

PRAWO KULTURY

SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI

PRAWO KULTURY SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI

PROJEKT BADAWCZY „CZTERY SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI
TWORZENIA, UDOSTĘPNIANIA I WYKORZYSTYWANIA DÓBR KULTURY
ORAZ OCENA JEJ WPŁYWU NA STAN SPOŁECZEŃSTWA,
KULTURY, EDUKACJI, SEKTOR KREATYWNY,
A TAKŻE SYSTEM PRAWA AUTORSKIEGO
W EUROPIE W PERSPEKTYWIE ROKU 2040”



FUNDACJA
nowoczesna
Polska

EKSPERTKI I EKSPERCI:

MARCIN BEME

ANA BRZEZIŃSKA

RADEK CZAJKA

JUSTYNA HOFMOKL

PIOTR KACZMAREK-KURCZAK

EWA KLEKOT

JARŚŁAW LIPSZYC

ŁUKASZ ŁYCZKOWSKI

ALEKSANDRA PRZEGALIŃSKA

JOANNA TYROWICZ

AGATA WACŁAWIK-WEJMAN

AUTORZY I AUTORKI RAPORTU:

EDWIN BENDYK

MIŁADA JĘDRYSIK

TOMASZ KASPRZAK

JAROSŁAW LIPSZYC

MARIA ŚWIETLIK

MARTYNA WOROPIŃSKA

REDAKCJA: MARIA ŚWIETLIK

KOREKTA: MAŁGORZATA DOMOSŁAWSKA

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD: JAKUB WALUCHOWSKI/KONTRABANDA

WYKORZYSTANE KROJE: DOSIS, OSTRICH SANS, LEAGUE GOTHIC. NA LICENCJI SIL OPEN FONT LICENSE V1.10

BADANIE JEST CZĘŚCIĄ PROJEKTU „PRZYSZŁOŚĆ PRAWA AUTORSKIEGO” PROWADZONEGO PRZEZ FUNDACJĘ NOWOCZESNA POLSKA A FINANSOWANEGO PRZEZ TRUST FOR CIVIL SOCIETY IN CENTRAL & EASTERN EUROPE



Trust for Civil Society
in Central and Eastern Europe

KOORDYNACJA PROJEKTU: MARIA ŚWIETLIK

OPIEKA METODOLOGICZNA, FACYLITACJA I PROWADZENIE WARSZTATÓW: TOMASZ KASPRZAK I MARTYNA WOROPIŃSKA

RESEARCH: PAWEŁ STANKIEWICZ

RAPORT ZOSTAŁ OPUBLIKOWANY NA LICENCJI CC BY-SA 3.0 PL

WYDAWCA: FUNDACJA NOWOCZESNA POLSKA, WARSZAWA 2014

ISBN 978-83-61730-10-1

PRAWO KULTURY SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI

WSTĘP	5
MORFOLOGIA BAJKI O PRAWIE AUTORSKIM	8
CZEKAJĄC NA PRZEŁOM	11
AUTOR, UŻYTKOWNIK, POŚREDNIK - W POSZUKIWANIU RÓWNOWAGI	14
CO NADA KSZTAŁT PRZYSZŁOŚCI?	19
SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI	22
PLAC BRONI	23
PRAWO AUTORSKIE	26
DOLINA MUMINKÓW	27
KLONDIKE	32
MORDOR	36
CO NAS CZEKA?	40
JAK MYŚLEĆ O ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI, CZYLI JAK POWSTAWAŁY SCENARIUSZE	48
BIOGRAMY	53

WSTĘP

autor: Jarosław Lipszyc

Raport ze spotkań eksperckich, który trzymacie Państwo w rękach, rozpoczyna nie wstęp metodologiczny, ale bajka napisana przez Aymerica Mansoux na konkurs literacki „Future of Copyright” (2012) zorganizowany przez fundację Nowoczesna Polska. Wykorzystując jako osnowę klasyczną pracę Vladimira Proppa nad strukturą bajek, Mansoux szuka odpowiedzi na pytanie o autora i uczestnictwo w kulturze. Prowadzi więc swoją bohaterkę przez meandry prawa autorskiego i technologii komunikacyjnych, zderza ją z symbolicznymi protagonistami i nieustannie szuka dróg wyjścia z sytuacji bez wyjścia.

W gęstej od znaczeń bajce Mansoux jedno jest uderzające: całkowita niewiara w to, że odpowiedzią na kryzys, jaki wywołało zderzenie monopolu intelektualnych z praktyką komunikacji przez media elektroniczne, może być projekt „wolnej kultury” oparty o dobrowolne licencje i zbudowane na nich modele biznesowe. Dziesięć lat temu sukces wolnego oprogramowania, które stworzyło realną i działającą alternatywę dla oprogramowania własnościowego, dał nadzieję, że podobny efekt można osiągnąć w innych sferach obiegu informacji. Wierzyliśmy w to, że stosując i propagując mechanizmy licencyjne, można „zhakować system” i stworzyć alternatywę dla systemu w ramach systemu. Dziś wiemy już dobrze, że to niemożliwe. Co prawda, w niektórych sferach wolne licencje są skutecznym narzędziem odzyskiwania podmiotowości przez autorów i użytkowników dóbr informacyjnych (i dobrym przykładem jest tu zapewne ruch wolnych zasobów edukacyjnych), ale w szerszej praktyce kulturowej ta taktyka jest po prostu nieskuteczna.

Kultura jest bowiem zawsze budowana na zastanych narracjach. Nie można uczestniczyć w procesach komunikacji społecznej w oderwaniu od istniejących wcześniej mitów, memów, utworów, trzeba je wykorzystywać przy konstruowaniu własnych komunikatów. Kultura nie jest narzędziem, które – tak jak oprogramowanie – wykorzystujemy do osiągnięcia pragmatycznych celów. Kultura jest naszą tożsamością.

Dlatego Mansoux jedyne rozwiązanie widzi w całkowitej abolicji systemu praw wyłącznych. Czy ta literacka diagnoza idzie zbyt daleko? Zapewne tak.

Ale nie bez przyczyny ogłoszony niedawno projekt prac Komisji Europejskiej nad prawem autorskim nosi tytuł „W dążeniu do odnowy konsensusu...”. Prawo autorskie jest obecnie najczęściej dyskutowanym elementem europejskiego i globalnego porządku prawnego. Od protestów przeciwko ACTA (największych masowych wystąpień w Polsce od 1989 roku), po tegoroczne konsultacje społeczne prawa autorskiego Komisji Europejskiej, w których głos zabrało rekordowe 9,5 tys. obywateli i obywateli oraz podmiotów, przysyłając ponad 11 tys. uwag, prawo autorskie budzi emocje.

Ale choć sama reforma tego systemu wydaje się dziś nieunikniona, to kierunek zmian ciągle pozostaje niepewny. Prawo autorskie jest soczewką skupiającą wiele różnych i skomplikowanych problemów – od kwestii związanych z prawami podstawowymi, takimi jak wolność słowa, swoboda komunikacji i prawo do prywatności, przez modele ustrojowe życia politycznego, po tektoniczne zmiany na rynkach wywołane przemianami technologicznymi. Od stanu tej legislacji zależy nie tylko sposób działania wielu sektorów biznesu, ale także podstawowe kwestie związane z komunikacją setek milionów ludzi, los obywateli polegających na prawie autorskim jako metodzie zarabiania na życie, poziom edukacji, czy sposób funkcjonowania kultury wysokiej. Dlatego zestawy wartości politycznych są z regulacjami prawnoautorskimi powiązane w sposób ścisły.

Prezentując Państwu wyniki warsztatów poświęconych refleksji nad przyszłością komunikacji przez media i kulturę w czasach społeczeństwa informacyjnego, musimy wskazać na trudności związane ze spekulatywnym i poniekąd abstrakcyjnym charakterem wykonanej przez nas pracy. Obraliśmy formę inspirowaną metodologią *foresightu*. Warsztaty wydobywcze, na które zaprosiliśmy ekspertów z wielu różnych dziedzin, posłużyły nam do wskazania możliwych kierunków przemian w Europie w perspektywie roku 2040.

Szybko okazało się, że dla nakreślenia przyszłości prawa autorskiego i modeli funkcjonowania kultury kluczowe są dwie osie: pozycja pośredników w procesach komunikacji społecznej oraz kierunek polityk

publicznych w sferze komunikacyjnej. Sposób konstrukcji, zakres i restrykcyjność monopoli intelektualnych wynikają przede wszystkim z tego drugiego, ale rozwiązania prawne są pochodną gry wielu różnych podmiotów, a organy władzy są tu tylko jednym z graczy. Przykładowo, traktaty międzynarodowe mające pierwszeństwo przed lokalnym porządkiem prawnym, są nawet w krajach demokratycznych procedowane poza wszelką społeczną kontrolą.

Oparcie scenariuszy przyszłości o te dwie osie wynika też z naszej diagnozy, że dwa najważniejsze trendy rozwoju sfery komunikacji przez media to: skierowanie monopoli na pośrednictwo w komunikacji (w tym w obiegu kultury) i coraz większe obszary zagarniane przez monopole intelektualne. Metaforycznie można te trendy nazwać „górami lodowymi Facebooka” i „górami lodowymi Amazona”. Pierwszy z nich to model budowy scentralizowanego systemu komunikacyjnego, który monetyzuje prywatność użytkowników, drugi to model scentralizowanego systemu dystrybucyjnego, który monetyzuje monopol na dostęp do treści. Oczywiście, w praktyce biznesowej obserwujemy różne rozwiązania hybrydowe, ogromną rolę pełnią także dostawcy sprzętu i usług finansowych, ale do celów analitycznych model ten jest wystarczająco pojemny, żeby mógł służyć opisowi rzeczywistości. Istotne jest to, że obydwie modele zakładają poddanie procesów komunikacji kontroli pośredników. Sfera nienadzorowana jest z punktu widzenia biznesu stratą, a jej istnienie oznacza zawężenie pola, na którym można komercjalizować obieg informacji. Podobnie jednak jak istnienie przestrzeni publicznej w miastach czy usług publicznych w państwie, istnienie tej niekontrolowanej przestrzeni komunikacyjnej jest kluczowe z punktu widzenia interesu społecznego. Demokracja i stojące za nią ideały podmiotowości obywatelskiej nie mogą istnieć w warunkach, w których wolność słowa i swoboda komunikacji stają się pustymi frazesami ze względu na brak agory niepoddanej kontroli. Im bardziej góra lodowa Amazona zbliża się do góry Facebooka, tym mniej przestrzeni pozostaje na to, by pomiędzy nimi przemknęła łódka wolności.

Jeszcze dwie dekady temu wydawało się, że społeczeństwa oplecione siecią komunikacyjną obronią się same. Hasła takie jak „Informacja chce być wolna” Stewarta Branda czy „Sieć definiuje cenzurę jako uszkodzenie i obchodzi ją dookoła” Johna Gilmore’a, zrobiły w latach 90. gigantyczną karierę, a mit Sieci jako przestrzeni nieskrępowanej swobody komunikacyjnej i dziś brany bywa za fakt, czego pokłosiem są hasła różnych „twitterowych rewolucji”. W praktyce oczywiście wolność słowa wynika przede wszystkim ze standardów życia publicznego, a media internetowe poddają się i kontroli, i manipulacji nie mniej od tradycyjnych mediów masowych. Emancypacyjny potencjał technologii został stanowczo przeceniony, a to oznacza, że wolność w sferze komunikacji trzeba sobie wywalczyć metodami politycznymi. Dlatego regulacje przestrzeni komunikacyjnej (w tym prawnoautorskie) mają tak kluczowe znaczenie dla społeczeństwa informacyjnego.

Ze smutkiem trzeba przyjąć, że żaden ze scenariuszy przyszłości, które są wynikiem prac zespołu eksperckiego, nie prezentuje się jako utopia spełniona i ziemia obiecana. Niezależnie od tego, w którym kierunku będziemy rozwijać cywilizację, za horyzontem czekają nas dylematy, problemy i trudne kompromisy. Zgodnie ze znaną tezą demokracja jest metodą unikania rozwiązań najgorszych, a nie wybierania najlepszych. Mamy więc nadzieję, że nasz raport pomoże rozpoznać te kierunki przemian, które prowadzą do katastrofy. Żeby ich uniknąć.

MORFOLOGIA BAJKI O PRAWIE AUTORSKIM

autor: Aymeric Mansoux
tłumaczka: Katarzyna Makaruk

NA PODSTAWIE *MORFOLOGII BAJKI
MAGICZNEJ* VLADIMIRA PROPPA (1928).
BADANIA TRADYCYJNYCH ROSYJSKICH
BAJEK LUDOWYCH POZWOLIŁY PROPPOWI
ROZŁOŻYĆ NARRACYJNĄ STRUKTURĘ BAJKI
NA 31 FUNKCJI, A DOKŁADNIEJ – ODKRYĆ
RECEPTURĘ POZWALAJĄCĄ TWORZYĆ
HISTORIE NOWE I POCHODNE.

Tekst zdobył pierwszą nagrodę w konkursie Future
of Copyright 2012 organizowanym przez Fundację
Nowoczesna Polska

1. Odejście

Dawno, dawno temu w cudownej Bajkowej Dolinie żyła była twórczyni bajek, która przemyślawszy kwestię stosowności memetycznego dziedzictwa, postanowiła zrezygnować z anonimowych praktyk swojej społeczności.

2. Zakaz

Gigantyczny napis ostrzega twórczynię: „Kiepski pomysł”.

3. Naruszenie zakazu

Mimo wiralowej przestrogi twórczyni opuszcza swą społeczność i zaczyna podpisywać prace, aby w ten sposób potwierdzić indywidualny wkład w rozwój domeny bajki.

4. Wywiadywanie się

Na drodze ku autorstwu twórczyni spotyka Prawnika i Wydawcę.

5. Przekazanie

Prawnik przekazuje twórczyni prawa.

6. Podstęp

Twórczyni staje się Autorką.

7. Wspomaganie

Autorka i Wydawca zaczynają propagować w Bajkowej Dolinie ideę prawa autorskiego.

8. Szkodzenie

Wydawca z pomocą Prawnika wykorzystuje Autorkę, by przekształcić Dolinę w dochodową fabrykę bajek.

9. Pośrednictwo

Do Autorki wydzwaniana inna twórczyni, którą przesładuje Wydawca, doprowadzając do rozpaczliwych oskarżeń o tworzenie pochodnych bajek objętych prawem autorskim.

10. Początek przeciwdziałania

Autorka słyszy dźwięk fletu. Wolna muzyka dobiega z obozowiska znajdującego się poza Bajkową Doliną.

11. Wyprawa

Podążając za muzyką, Autorka opuszcza opanowaną przez prawo autorskie Dolinę i rusza w kierunku obozowiska. W pewnej odległości za nią idzie Prawnik.

12. Pierwsza funkcja donatora

Przybywszy do obozowiska, Autorka spotyka Mężczyznę z Brodą, od którego dowiaduje się, że wszelkie użyteczne informacje powinny być wolne, choć nie darmowe. Ukryty Prawnik nadstawia ucha. Mężczyzna z Brodą wraca do gry na flecie.

13. Reakcja bohatera

Opuszczając obozowisko, Autorka zastanawia się, czy formy kulturowej ekspresji także mogą być wolne i czy da się je jakoś oswobodzić od prawa autorskiego.

14. Przekazanie/otrzymanie środka magicznego

Przed Autorką pojawia się Prawnik i wręcza jej wolne licencje.

15. Przemieszczenie przestrzenne między dwoma królestwami

Z pomocą kultury remiksu Prawnik wykorzystuje Autorkę, by przekształcić Bajkową Dolinę w techniczno-prawny labirynt, obszar nieskrępowanej biurokracji.

16. Walka

W zalewie licencji Autorka nie potrafi poradzić sobie z coraz większą złożonością swej twórczej domeny. Czuje, że zupełnie straciła kontrolę nad dziełami, które Prawnik i Wydawca wykorzystują jako pożywkę dla rozrastającej się wciąż sieci informacji.

17. Znamię

Niezależnie od pierwotnych intencji wszystkie dzieła Autorki zostają ometkowane różnymi logo – ikoniczną reprezentacją zrozumiałych ponoć dla ludzi aktów prawnych. Akty te wspierają sprzeczne ideologie, interesy handlowe i przekonania, które dzięki prawu autorskiemu i próbom ich obejścia (inspirowanym ideą copyleft) zyskały teraz uzasadnienie.

18. Zwycięstwo

Jedyną drogą ucieczki jest ignorowanie prawa autorskiego bez względu na konsekwencje. Trzeba zostawić wszystko, by odnieść małe indywidualne zwycięstwo nad techniczno-prawną machiną i zrobić pierwszy krok na drodze do wyzwolenia Bajkowej Doliny.

19. Likwidacja nieszczęścia lub braku

W rezultacie Autorka staje się Piratką – dzieł własnych i cudzych. Zakłada na oko przepaskę.

20. Powrót bohatera

Piratka wraca do Baśniowej Doliny, całkowicie już teraz rozparcelowanej i podzielonej przez najrozmaitsze formy licencji: copyfree, copyright, copyleft i copyfarleft. Wydawca i Prawnik dbają, by wszystko działało sprawnie i gładko. *Morfologia bajki magicznej* Vladimira Proppa zostaje opatentowana i zamieniona w algorytm do produkcji freemium automatycznie karmiącego się całą otwartą treścią wytwarzaną w Dolinie.

Piratka ma na ten temat coś do powiedzenia.

21. Prześladowanie bohatera

Dla imperium informacji, które stworzyli Wydawca i Prawnik, obecność Piratki stanowi poważne zagrożenie. Dlatego obaj rozpoczynają kampanię dezinformacji, która ma podważyć zasadność wypowiedzi Piratki jako bezprawnych i tym samym moralnie naganych.

Kampanii tej towarzyszą coraz bardziej agresywne mechanizmy nieuzasadnionej represji, działania wymierzone przeciwko twórcom, którzy chcieliby pójść w ślady Piratki.

22. Ocalenie bohatera

Dzięki podziemnej siatce tuneli i jaskiń pod Doliną – teraz już w pełni zinwigilowaną, na każdym kroku wymagającą uwierzytelniania, w całości objętą przez chmurę i podporządkowaną zasadzie grywalizacji – Piratce udaje się umknąć Wydawcy i Prawnikowi.

23. Nierozpoznane przybycie

Wreszcie jednak, zamiast do końca swych dni żyć jak szczur, Piratka decyduje się stawić czoło sytuacji na powierzchni. Pojawia się nagle w samym środku szablonych opowieści i tłumy zaskoczonych twórców, którym wyprano mózgi.

24. Nieuzasadnione roszczenia

Na scenę wkraczają Wydawca i Prawnik. Wygłaszają zwyczajową moralizatorską przemowę, dzięki której udaje im się zamknąć usta twórcom i utrzymać sytuację pod kontrolą. We wszystkich bajkach daje się wyczuć lęk przed kradzieżą. Dolina znajduje się na krawędzi paniki.

25. Trudne zadanie

Wydawca i Prawnik rzucają Piratce wyzwanie. Twierdzą, że nie ma prawa wypowiadać się na temat sytuacji w Dolinie. Jest pasożytem, gapowiczem, który nie ma pojęcia, o jaką stawkę toczy się gra.

26. Wykonanie zadania

Piratka zdejmuje przepaskę.

27. Rozpoznanie

W jednej chwili wszyscy twórcy rozpoznają Autorkę – tę, która swego czasu zaczęła podpisywać bajki dziś wykorzystywane jako licencjonowane szablony w fabrykach Prawnika i Wydawcy.

Twórcy nadstawiają uszu...

28. Zdemaskowanie uzurpatora

Autorka opowiada swoją historię. Gdy obudziła się w niej twórczyni, zaczęła eksperymentować z metodami zaczerpniętymi z innych dziedzin. Wykorzystywała je bezpośrednio i nie wprost, a metodologii, które ją interesowały, było tyle, ile gwiazd na niebie. Kiedy zaś jej umiejętności wzrosły, poczuła potrzebę, by jakoś oznaczyć swe dzieła. Ten niespodziewany paradoks mocno ją zdezorientował: z jednej strony chciała być zwykłym ogniwem w łańcuchu twórczej aktywności, z drugiej czuła instynktowną potrzebę, by stanąć ponad równymi, zabłysnąć, stać się widoczną i znaną dzięki indywidualnemu wkładowi. Chciała też po prostu zarobić na życie i dlatego uwierzyła, że prawo autorskie to model uczciwy, nieszkodliwy dla innych twórców i użytkowników. Nie rozumiała, że żadne prawa kontraktowe, bez względu na intencje, przyświecające im, nie mogą naśladować wolności, jaką mieszkańcy Doliny cieszyli się jako wspólnota twórców.

Na każdym etapie dążenia do zrozumienia samej tkanki kultury, eksperymenty Autorki umożliwiali i wspierali Wydawca i Prawnik. Obaj jednak powoli rośli w siłę, aż wreszcie wymknęli się Autorce spod kontroli. Dlatego czuje się odpowiedzialna przede wszystkim za to, że pozwoliła im decydować o warunkach wytwarzania i konsumowania jej dzieł i kultury w ogóle.

Autorka przeprosza mieszkańców Doliny.

29. Transfiguracja

Autorka znowu staje się twórczynią.

30. Ukaranie wroga

Dzieło Wydawcy i Prawnika zostaje zniszczone. Społeczność Bajkowej Doliny zakazuje praw autorskich.

31. Wesele

Twórczyni zaślubia innego twórcę i żyją razem długo i szczęśliwie, płodząc wiele nowych bajek magicznych.

Jeśli zaś chodzi o Mężczyznę z Brodą, to słyszałam, że zamienił swe obozowisko w browar. Ale to zupełnie inna historia...

CZEKAJĄC NA PRZEŁOM

autor: Edwin Bendyk

„PRZYSZŁOŚĆ JEST TERAZ,
TYLKO NIERÓWNO ROZŁOŻONA”
– PRZEKONUJE WILLIAM GIBSON,
WSPÓŁTWÓRCA CYBERPUNKU
I AUTOR KULTOWEGO „NUEROMANCERA”.

Pojęcie cyberprzestrzeni pojawiło się w książce Williama Gibsona na długo przed tym, zanim internet zyskał popularność. Warto więc zaufać intuicji Gibsona i ruszyć na poszukiwanie przyszłości. Do tej najbardziej radykalnej trafić bardzo łatwo, wiedzie do niej drogowskaz z napisem „Singularity” (Osobliwość), pokazujący drogę do Krzemowej Doliny. Powstają tam nie tylko technologie jutra, Kalifornijska siedziba internetowego biznesu to Utopia, miejsce poza czasem i przestrzenią, gdzie wykuwa się Nowy Wspaniały Świat, który nadejdzie gdzieś w połowie tego stulecia, po dotarciu do *Singularity* – ewolucyjnego skoku, wywołanego przez zlanie się technologii z biologią. Nastanie wtedy prawdziwa Sztuczna Inteligencja, a człowiek stanie się nieśmiertelny.

Kultura żywi się podobnymi opowieściami od wieków, to prawda. Tym razem jednak zapał „singularistów” wykracza poza niegroźne faustowskie fantazje – stoją bowiem za nimi potężni ludzie, szefowie internetowych korporacji, dysponujący miliardami dolarów. Inwestują je nie tylko w rozwój kolejnych usług dla cyfrowego ludu, lecz również po to, by przybliżyć moment Nieśmiertelności. Jeśli im się uda, to – jak przypomniał Zygmunt Bauman w jednej ze swych ostatnich książek – kultura się skończy. Bo ustanie najważniejsza jej funkcja – radzenie sobie z nieodwracalną terminalnością ludzkiego życia.

Pozornie oczywisty trop wskazujący na Krzemową Dolinę jako miejsce, gdzie należy szukać przyszłości, wiedzie zatem w ślepy zaułek. Kalifornijska utopia jest niezwykle banalna, a jej zwieńczeniem jest śmierć kultury. Czy do niej dojdzie, nie wiemy.

Nie możemy wszakże wykluczyć, że w końcu doktor Faust odniesie sukces, ale wówczas nie będzie już o czym dyskutować. Ciekawsze wydaje się dziś uchwycenie momentu, w którym kultura sama swoją śmierć lub metamorfozę zaczyna traktować jako temat do rozważań i przedstawień. Momentem takim były Igrzyska Paraolimpijskie w Londynie w 2012 r., zaprojektowane w iście nietzscheańskim stylu. Reklamy przygotowujące publiczność do powitania niepełnosprawnych sportowców krzyczały: Meet the Superhumans! Wyjdźcie na spotkanie Nadludziom! Na billboardach biegnący Blade

Runner, czyli Oscar Pistorius, zachęcał: Patrz na wyniki, nie na nogi. Imprezę otworzył Stephen Hawking, genialny astrofizyk, jeden z najwybitniejszych umysłów współczesności. Umysł szczególny, bo ulokowany w praktycznie bezwładnym ciele. Może działać i komunikować się ze światem jedynie poprzez cyfrowe technologie. Dzięki nim uczony, jeszcze pół wieku temu skazany byłby na śmierć, dziś jest nadczłowiekiem *par excellence*.

To wszystko jednak były elementy show wyreżyserowanego przez organizatorów igrzysk. Ale to, co się działo w trakcie zakończenia paraolimpiady, kiedy na ulicach Londynu ponadmilionowy tłum fetował sportowców, nie było elementem scenariusza. Najwyraźniej ludzie zrozumieli towarzyszący wydarzeniu komunikat i wyszli złożyć hołd bohaterom, którzy z dotychczasowego statusu „osób niepełnosprawnych” przeistoczyli się w nadludzi.

Londyn 2012 potwierdził to, czego wielu zdaje się jeszcze nie dostrzegać: że już staliśmy się społeczeństwem cyborgów, tworzonym przez ludzi zespolonych ze swymi elektronicznymi gadżetami i tożsamościami rozproszonymi w cybersieci. I że społeczeństwo to stworzyło dla siebie symboliczną reprezentację umożliwiającą wspólne wyrażanie emocji i budowanie rozumianych zbiorowo sensów i znaczeń, inaczej mówiąc – stworzyło swoją kulturę.

Manifestację tej nowej kultury dostrzec można było nie tylko w Londynie, centrum hipernowoczesnego świata, lecz także na jego peryferiach, podczas Euromajdanu w Kijowie na przełomie 2013 i 2014 roku. Tłumu zbierającego się na placu nie zwoływał żaden Komitet Centralny, żadna partia – pierwsze hasło do wspólnej akcji padło na Facebooku. W odpowiedzi przyszły tysiące osób lub raczej „kolektywów ontologicznych” – ludzi wraz ze swymi smartfonami włączonymi do Sieci. Każde prawie działanie było zapośredniczone przez Sieć lub przynajmniej przez nią podglądane. Majdan przekształcił się w hybrydową przestrzeń akcji rozgrywającej się w realu i w wymiarze cyfrowym. Uczestnicy, niczym internetowe pakiety danych, komutowali w tej Sieci, zamieniając obecność wirtualną na realną, kiedy sytuacja tego wymagała.

Dramatyczną ilustracją nowej podmiotowości i jej kultury był komunikat, jaki wysłała Twitterem sanitariuszka Ołesia Żukowska. Postrzelona przez snajpera napisała: „Ja umieram”. Na szczęście lekarze odratowali ją, jednak kilka dni, które upłynęły do kolejnego komunikatu na Twitterze, globalna internetowa rzesza spędziła na poszukiwaniu informacji o losie bohaterskiej kobiety.

Stephen Hawking otoczony maszynami do odczytywania jego myśli, Oscar Pistorius ze swymi protezami, Ołesia Żukowska ze swym smartfonem – oto nowe formy podmiotowości, które próbujemy ciągle jeszcze niezdarnie nazywać, używając takich pojęć, jak cyborgizacja, sieciowy indywidualizm, kolektyw ontologiczny. Niezależnie jednak od nazwy podmiotowość ta wyrażać się może w jedyny znany ludziom sposób – poprzez kulturę.

Na kijowskim Majdanie to kultura właśnie była do samego końca najsilniejszą bronią rewolucjonistów. A tworzona była z dostępnych symboli i kodów: kaski i tarcze pokrywały się ikonami bohaterów narodowej literatury – Tarasa Szewczenki, Łesi Ukrainki, Iwana Franki. I jednocześnie w mediach społecznościowych pojawiały się odniesienia do Gwiezdných Wojen, Harry’ego Pottera, czy Władcy Pierścieni, jako uniwersalnych tekstów umożliwiających wyrażenie idei dobra i zła. Kody kosmopolitycznej popkultury mieszały się z kodami narodowymi i historycznymi. W nieustannym procesie komunikacyjnym zgromadzeni na Majdanie i w Sieci rewolucjoniści tworzyli nową polityczną wspólnotę, nową zbiorową tożsamość.

Nowa identyfikacja domaga się nowego wyrazu politycznego, instytucjonalnego, nowej strukturyzacji. Tu jednak pojawia się problem – w grze ciągle są stare instytucje, opierające swą legitymizację na czynnikach, które w Nowoczesności budowały pozycje graczy. O wpływach i władzy w polu kultury decydowała nie komunikacyjna skuteczność, ale możliwość kontroli ograniczonych fizycznych zasobów oraz stosowania związanej z nią przemocy. Konieczność zarządzania ograniczonym przez ówczesne możliwości techniczne spektrum częstotliwości radiowych zdecydowało o kształcie mediów elektronicznych. Ekonomia druku zdeteminowała w dużym stopniu nie tylko strukturę rynku wydawniczego, lecz także związanych z drukiem form kultury, jak

encyklopedia czy gazeta. Podobnie analizować można rynek filmowy i muzyczny. Taka struktura legitymizowała rozwiązania prawne, których zadaniem było ułatwienie wytwarzania dóbr kultury i kontroli ich obiegu w warunkach społeczeństwa kapitalistycznego. Kluczowym rozwiązaniem prawno-instytucjonalnym stał się system prawa autorskiego, którego powstanie i rozwój można interpretować jako system translacji i transmisji wartości estetycznej na wartość ekonomiczną, o którego skuteczności decyduje państwo.

Dziś, w epoce cyfrowych technologii i wzrastającego znaczenie gospodarki opartej na dobrach niematerialnych, kiedy koszty krańcowe wytwarzania i dystrybucji coraz większej ilości dóbr i usług maleją do zera, opisywana powyżej legitymizacja ulega erozji. Instytucje odwołujące się do niej nie zamierzają jednak abdykować, lecz przeciwnie, często próbują opanować i przechwycić rewolucyjną energię nowej podmiotowości lub konsolidować przeciwko niej zasiedziały establishment. To gra na krótką metę i nie może zakończyć się sukcesem, bo stare formy nie odpowiadają już kulturze sieciowego indywidualizmu. Jej ostatecznego kształtu nie jesteśmy w stanie przewidzieć, choć nieprzekraczalny horyzont określa wizja już opisana – *Singularity*, poza którą nie ma już kultury. Co wydarzy się przed tym horyzontem? Odpowiedzi szukają autorki i autorzy opublikowanych w tym opracowaniu scenariuszy.

Podjęli oni karkołomny trud redukcji złożoności społecznego świata i zidentyfikowali trendy oraz czynniki, jakie będą decydowały o rozwoju kultury w najbliższych dekadach. Powstały scenariusze, z których żaden nie musi doczekać się realizacji – nie są one prognozami, lecz wariantami rozwoju rzeczywistości w zależności od układu czynników determinujących przyszłość. O tym, jaka ona będzie, zdecydują jednostkowe wybory każdej i każdego z nas, sieciowych indywidualistów. Dlatego tak ważne jest zbadanie, jakie siły determinują w ponowoczesności naszą autonomię. Kluczowe staje się więc zrozumienie Sieci, środowiska, w którym i poprzez które sieciowi indywidualiści uczestniczą w życiu społecznym, politycznym i kulturalnym.

AUTOR, UŻYTKOWNIK, POŚREDNIK² – W POSZUKIWANIU RÓWNOWAGI

autorka: Miłada Jędrzyk

NAPIĘCIE POMIĘDZY PRAWAMI
A PRZYWILEJAMI AUTORÓW,
POŚREDNIKÓW I UŻYTKOWNIKÓW DZIEŁ
KULTURY JEST INTEGRALNYM ELEMENTEM
PRAWA AUTORSKIEGO OD POCZĄTKU
JEGO POWSTANIA. UPOWSZECHNIENIE
SIĘ INTERNETU JESZCZE TO NAPIĘCIE
WZMOCNIŁO, DLATEGO WARTO
PRZEDYSKUTOWAĆ KSZTAŁT RELACJI
PRZEZ TO PRAWO BUDOWANYCH I ICH
WPŁYW NA ŻYCIE SPOŁECZNE.

1. W całym raporcie staram się konsekwentnie stosować zarówno męskie jak i żeńskie formy, jednak w samym opisie trzech głównych aktorów pola kultury – autor, użytkownik, pośrednik – ze względu na wygodę czytelniczek i czytelników zdecydowałam się pozostawić wyłącznie jedną formę gramatyczną. Rozróżniam też w tekście autorki i autorów jako podmioty prawa autorskiego od twórczyń i twórców rozumianych jako osoby zawodowo zajmujące się jakąś dziedziną działalności artystycznej. Więcej na temat polityki języka w debacie o prawie autorskim znajdziecie, Państwo na stronach Fundacji Nowoczesna Polska: prawokultury.pl oraz copyspeak.org. [przyp. red. – M.Ś.]

Alessandro Manzoni, słynny włoski pisarz, wydał w 1827 roku dzieło, które dla kultury włoskiej ma znaczenie mniej więcej takie, jak dla polskiej powstały w tym samym czasie „Pan Tadeusz”. Powieść „Narzeczeni”, bo o niej mowa, romans z freskiem społecznym w tle, stała się manifestem włoskości, tak potrzebnym w czasach tworzenia się nowoczesnego zjednoczonego państwa na podzielonym na królestwa, księstwa i republiki Półwyspie Apenińskim. Szczególnie ważną rolę w tym procesie odegrało formowanie się – w świecie, w którym każde większe miasto posługiwało się własnym dialektem – literackiego języka włoskiego. Manzoniemu, dzięki popularności jego twórczości, przypadła rola jednego z kodyfikatorów tego języka. Najpierw jednak musiał, jak to określił, „wypłukać swe rzeczy w Arno”, czyli poduczyć się dialektu florenckiego, języka Dantego i Petrarcki, uznawanego za najbardziej klasyczny. W latach 1840–42 opublikował ostateczną wersję „Narzeczonych”, pozbawioną lombardzkich naleciałości (Manzoni był mediolańczykiem).

Jednak trzy lata później słynny włoski wydawca francuskiego pochodzenia, Felice Le Monnier, wydał poprzednią, niekanoniczną już wersję „Narzeczonych”, nie pytając Manzoni o zdanie. Rozpoczął się głośny, trwający 18 lat proces o prawa autorskie. Manzoni w końcu go wygrał.

Tak otwarte naruszenie woli autora, który miał świadomość, jak szczególne znaczenie kulturotwórcze, ale również polityczne, ma jego dzieło, zwraca uwagę na semantykę sformułowania „prawa autorskie”. W języku polskim i większości innych języków kontynentalnej Europy – to prawa, które przysługują autorce lub autorowi, zapewniając im dochód z dzieła i możliwość decydowania o jego treści. Po angielsku mowa już o *copyright*, czyli prawie do kopiowania cudzych utworów. I rzeczywiście, brytyjski statut królowej Anny, który wszedł w życie w 1710 roku, uważany za pierwsze nowoczesne prawo autorskie, bo jako pierwszy dawał autorowi prawo druku i przedruku swojego dzieła, w praktyce chronił interesy kartelu największych londyńskich księgarzy, którzy te prawa do utworów zdążyli już nabyć od autorów.

I tak od tej pory będzie z coraz bardziej skomplikowaną materią prawa autorskiego – napięcie pomiędzy prawami i przywilejami autorów a pośrednikami między nimi

a użytkownikiem będzie jego integralnym, być może najważniejszym elementem przez następne 300 lat.

Każdy, kto liźnął trochę anglosaskiej kultury, zna „Happy Birthday To You”, a kto uczył się w szkole angielskiego – więc prawie wszyscy – śpiewał tę popularną piosenkę w klasie. To w końcu najbardziej rozpoznawalny utwór muzyczny w języku angielskim. Mało kto jednak wie, że za publiczne wykonanie „Happy Birthday To You” należą się tantiemy. I należą się one akurat Warner/Chapell Music, jednemu z odgałęzień największej amerykańskiej firmy fonograficznej Warner Music Group.

Melodia, której autorkami były dwie amerykańskie nauczycielki, siostry Mildred i Patty Hill, została ogłoszona drukiem w 1893 roku (choć jeszcze z innymi słowami). Ale dopiero w 1935 roku jedna z firm fonograficznych, którą potem przejął Warner, zgłosiła ją do rejestru. W Stanach Zjednoczonych prawa autorskich nie nabywało się wtedy automatycznie w momencie powstania utworu, ale trzeba było swoje autorstwo zgłosić władzom, jak w przypadku mechanizmu patentowego. No i dziś Warner twierdzi, że jego prawa do „Happy Birthday” wygasną dopiero w 2030 roku. To twierdzenie może zostać obalone w sądzie, bo koncern został za to pozwany, a wielu ekspertów uważa, iż prawa już dawno wygasły. Na razie jednak każdy, kto nagra dla kogoś życzenia urodzinowe i umieści je w Sieci, może dostać rachunek od koncernu Warnera. W 1995 roku Steve James, reżyser głośnego dokumentu „Hoop Dreams” o dwóch młodocianych baseballistach z Chicago, musiał zapłacić 5 tys. dolarów za scenę, w której rodzina odśpiewuje „Happy Birthday” jednemu z bohaterów na jego 18. urodziny.

Pytanie czy prawa autorskie w obecnym kształcie są najlepszym z możliwych (a może najgorszym, ale nic lepszego nie wymyślono, jak mówił o demokracji Churchill) sposobem na ochronę praw twórców i twórczyń, czy też mechanizmem napędzającym zyski pośrednikom kosztem autorów i użytkowników, towarzyszyło jego zmianom od czasu spisania statutu królowej Anny. Im bardziej rozwój technologii i decyzje polityków umożliwiały tworzenie informacyjnych monopolii, w tym większym stopniu wahało przechylało się na stronę pośredników. Londyńskich księgarzy zastąpiły koncerty medialne, których interesy obejmują cały świat. A im

koncerny są potężniejsze, tym łatwiej im spowodować, by prawo autorskie wspierało ich interesy, i tym słabiej słyszalny jest głos dwóch pozostałych graczy – autorów i użytkowników.

W czasach statutu królowej Anny okres ochrony dla nowych książek wynosił maksymalnie 28 lat od momentu opublikowania dzieła. Dzisiaj w Unii Europejskiej to 70 lat od śmierci autorki czy autora, a więc nierzadko ponad 100 lat od pierwszej publikacji. Przyspieszenie zmian cywilizacyjnych i kulturowych, jakiego doświadczamy, powoduje, że większość dzieł, które dziś trafiają do domeny publicznej, to ramotki budzące zainteresowanie tylko grup entuzjastów.

Mogłoby się wydawać, że wydłużanie okresu obowiązywania praw autorskich to rozwiązanie, które służy twórcom. Ale znakomita większość z nich nie ma szans na to, żeby ich dzieła ktoś chciał wydawać 69 lat po śmierci, z powodu opisanego powyżej. Poza tym wiele dzieł, które są już trudno dostępne na rynku, a znalazłoby jeszcze amatorów, nie ma szansy na wznowienie, bo firmy wydawnicze nie są tym zainteresowane. Na pewno jednak zysk z „Happy Birthday To You”, piosenki, która z punktu widzenia zastosowania i popularności już dawno jest właściwie publiczną własnością, to bardzo łakomy kąsek. I nie czerpią go spadkobiercy sióstr Hill.

W 2012 roku na ulice polskich miast wyszli młodzi ludzie w dziwnych białych maskach. Największy społeczny protest w czasie kryzysu był skierowany nie przeciwko bezrobociu czy niskim płacom, ale... międzynarodowej umowie ws. handlu towarami podrabianymi, znanej pod skrótem ACTA. Rząd Polski, który w tym czasie sprawował także prezydencję europejską, umowę podpisał, lecz na skutek protestów w całej Europie Parlament Europejski odrzucił ją na sesji plenarnej.

Fala oburzenia na ACTA była kulminacją drugiego biegunu napięcia, jakie budzą prawa autorskie – między ich posiadaczami a użytkowniczkami i użytkownikami treści nimi objętymi. Ludzie w maskach Guya Fawksa na ulicach polskich miast pokazali, że ten biegun ma dziś szczególne znaczenie. Ich protest skierowany był przeciwko tej części ACTA, która dotyczyła ścigania naruszeń prawa autorskiego w internecie.

Dlaczego umowa zacieśniająca kontrolę takich naruszeń i przybliżająca nieuchronność kary za nie wzbudziła takie emocje? Jedni powiedzą, że chodziło o wolność, o wolną przestrzeń Internetu. Inni, że o zwykłą kradzież, bo polska młodzież przestraszyła się, że nie będzie mogła już ściągać do woli muzyki i seriali. Pomiedzy tymi dwoma nacechowanym emocjonalnie i moralnie stwierdzeniami leży problem, który nazywa się: monopol intelektualny w erze cyfrowej.

XVII-wiecznym londyńskim księgarzom psuli szuki „piraci” pod wodzą największego z nich, Henry’ego Hilla (zbieżność nazwisk z autorkami piosenki „Happy Birthday To You” jest przypadkowa). Ci „partacze” wydawali książki tanio ku ucieście publiczności i zgrzytaniu zębów kartelu. Statut królowej Anny był więc kagańcem na nich nałożonym. Malownicze sformułowanie „piractwo” odżyło w latach 90. XX wieku, kiedy okazało się, że prawo autorskie w formie, w jakiej od blisko 300 lat się kształtowało, nie jest w stanie sensownie regulować nowych technologii. Pojawienie się metody kompresji dźwięku w pliku mp3, e-booków, cyfrowych aparatów fotograficznych i kamer spowodowało, że zarówno tworzenie, jak i kopiowanie dzieł stało się proste jak nigdy przedtem. A dalsze ich rozpowszechnianie dzięki Internetowi sprowadza się do dwóch ruchów: kopiuje i wkleja. Pomimo prób dostosowania przepisów do nowych form obiegu kultury, wiele użytkowników i użytkowników nadal nie zna ich zasięgu albo zna, ale nie akceptuje.

Blogi, portale społecznościowe, serwisy – każdy z nas jest tu autorką lub autorem, a znakomita większość swoją twórczość uprawia niekomercyjnie (choć zyski z takiej twórczości mogą jednocześnie czerpać właściciele stron, na których jest prezentowana). I oczywiście możemy to robić z poszanowaniem praw autorskich, to znaczy na wszelki wypadek nie brać z Sieci niczego. Ale dlaczego blog gimnazjalistki o Harrym Potterze nie może zostać zilustrowany fotosami z filmów o nim? Każda sytuacja, kiedy nadgorliwi przedstawiciele posiadaczy praw autorskich straszą konsekwencjami prawnymi, budzi pytania o proporcje pomiędzy czynem a jego prawną oceną. W Unii Europejskiej obowiązuje zasada proporcjonalności – zakres ścigania i wymiar kary powinny być adekwatne do skutków naruszenia prawa

– wydaje się, że w przypadku prawa autorskiego tej równowagi nie ma.

Piszę te słowa między emisją przez HBO ostatniego, odcinka serialu „True Detective”, już okrzykniętego wydarzeniem sezonu. Żeby się dowiedzieć, kto jest upiornym Żółtym Królem, psychopatycznym mordercą, którego z takim poświęceniem tropią Matthew McConaughey i Woody Harrelson, mogę wykupić abonament telewizji kablowej lub satelitarnej. Albo obejrzeć film – za darmo, za grosze lub w zamian za obejrzenie kilku reklam – na stronie, gdzie inni użytkownicy udostępniają go z naruszeniem praw autorskich. Co zrobię, jeśli poza tym w ogóle mnie nie interesuje oferta HBO albo nie stać mnie na abonament? Wytrzymam, a tajemnicę Żółtego Króla poznam z komentarzy znajomych na Facebooku? Nie jestem święta, jak większość z nas. Skorzystam z najwygodniejszej drogi. Polskie prawo nie każe za „konsumpcję” plików pozyskanych z naruszeniem praw autorskich. A czy moje postępowanie jest etyczne? Znaleźliby się i obrońcy, i oskarżyciele w tej sprawie.

Na pewno warto ponownie przedyskutować zakres dozwolonego użytku i skrócenie obowiązywania majątkowych praw autorskich, żeby sprostać wyzwaniom cyfrowego świata i naprawić zachwianą równowagę pomiędzy autorem, pośrednikiem i użytkownikiem. To przekonanie jest coraz bardziej obecne także w politycznym podejściu do problemu. Wyrazem tego są zakończone w marcu 2014 roku konsultacje publiczne dotyczące reformy prawa autorskiego w Unii Europejskiej, prowadzone przez Komisję Europejską.

Na razie mamy do czynienia z prawem masowo nieprzeznaczonym, co raczej nie jest wyznacznikiem jakości tegoż prawa. Obowiązująca od 2009 roku francuska ustawa HADOPI, która zakładała do niedawna odcinanie dostępu do Internetu po trzecim przypadku łamania prawa autorskiego – czyli też ściągnięcia filmów z Sieci – została w 2013 roku złagodzona. Zresztą nawet podczas czterech lat obowiązywania prawa tylko jedna osoba została ukarana 15-dniowym odcięciem od Sieci, a koszt działania agencji rządowej, która zajmowała się głównie wysyłaniem e-maili, wyniósł 12 mln euro. Tyle sił i pieniędzy włożono

w realizację utopii, która mogłaby być możliwa tylko w świecie totalnej kontroli i nadzoru. Jeśli takiego świata nie chcemy, to prawdopodobnie musimy też się zgodzić na to, by system był nieszczelny – albo inaczej go skonstruować.

Wydaje się, że opcja „przymykamy oczy na piractwo, bo i tak zarabiamy, a jeśli komuś się spodoba piracka kopia, to może zapłaci za lepszą jakość” interesuje coraz więcej posiadaczy praw. Paulo Coelho podał wręcz na własnym blogu linki do nieautoryzowanych e-booków z własnymi powieściami, a producenci hitowych seriali „Gra o tron” i „Breaking Bad” wyrażali zadowolenie z dużego zainteresowania ich produkcjami w szarej strefie, licząc na to, że tamtejsi konsumenci przeistoczą się w końcu w abonentów albo jakoś inaczej je „zmonetyzują”.

Wynalezienie i upowszechnienie takich form dystrybucji treści jak apple’owski iTunes, gdzie poszczególne utwory można kupować na sztuki, czy serwisy streamingowe jak Spotify, Deezer czy Netflix, za które płaci się abonament i – w zależności od jego wysokości – można słuchać i oglądać do woli albo w ramach różnej wysokości limitów, także może mieć wpływ na zmniejszenie się szarej strefy rynku cyfrowych treści. Pytanie tylko, czy skorzysta na nich ktokolwiek poza pośrednikami.

Jak zwykle, gdy innowacja wywraca na nice zastany porządek, zdania co do kierunku tych zmian są podzielone. Jedni będą twierdzić, że tylko rygorystyczne przestrzeganie praw autorskich i przykładowe karanie tych, którzy przekraczają normę, przywróci poczucie sprawiedliwości i obroni kurczący się zysk. Ich adwersarze będą zwracać uwagę, że straty są pozorne (zyski z branży przecież wciąż rosną), a nowa ekonomia daje ogromną szansę zagospodarowania klientek i klientów, którzy zapłacą za ostatni odcinek „True Detective”, jeśli dostęp do niego będzie łatwiejszy niż poszukiwanie i odtworzenie plików z internetu. A korzyść, jaką odniosą cyfrowe treści z „uwolnienia” – czy to w postaci skrócenia okresu obowiązywania praw autorskich, czy rozszerzenia pojęcia dozwolonego użytku, czy wreszcie wolnych zasobów – będzie nie do przecenienia w wymiarze społecznym.

Problem „monopoli intelektualnych w erze cyfrowej” rozszerza się tymczasem z plików cyfrowych na przedmioty fizyczne, którym dotychczas udawało się unikać problemu bycia zmultiplikowanymi szybko, łatwo i przyjemnie. W styczniu 2014 roku wygasł pierwszy patent na drukarki 3D, wkrótce więc ich ceny powinny spaść. I gdy borykamy się z problemem, jak kontrolować dystrybucję broni palnej w sytuacji, gdy każdy może sobie taką wydrukować w domu, to tylko wycinek o wiele szerszego problemu. Jeśli tysiące ludzi zapragną wydrukować sobie krzesła według projektu Philippe’a Starcka, to co zrobić, żeby on i jego spadkobiercy mogli czerpać z tego korzyść?

Inny wynalazek, okulary Google’a, które mogą rozpoznawać ludzi i obiekty i je cyfrowo odwzorowywać, oprócz obaw o prywatność prowokują również pytania o prawa autorskie w czasach, gdy kopiowanie – choć wydaje się to niemożliwe – będzie jeszcze łatwiejsze.

A co będzie za 25 lat? Tego oczywiście nie wiemy. W naszym badaniu wyróżniamy dwie kluczowe osie czynników, od których może zależeć przyszłość: na pierwszej z nich polityki publiczne dotyczące kultury od zorientowanych na wolny rynek przechodzą ku stawiającym na pierwszym miejscu wspólnotę. Na drugiej rozproszenie kontroli finansowej, politycznej i prawnej nad obiegiem treści ustępuje Lewiafanowi monopolu.

Tim Wu, badacz z uniwersytetu Columbia, w swojej książce z 2011 roku „Master Switch” (Główny przełącznik) pisał o powtarzających się w sektorze informacji cyklach innowacji i kontroli. Ten, kto jest właścicielem głównego przełącznika, decyduje o wszystkim – nie tylko o cenie i dostępności usługi. Zwykle dusi też innowacje, hamując rozwój technologii. Bo po co jej czy mu innowacja, skoro ma przełącznik? Dlatego telekomunikacyjny moloch AT&T w Stanach Zjednoczonych mógł sobie pozwolić na utracanie wynalazków ułatwiających życie konsumentom, jak uniwersalna telefoniczna wtyczka. Gdy używał jej cały nowoczesny świat, Amerykanie wciąż jeszcze musieli się męczyć z ciężką, niewygodną i niekompatybilną z sieciami poza ich krajem kostką. W latach 80. producenci filmów chcieli w USA zakazać sprzedaży magnetowidów, bo bali się, że nagrywanie filmów na użytek prywatny popsuje im biznes.

Dzisiejsze obawy części zawodowych twórców i twórczyni oraz pośredników przed „piractwem” czy poluzowaniem praw autorskich można by dopisać do tego samego repertuaru lęków przed zmianą.

Właściciel głównego przełącznika nie ma jednak szans w walce z destrukcyjną innowacją, twierdzi Wu. Gdy do niej dojrzeje, jest już dla niego za późno – inni przejmują pałeczkę. A potem sami zaczynają wprowadzać regulacje i kontrole. Wydaje się, że Internet jest gdzieś na końcu okresu innowacji – globalne informacyjne monopole już tu są. Ale nad nimi unosi się widmo cyfrowego społeczeństwa kontroli, czy w to w postaci cenzury niewygodnych treści, czy śledzenia zachowań konsumentek i konsumentów. Pytanie o wolność może się okazać najważniejsze także w kontekście przyszłości praw autorskich.

W naszym badaniu zastanawialiśmy się, jak ta przyszłość może wyglądać w zależności od tego, który kierunek rozwoju wybiorą społeczeństwa i państwa. Te scenariusze mogą współistnieć – tak jak dziś istnieją obok siebie państwa o nastawieniu wspólnotowym i wolnorynkowym, w zasadzie stosujące takie same prawa dotyczące monopolii intelektualnych. To raczej ćwiczenie z tego, która wizja będzie dominować w rozwiniętym świecie, albo raczej która powinna dominować, by wszyscy – autorzy, pośrednicy, użytkownicy – mieli poczucie, że są traktowani sprawiedliwie.

CO NADA KSZTAŁT PRZYSZŁOŚCI?

autorka: Maria Świetlik

DLA PRZYSZŁEGO KSZTAŁTU RELACJI
MIĘDZY AUTORAMI, UŻYTKOWNIKAMI
I POŚREDNIKAMI W OBIEGU KULTURY
NAJISTOTNIEJSZY BĘDZIE UKŁAD DWÓCH
WŁADZ: POLITYCZNEJ I EKONOMICZNEJ

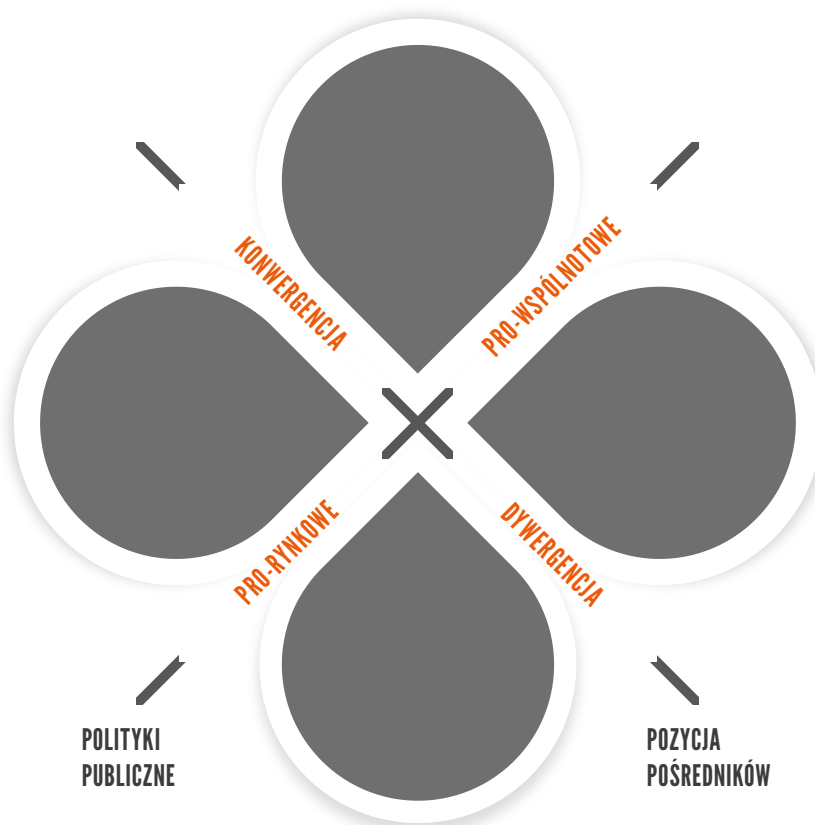
Debata publiczna dotycząca prawa autorskiego powoli wychodzi z zakłętego kręgu, w którym można było tylko albo obrzucać się inwektywami, albo „poważnie rozmawiać o pieniądzach” w wąskim gronie twórców, pośredników, urzędników i działaczy społecznych. Coraz więcej osób zdaje sobie sprawę, że przepisy regulujące obieg kultury i wiedzy oraz codzienną komunikację mają znaczący wpływ na kształt stosunków społecznych dziś i w przyszłości.

Pracując z ekspertkami i ekspertami nad scenariuszami przyszłości, zaczęliśmy od wyodrębnienia dwóch czynników, które w naszej opinii będą kształtować to, jak za 25 lat w Europie dzieła kultury będą tworzone, udostępniane i wykorzystywane. Uznaliśmy, że najistotniejszy będzie układ dwóch władz: politycznej i ekonomicznej. W ten sposób uzyskaliśmy dwie osie, których przecięcie wyznaczyło cztery potencjalne „światy” – ilustruje to zamieszczony na następnej stronie graf.

Pierwszą oś tworzą polityki publiczne, o których decydują krajowi i europejscy² politycy oraz urzędnicy. To oni rozdysponowują środki finansowe poprzez różne instytucje, m. in. programy ministerialne, instytuty kultury, konkursy, dotacje, stypendia. Tworzą też ramy prawne regulujące obieg kultury, przede wszystkim prawo autorskie.

Polityki publiczne dotyczące kultury mogą być zbudowane na przekonaniu, że kultura jest sferą wyjątkową, budującą więzi społeczne, podtrzymującą tradycję, ale i kreatywnie odpowiadającą na nowe wyzwania rzeczywistości – warto więc ją wspierać i chronić przed czystym rachunkiem zysków i strat, na przykład dofinansowując twórczość dużą ilością środków publicznych. Taką politykę nazwaliśmy „pro-wspólnotową”.

2. W Europie funkcjonują dwa systemy prawa autorskiego, co wynika z dwóch różnych tradycji prawnych – kontynentalny (prawo autorskie) i anglosaski (copyright). Ten ostatni oddziałuje także znacząco na obieg treści w Sieci, ponieważ największymi pośrednikami są firmy amerykańskie, poruszające się w ramach tamtejszych przepisów. Międzynarodowe prawo zawiera elementy i jednego, i drugiego systemu – więcej na ten temat w rozdziale „Co nas czeka”, s. 40. Pracując nad scenariuszami, nie dążyliśmy jednak do przewidzenia brzmienia konkretnych przepisów, ale raczej zakresu działania i filozofii prawa autorskiego/copyrightu, abstrahując od różnic w konstrukcjach prawnych. [przypis red. - MŚ]



Polityki publiczne mogą też obrać inny kierunek i traktować sferę kultury jako nowoczesny sektor gospodarki o bardzo korzystnej stopie zwrotu (bo nie wymaga dużych nakładów na materiały i technologię produkcji), który należy poddać weryfikacji maksymalnie uwolnionego rynku. Nazwaliśmy ten sposób kształtowania polityk „pro-rynkowym”.

Władza ekonomiczna, która w przyszłości będzie kształtować obieg kultury, to przede wszystkim masowi pośrednicy w obiegu cudzych utworów, dystrybutorzy dzieł kultury, czy jak się dziś przyjęło mówić, *contentu*. Dlatego drugą oś nazwaliśmy „pozycja pośredników”. Jak się dziś wydaje, kluczową technologią pośrednictwa będzie Internet, dlatego przyglądając się układowi biznesów na tym rynku, wyznaczyliśmy dwa możliwe tendencje: „konwergencję” i „dywergencję” usług.

Internet, tak jak inne sieci komunikacyjne, podlega tzw. efektowi sieci, w którym duże *huby* (koncentratory), przyciągają nowe użytkowniczkę właśnie dlatego, że są duże (mają duży zasób treści albo – w przypadku sieci społecznościowych – jest tam wielu naszych znajomych), a każda nowa użytkowniczkę zwiększa ich atrakcyjność

dla kolejnych. Taki model akumulacji usług i kapitału prowadzi zwykle do powstawania oligopolu. Pośrednicy w obiegu kultury również mają skłonność do konwergencji usług, to znaczy skupiania w obrębie jednej struktury właścicielskiej różnych etapów „używania” kultury oraz produktów i usług skierowanych do różnych grup odbiorców. W przypadku internetowego obiegu treści jest to przede wszystkim Google (do którego należą m.in. YouTube i Google Books) i Amazon oraz, może mniej oczywisty, Facebook.

Ale możemy sobie wyobrazić również inny scenariusz, w którym tendencję do konwergencji zastąpiłaby dywergencja. W Internecie przeciwieństwem scentralizowanej dystrybucji są sieci typu *peer-2-peer*, pozwalające łączyć się użytkownikom i użytkowniczkom bezpośrednio między sobą i dzielić zasobami zgromadzonymi na własnych komputerach czy serwerach (w oparciu o taką infrastrukturę działa np. Pirate Bay). Ich popularność jako „dostawców treści” wciąż nie słabnie, mimo że są nielegalne. Dywergencja wydaje się dziś możliwa przy spełnieniu następujących warunków: użytkownicy i użytkowniczki mają możliwość legalnego korzystania z sieci *peer-2-peer*, powstawanie sieciowych oligopolu

jest powstrzymywane przez antymonopolową politykę państw dbających o faktyczną równowagę na rynku oraz powszechnie stosowane są protokoły pozwalające komunikować się między sobą narzędziami różnych usługodawców (dziś mogą dzwonić do siebie abonenci różnych sieci komórkowych, a nie mogą się połączyć użytkownicy facebookowego i gmailowego czatu).

Obieg kultury nie jest jednak kwestią jedynie prywatnego dostępu do treści (lub jego braku). Oddziałuje na różne sfery życia społecznego, m. in. na poziom upodmiotowienia obywateli i obywaterek, dominujący dyskurs wyznaczający wzorzec udanego życia, stan kultury, sztuki, edukacji i sektor kreatywny. Dlatego w każdym z czterech scenariuszy przyszłości przyglądamy się temu, jak będą wyglądały te sfery i jak będzie wyglądało regulujące obieg kultury prawo autorskie.

Rozważaliśmy, jaka będzie pozycja trzech graczy na polu kultury: autorów, użytkowników i pośredników. Tę pozycję określają takie kategorie prawne, jak: długość obowiązywania majątkowego prawa autorskiego, zakres praw osobistych i dozwolonego użytku prywatnego, zakres wyjątków edukacyjnych i „artystycznych”, egzekucja naruszeń prawa, rola organizacji zbiorowego zarządzania. Zastanawialiśmy się także nad, nieujęta w prawie autorskim kwestią zabezpieczeń socjalnych dla zawodowych twórczyń i twórców.

Opis wybranych przez grono eksperckie trendów, które nadadzą kształt przyszłości, znajdziecie Państwo w rozdziale 6. „Co nas czeka”, a metodologię – w rozdziale 7. „Jak pracowaliśmy...”

Przyjęliśmy założenie porządkujące pracę nad poszczególnymi scenariuszami, że te dwa czynniki – polityki publiczne i pozycja pośredników – wyznaczać będą zakres działania prawa. Ale można odwrócić przyjętą na potrzeby badania logikę i uznać, że to prawo autorskie wywołało pewien układ sił na polu kultury. Wtedy poszczególne scenariusze można czytać jako modele opisujące skutki proponowanych regulacji prawnych.

Mamy nadzieję, że ułatwi to interaktywna strona z wynikami naszych badań scenariusze.prawokultury.pl

Celem badania nie jest najtrafniejsze przewidzenie przyszłości, lecz zaproszenie do refleksji nad tym, jaka mogłaby ona być. Chcielibyśmy zachęcić czytelniczki i czytelników do zastanowienia się, który ze scenariuszy jest zgodny z ich wyobrażeniem udanego życia i właściwych relacji społecznych, czyli jakiego świata pragną dla siebie i dla innych.

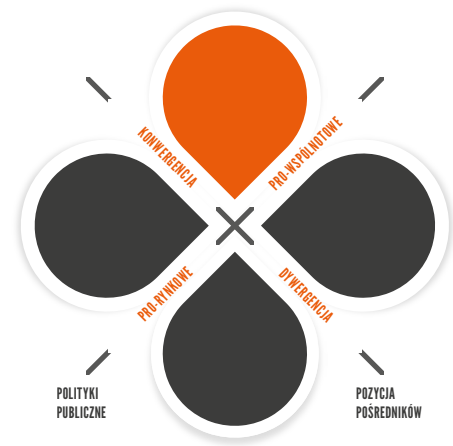
SCENARIUSZE
PRZYSZŁOŚCI
TWORZENIA,
UDOSTĘPNIANIA I WYKORZYSTYWANIA DÓBR
KULTURY ORAZ
OCENA JEJ
WPŁYWU NA
STAN SPOŁECZEŃSTWA,
KULTURY,
EDUKACJI, SEKTOR
KREATYWNY,
A TAKŻE SYSTEM
PRAWA AUTOR-
SKIEGO W EURO-
PIE W PERSPEK-
TYWIE ROKU
2040

autorka: Miłada Jędryś

PLAC BRONI

„NIE BOJĘ SIĘ NIKOGO Z WAS.
A GDY PRZYJDZIECIE DO NAS, NA PLAC
BRONI, ZABRAĆ NAM NASZĄ ZIEMIĘ,
TO BĘDZIEMY NA WAS CZEKAĆ.
I POKAZĘ WAM, ŻE KIEDY BĘDZIE NAS
DZIESIĘCIU, TYLE SAMO CO WAS,
TO ZUPEŁNIE INACZEJ POROZMAWIAMY.
TERAZ JESTEM TU SAM”

Ferenc Molnár, „Chłopcy z Placu Broni”
tłum. Tadeusz Olszański



Polityki publiczne nakierowane są na budowanie poczucia wspólnoty, która ma się reprodukować i wyrażać w systemie symbolicznym (kulturze), jednocześnie państwo nie ingeruje w rynkowy obieg kultury, co doprowadziło do konwergencji usług i zasobów w rękach kilku znaczących pośredników.

1. Społeczeństwo – struktura i podzielane wartości

W tym scenariuszu państwo uważa, że wspólnota to najlepsze, co mogło się przydarzyć jego obywatelom, i w związku z tym warto w nią inwestować. Wyrastające z tradycji małych demokracji, czy to republik kupieckich, czy wolnego chłopstwa, kultywuje szacunek dla rozwiązań wypracowanych wspólnie i dla efektu synergii, przekładającego się na rozwój społeczny i gospodarczy, jaki daje kolektywność.

Obywatele decydują o tym, jak ma wyglądać park w ich miasteczku i jaką kostką wyłożyć chodniki na rynku. Masowo głosują w wyborach – za absencją przy urnie grozi grzywna. Indywidualizm i apatia są tu rzadkie i źle widziane, od przedszkola wszyscy się uczą, że tylko razem, współpracując, mogą coś osiągnąć.

Ludzie unikają działań kontrowersyjnych, wychodzących poza społeczną normę ze strachu przed potępieniem przez wspólnotę, ale także karą ze strony państwa – odebraniem zasiłku, wyłączeniem z kręgu przywilejów, degradacją do kategorii „aspołeczny margines”.

Udane życie prowadzi ten, kto angażuje się w życie swojej wspólnoty i przyczynia się do polepszenia kolektywnego bytu. Udział w życiu publicznym, także na płaszczyźnie ogólnokrajowej – czy to jako polityk, czy jako urzędniczka – to szanowana i chętnie wybierana ścieżka kariery. Obywatele generalnie identyfikują się

z państwem – to, co jest dobre dla państwa, jest uważane za dobre dla obywateli. Patriotyzm ma też wymiar ekonomiczny: jeśli się pracuje, to pomnaża się PKB. Jednocześnie państwo stara się nie ingerować w rynek.

Drugą ważną ścieżką kariery jest praca w korporacji. Tu zarabia się więcej pieniędzy, ale mimo zazdrości, jaką taki status powoduje, w społecznym odbiorze plasuje się on jednak o poprzeczkę niżej niż zatrudnienie w sektorze publicznym.

Wszyscy oglądają, czytają i słuchają tego samego, bo wiedzą (nauczyli się w szkole, powiedziały im autorytety), co jest dobre, a co złe, co wysokie albo niskie. Nawet jeśli dotyczy to produkcji amatorskiej. Konsumpcja kultury jest bierna i częsta, ale kompetencje kulturowe społeczeństwa wysokie. Państwo aktywnie ułatwia uczestnictwo w kulturze – powszechny dostęp do kultury pomaga budować system wartości i poczucie wspólnoty – dla jednych buduje filharmonię, drugim zorganizuje festyn z puszczaniem wianków. Różnice społeczne sprowadzone są do poziomu estetyki.

Państwo może wywierać nacisk ideologiczny na odbiorców kultury, którzy – żyjąc w kulcie kanonu – nie potrafią odbierać niepokojących sygnałów.

2. Ekonomia kultury i sektor kreatywny

Sektor publiczny jest największym pracodawcą, zarówno jeśli chodzi o administrację, strategiczne gałęzie przemysłu, jak i naukę i innowacje. Państwo dba też o rozwój prywatnych przedsiębiorstw, organizując poduszki bezpieczeństwa dla ich pracowników w przypadku kryzysu (bierze ich na utrzymanie w czasie przeciągającego się bezrobocia, wchłania do prac publicznych tych, którzy na trwałe stracili pracę w skutek zastąpienia ich miejsc pracy przez sztuczną inteligencję).

Państwo jest też – obok koncernów medialnych – głównym zleceniodawcą w sektorze twórczym. Zamawia utwory muzyczne, powieści, sponsoruje filmy, wszystko po to, żeby budować kapitał społeczny i kompetencje potrzebne na rynku pracy, ale i umacniać poczucie wspólnoty. „Kamienie na szaniec” kręci się tu rok po roku.

Państwo dystrybuuje darmowe bilety dla dzieci, młodzieży i najuboższych, wzbogaca też kanon otwartych zasobów w Sieci. Ale komercyjne firmy z branży kulturalnej też dobrze prosperują, panuje niepisana umowa, że tu nie będzie konkurencji, tylko uzupełnianie się oferty: komercyjne produkcje są czytane/oglądane/komentowane przez rzesze, dla nich problem „zmonetyzowania długiego ogona” nie istnieje.

Z potężnej biblioteki otwartych zasobów publicznych korzystają więc także koncerty medialne, przekuwając je na swoją finansową korzyść.

3. Sytuacja twórców i twórczyń krytycznych i sztuki „wysokiej”

Artystki i artyści otaczani są publiczną opieką. Oczywiście nie wszyscy, ale „kasta” wybranych jest dość duża i zapewnia utrzymanie z działalności artystycznej. Artystka może korzystać z pensji, stypendium czy innych form państwowej opieki, ma zapewnione ubezpieczenie i emeryturę powyżej minimalnej. Ceną za przynależność do kasty może być przejmowanie przez państwo praw autorskich, by udostępnić treści jako otwarte zasoby, zgodnie z zasadą, że obywatel nie może płacić drugi raz za to, za co już raz zapłacił ze swoich podatków.

Grupa twórców i twórczyń jest stabilna, ale też statyczna. Znajdujący się na górze drabiny twórcy i twórczynie sztuki „wysokiej”, uznawani za kolektywny narodowy skarb, tworzą establishment, arbitrowi smaku, którzy decydują o dobrym guście i o przyszłości tych jeszcze wspinających się po dolnych szczeblach kariery. Status pomniejszych autorów też jest dobry. W zawodach twórczych działają silne związki zawodowe, co ma związek z profesjonalizacją twórczości. Granica między artystą a amatorem jest tu więc bardzo wyraźna.

Sztuka krytyczna może być elementem systemu i wtedy w obrębie nakreślonych ram jest dozwolona, bo państwo i społeczeństwo uważają, że jest im potrzebna do prawidłowego funkcjonowania. W tym przypadku artyści krytyczni cieszyliby się szacunkiem i mieli odpowiedni do niego status – mogliby liczyć na pomoc ze strony państwa. Jeśli nie jest dozwolona, mamy do

czynienia z silnym tabu, mogą pojawić się takie zjawiska jak autocenzura i emigracja wewnętrzna oraz sztuka aluzyjna. Wtedy protest przeciwko jednemu mitowi może gromadzić się w niszach, gdzie króluje zakazana muzyka, zakazane zachowania i zakazane używki – wszystko to, czego zakazują na zewnątrz.

4. Edukacja

Państwo i samorządy dbają o wysoki poziom nauki w szkołach publicznych, które są dobrze wyposażone i mają wysoko wykwalifikowany personel. Edukacja przedszkolna jest obowiązkowa już od trzeciego roku życia, bo rządzący wierzą, że dzieci powinny się uczyć życia w grupie od najmłodszych lat. W szkole dzieci mają do dyspozycji nowoczesne pomoce naukowe – urządzenia mobilne z pełnym dostępem do Sieci, interaktywne kursy online i offline. To owoc współpracy państwa z jedną, wiodącą firmą medialną – może Apple'em, a może jakimś jego następcą. Wszystkie dzieci dostały od niej tablety, uczą się dzięki edukacyjnym aplikacjom, do których treść dostarczają władze edukacyjne. To nie musi oznaczać, że uczeń wychodzi z tego systemu jako bierny wykonawca poleceń. Z aplikacji też można się nauczyć kreatywności, ale w określonych ramach, jakie wyznaczają dostarczone już materiały i narzędzia.

W szkołach nie uczy się krytycznej analizy zjawisk, kontestowania zastanego porządku, obnażania stereotypów i rozbierania na czynniki pierwsze uznanych prawd. Nacisk położony jest raczej na pracę zespołową i mediację, czyli te umiejętności, które najbardziej przydają się wspólnocie.

Dzieciom nie wpaja się zatem także potrzeby kwestionowania kanonu kulturalnego, gdyż to on jest fundamentem, na którym wspólnota opiera postulowane wartości. Dostają za to narzędzia do odróżnienia kultury wysokiej od niskiej, bo skoro jest kanon, to gdzieś musi być również to, co do kanonu się nie kwalifikuje.

Otwarte zasoby edukacyjne są bogate i łatwo dostępne. Państwo funduje darmowe e-podręczniki w postaci aplikacji działających na sprzęcie jednego z wybranych koncernów.

5. Wpływ technologii na konsumpcję kultury

Dominuje bierna konsumpcja kultury, co jest głównie wynikiem tego, że narzędzia, jakie większość społeczeństwa ma do dyspozycji, to zamknięty zbiór aplikacji. Dlatego też trudno o nisze i o kulturę nie-mainstreamową, z braku nośników, z których mogłaby korzystać.

Zawężenie stosowanych technologii do produktów kilku oligopoli powoduje, że filtrowanie treści jest bardzo ułatwione. Korzysta z tego zarówno biznes, żeby zdobyć pełną wiedzę o upodobaniach klienta i podsunąć mu odpowiednie produkty, jak i państwo, zatroskane o integralność wspólnoty. Szpiegowanie w Sieci nie budzi jednak gwałtownych protestów, o ile nie dochodzi do nadużyć; obywatele są gotowi do oddania jakiegoś fragmentu swej wolności w imię wspólnego dobra. File-sharing jest nielegalny.

PRAWO AUTORSKIE



POZYCJA AUTORÓW JEST SILNA:

Prawo autorskie chroni twórców i twórczynie jako postacie ważne dla budowania kapitału społecznego, szanowane i cenione filary społeczności. „Monetyzacja” ich pracy jest rozciągnięta w czasie – poprzez rozbudowany system tantiem – a okres obowiązywania praw autorskich stosunkowo długi. Ważna jest rola organizacji zbiorowego zarządzania, które koordynują przepływ honorariów pomiędzy użytkownikami czy pośrednikami a samymi autorami.

Autorzy mają również dużą kontrolę nad tym, w jaki sposób będzie się korzystało z ich dzieł: tylko edukacja przyszłych pokoleń jest celem nadrzędnym, który usprawiedliwia uszczuplenie ewentualnego zysku artystki czy artysty. Dlatego granice dozwolonego użytku są poszerzane przede wszystkim w celach edukacyjnych, istnieją też programy wykupu dzieł, które najlepiej tym celom służą, do domeny publicznej. Odbywa się to jednak z korzyścią dla twórców i twórczyń, których honoraria za przekazanie praw są znacznie wyższe od tych za udzielenie licencji.



POZYCJA UŻYTKOWNIKÓW JEST ŚREDNIA:

Mają do dyspozycji bogate zasoby edukacyjne, darmowe bilety na wydarzenia kulturalne, super wyposażone biblioteki, bogatą płatną ofertę. O ile jednak mogą dowolnie korzystać z dzieł w domenie publicznej i w celach edukacyjnych, dobrze rozwinięty system kontroli blokuje ich możliwości jako prosumentów, jeśli chodzi o treści komercyjne. Pozarynkowe dzielenie się kulturą zostało relegowane do internetowego podziemia – niewielkiego, bo popyt na takie usługi nie jest duży, a dodatkowo został ograniczony poprzez system kontroli.



POZYCJA POŚREDNIKÓW JEST SILNA:

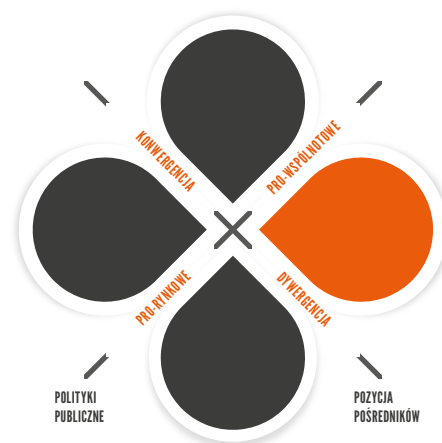
Kontrolują zarówno komercyjny rynek obiegu kultury, jak i zamówienia publiczne. Z tego względu zależy im, żeby naruszenia praw autorskich były ścigane, a państwo przychyliła się do tego postulatu również ze względu na dobro autorów, z którymi koncerny dzielą się dochodami. Na rękę jest im również długi okres obowiązywania praw autorskich oraz bogate zasoby domeny publicznej, które można skomercjalizować w utworach zależnych.

SCENARIUSZ 2:

DOLINA MUMINKÓW

*„SĄ TACY, CO ZOSTAJĄ W DOMU, I TACY,
CO ODCHODZĄ. ZAWSZE TAK BYŁO.
KAŻDY MOŻE SAM WYBRAĆ,
ALE MUSI TO ZROBIĆ, PÓKI JESZCZE CZAS,
I W ŻADNYM RAZIE NIE ROZMYŚLIĆ SIĘ”*

Tove Jansson, „Dolina Muminków w listopadzie”
tłum. Teresa Chłapowska



Polityki publiczne nakierowane są na wzmocnienie wspólnotowości, traktując kulturę jako ważne narzędzie budowania poczucia przynależności, społecznej solidarności i więzi. Państwo prowadzi politykę antymonopolową, niedopuszczającą do powstawania koncentatorów o pozycji zagrażającej równowadze na rynku, w związku z tym istnieje duży wybór dostawców treści i usług, z reguły nie łączą oni tych dwóch funkcji.

1. Społeczeństwo – struktura i podzielane wartości

Wspólnotowe, a jednocześnie nie monopolistyczne (ani ze strony państwa, ani korporacji) podejście wytwarza równowagę pomiędzy potrzebami obywateli, racją stanu i interesami biznesu. Obywatele są zaangażowani w życie społeczne i polityczne – biorą udział w konsultacjach społecznych, współtworzą budżety partycypacyjne.

Państwo wspiera obywatelskie projekty kulturalne (teatry miejskie, biblioteki obywatelskie, samokształceniowe uniwersytety trzeciego wieku), dając samym obywatelkom narzędzia do budowy kapitału społecznego.

W tym scenariuszu kontrola i inwigilacja ze strony państwa jest ograniczona do minimum, życie społeczne opiera się bowiem na wzajemnym zaufaniu, a urzędnicy rozumieją, że muszą się samoograniczać w nadzorze. Firmy nie mają zaś możliwości skutecznego infiltrowania klientów w celach biznesowych – państwo, broniąc interesu obywateli, postawiło wyraźne granice i dane są przekazywane tylko za świadomą zgodą klienta, który otrzymuje informację o wszystkich za i przeciw. Danymi nie można też handlować. Jako bezpieczne rozwiązanie służące swobodnej cyrkulacji kultury zalegalizowano także sieci wymiany plików.

Wolność jednostki i wolność wyboru jest pełna, chociaż może to też rodzić dylematy – jeśli dozwolone jest wszystko, to także publikacja „Mein Kampf” i przemarsze grup gloryfikujących przemoc.

Każde życie jest udane, choć najbardziej ceni się to, które jest użyteczne dla wspólnoty. Trzeba czuć się potrzebnym wspólnocie. Najwyżej ceniona jest praca w organizacji pozarządowej lub naukowa, wykorzystywanie swoich talentów i umiejętności z pożytkiem dla innych. Nieudane życie to marnowanie talentu.

W tym scenariuszu szczególnie cenieni są artyści, nieważne czy amatorzy, czy zawodowcy, bo wierzy się w to, że każdy kreatywny członek społeczeństwa działa z pożytkiem dla innych.

Outsiderzy, freaki – są szanowani, bo nikt nie narzuca jednego wzorca zachowań pożytecznych dla wspólnoty. Można być jej członkiem na wiele różnych sposobów. Nawet ci bardziej aspołeczni nie są jakoś szczególnie potępiani, dominuje raczej zrozumienie co do tego, że nie można wszystkich zuniformizować.

Kultura jest obecna i na wyciągnięcie ręki. Bawi, uczy, wzrusza, zachęca też do tego, żeby samemu stać się autorem. To jedna z najbardziej cenionych możliwości samorealizacji. Kultura wzmacnia społeczeństwo obywatelskie, ucząc kompetencji krytycznych i współpracy przy rozproszonych sieciowych projektach.

2. Ekonomia kultury i sektor kreatywny

Państwo poprzez działania antymonopolowe dba o to, żeby na rynku panowała realna konkurencja i żaden podmiot nie uzyskał nad innymi przewagi, która pozwalałaby mu dyktować warunki z pozycji monopolisty. Pilnuje tego szczególnie na rynku technologii, dbając o zasady, takie jak neutralność Sieci, ochronę prywatności i danych osobowych, generalnie o równowagę między prawami użytkownika i dostawcy usług, a w przypadku utworów objętych prawem autorskim – również autorów. Samo stara się zapewnić konieczne minimum usług publicznych, w tym dostęp do otwartych zasobów edukacyjnych i zasobów kultury, które są w domenie publicznej. Pozarynkowy obieg kultury

w Sieci, jako służący podnoszeniu kompetencji jednostek i społeczności, uważa się za godny poparcia.

Trudno jest osiągnąć szeroki sukces komercyjny. Niemożliwe są superprodukcje typu „Hobbit”, bo żaden producent nie jest na tyle potężny, żeby zgromadzić wystarczającą ilość funduszy, które potem by się zwróciły. Trudno również o bestseller, gdyż żadne wydawnictwo nie dysponuje odpowiednią machiną promocyjną i wertykalnym modelem dystrybucji treści, który by „przymusił” czytelników/konsumentów do zakupu. Powoduje to, że rozrywka zarobków wśród twórców i twórczyń nie jest duży. Nie ma celebrytów zgarniających wszystko, zaciera się też różnica między profesjonalistami i amatorami/prosumentami.

Wielu artystów ma więc możliwość utrzymania się ze swojej twórczości, ale pożądaną kompetencją w tym fachu jest także umiejętność pisania wniosków o granty, uczy się tego już w szkołach. Państwo dba również o zabezpieczenia społeczne dla twórców i twórczyń. Artysta lub artystka zarabia w większym stopniu na osobistym udziale w jakimś przedsięwzięciu – występie, spotkaniu autorskim, sędziowaniu w talent show – niż na tantiemach. Jeśli chodzi o Internet, to głównym źródłem wsparcia dla twórczości jest opłata na rzecz autorów, dystrybuowana pomiędzy wszystkich, których dzieła są tam obecne. Dobrze rozwinięty jest również *crowdfunding*, zbieranie przez autora środków potrzebnych do stworzenia dzieła bezpośrednio od przyszłych użytkowników. Z tych powodów ścisła kontrola nad tym, kto, jak i gdzie korzysta z raz opublikowanego dzieła, nie jest już potrzebna. Popularnością cieszą się wolne licencje.

Kultura komercyjna, konsumowana biernie, nie dominuje. Kwitnie za to kultura lokalna, angażująca społeczność – od tańców ludowych poprzez warsztaty z robotyki i układania bukietów.

Poruszając się po bogactwie zasobów w Sieci, ludzie szczególnie sobie cenią mądre agregatory treści, które potrafią ich poprowadzić po zasobach dla nich interesujących. W cenie są także ludzie-routerzy, którzy przeanalizują, polecą, zachęcą.

3. Sytuacja twórców i twórczyń krytycznych i sztuki „wysokiej”

Twórczość pojmowana jest jako samorozwój, ale także działanie na rzecz wspólnoty (lokalnej, ponadlokalnej), na szacunek i wysoką ocenę zasługuje się niezależnie od statusu, w zasadzie nie istnieje rozróżnienie na „lepsze” i „gorsze” gatunki. Twórca-kreator, „genialny narcyz” przekonany o swojej wyjątkowości nie ma tu racji bytu, gdyż ani kanon, ani przynależność do establishmentu, ani rozmiary popularności nie będą go w tym przekonaniu utwierdzać.

Za to „długi ogon” się wydłuża – nisz jest tyle, że każdy autor znajdzie sobie swoją i będzie w stanie się z niej utrzymać. Ma do dyspozycji rozbudowany system państwowych grantów, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki niekomercyjnej. Status twórcy komercyjnego może być nawet niższy od tego żyjącego z grantów.

To powoduje, że oferta jest bardzo zróżnicowana, każdy może znaleźć coś dla siebie w wielości nisz, mainstream praktycznie nie istnieje, albo raczej mainstreamów jest kilka. Może to powodować trudności w przebiciu się do publiczności, wyjściu poza swoją niszę. Z drugiej strony, cyfrowe narzędzia ułatwiają dotarcie do publiczności, którą w erze analogowej trudno było odnaleźć.

Dla każdego jest miejsce, a więc i dla twórców i twórczyń krytycznych, którzy też muszą szukać swojej niszy, ale nie mają problemu z negatywnym odbiorem ze strony czy to władz, czy biznesu. Prawo do krytyki jest uznawane za oczywiste, a granice krytyki obszerne. Sztuka krytyczna może kwitnąć i w Sieci, i w lokalnych społecznościach. Twórca i twórczyni krytyczni mają takie same szanse na uzyskanie wsparcia od państwa, jak inni, a może nawet większe, bo sztuka krytyczna jest uznawana za sam szczyt artystycznej drabiny.

4. Edukacja

W tym modelu jest miejsce i na dobre, dofinansowane szkolnictwo publiczne, i na pełniące rolę uzupełniającą szkolnictwo prywatne. W tym ostatnim największy nacisk idzie w kierunku alternatywnych metod nauczania, jak szkoły steinerowskie, montessoriańskie, demokratyczne czy wreszcie nauczanie domowe.

Szkoły z jednej strony wychowują do życia we wspólnocie, z drugiej – do zadawania krytycznych pytań, podważania zastanego porządku. Nacisk jest położony na kompetencje „miękkie” – umiejętność współpracy, ale także ćwiczenie myślenia dywergencyjnego, czyli umiejętności tworzenia nowych idei przez analizowanie wielu możliwych rozwiązań, zbaczanie z utartych szlaków.

Najważniejszą rolę w procesie edukacyjnym pełni nauczyciel, który nie realizuje sztywno ustalonego kanonu, ale może samodzielnie kształtować programy swoich lekcji w ramach bardzo elastycznych zaleceń władz edukacyjnych. Może korzystać z bogactwa otwartych zasobów edukacyjnych opłaconych z funduszy publicznych i udostępnianych w Sieci, a poza tym w bardzo szerokim zakresie z dzieł objętych prawami autorskimi – system prawa autorskiego jest bowiem tak skonstruowany, że najważniejszym na liście wyjątków dozwolonego użytku jest ten w celach edukacyjnych. Jeśli nauczyciel ma z czymś problem, to z wyborem: oferta jest bowiem tak bogata, że trudno się w niej zorientować i podjąć decyzję. A ponieważ sito dopuszczające materiały edukacyjne ma wielkie oka – specjalnie, żeby nie zawęzać możliwości – nie wszystkie są równie wysokiej jakości.

5. Wpływ technologii na konsumpcję kultury

Państwo dba o to, żeby powstawały tanie technologie, z których może korzystać każdy użytkownik. Dlatego finansuje rozwój techniczny w systemie konkursów, w których określa społeczne warunki dostępności danego produktu (na przykład darmowy dostęp do Sieci, tanie urządzenia mobilne). Technologie są ze sobą kompatybilne, o ile to możliwe – uniwersalne wtyczki, darmowe i otwarte oprogramowanie czy powszechnie stosowane protokoły umożliwiają każdemu tworzenie aplikacji współpracujących z innymi.

Wynalazca, który w garażu skonstruuje innowacyjne urządzenie, potencjalnie mogące mieć wielki wpływ na rozwój technologiczny, może liczyć na wsparcie ze strony państwa (np. granty na dalsze badania i rozpoczęcie produkcji). Nie może jednak liczyć na długą osłonę patentową swego wynalazku i na zmonopolizowanie

zysków – państwo woli „wypuścić” innowację w świat, wychodząc z założenia, że lepiej służy to dobru wspólnoty i przyniesie lepsze rezultaty, jeśli chodzi o dalszy rozwój tej innowacji.

Powoduje to, że dostęp do kultury dzięki nowym technologiom jest bardzo szeroki. Pewną trudność sprawia to, że z braku wertykalnej integracji usług zwłaszcza starsze osoby mogą mieć trudność z wyborem. Stąd popyt na usługi wszelkiego rodzaju przewodników: wolontariuszy pomagających starszym poruszać się w cyfrowym świecie czy ludzkich filtrów, które przedstawiają wybór w zalewie treści.

PRAWO AUTORSKIE



POZYCJA AUTORÓW JEST ŚREDNIA:

Zmieniły się źródła dochodu twórców i twórczyń, którzy zarabiają przede wszystkim na osobistych występach i na stałej opłacie na ich rzecz w internecie. Z tego względu zanikają organizacje zbiorowego zarządzania jako redystrybutorzy opłat od nadawców. Powstają za to stowarzyszenia twórców i twórczyń o charakterze organizacji społecznych, gdzie mogą się realizować pro-wspólnotowo. Długość obowiązywania praw autorskich ulega skróceniu – panuje zgoda co do tego, że to ważne dla rozwoju kulturalnego, społecznego i gospodarczego. Jednak nawet najbardziej popularni nie mogą liczyć na miliony z tantiem czy kontraktów z wielkimi koncernami, bo takie pieniądze po prostu w kulturze nie krążą. Wielu uznanych twórców i twórczyń nieźle zarabia, ale na status celebryty mogą liczyć tylko wśród swych niszowych fandomów.



POZYCJA UŻYTKOWNIKÓW JEST SILNA:

Łamanie praw autorskich przez użytkowników jest postrzegane jako problem, który trzeba rozwiązać poprzez umożliwienie im autoryzowanego dostępu do treści – czy to przez wsparcie odpowiednich modeli biznesowych, czy przez rozszerzenie definicji dozwolonego użytku. Ta ostatnia bierze pod uwagę nowe możliwości tworzenia treści, jakie dają nowe technologie, pozwalając np. na szeroki dozwolony użytek niekomercyjny w przypadku remiksu cudzych utworów. Nacisk położony jest za to na przestrzeganie osobistych praw autorskich – do dobrej i przestrzeganej praktyki należy cytowanie autorów, z których dzieł się korzysta. Dużą popularnością cieszą się wolne licencje, rozpowszechnione są sieci *peer-2-peer*, bo użytkownicy lubią i potrafią dzielić się treściami.



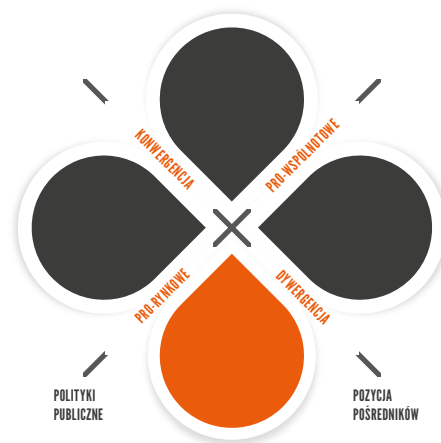
POZYCJA POŚREDNIKÓW JEST SŁABA:

Nie są w stanie doprowadzić do koncentracji kapitału ani do wyegzekwowania kontroli obiegu treści. Państwo wybiera inne metody rozwiązania problemu nielegalnej dystrybucji – patrz wyżej, a żaden podmiot komercyjny nie jest wystarczająco silny, żeby taką kontrolę przeprowadzać. Bardziej opłaca się zresztą badać zainteresowania internautów i oferować im takie usługi, jakich poszukują w „drugim obiegu”. Wiele podmiotów może na tym zarobić, ale globalnej korporacji tak stworzyć się nie da.

KLONDIKE

„JEŚLI TO ZŁOTO, TO ZNACZY, ŻE MOJA WĘDRÓWKA SIĘ KOŃCZY! BOGATY! NIGDY NIE BĘDĘ TAKI JAK BYŁEM! CZY POWIETRZE NIE JEST CZYSTSZE I NIE PACHNIE LEPIEJ? CZY DZIEŃ NIE JEST JAŚNIEJSZY? CZY JESZCZE BĘDĘ MIAŁ O CZYM MARZYĆ W GWIEŹDZISTE NOCE? CZY MOŻE STRACĘ TO WSZYSTKO? CZY NAPRAWDĘ CHCĘ BYĆ BOGATY?”

Don Rosa, Życie i czasy Sknerusa McKwacza. Król Klondike



Władze publiczne widzą w kulturze atrakcyjną gałąź gospodarki, która dzięki niskim kosztom „produkcji” może osiągać wysoką stopę zwrotu, kierują się też zasadą, że samą treść należy poddać weryfikacji rynku, nie ingerując w wybory obywateli. Pośrednicy w obiegu kultury są rozproszeni, nie ma dominujących koncentatorów z treścią i usługami „dla każdego”.

1. Społeczeństwo – struktura i podzielane wartości

W tym scenariuszu wszyscy jesteśmy samotnymi wyspami – najważniejsza jest jednostka, jej obywatelskie prawa i jej samorealizacja, przede wszystkim w wymiarze ekonomicznym, który definiuje status społeczny. Zaraz potem jest mikrowspólnota, z którą jednostka się identyfikuje.

Państwo nie prowadzi polityk mających na celu podwyższenie kapitału społecznego całej wspólnoty. Społeczeństwo jest zhierarchizowane, jednak nie ma dramatycznego rozwarstwienia dochodów.

Potrzeba współpracy jest realizowana w mikrowspólnotach, jak grupy religijne, czy aktywizm wszelkiego rodzaju. Rozwinięta jest też działalność charytatywna, preferowana jest jednak „wędka, nie ryba”, działanie, które pozwala innym stanąć na własnych nogach.

Nie ma jednego wzorca udanego życia. Ludzie żyją w mikrowspólnotach, z których każda ma własny system wartości, w jej obrębie realizują swoje potrzeby kulturalne. Kultura służy tu budowaniu tożsamości lokalnej. Dominuje jednak przekonanie, że wyznacznikiem sukcesu jest wysoki status ekonomiczny, a odpowiedzialność za niemożność osiągnięcia tego statusu spada na jednostkę.

W sferze obyczajowej, kulturalnej i religijnej panuje pełna wolność – każdy rodzaj związku, najdziwniejszy gust i najbardziej egzotyczne wyznanie mogą zostać zaakceptowane pod jednym warunkiem: w obrębie własnej mikrowspólnoty.

Jak w każdej społeczności o nastawieniu prorynkowym i prokonsumpcyjnym, istnieje też spory obszar buntu przeciwko uzależnianiu życiowego sukcesu od zysku, pole dla krytyki rozwoju rozumianego jako wzrost PKB. Tam wzorzec udanego życia jest rozumiany jako samo-realizacja w alternatywnym modelu.

Buzujące życie kreatywne użytkowników-autorów jest klejem, który to społeczeństwo spaja. Choć autorzy działają jako osobne archipelagi bądź w swoich niewielkich niszach, mają możliwość samorealizacji, celu, udanego życia. Jednocześnie wielość często wykluczających się wartości w tych aktach tworzenia i konsumowania kultury powoduje, że tkanka społeczna podatna jest na niebezpieczeństwa ekstremizmów.

2. Ekonomia kultury i sektor kreatywny

Na rynku konkurują wiele podmiotów – w imię realnie wolnego rynku państwo dba o to, żeby nie łączyły się w monopole i oligopole, nie zyskiwały nieuzasadnionych przywilejów, nie tworzyły zmów cenowych. Podstawą gospodarki są małe i średnie przedsiębiorstwa, działające na rynku lokalnym lub globalnym dzięki wykorzystaniu globalnej niszy. Konsumentki i konsumenci są przywiązani do tradycyjnych marek i lojalni wobec nich – w przeciwnym razie zagubiliby się w gąszczu oferty. Z powodu tak dużego wyboru towarów i usług oraz braku wertykalnej integracji konsumentka nie może liczyć na wygodę. W zamian zyskuje humanizację kontaktu z usługodawcą.

W modelach konsumpcji kultury możliwa jest duża innowacyjność, szybkie przemiany modeli uczestnictwa – pod warunkiem, że da się tę innowację zrealizować przy niskich nakładach finansowych.

Wielość modeli biznesowych rynków kultury powoduje, że wiele jest też modeli uczestnictwa. Z jednej strony użytkowniczka ma do dyspozycji samowystarczalne

„zamknięte ogrody” (aplikacje, urzędnicy, na których działają) dla tych, których stać na korzystanie z nich. Znajdzie w nich wszystko, co jej potrzebne, i co jest wygodne. Z drugiej strony następuje wzrost znaczenia obiegów niekomercyjnych. Dzięki niskiemu poziomowi przestrzegania i ochrony praw autorskich (bo państwo nie chce i nie może ściśle kontrolować komunikacji pomiędzy użytkowniczkami i użytkownikami), dostępność zasobów w Sieci, które można wykorzystywać, przerabiać, przyczynia się do twórczego boomu wśród użytkowników-prosumentek.

Twórcy i twórczynie, którzy cieszą się najlepszym statusem to przedsiębiorcy-rzemieślnicy, klasa usługodawców kultury. Produkują reklamy, identyfikacje wizualne dla firm, kampanie promocyjne, seriale, projektują obiekty dla drukarek 3D. Poza tym za bardzo nie mają dla kogo pracować: państwo nie dotuje twórczości, brakuje też wielkich zleceniodawców, jak koncerty medialne. Dlatego jeśli ktoś nie jest w stanie znaleźć dla siebie zajęcia w sektorze komercyjnym, jest zmuszony do przekwalifikowania się.

Trzeci sektor jest słabo rozwinięty i również nie funkcjonuje jako znaczący sponsor kultury – istnieje kilka fundacji, które sponsorują sztukę, ale raczej jest to związane z ich działalnością edukacyjną.

Nadzieją dla twórcy i twórczyni może być mecenas prywatny, to jednak oferta dla ograniczonej grupy artystów. Bycie na garnuszku bogatego sponsora ma swoją cenę. Mecenas nie zostawiają autorom wolnej ręki, chcą mieć wpływ na to, za co płacą. Preferują też sztukę niezbyt wywrotową, modną, mieszczącą się w granicach tego, co obecnie wolno. Jeśli nawet nie mieszczą się, to na pewno nie szalony. Stosunkowo łatwo za to o zebranie niewielkiej sumy poprzez *crowdfunding*.

Prawdziwy twórczy ferment panuje w Sieci, gdzie zarówno użytkownik-prosument, jak i artystka-amatorka mogą mieć pewność, że ich twórczość nie zostanie zawłaszczona przez wielkie koncerty medialne czy usunięta w imię obrony praw autorskich.

Nie ma systemowych rozwiązań zabezpieczających profesjonalnych twórców i twórczynie socjalnie,

poszczególne grupy zawodowe mają swoje fundusze emerytalne, ale tylko część z nich zarabia odpowiednio dużo, żeby zapracować na wystarczającą emeryturę.

3. Sytuacja twórców i twórczyń krytycznych i sztuki „wysokiej”

W tym scenariuszu nie ma mainstreamu, kanonu, panuje wolność wyboru treści i ich tworzenia. Twórczość wysokonakładowa, jak opera czy wysokobudżetowy film, jest jednak prawie niemożliwa – bardzo trudno zdobyć pieniądze na takie przedsięwzięcie. Sukces sztuki wysokiej możliwy jest tylko w obrębie niszy.

Sztuka krytyczna w klasycznym znaczeniu tego pojęcia jest zmarginalizowana, bo nie ma mechanizmów pozwalających tego rodzaju twórcom i twórczyniom zaistnieć wśród szerokiej publiczności – ani sponsorów, ani kanonu, w którym twórczość krytyczną wysoko się ceni. Przeniosła się ona w „doły”, ku nieprzebranej rzeszy użytkowników-prosumentów, którzy są obdarzeni przywilejem całkowitej twórczej wolności. Jeśli ich działalność napotyka na bariery, to mowa raczej o barierze dotarcia do publiczności. Zasięg tego rodzaju twórczości krytycznej jest raczej ograniczony do wąskiego kręgu odbiorców podzielających niepokoje i ideały autorki.

4. Edukacja

Oferta edukacyjna jest zróżnicowana i rozwarstwiona. Tę zawodową wspiera i kontroluje państwo, bo uważa wypuszczanie na rynek wykwalifikowanych pracowników za swój podstawowy cel w dziedzinie edukacji. Inwestuje również w te zasoby edukacyjne, które służą wychowywaniu elastycznych pracowników i konsumentów – są one darmowe, choć niekoniecznie wolne.

Poza tym obiegiem funkcjonują lokalne szkoły utrzymywane przez związki wyznaniowe, rady rodziców, lokalne władze i najróżniejsze fundacje. Ponieważ ramy edukacyjne uformowane przez państwo są bardzo liberalne, każdy uczy tam tego, co uważa za stosowne.

Panuje przekonanie, że każdy nosi buławę w plecaku i może zrobić karierę, jeśli talent uzupełni ciężką pracą. Awans oznacza jednak utratę tożsamości kulturowej,

bo każda grupa społeczna wytwarza sobie własną, hermetyczną tożsamość.

5. Wpływ technologii na konsumpcję kultury

Embarras de choix. Użytkowniczka ma do dyspozycji bardzo wiele serwisów i zróżnicowane treści. Każdy znajdzie ofertę dopasowaną do swoich potrzeb – specjalizacja potrafi być bardzo wąska. Problemem jest dotarcie do właściwych treści i właściwej oferty, stąd popyt na serwisy agregujące, filtry i ludzi-routery pośredniczących na różne sposoby w obiegu kultury.

Użytkownik-prosument generuje treści dla siebie i „bliskich innych”, stąd trudno o wirale o naprawdę globalnym zasięgu. Te, którym udaje się zaistnieć szerzej, są uniwersalne, tzn. odwołują się do emocji czy wspólnych dla całej ludzkości monomitów, i dlatego mogą być łatwo odczytywane przez ludzi o różnym *backgroundzie* kulturowym. Bo w tym scenariuszu w miejsce bariery technologicznej pojawia się bariera mentalna – ograniczeniem dla swobodnego rozprzestrzeniania się treści są tożsamości poszczególnych wspólnot, z ich różnymi systemami wartości.

Innowacja jest możliwa dzięki wyeliminowaniu konieczności posiadania środków produkcji (dzięki mariażowi cyfrowego oprogramowania z narzędziami lokalne warsztaty są w stanie zrobić prawie wszystko), ale ograniczana przez brak środków na badania i rozwój w sektorach, które wymagają wysokich nakładów.

PRAWO AUTORSKIE



POZYCJA AUTORÓW JEST ŚREDNIA:

Ponieważ nikt – ani koncerny medialne, ani państwo – nie jest w stanie kontrolować rozpowszechniania się treści ofiarowanych z naruszeniem praw autorskich, tracą one na znaczeniu. Twórcy i twórczynie zarabiają głównie nie z tantiem, ale w momencie przekazania dzieła zamawiającemu, na wydarzeniach, gdzie sprzedaje się swoją bezpośrednią obecność lub na *crowdfunding*. W tym scenariuszu tracą więc na znaczeniu organizacje zbiorowego zarządzania, być może skraca się długość i zakres obowiązywania praw autorskich. Autorzy nie będą ani „klepać biedy”, ani zarabiać na bestsellerach.



POZYCJA UŻYTKOWNIKÓW JEST SILNA:

Nie ma silnych lobby pośredników, które ograniczałyby im dostęp do treści lub „monetyzowały” go. Zakres dozwolonego użytku jest szeroki, bo państwu zależy, żeby korzystała na tym gospodarka i innowacyjność. Korzystają więc również użytkownicy. Kwitną sieci *peer-2-peer*, bo dużej części społeczeństwa nie stać na dostęp do komercyjnego obiegu kultury. Tam króluje remiks i inne formy korzystania z cudzych dzieł.



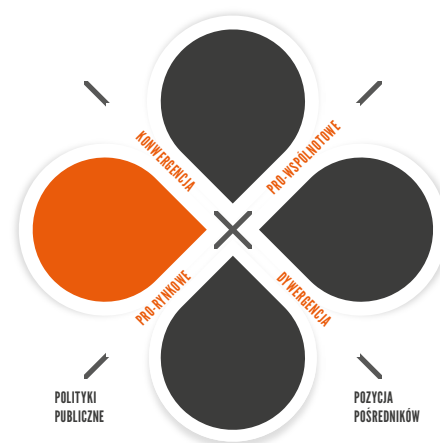
POZYCJA POŚREDNIKÓW JEST SŁABA:

Nie są w stanie akumulować kapitału i tworzyć globalnych korporacji ani kontrolować obiegu treści. Zarabiają na umiejętnym dostarczaniu treści niszą, wykorzystują też szeroką definicję dozwolonego użytku do tworzenia nowych usług na darmowej bazie.

MORDOR

„W KRAINIE MORDOR, GDZIE ZALEGŁY CIENIE, JEDEN, BY WSZYSTKIMI RZĄDZIĆ, JEDEN, BY WSZYSTKIE ODNALEŹĆ, JEDEN, BY WSZYSTKIE ZGROMADZIĆ I W CIEMNOŚCI ZWIĄZAĆ W KRAINIE MORDOR, GDZIE ZALEGŁY CIENIE.”

J.R.R. Tolkien, „Władca Pierścieni”
tłum. Maria Skibniewska



Polityki publiczne traktują kulturę jako potencjalnie dochodową gałąź gospodarki, która powinna być poddana weryfikacji rynku. System produkcji i dystrybucji kultury uległ znacznej centralizacji, nastąpiła konwergencja kompetencji i kontroli w obiegu kultury, dosłownie kilku największych graczy skupia w swoim ręku i usługi, i zasoby, z których korzysta gros użytkowników.

1. Społeczeństwo – struktura i podzielane wartości

W tym scenariuszu rośnie rozwarstwienie społeczne. Państwo uważa, że rozwój i dobrobyt są wprost proporcjonalne do wzrostu PKB, a wolny rynek najlepiej reguluje dystrybucję dóbr: teoria opadania (*trickle-down economics*) spowoduje, że zysk najbogatszych będzie również korzyścią dla stojących niżej na drabinie społecznej, bo ci bogaci wykreują miejsca pracy. Rządzący również te obszary, za które są odpowiedzialni, jak edukacja, kultura i służba zdrowia, starają się podporządkować logice wolnego rynku, wprowadzając kryterium zysku. Kultura musi na siebie zarabiać, podobnie jak państwowe koleje.

Wartością najbardziej cenioną w życiu społecznym jest kariera i osiągnięcie odpowiedniego cenzusu majątkowego. Dlatego ludzie koncentrują się raczej na tym, niż na pracy dla dobra wspólnoty. Trudno, żeby było inaczej, skoro „wspólnota” to pojęcie nieniosące ze sobą znaczenia: wspólne to znaczy niczyje. Również dominująca komercyjna kultura, nakierowana na rozrywkę, w małym stopniu buduje poczucie wspólnoty czy uczy krytycznego patrzenia na rzeczywistość. Trudno również użytkownikom uczestniczyć w kulturze w sposób twórczy, realizować własne pasje.

W tym świecie najlepiej być medialnym celebrytą, bankierem albo przedstawicielem wolnego zawodu z górnej półki.

A przynajmniej taki ideał sukcesu kreują „fabryki snów”. Dla reszty idealnym scenariuszem gwarantującym stabilność życiową jest zostać pracownikiem korporacji, *salarymanem* i utrzymać tę pozycję, jak długo się da. Każdy od dziecka słyszy, że powinien umieć się sprzedać. Uczy się, żeby podczas studiów zainteresować sobą korporacje albo bierze udział w castingach do talent show organizowanych przez wielkie koncerny medialne.

Duchowość też jest związana z etyką pracy: religijny wzorzec dobrego życia to ten, w którym człowiek realizuje się poprzez pracę. Za to wszystkie możliwe scenariusze rodzinne są akceptowalne, jeśli przynoszą zysk korporacjom („fabrykom snów”). Pary jedнопłciowe są więc mile widziane, jako te o zwykle zasobniejszym portfelu (lepiej wykształceni, mniej dzieci).

2. Ekonomia kultury i sektor kreatywny

Na rynku informacji i kultury, podobnie jak w innych sektorach, dominują monopole albo bardzo silne oligopole, gdzie zwycięzca bierze wszystko na wszystkich poziomach. To szczelny system, w którym dominuje wertykalna integracja – jedna firma sprzedaje klientowi urządzenia, treści, usługi różnego typu. Klientowi dywersyfikacja się nie opłaca, bo boleśnie uderza go po kieszeni.

W tym świecie wszystko obraca się wokół *product placement* i reklamy. Stąd pochodzą największe pieniądze. Gwiazdy – celebryci – biorą wszystko, zarabiają krocie, bo najlepiej się „monetyzują” (najwięcej reklam można wokół nich sprzedać). W szumie informacyjnym są w stanie sprzedać wszystko – od T-shirtów z własną podobizną, przez książkę kucharską, po reality show ze swego własnego życia, w którym tak naprawdę niewiele się dzieje.

Reszta bierze udział w „copyright lottery”, próbuje swoich sił w sektorze kreatywnym z nadzieją na karierę celebryty, ale ich szanse statystycznie są niewielkie. Część więc sobie odpuści, inni będą tworzyć infotariat, słabo opłacaną klasę podwykonawców, wynajmowanych rzemieślników, którzy np. piszą dowcipy dla występującego w telewizyjnym show celebryty.

Treści tworzone nie przez profesjonalistów i dystrybuowane w Sieci są zawłaszczane przez koncerny medialne. W przypadku remiksów – przez wykup albo roszczenia dotyczące praw autorskich. Autor popularnego bloga za chwilę będzie pracował dla wielkiego koncernu, zostawiając swoim czytelnikom wygodne złudzenie, że jest tak samo świeży i niezależny jak kiedyś.

Trudno o niezależność i niszowość także dlatego, że w tym zoligopolizowanym świecie nie ma wyboru – rynek jest zdominowany przez kilka wielkich informacyjnych *hubów* (dziś zwanych portalami informacyjnymi i społecznościowymi). W tym szczelnym systemie mało jest miejsca na przestrzeń kulturalnej wolności. Wszystko się da „zmonetyzować” na jeden albo drugi sposób – jako okazja do reklamy albo okazja do reklamowania (bo łakomym kąskiem są też dane o preferencjach użytkownika).

3. Sytuacja twórców i twórczyń krytycznych i sztuki „wysokiej”

W tym świecie, gdzie o gustach i o tym, co trzeba myśleć i co lubić, decydują pracownicy korporacji dostarczających rozrywki, zanikają takie profesje, jak dziennikarstwo czy krytyka artystyczna. Bo krytyczne spojrzenie przeszkadza w świecie, w którym *content* musi się sprzedać. Sprzedaje się pseudo-krytyka, nienastawiona na podważanie utartych schematów, stereotypów i prawd, ale na wywołanie sztucznego konfliktu, który podniesie rankingi oglądalności czy „klikalności”.

Wolność wypowiedzi artystycznej jest teoretycznie możliwa, ale w praktyce niszowa, bo się nie sprzedaje. Wielkim korporacjom twórca krytyczny jest niepotrzebny – chyba że to internetowy prześmiewca, którego wideobloga będą oglądać setki tysięcy widzów. Można oczywiście się zbuntować, ale co z tego, kiedy nikt tego nie zauważy, bo widać tylko tych, którzy mają wsparcie koncernów.

Ambitny twórca i twórczyni, czy to krytyczni, czy po prostu wymagający wyrobionej publiczności, mogą trafić na prywatnego sponsora/fundację, którzy akurat widzą wartość w tego typu sztuce. Ale przy braku szerokiej edukacji nakierowanej na sztukę trudniejszą w odbiorze, brak takim twórcom i twórczyniom publiczności.

4. Edukacja

Rozwarstwienie społeczne i nakierowanie na zysk może w najbardziej wydatny sposób odzwierciedla się w systemie edukacji i ochrony zdrowia. Elita uczy się w drogich szkołach prywatnych, reszta w podupadających, niedofinansowanych szkołach publicznych. Również szkolnictwo wyższe jest posegregowane – istnieją elitarne uniwersytety, których ukończenie gwarantuje ścieżkę kariery ku zarządom, radom nadzorczym i prywatnym praktykom; wyspecjalizowane ośrodki nauki współfinansowane albo wręcz fundowane przez korporacje, które kształcą dla nich kadry ekspertów i prowadzą badania; wreszcie wymierające „gorsze”, niedofinansowane uniwersytety publiczne.

Zasoby edukacyjne są sprywatyzowane i wąsko dostępne. Otwarte zasoby edukacyjne są szczątkowe, przygotowywane przez NGO-sy o niewielkich budżetach, niedofinansowane ani przez państwo, ani przez biznes. Otwarte zasoby kultury to głównie dzieła, które już przeszły do domeny publicznej i są digitalizowane przez organizacje pozarządowe.

5. Wpływ technologii na konsumpcję kultury

Rozwój technologii jest poddany dyktatowi interesów monopolistów. Na każdym poziomie rozwoju technologii o treściach decyduje narzędzie – tak jak dziś smartfony i tablety organizują sposób dostarczania treści poprzez zamknięte aplikacje. O tym, co jest dostępne za pośrednictwem zamkniętych aplikacji, decydują ich właściciele. Tak naprawdę więc rozwój nie tylko technologii, ale i kultury nie jest samodzielny i organiczny, lecz planowany przez pośrednika, który wchłania innowację. Czasem zdarza się, że sam innowator tworzy własny konglomerat usług i treści, ale rzadko, gdyż brak mu dostępu do rynku, zasobów i kadr.

Technologia potrafi śledzić zachowania użytkowników, m.in. to, czy korzystają z nieautoryzowanych źródeł kultury. Analizując te informacje, profiluje ich i rekomenduje to, co uważa za towar, który zechcą nabyć.

PRAWO AUTORSKIE



POZYCJA TWÓRCÓW JEST SŁABA:

W praktyce tylko najbardziej rozpoznawalni i najwięcej sprzedający autorzy mogą wynegocjować z prawnikami koncernów korzystne dla siebie umowy licencyjne na korzystanie z utworu. „Monetyzacja” pracy twórczej jest zwykle jednorazowa, następuje w momencie sprzedawania autorskich praw majątkowych. Z tego powodu rola organizacji zbiorowego zarządzania jest marginalna. Autor nie ma też wpływu na to, jak korporacje zarządzają dozwolonym użytkowaniem jego dzieł. A może się zdarzyć, że zorganizują np. konkurs dorysowywania wąsów do portretów jego autorstwa.



POZYCJA UŻYTKOWNIKÓW JEST SŁABA:

Monopolistyczna pozycja dystrybutorów treści powoduje, że użytkownik nie może uciec poza ich „zamknięte ogrody” – w praktyce jest zmuszony do ponoszenia kosztów, jakie dyktują. Dzięki zaawansowanym systemom śledzącym każde nieautoryzowane ich wykorzystanie – nie tylko przez nielegalnego dystrybutora, ale i przez szarego użytkownika – staje się praktycznie niemożliwe. Sieci *peer-2-peer*, niezgodne z ideologią rynkową, bo nie zwiększające PKB, są likwidowane przez państwowe służby. Mało popularne są również wolne licencje, a zakres dozwolonego użytku jest bardzo wąski. Szkoły i biblioteki muszą płacić abonament koncernom będącym właścicielami treści.



POZYCJA POŚREDNIKÓW JEST SILNA:

Prawo autorskie służy oligopolom kontrolującym dystrybucję treści. Takie rozwiązania są wzmocnione przez międzynarodowe traktaty, wynegocjowane w interesie Big Contentu i skonwergowanych pośredników. Koncerny medialne wykorzystują wzmoczoną kontrolę legalności obrotu treściami objętymi prawem autorskim, by poprzez naciski i zachętę finansową przejąć prawa majątkowe do maksymalnie dużej ilości treści; nie tylko tych wiralowych, tworzonych przez amatorów, ale i do przeróbek utworów, takich jak remiks i pastisz, domagając się ich usunięcia z obiegu lub pieniędzy.

CO NAS CZEKA?

autorka: Miłada Jędrzyk

W TRAKCIE WARSZTATÓW
Z EKSPERTKAMI I EKSPERTAMI
WYBRALIŚMY KILKANAŚCIE TRENDÓW,
KTÓRE UZNALIŚMY ZA NAJWAŻNIEJSZE
DLA PRZYSZŁOŚCI SPOŁECZNEGO OBIEGU
INFORMACJI, KULTURY, TWÓRCZOŚCI
I WIEDZY

Żyjemy w momencie zmiany, którą porównuje się do rewolucji spowodowanej przez upowszechnienie druku. Wtedy, za czasów Gutenberga, dzięki upowszechnieniu się słowa pisanego informacja wyrwała się z kręgu wąskiej elity czytających: możnowładców i duchowieństwa, docierając do mieszczaństwa, a potem do mas. Demokratyczny świat, w którym dziś żyjemy, jest konsekwencją tej właśnie rewolucji.

Zdajemy sobie już sprawę z wielu konsekwencji cywilizacyjnego przejścia od świata analogowego do cyfrowego, ale wielu prawdopodobnie jeszcze nie potrafimy sobie wyobrazić. Wiele budzi w nas strach – to zdrowa ewolucyjna reakcja, która pozwala naszemu gatunkowi uniknąć nieznanych niebezpieczeństw, ale też wiele z tych lęków okazuje się z czasem nieuzasadnionych (w połowie XIX wieku pasażerowie mdleli podczas jazdy pociągiem, tak szalona i niebezpieczna dla człowieka wydawała się im prędkość osiągnięta przez parowe lokomotywy). 20 lat po rozpowszechnieniu się Internetu jesteśmy już w stanie dostrzec tendencje, które, jak się wydaje, będą kształtować dalszy rozwój cyfrowego świata. W trakcie warsztatów z ekspertkami i ekspertami wybraliśmy 17 trendów, które uznaliśmy za najważniejsze dla przyszłości społecznego obiegu informacji, kultury, twórczości i wiedzy, a zatem dóbr objętych monopolami intelektualnymi.

Globalizacja

Globalizacja to proces, który cyfryzacja zastała i nadała mu przyspieszenia. Mamy dziś możliwość przekazywania wielkiej ilości danych w bardzo krótkim czasie. Pełnometrażowy film, wszystkie odcinki serialu, cała dyskografia – ich ściągnięcie przez szerokopasmową sieć to dla użytkownika czy użytkowniczki kwestia kilku, kilkunastu minut. Internet nie zna – przynajmniej na razie – granic. „Gangnam Style”, hit koreańskiego piosenkarza Psy, zbliża się właśnie do dwóch miliardów odsłuchań na YouTube. Serwisy nadające muzykę w streamingu obejmują zasięgiem coraz większe obszary świata. Google i Facebook są globalnymi potęgami.

Z tych możliwości korzystają również firmy udostępniające pliki z naruszeniem praw autorskich. Ściąganie

naruszeń internetowych budzi problemy wynikające z samej technologii. Miejsce rejestracji siedziby firmy, to, w którym znajdują się serwery z plikami, państwo, w którym dokonano naruszenia poprzez udostępnienie pliku, a kraj, w którym nastąpiło pobranie pliku, mogą podlegać różnym jurysdykcjom i różnym przepisom prawnoautorskim.

Globalny handel, w tym wymianę plików i usług w Sieci, usiłuje się uregulować wielostronnymi umowami handlowymi – niektóre z nich, jak ACTA czy TTIP, budzą zaniepokojenie, że pod hasłem walki z „piractwem” użytkownicy Internetu zostaną pozbawieni praw do korzystania z zasobów zgodnie z zasadami dozwolonego użytku czy poddani kontroli naruszającej prawa obywatelskie. Dyskutuje się także nad tym, czy kwestii monopoli intelektualnych dotyczących dóbr kultury nie należałoby traktować nieco inaczej niż np. tradycyjnego przemysłu.

Cyfrowa globalizacja to także możliwość pracy rozproszonych zespołów, jak w przypadku Wikipedii – encyklopedii tworzonej przez wolontariuszki i wolontariuszy z całego świata. Stawia to m. in. w nowym świetle koncepcję autorstwa utworu – kto jest autorką bądź autorem wpisu w Wikipedii albo *crowdsourcingowego* tłumaczenia? I czy, bardziej generalnie, proces twórczy jest indywidualnym przełaskaniem geniuszu tworzącego *ex nihilo*, czy też kolektywnym wysiłkiem społeczności bazującym na dokonaniach poprzednich pokoleń? Przestrzeń odpowiedzi na to pytanie znajduje się pomiędzy inspirowanymi folklorem wierszami romantyków, a dzisiejszym internetowym remiksem.

Lawinowy wzrost dostępności treści i łatwości rozpowszechniania

Rozwój szerokopasmowego Internetu i coraz „pojemniejszej” miniaturyzującej się pamięci daje nam możliwość kopiowania i przesyłania coraz większej ilości danych. Co 24 miesiące podwaja się liczba tranzystorów w mikroprocesorach.

Danych nie mierzymy już w megabajtach, gigabajtach i terabajtach – są jeszcze peta-, iexa-, zetta- i jotabajty.

Coraz więcej z tego, co zostało zapisane za pomocą zer i jedynek jest w naszym natychmiastowym zasięgu. E-booka kupuje się jednym kliknięciem, po kilku sekundach można już go czytać na swoim czytniku. Wiralowe treści w mediach społecznościowych są w stanie w ciągu kilku godzin dotrzeć do setek tysięcy użytkowników i użytkowników – „selfie” Ellen DeGeneres z laureatami Oscarów 2014 pobiło rekord udostępnień na Twitterze: dwa miliony.

Rozwój pozarynkowego obiegu treści jako przesłanka do rozwoju zdecentralizowanej infrastruktury

W polskim Internecie krąży zdjęcie z lat 80., przedstawiające młodzież na koncercie – wszyscy z podniesionymi rękami, wszyscy trzymają magnetofony kasetowe, wszyscy nagrywają. Nieformalny obieg nie jest żadną nowością, pojawia się wszędzie tam, gdzie ktoś lub coś ogranicza dostęp do treści. W krajach komunistycznych przyjmował formę samizdatu, gdy chodziło o treści ograniczane polityczną cenzurą. Ci, którzy mieli dostęp do najnowszych płyt z Zachodu, kopiowali je na kasety i sprzedawali albo rozdawali znajomym.

Zdecentralizowaną infrastrukturę, jak sieci *peer-2-peer* trudniej kontrolować, jest też wygodnym narzędziem wymiany plików bezpośrednio pomiędzy użytkownikami, z pominięciem dystrybutorów, zarówno tych udostępniających filmy czy muzykę za zgodą posiadaczy praw, jak i bez zgody.

W cyfrowym świecie pozarynkowy obieg ma po prostu większy zasięg, ale motywacje są podobne jak w czasach analogowych – z jednej strony to chęć ucieczki przed cenzurą czy inwigilacją, która, jak wiemy choćby z informacji Edwarda Snowdena albo działalności chińskich cenzorów, może osiągać nieporównywalne z niczym wcześniej rozmiary.

Z drugiej – to reakcja na bariery dostępu. Oferta kulturalna „premium” jest poza zasięgiem wielu użytkowników i użytkowników Internetu, zarówno pod względem finansowym, jak i technicznym – koncerty medialne z ociąganiem wchodzą na mniejsze rynki, uważając, że to się im nie opłaca.

Jeszcze inni uważają, że poprzez dzielenie się zasobami kultury i wiedzy przyczyniają się do społecznej sprawiedliwości, niwelując bariery dostępu dla nieuprzywilejowanych.

Rozwój ruchu wolnego oprogramowania

Podobnie jak sieci *peer-2-peer*, wolne oprogramowanie, czyli takie, którego kod jest ogólnie dostępny i które może być kontrolowane oraz modyfikowane przez użytkowników i użytkowników, jest odpowiedzią na zagrożenie inwigilacją oraz kontrolą środowiska informacyjnego. To rozwiązanie dla tych, którzy chcą mieć pewność, że oprogramowanie ich nie szpieguje i nie ogranicza ich możliwości poprzez sztuczne bariery wytworzone przez producentów urządzeń czy właścicielowego oprogramowania. Wolne oprogramowanie wybierają także ci, którym podoba się prospołeczny i równościowy aspekt jego powstawania – każdy może skorzystać z cudzej pracy bez obawy o naruszenie prawa autorskiego, każdy może też dołożyć swoją cegiełkę do tej wspólnotowej budowy.

Chcemy być premium

„Chcemy być premium” to znaczy: chcemy obejrzeć nowy sezon ulubionego serialu zaraz, teraz, natychmiast, razem z użytkowniczkami i użytkownikami z USA.

W zglobalizowanym świecie łatwego kopiowania plików i nieformalnego obiegu treści w Internecie łatwo jest zrealizować swoje kulturalne aspiracje, nawet jeśli nie może się być konsumentem premium – z przyczyn finansowych czy braku usługi we własnym kraju. Gdy Netflix, amerykańska firma udostępniająca streaming filmów i seriali, wypuścił drugi sezon serialu „House of Cards”, okazało się, że Polska jest na drugim miejscu (po Stanach Zjednoczonych) w liczbie odcinków ściągniętych z torrentów, daleko przed innymi krajami, w których Netflix już działa.

Usługi strumieniowe rozwijają się szybko, ale nie dość szybko, by konsumentki i konsumenci w biedniejszych i mniejszych krajach nie mogli się poczuć „gorsi”, bo do nich te usługi jeszcze nie dotarły. Jedni chcą jak

najszybciej „zalegalizować” swoją potrzebę bycia premium, bo ich na to stać i uważają, że tak będzie uczciwiej. Inni, mając do wyboru usługę płatną i „darmową”, zawsze wybiorą tę drugą, bo abonament to dla nich zbyt duży wydatek albo dlatego że nie chcą dokładać swoich groszy do milionów zarabianych przez producentów i dystrybutorów.

Dominacja dwóch modeli biznesowych sieciowych pośredników

„Monetyzacja” obiegu kultury w Sieci przebiega dziś według jednego z dwóch modeli biznesowych. W pierwszym pośrednik (np. Amazon, iTunes, Spotify) zarabia na sprzedaży dostępu do treści, towarem jest zatem informacja (muzyka, film, e-książka), której szuka użytkowniczka. Dlatego pośrednik dąży do ścisłej kontroli nad obiegiem treści, zamykając je we własnym systemie poprzez uniemożliwienie skopiowania na twarde dyski czy odtwarzania z urządzeń, które nie są jego produktami. W zamian za opłatę użytkownik otrzymuje wyłącznie dostęp na warunkach dogodnych dla pośrednika. Dozwolony użytek jest zatem ograniczany przez technologię (ang. technological protection measures, TPM).

W drugim modelu „monetyzuje” się dane o użytkownikach. W ten sposób działają platformy takie, jak Google czy Facebook. Towarem nie jest treść, ale informacja o użytkownikach, o ich zachowaniach w Sieci, preferencjach, znajomych. Platformy bazują na utworach stworzonych lub rozpowszechnianych przez same użytkowniczki. W interesie tych firm nie leży zatem szeroki dozwolony użytek, który zalegalizowałby alternatywne media społecznościowe oparte o sieci *peer-2-peer*.

Te dwa modele początkowo ze sobą rywalizowały, ponieważ posiadacze praw do treści nie chcieli, by ich utwory wyciekały z ich własnego systemu i pojawiały się na platformach, właściciele platform natomiast byli zainteresowani jak największym ruchem na swoich stronach, kwestia praw autorskich do utworów tam umieszczanych nie była dla nich priorytetowa. Z czasem firmy internetowe zaczęły wykorzystywać oba modele jednocześnie, bo oba przynoszą dziś największy zysk, najlepiej „monetyzując” efekt sieci.

Wygoda dostępu do treści

Klienci i klientki oczekują wygody. I są skłonni za nią zapłacić pieniędzmi, bezpieczeństwem lub wolnością. Dlatego wygoda to najlepsze (może jedyne) narzędzie, którym można przełamać darmowy obieg treści. Przy lawinowym dostępie konsumentkę lub konsumenta można „kupić”, jeśli oferuje mu się – za rozsądną cenę – wysoką jakość i łatwość obsługi. Koniec z rwącym się połączeniem, z rozpixelowanym obrazem, z niekompletnymi plikami, które urywają się w momencie, gdy mieliśmy się dowiedzieć, kto jest zabójcą. Koniec z e-bookami i audiobookami, w których rozłążą się rozdziały.

Ale klientka XXI wieku wejdzie w to pod jednym warunkiem: że wszystko odbędzie się przy pomocy trzech klików. Jeśli ma coś kopiować, wypełniać długie formularze czy walczyć z niekompatybilnymi formatami, wybierze innego pośrednika.

Wzrost znaczenia prawa w ochronie rynku profesjonalnego

Międzynarodowe traktaty, jak ACTA, nowe regulacje prawne w poszczególnych krajach, narzędzia pozwalające śledzić uszczuplające zyski dystrybutorów zachowania konsumentów: światowe systemy prawne powoli dostosowują się do cyfrowej rzeczywistości. Pożyczanie książki czy filmu na fizycznym nośniku przyjaciółom lub znajomym w czasie, gdy trzeba było osobistego kontaktu pomiędzy pożyczającymi, było ograniczone do kręgu kilkunastu, kilkudziesięciu osób. W erze cyfrowej dozwolony prawem użytek wymaga jednak nowej interpretacji tego, jak wygląda krąg znajomych w Sieci. Czy można uznać za nich pięć tysięcy znajomych, bo tyle można mieć na Facebooku? Przecież często z przyjaciółmi poznanymi na portalach społecznościowych jesteśmy bliżej niż z kolegami z pracy, mimo że pierwszych nie widzieliśmy na oczy, a drugich widzimy codziennie.

Komisja Europejska przymierza się właśnie do reformy dyrektyw harmonizujących prawo autorskie, a ze strony użytkowników i użytkowników, wielu organizacji społecznych, środowisk bibliotekarskich i prawniczych słychać oczekiwanie na skrócenie okresu obowiązywania majątkowych praw autorskich oraz

rozszerzenie wyjątków i ograniczeń. Z drugiej strony Stany Zjednoczone, z których pochodzi gros tzw. Big Contentu (czyli koncernów zarabiających na prawach autorskich, np. Walt Disney Company), próbują narzucić kolejne traktaty handlowe przenoszące tam ukształtowane prawodawstwo (i układ sił) na resztę globu. Proces dostosowywania prawa do sieciowych realiów jest w toku, najbliższa przyszłość pokaże, w którą stronę pójdzie.

Polaryzacja interesów między użytkownikami, różnego typu biznesami i rządami

Interes użytkownika już zdefiniowaliśmy – mieć dostęp do wszystkiego, jak najwygodniejszy, gratis lub za rozsądną cenę. Interes biznesu to oczywiście mieć jak największy zysk, nawet kosztem ograniczania dostępu. Jak się wydaje, dziś władze europejskie zgodnie z dominującym trendem liberalnym czują się przede wszystkim odpowiedzialne za kształtowanie środowiska sprzyjającego biznesowi, traktując współczesną kulturę jako kolejne obszary do utowarowienia.

Posiadacze autorskich praw majątkowych – zarówno autorzy, jak i pośrednicy – nie mają zaufania do nowych modeli biznesowych, jak serwisy streamingowe (np. Spotify, Netflix), w których niską cenę usługi rekompensuje jej masowość. Właściciele nowych modeli biznesowych dążą do maksymalizacji swojego zysku. Część pośredników stara się też skupić w swoich rękach pełnię praw autorskich, autorów, którzy dostarczają treści traktując dość instrumentalnie. Dlatego część twórców i twórczyń uważa, że bardziej opłaca się lobbować za przedłużaniem obowiązywania tych praw, zawężaniem dozwolonego użytku i karaniem udostępniających. W niektórych krajach politycy przychylają się do tych oczekiwań i zaostrzają ściganie naruszeń prawa autorskiego, nie oszczędzając środków publicznych, jak w przypadku francuskiej agencji rządowej HADOPI.

Część autorów próbuje przezwyciężyć te konflikty, omijając pośredników i zwracając się bezpośrednio do odbiorców, czy to oferując im całość lub część swej produkcji za darmo, czy to zbierając w sieci dobrowolne opłaty po lub przed powstaniem utworu (*crowdfunding*).

Również część pośredników toleruje internetową szarą strefę, widząc w niej możliwość złowienia przyszłych klientów i pole badań nad preferencjami użytkowników i użytkowniczek. Już dziś zresztą widać, że zyski i rynki przemysłu kreatywnego, chociaż spadają w pewnych wąskich sektorach (np. zyski ze sprzedaży płyt CD), to per saldo rosną (gry, filmy) lub utrzymują się na wysokim poziomie (muzyka, książki). I to pomimo światowego kryzysu.

Konwergencja mediów

Minęły już czasy, kiedy w gazecie można było tylko coś przeczytać, w radiu tylko usłyszeć, a tylko w telewizji zobaczyć – to były trzy różne niekompatybilne technologie. W Internecie wszystko jest strumieniem bitów, dlatego możliwe jest połączenie różnych form przekazu w ramach jednego serwisu, jednego materiału. „The New York Times” wytyczył nowe dziennikarskie szlaki swoim materiałem z 2012 roku o lawinie w Tunnel Creek, zawierającym obok tekstu materiały wideo, pokazy slajdów, interaktywne mapy i video-covery ilustrujące początek każdego rozdziału, na których np. w tle za tytułem pada śnieg.

Dziś wydaje się już nam czymś zupełnie oczywistym, że tekst w Internecie jest ilustrowany nie tylko zdjęciem, ale i *embedowanym* filmem. W gazetowych aplikacjach na tablety i smartfony coraz więcej się rusza, gra, zmienia.

To działa także w drugą stronę – layout papierowych mediów coraz częściej przypomina ten internetowy, to samo dzieje się z telewizją: wokół głównego obrazu śmigają paski z wiadomościami i komentarze.

Konwergencja ma także skutki społeczne – „stare” media, adaptując się do Internetu, przejmują także jego porządek społeczny i osłabiają dawną linię podziału na aktywnych nadawców i biernych odbiorców, np. umożliwiając komentowanie swoich artykułów czy mieszając profesjonalne dziennikarskie teksty z tekstami użytkowniczek i użytkowników.

Zmieniające się wzorce konsumpcji kultury

Jeszcze niedawno konsumowaliśmy kulturę albo się przemieszczając, albo biernie przyjmując to, co dostarczano nam do domu. Chodziliśmy do kina, teatru, na koncerty i spotkania autorskie – to się nie zmieniło, a nawet staje się ważniejsze w sytuacji, gdy każdą treść mamy na wyciągnięcie ręki. Osobisty kontakt z twórcą lub twórczynią w tym układzie staje się jeszcze bardziej wyjątkowym doświadczeniem. Ale nie jesteśmy już skazani na *zapping* pilotem od telewizora po kilkudziesięciu kanałach w nadziei na znalezienie czegoś ciekawego ani na pożyczanie od znajomych filmów, płyt i książek.

Wszystko jest w Internecie, co więcej, nie warto tego mieć na własność. Punkt ciężkości przesuwa się od posiadania dzieła na fizycznym nośniku do posiadania możliwości szybkiego dostępu do niego online. Może to prowadzić – i są już ku temu przesłanki – do wtórnego wzrostu zainteresowania fizycznymi nośnikami, jak płyty winylowe.

Na ekranie smartfona czy tabletu filmy, książki, muzyka, obrazy dostępne są 24 godziny na dobę, w miejscach i momentach z życia dotychczas ich pozbawionych – słuchać można podczas jazdy rowerem czy biegu na bieżni, podczytywać w kolejce, oglądać w szpitalnym łóżku.

Dawniej dzielenie się z kimś niematerialnymi wytworami kultury obejmowało dość skomplikowaną fizyczną operację – przegrania płyty lub filmu, przekazania ich na kasecie lub płycie. Po książkę też trzeba było się do znajomego pofatygować, wziąć ją pod pachę, zanieść do siebie, nie zapominając o towarzyskiej pogawędce przy okazji. Teraz od podzielenia się zdjęciem lub wideoklipem jeśli nie z całą ludzkością, to przynajmniej szerokim kręgiem znajomych, dzieli nas jeden klik w portalu społecznościowym, jeden mały guzik z napisem „udostępnij”.

To rewolucyjna zmiana, która przedefiniuje pojęcie własności i przesuwa środek ciężkości z posiadania dóbr materialnych na wspólnotę doświadczenia, co może mieć znaczenie dla przyszłości systemów ekonomicznych i stosunków społecznych.

Wzrost znaczenia kompetencji dotyczących zarządzania informacjami

Natłok treści powoduje, że konieczne staje się nabywanie nowych kompetencji zarówno przez użytkowników i użytkowników, jak i dostawców treści.

Wiemy już, że wyszukiwanie w wyszukiwarkach jest obciążone skrzywieniem przyniesionym przez algorytm, *filter bubble*, która powoduje, że wyświetlają się nam różne wyniki, zależnie od ich historii buszowania po Internecie. Każdy, kto nie błądzi po Sieci jak po zaczarowanym lesie, potrafi kompetentnie wyszukać tam informację w internecie, kto umie zarządzić swoim profilem w portalu społecznościowym, by jego treści docierały tam, dokąd planuje, kto jest świadomy tego, jakie informacje o sobie zostawia w Sieci i jak sprawić, żeby zachować prywatność, będzie mieć przewagę nad innymi, jak dawniej umiejący czytać nad analfabetą.

To samo dotyczy tych, którzy treści dostarczają. Wygrywają ci, którzy podadzą je w taki sposób, żeby zadowolić użytkowniczkę lub użytkownika w kwestii przejrzystości i funkcjonalności serwisu, a przy rosnącej wśród opinii publicznej świadomości problemu być może już niedługo – także gwarancji prywatności.

Wzrost znaczenia umiejętności filtrowania treści

Lawinowy dostęp do treści rodzi potrzebę nowych form przewodników po niej. Ikoniczną postacią w świecie nowego dziennikarstwa stał się np. Andy Carvin z amerykańskiego publicznego radia NPR (obecnie First Look Media), który sam definiuje się „real-time news DJ & occasional journalist”, didżejem informacji w Internecie. Dzięki jego zaangażowaniu na Twitterze (ma 102 tysiące obserwujących) takie wydarzenia, jak Arabska Wiosna 2011 roku czy zamach na maraton bostoński w 2013 roku zaczęły mieć kształt i sens także dla tych użytkowniczek i użytkowników Sieci, którzy bez jego pośrednictwa prawdopodobnie nie zainteresowałiby się tematem lub byłiby zdani jedynie na szum informacyjny, w którym nie byli w stanie odróżnić prawdziwych wiadomości od przekłamań. Carvin sprawdzał wiarygodność źródeł, demaskował wyszane z palca rewelacje,

zwracał uwagę na ważne szczegóły. Pełnił taką samą rolę, jak dziennikarz z doświadczeniem w tradycyjnych mediach, tylko że bazując na innym materiale wejściowym – cudzych twittach.

Tak jak w bibliotece zawsze potrzebowaliśmy sensownego i przejrzystego katalogu, tak w Internecie potrzebujemy narzędzi i osób, które uporządkują dla nas świat, bo znają się na tym lepiej i mają na to czas, którego nam brakuje. To może być jeden człowiek, który będzie tworzył *playlisty*, albo cały serwis tak zaprojektowany, by stał się przewodnikiem dla poszukujących światła pośród jotabajtów informacji.

Prócz głosu namaszczonych ekspertów bierzemy dziś pod uwagę preferencje nieprofesjonalistów, którzy coś w Sieci polubili („zajakowali”) lub nam udostępniłi. Serwisy dostarczające treści często wprowadzają systemy rekomendacji oparte właśnie na aktywności znajomych („Twój znajomy, Antek, polubił właśnie Beethovena”), które mają nam podpowiadać, co może nas zainteresować. To kolejny element demokratyzacji konsumpcji kultury.

Ale naszymi gustami sterują dziś również algorytmy, które podpowiadają użytkowniczkom i użytkownikom, co im się może spodobać na podstawie ich poprzednich zachowań w Sieci. Taka dehumanizacja procesu może wydawać się groźna dla wspólnotowego charakteru kultury oraz autonomii użytkowniczek i użytkowników.

Ekonomia doświadczenia

Od kilkunastu lat ekonomiści zwracają uwagę na fakt, że rzeczywistym towarem, oferowanym na rynku jest doświadczenie, które będzie udziałem klientek i klientów.

Teoria ekonomii doświadczenia zyskuje na znaczeniu zwłaszcza w sytuacji, gdy dóbr jest bardzo dużo i są łatwo dostępne, jak w przypadku Internetu. Wyjątkowe doświadczenie może być – oprócz wygody – czynnikiem, który skłoni konsumentki i konsumentów do zapłaty za usługę, mimo że nie wiąże się z wielkim wysiłkiem otrzymanie jej za darmo. Dlatego np.

autorzy zbierający środki na powstanie swoich dzieł w serwisach *crowdfundingowych* oferują darczyńcom swoje autografy, koszulki z logo projektu czy nawet wspólną kolację.

Takie doświadczenie jest wartością dodaną, o której bezpośrednio decyduje autor lub pośrednik – w mniejszym stopniu dotyczy więc obiegu treści bez poszanowania autorskich praw majątkowych. Może się więc przyczynić do załagodzenia napięć pomiędzy użytkownikami a pośrednikami i autorami, jeśli bariera dostępu do tych unikatowych doświadczeń nie będzie za wysoka (np. darmowe gadżety przy niewysokiej wpłacie). W innym przypadku tylko te napięcia pogłębi.

Dwa rynki kultury – profesjonalny i amatorski

Dwa rynki kultury – profesjonalny i amatorski – istnieją zapewne od kiedy pierwsi autorzy i autorki malarstwa naskalnych zaczęli być wyróżniani spośród innych mieszkańców jaskiń jako posiadacze szczególnych umiejętności. Pod koniec świata analogowego były już obudowane bardzo silnymi tabu i instytucjonalnymi podpórkami. Na drodze długiej emancypacji z cechowego rzemieślnika artysta stał się istotą prawie nadludzką, wyjątkową dzięki obdarzeniu szczególnymi talentami. Ale też uważano, że artysta czy artystka, musi odebrać edukację artystyczną, przyjąć wzorce kultury wysokiej, a następnie zarejestrować swoją działalność w odpowiednim stowarzyszeniu – dopiero wtedy może stać się zawodowym twórcą lub twórczynią. Udokumentowanie profesjonalizmu dawało (zwłaszcza w krajach realnego socjalizmu) większe niż amatorom prawa – do występów na scenie, do tantiem. U podłoża takiego systemu leży przekonanie, że twórczość i talent profesjonalistów powinny być szczególnie chronione ze względu na ich rolę w kształtowaniu kultury czy tożsamości.

Internet osłabiając hierarchie – nie tylko w przypadku twórczości artystycznej – ten porządek rzeczy zaburzył. Nagle się okazało, że amator to nie tylko domorosły twórca lub twórczyni wystawiający w lokalnym domu kultury swoje obrazy z zapatek, ale też jedna z dziesiątków tysięcy użytkowników internetu, nie gorsza, a często lepsza w tym, co robi, niż dziesiątki profesjonalnych artystek.

Czy zdolny fotograf, który na swoim blogu zarabia na reklamie kontekstowej, to zatem artysta czy amator? Kryterium tworzenia za darmo trudno jest wpasować do internetowej rzeczywistości. Zresztą Franz Kafka też przecież nie pisał dla pieniędzy. Jeśli można mówić w tym przypadku o jakimś wyraźnym trendzie, to może raczej takim, że „amatorzy całego świata połączyli się” – ich twórczość jest po prostu bardziej widzialna i lepiej dostępna.

Łatwiejszy dostęp użytkowników do twórców i twórczyń, które nie przeszły normującej edukacji artystycznej, nie zostały „namaszczone” przez strażniczki kanonu, odbija się oczywiście na dyskursie, który tworzą: pojawia się więcej nurtów kontestujących dominujące narracje.

Wzrost prestiżu profesjonalnych twórców i twórczyń na rynku kultury i cen ich oryginalnych dzieł. Ekskluzywność osobistego kontaktu z artystą

Łatwość kopiowania dzieł w erze cyfrowej powoduje konieczność zdefiniowania pojęcia ich autentyczności. Kiedy polski malarz surrealista Zdzisław Beksiński, entuzjasta nowych technologii, zaczął odbijać swoje rysunki na kserokopiarce, odbiorcy mieli duże wątpliwości, czy mają rzeczywiście do czynienia z dziełem sztuki. Maestro zadawał co prawda retoryczne pytanie, dlaczego nikt nie uważa za podejrzane drzeworytów albo linorytów, najwyraźniej jednak nawet teoretyczna możliwość kopiowania dzieła w nieskończoność rodzi pytania co do jego wyjątkowości.

Te same pytania pojawiły się, gdy wybitny żyjący brytyjski malarz David Hockney na swoim pierwszym iPadzie narysował przepiękne martwe natury (nota bene używając wolnego oprogramowania), w których wartością dodaną był błysk szklanego ekranu urządzenia.

Niektórym łatwo zaakceptować te nowe techniki twórczości, inni wciąż będą preferować możliwość fizycznego kontaktu z materialnym dziełem i będą gotowi dużo za to zapłacić. Poszukiwanie oryginalności i wyjątkowości widać nawet w przypadku dzieł, które „z natury” są seryjnie powielane: komiksów, filmów animowanych i gier – oryginalne plansze z rysunkami rosną w cenę.

Także w cenie jest dziś możliwość fizycznego kontaktu z samym twórcą i twórczynią. Jeśli w Spotify zarabia się od 0,006 do 0,084 dolara za jedno odtworzenie utworu, tylko ci najpopularniejsi mogą przychody z tego serwisu uznać za znaczną pozycję w domowym budżecie. Znacznie więcej można zarobić, grając na koncertach. Wielu ekspertów twierdzi, że w niedalekiej przyszłości to bezpośrednie spotkanie z artystą czy artystką może być jednym z najważniejszych źródeł jego/jej dochodu. I dotyczy to nie tylko twórców i twórczyń gatunków performatywnych, nawet pisarki i pisarze zarabiają dziś raczej na spotkaniach autorskich i innych wystąpieniach publicznych niż na sprzedaży książek.

Nowe, np. cielesne, formy konsumpcji i eksploatacji dóbr kultury wynikające z rozwoju technologii

W kwietniu 2012 roku na koncercie rapera Snoop Dogga pojawił się hologram zabitego 16 lat wcześniej innego rapera, Tupaca Shakura. Zdaniem widzów „wyglądał niemal jak żywy i trudno było uwierzyć, że prawdziwego Tupaca nie ma na scenie”. Hologram Tupaca to tylko jeden z przykładów rozszerzonej rzeczywistości, które proponuje nam nowy cyfrowy świat. Połączenie świata realnego z rzeczywistością wirtualną jest w zasięgu ręki, nie tylko w kinie 3D. Eksperymenty ze wszczepianiem ludziom mikrouządzeń, które spowodują, że ich możliwości percepcji znacząco się poszerzą, już się zaczęły. Otworzy to przed nami zupełnie nowe sposoby odbierania czy też uczestniczenia w dziele sztuki.

JAK MYŚLEĆ O ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI, CZYLI JAK POWSTAWAŁY SCENARIUSZE

autorzy:
Tomasz Kasprzak,
Martyna Woropińska

W RAMACH PROJEKTU
BADAWCZEGO WYKORZYSTALIŚMY
ELEMENTY METODOLOGII *FORESIGHT*
ZE WZGLĘDU NA JEJ SPOŁECZNY,
KREATYWNY, PROCESOWY
I WIELOWYMIAROWY CHARAKTER

Cel, jaki został postawiony przed zespołem badawczym, to pokazanie możliwych za 25 lat rozwiązań legislacyjnych oraz modeli biznesowych związanych z funkcjonowaniem praw autorskich w szerszym kontekście kultury, społeczeństwa, edukacji, polityk publicznych oraz ekonomii. Efekt tych prac ma stać się przyczynkiem do rozpoczęcia rozmowy nad przyszłością tworzenia, wykorzystywania i udostępniania dzieł kultury. To zadanie – jak i każda inna próba wpłynięcia na zakres i poziom debaty publicznej – jest wyzwaniem ambitnym. Ponadto refleksja nad przyszłością tak odległą jest obciążona dużym ryzykiem, ponieważ dotychczasowe trendy mogą zmienić kierunek, trzeba też zakładać możliwość zaistnienia zdarzeń, które całkowicie zmienią sytuację. Dlatego postanowiliśmy skorzystać z metody badawczej zwanej *foresight*.

Metodologia *foresight* (ang. przewidywanie) pozwala nam na zbliżenie się do sytuacji, jaka będzie miała miejsce za 20-30 lat poprzez opisanie jej w postaci kilku scenariuszy pokazujących możliwy rozwój wypadków². Sama metoda łączy z jednej strony podejście analityczno-badawcze (m.in. analizę dostępnych badań dotyczących interesującej tematyki, tzw. *desk-research*, badania ilościowe, analizy statystyczne) z podejściem opartym na metodach pobudzających myślenie twórcze (warsztaty kreatywne).

Foresight to metoda partycypacyjna – jej celem jest formułowanie możliwych wizji przyszłości w oparciu o debatę uwspólniającą różne punkty widzenia. Często wykorzystuje się podejście scenariuszowe – w oparciu o trendy i czynniki niepewności formułuje się potencjalne opisy przyszłości.

Metodologia ta jest rozwijana od 80 lat, a za jednego z jej prekursorów uważa się amerykańskiego socjologa Williama F. Ogburna³, przedstawiciela nurtu determinizmu technologicznego i autora koncepcji opóźnienia kulturowego (determinujący prymat techniki).

2. Por. Kuciński J., Podręcznik metodyki foresight dla ekspertów projektu Foresight regionalny dla szkół wyższych Warszawy i Mazowsza „Akademickie Mazowsze 2030”, Warszawa 2010
3. Zob. Bell W., Foundations of Futures Studies, Volume 1: Human Science for a New Era, New Jersey 2003

Jej rozkwit przypadł na drugą połowę XX wieku, kiedy takie firmy jak RAND czy Shell zaczęły ją wykorzystywać w próbach strategicznego przygotowania się do przyszłości. Metoda badań i analiz *foresightowych* jest wykorzystywana przede wszystkim w planowaniu strategicznym związanym z rozwojem nauk ścisłych i instytucji je wykorzystujących, a także do tworzenia scenariuszy przyszłości dla ściśle zdefiniowanych sektorów gospodarki, przedsiębiorstw czy nawet państw.

Foresight sprawdza się także w tematach społecznych, dzięki technikom, które zachowują społeczne, kreatywne, procesowe i wielowymiarowe podejście do prowadzonego badania i analizy jego wyników.

Społeczny charakter foresightu zakłada zaangażowanie na różnych etapach zarówno ekspertów ściśle związanych z danym tematem, jak i osób reprezentujących bardziej odległe dziedziny. Osobom zaproszonym do projektu należy stworzyć warunki do dyskusji, uzgadniania stanowisk oraz weryfikacji własnych poglądów, by wiedza powstająca podczas projektu miała charakter społeczny.

W trakcie warsztatów stosuje się techniki zwiększające kreatywność, by zachęcić do myślenia poza schematami i projektowanie nowych rozwiązań.

Procesowe podejście oparte na myśleniu kategoriami przyszłości jest kluczowe dla projektów *foresightowych* z uwagi na konieczność wielokrotnego sprawdzania tez i pomysłów. Proces to również czas niezbędny do analiz i tworzenia scenariuszy.

Wielowymiarowość w *foresighcie* wyraża się poprzez gotowość do uwzględniania wielu perspektyw i kontekstów.

Na poziomie organizacji projektów *foresightowych* powyższe cechy przejawiają się w doborze technik i metod pracy (przestrzeń, metody warsztatowe, *networking*), gotowości do eksperymentowania i weryfikowania oraz otwartości na podejmowanie ryzyka.

Na potrzeby niniejszego badania został zaprojektowany proces składający się z trzech etapów:

- trzy panele eksperckie (listopad 2013 – luty 2014) prowadzone przy wykorzystaniu kreatywnych metod warsztatowych, na które zostali zaproszeni przedstawiciele i przedstawiciele różnych dyscyplin naukowych oraz sektorów gospodarki (biogramy wszystkich zaangażowanych osób znajdują się na stronie 49 niniejszego raportu)

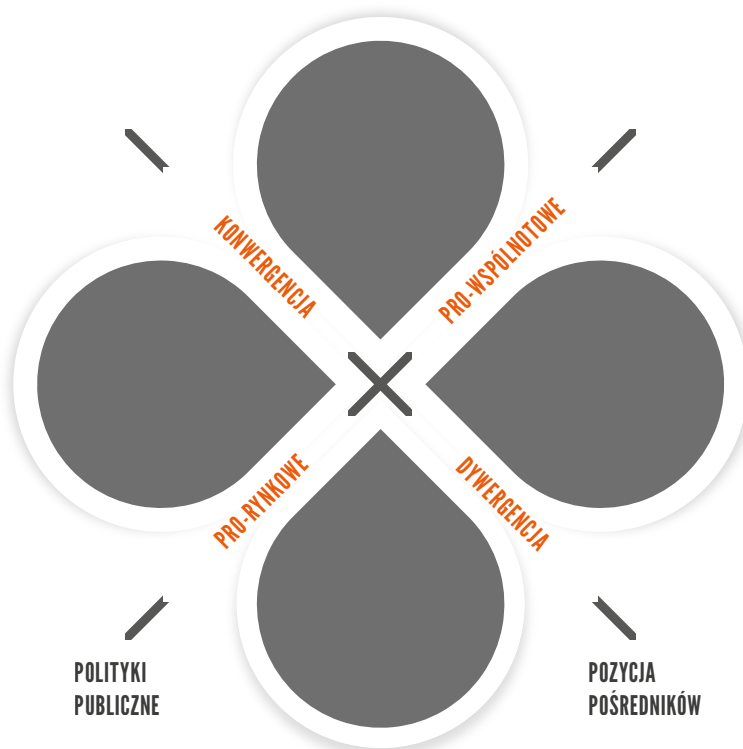
oraz dodatkowo:

- ankieta online wypełniana przez zaangażowane w projekt osoby pomagająca uporządkować wiedzę zebraną na jednym z warsztatów,
- *desk research* poświęcony ogólnosięciowym trendom wpływającym na funkcjonowanie praw autorskich.

Kluczową rolę w całym procesie odegrały warsztaty z udziałem ekspertek i ekspertów, których celem było wypracowanie czterech scenariuszy przyszłości. Jednocześnie warsztaty realizowały postulat partycypacyjności – uczestnikami spotkań byli przedstawiciele zarówno autorów, pośredników jak i użytkowników dóbr kultury, czyli wszystkie zaangażowane w tworzenie i wykorzystywanie praw autorskich strony. Spotkania miały charakter warsztatowy, wykorzystujący techniki kreatywne i z zakresu treningu twórczości.

Celem pierwszego warsztatu było zdefiniowanie przedmiotu projektu – odpowiedzenie na pytanie, czym są dzisiaj prawa autorskie (kontekst, zakresy, sposoby użycia, aktorzy) – oraz zdefiniowanie trendów, które mogą wpływać na prawa autorskie w przyszłości (m. in. na bazie wyników desk researchu). Wśród omawianych trendów znalazły się tendencje opisujące zmiany społeczne, ekonomiczne, technologiczne i kulturowe.

Dyskusja o trendach była punktem wyjścia do wyboru kluczowych dla dalszego tworzenia scenariuszy



przyszłości „czynników niepewności”, czyli takich zjawisk, których kierunków i siły rozwoju nie jesteśmy w stanie przewidzieć. Osie stworzone przez przecinające się „czynniki niepewności” wyznaczają pola służące budowaniu poszczególnych scenariuszy. Przyjęliśmy założenie, że na potrzeby tego projektu zostaną wybrane dwa takie czynniki kluczowe dla przyszłości tworzenia, wykorzystywania i udostępniania kultury, które wyznaczają cztery scenariusze.

Pomiędzy warsztatami ekspertki i eksperci, wykorzystując ankietę online, zhierarchizowali pod względem ważności i prawdopodobieństwa występowania trendy (z listy wypracowanych wcześniej około 60 pozycji każdy wskazywał na 10-stopniowej skali te, które według niego będą miały największy wpływ na przyszłość tworzenia, udostępniania i wykorzystywania dóbr kultury w kontekście prawa autorskiego za 25 lat w Europie). W ten sposób zostało wybranych 17 trendów, które stanowiły punkt odniesienia w tworzeniu scenariuszy – ich opis znajduje się w rozdziale „Co nas czeka?” (s. 40) niniejszego raportu.

Drugi warsztat otwierał proces formułowania i pogłębiania scenariuszy przyszłości w perspektywie roku 2040. Punktem wyjścia było wybranie dwóch kluczowych „czynników niepewności” (osi), za które zostały przyjęte:

- konwergencja usług versus dywergencja usług świadczonych przez pośredników w obrocie dziełami kultury;
- podejście pro-rynkowe versus podejście pro-wspólnotowe wyrażane w politykach publicznych (państwa i organizacji międzynarodowych, takich jak Unia Europejska).

Z przecięcia tych dwóch osi powstały cztery możliwe scenariusze [graf powyżej]:

Dalsza praca ekspertek i ekspertów polegała na wypełnianiu scenariuszy treścią i ciągłym sprawdzaniu przyjmowanych w trakcie pracy założeń pod kątem

wybranych trendów, grup interesów (autorów, pośredników, przedstawicieli systemu stanowiącego prawo oraz użytkowników). Tworząc scenariusze, próbowano odpowiedzieć na pytania związane z każdym z nich, między innymi takie:

- jak wygląda społeczeństwo obywatelskie?
- jaki jest wzorzec udanego życia?
- jak wygląda system edukacji?
- jak wygląda system ekonomiczny?
- jak funkcjonuje sektor kreatywny?
- jaka jest sytuacja twórców i twórczyń tzw. kultury wysokiej i sztuki krytycznej?
- jaki jest model uczestnictwa w kulturze?
- jak technologia wpływa na konsumpcję kultury?
- jak prawo traktuje autora i użytkownika kultury, jak reguluje relację pomiędzy nimi?

Ostatni, trzeci warsztat poświęcony był doprecyzowaniu i pogłębieniu poszczególnych scenariuszy oraz przyjrzeniu się sytuacji różnych aktorów w każdym z nich. Warto zwrócić uwagę, że wszystkie warsztaty przebiegały w sposób niezwykle dynamiczny, przy dużym zaangażowaniu osób biorących w nich udział.

Na podstawie szczegółowej analizy tych czterech scenariuszy Miłada Jędrzyk, dziennikarka, która brała udział we wszystkich spotkaniach eksperckich, przygotowała narracyjny opis poszczególnych możliwych „światów”, stanowiących główną część niniejszego raportu.

Wypracowane scenariusze mogą stanowić punkt wyjścia do poszerzania zakresu debaty i w dalszym kroku uwspólniania podejść do praw autorskich przez szerszą niż obecnie grupę autorów, pośredników oraz użytkowników dzieł kultury. Autorzy projektu „Scenariusze przyszłości bibliotek” podkreślają, że „*Foresight* jest przede wszystkim

sposobem na osvajanie się z myśleniem o przyszłości oraz na przyjęcie proaktywnego stosunku do zachodzących zmian”⁴. Ponadto, poprzez włączenie różnych perspektyw i aktorów, stwarza możliwość werbalizacji stanowisk przez osoby i grupy wyłączone z dominującego dyskursu. W tekście „Prospektywa, czyli zarządzanie przyszłością” Edwin Bendyk⁵ twierdząco odpowiada na pytanie, czy metoda *foresight* może pomóc w mierzeniu się z realnymi wyzwaniami. Takim realnym wyzwaniem dla osób zainteresowanych kształtowaniem relacji społecznych, edukacji, sektora kreatywnego, kultury i technologii w Europie w perspektywie 25 lat jest w naszym przekonaniu kształt prawa autorskiego.

ZAPYTALIŚMY TROJE EKSPERTÓW O ICH OPINIĘ NA TEMAT PRZYSZŁOŚCI NORM I PRAKTYK ZWIĄZANYCH Z PRAWEM AUTORSKIM.

JUSTYNA HOFMOKL, badaczka Internetu i działaczka na rzecz wolnej kultury:

Nie jesteśmy w stanie zahamować apetytu użytkowników na filmy, muzykę, teksty czy obrazy, który został rozbudzony przez rozwój Internetu. Dostępność wszelkich dóbr kultury na wyciągnięcie ręki sprawia, że oczekujemy nowości w dobrej rozdzielczości i dowolnej wersji językowej natychmiast. Sądzę, że działania dostawców treści kultury będą zmierzały w większym stopniu ku zaspokojeniu pragnień konsumentów niż penalizowaniu działań prowadzących do uzyskania dostępu do treści. Oferta komercyjna, w systemie abonamentowym będzie się zapewne rozwijać, a autorzy będą się na nią zgadzać nawet wbrew własnemu interesowi. Naiwnością byłoby wierzyć, że główni gracze na rynku medialnym ustąpią sieci rozproszonych grup entuzjastów, którzy dzielić się będą między sobą wyselekcjonowanymi źródłami. W tym sensie tezy o fundamentalnej rewolucji i przekazaniu całej władzy nad obiegiem dóbr kultury internautom były zdecydowanie nazbyt optymistyczne. Mnie osobiście cieszy fakt, że Internet umożliwia łatwy dostęp do nisz, a poszukujący różnorodności z całą pewnością mogą do nich dotrzeć.

4. Tarkowski A., Bendyk E., Scenariusze przyszłości bibliotek, Warszawa 2011

5. Bendyk E., Prospektywa, czyli zarządzanie przyszłością, (w:), Scenariusze rozwoju lokalnych polityk kultury, Warszawa 2012

Prawo autorskie nie jest dostosowane do rzeczywistości, w której w każdej minucie powstają gigabajty nowych treści, a użytkownicy oczekują, że będą mogli nie tylko swobodnie się z nimi zapoznać, ale również przesłać dalej czy przerobić. Dlatego w obecnej postaci jest obciążeniem, a nie usprawnieniem obiegu kultury. Nie możemy jednak spodziewać się szybkiego nadejścia rewolucji w legislacji. Ja liczę na zmianę, która będzie wywołana powolnymi przekształceniami nie tyle na rynku medialnym, co w środowisku naukowym i edukacyjnym. To właśnie w tych obszarach najszybciej adaptowane są wolne licencje, które umożliwiają dzielenie się i przekształcanie treści edukacyjnych. Kolejne pokolenia wychowywane na tak udostępnianych treściach będą oczekiwały podobnej swobody w dziedzinie kultury. To one mogą przeprowadzić reformę prawa autorskiego na miarę nowego stulecia.

MARCIN BEME, twórca serwisu z audiobookami Audioteka.pl:

Najważniejsze w obrocie treściami kultury w Sieci jest „dopieszczenie” klientki lub klienta: zaoferowanie im pełnej, stabilnej, łatwej w użyciu usługi. Mobilne technologie w kieszeni każdego potencjalnego użytkownika i użytkowniczkki to ogromna szansa rozpowszechniania dostępu do treści kultury. Ale trzeba pamiętać, że konkurencja – w sensie innych treści i rozrywek – jest tylko „one app away”. Okres, przez który człowiek utrzymuje koncentrację na jednym obiekcie zanim zdecyduje się przenieść gdzie indziej (tzw. attention span), jest bardzo krótki, a treści kultury mają inną charakterystykę niż serwisy plotko-kwejkowe-podobne. Jeżeli nie zapewnimy użytkownikom i użytkownikom absolutnie wyjątkowego doświadczenia w kontakcie z naszym serwisem, to tak samo łatwo, jak ich zdobyliśmy, możemy ich stracić.

„Pirat” moim zdaniem to osoba, która nie dostała satysfakcjonującej oferty w autoryzowanych źródłach. Gros ludzi nie wie, że korzysta z serwisów, które łamią prawo, często przecież za to korzystanie płaci. Jeśli zastanawiamy się, czy łatwiej jest wyszukiwać i karać za nielegalne udostępnianie filmów czy muzyki, czy też z klientów takich serwisów robić klientów serwisów

szanujących prawa autorskie, to to drugie rozwiązanie wydaje mi się łatwiejsze. Jednak jeszcze łatwiejsze wydaje się – z punktu widzenia przedsiębiorcy sprzedającego audiobooki – w pierwszej kolejności dotrzeć do tych, którzy dotychczas nie konsumowali kultury w Sieci, ale są uczestnikami mobilnej społeczności i, używają smartfonów i tabletów oraz mają możliwości finansowe, by za dobrze przygotowany serwis zapłacić.

BARTEK CHACIŃSKI, dziennikarz i redaktor działu kultury tygodnika „Polityka”:

Serwisy *streamingowe*, które dają dostęp do jak największej ilości zasobów w Sieci w cenie jednego abonamentu, to zdecydowanie przyszłość. Po latach prób i błędów wreszcie się okazało, że jakiś model się sprawdzi. Przykłady ze Skandynawii, która stała się poligonem takich rozwiązań, pokazują, że minimalizują one nielegalny obrót plikami i zastępują go. Serwisy *streamingowe* będą służyły do zapoznania się z komercyjnymi wytworami kultury – fani, pasjonaci pójdą dalej, kupując płyty lub uczestnicząc w koncertach ulubionych wykonawców.

Może zyski z tych nowych modeli dystrybucji nie będą takie, jakich by się spodziewali autorzy, ale przynajmniej ich utwory będą sprzedawane, a nie brane za darmo. Zresztą dajmy temu rynkowi jeszcze się rozwinąć, prawdziwe korzyści mogą jeszcze przyjść.

Jednocześnie wydaje się, że ruch Creative Commons, którego jestem gorącym zwolennikiem, wydaje się słabnie. Może wraz ze zmianami, które przyniosą serwisy *streamingowe*, dojdzie do umocnienia status quo, jeśli chodzi o prawo autorskie, bo skoro okaże się, że można zarabiać na starych warunkach, to po co je zmieniać.

JEŚLI CHCECIE PAŃSTWO PODZIELIĆ SIĘ SWOIMI UWAGAMI NA TEMAT WYNIKÓW NASZEGO BADANIA, PRZEŚLIJCIE JE NA ADRES:

FUNDACJA@NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL.

BIOGRAMY:

EKSPERTKI I EKSPERCI:

MARCIN BEME
twórca serwisu z audiobookami Audioteka.pl

ANA BRZEZIŃSKA
reżyserka filmowa, producentka i tłumaczka

RADEK CZAJKA
programista, autor strony stratakazika.pl,
działacz ruchu na rzecz wolnej kultury

dr JUSTYNA HOFMOKL
socjolożka, badaczka Internetu
i działaczka na rzecz wolnej kultury.
Jest współzałożycielką i jedną z koordynatorek
projektu Creative Commons Polska

dr PIOTR KACZMAREK-KURCZAK
ekonomista, adiunkt w Katedrze Przedsiębiorczości
Akademii Leona Koźmińskiego

dr EWA KLEKOT
antropolożka kultury specjalizująca się w tematyce sztuki i dziedzictwa, adiunktka w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Warszawskiego

JAROSŁAW LIPSZYC
kulturoznawca, działacz ruchu na rzecz wolnej kultury, prezes Fundacji Nowoczesna Polska

ŁUKASZ ŁYCZKOWSKI
aplikant adwokacki, pracuje w Wydziale Prawnym Stowarzyszenia Autorów ZAiKS

dr ALEKSANDRA PRZEGALIŃSKA
filozofka z Akademii Leona Koźmińskiego,
badająca m.in. boty.
Podczas prezydencji polskiej w Radzie UE
była przewodniczącą grupy roboczej
ds. audiowizualnych

dr hab. JOANNA TYROWICZ
ekonomistka z Wydziału Nauk Ekonomicznych
Uniwersytetu Warszawskiego

AGATA WACŁAWIK-WEJMAN
dyrektorka ds. publicznych i relacji rządowych
Google Polska, adwokatka i członkini korporacji
adwokackiej stanu Nowy Jork

ZESPÓŁ AUTORSKI:

EDWIN BENDYK
dziennikarz tygodnika „Polityka”,
publicysta zajmujący się problematyką
cywilizacyjną i wpływem technologii na życie
społeczne, wykładowca Collegium Civitas

MIŁADA JĘDRYSIK
dziennikarka, redaktorka portalu culture.pl.

TOMASZ KASPRZAK
socjolog pracujący w Instytucie Badań Edukacyjnych

PAWEŁ STANKIEWICZ
koordynator projektu „Prawo kultury”
Fundacji Nowoczesna Polska.

MARIA ŚWIETLIK
antropolożka kultury, redaktorka
i koordynatorka projektów badawczych

MARTYNA WOROPÍŃSKA
specjalistka ds. szkoleń Fundacji Rozwoju
Społeczeństwa Informacyjnego (FRSI),
koordynatorka badania „Scenariusze
przyszłości bibliotek”



FUNDACJA NOWOCZESNA POLSKA
UL. MARSZAŁKOWSKA 84/92 LOK. 125
00-514 WARSZAWA
tel/fax: (22) 621-30-17
email: FUNDACJA@NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL
NIP: 952-187-70-87
KRS: 0000070056
REGON: 017423865
Numer konta: 59 1030 0019 0109 8530 0040 5685

JEŚLI CHCESZ WESPRZEĆ NASZĄ DZIAŁALNOŚĆ, ODWIEDŹ STRONĘ:
NOWOCZESNAPOLSKA.ORG.PL/POMOZ-NAM/WESPRZYJ-NAS

WERSJA CYFROWA PUBLIKACJI DOSTĘPNA NA STRONIE:
SCENARIUSZE.PRAWOKULTURY.PL

O ILE NIE JEST TO STWIERDZONE INACZEJ, UTWORY PUBLIKOWANE PRZEZ FUNDACJĘ NOWOCZESNA POLSKA SĄ DOSTĘPNE NA LICENCJI CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA-NA TYCH SAMYCH WARUNKACH 3.0 POLSKA.

UTWORY TE WOLNO KOPIOWAĆ, ROZPOWSZECHNIAĆ, ODTWARZAĆ I WYKONYWAĆ,
WOLNO TWORZYĆ UTWORY ZALEŻNE, A TAKŻE UŻYTKOWAĆ UTWÓR W SPOSÓB KOMERCYJNY,
PRZY ZACHOWANIU NASTĘPUJĄCYCH WARUNKÓW:

- * UTWÓR NALEŻY OZNACZYĆ PODAJĄC NAZWISKA AUTOREK/ÓW ORAZ LICENCJODAWCZYNIĘ FUNDACJĘ NOWOCZESNA POLSKA,
- * JEŚLI ZMIENIA SIĘ LUB PRZEKSZTAŁCA NINIEJSZY UTWÓR, LUB TWORZY INNY NA JEGO PODSTAWIE, MOŻNA ROZPOWSZECHNIAĆ POWSTAŁY W TEN SPOSÓB NOWY UTWÓR TYLKO NA PODSTAWIE TAKIEJ SAMEJ LICENCJI.

TREŚĆ LICENCJI ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE: CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-SA/3.0/PL