

Телеком

www.kommersant.ru

Среда 16 мая 2007 №82 (№3658 с момента возобновления издания)

Последний писк

законотворчество

Поправки в Гражданский кодекс, которые вступят в силу с 2008 года, могут серьезно изменить жизнь россиян, привыкших за бесценок скачивать музыку в интернете. Ради вступления в ВТО в Кремле решено пожертвовать действующей в стране схемой коллективного управления авторскими правами, которая так и не смогла стать легальной в рунете. Однако предложить взамен потребителю пока нечего: основной музыкальный спрос в сети формируется иностранными исполнителями, а крупные западные лейблы работают напрямую с интернет-магазинами не хотят. Как выяснил корреспондент «Ъ-Телекома» ИВАН БУРАНОВ, если положение не изменится до нового года, то интернет-магазины встретят покупателей либо с пустыми прилавками, либо с высокими ценами.

Музыка нас связала

В 2006 году депутаты Госдумы приняли внесенный президентом Владимиром Путиным законопроект поправок в Гражданский кодекс, посвященный разрешению спорных вопросов в сфере интеллектуальной собственности. По замыслу разработчиков новая, четвертая часть ГК должна заменить собой Патентный закон РФ, законы «О правовой охране топологий интегральных микросхем», «О правовой охране программ для электронных вычислительных машин и баз данных», «О товарных знаках, знаках обслуживания и наименованиях мест происхождения товаров», а также закон «Об авторском праве и смежных правах». Именно в последней части поправки стали самыми революционными, так как затронули схему кол-

лективного управления авторскими правами в интернете.

Сегодня в России действует ряд организаций — так называемых коллективных управляющих авторскими правами, которые выступают посредниками между правообладателями и стороной, которая хочет эти права использовать. «Произведение может использоваться в огромном количестве разных мест, например в кинотеатрах или ресторанах, и это достаточно сложно контролировать», — объяснил в советнике министра в МЭРТ Юрий Любимов. — Компания по коллективному управлению правами может за определенную компенсацию отслеживать, где и какие конкретно композиции воспроизводятся, и собирать вознаграждения за авторов». Как уточнил господин Любимов, в начале 90-х такие общества были ориентированы для работы с авторами, которые являются членами этих организаций. «Однако практика показала, что многие авторы не вступают в общества, поэтому было решено позволить организациям собирать вознаграждения и за других правообладателей, которым должны выплачиваться вознаграждения», — пояснил господин Любимов. — Эта схема не вызвала нареканий при публичном исполнении на радио и телевидении в начале 90-х, пока такая практика не перекочевала в интернет.

На практике общества по коллективному управлению правами получили возможность продавать музыкальным магазинам лицензии на MP3-треки артистов, с которыми их не связывают никакие договоры. К примеру, Майкл Джексон мог никогда и не узнать, кто и по какой цене продает в рунете его произведения.

(Окончание на стр. 28)

В апреле на российском рынке появилась третья игровая приставка нового поколения — Sony PlayStation3. Таким образом, в стране теперь доступны все три консоли, в том числе Microsoft Xbox360 и Nintendo Wii. Обозреватель «Ъ-Телекома» Сергей Вишневецкий считает, что крупнейшие производители — Sony и Microsoft — прогадали, устроив гонку производительности, которая взвинтила розничные цены на продукты. На их фоне легендарная Nintendo выпустила действительно уникальный продукт, пусть и уступающий в производительности.

Игра в трех измерениях

индустрия развлечений

Гонка вооружений

По сути, игровая консоль тот же компьютер: у нее есть память, процессор, видеокарта и даже простенькая операционная система. Именно эта очевидная схожесть с обычными ПК толкнула ключевых игроков рынка на ошибочный путь эволюции. Вместо того чтобы акцентировать свое внимание на смелых, необычных разработках, они в большинстве своем длительное время сосредотачивались только на производительности систем и удобстве джойстиков. Данный подход в определенной мере оправдал себя — регулярные исследования в области эргономики позволили создать джойстики, удобные и функциональные одновременно. Но вот результаты гонки производительности, к сожалению, нельзя назвать успешными.

Таблица спецификаций современной игровой консоли изобилует гигабайтами, гигабайтами и прочими параметрами, свойственными современным ПК. Однако в погоне за скоростью разработчики чуть не забыли о двух основных предпочтениях целевой аудитории — уникальности и доступности своих продуктов. В итоге приставки получились быстрыми, подвязку напичканными всеми возможными технологиями — от считывателя карт памяти до поддержки телевидения высокой четкости HDTV, что негативно отразилось на ценах (\$400–800). Такую высокую стоимость не оправдывают даже интернет-сервисы, доступные для всех трех моделей. Поскольку во всех трех случаях они практически идентичны — при подключении к сети пользователь автоматически получает обновления прошивок, демо-версии игр и имеет возможность покупки фильмов и игр через сеть с помощью кредитной карты, — сетевые свойства нельзя отнести к конкурентным преимуществам.



Так что несчастному пользователю приходится выбирать продукт, руководствуясь природным чутьем.

Sony PlayStation3: последствия самоуверенности

Выпустив первую версию Sony PlayStation в 1994 году, Sony неожиданно для всех стала законодателем мод в отрасли. Рекорды продаж можно объяснить в первую очередь тем, что приставка оказалась настоящей революцией жанра: вместо картриджа — оптический диск, вместо «полифонических» звуков — качественная аудиосистема. Наконец, производственная начинка и простота архитектуры порадовали разработчиков видеоигр блестящую платформу для воплощения своих идей. В этой связи Nintendo и Sega, лидеры рынка того времени, были вынуждены срочно искать дополнительные источники вдохновения.

В 2000 году Sony опять уложила всех на лопатки, начав продажи своего хита — Sony PlayStation2, которая для своего времени стала настоящим прорывом с точки зрения производительности и мультимедийных возможностей. Однако именно опыт наращивания производительности сыграл с Sony злую шутку. Sony PlayStation3, продажи которой начались в России буквально месяц назад, по идеологическому содержанию мало чем отличается от своей предшественницы и, как это ни прискорбно, помимо невероятной производительности не может предложить пользователю ничего радикально нового.

Впрочем, нельзя отрицать, что часть пользователей интересуют исключительно такие параметры, как графика и спецэффекты. Для них Sony PS3 — настоящий Клондайк, ведь эта игровая приставка — самая быстрая в мире.

(Окончание на стр. 30)

26
страница

Что ждать от Wi-Fi в Москве

27
страница

Как выбрать смартфон на Windows Mobile

29
страница

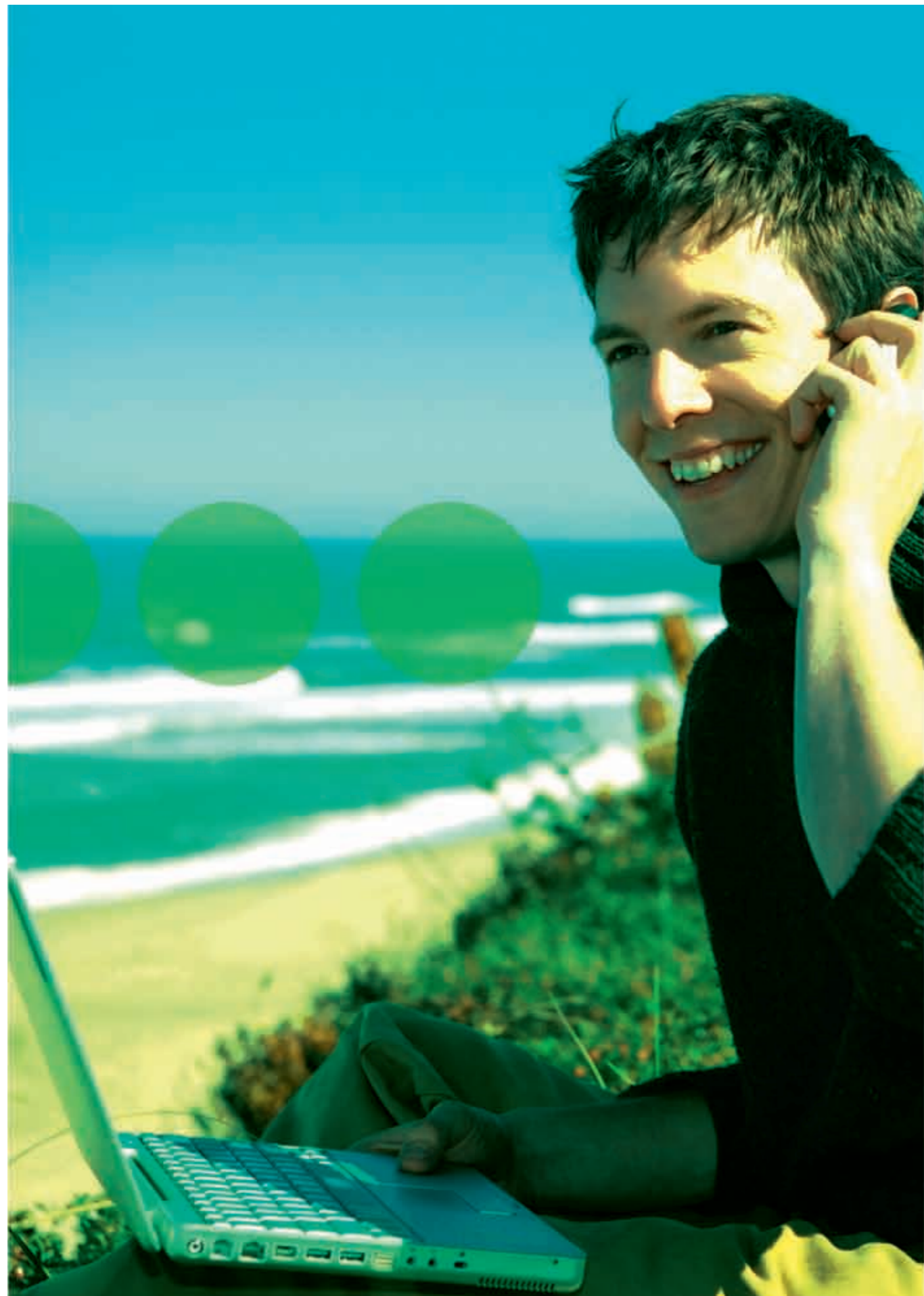
3G в России: игрушка для избранных

31
страница

Сколько зарабатывают на блогах

32
страница

Операторы готовятся к мобильному ТВ



услуга «Офис в кармане»

Не нужно жить в офисе, если офис — в кармане

Теперь совсем не обязательно проводить столько времени в офисе.

В любое время дня и ночи Ваша рабочая почта и необходимые документы доступны Вам вне зависимости от того, где Вы находитесь.

Такую возможность дает Вам новая услуга от МегаФон, разработанная специально для наших корпоративных клиентов.

На деловой встрече, в командировке в другом городе, на отдыхе, всегда и везде Вы в курсе дел и можете свободно работать.

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377
Министерства РФ по связи и информатизации. На правах рекламы.



БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя