что-то большее.

«Вся индустрия должна пересмотреть свою бизнес-модель, — заявляет консультант Форест. — Вместо того чтобы тратить миллионы на защиту от копирования и навязывание норм копирайта, им следовало бы создать инновационную систему доставки цифровых развлечений в наши дома». Мир в этой войне наступит только тогда,

когда компании индустрии развлечений смирятся с цифровой перспективой.

Форест говорит, что киностудиям нужно встретиться лицом к лицу с торговцами нелегальными копиями. «Установите правильные цены, обеспечьте достаточное удобство, и к вам потянутся», — утверждает он.

Если бы это произошло, если бы Голливуду удалось приручить распространение фильмов по даркнету, что случилось бы с рипперами, курьерами и кодерами в мире Фореста? Они могли бы принести культуре большую пользу, чем освобождение фильмов от голливудских оков, создавая собственные работы: короткометражные цифровые фильмы, ремиксы, сатирические адаптации. Кто станет Вуди Алленом киберпространства? Где те цифровые авторы, которые снимут второй «What's Up, Tiger Lily?»^{84#} с фальшивым саундтреком?

Вот как можно сдерживать рост даркнета: дать людям новые возможности, а не смотреть на них как на обычных потребителей. Дайте людям высококачественное развлечение по справедливой цене. Осознайте новые потребности людей в цифровой пище.

Когда главным принципом работы индустрии развлечений станет не правоприменение, а инновации, мы увидим, как пиратство превратится в сноску в истории нашего перехода в эру цифровых развлечений.

Если же Голливуд и звукозаписывающие компании не захотят соперничать с даркнетами, именно архитекторы даркнета займут место индустрии развлечений и их технических помощников.

^{84#} Первый фильм Вуди Аллена. Аллен взял японский фильм о шпионах, переставил его части местами и добавил свою звуковую дорожку и диалог. Результат выгодно отличался от оригинала.

13. Отряды моддеров

МОГУТ ЛИ ГЕЙМЕРЫ УКАЗАТЬ НАМ НА ПРАВИЛЬНЫЙ ПУТЬ?

Когда я прогуливался по виртуальному супермаркету, мне вдруг пришло в голову купить новое платье для моей ни с того ни с сего ставшей элегантной и женственной фигуры. Но вместо этого я ухожу, решив не расставаться со своей красной мантией. Я выхожу на балкон, находящийся на уровне пятого этажа, смотрю на залитый солнцем пейзаж, поднимаю руки (они весь день трудились и немного устали) и совершаю прыжок в бездну, парю над холмами, домами и пляжами. Мгновение спустя я врезаюсь в стену жилого дома. Нужно какое-то время, чтобы научиться летать. И чтобы освоить новое тело.

Я первый раз оказался в виртуальном мире, и мне сразу же там понравилось. Кори Ондрейка одолжил мне аватар, что-то вроде трехмерного альтер-эго, на то время, которое мы проведем, общаясь с другими кибержителями на проекционном экране в конференц-зале Linden Lab, сан-францисской компании, которая одновременно занимается инновациями в киберпространстве и киберзаконодательстве.

Веселый, общительный бородач Ондрейка, вице-президент отдела разработки Linden Lab, одетый в длинную темно-бордовую футболку, коричневые шорты и сандалии, показывает мне этот новый психоделический мир. Компания, основанная в 1999 году, официально выпустила игру «Second Life» в июне 2003 года. В отличие от игр класса action-adventure (боевик-приключение), где задача игрока —

убивать и завоевывать, «Second Life» — это виртуальный мир или, на жаргоне специалистов индустрии, «постоянно существующий мир» [persistent world], то есть место, где можно развлекаться, узнавать новое и строить взаимоотношения. Эти богато оформленные миры, возможно, являются прообразами того, как через десятилетие будут выглядеть чаты.

По другую сторону дверей конференц-зала двадцать программистов, художников и специалистов по маркетингу усердно трудятся за компьютерами в чердачных помещениях второго этажа, где из стен торчат вентиляционные трубы, занимаясь разработкой и добавлением новых игровых возможностей и отвечая на письма покупателей. Команда разработчиков Linden Lab создала сложные инструменты, с помощью которых можно создавать жизнеподобных персонажей и трехмерные объекты. Виртуальный мир подчиняется тем же физическим законам, что и наш (исключая те аватары, на которые по условиям игры не действует сила гравитации).

Овладевшие этими инструментами пользователи создали более 99% вселенной «Second Life». Ежедневно в этот мир заходит более полутора тысяч участников. Многие выбирают путь домоседа, покупают участки земли, ставят дом здесь, таверну там и где-нибудь еще пристань или маяк. В отличие от старомодных игр, подразумевающих, что некая компания продает диски или нужно скачивать статичный контент на свой винчестер, виртуальный мир изменчив и постоянно развивается. Если отключиться от «Second Life» и через день прийти обратно, обнаружишь, что кто-то построил дом или изменил местность. Если бы «Second Life» существовала в мире атомов, а не битов, она бы покрыла тридцать семь сотен акров, или семь квадратных миль. Скоро она станет такой же большой, как Манхэттен.

В других онлайн-играх, вроде «Sims Online», игроки должны выполнять определенные действия и достигать определенных целей, «Second Life» же дает людям возможность самовыражаться и творчески подходить к делу. Более тридцати тысяч пользователей создали очень разнообразный, богатый деталями мир, заполненный почти полумиллионом объектов, интересными персонажами, причудливыми ландшафтами и отличными местами для отдыха,

вроде уединенного острова и парка развлечений с сорока аттракционами. Пользователи еженедельно создают по двести объектов и событий — всё, от вечеринок и костюмированных балов до игры «охота за сокровищами».

«Second Life» стала расти настолько быстро, что сложно уследить за всем происходящим. Поэтому Linden Lab наняла тридцатишестилетнего журналиста из Окленда, штат Калифорния, который ведет сетевой дневник «New World News», чтобы сообщать в нем о наиболее важных событиях мира и печатать интервью с некоторыми его обитателями, например с раненым матросом, который только что вернулся домой после битвы с фидаинами¹. Репортер Вагнер Джеймс Ау создал аватар, похожий на него самого, вплоть до очков и козлиной бородки. Его виртуальное воплощение носит белый костюм в память о писателе Томе Вулфе. Ау, под именем Hamlet Linden, рассказывает о происходящем в виртуальном мире, иногда даже типичные для желтой прессы новости, вроде рассказа о настоящей стриптизерше, открякнувшей в Second Life «клуб для джентльменов».

Как в Linden Lab добились того, что такой богатый, динамично развивающийся интерактивный мир работает как часы? Они установили сеть из более чем двухсот компьютеров в здании неподалеку. Однако пользователи видят единый, бесшовный мир, взаимодействие с которым происходит в реальном времени. Когда создаешь мотоцикл, ты не создаешь его у себя на компьютере, чтобы потом закачать в Сеть, а используешь сайт Second Life и создаешь мотоцикл там в реальном времени. Кто-нибудь может прийти и сказать: «Нет, переднее колесо должно быть больше, а еще у меня есть текстура, которая тебе может понравиться».

Текстуры здесь большие. Они привносят в этот искусственный мир немного реальности, так что вместо того, чтобы привыкать к пастельным тонам «мультишного» мира, можно закачивать дизайн, модели и рисунки для создания трехмерных объектов. Используя текстуры и инструменты «Second Life» для рендеринга, можно создать здания, одежду и машины, очень похожие на настоящие. Еще можно создавать для себя несколько личностей с разной внешностью. Некоторые игроки закачивают собственные фотографии и делают их

лицами своих аватаров. Другие закачивают семейные фотографии и вешают их на стены своего виртуального дома.

Здесь Linden Lab отходит от привычек собратьев по индустрии и задает новые правила цифрового века. Другие игровые компании, такие как There Inc., Time Warner Interactive или Worlds Inc., позволяют создавать персонажей или объекты². Но даже если вы потратили немыслимое количество часов на создание потрясающего нового персонажа, он, вообще говоря, вам не принадлежит. Его нельзя убрать с сайта или продать на eBay. Linden Lab — единственная игровая компания, которая позволяет *владеть* плодами собственных усилий.

Ондрейка, сотрудник № 4, задумчиво теревит одну из трех своих золотых сережек: «Мы начали думать об интеллектуальной собственности уже на ранних этапах работы. Как только появилась возможность закачивать текстуры и звук, возник и вопрос — что мы можем им позволить?» Linden Lab решила дать людям возможность закачивать десятисекундные записи, но не песни целиком, так как не хотели, чтобы проект стал местом для обмена музыкой, что навлекло бы на компанию гнев RIAA. В результате пользователи закачивают море текстур, а также записи голоса, спецэффекты и небольшие музыкальные фрагменты.

Изначально правила «Second Life» были такими же, как и в других онлайн-играх. Ондрейка вспоминает: «Мы как бы сказали пользователям: “Заходите, вкладывайте где-нибудь по сорок часов в неделю на создание нового мира, и, кстати говоря, мы не позволим вам делать что-либо с вашими творениями, на это нужно будет получить от нас лицензию”». Это не нравилось руководству. Они решили исправить ситуацию.

Основатель компании Филипп Роудейл, бывший технический директор RealNetworks, интернет-медиакомпания из Сиэтла, вместе с доверенными сотрудниками компании взглянули на этот вопрос под новым углом и выяснили, что «Second Life» настолько же является *инструментом*, насколько игрой. Adobe Systems, например, ничего не требует за создание с помощью их инструментов нового изображения или персонажа. Вместо того чтобы нанять команду разработчиков контента, включающую от двадцати до пятидесяти художников,

как это делают обычные игровые компании, Linden Lab отдали инструменты пользователям и предложили им создать мир вместе. Группа дизайнеров создала шаблоны с пустыми лугами, морями и островами, но после этого Linden Lab уже работала, вообще говоря, как компания, предоставляющая место для хостинга.

«Нашим адвокатам это не понравилось, — говорит Ондрейка, — но мы решили, что будущее нашей компании не связано с владением правами на творения наших пользователей. На самом деле верно обратное. Длительный успех Linden Lab может быть обеспечен качеством контента, создаваемого нашими пользователями, а лучший способ помочь им создавать по-настоящему хороший контент — это сказать, что их творения принадлежат им самим».

Компания получает прибыль с абонентской платы пользователей, небольшого количества рекламы и налогов. Чем больше собственности вам нужно, тем больше вы платите. Довольно скоро после того, как проект стартовал, киберграждане устроили Бостонское чаепитие, а некоторые виртуальные землевладельцы надели колониальные костюмы и стали протестовать против текущих цен. Правители «Second Life» пошли им навстречу, и участники смогли продолжать строить себе пышные имения. В виртуальной экономике игры каждый месяц пользователи заключают около четверти миллиона сделок, предметами которых являются товары и услуги.

В других частях игрового сообщества корпоративные ограничения вызвали неприязнь. Любые ваши действия или слова в Star Wars Galaxies становятся собственностью Sony Online Entertainment. Пользовательское соглашение Ultima Online от Electronic Arts такое же жесткое. В течение какого-то времени многие устраивали аукционы по продаже объектов из игры EverQuest на аукционе eBay. Каждый день в 2000 году можно было найти более тысячи человек, продающих такие объекты, с предложениями, доходившими до 1375 долларов за прокачанного волшебника, 1400 долларов за магическую накидку и 1125 долларов за огненный плащ. (Для сравнения: гепарда редкой породы в Sims можно было купить всего за 25 долларов.) Потом вмешалась Sony и приказала eBay пресекать подобные сделки. В итоге игроки хоть и лицензировали свои творения, но не владели ими.

Часть игроков поддержала запрет, некоторые не поддержали. В результате образовался черный рынок, на котором IGE из Гонконга стала самым крупным в мире продавцом онлайн-товаров, включая и объекты, созданные пользователями EverQuest (которую в шутку называют «EverCrack» из-за привыкания, которое она вызывает). Люди, не играющие в компьютерные игры, могут пожать плечами, но масштабы этого рынка стали угрожающими. Каждую неделю в Сети продаются и покупаются товары вселенной Ultima более чем на 110 000 долларов. Один парень даже умудряется годами зарабатывать на жизнь, не занимаясь ничем, кроме продажи и покупки товаров виртуальных миров.

Сравните обычные для игровой индустрии жесткие правила и запреты с новым подходом Linden Lab. «Вы можете создать стул, используя наши инструменты трехмерного моделирования, — рассказывает Ондрейка. — Потом отнесите этот проект в компанию в настоящем мире, скажем в Ikea, и скажите им: “Я хочу продать придуманный мной дизайн стула”. Вы можете продать Ikea эксклюзивные права на производство в реальном мире».

В зависимости от своих талантов и склонностей вы можете придумать концепцию машины, мотоцикла или прототип транспортного средства, которое пока никто не изобрел. Можно создать персонажа и лицензировать его для использования в комиксах или продать его продюсерам нового телесериала. Можно попытаться стать архитектором и придумать конструкцию здания или создать прекрасный новый небоскреб, а потом продать его план какому-нибудь реальному архитектору. Возможности безграничны. Создав новое пространство для любительского творчества, «Second Life» и компании, которые последуют ее примеру, станут процветающими цифровыми рынками.

14 ноября 2003 года Linden Lab объявила об изменениях в правилах, касающиеся цифровой собственности на конференции «State of Play», проходившей в Нью-Йорке. Роуздейл рассказал энтузиастам виртуальных миров о том, что игроки теперь будут иметь права на цифровые материалы, которые они создают, включающие персонажей, одежду, скрипты, текстуры, различные объекты и дизайн.

«Пользователи постоянно существующих миров делают очень многое для существования этих миров, а потому должны иметь права как на владение тем, что создают, так и на часть ценности того, что создано», — сказал он.

Это заявление было встречено с энтузиазмом. Через сорок пять минут в Linden Lab получили электронное письмо, в котором некий разработчик спрашивал, сможет ли он создавать коммерческие образцы машинимы? Вы вряд ли слышали слово *машинима* [machinima], являющееся сокращением от «машинная анимация», но вы еще о ней услышите. Это малоизвестная, но быстро распространяющаяся техника создания фильмов внутри виртуальных миров. В отличие от анимированных фильмов, вроде «В поисках Немо» или «Истории игрушек», для которых на покадровое моделирование компьютерной графики студии тратят миллионы долларов, создатели машинимы населяют виртуальный мир персонажами и создают обстановку, а затем используют движок игры для создания длинных последовательностей событий в реальном времени. Потом они сохраняют последовательности в цифровом формате и получают фильм за ноль долларов.

Создатели машинимы раньше использовали грубые возможности Quake от id Software или Unreal от Epic Games, но их загнали в угол запреты и необходимость получения соответствующей лицензии, которые не позволяли получать доход с их компьютерных фильмов. В других случаях мешает закон об авторских правах. Создатель четырехсерийного эпического повествования Mario Brothers Flash создал историю по мотивам старой компьютерной игры, позаимствовал сюжет и музыку, но руководство сайта, предоставившего хостинг для проекта, удалило с сервера все серии, опасаясь обвинений в нарушении авторских прав.

Однако в «Second Life» создатели машинимы могут делать все, что угодно. Предоставив игрокам права на их творения, Linden Lab перенесли закон об авторских правах со всеми его особенностями и недостатками в виртуальный мир. В реальной жизни режиссеры знают, что бесплатно снимать что угодно нельзя. Существуют законы, регулирующие необходимость разрешения на съемку торговых

марок и изображений, защищенных авторскими правами³. К примеру, в любом кафе Starbucks съемка запрещена, поскольку в каждом — запатентованный дизайн интерьера. Создателям фильма нужно получать соответствующие права, даже если в кадр случайно попадает материал, защищенный законом об авторских правах. Фильм «Двенадцать обезьян» пришлось изъять из кинотеатров через двадцать восемь дней после его выхода на экран, так как некий художник заявил, что стул, показанный где-то в фильме, напоминает придуманный им дизайн мебели. Режиссер, снявший документальный фильм об опере, включил в него фрагмент, в котором рабочие сцены играют в шашки, а стоящий неподалеку телевизор показывает «Симпсонов»; он решил вырезать фрагмент длиной в 4,5 секунды, чтобы не платить Fox 10 тысяч долларов⁴.

Пока вы читаете эти строки, Linden Lab проводит консультации с Creative Commons, цель которых — не дать виртуальному миру «Second Life» попасть в ловушку подобных конфликтов из-за авторских прав. Сотрудники фирмы работают над технологией, которая позволит создателям фильмов и другим пользователям немедленно определять, нет ли запрета на использование каких-либо частей текущей сцены, то есть ограничили ли их права создатели объектов или предоставили полную свободу. «Это позволит встроить в камеру виртуальный фильтр, который будет напоминать: “Не снимай ничего, на что у тебя нет прав”», — говорит Ондрейка.

Он ожидает, что придется все чаще и чаще прибегать к Creative Commons, поскольку «Second Life» растет и заимствует элементы реального мира. «Подозреваю, что „Second Life” когда-нибудь станет выпускным экзаменом в юридических школах. Я мог бы взять строительные планы к моему дому, загрузить их в „Second Life”. Потом я могу построить дом в виртуальном мире по этим планам. Я загружаю текстуры, чтобы мой трехмерный дом выглядел как настоящий, и у меня есть права на каждую текстуру. Я могу написать небольшой кусочек кода, чтобы дом, заметив, что я подхожу, сам открывал дверь. Дверь может издавать какой-нибудь звук, когда открывается, и у меня будут права на этот звук. Кто-нибудь может, проходя мимо, создать изображение моего дома и сохранить на своем компьютере. У него

будет изображение трехмерного объекта виртуального мира, созданное по настоящим планам, сохраненное в реальном мире. После этого он сможет взять это изображение и построить по нему настоящий дом. И кто нарушает чьи права в такой цепочке? Люди, придумавшие Creative Commons, находят эти вещи одновременно завораживающими и пугающими».

Поскольку реальный и виртуальный миры постоянно пересекаются и многое друг у друга заимствуют, четкие границы между реальностью и вымыслом будут стираться. «„Second Life” уникальна в том смысле, что мы действительно часто описываем полный круг, — говорит Ондрейка. — Вещи, существующие в реальности, переходят в виртуальный мир, там они изменяются или переходят в другой формат, а потом выбираются обратно в реальный мир. К примеру, я могу сфотографировать вас, загрузить фотографию в „Second Life” и создать аватар персонажа, который выглядит в точности как вы. Кто-нибудь может предложить: “Я хочу купить твой аватар”. Он купит, а потом использует изображение новоприобретенного аватара, которое основано на твоей фотографии, сделанной мной, на своем спортивном сайте. Были здесь нарушены чьи-то права? Теперь мы работаем над этими вопросами».

Когда закидываешь в «Second Life» собственное произведение, к примеру картину, закидываются не только цифровые биты, но и права, которые к ним прилагаются. «Second Life» скоро будет пользоваться лицензиями Creative Commons, чтобы пользователи могли сами ответить на вопросы вроде: даю ли я право другим изменять то, что создал? Могут ли они делать копии? Могут ли они заимствовать эти объекты для личных нужд, но не для коммерческих предприятий?

Копирайт — это причина, по которой онлайн-миры по большей части почти не содержат музыки. К примеру, в Ultima Online есть фортепиано, но оно не играет. Музыкальные плееры в «Second Life» не работают. Игровые компании уже вели переговоры с Американским обществом композиторов, авторов и издателей [The American Society of Composers, Authors and Publishers] по поводу лицензий на музыку, но пока что издатели музыкальной индустрии не решили, как относиться к виртуальным мирам, и предлагают схемы оплаты,

в основе которых лежит количество пользователей сайта, а не количество игроков, собравшихся в данном виртуальном баре в данную ночь. «Правила лицензирования музыки пока не дошли до онлайн-миров», — говорит Ондрейка.

Музыки из реального мира в «Second Life» нет, но пользователи справляются и без нее. Ондрейка утверждает, что многие недооценивают потенциал людей, у которых есть немного таланта и достаточно упорства. Игроки создали гонки на воздушных шарах, инопланетный корабль, похищающий людей, и подводные логова, в которых мог бы обитать Доктор Зло.

«В чем мы постоянно убеждаемся, так это в том, что, если людям дать нужные инструменты, они могут проявить невероятный талант, — рассказывает Ондрейка. — Они удивляют нас каждый день, придумывают способы создания нужных им вещей и функций, которые нам и в голову не приходили».

Вот как он описывает главное открытие команды «Second Life»: «Будущее за пользователями. Осознайте это и перестаньте им мешать».

Контент, создаваемый игроками, — довольно старое явление, но сейчас это самая заметная тенденция в компьютерных играх. Игровая индустрия с оборотом в 10 миллиардов долларов все больше полагается на моды — модификации игр, созданные любителями. Движение моддеров началось в 1993 году, когда фанаты Doom стали публиковать новые уровни игры и новые инструменты. В id Software заметили, что подобное пиратство спровоцировало рост продаж, и вскоре предложили пользователям новые лицензионные соглашения, которые давали им доступ к исходному коду и инструментам, которые использовались разработчиками, создав для покупателей ноу-хау по манипуляции игрой Doom⁵.

В подпольном мире моддеров игроки становятся дизайнерами и художниками, выводя игру далеко за границы, определенные их создателями. Эти компьютерщики-любители самыми разными способами переделывают графику, звук и сюжет игры. Как правило, кто-

нибудь создает для игры еще один уровень или нового персонажа. Персонажа из мультфильма можно изменить, сделав его похожим на оскорбленного учителя, которого ждет преждевременная смерть. Созданные фанатами модификации позволяют играть в Doom от лица вооруженного Гомера Симпсона, расстреливая ненавистного пурпурного динозавра Барни. В моде Star Wars вокалист Kiss Джин Симмонс выступает в роли джедая.

Два-три года назад любительские моды превратились из забавы для компьютерщиков в игровой мейнстрим. Среди 87 миллионов людей, которые играют в платные онлайн-игры⁶ (эта цифра включает в себя игры вроде онлайн-шахмат, триктрака и головоломок) есть небольшая, но влиятельная группа из нескольких сот тысяч моддеров⁷. Некоторые из самых известных игр — Half-Life, The Sims, Quake — обязаны своим успехом пользователям.

Одна из самых известных историй успеха моддеров произошла в 1999 году, когда студент четвертого курса двадцатитрехлетний канадец Мин Ле в подвале родительского дома вместе с другом работал над превращением Half-Life, традиционной action-игры, созданной Valve Software из Кирклэнда, штат Вашингтон, в Counter-Strike, многопользовательскую игру, которая позволяет участникам со всего мира собраться вместе в Сети и устроить битву солдат и террористов. Владелец Half-Life настолько впечатлила работа Ле, что они купили у него права, выпустили Counter-Strike на коммерческой основе и продали 1,5 миллиона копий, заработав 40 миллионов долларов. Counter-Strike стал самой популярной многопользовательской action-игрой в мире. Более 2,5 миллионов человек проводят больше 6 миллиардов минут в месяц за игрой в Counter-Strike. Зрители какого-нибудь комедийного сериала, входящего в десятку самых популярных, тратят на его просмотр меньше времени.

В отличие от большинства моддеров Ле не только ввел новых персонажей, он также сделал из Half-Life совершенно новую игру. Как писали в журнале *Business 2.0*, «в других отраслях индустрии развлечений адвокаты давно бы подали в суд на Ле. Но у геймеров более гибкие представления об интеллектуальной собственности»⁸. Valve дала доступ как к коду игры, так и к программному

обеспечению, позволяющему редактировать игру. Ее сотрудники позаботятся о том, чтобы Half-Life 2, новый проект компании, был удобен для модов.

Хотя игроки довольно давно начали делать моды, вдохнувшие новую жизнь в старые игры, индустрия одобрила их активность лишь недавно. В настоящее время большинство разработчиков игр для ПК создают проекты, открытые для модификаций. Разработчики игр понимают, что только выиграют от бесплатного труда и оригинальных идей игроков, дающих играм новые пути развития. Многие игры сейчас выпускаются вместе с инструментами, которые использовали разработчики, чтобы любой человек, имеющий талант и желание, мог создать собственные моды. Модификация игр больше не хобби — теперь это то, на чем держится индустрия.

Когда Microsoft заканчивала разработку новой компьютерной игры, в которой игроки могли скрещивать различных животных, к примеру слона и акулу, они дали группе моддеров возможность поработать над финальной версией. К тому времени, как в 2003 году игра Impossible Creatures была выпущена на рынок, моддеры создали неофициальные варианты игры, которые можно было бесплатно скачать из Сети и которые во многом улучшали игру.

Дэн Тернес, семнадцатилетний школьник из Шарлотт, штат Северная Каролина, создал мод для Unreal Tournament, в котором игровое оружие стало более крупным и мощным. По традиции моддеров он поделился своим творением Codename: Gatling в Сети с другими игроками⁹.

В начале 2003 года Electronic Arts начала продавать стратегическую игру Command and Conquer Generals. Гигант игровой индустрии включил в игру опции, позволяющие скачивать с веб-сайтов и форумов моды, изменяющие игру сотнями различных способов. Через несколько недель началась война в Ираке, и моддеры переделали игру таким образом, что пользователи могли сражаться с войсками Саддама Хусейна. Военная форма, которую носили солдаты армий США и Китая, сражавшиеся с армией выдуманного Глобального фронта освобождения, была переделана в форму 101-й воздушно-десантной дивизии и республиканской гвардии.

Другие компании тоже подхватили вирус мод-лихорадки. Die Hard: Nakitomi Plaza от Sierra Entertainment и Tactical Ops: Assault on Terror начинали жизнь как бесплатные моды. Vivendi Universal Games из Лос-Анджелеса продлили жизнь серии игр Tribes на несколько лет, сделав их модифицируемыми. Epic Games, Atari и производитель видеокарт Nvidia заплатят 1 миллион долларов наличными и призами тому человеку или команде, которые создадут лучшие модификации популярного боевика Unreal Tournament¹⁰. Epic вместе с игрой продает инструменты и DVD с пошаговыми инструкциями для желающих создавать моды. Epic спонсировала двухдневный семинар по созданию модов, а Electronic Arts устроила неделю «мод-университета». Главный дизайнер Epic, Клифф Блэжински, в интервью *New York Times* сказал: «Думаю, эта индустрия гораздо сильнее связана с поклонниками, со своими корнями, чем многие другие»¹¹.

Зачем моддеры всем этим занимаются? Ради забавы, творчества, любви к играм, возможности похвалиться, а иногда ради виртуального резюме. Иногда это срabатывает. Id Software наняла группу британских моддеров после того, как ее сотрудники увидели их моды к Quake 3. Еще одного моддера Quake 3, Брайна Дюба, наняли программистом в компанию из Мэдисона, штат Висконсин, разрабатывающую дизайн игр. Половина первых сотрудников Epic Games была взята из моддерского сообщества. Движение моддеров настолько закрепилось в мире игр, что онлайн-игровой ресурс Gamespy.com дает приют сотням веб-сайтов моддеров и получает по 18 миллионов посетителей в месяц.

Но не все в этом мире так гладко, как может показаться. Хотя создатели игр в большинстве своем видят преимущества программных модификаций, которые меняют игровой интерфейс, игроки иногда создают программы, позволяющие взламывать игры. К примеру, какие-то хакеры написали код, позволяющий добиться идеального прицела в играх, где нужно стрелять.

Кроме того, существует серая сторона движения моддеров: аппаратные модификации. Это неясная территория, на которой нарушители объединяются против положений DMCA, запрещающих

любое вмешательство. С аппаратными модификациями дело обстоит так: некто берет игровую приставку и изменяет ее, добавляя специальный чип. (Можно покупать приставки, с которыми такая операция уже проделана.) Для модификаций PlayStation нужно паяльное оборудование для работы с тончайшими проводами на материнской плате и отключения встроенной защиты от копирования. Чтобы модифицировать Xbox, необходимо поменять прошивку, сняв печатную плату. Вокруг чипов для модификаций образовалась подпольная экономика. Сейчас сотни веб-сайтов, многие из которых действуют в даркнете, продают такие чипы. Во многих магазинах можно купить производящиеся большими тиражами наборы, которые включают все необходимое для подобных модификаций.

Проблема в том, что модификации такого рода можно использовать как для легальных, так и для нелегальных целей. Вот некоторые, скорее всего легальные: вы можете быть бедным студентом, который не может позволить себе компьютер. Xbox от Microsoft — самый дешевый компьютер на рынке, и, если немного его модифицировать, на нем можно будет запускать операционную систему Linux. Или, быть может, вам хочется сделать из Xbox медиаплеер, чтобы смотреть фильмы. (Многие сотрудники Microsoft переделали свои Xbox подобным образом, хотя теперь дополнительные наборы позволяют смотреть на них фильмы в форматах DVD и DivX.) Или, возможно, вам хочется сделать апгрейд своей старенькой приставки, не тратя деньги на PlayStation 2. Или же вы хотите, чтобы ваши законно купленные игры работали быстрее, и для этого собираетесь сохранять их на виртуальный жесткий диск. А может, вы хотите сохранить законно купленную игру на CD, чтобы продолжить игру, если будет поврежден оригинальный диск. Возможно, вам хочется скопировать законно купленную игру на жесткий диск внутри приставки, потому что вы не хотите искать диск каждый раз, когда вздумается поиграть. Или, может быть, вы живете в стране, где код региона не позволяет вам играть в законно купленную игру, которая вышла в США много месяцев назад. Код региона, который присутствует и на DVD, делит мир на различные области с целью максимизации прибыли индустрии. Например, Final Fantasy X для PlayStation 2 была выпущена

в Европе на шесть месяцев позже, чем в США, и через две недели после того, как в Японии начали продавать *Final Fantasy XI*¹².

Сторонники аппаратных модификаций говорят, что просто придерживаются принципа, согласно которому людям нужно позволять модифицировать и экспериментировать с тем, что они покупают. Фон Ломанн, юрист EFF, рассказал *New York Times*: «Принцип, согласно которому пользователи могут делать с купленными устройствами что угодно, лежал в основе всей индустрии персональных компьютеров. Это основной бизнес и основная наука мира технологий, и мы считаем, что эта свобода, это право изменять остаются законными»¹³.

Появилась целая субкультура хакеров и технарей, стремящихся освободить Xbox и выпустить на волю живущий в ней персональный компьютер. Но подобные занятия не всегда мотивированы чистым интеллектуальным любопытством. Газета *San Francisco Bay Guardian* опубликовала историю о молодом человеке двадцати с чем-то лет, живущем в Кремниевой долине, который зарабатывает по 6000 долларов в месяц на продаже и установке мод-чипов для Xbox и PlayStation¹⁴. Он проделает нужные операции с вашей приставкой за 70 долларов, и вы сможете использовать пиратские издания игр или использовать приставку не по прямому назначению. В *New York Times* писали о финансовом служащем одной манхэттенской компании, который модифицировал свой Xbox и установил на него Linux, что позволило ему записать три тысячи музыкальных MP3-файлов и нелегальные копии трех с половиной тысяч старых компьютерных игр¹⁵.

Считается, что большинство модифицированных приставок, хотя и не все, используется для пиратских игр. Три крупнейших производителя видеоигр для приставок — Sony, Nintendo и Microsoft — атакуют продавцов модифицированных приставок в судах и преследуют нарушителей, опираясь на DMCA. В апреле 2003 года двадцатидвухлетний парень из штата Вирджиния был осужден на пять лет тюрьмы и оштрафован на сумму 28 500 долларов за продажу мод-чипов и нарушение DMCA. Ассоциация интерактивного цифрового программного обеспечения [Interactive Digital Software Association] называет мод-чипы «нелегальными устройствами, нарушающими права».

Две недели спустя после того, как я взял интервью у двух членов подпольной киноиндустрии, консультант индустрии развлечений Брюс Форест познакомил меня с человеком, который занимается игровым пиратством: тот попросил в интервью называть его Scarface. Только что окончивший колледж двадцатидвухлетний молодой человек — член нескольких пиратских групп, занимающихся играми и фильмами. Процесс «освобождения» игр — в его описании — очень напоминает аналогичную процедуру, которую используют группы, занимающиеся фильмами¹⁶.

Сначала, сказал он мне, сотрудник магазина, компании или завода, на котором продукция производится, достает игру и передает ее группе. Потом риппер копирует игру и сжимает ее до размера одного или двух CD. После этого он выкладывает получившиеся файлы в Интернет, где курьеры «за считанные минуты» распространяют игру по частным FTP-сайтам и вarezным IRC-каналам. Существуют также люди, жертвующие деньги и поставляющие оборудование для пиратских групп.

Курьер Scarface говорит: «Я занимаюсь этим, потому что люди не должны платить бешеные деньги за игры, и, потом, для меня это приключение». Он уверяет, что скорее заплатит 3 доллара за чистый DVD-R, чем 50 долларов за одну игру. Он занимается моддингом приставок, хотя знает, что это незаконно, и говорит, что арест и тюремное заключение продавца мод-чипов в 2003 году «практически ничего для нас не значили. Продажей мод-чипов занимаются во всем мире, и цены на них постоянно снижаются»¹⁷.

Нужно заметить, что довольно большое количество игроков, скачивающих пиратские игры, позже покупают лицензионную версию. Многим просто нужно проверить, будет ли игра работать на их приставке.

Scarface рассказал, что пиратские группы занимаются в основном играми для PlayStation 2, потому что приставка от Sony более популярна (60 миллионов проданных экземпляров против 15 миллионов проданных Xbox от Microsoft), и поэтому для нее выпускают «больше игр лучшего качества»: «Пиратские группы всегда стараются достать самые разрекламированные игры, как правило те, которые стоят

от 40 долларов и которые начинают рекламировать за несколько месяцев до их выпуска». К примеру, за несколько месяцев до выхода Half-Life 2, продолжения популярного шутера для ПК, в пиратских кругах уже был доступен большой фрагмент игры.

Scarface, которому больше по вкусу стратегические игры, вроде Rogue Spear, Civilization и Halo, прекрасно понимает, что то, чем он занимается, — противозаконно: «Конечно же это пиратство, по-другому и не скажешь. Разработчики игр создают, мы ворует и выпускаем, но в нашем мире это считается хорошим поступком, потому что разработчики просят за игры слишком дорого». (Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.)

Аналитики предсказывают, что через год или два игровые приставки будут более распространены, чем компьютеры. Журнал *Fortune* писал о том, что американцы сейчас тратят больше времени на видеоигры (в среднем по 75 часов в год), чем на просмотр взятых в прокате видеокассет и DVD. Поскольку нам все больше нравятся интерактивные развлечения, стоит тщательно проработать правила цифрового века.

Фундаментальные вопросы, которые поднимают аппаратные модификации, таковы: имеют ли покупатели право копаться в начинке купленной ими продукции? Как далеко можно заходить тем частным лицам, которые модифицируют купленные устройства или программное обеспечение? Какие ограничения должны быть введены? Должны ли все решать корпорации, или покупатели могут наслаждаться определенными правами, которые они должны автоматически получать при покупке товаров для личных нужд?

Творчество моддеров программного обеспечения ставит настолько же серьезные вопросы. Игровые компании поняли, что, дав игрокам возможность редактировать свою продукцию и сделав их коллегами создателей игр, они оказались в ситуации, в которой выигрывают обе стороны: и игроки и разработчики. Тогда почему совместные интерактивные усилия такого рода ограничены только игровой индустрией? Как обычные компании индустрии развлечений могут

использовать созданный потребителями контент? Может быть, напрасно Голливуд смотрит на Интернет как на пособника пиратства? Быть может, стоит взглянуть на него как на инструмент для раскрытия творческого потенциала пользователей?

В статье в *New York Times*, посвященной модерам, автор писал: «Представьте, что, купив новый DVD с фильмом “Властелин Колец”, вы обнаружили, что все камеры, софиты, спецэффекты и инструменты для монтажа бесплатно включены в комплект. Или что ваши любимые музыкальные диски напичканы виртуальными студиями, подстегивающими вас создать ремиксы, записать собственный материал и распространить его в Интернете»¹⁸.

Действительно, такое трудно себе представить, учитывая сегодняшнее отношение Голливуда к проблеме, когда любое вмешательство рассматривается как угроза доходам¹⁹, а любое использование цифрового материала, которое отличается от предусмотренного компанией индустрии развлечений, встречают иском или предписанием о прекращении противоправных действий. Но, поскольку постоянно открываются новые возможности, моддеры и пользователи начинают записывать, изменять и переделывать цифровые материалы (часто в даркнете из-за несбалансированных законов об авторском праве), и нам как обществу нужно решить эти вопросы раз и навсегда и принять свою цифровую судьбу.

В своей речи на конференции «Game Developers Conference», проходившей в Сан-Хосе в 2002 году, влиятельный игровой разработчик, дизайнер *Ultima Online* и *Star Wars Galaxies* Паф Костер, выразил это следующими словами: «В мире у многих людей есть желание учиться, талант и умения, и хотя мне очень не хочется говорить это режиссерам, писателям, поэтам, художникам и вообще всем остальным: преодолите себя. На подходе остальной мир».

14. Ремикс цифрового будущего

Я откидываюсь на спинку своего кресла, вокруг меня — темнота капсулы времени. По крайней мере, мне так кажется. Пол этой маленькой комнаты начинает трястись. На широком экране впереди на пусковой установке дрожит космический челнок. Картинка потрясает: вместо размытого общего плана ощущение такое, что стоишь в пятидесяти футах от космического корабля. Снятое НАСА видео выглядит необыкновенно четко, звук удивительно живой. Вдруг челнок с зубодробительным шумом взлетает в небо. «Эндевор, ускоряйтесь», — произносит техник.

«Вау, детка!», — отвечаю я сквозь шум.

Справа от меня улыбается Виктор ЛаКур. Двадцатидевятилетний творческий продюсер Центра интегрированных систем медиа Университета Южной Калифорнии одет в мятую черную куртку и синие джинсы, которые удачно подходят к его взлохмаченным коричневым волосам, вьющимся бакам и неумемному любопытству. Ученый с ярко выраженным творческим подходом, ЛаКур — один из волшебников, работающих над «вовлекающим» Интернетом, проектом, который позволит превратить Сеть в богатый деталями интерактивный феномен, стимулирующий все органы чувств. *Вау, детка!*

Через пару минут вместо челнока начинают показывать анимированное сражение на море из эпохи викингов, потом — концерт Duran Duran, настолько реальный, что чувствуешь, будто находишься прямо там, внутри. И опять кружится голова от высококачественных,

полностью поглощающих внимание зрителя трехмерных изображений. «Все думают, что все это делает какая-то машина в этой комнате». Это не так. Видеоизображение, которое на порядок лучше HDTV, передается в Лос-Анджелес с сервера в Северной Каролине по сверхбыстрому соединению через Internet2. (Internet2 — это консорциум, в который входят более двухсот университетов, работающих рука об руку с компьютерной индустрией и правительством над созданием интернет-технологии нового поколения.)

То, что показал мне ЛаКур внутри этого маленького красного кирпичного домика, гораздо лучше продвинутого домашнего кинотеатра или видео в высоком разрешении по запросу. Эта технология, носящая название Remote Media Immersion, поднимет передачу информации и индустрию развлечений на новый уровень. Разработчики Центра соединяют 3D-технологии, сжатие видео, трехмерный звук и удивительно быстрое соединение, чтобы создать виртуальный мир, богатый деталями в визуальном и звуковом плане.

«Сейчас такое можно испытать только в парке аттракционов, — говорит ЛаКур. — А мы говорим, что эта технология придет в ваши дома. Интернет станет телевидением для всех»¹.

ЛаКур верно подобрал слова — *для всех*, ведь «вовлекающий» Интернет одинаково заботится как о быстром соединении, так и о независимом видео. Ошибиться в оценке тенденций невозможно. Около года или двух назад стало возможно редактировать полнометражные фильмы на домашнем компьютере. ЛаКур утверждает, что через какое-то время кто угодно сможет взять камеру, снять фильм в высоком разрешении, сохранить его на жестком диске сверхвысокой емкости и быстро распространить по всему миру (к 2008 году ожидается широкое распространение жестких дисков емкостью 1,5 терабайта). Новые технологии только усилят эффект, симулируя ощущения трехмерного пространства.

Все это окажет большое влияние на Голливуд. «Киностудии не исчезнут, но у них появятся серьезные конкуренты — частные лица и небольшие команды творческих людей, создающие продукцию крайне высокого качества, — предсказывает ЛаКур. — Интернет будет служить местом для создания высококачественного медиаконтента

и обмена им, и этот контент будет на равных конкурировать, а иногда и превосходить тот, что создается профессионалами. Гарантирую, что это изменит всю динамику индустрии домашних развлечений».

Представьте, говорит ЛаКур, что, вместо того чтобы сидеть в кинотеатре и смотреть на сражение на море, происходящее в древние времена, вы — один из участников увлекательного интерактивного действия, в котором можете спокойно ориентироваться. Только подумайте, какие оригинальные творческие решения можно будет использовать в отчетах о путешествиях, документальных фильмах домашнего производства и онлайн-играх, происходящих в настоящих городах, — полный спектр частных медиа вкупе с постоянным высокоскоростным кабельным соединением с Сетью.

Центр уже устраивал живое исполнение музыки дуэтом из музыкантов, находящихся на расстоянии многих миль друг от друга. В будущем исследователи планируют организовать концерт с виртуальными слушателями и полным симфоническим оркестром, участники которого будут разбросаны по сорока городам. Наверное, можно говорить о глобальной джем-сессии?

«Вовлекающий» Интернет открывает и другие возможности для искусства и коммерции. Телеконференции станут проще в организации, ощущение будет такое, как будто вы со своим партнером из Токио сидите за одним столом. Поставьте плазменный телевизор к стене так, чтобы создать совершенную копию кораллового рифа или выставку экзотических акул. Или, как предлагает Ульрих Ньюман, директор Центра, «поставьте телевизор на один конец стола в День благодарения и пригласите к себе бабушку. Это не так уж невозможно, если дома есть такой экран»².

Задача, по словам Ньюмана, в создании «Интернета, который не просто текст и картинки, но искусство и интерактивный опыт, в которые можно вовлечь одновременно множество пользователей. Все должно сводиться к тому, что создают творческие люди и к чему стремится общество. Еще пару лет назад никто не предполагал, что люди будут посылать друг другу на мобильные телефоны маленькие текстовые сообщения. Мы на пути к таким же глобальным изменениям в наших гостиных».

Медиакомпании на данный момент еще не готовы контролировать вашу гостиную. Их представление о цифровом будущем — это телевидение высокого разрешения с ограниченной интерактивностью, для которой используется одностороннее подключение. (Существующие интернет-соединения разрабатывались для потребителей, а не пользователей. Закачивать файлы сложнее и приблизительно в 10 раз медленнее, чем скачивать, а потому пользователям сложнее делиться своими произведениями.)

Но, как предсказывали в отчете Forrester Research за 2000 год его авторы, «потенциал кабельного подключения не в быстрых веб-страницах и не в интерактивных добавках к старому телевидению — появится новая форма интерактивности, вовлекающая аудитории в смесь контента и бизнеса».

Disney и Microsoft уже занялись этой проблемой вплотную, объединили усилия с учеными, чтобы сделать Интернет в тысячи раз быстрее, чем он есть, и запустить службы, предоставляющие filmy по запросу, которые будут настолько привлекательны, что у пользователей не будет повода обращаться к нелегальным сайтам. Другие исследователи работают над способами сделать Интернет более быстрым, чтобы 100 миллионов семей в США могли скачивать материалы из Сети в сотни раз быстрее, чем это происходит по самым быстрым соединениям, существующим сейчас. В Калифорнии Gigabit и Bust Initiative работают над созданием беспроводного доступа к данным, в сотни раз превосходящего по скорости кабельные подключения, для каждой семьи и офиса в стране к 2010 году.

Насколько открытой будет обычная информация, когда американцы начнут общаться друг с другом через сверхбыстрые соединения? Как на социальное пространство будущего повлияет та архитектура, которую мы сегодня разрабатываем? Если сейчас мы используем 2% от возможностей Интернета, как любит говорить вице-президент IBM по технологиям Джон Патрик, что будет при использовании оставшихся 98%?

В начале 2004 года подразделение IBM Business Consulting Services опубликовало важный доклад, в котором предсказывались крупные изменения в медиаиндустрии и индустрии развлечений,

которые произойдут в ближайшие пять — семь лет и повлекут за собой тектонические сдвиги в бизнес-моделях кинокомпаний и телекомпаний. Авторы отчета рекомендовали этим компаниям перевести все материалы в цифровой формат и создать «открытое медиапространство», предоставив пользователям свободу «компилировать, программировать, редактировать, создавать и распространять контент»³.

Самое главное, по словам исследователей IBM, — медиакомпаниям необходимо вовлекать потребителей в творческий процесс. «Поощрение независимых издательских инициатив — юмористических блогов, персонажей онлайн-игр, короткометражных фильмов, новой музыки — способ развития новых рынков». Компании, которые выживут в новом мире, будут позволять покупателям делать с материалом то, что те хотят, «например, монтировать серию популярного комедийного сериала с собственными цифровыми съемками».

На данном этапе медиакомпания не проявили к этому ни малейшего интереса. Киностудии, телеканалы и фирмы звукозаписи, давно привыкшие к своему господству в соответствующих индустриях, подозрительно относятся к будущему, в котором они теряют свои диктаторские роли. Делиться с любителями — это не то, на что легко пойдут гиганты индустрии развлечений, которые на последних федеральных выборах потратили 40 миллионов долларов⁴ и еще более усилили свое влияние на Конгресс, законодательные органы штатов, суды и межотраслевые форумы с целью сохранить статус-кво.

Однако, поскольку цифровая медиареволюция проникает во все уголки нашей жизни, я думаю, в итоге победит культура взаимодействия. Но то, что свершится в ближайшее время, — совсем другая история. Я не разделяю известный пессимизм Ларри Лессига, из-за которого его прозвали «деканом тьмы», но, когда оцениваешь перспективы цифровой свободы в современной общественной ситуации, сложно оставаться оптимистом.

В апреле 2004 года министерство юстиции США организовало специальную комиссию по изучению интеллектуальной собственности [Intellectual Property Task Force], задачей которой стала атака на людей, использующих файловый обмен. Конгресс рассматривает

законопроекты, которые позволят департаменту юстиции оформлять иски против пиратов, запретить на законном основании все пиринговые сети, в которых есть контент, охраняемый авторским правом, и налагать более крупные штрафы на тех, кто использует цифровые материалы способами, не одобренными владельцами прав, невзирая на добросовестное использование. Регулирующие органы рассматривают вопрос о предоставлении медиакомпаниями права командовать в домах пользователей и ограничивать их права на использование купленной ими продукции. МРАА успешно провели новые законы в духе DMCA, объявляющие незаконным любое «не разрешенное официально» использование домашней развлекательной техники, как минимум, в семи законодательных органах разных штатов. Вполне возможно, что вы нарушаете закон, когда подключаете DVR, видеомэгагнитофон, ПК, модем или веб-камеру, не получив на то разрешения от вашего кабельного или спутникового оператора, провайдера или телефонной сети⁵.

Некоторые законодатели выказывают особенно жесткую позицию по этим вопросам. Сенатор Оррин Хэтч, республиканец от Юты и председатель Сенатского комитета по судопроизводству, на слушаниях, проходивших в 2003 году, заявил, что в будущем все компьютеры надлежит снабжать «смертельными выключателями», которые можно было бы приводить в действие удаленно, чтобы разрушить пиринговое пиратство. Он сказал, что работает над законопроектом, согласно которому владелец авторских прав будет делать нарушителю два предупреждения, прежде чем нажать на выключатель, который либо уничтожит, либо отключит компьютер нарушителя. «Такие выключатели — последнее, на что нужно идти, но, если частный сектор не может сам остановить пиратство, это сделает за них правительство», — сказал он.

В ответ на это началось массовое движение общественных организаций, выступающих от имени цифровой культуры. В апреле 2004 года студенты Суортморского колледжа основали интернациональное студенческое движение за сохранение цифровых свобод Freeculture.org. К войне за цифровые права присоединились и другие организации: «Общественные знания», Фонд электронного fronti-

ра, Союз потребителей, Американская библиотечная ассоциация, Центр за демократию и технологии, DigitalConsumer.org, Альянс за цифровой прогресс, Protect-fairuse.org, Коалиция за право на домашнюю запись, проект «Доступ к медиа», проект «Цифровая речь», Anti-DMCA.org, «Ньюйоркцы за добросовестное использование», британская Кампания за цифровые права и многие другие.

В каком-то смысле усилия со стороны обывателей напоминают наивные движения протеста ранних шестидесятых. Джеймс Бойл, профессор права из Университета Дьюка, сравнивает проблемы, возникшие в области цифровых прав и интеллектуальной собственности, с теми, которые пытались решать движения в защиту окружающей среды перед первым Днем Земли^{85#}.

Так же как и среди защитников окружающей среды, среди защитников цифровой культуры есть представители самых разных политических взглядов. Консерватор Глен Рейнольдс в своем дневнике на Instapundit так проанализировал осторожные действия Конгресса в защиту интересов крупных медиакомпаний: «Цель этих законодательных инициатив не только в защите авторских прав. Она в том, чтобы создать режим, враждебно относящийся к *любому* контенту, созданному кем-то, кроме крупных медиакомпаний»⁶.

В марте 2004 года в эту драку влезла еще одна консервативная группа, защищающая интересы бизнеса: Комитет за экономическое развитие [Committee for Economic Development], группа по выработке политики, существующая 64 года и оставившая свой след в таких проектах, как план Маршалла и Бреттон-Вудские соглашения. Сьюзан Кроуфорд, профессор Школы права Кардозо в Университете Йешива и соавтор отчета Комитета, рассказала *New York Times*, что Голливуд стирает различия между цифровым контентом и физической собственностью: «Биты — не то же самое, что атомы. Нужно перестроить юридическое обсуждение так, чтобы разница между битами и атомами была более ощутимой»⁷.

Эта группа выяснила, что усилия, предпринимаемые киностудиями, телекомпаниями и фирмами звукозаписи, настаивающими на

^{85#} Earth Day, 22 апреля, — день борьбы с загрязнением окружающей среды.

более жестких законах для защиты авторских прав, плохо сказываются на бизнесе и экономическом росте США. Многие новые ограничения, поддерживаемые в Голливуде, вроде ограничений на домашнее использование программируемого цифрового телевидения, могут нарушить и без того хрупкий баланс между правами владельцев авторских прав и правами публики. Комитет считает необходимым ввести двухлетний мораторий на новые правила и законы о копирайте и призывает к открытому обсуждению этих проблем. «Нашим главным принципом должен быть принцип “не навреди”», — говорится в отчете.

Давно пора провести энергичные открытые дебаты по вопросам частных медиа, культуры взаимодействия и интеллектуальной собственности. Учитывая это, я готов предложить следующий план из десяти шагов по освоению цифровой культуры:

1. Мы не только потребители, но и пользователи.

Как только мы начнем думать о людях как о творцах, дизайнерах и пользователях медиаконтента, а не только как о пассивных потребителях, изменится та основа, на которой сейчас строится вся дискуссия. Гражданам как пользователям и в определенном смысле акционерам нужно предоставить возможность принять участие в восстановлении векового баланса между публикой и владельцами авторских прав. Голоса пользователей должны звучать в коридорах власти так же отчетливо, как голос блестящей лоббистской машины Голливуда.

2. Художникам нужно платить за их труд.

Все стороны должны признать, что художники, музыканты, писатели, авторы текстов песен и остальные творческие люди должны получать плату за коммерческое использование своих работ. Как писал журнал *Time*, «в конце концов, нельзя иметь экономику информации, если вся информация бесплатна». Нужно помнить, что большинству пользователей не нужна *бесплатная* информация, им нужен *принцип добросовестного использования* и право быть частью культуры⁸.

3. Цифровые права публики должны быть защищены.

Почти все люди считают, что имеют «право, основанное на принципе добросовестного использования», на использование, заимствование и переработку произведений искусства в повседневной жизни. Конгресс должен определить цифровые права пользователей, разработав расширенный, положительный набор правил, определяющий границы пользовательских прав на сэмплирование, многократное использование, цитирование и обмен легально приобретенными цифровыми работами. Такая декларация, в достаточной степени защищающая владельцев авторских прав, должна включать в себя право на изменение времени и места просмотра, на создание резервных копий, изменение формата, вмешательство в работу приобретенных устройств или программных продуктов, частное редактирование и распространение частного медиаконтента с учетом обстоятельств⁹.

4. DMCA нужны серьезные изменения.

Пастор в одном из пригородов Бостона включает в свои проповеди картинки из голливудских фильмов. Вице-президент Intel добавляет в домашнее видео пару секунд голливудского фильма. Пользователи обходят региональное кодирование, чтобы посмотреть зарубежный фильм¹⁰. Некоторые обходят цифровые замки, чтобы проигрывать DVD на компьютере, работающем под управлением Linux. Ученый обнаруживает ошибку в системе шифрования крупной корпорации и хочет поделиться открытием с коллегами. DMCA запрещает все эти, вообще говоря, законные виды деятельности, ни один из которых не имеет ничего общего ни с обменом файлами, ни с пиратством.

DMCA замораживает предпринимательские инновации, аннулирует права пользователей, основывающиеся на принципе добросовестного использования, превращает цифровые устройства в черные ящики, не контролируемые даже владельцами, и делает из веб-кастеров второсортных пользователей. Эти меры необходимо отменить¹¹.

5. Цените культуру взаимодействия. Не считайте ее незаконной.

Последние несколько лет мы наблюдали удивительный расцвет культуры взаимодействия. Нужно сделать все, что в наших

силах, чтобы поддерживать ее развитие. Начинается новая эра, в которой пользователи сэмпляют, создают ремиксы и мэш, переделывают медиаконтент и обмениваются им, заимствуют элементы культуры и превращают заимствованный материал в нечто новое. Закон должен признать и легализовать эти новые формы цифрового использования и творчества. Конгрессу следует ввести новые обязательные лицензии, которые позволят создавать коммерческие ремиксы и сэмплы работ (музыки, фильмов, телепрограмм, игр и изобразительного искусства) за разумную фиксированную плату. Использование материалов в личных, некоммерческих целях — в домашнем видео, политическом комментарии или творчестве — должно быть бесплатным.

6. Для публики даркнет — главный инструмент уравнивания сил.

Некоторые предлагают для восстановления баланса организовать массовый марш протеста на Вашингтон. Думаю, лучше просто вооружиться цифровыми инструментами для работы с медиаконтентом. Когда миллионы людей начнут копировать и переделывать материалы, несправедливость, заложенная в законе, станет очевидной. Многие из таких пользователей отправятся в даркнет, чтобы обойти защиту от копирования и несбалансированные законы. В этом смысле даркнет действительно может служить серьезным инструментом, уравнивающим силы, наступательным вооружением и последним оплотом для защитников цифровых свобод. Даркнет будет расширять свои границы, повышать свою устойчивость и эффективность пропорционально ужесточению цифровых ограничений, которые публика считает противоречащими здравому смыслу¹².

7. Интернет — это не только машина для развлечений.

Интернет не является средством доставки пользователям цифровых развлечений. Это не набор каналов или проводов. Это Сеть сетей, в которую с самого начала заложена архитектура, позволяющая кому угодно в ней участвовать. Джеймс Гриммельманн писал в своем интернет-дневнике LawMeme: «Пытаться сделать Интернет

совершенной системой доставки продукции RIAA — все равно что осушить болото во Флориде, чтобы построить на его месте многоквартирный дом и смотреть, как тот медленно тонет. Болото — естественный порядок вещей».

Джерон Ланье, известный ученый и музыкант, придумавший термин «виртуальная реальность», сказал мне: «Если на Интернет не наденут кандалы, предприниматели будут находить новые усовершенствованные способы проигрывать сжатое видео, а любители — создавать все более разнообразные, интересные и открытые материалы, то Сеть станет мощнейшим конкурентом Голливуду и обычному телевидению». Любые попытки изменить Интернет или превратить персональный компьютер в развлекательное устройство «глубоко порочны», говорит он. «Интернет — будущее всего взаимодействия, которое выходит за рамки обычного разговора».

8. Для того чтобы устранить проблему файлового обмена и даркнет, нужны инновации.

Единственный способ устранить файловый обмен и даркнет — это новаторские рыночные модели, а не законы, правительственные мандаты, иски, цифровые замки или вводящие в заблуждение образовательные кампании. Лучшая защита от пиратства — продуманная модель бизнеса.

«Мы живем в по-настоящему критический период, когда паника и страх перед будущим могут привести к появлению в системе серьезных ошибок, — предупреждает издатель Тим О'Рейли. — Лучший способ борьбы с пиратством, которое так пугает музыкальную индустрию и киноиндустрию, — продать людям по доступной цене то, что они хотят».

9. Доверяйте рынку.

Медиакомпаниям нужно научиться забывать старое. Успешные компании индустрии развлечений будут производить новую продукцию и придумывать новые схемы ценообразования, согласятся с принципом добросовестного использования, дадут потребителям возможность выбирать, как именно они хотят просматривать или

прослушивать материал, дадут новаторам возможность играть с существующими продуктами и улучшать их. Медиакомпаниям надлежит смириться со своей цифровой судьбой, даже если это будет означать какие-то временные нарушения в работоспособности их бизнес-моделей. Звукозаписывающим компаниям, возможно, потребуется перестать опираться на нескольких популярных музыкантов и научиться содержать большое количество разноплановых групп. Индустрия, как это происходило всегда, адаптируется к новым условиям, и никто не останется в проигрыше. Как сказал консультант Джим Гриффин: «Мы проигрываем, если стараемся добиться контроля. Мы выигрываем каждый раз, когда подавляем это стремление».

10. Нужно приветствовать усилия, направленные на расширение общественного достояния.

Постоянно продлевая срок действия авторских прав, Конгресс помогает крупным корпорациям и дальним родственникам авторов, но подобные действия не дают публике узнать о десятках тысяч работ культурного наследия. Защитники цифровой культуры предложили вернуть сроки действия авторских прав, установленные в 1976 году (к примеру, пятидесятилетний срок для частных лиц с регистрацией за один доллар), помимо остальных мер, чтобы расширить общественное достояние. Публика только выиграет, если классические работы можно будет восстановить или по-новому интерпретировать без специального разрешения. Те, кто хочет восстановить баланс в законе об авторском праве, должны поддерживать частные инициативы, вроде Creative Commons, представляющие собой честную и гибкую альтернативу долгим срокам действия авторских прав.

Это всего лишь несколько идей, с которых можно начать. Возможно, мы все вместе решим, что для защиты интересов индустрии развлечений все наши цифровые устройства следует отключить на то время, пока специальные чипы обыскивают каждого в поисках контента, охраняемого авторскими правами. Возможно, мы будем при-

ветствовать «тролля-законника, сидящего в центре Сети, требующего дани и останавливающего новые эксперименты», как написал Скотт Розенберг, заместитель редактора *Salon*. Но это будет выбор информированных людей, а не выбор, продиктованный за закрытыми дверями политическими инсайдерами и представителями корпораций. Нам нужны серьезные публичные обсуждения и шум, связанный с этими вопросами, по всей стране.

Хотя цифровая медиареволюция разрушает авторитеты и дает людям возможность с легкостью использовать фрагменты чужих работ, творить и обмениваться контентом, она имеет свою пугающую сторону. Есть все основания в далеком будущем ожидать конца истории в голливудском стиле. Киностудии продолжат процветать, большое количество коммерческих музыкантов будет зарабатывать на жизнь достаточные суммы, а мы, когда состаримся, все так же будем смотреть телевизор. Но большая часть продукции индустрии развлечений будет совершенно иной. Далеко не последнюю роль в этом сыграют любители и творцы из народа.

Чтобы понять, куда мы движемся, вспомните, где мы уже были. Сегодня у нас есть карманные компьютеры, в тысячу раз более мощные, чем первые ПК, а стоят они в пять раз меньше, и к ним прилагается быстрое беспроводное соединение. Полупроводниковые чипы, на которых теперь работают все устройства, от MP3-плееров и цифровых камер до мобильных телефонов и бытовой техники, сейчас на 10 000% дешевле, чем 5 лет назад¹³. В результате в среднестатистическом доме скоро вместо четырех компьютеров будет четыре сотни¹⁴.

Американская культура становится цифровой.

При сегодняшних темпах ускорения технического прогресса неизбежны культурные недоразумения. Новые технологии будут наткнуться на бесстрастные традиции. В 2003 году японские книжные магазины организовали акцию, целью которой было остановить «цифровое воровство», которым с помощью мобильных телефонов занимались покупатели. Девушки, заметившие новый стиль прически или одежды в модном глянцево-м журнале, фотографировали страницы камерами, встроенными в сотовые телефоны и отправляли

фотографии подругам по электронной почте. Владельцы магазинов и издатели протестовали, хотя эти действия, скорее всего, способствовали продажам журнала.

За ланчем в Pop!Tech я разговаривал с учительницей из средней школы штата Мэн. Она рассказала мне, что руководство школы ввело правила, запрещающие любое использование программ для мгновенного обмена сообщениями в классе. В считанные дни разбирающиеся в технике 11—12-летние дети обошли запрет, скачав менее громоздкие программы, которые не могли засечь взрослые.

Именно так мы сейчас живем. Мы хотим использовать технологии по-своему.

«Для большей части молодежи цифровой мир сейчас сродни кислороду, — говорит бывший директор Xerox PARC Сили Браун. — Они о нем не думают. Они им дышат».

Новые технологии изменили наши представления о медиапродукции. Мы стали иначе относиться к тому, как интерпретируем ее, как работаем с ней и чем платим взамен. Теперешние пользователи смотрят на то, что они делают в Сети, как на совместную работу, общение и самовыражение. Наша этика и нравы нашего общества адаптируются к крутой кривой развития технологий.

Через десять лет мы будем носить целые медиабibliothекы на брелоках для ключей. Вместе с личными коллекциями любимых голливудских фильмов там будут видеодневники друзей, фотоматериалы, созданные студентами-блоггерами и чувственные сцены, снятые семидесятилетними режиссерами. Правила нового цифрового мира только начинают формироваться, и, если творческая активность широких масс будет уничтожена или остановлена как раз в тот момент, когда миллионы людей получили инструменты участия в культурном процессе, произойдет трагедия.

Некоторые вещи не изменились даже с пришествием высоких технологий. Голливудский провидец Уоррен Либерфарб показывает мне свою красу и гордость: граммофон Victrola начала века, купленный им много лет назад в небольшом магазинчике близ Будапешта. Самые заметные надписи на устройстве — о патентах, принадлежащих Victor Talking Machine Co. из Кэмдена, штат Нью-Джерси¹⁵.

Либерфарб благоговейно включает машину с панелями из красного дерева, диск начинает вращаться. Он опускает иглу на старую пластинку. Из старинного раструба льется венгерский вальс. «Замечили сбоку патентную информацию? Мы все еще спорим из-за таких вещей. Я купил его потому, что он символизирует нашу индустрию. Он дает понять, что мы не так уж сильно изменились».

Эта книга обязана своим появлением многим людям. Все открытия и редкие проблески мудрости, которые можно найти на этих страницах, основываются на чужой работе. Любые ошибки, недоговоренности или пробелы — только мои.

Книга «Даркнет» очень выиграла благодаря информации, которую предоставили широкие массы пользователей. Наброски глав циркулировали в трех местах: в сетевом блоге Darknet.com, где некоторые читатели, в особенности Эрик Шульман, помогли своими отзывами; [Darknet wiki](http://Darknet.wiki), где внесли особо ценный вклад Рэйчел Кортленд и user2976; и сообщество Brainstorms Говарда Рейнгольда, где рукопись тщательно препарировали Брайан Александер, Майкл Коррадо, Аннетт Леинг, Грегори Д. Эсау, Глен Бланкеншип, Чарльз Кэмерон, Джон Маллиган и Джесси Уолкер.

Шел Израэль помогала мудрыми советами в редактировании многих глав. В самом начале помогал и поощрял меня Говард Рейнгольд. Пока писалась книга, я сравнивал свои наблюдения с заметками Дэна Гилмора, еще одного старого сторонника культуры взаимодействия. Росс Мэйфилд установил для меня [Socialtext wiki](http://Socialtext.wiki). Джейн Блэк помогла правильно начать. Киша Франклин немного поработала журналистом для первой главы. Эрнест Миллер и Эрнест Свенсон прояснили для меня несколько юридических моментов. У меня были поучительные разговоры с Кевином Вербахом и Эстер Дайсон из

Supernova, Бобом Меткалфом из PopTech и организаторами конференций South и «Цифровой Голливуд». Томас Хантингтон, Дженифер Робертс, Фриц Фридман и Дженни Миллер помогли найти нужных людей. Джон Баттель, Джессика Литман, Гэри Прайс, Роберт С. Бойнтон, Гэри Ривлин, Чарльз Манн, Джо Триппи, Хэнк Барри, Крис Андерсон, Шейн Боуман, Крис Уиллис, Бен и Мена Трот, Расти Фостер, Джим Роменеско, Крейг Ньюмарк, Марк Глейзер, Керри Макларен, Хакон Стири, Рик Хеллер, Стивен Доунс, Дэмиен Ньюман, Берни Голдбах, Гленн Фляйшман и Базз Брюггерман также внесли ценный вклад.

Я бы не смог написать эту книгу без тех, о ком писал на этих страницах. Это Джек Валенти, Лоуренс Лессиг, Уоррен Либерфарб, преподобный Джон, Дональд С. Уайтсайд, Джеймс М. Бергер, Кэри Шерман, Эндрю Сетос, Джарон Ланье, Джиджи Сон, Майк Годвин, Клей Ширки, Тим О'Рейли, Рейвен, Джим Гриффин, Джо Ламберт, Сива Вайдхьянатан, Брюс Форест, Джордан Гринхолл, Дэвид Клейтон, Стивен Балог, Грегори Л. Клейман, Майк Рамси, Джон С. Хендрикс, Мартин Юдковиц, Стюарт Олсоп, Бенджамин С. Фейнгольд, Эдриан Альперович, Джед Горовиц, Пол Кочер, Джон Перри Барлоу, Джон Гилмор, Фред фон Ломанн, Кори Доктору, Сет Шен, Венди Зельцер, Джо Краус, Крис Мюррей, Питер Яши, Мириам Нисбет, Генри Дженкинс, Эмери Саймон, Гэри Шапиро, Гленн Отис Браун, Джон Манферделли, Ричард Догерти, Деннис Мадд, Боб Олвейлер, Эдвард Фелтен, Тони Эббот, Джонатан Поттер, Майкл Майрон, Сет Гринштейн, Джонатан Зиттрейн, Энди Вольф, Лорен Вайнштейн, Иэн Кларк, Кори Ондрейка, Хонда Шинь, Виктор Лакур, Берил Хауэл, Джек Дрискол, Эндрю Франк, Роджер Макгуин и подпольные пираты и распространители файлов, которые пожелали остаться неназванными.

Писатели Дэвид Вайнбергер и Док Серлс помогли построить интеллектуальный каркас для моих аргументов. Многие из вопросов, касающихся цифровых прав, обсуждались в написанных ранее книгах талантливых ученых и писателей, таких как Лессиг, Сива Вайдхьянатан, Джессика Литман, Дэвид Болье, Памела Самуэльсон и других. Писать, основываясь на их работах, было честью для меня.

Я также в долгу перед талантливыми журналистами, которые хорошо и с редким пониманием писали на те же темы. Это Стивен

Леви, Кара Свишер, Уолт Моссберг, Дрю Кларком, Йон Хили, Джеймс Поневозик, Декланом Маккаллаф, Эмми Хармон, Джон Маркофф, Франк Риче, Лесли Уокер, Скотт Розенберг, Брок Микс, Стив Аутинг, Даун К. Хмелевски, Пол Бутин, Джон Нотон, Хизер Грин и коллегия журналисты из *Salon*, *Slate* и *BusinessWeek Online*. Многие блоггеры помогли мне лучше понять суть битв вокруг цифровой культуры, особенно Дейв Винер, Джефф Джарсив, Джей Роузен, Дженни Левин, Марк Кантер, Ребекка Блад, Мег Хурихан, Эван Уильямс, Дэвид Сифри, Джои Ито, Йон Лебковски, Энил Дэш, Митч Капор, Сет Финкельштейн, Донна Вентворт, Джеймс Гриммельманн, Роберт Скоубл, Марк Кубан, Хэлли Сьюитт, Дэвид Ротман, Сьюзан Мернит, Мэри Ходдер, Кевин Хеллер, Фрэнк Филд Шила Леннон, Дениз Хауэлл, Стив Рубел, Бен Эдельман, Тим Джарретт, Дерек Повацек, Кристофер Лидон, Леонард Уитт, Тим Портер, Морри Джонстон, Лиза Рейн, Мэтт Хафи, Джон Патрик, Митч Рэтклифф, Ом Малик, Кристиан Крамлиш, Бен Хаммерсли, Скотт Мэтьюс, Дейв Фарбер (и его рассылка) и многие другие.

Я многим обязан моим учителям в Сообществе писателей Скво-валли, особенно Джеймсу Фрею, Джеймсу Хьюстону и Энн Ламотт, которые научили меня, как важно писать «отвратные первые наброски».

В течение двух лет путешествий и выходных, проходивших в крохотном офисе, моя семья была для меня постоянным источником заботы и поддержки. Мэри, я люблю тебя.

Наконец, огромное спасибо моему агенту Дейрдре Муллан (а также Кате Балтер) из *Spieler Agency*, которая с самого начала верила в проект, и моему редактору из *John Wiley & Sons* Эрику Нельсону, который по-настоящему все понимает.

Чтобы облегчить жизнь читателям, я заменил некоторые длинные URL на tinyurl. Актуальные web-адреса источников ищите на сайте Darknet.com.

1. Персональная медиареволюция

1. Harry Knowles, “*Raiders of the Lost Ark Shot-for-Shot Teenage Remake Review!!!*”, *Ain't It Cool News* (May 31, 2003). См.: www.aintitcool.com/display.cgi?id=15348.

2. Jim Windolf, “*Raiders of the Lost Backyard*”, *Vanity Fair* (March 2004).

3. Крис Стромполос, интервью автору книги (17 ноября 2003 г.).

4. Greg Beato, “*After Napster*”, *Soundbitten* (December 7, 2000). См.: www.soundbitten.com/aftnap.html.

5. Слово «любитель» не имеет уничижительного оттенка. Джей Роузен напоминает нам, что слово «любитель» происходит от слова «любить». Медиакомпании создают материалы ради прибыли, любителей же на это подталкивает увлеченность.

6. Марк Кантер, интервью автору книги (25 февраля 2004 г.).

Похожие заявления Кантер сделал в докладе «Мы — медиа», который обсуждается в 4-й главе. Важно помнить, что частные медиа в той или иной форме существуют уже несколько столетий. Книги, письма, рукописи, камеры Brownie, 16-миллиметровые камеры,

бум-боксы — аналоговая эра породила частные медиа. Но лишь цифровой век дал талантливым любителям, чувствовавшим себя отрезанными от мира масс-медиа, возможность самовыражаться и распространять свои работы.

7. Shigeru Miyagawa, “Personal Media and Human Community”, *Technos Quartely* 11, № 2 (2002). См.: www.technos.net/tq_11/2miyagawa.htm.

8. Бруно Леви, интервью автору книги (11 декабря 2003 г.).

9. Andrew Potter, “Will It Be Free, or Feudal?”, *National Post* (May 15, 2004).

10. Шелдон Браун, интервью автору книги (28 апреля 2003 г.).

11. Генри Дженкинс, интервью автору книги (29 апреля 2003 г.).

12. Clay Shirky, “RIP the Consumer, 1900—1999”, Shirky.com (весна 2000 г.). См.: www.shirky.com/writings/consumer.html. Ширки также писал на эту тему в статье «Веб-логи и массовые публикации любителей» (июль 2003 г.). См.: www.shirky.com/writings/weblogs_publishing/html.

2. А сейчас в эфире...

1. Представитель Universal Джерри Пирс сказал, что не помнит подобного предложения: «Некоторые безумные идеи приходили и уходили». — Интервью автору книги (25 марта 2004 г.).

Остальные трое участников встречи также не могли вспомнить об этом предложении.

Ранее этот эпизод нигде не описывался.

2. Джеймс М. Бергер, интервью автору книги (15 октября 2002 г., 2 июля 2003 г. и 19 апреля 2004 г.).

3. Эдриан Альперович, интервью автору книги (28 мая 2003 г.). Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.

Нужно добавить, что система региональных кодов, кроме того, защищает доходы владельцев кинотеатров за рубежом.

4. Полный текст интервью с >NIL ищите на сайте Darknet.com.

5. Стивен Балог, интервью автору книги (26 сентября 2002 г. и 9 апреля 2004 г.).

6. Разоблачаюсь: я работал в Microsoft редактором путеводителей Sidewalk девятнадцать месяцев в 1997—1998 годах.

7. См. блог Мэри Ходдер на napsterization.org/stories.

8. Полный текст выступления Карли Фиорины см. на сайте HP www.hp.com/hpinfo/executeam/speeches/fiorina/ces04.html.

9. Эрик Элдред — истец в деле «Элдред против Эшкрофта». Исковые жалобы были направлены против закона 1998 года о продлении срока действия авторских прав на двадцать лет, так как, по мнению Элдреда, он лишает общество предоставленного Конституцией общественного достояния. Верховный суд закрыл дело, не удовлетворив иск Элдреда (семью голосами против двух), в январе 2003 года.

10. Дональд Уайтсайд, интервью автору книги (13 ноября 2002 г.).

11. Рассылка Politech, “News Corp’s Peter Chernin: ‘The Problem with Stealing’” (November 22, 2002). См.: www.politechbot.org.

12. Цифры опубликованы Центром ответственной политики, www.opensecrets.org.

13. Оригинальная система состояла из рейтингов G, M (для взрослых), R и X. С момента своего создания в ноябре 1968 года она несколько раз пересматривалась.

14. Полный текст выступления Валенти см. на сайте МРАА www.mraa.org/jack/2003/2003_02_24.htm.

15. Джек Валенти, интервью автору книги (14 ноября 2003 г.). Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.

16. Jack Valenti, “Thoughts on the Digital Future of Movies: The Threat of Piracy, the Hope of Redemption”, доклад, представленный постоянному подкомитету по расследованиям Комитета по государственным делам сената США 30 сентября 2003 года.

17. Общественное достояние обычно определяется как состояние, в которое материалы переходят после истечения срока действия авторских прав, однако некоторые считают, что понятие общественного достояния гораздо шире. Общественное достояние включает в себя не только попавшие туда работы, но и такие вещи, как право слушать, обмениваться, отдавать или продавать прочитанные книги, прослушанные записи и т. д. С этой точки зрения все материалы изначально являются общественным достоянием, кроме

материалов, описанных в Разделе 106 Закона об авторском праве, дающем владельцам копирайта права на ограниченное время, которое определяется в Разделах 107—122.

18. Adam D. Thierer и Wayne Crews, *Copy Fights: The Future of Intellectual Property in the Informational Age* (Washington, D.C.: Cato Institute, 2002), p. xxvi.

19. Из статьи в *Los Angeles Times*: «Те, кто поддерживает окончание срока действия авторских прав, вспоминает о произошедшем с книгой “Таинственный сад” Френсиса Ходжса Бернета, в которой рассказана история мальчика и девочки, переживших душевное обновление, после того как они обнаружили скрытый сад в Йоркширском поместье. Впервые опубликованная в 1911 году, работа стала общественным достоянием в 1986 году. Сейчас существует по меньшей мере 12 печатных версий книги и 2 онлайн-версии. Есть телеверсия книги, ее музыкальная версия, по книге поставлен высокобюджетный фильм Warner Bros., по ее мотивам даже написана поваренная книга. Сейчас “Таинственный сад” не принадлежит никому, следовательно, принадлежит всем». David Streitfeld, “The Cultural Anarchist vs. the Hollywood Police State”, *Los Angeles Times* (September 22, 2002). См. <http://tinyurl.com/2dmnr>.

20. Лоуренс Лессиг, интервью автору книги (11 февраля 2003 г.). Полную версию текста ищите на сайте Darknet.com.

21. В колонке редактора журнала *Economist* после вынесения решения по делу Элдредэ читаем: «В первоначальном виде авторские права были временной, предоставляющейся государством монополией на копирование работы. Они никогда не были правом на собственность. Их единственной целью была стимуляция идей посредством предоставления создателям и издателям кратковременной привилегии на распространении их работы». Editorial, “Copyrights: A Radical Rethink”, *Economist* (January 23, 2003).

22. См. справку, написанную Стивенем Леви о Лессиге, “Lawrence Lessig’s Supreme Showdown”, *Wired* (October 2002). См.: www.wired.com/archive/10.10/lessig_pr/html.

23. В доказательство своих мыслей Лессиг цитирует статьи Дэна Бриклина. Блог Бриклина см. danbricklin.com/log.

24. Полная версия высказывания Стюарта Брэнда: «Информация стремится быть свободной, ведь сейчас ее так просто копировать и распространять. Информация стремится быть дорогой, ведь в Информационный Век нет ничего более ценного, чем нужная информация в нужное время».

25. Robert S. Boyton, "The Tyranny of Copyright", *New York Times Magazine* (January 25, 2004).

26. Сосредоточив внимание на современных действиях движения за свободную культуру, я не стал включать в основной текст историческую справку. Движение за свободную культуру обязано своим признанием движению с похожей, но не идентичной идеологией в сфере программного обеспечения. Движение open source возникло в 1984 году, когда специалист по компьютерным наукам из МТИ Ричард Столлмен бросил работу, чтобы основать Free Software Foundation. Обеспокоенный тем, что разработчики проприетарного ПО скрывали код, тем самым тормозя прогресс, он стал главным защитником бесплатного распространения ПО. Столлмен создал лицензию «копилефт», которая позволила копировать и изменять программу при условии, что исходный код и все изменения оставались открытыми пользователям. Студент из Финляндии Линус Торвальдс в начале 1990-х годов использовал важнейшие части GNU Project для создания операционной системы Linux, сейчас установленной более чем на 20 миллионах компьютеров по всему миру. Столлмен рассказывает историю Linux и GNU Project на сайте www.gnu.org/gnu/linux-and-gnu/html.

Несколько лет подряд Столлмен, наряду с такими продавцами ПО, как Дейв Винер, и такими издателями, как Тим О'Рейли, исследовал вопросы копирайта. Хотя сам Столлмен, с которым мне лично удалось перекинуться лишь парой слов, не настаивает на том, что все должно быть бесплатно, некоторые его убеждения вызвали значительные волнения среди потенциальных сторонников движения за свободную культуру.

27. Эссе Барлоу "The Economy of Ideas: Selling Wine without Bottles on the Global Net" доступно в Интернете на сайте EFF по адресу www.eff.org/~barlow/EconomyOfIdeas.html [а также в переводе на

русский язык в антологии «Антикопирайт» под ред. В. Ильина издательства «Ультра.Культура», 2006.— *Прим. ред.*].

Барлоу использовал фрагмент этого эссе в статье 1994 года для журнала *Wired*.

Барлоу также является автором статьи 1996 года «Декларация независимости киберпространства», в которой он предостерегает правительство от попыток регулировать это удивительное новое пространство, однако часть его идей об отделении Интернета от мира, считающегося реальным, подверглись резкой критике. См.: www.eff.org/~abrlow/Declaration-Final.html [см. русский перевод в сборнике «Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии» под ред. П. Ладлоу (издательства «Ультра.Культура», 2005) и в антологии «Антикопирайт»].

28. Drew Clark and Barbara Vaida, “Digital Divide”, *National Journal’s Technology Daily* (September 6, 2002).

Полный текст высказывания Валенти: «Среди сторонников новых технологий бытует мнение, будто не должно существовать никаких ограничений, никаких дорожных правил и что мы живем в Додж-Сити без шерифа». Он также заявил, что Интернет ничем не отличается от кабельного и спутникового телевидения и от United Parcel Service: «Все остальные системы доставки информации подчиняются определенным правилам, так почему же Интернет должен быть от них освобожден?»

См. notabug.com/2002/nationalJournalDigitalDivide.html

29. Барлоу напоминает о существовании второй части знаменитого высказывания Стюарта Брэнда (см. выше прим. 24).

30. См. Perry Barlow, “The Next Economy of Ideas”, *Wired* (October 2000).

31. Doc Searls, “The Choice”, *Linux Journal News Notes* (6 марта 2002 г.). См.: www.ssc.com/pipermail/suitwatch/2002q1/000016.html.

32. Поллак выступал на PopTech с докладом 19 октября 2002 года.

33. Круглый стол с Джоном Пэрри Барлоу и другими участниками: “Life, Liberty and... the Pursuit of Copyright?”, *Atlantic Monthly* (September 17, 1998). См.: www.theatlantic.com/unbound/forum/copyright/barlow2.htm.

34. Jordan Pollack, "Should the Right to Own Property Be Preserved?", Edge.org (December 4, 2001). См.: www.edge.org/documents/questions/q2001.3.html

35. Amy Harmon, "Studious Using Digital Armor to Fight Piracy", *New York Times* (January 5, 2003).

36. Некоторые говорят о двух или трех миллионах записанных песен, хотя эта цифра, очевидно, занижена. К примеру, Американское общество композиторов, писателей и издателей [American Society of Composers, Authors and Publishers, ASCAP] представляет четыре миллиона музыкальных произведений. Это, вероятнее всего, составляет менее 20% всей записанной музыки, которая в данный момент доступна для легального прослушивания.

37. Lawrence Lessig, *Free Culture* (New York: Penguin Press, 2004), p. 314.

38. Уоррен Либерфарб, интервью автору книги (19 и 21 ноября 2003 г.).

39. Крис Мюррей, интервью автору книги (20 января 2004 г.).

40. В частности, на конференции «Цифровой Голливуд», проходившей в Беверли-Хиллз 23—25 сентября 2002 года, Рэндалл заявила: «Кинокомпании хотят продавать наши материалы публике в разных форматах, но по большому счету наши руки связаны. Наши контакты с сетью Blockbuster, с провайдерами платного телевидения и другими организациями на самом деле ограничивают наши предложения потребителям. Многие из этих контактов установлены очень давно».

41. Доклад, прочитанный в ноябре 2002 года на конференции, проводимой Ассоциацией вычислительных машин [Association for Computing Machinery] по вопросам DRM. Найти доклад «Darknet» можно по адресу <http://crypto.stanford.edu/DRM2002/darknet5.doc>.

42. Microsoft отклонила мои запросы на интервью с одним из исследователей, заявив, что статья «Darknet» говорит сама за себя, а ее авторы никому не дадут интервью.

3. В кинематографическом подполье

1. Телефонное интервью с Брюсом Форестом 27 октября 2003 года, в котором обсуждалось несколько вопросов.

2. Эту оценку предложил Форест, но даже он признает, что никто не знает, сколько файлов циркулирует в даркнете. Его оценка была дана в один из самых насыщенных киновыходных в истории, в мае 2002 года.

3. Запись моего общения с beneaththesobweb ищите на сайте Darknet.com.

4. Джон Дж. Малкольм, интервью автору книги.

5. Бенджамин С. Фейнгольд и Эдриан Альперович, интервью автору книги (20 ноября 2003 г.). Полную стенограмму комментариев Альперовича по поводу системы региональных кодов ищите на сайте Darknet.com.

6. IDG News Service, “Three Minutes with Rob Glaser” (January 16, 2004). См.: www.pcworld.com/news/article/0,aid,114297,00.asp.

4. Что случается, когда масс-медиа сталкиваются с личными медиа

1. Интервью в Центре цифровых историй 19 сентября 2002 г.

2. Основателем движения «цифрового рассказа» является Дана Эчли, эксцентричный человек, носившая второе имя Ace Space. Эчли — автор фильма «Дорожное шоу» («Road Show»), ленты, состоящей из 60—70 фрагментов фильмов из жизни людей. Когда показ «Шоу» был окончен, Эчли и Ламберт основали Центр цифровых историй. Эчли погибла в 2000 году. Об Эчли см. www.storycenter.org/dana.

3. Описанный семинар iDay проходил 8 февраля 2003 года.

4. Moses Ma, *Pitch: Insights and Foresight into the Future of Technology* (Spring 2004), p. 4.

5. К своей чести, BMG назначает адептам цифровой культуры встречи с любыми директорами, исполнителями или менеджерами, до сих пор с опаской относящимися к Интернету. Evelyn Nussenbaum, “Technology and Show Business Kiss and Make Up”, *New York Times* (April 26, 2004).

6. Раздел 1008 Закона об авторском праве. Джессика Литман пишет в своей статье «Военные истории» для журнала *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal* 337 (2002), p. 20: «В соответствии со ста-

рым образом мышления копирование принадлежащего вам диска и проигрывание копии в машине, CD-плеере или магнитофоне является легальным. Если вы возьмете напрокат CD и скопируете его на другой носитель для личного пользования, это будет легально. Запись радиотрансляции, микширование треков для вечеринки и копирование диска для соседа также являются законными действиями. Так гласит закон об авторском праве, раздел 1008: потребители могут беспрепятственно делать копии музыки в некоммерческих целях. Похоже, многие об этом забыли».

7. Фритц Аттавей, интервью автору книги (9 ноября 2004 г.).

8. Следует заметить, что разрешение на использование материалов, охраняемых авторским правом, проще получить у частного лица, чем у корпорации. Эрик Шульман, доктор наук в области астрономии и автор научных статей, рассказывает мне, что никогда не сталкивался с проблемой получения разрешения на использование фотографий, которые люди публикуют на своих веб-сайтах (сам он тоже всегда удовлетворяет подобные запросы). Однако, когда он пишет корпорациям, он не получает от них ответа. К примеру, он отправил письмо Atari, в котором просил разрешения использовать «скриншот» из игры Civilization, чтобы проиллюстрировать концепцию цивилизации, но так и не получил ответа.

9. Филипп Гейнс, интервью автору книги (11 февраля 2004 г.).

10. Сива Вайдхьянатан, интервью автору книги (10 февраля 2004 г.).

11. Эрнест Миллер, интервью автору книги (23 февраля 2004 г.).

12. В интервью *Washington Post* Саффо заявил: «Чем больше людей начинают использовать Сеть, тем быстрее Сеть становится огромной безжизненной пустыней, подобной безжизненной пустыне телевидения. Мне все равно, что интересует большинство людей, потому что большинство — это скучно». Joel Achenbach, “Search for Tomorrow”, *Washington Post* (February 15, 2004). См.: www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A42885-2004Feb14_3.html.

13. J. D. Lasica, “Citizens as budding reporters and editors”, *American Journalism Review* (July—August 1999).

14. Отчет см. www.pewinternet.org/reports/toc.asp?Report=113.

15. Краткая версия отчета см. www.ced.org/docs/summary/summary_dcc.pdf. Полная версия отчета (101 страница в формате pdf) см. www.ced.org/docs/report/report_dcc.pdf.

16. James Wolcott, "The Laptop Brigade", *Vanity Fair* (April 2004), p. 144.

17. О'Рейли опубликовал свои комментарии в блоге eJournal Дэна Гилмора (January 11, 2004).

18. Мозес Ма, op. cit.

19. Другой сайт, FANlib: People Powered Entertainment, также предлагает систему совместного написания историй, созданную фанами. Адрес сайта — www.fanlib.com/cms.

5. Воины кода

1. Я побывал в главном офисе DivX 23 августа 2002 года, а 28 января 2004 года пообщался с Джорданом Гринхоллом по телефону.

2. Пол Боутин написал, возможно, лучшую обзорную статью о феномене сникернета "Burn, Baby, Burn", которая была опубликована в журнале *Wired* в декабре 2002 года. См.: www.wired.com/wired/archive/10.12/view.html?pg=2.

6. Крутые игрушки, которые хочет запретить Голливуд

1. Дэвид Клейтон, интервью автору книги (весна 2004 г.).

2. Дэвид и Диана Миллер, интервью автору книги (17 ноября 2002 г. и апрель 2004 г.).

3. Подробнее об этом читайте эссе Джона Редфорда «Doomed Engineers» (февраль 1996 г.). Эссе см.: www.world.std.com/~jlr/doom/armstrng.htm.

4. Заседание комитета палаты представителей, «Домашние записи произведений, охраняемых авторским правом» (12 апреля 1982 г.).

Стенограмму показаний Валенти см. <http://cryptome.org/hrcw-hear.htm>.

5. Paul Sloan, "The Offer Holywood Can't Refuse", *Business 2.0* (May 2004), p. 91.

6. Выступление Крауса в сенате см. <http://tinyurl.com/2hzwz>.
Его выступление перед комитетом по энергетике и торговле см. <http://tinyurl.com/3dosj>.

7. Сайт проекта — illegal-art.org.

8. Intel разработала ряд «первичных принципов защиты контента» в цифровом мире, которые в изложении Стивена Балоба звучат следующим образом:

- Intel понимает и признает права на интеллектуальную собственность и уважает права владельцев авторских прав.

- Компания стремится к созданию законного и защищенного цифрового оборудования. В этом отношении Intel рассматривает технологию защиты контента как сдерживающее средство, а не как идеальное или полноценное решение проблемы нарушения авторских прав.

- Решения для защиты контента должны быть гибкими и позволять поддерживать баланс между ожиданиями потребителей и интересами правообладателей. С этой точки зрения защита от копирования должна позволять потребителю делать выбор, а не диктовать ему, какой опыт ему может быть доступен. Также необходимо предоставление пояснительной информации в полном объеме, чтобы потребитель при покупке защищенной системы знал о том, что он сможет и чего не сможет делать.

- Наконец, рынок, а не постановление суда — лучший способ добиться удовлетворения потребителя. Рынок будет стимулировать технологические инновации, что приведет к созданию привлекательных продуктов и бизнес-моделей, которые будут соответствовать требованиям и ожиданиям потребителей.

9. Другая функция, носящая название «выборочный контроль выходного сигнала», позволяет владельцам авторских прав останавливать выходной сигнал на телеприставке в случае взлома системы защиты от копирования. Однако потребительские организации и компании — производители электроники заявляют, что добросовестные зрители не должны лишаться возможности, скажем, проигрывать фильмы HDTV или записывать телепередачи в высоком разрешении просто потому, что кто-то где-то обошел систему защиты от копирования.

10. Балог говорит: «Первый шаг — судебно-медицинская экспертиза, на которой устанавливается ваша личность. Затем проверяется сертификат, который указывает, можете ли вы использовать контент желаемым способом. Сертификат — это своего рода водяной знак на контенте, который говорит: “Этот контент копировался X раз и проигрывался; этот контент говорит, что он — первый релиз фильма, который должен быть на DVD, однако я вижу его не на DVD, а на жестком диске”. В этом случае машина скажет вам: “Ваш сертификат для просмотра данного контента не подтвержден. Фильм должен быть на пластиковом диске с уникальным идентификатором и т. д.”».

11. Вот как Балог поясняет идею возобновляемости: «Возобновляемость позволяет вам заменить систему, оставив старую машину в безопасном окружении. Один из способов добиться обновляемости — это отзыв. Если кто-то украл ключ, вы можете отозвать этот ключ и его дубликаты с определенного устройства. Другая форма возобновляемости — полная замена загруженного модуля. Так что, если у вас есть кабельная телевизионная приставка и вы хотите заменить на ней встроенное ПО, достаточно скачать обновление, которое устранил любую “дыру”. Вот что такое возобновляемость».

12. Steven Levy, “Info with a Ball and Chain”, *Newsweek* (June 23, 2003), p. 59.

13. Виктор Немечек, интервью автору книги (10 сентября 2002 г.).

14. Saul Hansell, “At Big Consumer Electronics Show, the Buzz Is All about Connection”, *New York Times* (January 13, 2003).

15. Ричард Ф. Догерти, интервью автору книги (22 января 2004 г.).

16. К примеру, в июле 1999 года Panasonic выпустила первый цифровой VCR с высоким разрешением. Предназначавшийся в основном для выставочных залов, где публика должна была познакомиться с телевидением в высоком разрешении, PV-HD1000 быстро стал хитом среди покупателей, которые выкладывали 1000 долларов за возможность записывать сверхчеткое изображение на цифровую

пленку. Однако Голливуд взволновал тот факт, что люди записывали телепередачи в идеальном качестве. «Директора Panasonic говорят, что Голливуд заставил их отозвать устройства из продажи, — говорит Догерти. — Многие устройства были возвращены на заводы, где были кастрированы — из них был удален порт 1349 [предназначавшийся для высокоскоростной передачи данных]. По-моему, это напоминает вымогательство». Другой человек, знакомый с ситуацией, подтвердил слова Догерти, добавив, что Panasonic разработала телеприставку DirecTV, у которой также был порт 1349 или Firewire, позволявший соединить приставку с кассетным магнитофоном Panasonic, что давало людям возможность записывать спутниковые передачи в высоком разрешении, однако Голливуд вынудил Panasonic удалить высокоскоростной порт до выхода приставки. Представители Panasonic отказались давать комментарии.

К 2002 году Mitsubishi и JVC начали готовить к продаже похожие кассетные магнитофоны с функцией записи телепередач в высоком разрешении, хотя пользователям в первую очередь нужно было устройство, которое позволяло записывать телепередачи на жесткий диск. Описанные устройства начинают появляться на рынке и содержат строжайшую систему защиты от копирования.

17. Фон Ломанн объясняет мне:

Отсутствие цифрового выходного канала для видео создаст потребителям массу проблем, связанных с записью и просмотром:

1) Проблема с просмотром: видео получается более низкого качества с «ограниченным количеством пикселей» (это заметно на плазменных экранах, DLP- и LCD-панелях — на всех экранах с фиксированным количеством пикселей), так как требует дополнительных ненужных преобразований сигнала: из цифрового (источник) в аналоговый (устройство вывода на экран), а затем снова в цифровой (на экране). Если бы технологии позволяли напрямую выводить цифровой контент, весь процесс стоил бы дешевле и его результатом являлось бы изображение более высокого качества (так как можно было бы избежать ненужных преобразований сигнала из цифрового вида в аналоговый и наоборот).

2) Проблема с записью: невозможно записывать передачи в высоком разрешении. Хотя теоретически можно записать в высоком разрешении аналоговый телевизионный сигнал: в данный момент не существует приемлемых по цене устройств, которые позволяли бы это делать, — гораздо проще записать сигнал как цифровой MPEG-файл, чем формировать из него аналоговое изображение в высоком разрешении, а затем оцифровывать его с сохранением разрешения. Сравнительно просто записать аналоговый сигнал в небольшом разрешении (например, используя VCR).

18. Фон Ломанн, второе интервью автору книги (4 мая 2004 г.).

19. Догерти утверждает, что таким компаниям, как Sixteen Nine Time, легче уклониться от давления Голливуда, если отказаться от посещения межотраслевых конференций, на которых обсуждаются стандарты. «Подобные шумные мероприятия посещают в основном юристы, а не продавцы или инженеры, пытающиеся дать потребителям то, что те хотят, — рассказывает Догерти, побывавший на множестве подобных собраний. — Решения, касающиеся проектирования цифровых потребительских устройств, принимаются скорее исходя из эмоций, чем из трезвой оценки. Чрезвычайно успешные компании — производители потребительской электроники, которым покупатели оставались верны десятки лет, оказались в крайне затруднительном положении из-за оказываемого на них давления, которое может принимать форму правовой или коммерческой угрозы».

20. В частности, из Sony PC-5 в Sony PC-100 и кассетную модель Sony DV 1000.

21. John Gilmore, "What's Wrong with Copy Protection" (2001), Spectacle.org. См.: www.spectacle.org/0501/gilmore.html.

22. Из электронного письма, отправленного мне Гилмором: «Копирование уникальных живых записей с дисков MiniDisc оказалось очень "интересным" занятием. К настоящему моменту мне с трудом удалось скопировать данные с двадцати дисков. Я не говорю об обычных записях (их я записываю на купленные использованные CD, что обходится дешевле и бывает надежнее)» (из интервью 27 апреля 2004 г.).

23. В том же письме Гилмор пишет: «На рынке flash-памяти остался только один весомый форм-фактор, не содержащий защиты от копирования, — Compact Flash. Емкость MMC давно не увеличивается, емкость совместимого, но снабженного защитой от копирования SD (Secure Digital) растет. Все карточки Sony Memory Stick имеют защиту от копирования. На рынке жестких дисков защита от копирования вызвала такое недовольство общества, что ее стандарт даже не был утвержден в общественном комитете стандартизации. Но разумеется, производители дисковых накопителей вольны выпускать нестандартные “расширения”, а покупатели вольны их использовать. К примеру, диски, используемые в TiVo, защищены паролем, так что, если вы вынете диск из TiVo и подключите к компьютеру, вы не сможете получить доступ к записям и скопировать их.

Другой пример: компании, собирающие компьютеры, например Dell, покупают жесткие диски с емкостью больше заявленной, но программно настроенные таким образом, чтобы казаться меньше. Позже Dell предлагает покупателям скачать обновление жесткого диска, которое делает его “больше”. К примеру, вы можете купить диск на 40 GB, который на самом деле имеет емкость 120 GB, однако остальные 80 GB вам позволят получить лишь секретные команды, известные лишь Dell и производителем диска».

24. См. www.minidisc.org/minidisc_faq.html#_q82.

25. Петицию см. www.minidisc.org/netmd_petition_support.html.

26. Ответ Sony см. www.minidisc.org/netmd_upload_sony_reply.html.

27. Вот несколько примеров: набирающая обороты программа IBM «Защита контента» [Content Protection] должна позволить медиакомпаниям управлять распространением контента в домашних сетях. Дискуссионная группа защиты трансляций [Broadcast Protection Discussion Group] опубликовала спорный отчет, который заставил Федеральную комиссию по связи предоставить мандат на принятие вещательного флага [broadcast flag]. В начале 2003 года в Голливуде была создана Дискуссионная группа обратного преобразования аналоговых сигналов [Analog Reconversion Discussion Group], занимающаяся вопросами пиратства.

28. Сет Гринштейн, интервью автору книги (16 октября 2002 г.).

7. Нация цифровых преступников

1. Правообладатели говорят, что не существует «права на добросовестное использование» и что добросовестное использование — лишь оправдание нарушения закона. Есть и другая точка зрения, считающая добросовестное использование законным. В EFF утверждают: «Общество наделено правом на добросовестное использование, которое позволяет, не запрашивая разрешения, использовать охраняемую авторским правом работу, если это использование не проникает на рынок, где работает правообладатель. Добросовестное использование включает в себя личное, некоммерческое использование, такое как использование VCR для записи телепередач для последующего просмотра. Добросовестное использование также включает в себя деятельность, предпринимаемую с целью критики, комментариев, новостных сообщений, обучения, научных изысканий и исследований». Запись диска с композициями различных исполнителей и копирование диска для прослушивания в офисе и машине тоже являются примерами добросовестного использования, которое потенциально затруднено технологиями защиты от копирования.

2. Я брал интервью у Уайтсайда и еще одного члена делегации, присутствовавшего при обмене мнениями.

3. В электронном письме от 23 марта 2004 года Йохансен пишет мне: «Ни я, ни один из остальных авторов DeCSS не “взламывали” CSS. Взлом криптографического алгоритма подразумевает обнаружение уязвимости. DeCSS не использует уязвимости CSS. Ваш аппаратный DVD-плеер и DeCSS расшифровывают DVD одинаково».

4. Джонатан Зиттрейн, интервью автору книги (30 июня 2003 г.).

5. Роб Кост, интервью автору книги (27 марта 2004 г.).

6. Математический гений моего шурина говорит, что мы получим число, равное 8 589 934 590.

7. Предшественником DMCA является проект «Политика свободного высказывания» [Free Expression Policy Project], который вышел из так называемого «Зеленого доклада» [Green Paper] 1994 года, опубликованного администрацией Клинтона в ответ на озабоченность индустрии последствиями повсеместного копирования и распро-

странения книг, статей, фильмов, музыки и практически всех видов самовыражения в Сети. Проблема электронного пиратства была и остается очень серьезной. Вопрос в том, как ее решить, не разрушив ценностей свободы самовыражения. В «Зеленом докладе» был предложен радикальный подход, объявляющий, что любое чтение или просмотр работы на компьютере должны считаться копированием, на которое требуется разрешение правообладателя. См. Jesica Litman, *Digital Copyright* (Amherst, N.Y.: Prometheus Book, 2001), p. 95. См.: www.fepproject.org/policyreports/copyright2dins.html.

8. Drew Clark, "How Copyright Became Controversial", *National Journal's Technology Daily*. См.: www.cfp2002.org/proceedings/proceedings/clark.pdf.

9. DMCA был принят сенатом на закрытом голосовании, одобрен палатой представителей на устном голосовании и подписан президентом Клинтонем 28 октября 1998 г.

10. См. свидетельство Крауса в юридическом комитете сената в рамках слушаний «Конкуренция, инновации и публичная политика в цифровую эру: Способен ли рынок защитить цифровое творчество» 14 марта 2002 г. См. <http://tinyurl.com/2hzwz>.

11. Brodi Kemp, "Copyright's Digital Reformulation", *Yale Journal of Law and Technology* (April 2003), p. 8.

12. Эдвард Фелтен, специалист по компьютерным наукам из Принстона, стал одним из главных критиков запретительных систем управления цифровыми правами (Digital Rights Management, DRM). На конференции, посвященной DRM, проходившей в Калифорнийском университете в Беркли в начале 2003 года, он осудил системы защиты от копирования, выполняющие DCMA, которые угрожают свободной передаче информации и лишают пользователей возможности управлять купленными устройствами. «Методология DRM такова, что превращает устройство, будь то компьютер или медиаплеер, в черный ящик, который пользователю запрещено анализировать, изучать или пытаться понять, — заявил он. — Видит Бог, технологии сложны для понимания. Не стоит усложнять их еще больше». Стенограммы конференции см.: www.law.berkeley.edu/institutes/bclt/drm/resources.html.

13. Noel C. Paul, "Digital Copying Rules May Change", *Christian Science Monitor* (August 19, 2002).

14. Из раздела FAQ сайта Digitalconsumer.org.

15. См. Kim Zetter, "E-Vote Protest Gains Momentum", *Wired News* (October 29, 2003). См. www.wired.com/news/business/0,1367,61002,00.html.

16. Robert S. Boynton, "The Tyranny of Copyright", *New York Times Magazine* (January 25, 2004).

17. Статью, опубликованную в *Time*, см.: www.time.com/time/personoftheyear/2002/poyintro.html.

18. См. статью EFF «Unintended Consequences of the DMA» — www.eff.org/IP/DMCA/unintended_consequences.pdf.

19. Jon C. Dvorak, "Free Speech at Risk", *PC Magazine* (October 13, 2003). См. <http://tinyurl.com/2768x>.

20. См. FreeSkylarov.org.

21. Президент «Элкомсофт» Александр Каталов рассказал, что обвинения в нарушении DMCA нанесли компании ущерб, так как на защиту было потрачено сотни тысяч долларов. Он также заявил, что опыт столкновения с законом США должен насторожить мировое сообщество разработчиков, особенно тех, кто пишет программы для тестирования надежности защиты и поиска уязвимостей, так как подобные программы также могут идти вразрез с DMCA. Alan Wexelblat, "ElcomSoft Is Being Bled Dry by Legal Fees", *Internet Law News* (April 2002).

22. См. высказывание Лоренса Лессига по данному вопросу www.lessig.org/blog/archives/001993.shtml.

23. «Проблема в том, что у общества нет или почти нет права на добросовестное использование, — говорит Генри Дженкинс из МТИ. — Добросовестное использование берегут для избранных, вроде меня или вас. Как ученый я пишу критические комментарии к научным работам. Вы как журналист тоже имеете право добросовестного использования. Однако, чтобы ваши действия сочли добросовестным использованием, вам приходится доказывать, что вы используете чужой материал с целью критики, комментирования, публикации новостей, обучения, научных изысканий или исследований. И похоже,

среди этих целей нет того, что общество хочет делать с медиаконтентом».

24. К примеру, аналитик систем безопасности голландец Нил Фергюсон обнаружил уязвимость в системе шифрования видео от Intel, однако убрал со своего сайта все ссылки на собственное исследование, боясь обвинений в нарушении DMCA.

25. Hiawatha Bray, "Cyber Chief Speaks on Data Network Security", *Boston Globe* (October 17, 2002). Кроме того, на компьютерной конференции Кларк отметил, что большинство дыр в безопасности программного обеспечения обнаруживают не разработчики, а добросовестные аутсайдеры и их деятельность должна быть защищена от правовой атаки компаний, срывающей свой гнев на хакерах, указывающих на уязвимости программного обеспечения и компьютерных сетей.

26. Peter Wayner, "Whose Intellectual Property Is It, Anyway? The Open Source War", *New York Times* (August 24, 2000).

27. Declan McCullagh, "Perspective: Will This Land Me in Jail?", *News.com* (December 23, 2002). См. news.com.com/2010-1028-978636.html.

28. Недавно суд вынес решение, что использование пароля, который кто-то вам назвал, не является нарушением DMCA, однако это было лишь решение окружного суда, а специалист по праву Эрнест Миллер утверждает, что закон в этой области еще точно не определен. См. www.corante.com/importance/archives/002183.html.

29. Джед Горовиц, интервью автору книги (1 июля 2003 г.).

30. Maggie Shiels, "Unlocking the Copyright Culture", *BBC News Online* (June 24, 2002). См. <http://tinyurl.com/3b3t9>.

31. Andy Raskin, "Giving It Away (for Fun and Profit)", *Business 2.0* (May 2004), p. 112.

32. Некоторые защитники технического прогресса организовали «Марш миллиона компьютерных фанатов» на Вашингтон, чтобы продемонстрировать свое неприятие ужесточения мер в цифровой сфере. В 2002 году технический писатель PBS.org Роберт Экс Крингли написал провокационную статью, в которой призвал пользователей к «всеобщему гражданскому неповиновению» в знак протеста

против DMCA. Он предложил свежую идею: «Те, кто ненавидит DMCA, должны незаконно скопировать фильм или песню, а затем сообщить Конгрессу и Бюро охраны авторских прав США о том, что вы сделали. Нам нужно где-то 10 миллионов признаний и столько же нераскаявшихся расхитителей интеллектуальной собственности. Это слишком незаконно, чтобы остаться незамеченным». Никто (по меньшей мере, открыто) не принял предложения Крингли. Robert X. Cringely, “Steal This Column”, PBS.org (September 26, 2002). См. www.pbs.org/cringely/pulpit/pulpit20020926.html.

33. Из доклада «Даркнет»: «Свидетельства указывают на то, что даркнет продолжит свое существование и будет снабжать дешевыми высококачественными сервисами большую группу потребителей. Это означает, что на многих рынках даркнет сможет конкурировать с легальной торговлей. С точки зрения экономической теории это должно внести глубокие изменения в бизнес-стратегию: к примеру, усиление безопасности (например, с использованием DRM-систем) может оказать на легальную коммерцию сдерживающий эффект. Возьмем, к примеру, MP3-файл, продаваемый на веб-сайте: файл стоит денег, однако приобретенная версия ничем не уступает файлу, скачанному из даркнета. Однако файл с DRM-защитой намного менее привлекателен: индустрия стремится к гибким правилам лицензирования, но для обеспечения ощутимой защиты ограничиваются действия клиентов. Это означает, что продавец заработает больше, если будет продавать незащищенный материал, чем если будет продавать защищенный. Грубо говоря, если вы хотите конкурировать с даркнетом, вам придется играть по правилам даркнета, а это скорее подразумевает удобство и низкую стоимость, чем дополнительную защиту».

8. Персональное вещание

1. Я брал у Рейвена несколько интервью в 2003—2004 годах.
2. Лиза Рейн, интервью автору книги (23 июля 2003 г.).
3. Уоррен Либерфарб, интервью автору книги (19 и 21 ноября 2003 г.). Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.
4. Грегори Л. Клейман, интервью автору книги (6 ноября 2002 г.).

5. Майк Рамси, интервью автору книги (28 мая 2003 г.). Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.

6. Mark Pesce, "Redefining Television", *Mindjack* (May 17, 2004). См. www.mindjack.com/feature/redefiningtv.html.

9. Edge TV

1. Devin Leonard, "This Is War", *Fortune* (27 мая 2002 г.).

2. Эшли Хайфилд, интервью автору книги (12 ноября 2003 г.).

3. Джон С. Хендрикс, интервью автору книги (15 апреля 2003 г.).

Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.

4. Crain Communications, "The PVR Revolution: Mere Myth or Nightmare to Come" (November 18, 2002).

5. Майк Рамси, интервью автору книги (28 мая 2003 г.). Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.

В начале 2005 года Рамси объявил о своем намерении уйти с поста исполнительного директора, сохранив за собой место в совете директоров TiVo.

6. Говард Люк, интервью автору книги (18 июня 2003 г.).

7. Сегодня с использованием различных технологий небольшие компании, вроде Akimbo, предоставляют более десяти тысяч сервисов по запросу.

8. Стюарт Олсоп, интервью автору книги (26 ноября 2002 г.). Полный текст интервью ищите на сайте Darknet.com.

9. Tom Watson and Jason Chervokas, "How the Net Could Nuke TV: Video File-Sharing", *[Inside]* (January 30, 2001).

10. Кира Томпсон, интервью автору книги (3 июля 2003 г.).

11. Компания изменила свое название на SONICblue.

12. Энди Вольф, интервью автору книги (23 июня 2003 г.).

13. Мартин Дж. Юдковиц, интервью автору книги (25 ноября 2002 г.).

14. Frank James, "FCC Chief Warns of Future Shock", *Chicago Tribune* (September 7, 2003).

15. Возможно, изменится само представление о телесети. Вместо линейной программы передач на сутки телесеть могла бы полностью вложиться в несколько высококачественных шоу. Новые

сети, смешивающие в одну кучу видео из различных интернет-источников, состоящие из двух-трех человек, могут распространиться неожиданно быстро. Высококачественная недорогая подборка программ найдет свою аудиторию. Из воздуха появятся новые звезды, новое качество и новые темы, которые заинтересуют людей.

16. Об этом красноречиво написал Джон Баттель. См.: John Battelle "Is TiVo NeXT?", *Business 2.0* (May 2003). Статья доступна по адресу <http://tinyurl.com/2apnr>.

17. См. Christine Y. Chen, "I Want My iTV", *Fortune* (April 1, 2002 г.). См. tinyurl.com/347av.

18. Речь Хайфилда "TV's Tipping Point: Why the Digital Revolution Is Only Just Beginning" см. tinyurl.com/24d3y.

19. Rodney Books, "The Other Exponentials", *Technology Review* (November 2004).

20. Leslie Walker, "Media Gaints Need to Learn to Sing a New Tune", *Washington Post* (March 25, 2004). См. tinyurl.com/23vyz.

21. Речь главы Intertainer Inc. Джонатана Таплина перед юридическим комитетом сената в ходе слушания «Конкуренция, инновация...» 14 марта 2002 г.

10. Звуки цифровой музыки

1. Тони Эбботт, интервью автору книги (20 ноября 2003 г.).

2. Эрих Ринджвальд, интервью автору книги (4 января 2004 г.).

3. Kevin Kelly, "Where Music Will Be Coming From", *New York Times Magazine* (March 17, 2002).

4. Frank Ahrens, "Technology Repaves Road to Stardom", *Washington Post* (May 2, 2004).

5. Clay Shirky, "The Music Business and the Big Flip", Shirky.com. См.: www.shirky.com/writings/music_flip.html.

6. Rick Karr, "TechnoPop", NPR (September 20, 2002). См. www.npr.org/programs/morning/features/2002/technopop/index.html.

7. Роджер Макгуин, интервью автору книги (3 февраля 2004 г.).

8. "Music on the Internet: Is There an Upside to Downloading?", Senate Judiciary Committee (July 11, 2000). См. <http://judiciary.senate.gov/hearing.cfm?id=195>.

9. Joy Lanzendorfer, "Filesharing Is Not the Enemy", AlterNet.org (May 14, 2004). См. www.alternet.org/story/18698.
10. Майк Скиулло, интервью автору книги (3 сентября 2002 г.).
11. Кэри Шерман, интервью автору книги (2 марта 2003 г.).
12. Neil Strauss, "Behind the Grammys, Revolt in the Industry", *New York Times* (February 24, 2002).
13. Steve Albini, "The Problem with Music", Negativland.com. См. www.negativland.com/albini.html.
14. Courtney Love, "Courtney Love Does the Math", *Salon* (June 14, 2000). См.: <http://tinyurl.com/2x25e>.
15. Согласно исследованию Pew, число скачивающих музыку людей, которые утверждают, что их не заботят авторские права, увеличилось с 61% (июль — август 2000 г.) до 67% (март — май 2003 г.).
16. Nathan Anderson, "Books & Culture's Book of the Week: Thou Shalt Not Swap", *Christianity Today Magazine* (May 24, 2004). См. www.christianitytoday.com/ct/2004/121/13.0.html.
17. Джеймс М. Бергер, интервью автору книги (15 октября 2002 г.).
18. Правовые инициативы индустрии поддержали 37%. Затруднились ответить 7% опрошенных. В опросе принимала участие тысяча взрослых граждан; возможны отклонения результатов на 3% в обе стороны. См. <http://company.findlaw.com/pr/2004/062904.musicpiracy.html>.
19. См. <http://tinyurl.com/39хай>.
20. Записи Дженис Йен см. www.janisian.com/article-internet_debacle.html и www.janisian.com/article-fallout.html.
21. Исследователи из Гарварда и Университета Северной Калифорнии наблюдали статистику скачивания музыки более 17 недель в 2002 году, сравнивая показатели скачивания файлов с продажами песен и альбомов на рынке. Результаты исследования доступны по адресу <http://tinyurl.com/yr5hf>. Один из авторов исследования, профессор Гарвардской школы бизнеса Феликс Обергольцер-Ги, сказал в интервью журналу *Rolling Stone*: «Интернет больше похож на радио, чем мы считали раньше. Люди слушают две-три песни и, если они им нравятся, идут и покупают диск» (Damien Cave, "Don't Blame Kazaa",

Rolling Stone [April 29, 2004]). Другие заслуживающие доверия исследования показывают, что звукозаписывающие компании за три года подняли цены на CD во время экономического спада и урезали число новых релизов на 25%, а затем оценили уменьшение продаж, исходя из меньшего количества дисков, поставленных ретейлерам, а не из упущенных продаж. См.: James K. Willcox, "Where Have All the CDs Gone?", *Sound & Vision* (June 2003). См. <http://tinyurl.com/3xqga>.

22. Как было написано в колонке редактора *Los Angeles Times*, «скачанные бесплатно песни лишают исполнителей и звукозаписывающие компании причитающихся им денег. Пусть так, но жадность и глупость индустрии звукозаписи только подстегивали воровство... Нравится вам это или нет, но цифровая революция поставила музыкальную индустрию в положение, когда ей необходимо выйти в Сеть. И чем больше индустрия сопротивляется созданию простых, легальных и доступных средств скачивания музыки, что пришлось бы по душе и потребителям, и исполнителям, и предпринимателям, тем больше достигает противоположного эффекта, позволяя незаконному файловому обмену становиться все сильнее и инновационнее». Editorial, "Tone-Deaf Music Industry", *Los Angeles Times* (August 4, 2003).

23. Главный редактор *Wired* писал на эту тему в январе 2004 года: «В отличие от музыкальных лейблов киностудии не вызывают ненависть потребителей и артистов. Считается (и не безосновательно), что звукозаписывающие компании надувают потребителей, обманывают исполнителей и по-другому не смогли бы занять свое место на рынке. Однако цена студий очевидна. Фильмы — это грандиозные, дорогостоящие предприятия, которые нельзя снять в гараже или сделать на компьютере в спальне. Потребители с большим удовольствием заплатят 10 долларов за феерию со спецэффектами или эпическую драму, чем 16 долларов за разрекламированную пластинку... Клиенты, которые чувствуют, что тратят свои деньги с пользой, с меньшей вероятностью станут пиратами... А теперь плохие новости: вы рискуете отдалиться от своих клиентов так же, как это сделала звукозаписывающая индустрия. Запрещающий запись вещательный флаг, который телеиндустрия заставила ввести ФКС, наложит ограничения,

ни одно из которых не принесет пользы потребителям. Предложенный закон, согласно которому любой, у кого на жестком диске будет найден неизданный фильм, будет посажен в тюрьму на три года, вызовет неодобрительные отзывы, которые принесут RIAA дурную славу. Пресловутый DMCA — вина Голливуда. Увеличение срока действия авторских прав год от года, отрезающее пользователям доступ к кино- и телеархивам, — это не просто порочная практика, это лишение американцев их культурной истории».

24. Stewart Alsop, “My New Favourite Toy”, *Fortune* (June 25, 2001).

25. См. Leander Kahney, “Bull Session with Professor iPod”, *Wired News* (February 25, 2004). См. tinyurl.com/2a8w8.

26. Alex Salkever, “A Talk with iTunes’ Conductor”, *BusinessWeek Online* (May 7, 2003). См. <http://tinyurl.com/245zq>.

27. Бета-версия была выпущена в 1998 году. Старший вице-президент Musicmatch по развитию бизнеса Боб Олвейлер говорит: «До появления Jukebox существовали Winamp, несколько глючных однобоких плееров и Real Player, а еще приложение под названием Audio Grabber, которое позволяло копировать CD и преобразовывать композиции в MP3. До появления Musicmatch классическая комбинация была такой: Audio Grabber для кодирования и Winamp для проигрывания. Jukebox стал эталоном простоты использования: вы получили возможность записывать, сортировать и слушать музыку, входящую в созданный вами плейлист. В версию 1.1 мы добавили возможность записи на диск, так что вы получили возможность слушать музыку на портативных устройствах».

28. Своим распространением Musicmatch Jukebox обязан сделкам с несколькими крупными производителями ПК.

29. Существуют различные оценки «музыкальной индустрии». В США годовой доход звукозаписывающей индустрии (в основном за счет продажи CD и других записей) составляет 12 миллиардов долларов. Продажи во всем мире составляют 38 миллиардов долларов.

30. Автор брал интервью у Денниса Мадда и других директоров Musicmatch 22 августа 2002 г.

31. DMCA доступен в Интернете по адресу <http://tinyurl.com/26q74>.

32. Musicmatch, по договоренности с Apple, разрабатывает ПО для PC-совместимых iPod.

11. Оцифровка Коула Портера

1. Джим Гриффин, интервью автору книги (20 ноября 2003 г.).

2. Я присоединился к Pho в начале 2003 года.

3. В интервью *New York Times* Боуи сказал: «Полная трансформация всего, что мы когда-либо думали о музыке, произойдет в течение десяти лет, и ничто этому не сможет помешать. Я не вижу смысла делать вид, что это не произойдет. Я абсолютно уверен, что, к примеру, копирайт через 10 лет не будет существовать и авторское право и интеллектуальная собственность тоже дождутся». Jon Pareles, «David Bowie, 21st-Century Entrepreneur», *New York Times* (June 9, 2002).

4. «EW Talks to David Bowie and Moby», *Entertainment Weekly* (August 19, 2002).

5. Цитата Коула Портера см.: tinyurl.com/38fyo.

6. Уильям Фишер из Гарварда и Нил Нетанел из Техаса — одни из тех, кто предлагает ввести подобное лицензирование. Главный инженер Technorati Кевин Маркс проанализировал такие лицензии в нижеследующей записи в блоге Лоренса Лессига:

«Я совершенно не согласен: такие предложения принесут пользу лишь издателям, пользующимся известными привилегиями, но не авторам. Здесь я все подробно описал:

1) Насильно навязав такое решение, будет гораздо сложнее создать настоящий рынок для цифровой медиапродукции — людям не хочется платить дважды. Это снизит траты на музыку.

2) Статистические расчеты для неравномерных распределений, вроде музыки (или Сети), сложно провести с достаточной точностью — поскольку центральная предельная теорема неприменима, большая часть проб достаточно точно подсчитывает количество крупных игроков, но пропустит значительное количество мелких, которые могут доминировать по совокупности. Такого рода централизованная схема отменяет восходящую формацию и разнообразие музыкальных стилей, которое возможно в Сети, и приводит нас обратно в мир

“первой двадцатки”. Я анализировал распределения фильмов, газет и блогов. Если у кого-нибудь имеются хорошие данные по доходам от музыки с альбома или у группы, дайте знать.

3) Любая централизованная схема налогообложения в высшей степени подвержена захвату немногими заинтересованными группами — ASCAP и BMI именно по этой причине не пользуются популярностью среди независимых музыкантов.

4) Легализовав лишь некоммерческие вторичные цели для существующих авторских прав, мы ничего не сделаем для того, чтобы пробиться через слой прав и лицензий, который мертвым грузом лежит на творческих людях. Вместо этого произведения перейдут в статус второсортных некоммерческих. Моя модель, в которой эти работы оцениваются на основе цены исходных работ, в гораздо большей степени свободна.

Гораздо лучше было бы создать настоящий рынок медиапродукции, мотивирующий тех, кто покупает и продает на нем, платить владельцам авторских прав» (сообщение отправлено Кевином Марксом 6 апреля 2003 года, см. tinyurl.com/35zhc).

7. Hal R. Varian, «New Chips Can Keep a Tight Rein on Consumers», *New York Times* (July 4, 2002).

8. Peter Rojas, «Bootleg Culture», *Salon* (August 1, 2002). См. <http://archive.salon.com/tech/feature/2002/08/01/bootlegs>.

9. «Q&A with R. U. Sirius, Don Joyce, Mark Hosler, and U2's the Edge», *Mondo 2000* (June 25, 1992).

10. Непочтительная ремарка на Negativland.com: «Друзья и адвокаты Negativland, которые видели “The Mashin’ of the Christ”, очень советовали не выпускать его в свет («противообманное» положение DMCA гласит, что использование подобной технологии кодирования для создания коллажа незаконно), но, поскольку говорят, что Бог видит все, это незаконное творение Negativland удивит только публику. Пиратские копии этого произведения распространились по всей Сети, а в последние несколько дней появились версии фильма в высоком разрешении в пиринговых сетях, где их выдают за полную версию фильма “Страсти Христовы”». См. www.negativland.com/mashin/howto.htm.

11. *New York Times* сообщает: «По словам работников индустрии, некоторые крупнейшие мировые звукозаписывающие компании, столкнувшиеся с проблемой свирепствующего пиратства, исподтишка финансируют разработку и тестирование программного обеспечения, которое ломает компьютеры и интернет-соединения пользователей, скачивающих пиратскую музыку». Andrew Ross Sorkin, «Software Bullet Is Sought to Kill Music Piracy», *New York Times* (May 4, 2003).

12. Sam Diaz, «Genres Find Audience on Net Radio», *San Jose Mercury News* (April 30, 2004). Live365 дает пользователям возможность использовать онлайн-инструменты и собственное дисковое пространство для того, чтобы создавать подборку любимой музыки. Диджеи-любители закачивают музыку, которая им нравится, а затем редактируют плейлисты на серверах компании.

13. Рагхав Гупта, интервью автору книги (26 мая 2004 г.).

14. Энн Гэбриэл, интервью с автором (15 июня 2004 г.).

15. Список AM- и FM-радиостанций, использующих технологию HD, см. www.ibiquity.com/hdradio/hdradio_hdstations.htm.

16. Черил Линца, интервью автору книги (4 мая 2004 г.).

Переход к цифровому радио рождает еще один неудобный вопрос государственной политики: в чем заключается разница между цифровым радио, которое слушают через цифровое устройство (здесь музыкантам ничего не платят), и интернет-радио или музыкой, передаваемой по беспроводному соединению через то же устройство (здесь Конгресс установил плату за исполнение)? Ведь ни в чем.

17. Brad King, «Music Biz Lament: Stealing Hurts», *Wired News* (September 26, 2002). См. www.wired.com/news/MP3/0,1285,55393,00.html

18. Jennifer Ordonez, «Pop Singer Fails to Strike a Chord Despite the Millions Spent by MCA», *Wall Street Journal* (February 26, 2002).

12. Архитекторы даркнета

1. Seth Schiesel, «File Sharing's New Face», *New York Times* (February 12, 2004).

2. Amy Harmon, «File-Sharing Program Slips Out of AOL Offices», *New York Times* (June 2, 2003).

3. Saul Hansell, «Crackdown on Copyright Abuse May Send Music Traders into Software Underground», *New York Times* (September 15, 2003).

4. Powell Fraser, «Secret Networks Protect Music Swappers», CNN.com (July 30, 2003).

5. Benny Evangelista, «Firm Sleuths Out Illegal File Sharers», *San Francisco Chronicle* (July 21, 2003). См. tinyurl.com/332no.

6. Declan McCullagh, «Piracy and Peer-to-Peer», CNET News.com (July 7, 2003). См. tinyurl.com/2p7f6

7. Изн Кларк, интервью автору книги (3 ноября 2003 г.). Полная запись интервью доступна на сайте Darknet.com

8. «Case Studies: Info-Share», Groove Networks. См. www.groove.net/default.chm?pagename=CaseStudy_Infoshare.

9. Spencer Reiss, «Dark Netizen», *Wired* (August 2004).

10. Алекс Ялен, интервью автору книги (12 ноября 2002 г.).

11. Лорен Вайнштейн, интервью автору книги (8 декабря 2003 г.).

12. Heather Green, «The Underground Internet», *BusinessWeek Online* (September 15, 2003).

13. Клей Ширки, интервью автору книги (7 ноября 2003 г.).

14. Alex Salkever, «Big Music's Worst Move Yet», *BusinessWeek Online* (January 27, 2004).

15. Программы на кабельном и спутниковом телевидении уже защищены шифрованием. Но, как ни удивительно, по данным исследователей, до 40% всех телезрителей в США принимают телевизионные трансляции через антенну.

16. Гринштейн утверждает, что на домашнее использование, например на домашние сети, флаг вещания не должен оказывать большого влияния. Он говорит: «Многие телевизоры используют DTCP, в том числе Mitsubishi и многих других фирм. Существуют кабельные соединения, использующие DTCP. Когда покупаешь новые передающие устройства с 5С для IP и новые принимающие устройства с 5С для IP, их можно соединять беспроводным способом. Кроме того, появятся адаптеры, с помощью той же технологии получающие цифровое видео и аудио и конвертирующие их в аналоговые сигналы

существующих телевизоров, видеоманитофонов и тому подобного. Так что флаг вещания не окажет большого влияния на домашнее использование. Главной проблемой будут передачи вне дома, часть из которых может подходить под принцип добросовестного использования, а другая часть — нет».

17. Правила ФКС не имеют силы вне США. Ничто не сможет остановить зрителей американских каналов в Европе, Австралии и где-либо еще, если они захотят записывать передачи HDTV и обмениваться записями.

18. Zoe Lofgren, «FCC Rule Could Harm Tech Innovation», *San Jose Mercury News*, op-ed page (November 17, 2003).

Первыми жертвами флагов вещания станут телевизионные технологии, основанные на программном обеспечении с открытым исходным кодом, например GNU Radio и dscaler. ФКС требует, чтобы программное обеспечение DTV-приемников было «чистым», то есть неизменным, а свободное программное обеспечение предназначено для модификации ползователями.

19. Этот пример взят из эссе Кори Доктороу. См. bpdg.blogs.eff.org/archives/000113.html

20. Гринштейн по этому поводу заметил: «Хотя [компании игровой индустрии] этого хотят, они на данный момент склоняются к более простому в техническом плане решению, известному как CGMS-A, в котором три бита описывают пять состояний: никогда не копировать, копировать один раз, больше не копировать (для однократного копирования), копировать всегда и копировать всегда, но защищать от несанкционированного распространения. Все равно понадобится законодательный компонент».

21. Robert X. Cringely, «I Told You So», PBS.org представляет: «I, Cringely: The Pulpit» (July 27, 2002). См. www.pbs.org/cringely/pulpit/pulpit20020627.html.

22. Ross Anderson, «“Trusted Computing” Frequently Asked Questions», University of Cambridge Computer Laboratory. См. www.cl.cam.ac.uk/~rja14/tcpa-faq.html

23. Полная версия доклада Шена доступна на сайте EFF: www.eff.org/Infrastructure/trusted_computing/20031001_tc.php.

24. Clay Shirky, «Content Shifts to the Edges, Redux», Shirky.com. См. www.shirky.com/writings/content2.html.

13. Отряды моддеров

1. Dean Takahashi, «„Embedded” in a Virtual World», *San Jose Mercury News* (April 26, 2004). Блог автора: secondlife.blogs.com/nwn.

2. Дэвид Кушнер, автор книги «Masters of Doom», описал There Inc. и «Second Life» в статье «My Avatar, My Self» для номера *Technology Review*, вышедшего в апреле 2004 года. См. www.technology-review.com/articles/kushner0404.asp?p=1.

3. «Здания, построенные в США после 1 декабря 1990 года, защищены законом об авторских правах, и, возможно, нужно разрешение на то, чтобы публиковать фотографии», — замечает Деррик Стори в *Digital Photography Hacks* (Sebastopol, Calif.: O’Reilly Media, 2004), p. 77.

4. Случай с фильмом «Двенадцать обезьян» упомянут в книге Лоуренса Лессига «The Future of Ideas» (New York: Random House, 2001), pp. 4—5. Случай с «Симпсонами» упоминается в его же книге «Free Culture», pp. 95—98.

5. За подробностями советую обратиться к книге Дэвида Кушнера «Masters of Doom» (New York: Random House, 2003).

6. Данные Ассоциации потребительской электроники [Consumer Electronics Association].

7. Данные IDC Research из Фрамингэма, штат Массачусетс.

8. Geoff Keighley, «Game Development a la Mod», *Business 2.0* (October 2002). См. tinyurl.com/ywefp.

9. Hiawatha Bray, «„Mods” Squad Adds New Life to Old Games», *Boston Globe* (August 27, 2003).

10. Сайт конкурса — www.makesomethingunreal.com.

11. Michael Marriott, «Games Made for Remaking», *New York Times* (December 4, 2003).

12. Phil Haymes, «Across the Pond with Phil Haymes, Part 3», *Gaming World*. См. tinyurl.com/2anrp.

13. Seth Schiesel, «Some Xbox Fans Microsoft Didn’t Aim For», *New York Times* (July 10, 2003).

14. Annalee Newitz, «The High-Tech Black Market», *San Francisco Bay Guardian* (December 10, 2003). См. www.sfbg.com/38/11/cover_hightech.html.

15. Shiesel, op. cit.

16. Scarface ответил на мои вопросы по электронной почте 16 ноября 2003 года. Полную версию интервью можно прочесть на сайте Darknet.com

17. Аресты моддеров не возымели эффекта на сообщество игровых пиратов, но отдельные аресты игровых/программных/MP3-пиратов сильно повлияли на доступность пиратских копий, поскольку после этих арестов сайты ушли еще глубже в подполье.

18. Marriott, op. cit.

19. Обратитесь, например, к программной речи председателя News Corp. Питера Чернина, которую тот произнес на Comdex и которую проанализировал блоггер Джонатан Петерсон в статье «Breaking Down Peter Chernin's Comdex Keynote» (November 23, 2002). См. www.way.nu/archives/000493.html.

14. Ремикс цифрового будущего

1. Я брал интервью у ЛаКура в Центре 20 ноября 2003 года, а также по электронной почте и по телефону.

2. Ульрих Ньюман, интервью автору книги (13 февраля 2004 г.).

3. «Media and Entertainment 2010», доклад IBM Institute for Business Value Future Series 2004 года. См. tinyurl.com/2z36k.

4. Более подробно на сайте Центра за ответственную политику: www.opensecrets.org/industries/indus.asp?Ind=B02.

5. Такие законы уже приняты в Делавэре, Иллинойсе, Мэриленде, Мичигане, Пенсильвании, Вирджинии и Вайоминге. Подробности можно узнать из публикации Тони Брэдли, «Are You Breaking the Law?», About.com. См. tinyurl.com/2q421.

6. Glenn Reynolds, «Biden Alert», Instapundit.com (July 29, 2002).

7. John Schwartz, «Report Raises Questions about Fighting Online Piracy», *New York Times* (March 1, 2004). Полную версию отчета см. www.ced.org/docs/report/report_dcc.pdf.

8. На мой взгляд, возможность глобальных публикаций подразумевает ответственность. Записывать фильм в кинотеатре на камеру неправильно. Использовать пиринговые сети для скачивания музыки означает обманывать своих любимых музыкантов и авторов текстов песен. Владельцы авторских прав должны сохранить эксклюзивные возможности коммерческого использования своих работ. Но компании индустрии развлечений перегибают палку, когда настаивают на контроле за *любыми* способами использования этих работ — это невозможно в век совершенных копий и глобального распространения информации. Нужно уметь различать антикоммерческие нарушения авторских прав пиратами и копирование в личных целях, которым занимаются частные лица. Когда пользователи берут готовые работы для личных, некоммерческих проектов, нужно указывать авторов оригиналов. Встроенная метаинформация — один из способов это обеспечить.

9. Закон должен еще и позволять цифровым правам расти и расширяться вместе с культурой, устранить ограничивающие права граждан «оберточные» лицензии и контракты, в которых часть условий напечатана мелким шрифтом. DigitalConsumer.org предлагает Билль о потребительских правах из шести пунктов. См. www.DigitalConsumer.org/bill.html.

10. Эрнест Миллер из Йельского университета рассказывал мне о региональном кодировании: «Все зависит от устройства и от метода обхода регионального кодирования. Региональное кодирование в каком-то смысле не является официальной частью шифровой схемы CSS. То есть обходить CSS, чтобы изменить код, на большинстве устройств необязательно (хотя, думаю, можно сделать устройства такими, чтобы это было обязательно). Региональный код привязан к CSS с помощью контракта. Если некто хочет быть легальным производителем DVD-плееров, ему нужно лицензировать CSS у DVDCCA. Когда лицензируешь CSS, часть условий контракта обязывает включить региональное кодирование. Конечно, если использовать программный DVD-плеер и отключить региональный код, то, даже если не копаться в CSS, все равно ты, вероятно, нарушишь контракт, заключенный в киберпространстве, и ты, и твой DVD-плеер

виновны в нарушении условий контракта (хотя можно навязать контракт или нельзя — это отдельная история). Так что ответ на твой вопрос таков: да, возможно, они нарушают закон, все зависит от способа обхода регионального кодирования».

11. Кроме того, огромные суммы штрафов и сроки заключения за нарушения DMCA и файловый обмен должны быть изменены, чтобы наказание соответствовало преступлению. Наконец, любая реформа DMCA должна включать требование предупреждать потребителей, когда те покупают устройство, диск или любой медиатор, содержащий защиту от копирования, ограничивающую функциональность.

12. Критики Лоуренса Лессига и других реформаторов авторского права часто выходят из себя из-за малого количества реальных альтернатив для тех, кто стремится к расширению цифровых прав граждан. «Корпорации тратят большие деньги на соответствующие кампании и лоббирование, чтобы расширить свои собственные интересы. Это, конечно, не вина Лессига, но неясно, как он и те, кто на его стороне, могут конкурировать с ними», — пишет Адам Коэн в рецензии на книгу «Free Culture» в *New York Times*. «Free Culture»: The Intellectual Imperialists», *New York Times Book Review* (April 4, 2004).

Хотя Лессиг полагает, что, загнав цифровую культуру в подполье, чтобы «все крутые парни играли на черном рынке», мы только навредим закону, которому будут меньше подчиняться, я предлагаю гражданам, которых заставляют чувствовать себя беспомощными, взять в руки инструменты, которые у них есть. Они отступят в даркнет только тогда, когда разрешенные пути для них закрыты. (Кстати говоря, я не согласен с Лессигом и остальными и в отношении принудительной лицензии для скачивания музыки по принципу «все, что сможешь съесть».) Подробнее о взглядах Лессига на даркнет см. публикацию Мего Льен, «Free Culture Advocate to Speak», *Phoenix* (April 22, 2004). См. phoenix.swarthmore.edu/2004-04-22/news/14033.

13. Robert Bielby, «Digital Consumer Convergence Demands Reprogrammability», *Xcell Journal Online* (March 2, 2002). См. tinyurl.com/yrtge.

14. К 2008 году три четверти семей в США будут иметь, как минимум, один компьютер с достаточными возможностями для современных развлечений и 30 миллионов домов будут оснащены сетью. Еще немного фактов:

- В 1995 году цифровой фотоаппарат на 4 мегапикселя стоил 28 000 долларов. Сейчас он стоит меньше 300 долларов.
- В 1997 году двухскоростной привод для записи CD на ПК стоил 469 долларов. Сейчас такой привод на 52 скорости стоит 32 доллара.
- В 1997 году жесткий диск на 2,1 гигабайта продавался по цене 179 долларов. Сейчас жесткий диск на 200 гигабайтов, что в сто раз больше, стоит 139 долларов.

Источник сведений: Parks Associates, исследовательская фирма из Далласа.

15. В 1901 и 1906 годах Victor Talking Machine Co. (Кэмден, штат Нью-Джерси) приобрели патенты на дизайн как механизма фонографа, так и его полной версии.

Интернет-ресурсы

Пытаясь описать настолько крупную и сложную тему, опираясь на спорные мнения и быстро меняющийся контекст, одна книга не может соревноваться с Интернетом. Прочитать интервью (с работниками индустрии развлечений, разработчиками новых технологий и пиратами), узнать дополнительные сведения, получить ссылки на источники информации и сноски, гиперссылки, ссылки на медиасайты любителей и просто поговорить на темы, касающиеся цифровых медиа, вы можете на сайте Darknet.com.

Оглавление

Вступительное слово Говарда Рейнгольда	11
Введение	17
1. Персональная медиареволюция	24
2. А сейчас в эфире... ..	45
3. В кинематографическом подполье	78
4. Что случается, когда масс-медиа сталкиваются с личными медиа	103
5. Воины кода	129
6. Крутые игрушки, которые хочет запретить Голливуд	146
7. Нация цифровых преступников	180
8. Персональное вещание	211
9. Edge TV	226
10. Звуки цифровой музыки	257
11. Оцифровка Коула Портера	281
12. Архитекторы даркнета	306
13. Отряды моддеров	335
14. Ремикс цифрового будущего	353
Благодарности	368
Примечания	371

Научно-популярное издание

Даркнет: Война Голливуда против цифровой революции

ДЖ. Д. ЛАСИКА

Перевод :: Ольги Турухиной

Редактор :: Владимир Харитонов

Дизайнеры :: Александр Касьяненко
Кирилл Иванов

Художественный редактор :: Светлана Сакнынь

Технический редактор :: Надежда Овчинникова

Корректоры :: Ольга Шарлай
Константин Норминский

Оператор компьютерной верстки :: Светлана Наймушина

Менеджер производства :: Татьяна Еськова

Подписано в печать 00.00.2006. Формат 60×90¹/₁₆.

Бумага писчая. Печать офсетная.

Гарнитура «PragmaticaC». Усл. печ. л. 25,5.

Тираж 0000 экз. Заказ №

ООО «Издательство «Ультра.Культура»

620142, Екатеринбург, ул. Большакова, 77, к. 205

www.ultraculture.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов

в ОАО «ИПП «Уральский рабочий»

620219, Екатеринбург, ул. Тургенева, 13

<http://www.uralprint.ru>

e-mail: book@uralprint.ru