

ЭВОЛЮЦИЯ СТРИМИНГОВЫХ СЕРВИСОВ: МЕТОДЫ БОРЬБЫ С ПИРАТСТВОМ

Белоусов Георгий Денисович

Аспирант

*Российская Академия Народного Хозяйства
и Государственной Службы при Президенте РФ
(Институт государственной службы управления)*

08.00.05 Экономика и управление народным хозяйством

EVOLUTION OF STREAMING SERVICES: METHODS TO FIGHT PIRACY

Belousov Georgy Denisovich

Graduate student

*Russian Academy of National Economy
and the State Service under the President of the Russian Federation
(Institute of Civil Service Management)*

08.00.05 Economics and National Economy Management

Аннотация. Основная цель статьи - проанализировать и представить текущее состояние цифрового пиратства в российском сегменте Интернета с учетом эволюции стриминговых платформ. Российская Федерация выбрана в качестве объекта исследования, так как именно в данной стране представлено большинство нарушителей авторских прав.

Содержание статьи покажет основные каналы распространения незаконного цифрового контента, тенденции цифрового пиратства в Рунете и суммы денег, которые теряют правообладатели, а также будет представлена информация по тому, сколько зарабатывают цифровые пираты, незаконно распространяя цифровой контент.

В качестве материала исследования выступают данные годового отчета MUSO за 2020 год, данные отчета BSA за 2020 год, а также исследования J'son & Partners Consulting за 2019 год. В данном исследовании глобальные показатели цифрового пиратства будут разделены на различные отрасли, кроме того, процесс блокировки веб-сайтов в ЕС будет проанализирован для последующего сравнения аналогичных методов в России в качестве примера меры по борьбе с пиратством.

С 2015 года рынок цифрового пиратства в Рунете стабильно рос до 2029 года - с 32 до 87 миллионов долларов. Но с недавними изменениями в политике и внедрением новых рынков наконец начал падать - с 87 миллионов долларов до 63 миллионов долларов.

В России предпринимаются шаги к борьбе с цифровым пиратством, начиная с 2013 года, когда был принят закон по данному направлению.

В исследовании делается вывод, что рынок цифрового контента, как и любой другой рынок, может пострадать от влияния монополий. Монополия прав на цифровой контент вызывает эффект, который можно назвать двойной маргинализацией, которая увеличивает стоимость контента, созданного производителями, и розничные цены, а также снижает демографию этого цифрового контента.

Abstract. The main goal of the article is to analyze and present the current state of digital piracy in the Russian segment of the Internet, taking into account the evolution of streaming platforms. The Russian Federation was chosen as the object of research, since it is in this country that the majority of copyright infringers are represented.

The content of the article will show the main channels for the distribution of illegal digital content, trends in digital piracy on the Runet and the amount of money that copyright holders lose, as well as provide information on how much digital pirates earn by illegally distributing digital content.

The research material is the data of the MUSO annual report for 2020, the data of the BSA report for 2020, as well as the research of J'son & Partners Consulting for 2019. In this study, the global digital piracy figures will be divided into different industries, and the EU website blocking process will be analyzed to compare similar practices in Russia as an example of an anti-piracy measure.

Since 2015, the digital piracy market in Runet has been growing steadily until 2029 - from \$ 32 to \$ 87 million. But with recent policy changes and the introduction of new ones, the market has finally begun to decline - from \$ 87 million to \$ 63 million.

Russia has been taking steps to combat digital piracy since 2013, when a law was adopted in this area.

The study concludes that the digital content market, like any other market, can be affected by the influence of monopolies. The monopoly of digital rights is causing what can be called double marginalization, which increases the value of producer-generated content and retail prices, and also reduces the demographics of that digital content.

Ключевые слова: стриминговая платформа, сервис, цифровой контент, пиратство, эволюция, Рунет.

1. Введение

На протяжении всей истории люди были готовы получить информацию по своему выбору: они ходили в библиотеку, чтобы почитать книгу, в мюзик-холл, чтобы послушать музыкальное представление, или в кинотеатр, чтобы посмотреть последний фильм. С развитием компьютерных технологий и способов обмена информацией в Интернете люди склонны читать, смотреть и иным образом потреблять контент в цифровом виде. Он стал привычным и удобным для огромного количества людей во всем мире, поскольку в 2020 году общее количество пользователей Интернета превысило отметку в 4,39 миллиарда человек, составляя более 50 процентов населения мира [7, с. 74].

Глобальные данные о пиратстве будут сравниваться с данными в российском киберпространстве для анализа и определения уязвимостей и методов, которые используют преступники для распространения пиратского контента. Таким образом, статья должна дать человеку, не знакомому с российской частью Интернета, понимание процесса незаконного распространения контента в Интернете и методов, которые используются для борьбы с ним.

2. Материалы и методы

В качестве материала исследования выступают данные годового отчета MUSO за 2020 год, данные отчета BSA за 2020 год, а также исследования J'son & Partners Consulting за 2019 год. Цифровое пиратство стало широко распространенной формой нарушения авторских прав, когда пользователи Интернета привыкли к одноранговым протоколам обмена файлами (P2P), таким как BitTorrent. В 2020 году у BitTorrent было от 15 до 27 миллионов одновременных пользователей, а в феврале того же года на протокол приходилось 3,35% всей мировой пропускной способности [10, с. 71].

В данном исследовании глобальные показатели цифрового пиратства будут разделены на различные отрасли, кроме того, процесс блокировки веб-сайтов в ЕС будет проанализирован для последующего сравнения аналогичных методов в России в качестве примера меры по борьбе с пиратством.

3. Результаты

Несмотря на распространенное мнение, что недавний рост популярности потоковых сервисов по запросу, таких как Netflix, Hulu и Spotify, снизил масштабы цифрового пиратства, пиратство все еще растет. MUSO, орган по борьбе с цифровым пиратством, утверждает, что 53% всех случаев пиратства происходят на нелегальных потоковых платформах, что дает понять, что потоковая передача в Интернете является самым популярным способом потребления цифрового контента в настоящее время и что этот контент не является законным [20].

Согласно годовому отчету MUSO за 2020 год, количество посещений пиратских веб-сайтов для телевизионного контента выросло на 3,4% по сравнению с предыдущим годом. Подавляющее большинство посещений - 96,1% - было совершено через нелегальные веб-сайты потоковой передачи, что еще раз демонстрирует вышеупомянутое распространение сервисов, подобных Netflix.

Более половины посещений было совершено с использованием мобильных устройств, что впервые превышает использование настольных устройств. На торрент-технологии приходится пять процентов всего телепиратства [20].

Музыкальная индустрия всегда была огромной частью цифрового пиратства, и 2020 год не стал исключением. Музыкальное пиратство выросло на 14,7% по сравнению с предыдущим годом, а общее количество посещений достигло почти 74 миллиардов. Веб-сайты потоковой передачи с 30,5 миллиардами посещений стали самым популярным способом доступа к пиратскому контенту в музыкальной индустрии за ними следуют веб-сайты загрузки с 21,2 миллиардами посещений. В случае музыкального пиратства мобильные устройства сильно перевесили настольные, составив 87,13% всех посещений [20].

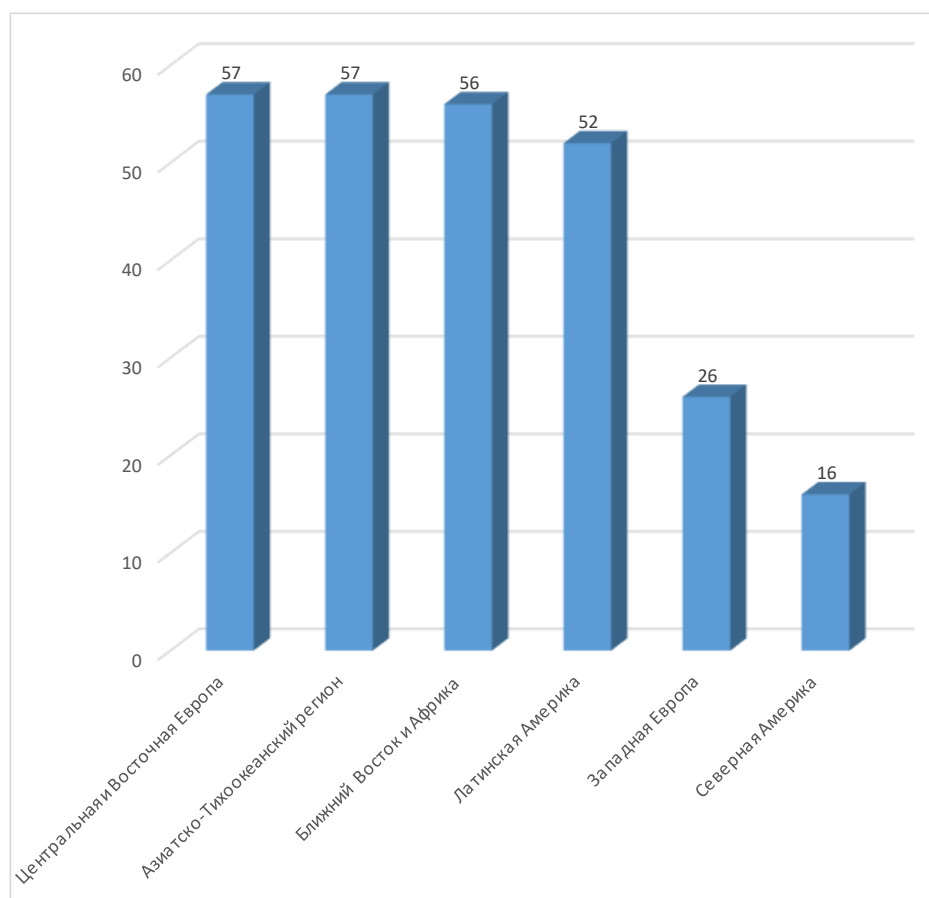


Рисунок 1. Уровень использования нелегального программного обеспечения, % [20]

Согласно отчету BSA, в период между 2015 и 2020 годами глобальный уровень нелегального программного обеспечения снизился на 2%, оставаясь все еще довольно высоким - 37% от всего установленного программного обеспечения для ПК в мире. В большинстве проанализированных стран доля нелегального программного обеспечения составляла 50% или выше, причем в регионах Центральной и Восточной Европы, Азиатско-Тихоокеанского региона, Ближнего Востока и Африки этот показатель был самым высоким (см. Рисунок 1) [13].

Странами с самым высоким уровнем компьютерного пиратства в Западной Европе были Греция (61%), Кипр и Исландия (44%). Несмотря на то, что у России не самый высокий показатель в регионе, по сравнению с Арменией (85%) или Молдовой (83%), 62% России имели наибольшую коммерческую ценность в Восточной Европе. Более того, спад использования пиратского ПО в России был одним из самых медленных и снизился на 1% только через 6 лет.

Динамика роста рынка цифровой музыки в России представлена на рисунке 2.

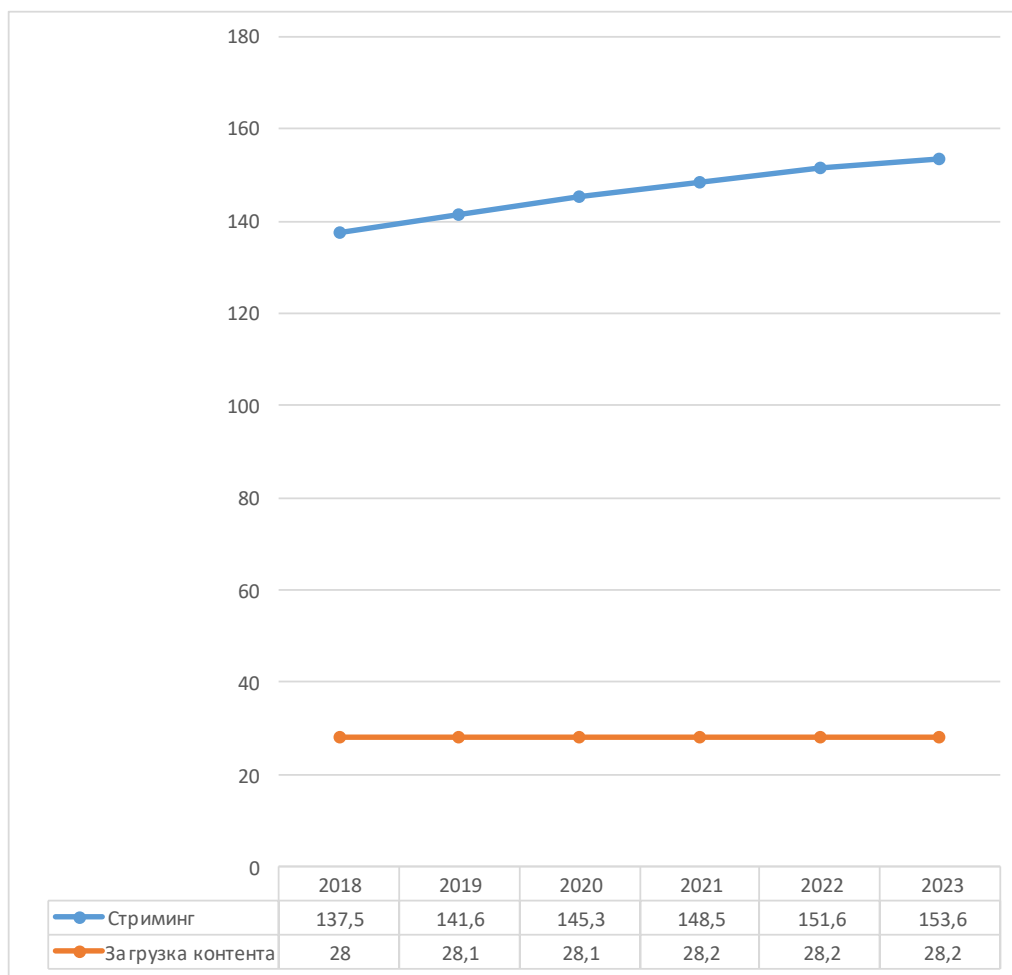


Рисунок 2. Динамика роста рынка цифровой музыки в России, млн. долл. США [20]

На период до 2023 года прогнозируется рост рынка цифровой музыки на стриминговых каналах, включая увеличение загрузки контента.

Такие высокие показатели не только наносят ущерб правообладателям программного обеспечения и замедляют экономическое благополучие, они демонстрируют масштабы риска, с которыми сталкиваются компании и отдельные пользователи.

В Европейском Союзе акты нарушения прав интеллектуальной собственности регулируются Директивой о защите прав интеллектуальной собственности и Директивой об электронной торговле, которые регулируют судебные запреты на блокировку веб-сайтов. Согласно правилам ЕС, в случае заблокированного веб-сайта, блокирование не обязательно должно быть невозможно обойти, если оно сильно мешает пользователям получить к нему доступ [3, с. 212].

Нынешний метод борьбы с нарушением интеллектуальных прав в Интернете в России зародился в июле 2013 года с принятием так называемого закона о «борьбе с пиратством». Во-первых, закон ввел процедуру вынесения ограничительных судебных запретов на блокировку сайтов; и, во-вторых, положение, позволяющее поставщикам интернет-услуг удалять информацию, нарушающую авторские права, или блокировать доступ к ней по требованию правообладателей [4, с. 5].

С быстрым развитием законодательства о нарушении авторских прав формируются несколько предложений, которые направлены на усиление мер по блокировке веб-сайтов и снижение нарушения авторских прав в целом. Эти предложения включают: ограничения переноса доменного имени для заблокированных ресурсов, разоблачение рекламодателей, причастных к покупке рекламы на сайте с незаконным содержанием; повышение ответственности интернет-провайдеров, которым не удастся заблокировать целевые ресурсы; деанонимизацию пользователей BitTorrent трекеров и файлообменных ресурсов.

Согласно исследованию консалтинговой компании J'son & Partners Consulting, рынок цифрового контента в России начал расти еще до принятия антипиратского законодательства. По оценкам исследователей, рынок цифрового контента в России за период с 2011 по 2013 год увеличился вдвое, достигнув 2 миллиардов

долларов. В 2013 году доля России на мировом цифровом рынке оценивалась в 2%. Большая часть контента на местном рынке приходилась на игровую индустрию (91%), за ней следовали видео (6%), музыка (2%) и книги (1%) [18].

По мнению J'son & Partners Consulting, ситуация в сегменте цифровой музыки была менее обнадеживающей. Тем не менее, в период с 2009 по 2010 год объем продаж музыки в Интернете в России также вырос на 207%. Кроме того, в 2011 году наиболее прибыльной долей продаж музыки был мобильный контент [1, с. 11].

Низкая покупательная способность клиентов, высокая стоимость прав на распространение музыки были названы барьерами для роста рынка музыкального онлайн-сегмента. С другой стороны, рост базы пользователей Интернета (включая мобильные устройства), снижение стоимости пользовательских устройств, а также новые модели продаж и сотрудничества записывающих компаний были отмечены как факторы, которые могут способствовать динамичному росту сегмента.

Несмотря на то, что исследователи считают незаконный доступ к онлайн-музыке сдерживающим фактором для легальной индустрии, борьба с контентом, нарушающим авторские права, не была обозначена как главное условие роста рынка. Также, согласно результатам опроса, проведенного Международной федерацией фонографической индустрии, продажи цифровой музыки выросли с 15,7 млн долларов в 2012 году до 35,5 млн долларов в 2020 году, при этом потоковая передача музыки составляла половину рынка онлайн-музыки в 2020 году в России. Более того, в том же году весь сегмент цифровой музыки вырос на 29%.

Однако закон о борьбе с пиратством был признан недостаточно эффективным, и вопрос цифрового пиратства требует другого подхода.

1 ноября 2018 года между крупнейшими российскими ИТ-компаниями (Яндекс, Рамблер, Mail.ru, Руформ, ВКонтакте) и правообладателями был подписан Меморандум о борьбе с пиратством, соблюдение которого будет осуществляться Роскомнадзором. Основная цель этого соглашения - позволить компаниям удалять весь незаконный контент, источники, торрент-файлы, а также фильтровать результаты поиска без привлечения суда. Вместо прямой блокировки веб-сайтов, нарушающих авторские права, меморандум помогает удалить все результаты поиска и ссылки на контент [12].

Вторичной целью этого соглашения является пропаганда уважения к авторскому праву, поощрение пользователей Интернета к покупке всего цифрового контента для поддержки законных правообладателей и информирование пользователей Интернета о загрузке и совместном использовании незаконно полученного цифрового контента и его последствиях.

Третья цель - создать реестр контента и его правообладателей. Согласно Меморандуму, компании обязаны отслеживать контент. Если пользователи загружают контент, принадлежащий реестру, компания имеет все права удалить его.

Еще одним решением для защиты интеллектуальной собственности в России является предложение о глобальной лицензии, запущенное в 2014 году. Такую лицензию планировалось передать поставщикам услуг Интернета, через которые осуществляется деятельность, нарушающая авторские права. Правообладатели задействованных работ должны были получить компенсацию от соответствующих интернет-провайдеров [6, с. 160].

Проект закона был первоначально опубликован Министерством культуры в феврале 2014 года. Планировалось, что глобальная лицензия будет находиться под контролем аккредитованной государством организации по управлению коллективными правами (ACRMO) и была предназначена для охвата музыкальных, литературных и видеоработ, однако часто используемое программное обеспечение не входило в глобальную лицензию. Все отечественные и зарубежные работы будут защищены лицензией без обращения в ACRMO по этому поводу. В случае отказа определенных правообладателей от участия в лицензионной схеме они могут впоследствии исключить из нее свои произведения.

Интернет-пользователи должны согласовать глобальную лицензию одновременно с заключением соглашения о доступе в Интернет с провайдером. Поставщики доступа в Интернет должны были нести ответственность за сбор лицензионных сборов с пользователей и их дальнейшую передачу ACRMO, которая позже распределяет средства между правообладателями [24].

В случае внедрения глобальной лицензии это может принести пользу заинтересованным сторонам, упростив взаимодействие с правообладателями и уменьшив количество юридических процедур в отношении нарушения авторских прав. Предполагалось, что как частота использования, так и объемы доходов будут увеличены для правообладателей, создавая больше места на рынке, что приведет к усилению конкуренции на основе качества услуг среди издателей контента.

В целом, глобальные лицензии рассматривались как лучшая альтернатива традиционному законодательству о правах интеллектуальной собственности, включая вышеупомянутый закон о борьбе с пиратством.

Напротив, у противников глобальных лицензий есть несколько опасений. Во-первых, глобальные лицензии не должны были распространяться на все творческие работы. В этом случае возложение ответственности за контроль лицензий только на единственное управление коллективными правами может вызвать проблемы с

доверием, поскольку такие организации иногда считаются непрозрачными [6, с. 165].

4. Обсуждение

Благодаря тому, что пиратским сайтам не нужно покупать контент, и относительно высокий пользовательский трафик, они имеют очень высокую маржу прибыли - до 95%. Это позволяет источникам нелегального контента не только покрывать все расходы на сервер, но и получать огромные суммы денег, несмотря на то, что они делятся контентом в альтруистических целях.

В таблице ниже перечислены некоторые популярные пиратские ресурсы в Рунете за 2020 год. В таблице показана взаимосвязь между трафиком и деньгами пиратов.

Таблица 1

Прибыль пиратского сайта в Рунете [23]

Сайты	Трафик (пользователей / день)	Прибыль (в тысячах долларов)
Seasonvar.ru	1 000 000	2 700
My-hit.org	397 000	945
HDrezka.me	315 000	932
Kinokrad.co	271 000	806
Baskino.Club	234 000	553

Рынок цифрового контента, как и любой другой рынок, может пострадать от влияния монополий. Монополия прав на цифровой контент вызывает эффект, который можно назвать двойной маргинализацией, которая увеличивает стоимость контента, созданного производителями, и розничные цены, а также снижает демографию этого цифрового контента. В этой ситуации все три стороны (розничный торговец, производитель и покупатель) несут убытки, и единственным решением этих проблем является снижение цен, установленных производителем, обладающим авторскими правами.

Однако в таких случаях естественное влияние пиратства может фактически решить проблему двойной маргинализации и принести пользу производителям, розничным торговцам и их клиентам [8, с. 1118].

Наличие пиратства как «невидимого» конкурента вынуждает компании уделять особое внимание удовлетворению своих клиентов, поскольку они всегда могут найти незаконный цифровой контент в Интернете. Незаконный контент также служит методом выборки, который может побудить людей, получающих контент по незаконным каналам, совершить покупку у законного продавца, если они удовлетворены качеством контента или хотят его поддержать.

Другой метод снижения успеха незаконного распространения цифрового контента может быть достигнут с помощью жестких юридических мер, которые могут быть очень дорогими, и перед их использованием необходимо учитывать еще большие потери прибыли, прежде чем присоединиться к движениям по борьбе с пиратством. Такие решения могут только побудить пиратов адаптироваться к новому законодательству, что делает их бесполезными.

5. Заключение

Целью данной статьи было представить пиратство цифрового контента в российском сегменте Интернета, как это пиратство повлияло на рынок цифрового контента и способы распространения контента, полученного незаконным путем. С помощью нескольких исследований и отчетов представлено текущее состояние цифрового пиратства в России и отношение людей к потреблению цифрового контента.

Несмотря на то, что масштабы цифрового пиратства все еще достаточно высоки, каждый год разрабатываются новые инициативы и методы, касающиеся интеллектуальной собственности в Интернете. Принимая во внимание размер государства и возможные трудности на разных уровнях управления, в целом ситуация улучшается, и Россия вносит свой вклад в глобальную борьбу с цифровым пиратством.

Источники

1. Белоусов Г. Д. Управление стриминговыми кино-платформами в условиях периода коронавируса //Иновации и инвестиции. – 2020. – №. 10.
2. Кравченко С. И. Маркетинговые стратегии ведущих стриминговых видеосервисов в сфере контент-планирования //Студенческая наука, искусство, творчество: от идеи к результату. – 2020. – С. 148-151.
3. Нуруллаев Р. 2020. Блокировка сайтов в России: последние тенденции. Обзор компьютерного права и безопасности 33 (2), 211–222.

4. Рассудов П., Абашина Э., Дарбинян С. Закон «О борьбе с пиратством»: применение, тенденции и системные проблемы (август 2013 г. - июнь 2020 г.). 2018 г., с. 1–64.
5. Blackburn, D., Eisenach, J.A. & Harrison Jr. D. 2019. Impacts of digital video piracy on the U.S. economy. <https://www.theglobalipcenter.com/wp-content/uploads/2019/06/Digital-Video-Piracy.pdf>
6. Gaetano, D. & Nurullaev, R. 2019. The failure of the Russian global license proposal and the future of alternative remuneration systems. *Computer Law & Security Review* 35 (2), 157—172.
7. Kemp, S. 2019. Global Internet Use Accelerates. <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>
8. Kim, A., Lahiri, A., Dey & D. 2018. The "Invisible Hand" of Piracy: An Economic Analysis of the Information-Goods Supply Chain. *MIS Quarterly*. *MIS Quarterly* 42 (4), 1117—1141.
9. Van der Ende, M., Poort, J., Haffner, R., de Bas, P., Yagafarova, A., Rohlf, S. & van Til, H. 2015. Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU. https://cdn.netzpolitik.org/wp-upload/2020/09/displacement_study.pdf
10. Wang, L. & Kangasharju, J. 2013. Measuring Large-Scale Distributed Systems: Case of BitTorrent Mainline DHT.
11. AZAPI 2020. Интернет Ассоциация по защите авторских прав в Интернете. <http://azapi.ru/>
12. Broadbandtvnews 2018. Anti-piracy memorandum signed in Russia. <https://www.broadbandtvnews.com/2018/11/02/anti-piracy-memorandum-signed-in-russia/>
13. BSA 2020. Software Management: Security Imperative, Business Opportunity. https://gss.bsa.org/wp-content/uploads/2018/05/2020_BSA_GSS_Report_en.pdf
14. Creative Commons 2020. Frequently Asked Questions. <https://creativecommons.org/faq/>
15. CreativeCommons.ru 2020. Кто в России использует лицензии Creative Commons? <http://creativecommons.ru/who-uses-cc-in-russia>
16. Digital Citizens Alliance 2020. Digital Thieves and the Hijacking of the Online Ad Business. <https://media.gractions.com/314A5A5A9ABBBBC5E3BD824CF47C46EF4B9D3A76/4af7db7f-03e7-49cb-aeb8-ad0671a4e1c7.pdf>
17. Google 2020. Using Content ID. <https://support.google.com/youtube/answer/3244015>
18. Group-IB 2019. Group-IB: Russian online piracy market falls for the first time in 5 years. <https://www.group-ib.com/media/piracy-market-collapses/>
19. IViR 2018. Global Online Piracy Study. <https://www.ivir.nl/publicaties/download/Global-Online-Piracy-Study.pdf>
20. MUSO 2020. Global piracy increases throughout 2020. <https://www.muso.com/magazine/global-piracy-increases-throughout-2020-muso-reveals>