КАМРАН ИМАНОВ

Вызовы связанные с охраной авторского права в Интернете: опыт Азербайджана

Баку – 2016

Камран Иманов

Председатель Агентства по Авторским Правам Азербайджанской Республики

Вызовы связанные с охраной авторского права в Интернете: опыт Азербайджана. Баку, 2016

Эта брошюра подготовлена на основе презентации Председателя Агентства по Авторским Правам Азербайджанской Республики Камрана Иманова под названием «Вызовы, связанные с охраной авторского права в Интернете: опыт Азербайджана», представленной на международной конференции на тему: «Авторское право в интернете: перспективы и проблемы», организованной Агентством по Авторским Правам совместно с Всемирной Организацией Интеллектуальной Собственности 20 февраля 2014 года.

© Агентство по Авторским Правам Азербайджанской Республики, 2016

Оглавление

I. От исходных принципов авторского права к его современному состоянию ……..... 5

II. Нарушен ли баланс в цифровой среде?..... 7

III. Конфликт Интернет - Copyright 10

IV. 12

V. Использование теории нечетких систем и нечеткой логики для выбора варианта 16

VI. Имплементация 18

I. От исходных принципов авторского права к его современному состоянию

Возникновение и теория

- Осознание обществом неповторимости индивида и как его продолжения – интеллектуального творческого труда, понимание необходимости и пользы творчества для общества.
- Экономические отношения способствовали вышеприведенному осознанию обществом.
- «Теория реальной стоимости»: «Сделка, социальный контракт между автором и обществом рождает экономическую эффективность авторского права» (основания: Дж. Локк – незыблемость права частной собственности, Гегель – собственность как необходимость для развития личности, Беккер – ценность объектов ИС определяется запросами публики, признание обществом интеллектуального труда должно находить стоимостное выражение).
- «Теория социальной полезности» (утилитарная): «Авторское право неразрывно связано с культурным и научно-техническим прогрессом» (основания: Дж. Бентам – поощрение или порицание связано с усилением или ослаблением пользы для отдельного индивида или группы лиц; в настоящее время связано с пониманием «социальной справедливости»).

Проблема

Социальная полезность в пользу автора: нет охраны авторским правом – нет стимулирования и нет инициативы создания объектов ИС.

Против автора: экономическое неравенство, социальная незащищенность населения в развивающихся странах – создание интеллектуального продукта без материального стимулирования.

Пример: файлообменная сеть Nepster = идеальное информационное общество со свободным использованием контента в сети; правовое регулирование в сети на национальном уровне = неравномерное развитие Интернета; copyleft.

- История авторского права XIX-XX вв. – история адаптации правовых норм к постоянно меняющимся технологиям (телеграф, фотоаппарат, радио, записывающие устройства, компьютер, Интернет).
- «Интернет изменяет все, и если авторское право стоит на пути, то и оно будет подвергнуто изменениям» (E. Samuels).
- Главные изменения, внесенные цифровым представлением объектов авторского права и Интернетом:
  - интерактивное право;
  - развитие концепции добросовестного использования;
  - средства технологической защиты;

- «техно-творческие», в т.ч. сэмплированные и др. производные произведения.

❖ Социальная полезность авторского права = баланс интересов пользователей и авторов (правообладателей).

❖ Доктрина добросовестного использования = баланс между поощрением создания творческих оригинальных результатов и возможностью свободного использования произведений для социальных нужд.

Задача: Насколько сбалансировано современное авторское право с учетом его главных изменений в цифровую эпоху и в сети Интернет?

II. Нарушен ли баланс в цифровой среде?

1. Информационные (И)

- Информационная природа контента в сравнении с «произведением»

«content» = информационно значимое содержимое: усиление значимости

«форма» = контейнер для заполнения содержимого: ослабление значимости

- Отличное от объектов материального мира поведение «информации» (D.Bell, A.Touraine, O.Toffler, J.Baudrilard, P.Drucker).

- Различие принципов свободного распространения и регулирования информации с ограниченным доступом в

информационном праве и использованием обнародованных произведений в авторском праве.

2. Технические (Т)

- Новые виды «технического» творчества: фрагментация, микширование, mash-ups, digital sampling, мультипликация, анимация.
- Развитие на базе Web 2.0 интерактивных обменных серверов (Wikipedia, Facebook, Myspace), платформ (Youtube, Flickr), блогов (Twitter, P2P, BitTorrent).

Последствия И и Т

- видоизменение охраняемой формы произведения (утрата единичности, целостности и статичности – приобретение множественности, делимости и динамизма формы);
- изменение сущности понятий «экземпляр» и «копия», и развитие понятия «доступ» с нарушением copyright.

3. Экономические (Э)

- Не срабатывают законы стоимости: информация – бесконечный ресурс, стоимость которой растет по мере распространенности, а стоимость материальных объектов тем выше, чем он дефицитнее и чем больше труда затрачено на его создание.

4. Правовые (П)

- Исключительные права на ИС как аналог права собственности на материальные объекты: несрабатывание запретительной функции «запрет на использование» = правомочие «владение» в силу информационной природы контента.
- Посредничество в цепи «автор-общество»: отрыв современной концепции авторского права от концепций реальной стоимости и социальной справедливости, смена личностного характера ИС на корпоративную ориентацию.
- Деформирование концепции добросовестного использования жестким регулированием технологической защиты: отход от теории социальной полезности, ослабление мотивации на творческие результаты и все в большей степени защита индустрий от потерь на рынке ИС.
- Последствия создания «технико-творческих» произведений, включая цифровую сэмплированную музыку: изменение порога оригинальности произведения и нарушение баланса «правообладатель-пользователь», проблемы с добросовестным использованием.
- Вывод: нарушение баланса: «Автор – Правообладатель - Пользователь».

Последствия Э и П

- нарушение баланса и противоречия в системе «Автор – Правообладатель – Пользователь - Провайдер».
- несанкционированное использование объектов ИС, слабое влияние мер по enforcement.

III. Конфликт Интернет - Copyright

1. «Охрана Copyright» и «Открытость (доступность) Интернета»: поиск компромиссного баланса.
2. Столкновение интересов

Пользователь – Правообладатель
Пользователь – Автор

Главные носители конфликта «Охрана Copyright – открытость Интернета» (регулирование конфликта возможно на основе теории конфликта и компромисса)

Автор – Правообладатель
Правообладатель + Автор –
– Провайдер

Побочные носители конфликта «Охрана Copyright – открытость Интернета» (регулирование возможно посредством принятия обязательных к исполнению правил)

Стороны конфликта: Пользователи, Правообладатели, Авторы

3. Практические модели регулирования в цифровом Copyright: Стратегии Сторон

- ✓ Снятие ограничений на свободное использование произведений (Creative Commons (CC), Copyleft, Ficher, Долгин, Козырев, Будник и т.д.) = модели, ориентированные на интернет-доступность (разрешительный механизм исключительных прав).

Различие: системы компенсации правообладателям

(Модель CC работает в 54 странах)

- ✓ Свободное использование произведений с выплатой гонорара (принудительная лицензия), включая коллективное управление правами.
- ✓ Ужесточение enforcement (SOPA, PIPA, ACTA, Hadopi) = модели, ориентированные на сохранение традиционного авторского права (запретительный механизм исключительных прав) (в настоящее время отклонены).

IV.

1. **Описание Интернет-сообщества:**

- Киберпространство и 3 класса взаимодействующих сторон: Потребители (пользователи), Авторы и Правообладатели

$$f_i(x_1, x_2, x_3) \to \max_{x_i \in X_i} \quad (i = 1, 2, 3)$$

- Игровая конструкция трех лиц с возможностями коалиций.
- Принцип гарантированного результата:

$$\alpha_i = \max_{x_i \in X_i} \min_{x_j \in X_j \ (j \neq i)} f_i(x) \quad (i = 1, 2, 3)$$

- Множество гарантирующих стратегий:

$$I = \{ f_i(x) \geq \alpha_i \} \qquad i = (1, 2, 3)$$

- Парето-оптимальные исходы: если $\forall y$ из $f_i(y) \leq f_i(x)$ хотя бы для одного *i = 1, 2, 3* $\exists$ такой *y = 1, 2, 3,* что $f_i(y) < f_i(x)$ и Парето-множество *P*.
- Переговорное множество: $I \bigcap P$
- Устойчивые соглашения: сильные или коалиционные равновесия исход *x* – сильное равновесие, если для любой коалиции *S* и любой совместной стратегии y_s из того, что $\exists$ участник $i \in S$ для которого

$$f_i(y_s, x_{N \setminus S}) > f_i(x) \qquad \left[x_{N \setminus S} = \{ x_i \}, \ i \in N \setminus S \right]$$

следует, что $\exists$ участник $j \in S$, для которого $f_j(y_s, x_{N \setminus S}) < f_j(x)$.

2. **Голосование и выбор проекта:**

- Проект а – свободное использование объектов в Интернете (введение исключения из авторского права для Интернета);

Проект в – свободное использование объектов в Интернете с правом получения вознаграждения (введение дополнительного ограничения авторского права в Интернете, например, «принудительная лицензия»);

Проект с – ужесточение требований к использованию объектов в Интернете (дополнительные санкции и т.п.).

- Голосование – выбор одного из проектов а, в, с со стороны Потребителей X_n, Правообладателей $X_{пр}$ и Авторов X_a.
- Правило голосования

$$\pi(x) = \begin{cases} X_n, & если \quad X_{пр} \neq X_a \\ X_{пр} = X_a, & если \quad X_{пр} = X_a \end{cases}$$

- Единогласное голосование за какой-то из проектов, вне зависимости от функций предпочтения, т.е. $X_n = X_{пр} = X_a$ есть равновесие.
- Устойчивость (сильное равновесие) зависит от предпочтений.
- Предпочтения:
  - Правообладателей: $u_{пр}(c) > u_{пр}(в) > u_{пр}(a)$ - постоянное (точно);
  - Пользователей: наиболее вероятно $u_n(a) > u_n(в) > u_n(c)$ и возможно: $u_n(в) > u_n(a) > u_n(c)$;
  - Авторов: наиболее вероятно $u_a(в) > u_a(c) > u_a(a)$ и возможно $u_a(c) > u_a(в) > u_a(a)$.

3. Анализ с позиций единогласного голосования устойчивых решений:

1. $$\begin{cases} u_{пр}(c) > u_{пр}(в) > u_{пр}(a) \\ u_{п}(a) > u_{п}(в) > u_{п}(c) \\ u_{а}(в) > u_{а}(c) > u_{а}(a) \end{cases}$$

Равновесие, не допускающее создания коалиций достигается при <u>единогласном голосовании за проект «в»</u> (свободное использование с правом получения вознаграждения)

При этом: пр.=точно, а.=очень вероятно, п.= очень вероятно

2. $$\begin{cases} u_{пр}(c) > u_{пр}(в) > u_{пр}(a) \\ u_{п}(a) > u_{п}(в) > u_{п}(c) \\ u_{а}(c) > u_{а}(в) > u_{а}(a) \end{cases}$$

Равновесие, не допускающее создания коалиций достигается при <u>единогласном голосовании за проект «с»</u> ужесточение требований к использованию объектов)

При этом: пр.=точно, а.=возможно, п.=очень вероятно

3. $$\begin{cases} u_{пр}(c) > u_{пр}(в) > u_{пр}(a) \\ u_{п}(в) > u_{п}(a) > u_{п}(c) \\ u_{а}(в) > u_{а}(c) > u_{а}(a) \end{cases}$$

Равновесие, не допускающее создания коалиций достигается при <u>единогласном голосовании за проект «в»</u> (свободное использование с правом получения вознаграждения)

При этом: пр.=точно, а.= очень вероятно, п.= возможно

4. $$\begin{cases} u_{пр}(c) > u_{пр}(в) > u_{пр}(a) \\ u_{п}(в) > u_{п}(a) > u_{п}(c) \\ u_{а}(c) > u_{а}(в) > u_{а}(a) \end{cases}$$

Равновесие, не допускающее создания коалиций достигается при единогласном голосовании за проект «с» ужесточение требований к использованию объектов)

При этом: пр.=точно, а.=возможно, п.= возможно

Выводы:

1. Сильное равновесие в пользу «в» достигается в вариантах 1) и 3), т.е. при несовпадении системы предпочтений Авторов и Правообладателей и не зависит от предпочтений Потребителей в пользу «а» или «в».
2. Сильное равновесие в пользу «с» (ужесточение требований) достигается в вариантах 2) и 4), т.е. при совпадении предпочтений системы предпочтений Авторов и Правообладателей и не зависят от предпочтений Потребителей в пользу «а» или «в».
3. Нет ни одного сильного равновесия в пользу проекта «а».
4. Если система предпочтений различна (Правообладатели – «с», Потребители – «а», Авторы – «в»), то сильное равновесие в случае «в» (свободное использование с правом вознаграждения) (Это наиболее реальный случай системы предпочтений Сторон = вариант 1).

Заключение:

Приоритетность действий: проект в $\rightarrow$ проект с $\rightarrow$ проект а.

При этом выбор Правообладателей «постоянно», Авторов и Пользователей «очень вероятно».

Рекомендации:

- Замена запретительской функции на использование позитивной разрешительной функцией использования контента с правом получения вознаграждения (принудительная лицензия).
- Источники, правила сбора и распределения гонорара могут быть различными.

V. Использование теории нечетких систем и нечеткой логики для выбора варианта

- Выбор из 4-х вариантов, обеспечивающих сильное (коалиционное) равновесие для проектов «в» и «с»; используются модальности «постоянно» = точно «очень вероятно» и «возможно».
- Модель нечеткого логического вывода: X_i - предпочтения Сторон (неравенства, $i = 1, 4$), *S* – степень удовлетворительности, определяемая ЛПР.
- На основе 4-х вариантов строятся нечеткие правила (импликации):

1. Если $X^1_{\text{пр}}$ = точно и X^1_a = очень вероятно и X^1_n = очень вероятно, тогда *S* = высокая; (а также)
2. Если $X^2_{\text{пр}}$= точно и X^2_a = возможно и X^2_n = очень вероятно, тогда *S* = ближе к высокой; (а также)

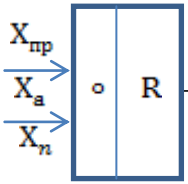
3. Если $X^3_{\text{пр}}$= точно и X^3_a = очень вероятно и X^3_n = =возможно, тогда *S* = ближе к низкой; (а также)

4. Если $X^4_{\text{пр}}$= точно и X^4_a = возможно и X^4_n = =возможно, тогда *S* = низкая; (X_i, *S* – лингвистические переменные; «точно», «очень вероятно», «возможно» - с нечеткими значениями, $S \subset [0,1] = I$).

Кратко: Если $X^i_{\text{пр}}$ и X^i_a и X^i_a, тогда S^i (а также; $i = 1,\ 4$).

- Многовходная и одновыходная многомерная система

входы



→S выход

∘ = max-min композиций

R = нечеткое отношение

$S = X \circ [X \to S] = X \circ R$

$R^i = (X^i_{\text{пр}}$ и X^i_a и $X^i_a) \to S^i$

$S^i = X^i \circ R^i$

$S^i = (\wedge_i X^i) \circ R^i = min\, X^i \circ R^i$; $R = \vee_i R^i = max_i R^i$

($\wedge$=$\cap$ - операция пересечения; $\vee$= $\cup$ - операция объединения)

∘ = max-min композиция и согласно логике Геделя, функция принадлежности

$$\mu_H(\omega,\ i) = min_{\omega \in W}[1 - \mu_A(\omega) + \mu_B(i)],$$

где *H* – нечеткое подмножество на $W \times I$, $\omega \in I$, $i \in I$.

VI. Имплементация

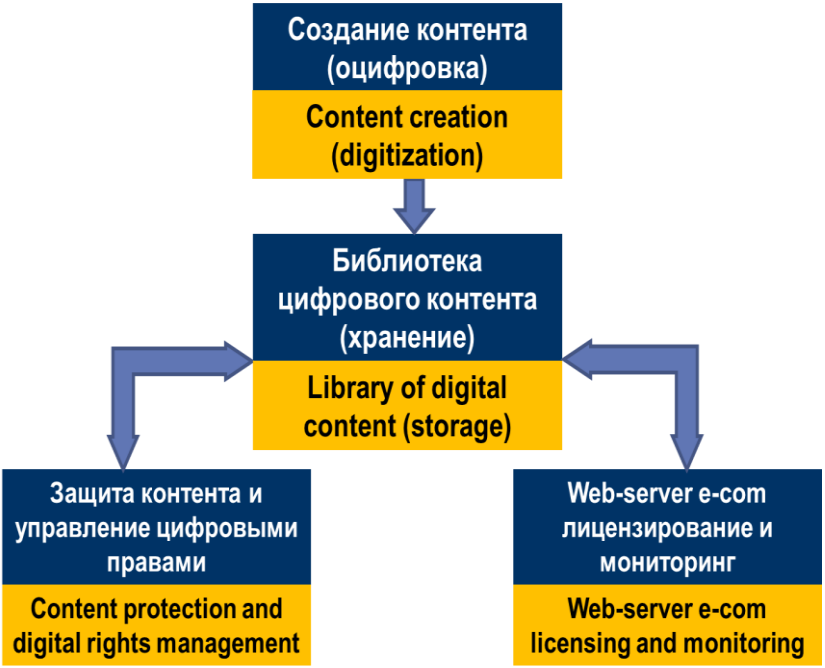
1. Законодательная норма и DRM-система Агентства по авторским правам.
   - Закон «Об обеспечении прав ИС и борьбе с пиратством».
2. DRM-система.

DRM-система: цели и назначение

- Создание инфраструктуры (платформы), обеспечивающей услуги исходя из особенностей цифрового контента и регистрации, цифрового управления правами и E-com, цифрового мониторинга и выявления противоправного использования.
- Создание условий для превращения Агентства в национального Агрегатора цифрового контента по нематериальному культурному наследию.

DRM-система: общая структура

DRM – system: general structure



Подсистемы:

- ✓ On-line оформление и регистрация.
- ✓ Защита контента посредством Watermark.
- ✓ Управление цифровым контентом, основанное на метаданных.
- ✓ Мониторинг и оценка использования контента.
- ✓ Осуществление E-sales.

2 режима использования:

а) **Кибермониторинг:** Режим компенсации автору за свободное использование произведения в информационной форме и в информационной (цифровой) среде посредством отслеживания фактов использования произведения в сетях.

Основа: Роботизированный механизм индексирования интернет-ресурсов и контекстного поиска. При этом возможно осуществить расчет частоты использования или индекса цитирования произведений в сети. Тем самым определить ценность произведения, можно сообразно составленному рейтингу определять и размер вознаграждения.

Источник средств: Специализированный орган (Агентство) осуществляет сбор средств для компенсации. Средства представляются в виде налога, взимаемого с производителей устройств и услуг, обеспечивающих доступ. Используя уникальный идентификатор каждого из зарегистрированных произведений, отслеживается последующие распространение, использование и модификация произведения и выявляется рейтинг.

Изложенное: Близко к модели Фишера.

б) E-shop.