

Оглавление

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

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

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

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