

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Bojana Manojlović

Zaščita kreativnosti na internetu

DIPLOMSKO DELO

Ljubljana, 2008

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Bojana Manojlović

Mentorica: doc.dr. Sandra Bašić Hrvatin

Zaščita kreativnosti na internetu

DIPLOMSKO DELO

Ljubljana, 2008

ZAŠČITA KREATIVNOSTI NA INTERNETU

Tehnologija in umetnost oziroma kreativnost se že stoletja medsebojno prepletata. Še od nastanka tiskarskega stroja do ustvarjanja globalne komunikacijske mreže v obliki interneta je človek našel nove načine za širjenje komunikacije, s tem tudi svoje kulture. Proces ustvarjalnosti je pogojen s kreativnostjo človeka, ki je na drugi strani pogoj za inovacijo. V primeru, ko zakoni in regulativa neposredno ali posredno vplivajo na človekovo kreativnost, vse kaže na situacijo, v kateri so nujne kardinalne spremembe. Ravno to je problem, o katerem bom pisala in poskušala najti rešitev skozi analizo zakonov o avtorskih pravicah, razvoja in sprememb v nadzoru in kontroli interneta skozi zgodovino in danes, novih medijev ter procesa digitalne konvergenca kulturnih dobrin.

Diplomska naloga proučuje učinke takšnega digitalnega momenta in spremembe v proizvodnji na način distribucije, kopiranja in latentno preobrazbo uporabnika iz pasivnega potrošnika v aktivnega udeleženca v procesu ustvarjanja. Internet je povzročil mnoge kulturne spremembe, demokratiziral način deljenja kulturnih dobrin, ampak je tudi postavil pod vprašaj zakone o avtorskih pravicah, ki se de facto niso spremenili od 18. stoletja. Zaradi tega se bom v diplomski nalogi dotaknila tudi vpliva digitalizacije na intelektualno lastnino in institucijo avtorske pravice.

KLJUČNE BESEDE: Internet, avtorske pravice, intelektualna lastnina, Odprta koda, Creative Commons

PROTECTION OF CREATIVITY ON INTERNET

Technology and art, thus creativity, have been intertwined for centuries. Since the invention of the printing machine to the formation of the global communication network -the Internet, man has managed to find new ways for spreading of communication, thus his culture. The process of creation is conditioned by human's creativity, which is a condition for the process of innovation. When laws and regulations directly or indirectly affect human creativity, it is a signal for cardinal changes. Exactly this is the main problem I will discuss in my paper/thesis, by analysing copyright laws, development and changes inside the control and surveillance on the Internet through the history and today, the concept of new media and the process of digital convergence of cultural property.

Paper exams the impact of the digital moment and the changes in the manufacturing onto the distribution, copying and the latent metamorphosis of users going from passive consumers into active participants in the process of creation. Internet caused many cultural changes, democratized the way of sharing cultural property, but also brought into question copyright laws, which haven't been changed since 18. century. This paper therefore also discusses the impact of digitalization on intellectual property and the institution of copyright.

KEY WORDS: Internet, copyright, intellectual property, Open source, Creative Commons

KAZALO

1 UVOD	5
2 NASTANEK IN RAZVOJ INTERNETA	8
2.1 OSNOVNE ZNAČILNOSTI INTERNET	12
2.1 INTERNET KOT JAVNI SERVIS- MIT ALI REALNOST?	14
3 INTELEKTUALNA LASTNINA	19
3.1 OBLIKE INTELEKTUALNE LASTNINE	20
3.1.1 AVTORSKA PRAVICA	21
3.2 POZITIVNI IN NEGATIVNI UČINKI INTELEKTUALNE LASTNINE	23
3.3 DIGITALNI TRENUTEK INTELEKTUALNE LASTNINE	25
3.4 NOVI MEDIJ	30
4 KREATIVNOST V DIGITALNIH RAZMERAH	35
4.1 KREATIVNOST V SLUŽBI KULTURNE INDUSTRIJE	38
4.2 PIRATSTVO	43
5 NADZOR IN KONTROLA MEDIJEV/INTERNETA	46
5.1 ARHITEKTURA INTERNETA	47
6 ODGOVORI NA OBSTOJEČO REGULACIJO ARHITEKTURE INTERNETA	53
6.1 GIBANJE ODPRTE KODE	53
6.2 SVOBODNI SOFTVER	55
6.3 ODPRTI KOD V UMETNIŠKEM IZRAŽANJU	58
6.4 CREATIVE COMMONS	63
7 ZAKLJUČEK	69
8 LITERATURA	71
9 PRILOGA	75
PRILOGA A: Vprašanja za intervju	75
Seznam tabel, slik in grafov	
Graf 2.1: Statistika internet uporabnikov na svetu decembra 2007	10
Graf 2.2: Porast številke internet uporabnikov med letoma 2000 in 2007	11
Slika 6.1: Maskote projekta svobodnega softvera	53
Slika 6.2: Znamka Creative Commons	64

1. UVOD

V zadnjih desetletjih smo priča precejšnjemu povečanju uporabe informacijskih in komunikacijskih tehnologij. Mreže računalnikov, elektronska pošta, Internet, baze podatkov, svetovni splet, elektronske publikacije, online diskusijske liste in elektronske konference, digitalne knjižnice in online brskalniki so samo nekatere izmed lastnosti, ki so vplivali na naše vsakodnevno delo. Pojmi kot so informacijska družba, novi mediji, mreže, kiber kultura so vstopili v vsakdanjo rabo. Informacijsko komunikacijske tehnologije vplivajo na vse oblike naših dejavnosti, kamor spadata tudi kultura in umetnost. Ker internet ni tako omejen kot tradicionalni mediji, so se zmanjšale ali celo izginile fizične omejitve, kot na primer prostorska omejenost in omejitve v razširjanju informacij, tj. njihovem posredovanju.

Nove oblike informacije in komunikacije, ki so nastale s kombiniranjem in združevanjem sistemov komunikacije, oddajanja, založništva in računalniške industrije, so neposredna posledica trenda tehnološke konvergence. Nove informacijske tehnologije so globoko vplivale na družbo v celoti, zaradi česar pogosto govorimo o novi vrsti družbe – informacijski družbi. Razvoj novih tehnologij, uporaba številnih tehnoloških pripomočkov in prehod na nov virtualni teritorij so bistveno spremenili pogoje in načine umetniškega ustvarjanja. Digitalizacija je omogočila preprosto in hitro shranjevanje, reprodukcijo, distribucijo in uporabo različnih oblik informacij (teksta, slike, zvoka ...), kar je neposredno vplivalo na kulturo in proces ustvarjanja. Kultura in kreativnost sta po svoji naravi ozko povezani s tehnološkimi dosežki. Nastanek t. i. novih medijev je spremenil načine ustvarjanja, posledično pa so se postopoma spreminjale tudi zakonske določbe o pravicah avtorjev in uporabnikov, še zlasti na področju avtorskega prava.

Internet fenomeni, kot so družbena mreženja (angl. Social networking), p2p tehnologija, nastanek blog kulture, so pasivnega uporabnika tehnologije pretvorili v aktivnega udeleženca v procesu ustvarjalnosti. Vendar pa je takšna pozitivna stran razvoja nove informacijske tehnologije povzročila vznemirjenje v institucijah, ki so temeljile na

principu kulture kot »biznisa«. Izhodišče moje hipoteze je, da so temelji takšnega pojmovanja kulture zakoni o avtorskih pravicah, ki pa so de facto nespremenjeni od 16. stoletja. Z avtorskim pravom je intelektualnemu ustvarjanju priznana enaka vrednost kot materialnem posedovanju, zaradi česar se o katerem koli proizvodu, nastalem v ustvarjalnem procesu, govori kot o intelektualni lastnini.

Skozi zgodovinski prikaz razvoja in sprememb v regulativi interneta, svetovnega spleta ter prehoda umetnosti v nov format tj. v nove medije bom poskušala dokazati hipotezo svoje diplomske naloge: Za celoten proces ustvarjanja je dejstvo, da so zakoni o avtorskih pravicah in zaščiti intelektualne lastnine ostali nespremenjeni, pogubno. Na osnovi teoretskih izhodišč želim ugotoviti, kakšni so učinki pravnih določil o avtorskih pravicah na ustvarjalnost, kakšne so manifestacije in položaj ustvarjalnosti v internet kulturi in nenazadnje, poskušala bom predstaviti nekatere od alternativ za „drugačno“ prihodnost v sferi online zakonskih določil za avtorska dela. Metoda diplomskega dela je analitična in primerjalna.

Raziskovanje problema bom začela s predstavitvijo osnovnih pojmov, povezanih z internetom in svetovnim spletom v drugem poglavju. Skozi zgodovinski pregled nastanka in razvoja interneta ter začetnih idej njegovih ustvarjalcev/tvorcev bom izpostavila različne avtorje in raziskovalce internetne tehnologije ter raziskala njihove vidike in teorije. V tretjem poglavju je moja osnovna naloga analizirati pojem intelektualne lastnine in z njo ozko povezanega avtorskega prava. Pravna regulacija in zaščita intelektualne lastnine je univerzalni mehanizem, ki naj bi spodbujal in nagrajeval inovacije, ampak zaščita intelektualne lastnine in veliki premiki v moči reguliranja avtorske pravice, ki so ozko povezani s povečano koncentracijo industrije vsebine, zlasti v obdobju tehnološkega napredka, jasno nakazujejo potrebo po spremembah, ki naj bi ponovno vzpostavile ravnotežje za zaščito avtorske pravice, a brez omejevanja ustvarjalnosti.

V četrtem in petem poglavju se temelj mojega raziskovanja, zaščita intelektualne vsebine, seli v digitalno sfero. Zanima me tudi, kako in na kakšen način internet spreminja ali je že spremenil odnos pravnih objektov do digitalnih “proizvodov uma” ter do katere mere se je nadzor interneta spremenil glede na svojo arhitekturo. Sama arhitektura interneta na svojem idejnem začetku ni bila regulirana s strani kakršnih

koli institucij in posameznikov. Da bi bolje razumeli sam pojem arhitekture interneta, smo se obrnili na Tomislava Medaka, voditelja multimedijalnega kluba "Mama" iz Zagreba. MAMA je javni prostor za promocijo civilnih inicijativ, v okviru katerega deluje MI2- Multimedijalni institut. Multimedijalni institut (MI2) je nevladna organizacija, v kateri se zbira kritična javnost ter zagovarja inovativne zmogljivosti družbenega in kulturnega delovanja, ki jih ponujajo nove informacijske tehnologije. Z razvojem svobodnega softvera za sodelovanje ter z izobraževanjem, javnim zastopanjem in promocijo taktičnega pristopa do komunikacijskih tehnologij in množičnih medijev, MI2 seznanja civilno družbo s sredstvi in načini, na katere s družbeno ozaveščenim delovanjem zagotavlja močnejši javni odmev in učinek.

V razgovoru s Tomislavom Medakom smo se dotaknili tudi vprašanja o možnih alternativah, s katerimi avtor lahko zaščiti svoje delo, v digitalni ali materialni obliki. V zadnjem poglavju diplomske naloge bom predstavila alternativne rešitve za prilagoditev intelektualnega ustvarjanja in njegovega produkta novemu optimalnejšemu sistemu, licence Creative Commons in pokret Svobodnega softverja, v katerem so vsi aktivni udeleženci v procesu ustvarjanja, ne pa zgolj pasivni opazovalci, ki plačujejo prispevke za uporabo kulturnih dobrin svetovnim korporacijam, ki so postavile ceno na človeško kulturo nasploh.

2. NASTANEK IN RAZVOJ INTERNETA

Internet je sinonim za informacijsko družbo konec 20. in začetek 21. stoletja. Konec prejšnjega stoletja se je svet spremenil v digitalno zakladnico, za katero je v celoti odgovoren internet. Definiramo ga lahko kot svetovno računalniško informacijsko medmrežje, sestavljeno iz več manjših, med seboj povezanih računalniških omrežij, ki omogoča prenos informacij med računalniki, ki so del te mreže. Internet lahko torej definiramo kot mrežo vseh mrež: "Internet je javno dostopna globalna paketna podatkovna mreža, ki skupaj povezuje računalnike in računalniške mreže z uporabo istoimenskega protokola (internetni protokol). Je »omrežje vseh omrežij«, ki ga sestavlja na milijone hišnih, akademskih, poslovnih in vladnih omrežij, ki medsebojno izmenjujejo informacije in usluge, kot so elektronska pošta, *chat*, prenos datotek, sorodnih strani in dokumente *World Wide Web*-a." (Porter 2001, 5)

World Wide Web oziroma svetovni splet je postal glavni komunikacijski kanal na začetku prejšnjega stoletja, toda prvi koraki in prva povezovanja računalnikov na ameriških fakultetah sežejo v šestdeseta leta 20. stoletja. ARPA – *Advanced Research Project Agency* – je povezovala nekaj računalnikov na štirih univerzah v zveznima državama Kalifornija in Utah. Študenti so uporabljali en računalnik za različne računske naloge, čemur je sledil nastanek ARPANET-a (kar je kratica za *Advanced Research Projects Agency Network* oziroma napredno raziskovalno projektno agentsko .)

Ne glede na to, da je bil internet prvotno zamišljen za omogočanje večje učinkovitosti komunikacije med raziskovalnimi središči, univerzami in vladnimi agencijami ZDA, je hitro prerasel v mednarodno omrežje, dostopno vsem. Ker je ARPANET v 1970-ih rasel z vse več univerzami in institucijami, ki so se povezovale z njim, so uporabniki spoznali potrebo po razvijanju standarda za način, na katerega se bodo podatki prenašali prek interneta.

Prve korake interneta, kot ga poznamo danes, lahko najdemo v okviru vojne industrije. Vojska je v raziskovalne namene iskala način za komuniciranje in posredovanje informacij v svoji računalniški mreži. Med »hladno vojno« in blokovsko politiko sveta se je vsaka stran trudila vse bolj povečati svojo oborožitev. Vzporedno s tem, ampak v

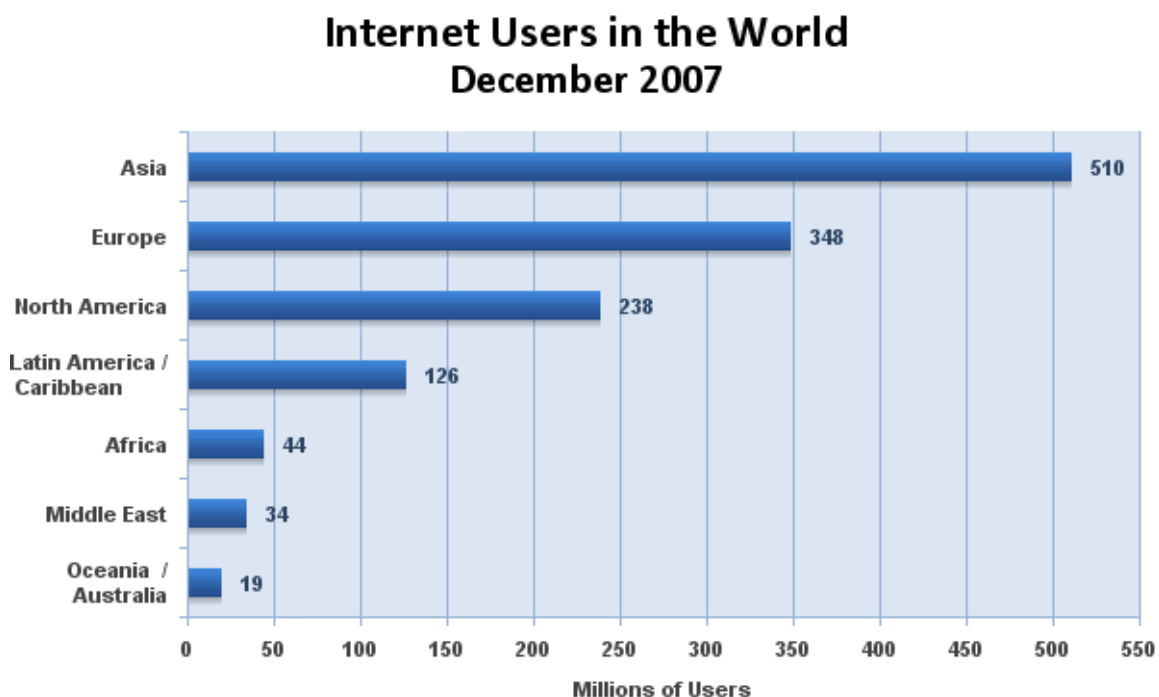
manjši meri, so se razvijali tudi načrti za družbo, ki bi omrežje morala ohraniti osnovne funkcije proizvodnje in preživetja tudi po jedrski dobi. V vojaškem interesu ZDA je bilo ustvariti decentralizirano mrežo, ki se je ne bi dalo uničiti s hitrimi napadi. Kot odgovorne za sam razvoj koncepta interneta se pogosto navajajo trije avtorji in ena konferenca (Hajdarović 2006):

- i) kot prvi **Vannevar Bush**, ki je eden od izumiteljev ARPANETA (*Advanced Research Projects Agency Network*). Že julija 1945 je objavil članek z naslovom »*As we may think*«, v katerem piše o uporabi informacijske tehnologije, s katero se bo ustanovil »*memex*« - naprava, na kateri bo posameznik lahko shranjeval svoje knjige, beležke in informacije.
- ii) Matematik **Norbert Wiener** je začel z raziskovanjem kibernetike. Med Drugo svetovno vojno je delal kot raketni znanstvenik in se ukvarjal z raziskovanjem povratne reakcije pri raketah tj. kako se obnaša elektronika pri letu rakete na njen položaj in njeno smer letenja. Razvil je princip kibernetike s kombinacijo človeka in elektronike, ki ga je objavil leta 1948 v knjigi »*Cybernetics*« .
- iii) Leta 1956 je potekala na *Dartmouth Collegu* v Vermontu konferenca o umetni inteligenci (*Dartmouth Artificial Intelligence conference*). Na konferenci se je zbralo veliko znanstvenikov, ki so razpravljali o novi tematiki – umetni inteligenci. Ugotovili so, da se moč računalnikov podvoji vsakih osemnajst mesecev in da se približamo k temu, da bodo stroji postali inteligentni kot ljudje ter da je le vprašanje časa in načina, na katerega se bo to zgodilo.
- iv) Tretji na vrsti in tisti, ki nas najbolj zanima, je **Marshall McLuhan**. Bil je prvi, ki je na začetku 1960-ih v svojih delih opisoval koncept »globalne vasi«, nanašajoč se na dejstvo, da se svet vse bolj elektronsko povezuje, tako da ima lahko dogodek na enem mestu v realnem času vpliv na neko drugo oddaljeno mesto. Ta McLuhanova paradigma je ena najbolj znanih in najpogosteje citiranih, toda njen pomen je dokaj drugačen od tega, ki se uporablja v vsakdanjem jeziku.

Novi elektronski mediji so za McLuhana predstavljali možnost vrnitve h kolektivnemu razumevanju sveta in poenotenju človeštva. Tisto, česar McLuhan ni doživel, je pa predvidel, je združevanje teksta in elektronskih množičnih medijev v nov medij - internet.

Internet je glede na število uporabnikov v zadnjih nekaj letih preprosto eksplodiral. Številne statistike kažejo, v kolikšni meri je danes del našega vsakdana in zaradi česar si milijoni ljudi na svetu ne morejo predstavljati življenja brez interneta. Statistike kažejo (glej graf 2.1), da je približno poldruga milijarda ljudi *online*, kar z drugimi besedami pomeni, da je ena petina svetovne populacije bolj ali manj računalniško pismena ter sposobna uporabljati računalnik in internet kot vir zabave, komunikacije, informacij ali pa poslovno.

Graf 2.1: Statistika internet uporabnikov na svetu decembra 2007

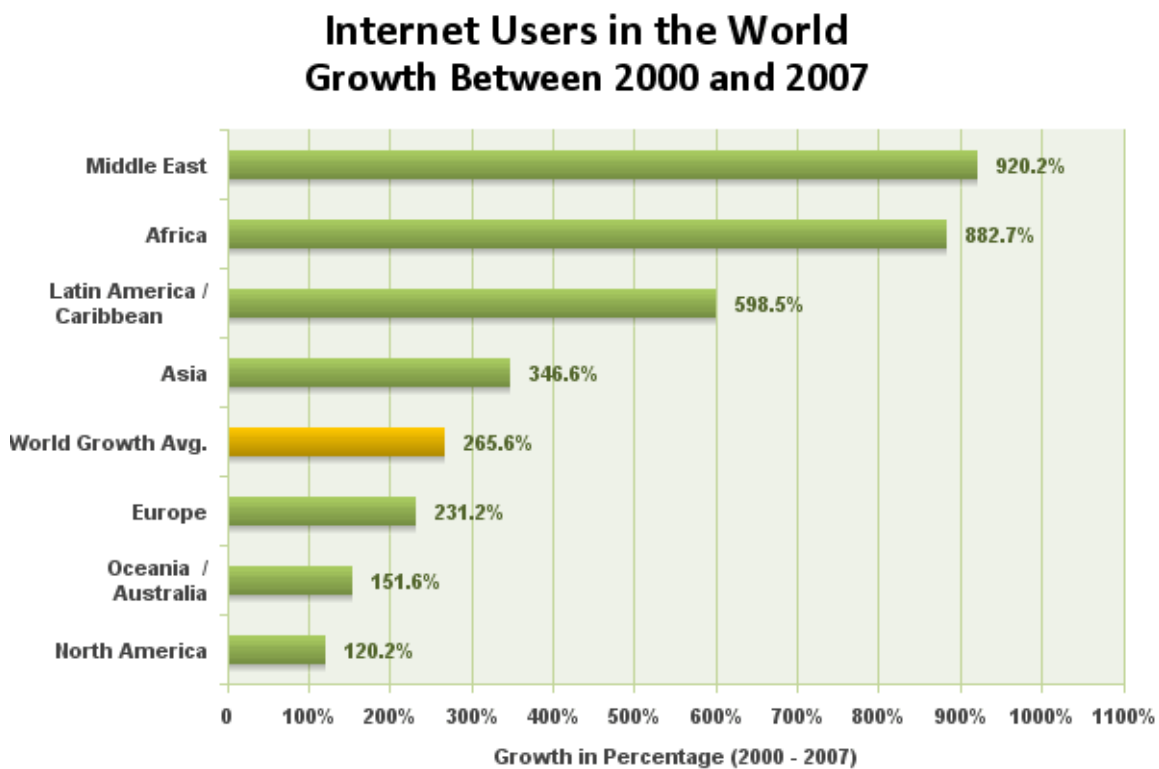


Note: Total World Internet Users estimate is 1,319,872,109 for year-end 2007
Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group - www.internetworldstats.com

Vir: Internet World Stats (2008).

Graf 2.2 pa prikazuje, kolikšen hiter razvoj je internet doživel v tem stoletju:

Graf 2.2: Porast številke internet uporabnikov med letoma 2000 in 2007



Note: Total World Internet Users estimate is 1,319,872,109 for year-end 2007.
Copyright © 2008, Miniwatts Marketing Group - www.internetworldstats.com

Vir: Internet World Stats (2008).

2.1 OSNOVNE ZNAČILNOSTI INTERNETA

„V pravem pomenu besede je internet orodje, čeprav ga posameznik ne more držati v rokah. Je kiberorodje, ki v mnogočem obogati naše izkušnje.“ (Porter 2001, 63)

Internet je ogromno omrežje, sestavljeno iz več manjših omrežij. Je mrežna infrastruktura. Povezuje milijone računalnikov po svetu, ki sestavljajo mrežo, po kateri lahko vsak računalnik komunicira z vsakim, če sta le oba del internetnega omrežja. Informacija, ki potuje po internetu, potuje na cilj s pomočjo različnih standardnih jezikov, ki jih imenujemo protokoli. Internet se uporablja za pošiljanje elektronske pošte, hitrih sporočil, Usenet skupin in FTP-ja. Mnogi uporabljajo internet in svetovni splet kot sinonimna pojma, vendar označujeta različna, a med seboj povezana pojma. Svetovni splet je samo eden izmed jezikov, ki se uporabljajo na internetu za izmenjavo informacij prek HTTP (*Hypertekst Transfer Protocol*) protokola, in ki uporablja brskalnike (*browserje*) za dostop do dokumentov, imenovanih spletne strani, ki so med seboj povezane s »hyperlinki«.

Splèt, svetóvni splèt ali z angleško kratico WWW je porazdeljen hipertekstni (nadbessedilni) sistem, ki deluje v medmrežju. Hipertekstne dokumente pregledujemo s programom, imenovanim brskalnik, ki s spletnega strežnika dokument prenese in ga prikaže, navadno na računalniškem zaslonu. Besedilnim spletnim dokumentom pravimo spletna stran, smiselno povezanim spletnim mestom pa spletišče. V spletnih straneh so lahko povezave, ki kažejo na druge spletne strani ali celo pošljejo povratno informacijo spletnemu strežniku. Za sprehajanje po spletnih straneh se uporablja izraz deskanje. (Porter 2001, 60)

Ena od najpomembnejših značilnosti Interneta je na začetku bilo dejstvo, da ni bil centraliziran. Nihče ga ni imel v lasti, nihče ni bil odgovoren za njegovo upravljanje, a še vedno je deloval. Za prvotno idejo interneta je zaslužen Tim Berners Lee, izumitelj hiperteksta in vsem znane kratic URL. Berners - Lee-ja je najbolj zanimala možnost organizacije in dostopa do informacij prek interneta – „človeško komuniciranje prek širjenja splošnega znanja“ (Porter 2001, 64). Njegova vizija je bila s skupnim delom ustvariti univerzalni prostor za komuniciranje.

O svetovnem spletu sanjam kot o skupnem prostoru, ki vsebuje informacije, v katerem poteka komunikacija in kjer ljudje izmenjujemo informacije. Univerzalnost tega prostora je odločilna in pomembna: dejstvo, da preko hypertext protokola lahko najdemo informacije, bodisi osebne, lokalne, globalne, bodisi v končani ali nedokončani obliki, kjerkoli se nahajajo. Drug del sanj pa pravi; zaradi vsesplošno sprejete uporabe svetovnega spleta je ta postal ogledalo naših načinov socializacije in dela. (Berners- Lee v Porter 2001, 64)

Rezultat tega so današnji svetovni splet (*World Wide Web*), html protokol in spletne strani s svojimi URL naslovi. Poleg zmožnosti znanstvenega pogleda v prihodnost je bil Berners – Lee tudi družbeno ozaveščen. „ Vizija *web-a*, ki jo imam, gre v smeri potencialnega povezovanja vsega z vsem. To je vizija, ki nam omogoča novo obliko svobode in hitrejši razvoj kot kadar koli doslej, še odkar smo prikovani na hierarhični sistem, ki smo si ga sami izbrali.“ (Porter 2001, 66) Rezultat tega je bila odločitev CERN-a¹ 30. aprila 1993, s katero je bil vsem prebivalcem našega planeta omogočen brezplačen dostop internet tehnologiji.

Dejstvo, da je bil svetovni splet ustanovljen kot fenomen prostega dostopa za vse in ga ne more nadzorovati posameznik, zahteva globalno sodelovanje. Brez tega tudi ne more obstajati, saj ni koristen, če ne vsebuje nekih informacij. Svetovni splet ni množični medij le v smislu njegovega vpliva na občinstvo (kot npr. televizija), ampak je že samo bistvo interneta in njegovih uporabnikov postala možnost ustvarjanja svojih internetnih strani, ki so istočasno dostopne vsem, ki imajo internetno povezavo. Interaktivnost je značilnost interneta, po kateri se bistveno razlikuje od vseh drugih medijev, saj ponuja virtualni prostor kateremu koli posamezniku, ki ima in zna uporabljati računalniško tehnologijo. Do sedaj niso obstajali množični mediji, ki bi posamezniku omogočali takšno medijsko izpostavljanje tj. izmenjavo mnenj in predvsem njihovo izražanje v javnosti. To seveda ne pomeni, da spletne strani niso tudi komercialno naravnane, kot je danes večina kabelskih televizijskih kanalov v zahodni Evropi in ZDA, prav tako pa ne pomeni, da to narekuje njihovo vsebino ali funkcijo, ampak omogoča enak dostop tako do multinacionalne korporacije kot do najstnika iz Tajske. Vsaka spletna stran lahko

¹ *The European Organization for Nuclear Research*

služi kateri koli funkciji in je lahko dostopna kateremu koli posamezniku, ki pozna njen URL (razen v primeru, ko je zaščitena z geslom).

Kar posameznik počne v kiberprostoru je v celoti odvisno od njega samega. Pri tem se mora ravnati po zakonih države, v kateri živi. Vprašanja zakonskih omejitev interneta se pojavljajo po vsem svetu. S pregledovanjem delovanja mednarodnih zakonskih teles se iščejo najboljši odgovori v zvezi z zakonodajo in avtorskimi pravicami. To so vprašanja, ki jih Barners-Lee ni mogel predvideti, ki pa danes v mnogočem definirajo sam pojem svetovnega spleta in vseh sodelujočih pri njegovem razvoju. Porter meni (2001:54), da je vprašanje svobode interneta pravzaprav vprašanje današnjega sveta in tu, kot na vseh drugih področjih, potekajo prave »bitke«.

Zaradi načina, kako je bil Internet zamišljen in kasneje tudi ustvarjen, na internetu ne obstajata dva posameznika, ki eno stvar vidita na enak način. Internet temelji na aktivni interakciji posameznikov in informacij, kar je ravno nasprotno radijski in televizijski tehnologiji. Internet zahteva niz akcij in reakcij, ki vzpodbujajo naslednje akcije, vse dokler se komunikacijski krog ne zaključi. Rezultat tega je, da ga posameznik ne dojema linearno, ampak njegovo mišljenje temelji na tujem vzorcu. (Porter 2001, 56)

Prav tako je dostop do informacij, ki so za nekatere nemoralne ali kaznive, odločitev posameznika in njegovega izbora, ne pa načina, na katerega do njih pride. Naloga interneta je širiti obseg možnosti, ne pa uporabnikom zapirati oči pred resnično sliko sveta, kar danes vešče počnejo ostali mediji, še zlasti televizija. Ali je internet torej samo mit, ki služi interesom določenih skupin, ali pa je res v službi javnega servisa?

2.2 INTERNET KOT JAVNI SERVIS- MIT ALI REALNOST?

Ključni razlog hitre rasti interneta je bil svoboden in odprt dostop do informacij. Toda informacijska tehnologija ima vključno z vsemi svojimi prednostmi in pomanjkljivostmi ambivalentno strukturo: po eni strani je raj svobode in moči v nasprotju s peklom panoptikona, popolnega nadzora in totalitarnega orožja, na drugi

strani pa predstavlja prav najstrašnejši novi panoptikon - vedno prisoten in vseveden, ki proizvaja kibernetске sluge in uniformirane ume (Berland v Herman in Swiss 2000, 13). Eden izmed sodobnih teoretikov, McChesney trdi, da internet vodi peščica velikih podjetij, korporacij, oglaševalcev in njihovih lastnikov in da se celoten sistem vrti v hiperkomercialnem deliriju, ki je zgolj približek javnega servisa (McChesney in Herman 1997, 25). McChesney meni, da je v zgodovini medijev vsak nov velik medij tega stoletja (od filma, AM radia, televizije, FM radia do satelitskega predvajanja) ustvaril utopične ideje in mnenja. V vsakem primeru so nam vizionarji govorili o novih magičnih tehnologijah, ki naj bi porušile sedanje monopole v medijih, kulturi in znanju, in ki bodo odprle poti neki novi, enakopravnejši družbeni ureditvi (McChesney in Herman 2000, 28). Vendar je splet kvalitativno najradikalnejši od vseh novih komercialnih tehnologij, a trditve o njegovi prihodnosti močno presegajo dosedanje teorije in vizije o prihajajoči tehnologiji.

Zanimiva misel Johna Perry Barlowa iz »davnega« leta 1995 poroča vsem velikim medijskim organizacijam, da imajo še malo časa, da je vse, kar jim je ostalo, samo »premikanje stolov na Titaniku« (Herman in McChesney 2000, 106). Ledena gora je v tem primeru svetovni splet s svojimi 500 milijoni kanali. Z drugimi besedami, mediji so danes na istem mestu kot konji in kočije za časa Henrija Forda in začetka odkritja tekočega traku (Herman in McChesney 2000, 107). Koliko se je pravzaprav Barlow motil, bomo dokazali kasneje.

Splet je zelo kompleksen fenomen, ki ga ni mogoče kategorizirati s pomočjo izkušenj z dosedanjimi mediji. Je dvosmerna množična komunikacija, uporablja edinstven binaren način digitalnega kodiranja, je globalen in do nedavnega ni bilo jasno, kako bi ga lahko regulirali. Povrh vsega se zelo hitro spreminja in obstaja velika možnost, da se je ravno v tem trenutku v svetu digitalne tehnologije zgodilo nekaj pomembnega. Prav zato so nemogoče kakršne koli napovedi o velikih spremembah in vplivu svetovnega spleta na družbeno strukturo in medije v prihodnosti. Dejstva o internetu, napisana leta 1993, niso relevantna deset let pozneje. Glede na to, da se toliko dogaja v kibernetskem svetu, so začeli tudi opazovalci sklepati, kakšen bi lahko bil konec ali začetek nove generacije interneta na sploh. Za McChesneya je napovedovanje vpliva tehnološkega napredka na svet v

prihodnosti čista utopija, saj se pravi problemi pojavljajo prav sedaj, čeprav je večina nezmožna prav vpogleda v stanje stvari danes (McChesney in Herman 2000).

Mnenja o internetu v sociološkem pogledu so razdeljena na dva pola; eni vidijo internet kot mesijo in rešitelja, ki nas bo rešil »klasične družbe« in h korupciji nagnjenih medijev, drugi pa na celotno situacijo gledajo nekoliko skeptično. Zaenkrat so to le izjave napovedovalcev nove digitalne dobe, ki pogosto nimajo empiričnega ozadja. Kaj pravzaprav lahko pričakujemo od svetovnega spleta in njegovega razvoja v sferi svobodnega trga? May trdi, da ravno to, kjer se trenutno nahajamo. Meni, da so osnovne človeške potrebe, način življenja in razmišljanja ostali enaki, ne glede na velike spremembe v zadnjih desetletjih. Velike korporacije prodirajo na vsa področja komercialnega trga ter kupujejo mlada in nadobudna podjetja, pri tem pa izkoriščajo svež talent za svoj materialni uspeh (May 2002, 56-58).

Kako naj torej opišemo začetek tretjega tisočletja - sodobno družbeno sfero in odnose, ki v njej potekajo? To bom storila s pomočjo koncepta informacijske družbe, kot ga definira Manuel Castells (Castells 1996, 21). Avtor pravi, da je informacijska družba specifična oblika družbene organizacije, v kateri so proizvodnje, procesiranje in prenos informacij postali temeljni viri produktivnosti in moči. Nova družbena paradigma povezuje znanje in informacije z ekonomijo oziroma kulturo z močjo proizvodnje. Tako se je pojavila nova oblika kapitalizma – informacijski kapitalizem. Medtem ko so tehnološki procesi industrializma temeljili na maksimiziranju outputa, tehnološki procesi informacionalizma težijo k akumulaciji znanja in povečanju kompleksnosti procesa obdelave informacij, ker sta znanje in informacija ključnega pomena za ta modus razvoja, ki povezuje kulturo in proizvodne moči, kar rezultira v novih kulturnih formacijah. Informacionalizem je usmerjen k tehnološkemu razvoju, oziroma k zbiranju znanja in višji ravni obdelave informacij. Znanje in informacije so pomembni v vsakem načinu razvoja, vendar so v informacijskem načinu ključni dejavniki produktivnosti.

Vsak način razvoja ima tudi strukturalno določeno načelo izvajanja, okoli katerega se organizirajo tehnološki procesi:

- industrializem je usmerjen k ekonomski rasti (maksimalna proizvodnja);

- informacionalizem je usmerjen k tehnološkemu razvoju (zbiranje znanja in višja raven obdelave informacij). Način razvoja do določene mere oblikuje tudi področje družbenega vedenja. Od informacionalizma tako lahko pričakujemo nove oblike družbene interakcije, nadzora/kontorole in spremembe.

V razpravah o informacijski družbi je najbolj opazna sprememba, ki se nanaša na stvari, pojme in pojave, ki pomenijo bogastvo. V preteklosti je bilo to lahko lastništvo organizacij (delnice in deleži), zemljišč ali objektov; danes pa se je spremenilo v pravice do posedovanja umetnine (filma, pesmi, knjige) ali pravice do inovativnega tehničnega napredka. Nova lastništva so intelektualna in se po mnogih vidikih razlikujejo od materialnega, a nas še vedno delijo na tiste, ki te pravice imajo, in tiste, ki jih nimajo ali jih imajo samo delno. Velika odvisnost od hitrega prenosa podatkov in najnovejših komunikacijskih tehnologij vsakodnevno veča razdaljo med informacijsko revnimi in bogatimi državami. Strmoglav razvoj tehnologije, še posebej pa revolucija informacijskih tehnologij (mikroelektronika, računalništvo, telekomunikacije, optična elektronika in genetski inženiring) ustvarjajo nove realnosti in odnose v družbi. Razlika med razvitimi in nerazvitimi državami je najbolj vidna v obsegu uporabe novih tehnologij in znanja. Multinacionalke uporabljajo *copyright* in patente, s katerimi skupnostim preprečujejo dostop do izvernih lokalnih resursov (kulturnih in bioloških), v katerih so nastale. Dostopni postanejo samo po določeni ceni, ki jo postavi multinacionalka. Trenutna situacija ustvarja in pogloblja razcep med tistimi, ki imajo dostop do novih tehnologij, in tistimi, ki ga nimajo. Slednji zato nimajo niti moči odločanja niti upravljanja z resursi.

Informacijska družba je družba, v kateri so informacijske storitve ogrodje celotnega dogajanja, poligon za predor uspešnih in za zaostajanje informacijsko nepismenih. Gre za človeško družbo, ki intenzivno uporablja informacijske računalniške storitve, predvsem internet. Informacijska družba je oznaka za življenje v infosferi, kjer za življenje potrebujemo kakovostne informacije. Brez njih ni razvoja, prepuščeni smo zaostajanju in hiranju. (Gams 1998, 1)

Vsi zgoraj navedeni pojmi – kapital, informacija, bogastvo – se v družbi akumulirajo skozi eno in osnovno - znanje. Znanje je danes ključna postavka procesa napredka, rasti

in razvoja bogastva, prav tako postavlja nova merila vsakemu posamezniku ali skupini, ki se želi vklopiti v nov, bolj dinamičen svetovni red.

Prilagoditev spremembam v družbi na račun novega vrednotenja znanja je istočasno tudi merilo uspešnosti razvoja posameznika ali skupine v prihodnosti. Znanje je cilj vsakega posameznika, ki si želi delček svetovnega kapitala. Prav tako pa je znanje tudi temeljna tržna surovina, na kateri temelji celoten razvoj sodobne družbe. Kapital, informacija, podatki in inovacijski proces so osnovne značilnosti sodobnega kapitalizma, hkrati pa imajo tudi vzročno-posledičen odnos z visoko stopnjo kreativnosti in znanja. Znanje in inovacija sta tesno povezana pojma, lahko bi rekli celo sopomenki.

Inovacijski procesi so temelj sodobnega družbenega in ekonomskega sistema ter konkurenčnosti, ki temelji na znanju (Pretnar 2002, 32). Družba znanja, kot sodobni družbeni red poimenuje Boris Pretnar, je nova družba, katere bogastvo in moč temeljita na znanju, kar je čisto nasprotje naši dosedanji zgodovini. Kar so sociologi do nedavnega imenovali informacijska družba, ki jo je prinesla digitalna revolucija, danes imenujejo družba znanja oziroma kapitalizem znanja (Pretnar 2002, 24). Zakaj kapitalizem? Zato, ker je informacijsko blago danes najvrednejša surovina na svetovnem trgu. Ne gre za nič drugega kot tiste vrste blago, ki ga v celosti določa „vsebnost“ znanja. To je vrednost v nematerialni obliki, katere obstoj v tej nematerialni, elektronski obliki, omogoča digitalna tehnologija. Strošek „opredmetenja“ takšnega blaga pa je skoraj zanemarljiv.

Spremembe na informacijski, komunikacijski in organizacijski ravni, ki so nastopile z novo vlogo znanja, so prodrle v vse družbene sfere - od gospodarske, politične do znanstvene in kulturne.

Predvsem pa se moramo vsi zavedati, da postaja vrednost znanja tista globalno merljiva komponenta, ki v marsičem vpliva na merilo razvitosti posameznika, podjetja in države. Ekonomska vrednost podjetja (države) je čedalje bolj merljiva v vrednosti, ki jo imajo ljudje v glavah in čedalje manj v ostalih (do sedaj merljivih) ekonomskih enotah. Zato se moramo znebiti pravila po katerem se najame telo, dobimo pa možgane! (Berce 1998, 23)

Prav to je danes intelektualna lastnina.

3. INTELEKTUALNA LASTNINA

Definicije in zakonska določila o intelektualni lastnini in z njo ozko povezanega avtorskega prava tukaj uporabljamo izključno za namen raziskovanja njihovega sociološkega vpliva na avtorja oziroma ustvarjalca v procesu kreativnega izražanja.

»Intelektualna lastnina je področje prava, ki obravnava razpoložljivost, obseg, pridobitev, uveljavljanje in preprečevanje zlorab zasebnih, pravno opredeljenih pravic do določenih oblik intelektualnih stvaritev s področja industrije, znanosti, književnosti in umetnosti ter do določenih oblik podjetniških identifikatorjev, z namenom določitve pravil za njihovo gospodarsko izkoriščanje na trgu, v konkurenčnem okolju.« (Pretnar 2002, 23)

Pojem intelektualne lastnine odraža idejo, da je ta lastnina proizvod uma. Intelektualna lastnina se nanaša na pravico, ki se navezuje na izražanje neke ideje ali druge nematerialne stvari. Na splošno lahko rečemo, da ta pravica omogoča svojemu nosilcu ekskluzivni nadzor nad uporabo. Pravice do takega „proizvoda uma“ so na sodiščih zaščitene, kot da gre za konkretno lastnino nečesa materialnega. Intelektualna lastnina je pravica do vsega, kar je ustvarjeno s posameznikovim umom, vključuje pa tudi njegovo zaščito. Zaščita temelji na skupku pravic, ki temeljijo na izumiteljski, umetniški, znanstveni in tehnološki ustvarjalnosti. Po drugi strani pa je intelektualna lastnina skupek ekskluzivnih pravic do določenih stvaritev, ki so edinstveno pravno sredstvo, s katerim drugim onemogočamo, da brez dovoljenja uporabljajo te stvaritve. Intelektualna lastnina je danes edini monopol, ki ga družba sprejema in spodbuja (Lessig 2005, 34).

V industrijsko razvitih državah ima spoznanje o koristnih rezultatih intelektualnega ustvarjanja nadarjenih posameznikov svojo zgodovinsko dimenzijo, ki z uporabo v praksi že desetletja vsakodnevno ugodno vpliva na njihove gospodarske sisteme v tržnih soočenjih in na globalni ravni. Države spodbujajo ustvarjalne procese

posameznikov in skupin zaradi lastnega razvoja. Zato so že zelo zgodaj vzpostavile in neprestano razvijale ter še vedno razvijajo institucijo intelektualne lastnine, s katero v pogojih svobodnega trga avtorju podeljujejo pravico do ekskluzivnega izkoriščanja rezultatov lastnega umskega dela.

Posebno mesto v sistemu globalne zaščite intelektualne lastnine ima Svetovna organizacija za intelektualno lastnino - **World Intellectual Property Organization (WIPO)**. WIPO je ena izmed specializiranih agencij Združenih narodov, med njenimi prioritetami pa je promoviranje kreativne intelektualne aktivnosti in prenos tehnologije, povezane z intelektualno lastnino, na države v razvoju, da bi pospešili ekonomski, družbeni in kulturni razvoj.

Podatki Svetovne organizacije za intelektualno lastnino (WIPO) kažejo, da je večina patentov in drugih oblik gospodarsko zanimive intelektualne lastnine skoncentrirana v nekaj najrazvitejših državah, po drugi strani pa je prav spoštovanje intelektualne lastnine pogost primer konfliktov na svetovnih forumih, kot je npr. Svetovna trgovinska organizacija (WTO), kjer se srečujejo in se pogajajo predstavniki razvitejših držav. (World Intellectual Property Organization 2008)

3.1 OBLIKE INTELEKTUALNE LASTNINE

Svetovna organizacija za intelektualno lastnino jo deli v dve osnovni skupini:

1) industrijska lastnina, ki obsega:

- patente
- modele
- znamke in
- geografske označbe

2) avtorska in sorodne pravice:

- avtorska pravica se nanaša na intelektualne stvaritve, kot so: govornjena, pisana in glasbena dela, gledališka, gledališko-glasbena in lutkovna dela, koreografska in pantomimska dela, fotografska dela in dela, narejena po postopku, podobnem

fotografiranju, avdiovizualna dela, likovna dela, arhitekturna dela, dela uporabne umetnosti in industrijskega oblikovanja, kartografska dela ter predstavitve znanstvene, izobraževalne ali tehnične narave.

- sorodne pravice pa se nanašajo na izvajalce avtorskih del.

3.1.1 Avtorska pravica

Poimenovanje avtorsko pravo izhaja iz latinske besede *auctor*, ki je označevala stvaritelja, začetnika, ustvarjalca. V modernem jeziku pa je izpeljanka avtor postala sinonim za ustvarjalca književnih, glasbenih in drugih umetniških ter znanstvenih del. Avtorsko pravo je največja zasebnopravna last absolutnega delovanja, ki omogoča neposredno last v smislu intelektualne stvaritve – avtorskega dela. „Avtorsko pravo obravnava pravice intelektualnih ustvarjalcev do njihovih stvaritev.“ (Pretnar 2002, 60)

Kaj to pomeni v konkretnem primeru? Nosilec avtorske pravice ima nad uporabo svojega dela poseben monopol, enako kot lastnik neke stvari odloča o njeni uporabi. Avtor pridobi avtorsko pravico takoj, ko delo ustvari. Za razliko od drugih oblik intelektualne lastnine, kot je patent, za registracijo avtorskega dela ni potreben formalen postopek registracije, saj avtor dobi pripadajočo pravico že ob sami ustvaritvi dela. Pravni sistem določa dve obliki pravic avtorskega prava, materialne in moralne avtorske pravice. Moralna avtorska oziroma osebna pravica je v prvi vrsti pravica avtorja, da je priznan kot avtor določenega dela. Vsebuje pravico do prve objave, pravico do priznanja avtorstva, pravica do spoštovanja dela in pravico do skesanja. Te pravice so neprenosljive in strogo osebne, po smrti avtorja pa o njih skrbijo nasledniki in zakonsko določene organizacije. Materialna avtorska pravica pa je izključna pravica do uporabe avtorskega dela. Avtor se ji lahko odreče, lahko jo prenese na drugo osebo za plačilo ali brez njega.

Kako prepoznati vsebino, zaščiteno z avtorsko pravico? Mednarodne konvencije o avtorski pravici določajo znak © kot kratico za izraz *copyright*, ki mu običajno sledi ime nosilca avtorske pravice in leto prvega izida. Trajanje avtorskih pravic je časovno

omejeno. V primeru fizičnih oseb trajajo 70 let po smrti avtorja dela, oziroma 70 let od nastanka v primeru neznanega avtorja (psevdonim) ali pravnih oseb.

Zaščito proizvoda inovativnega dela kot obliko družbeno priznane intelektualne lastnine srečamo v 15. stoletju v Benetkah (Mletaški dekret iz leta 1474). Do njenega hitrega razvoja pa pride v 16. stoletju v Nemčiji, Franciji, Veliki Britaniji in na Nizozemskem. Prvi britanski zakoni s tega področja so služili kot orodje za cenzuro. Leta 1557 je kraljica Mary Tudor končala stoletno bitko o cenzuriranju tiskanih medijev z dodajanjem posebnega dokumenta združenju izdajateljev, s katerim so imeli člani pravico proizvodnje knjig (seveda samo tistih, ki jih je odobril dvor) in istočasno tudi pravico konfiskacije nesankcioniranih knjig. Tako so dobili ekskluzivno oziroma monopolno pravico do tiskanja in distribucije določenih del, kar je bil temelj za avtorsko pravo. Izdajatelji so avtorjem plačali ceno rokopisa, v zameno pa dobili vse pravice do tega dela (Vaidhyanathan 2003, 37). Zakoni o avtorskem pravu so se skozi zgodovino hitro spreminjali. Konec 18. stoletja je bil cilj avtorske pravice samo urejanje izdajanja zemljevidov, kart in knjig, predelava in kopiranje pa sta bili prosti. Vzporedno z razvojem tehnologije pa so se povečevale tudi pravice izdajateljev.

»Prvotno je bilo bistvo avtorskega prava varstvo del pred nepooblaščenim razmnoževanjem - od tod tudi angleški pojem *copyright*. Hiter tehnološki razvoj in pojav raznih novih vrst komercialnih storitev pa sta privedla do potrebe po opredelitvi nekaterih dodatnih pravic, ki danes spadajo pod avtorsko pravo. Tipičen seznam takšnih pravic bi obsegal:

- (i) pravico reproduciranja
- (ii) pravico javnega prikazovanja
- (iii) pravico radiodifuznega oddajanja
- (iv) pravico prenašanja
- (v) pravico predelave
- (vi) pravico dajanja v najem.« (Pretnar 2002, 61)

Danes avtorsko pravo nadzoruje vsako področje človeške ustvarjalnosti, ne glede na to, ali govorimo o umetnosti ali znanosti. „Kapitalizem, ki temelji na znanju, ne bo deloval brez novega sistema, ki bo določil, kdo poseduje ali obvladuje pravice intelektualne lastnine. Kapitalizem zahteva jasne, lahko izvršljive lastninske pravice.“ (Thurow in

drugi v Pretnar 2002, 125) Potreba po razširitvi različnih vrst pravic je postala nujna s pojavom digitalne tehnologije in interneta. Elektronske datoteke lahko hitro, enostavno in predvsem poceni razmnožujemo, stroški pa so običajno skoraj zanemarljivi, kar ni vedno veljalo za klasične oblike kopiranja.

3.2 POZITIVNI IN NEGATIVNI UČINKI INTELEKTUALNE LASTNINE

Tako kot pritrdilna in negacijska struja analitikov prihodnosti informacijske družbe in posledic digitalizacije kulture in medijev, je tudi avtorsko pravo intelektualne lastnine vzpodbudilo negodovanja pa tudi pozitivne reakcije teoretikov po vsem svetu. Avtorska pravica je za nekatere sovražnik, drugi pa vidijo pomanjkljivosti le v zakonski ureditvi, ki ni prinesla nič dobrega, avtorske pravice pa imajo za edino in najboljšo rešitev ohranjanja človeške kreativnosti in kulturne dediščine.

Normalno pa je, da tisti, ki so ekonomsko odvisni od intelektualne lastnine, zagovarjajo stvarno in učinkovito zaščito intelektualne, industrijske in komercialne lastnine (kar skupaj imenujemo »intelektualna lastnina«) kot neizogibnega sredstva, če hočemo človeško kreativnost in ideje popolnoma izkoristiti ter uporabiti za inovacije. Primer takih zagovornikov so zaposleni in ustvarjalci ameriške kinematografije in glasbene industrije, ki nasprotujejo t. i. Napster generaciji mladih potrošnikov. Ti se ne razlikujejo veliko tudi od *softver* industrije, npr. Microsofta, ki je sovražnik svobodnega *softvera* že od samega začetka. Cilj intelektualnega ustvarjanja je, da ima od njega koristi celotna družba, ne pa samo posamezniki. Razvilo se je v okviru gospodarskega trga in je življenjsko pomembno za razvoj moderne družbe, inovacij, kvalitetnih izdelkov in storitev. Ključni cilji so promocija raziskovanja in razvoja, olajšanje širjenja idej in zaščita kreativnega dela. Istočasno so avtorska in sorodne pravice ozko povezane s svobodnim raziskovanjem in svobodno izmenjavo idej, ki pa sta osnovni vrednoti demokratične in pluralistične družbe. To so samo nekatere izmed idej, ki za zagovornike intelektualne lastnine predstavljajo temelj skladnega in urejenega družbenega sistema.

Na vprašanje, za koga točno so takšna prepričanja in zakoni koristni, pa mnogi ne odgovarjajo za obče dobro. Del skeptikov, kot jih poimenuje James V. DeLong v svojem delu «Defending Intellectual Property» (DeLong v Thierer in Crews 2002: 17), enači institucijo avtorskega prava z moralno obveznostjo in pogojem za socialni razvoj družbe, ampak ne verjame, da intelektualna lastnina obstaja zaradi filozofskih in praktičnih razlogov. Problematična se jim ne zdi le ideja intelektualne lastnine, ampak tudi uporaba državne moči za njeno izvajanje in zaščito s silo, meni DeLong (v Thierer in Crews 2002, 22).

Druga stran, t. i. »anarhisti« imajo še bolj skrajna prepričanja. Ideja voditeljev te struje je, da mora biti intelektualna lastnina dostopna vsem, ne samo avtorju. Med njimi je tudi Brian Martin (1998), ki trdi, da je pravzaprav edini namen intelektualne lastnine izkrivljanje inovacij in izkoriščanje delovne sile Tretjega sveta. Meni, da večina argumentov v prid intelektualni lastnini ni realnih. Edina alternativa intelektualni lastnini je, da intelektualni produkti niso lastnina, kot so danes. Strategije proti konceptu intelektualne lastnine vključujejo državljansko nepokorščino, promocijo svobodnih informacij in podpora razvoju bolj kooperativne družbe. Martin pravi, da je osnovni namen *copyright*-a in patentov bil s podeljevanjem kratkotrajnega monopola do njihove uporabe ohranitev in napredovanje umetniškega in praktičnega v kreativni sferi (Martin 1998). Korporacija in vlada jamčijo monopol, vendar je moč vlade korumpirana. Največji lastniki avtorskih pravic so našli načine za njihovo širitev prek meja realnega in racionalnega. Lastništvo, ki ga večina pozna, je fizično, otipljivo. Ljudje kupujejo avtomobile, oblačila, hiše in zemljišče. Posedovanje idej je pa od nekdaj problem. V tem primeru ekskluzivna pravica uporabe, nadzora in načina izražanja niti približno ni sprejeta niti nima smisla tako kot pri lastništvu fizičnih objektov. Večino teh objektov je možno uporabiti samo enkrat - v določenem času jih lahko uporabljajo samo ena oseba.

To pa ne velja za intelektualno lastnino. Ideje lahko nešteto krat kopiramo in prenašamo, oseba, ki pa ima original, ima popolno pravico do njene uporabe. Tehnološki napredek je olajšal in pocenil kopiranje informacij. Tiskanje ima veliko prednost: ni več ročnega prepisovanja dokumentov. Fotokopiranje in računalniki so zadevo poenostavili še za en korak. Fotografija in snemanje zvoka pa so isto naredili na področju avdio in vizualnega

materiala. Po Martinu je tehnologija sabotirala moč zaščite intelektualne lastnine, še vedno pa s še večjim naporom skuša širiti lastništvo informacij.

Dejstvo je, da so knjige še vedno knjige, tiskani mediji pa tiskani mediji in na tem področju se zakon o intelektualni lastnini ni bistveno spreminjal zadnja desetletja. Kaj pa se dogaja s t. i. novimi mediji – televizijo, filmom in internetom? Zakaj so sodišča polna sodnih procesov o kršenju avtorskih pravic glasbenikov, ki jih je digitalizacija intelektualne lastnine presenetila? Digitalna doba, hiter razvoj novih tehnologij in pojav novih medijev je povzročil številne težave tako na strani lastnikov avtorskih pravic kot tudi potrošnikom kulturnih izdelkov. Preden se poglobim v te težave, pa je treba temeljito pojasniti t. i. nove medije in kaj v digitalni dobi, ki je za nekatere rešitev kulturne dediščine in inovacij, za druge pa samo temelj rastočega problema sodobnosti – piratstva², obsegajo.

3.3 DIGITALNI TRENUTEK INTELEKTUALNE LASTNINE

Ko je Marshall McLuhan daljnega leta 1964 označil svet kot globalno vas in dejal, da je medij sporočilo, nihče ni mogel predvideti, da bomo živeli na planetu, ki bo odvisen od informacij. Računalniki, internet, hitra komunikacija, hitra izmenjava podatkov in digitalni zapis predstavljajo digitalni trenutek, ki se je začel pred desetimi leti in napredoval do točke, ko digitalna revolucija več ne predstavlja ideološkega gibanja za svoboden pretok informacij in najliberalnejšega interakcijskega medija v zgodovini človeštva. Danes potekajo bitke za virtualno lastništvo idej, zamisli, prostora, in tudi barv, kar bomo na primeru videli kasneje.

Virtualno polje, ki je bilo še pred kratkim napol prazna platforma s ciljem poenotenja in globalizacije ljudi po vsem svetu, je danes postalo najbolj donosen trg, na katerem se vsakodnevno rojevajo novi milijonarji, nove ideje in oblike kreativnega izražanja, trendi, z njimi pa nove znamke. Beseda, s katero lahko najlažje opišemo virtualno sodobnost, je »novo«. Kar je novo, je tudi dobičkonosno, tisti, ki se premika k novemu

² Piratstvo je za mnoge le uporaba in izposoja kreativnih izdelkov, drugi pa menijo, da je kršitev zakona edina definicija piratstva

in inovativnemu, se premika v edini družbeno dobičkonosni smeri. Preden pa se posameznik odloči vključiti se v katero koli delovanje v virtualnem svetu, se mora oborožiti z informacijami, s katerimi zaščiti sebe in svoja dela. Če pa želi neomejeno komunicirati z ostalimi *online* grabežljivci, mora na tečaj o zaščiti svojega računalnika pred *spam* in virusnimi grabežljivci, za katere je cilj obstoja naiven uporabnik interneta, ki na njihovo srečo ne pozna pravil in zakonov obnašanja v današnjem kibersvetu. Beseda, ki jo moramo izpostaviti kot skupni imenovalec vsemu navedenemu, je v katerem koli primeru: zaščita. Novi mediji so s seboj prinesli nova pravila uporabe in obnašanja.

McLuhanove ideje so bile vedno velik navdih raziskavam novih medijev. Za ilustracijo bom izpostavila nekaj citatov o tem, kako se McLuhanove metafore lahko uporabijo za nove medije (Levinson 2001).

Medij je sporočilo: brez dvoma ena od najbolj znanih McLuhanovih misli. Njen temeljni pomen je, da ima naša uporaba komunikacijskih medijev veliko večji učinek od same vsebine komunikacije ali tega, kar medij lahko prenese – proces gledanja televizije ima pomembnejši učinek na naša življenja od določenega programa ali vsebine, ki jo gledamo. Prav tako je imel pogovor prek telefona revolucionarnejši učinek od izrečenih stvari v tem pogovoru. Ideja je bila napačno razumljena kot nasprotovanje vsebini oz. trditvi, da tisto, kar se komunicira, sploh ni pomembno.

McLuhan pravi, da učinek medija postane močan in intenziven prav takrat, ko ima za vsebino drug medij (Levinson 2001). Z drugimi besedami, vsebina katerega koli medija ni nič drugega kot medij, spremenjen glede na njegovo prejšnje nevidno stanje, ki je zdaj popolnoma vidno pred nami. Ne samo, da vsebina ni pomembna, predstavlja lahko najboljši način preizkušanja medija in njegovega učinka – edina ovira pri tem je, da se je medij, ki ga raziskujemo na ta način, pojavil pred medijem, ki ga trenutno uporabljamo.

Kateri medij služi kot vsebina internetu (kot ekvivalent romanu za film ali film in radijske serije za televizijo)? Pravi odgovor je, da ne gre za en medij, ampak za mnoge, glede na to, da splet za vsebino uporablja pisano besedo - od ljubezenskih pisem do časopisov, telefona, radia in pomične slike z zvokom, ki je enaka kot pri televiziji.

Skupno ime vseh teh medijev je pisana beseda. Torej, del sporočila interneta je večina medijev, ki uporablja pisano besedo, ki je v tem procesu neizbežna. Z drugimi besedami, internet je recikliral vse predhodne medije v enega.

Angleški avtor Brian Winston v knjigi *Media Technology and Society* (1998) trdi, da je »nevihta razvoja« tako močna, da je težko videti, kaj se v resnici dogaja s tehnologijo v družbi. Da lahko sprejmemo termin »informacijska revolucija«, moramo najprej preveriti, ali se je situacija spremenila glede na prejšnje stanje. »V zgodovini električnih in kasneje elektronskih komunikacijskih sredstev ni ničesar, kar ne bi napovedale že obstoječe družbene stvaritve. Zato termin revolucija nikakor ni primeren za proces, ki tukaj poteka.« (Winston 1998, 1)

Winstonov model opisuje ta proces (Winston 1998, 2- 4):

1. Znanstvena usposobljenost

Model se ukvarja z vzorci spremembe in razvoja na področju komunikacije v družbeni sferi, kjer se srečujeta znanost in tehnologija. Izraz je zunanja pojava globoko ukoreninjene mentalne sposobnosti. Vsak izraz je izražanje te sposobnosti. Glede na to so komunikacijske tehnologije prav tako izraz te sposobnosti.

2. Ideja

Prva transformacija premika tehnologijo od sfere znanstvene kompetence proti tehnološki izvedbi. Njen učinek je spodbujanje tehnologov. Ideja se pojavi, ko si tehnolog zamisli napravo – dobi idejo, formulira probleme, ki se lahko pojavijo in pokaže rešitev.

3. Prototipi

Ideja transformira znanstveni proces v testiranje rešitve oziroma izdelovanje naprave. Ta faza poteka, dokler ni naprava široko preizkušena, z vsem razvijanjem in izboljšavami. Te naprave se običajno imenujejo prototipi.

4. Nujna potreba

Naslednja transformacija je koncentracija družbenih naporov, da neka naprava iz laboratorija pride v zunanji svet. Ni omejitev glede tega, katera družbena potreba lahko

napravo lansira v široko uporabo. Lahko gre za objektivno družbeno potrebo, lahko pa za subjektivno zadovoljevanje umetno ustvarjenih potreb. Prav ta družbeno potreba, ena ali druga, je nekatere prototipe v preteklosti zavrnila, druge pa povzdignila na raven izumov.

5. Izum

Družbeno potreba po določeni tehnologiji ni edina odgovorna za razvoj in sprejem tehnologije. Bolj spreminja okoliščine, v katerih tehnologi delajo, ustvarjajoč plodna tla za inovacije. Iz tega sledi, da mora obstajati peta vrsta prototipov, ki je ali sinhrona ali sledi operaciji družbene potrebe. Proizvodnja takih strojev je delo nadaljnje tehnološke izvedbe in vodi do izuma.

6. Zadrževanje

V samem modelu torej obstaja družbeno potreba, ki pospešuje procese. Po drugi strani pa obstaja tudi ovira, ki deluje kot tretja transformacija, pri kateri se splošne družbene omejitve združujejo, da bi radikalno omejile potencial samega izuma (naprave).

7. Difuzija

Spor med družbeno potrebo in »zakonom zadrževanja« upravljata z naravo in tempom difuzije tehnologije. Nujna družbeno potreba zagotavlja, da bo izum proizveden. Zakon zadrževanja pa deluje kot ovira te proizvodnje. Rezultat te končne transformacije je trojna tehnološka izvedba – proizvodnja same naprave, proizvodnja spremljajočih naprav in proizvodnja nepotrebnih naprav, ki odražajo delovanje navedenih nasprotij.

Drugo teorijo je razvil Roger Fidler (1997, 29) t. i. teorijo mediamorfoze, ki skuša pojasniti odnos med starimi in novimi mediji.

Načela mediamorfoze so naslednja:

- 1. Skupen razvoj in soobstajanje:** vse oblike komunikacijskih medijev soobstajajo in se skupaj razvijajo v kompleksnem prilagajajočem se sistemu, ki se širi. Novonastala oblika se razvija ter sčasoma in z določeno stopnjo vpliva na razvoj novih oblik.

2. **Metamorfoza:** novi mediji ne nastanejo spontano in neodvisno – nastanejo postopno z metamorfozo starejših medijev. Ko nastanejo nove oblike, se skušajo starejše oblike prilagoditi, običajno ne nehajo obstajati.
3. **Širjenje:** novonastale oblike komunikacijskih medijev se širijo po poteh zgodnejših oblik. Te poti se širijo in potujejo skozi jezik.
4. **Preživetje:** vse oblike komunikacijskih medijev kot tudi medijskega poslovanja, se morajo prilagoditi, če hočejo preživeti v spremenljivem okolju. Edina druga možnost je, da ne preživijo.
5. **Priložnost in potreba:** novi mediji niso široko sprejeti, ker obstaja določena tehnologija. Vedno morajo obstajati priložnost kot tudi spodbujevalni družbeni, politični in/ ali ekonomski razlogi, da se tehnologija novega medija razvije in sprejme v družbi.
6. **Zapoznelo sprejemanje:** tehnologija novih medijev vedno potrebuje dlje časa, kot je pričakovano, da se doseže komercialni uspeh. Običajno traja najmanj eno generacijo (20 – 30 let), da napreduje iz koncepta do širokega sprejemanja.

Proces, ki kontinuirano poteka nekaj preteklih desetletij, se imenuje «digitalna konvergenca». Enostavno povedano to pomeni, da lahko vsak pojav iz resničnega sveta, zvok, skulpturo, premikanje igralcev, slike v muzeju ali slike oddaljenih galaksij prevedemo v zapis s številom nič in ena ter jih tako shranimo na disk računalnika. Vse, kar nas obdaja, je postalo material, ki ga lahko obdelamo s programom in enostavno pošljemo po telefonski žici. Analogna tehnologija je v procesu spreminjanja v digitalno. Nicholas Negroponte, direktor MIT Media laboratorija, pravi : »Ne razumem, zakaj bi danes kdor koli delal v analognem svetu – zvok, film, video ... VSE je lahko digitalno.« (Vaidhyathan 2003, 100). Analogni in digitalni zapis se nanaša na metodo zapisa in prenosa informacij. Radio, televizija, film, fotografija itd. so lahko analogni in digitalni. Vse vrste informacij ali sporočil lahko digitaliziramo, če jih lahko opišemo in izmerimo. Primeri digitalizacije vključujejo različne oblike dokumentov. Gledano skozi filter osnov informatike, lahko vsako črko v tekstualnem dokumentu prevedemo v

številčni niz; slika je sestavljena iz točk (angl. *pixel*), zvočni zapis pa iz sekvenc, ki se kodirajo v številke. Nadalje lahko vse tako dobljene številčne nize prevedemo v binarni zapis, ki omogoča njihovo shranjevanje v računalniške sisteme. Digitalna informacija se lahko enostavno pošilja in kopira, pri tem pa kopija ne izgubi na kakovosti, kar pogosto ne velja za analogno kodirane informacije. Na kratko, digitalizacija omogoča učinkovito procesiranje informacij, ki jih ne bi bilo možno obdelati drugače.

Posledica take tehnološke konvergence so nove oblike shranjevanja in organizacije informacij, novi načini uporabe in sporočanja informacij. Digitalizacija je omogočila lahko in hitro shranjevanje, reprodukcijo, distribucijo in uporabo različnih vrst informacij. Digitalizacija tj. prevod kontinuiranih ali analognih podatkov v njihovo številsko reprezentacijo, prevaja vse te oblike v elektronsko formo tj. virtualno sfero, lahko pa tudi rečemo, da digitalizacija ustvarja, kar je v literaturi znano kot nov medij (angleško *new media*) (Manovich 2001, 49).

3.4 NOVI MEDIJ

Nesporno je poimenovanje večpomensko. Glede na to, da se vsak stari medij lahko digitalizira in vklopi v nove medije, lahko rečemo, da to poimenovanje obsega vse medije, po tem, ko njihove razlike izginejo v nizu bitov in bajtov.

Tri značilnosti, ki se najpogosteje pripisujejo novim medijem - digitalno, interaktivno in multimedijsko - tvorijo ljudsko teorijo novih medijev. Ne glede na njihovo praktično, vsakdanjo uporabno vrednost, ljudske teorije najpogosteje temeljijo na intuiciji in fenomenološkem izkustvu, ne pa na analizah in natančno definiranih pojmi, ter prispevajo k mistifikaciji in nerazumevanju. Pojme digitalen, interaktiven in multimedijski lahko uporabimo, da bi potencialnem kupcu razložili razliko med računalnikom in televizijo ali med zgoščenko in avdio kaseto, ampak ne kot teoretsko opredelitev različnosti med starimi in novimi mediji. Skratka, tudi same besede star in nov bi utegnile teoretike zapeljati v napačno smer. (Simons v Harries 2002, 136)

Naziv novi mediji je generični termin, ki se nanaša na povezavo/sorodnost med digitaliziranimi predmeti, kot sta samostalnika sadje ali pohišstvo. Prav tako se izraz uporablja v množini, zato se nanaša na nepregledni razpon res novih, digitalnih medijev, kot so CD-romi, spletne strani, DVD-ji, tridimenzionalne razsežnosti virtualne stvarnosti in igralne konzole, pod pogojem, da so digitalni, multimedijski in interaktivni, kar so značilnosti, ki se najpogosteje povezujejo z novimi mediji (Simons v Harries 2002, 135). Do težav z definicijo novih medijev pa posameznik pride, ko skuša odgovoriti na vprašanje, podobno naslednjemu: Ali to pomeni, da če film iz leta 2001 prikazujejo v kinu, objavijo na video kaseti ali predvajajo na televiziji, ostane star medij, če pa na DVD-ju, postane nov medij? Filmski teoretik Jan Simons (v Harries 2002, 136) trdi, da je odgovor na tako vprašanja pritrdilen, če sprejmemo trditev Marshalla McLuhana, da je vsebina medija drug medij. Vseeno pa vemo, da filmska adaptacija romana pomeni temeljitejše preoblikovanje vsebine, način, na katerega k vsebini pristopamo in kako ga opazimo od preobrazbe npr. filma ali video zapisa v medij DVD-ja, ne glede na to, ali je ta digitalen, interaktiven ali multimedijski (Simons v Harries 2002, 137).

Glede na to, da je bil vsak medij enkrat nov medij, so teoretiki novih medijev zaposleni z novostjo, posebnostmi, pogoji nastanka, povezavami z drugimi mediji, z vmesnimi področji in preklapljanjem različnih medijev. Sintagma nov medij (skupaj z izrazi multimediji, interaktivni, digitalni in online mediji) je pogosteje uporabljana od 1990-ih najprej v proučevanjih filma, medijev in komunikacije. Najpogosteje se nanaša na digitalni prenos nekega medija prek interneta, DVD-jev in digitalne televizije ter na raznolike spremembe, povezane z novimi tehnologijami. Vplivni teoretik Lev Manovich je v knjigi Jezik novih medijev (2001) sistemsko razčlenil pojem in podal analizo osnovnih načel novih medijev in osnovna razlikovanja od starih:

1. **Številska reprezentacija** (tj. digitalni kod), ki prevaja stvarni predmet (ki je po naravi analogen) v diskretno obliko, ki omogoča algoritemsko manipulacijo prikaza tega predmeta. Vsak objekt novega medija je sestavljen iz digitalnega koda, kar ima dve posledici:
 - (i) objekte novega medija lahko opišemo matematično (angleško formally). Npr. sliko ali obliko lahko predstavimo z matematično formulo.

- (ii) objekt novega medija je mogoče manipulirati z algoritmi. Npr. z dodajanjem določenih algoritmov lahko posameznik neposredno odstrani t. i. »noise« s slike, popravi njen kontrast itd. Na kratko, medije je na ta način mogoče programirati.
2. **Modularnost** je druga značilnost novih medijev, ki jo Manovich imenuje fraktalna struktura novih medijev. Elementi medija - slike, zvok ali oblike so predstavljeni kot združenja posameznih vzorcev (piksli, poligoni, številke, skripte). Objekt lahko sestavlja drugi bolj kompleksen objekt, ampak še vedno zadrži svojo zasebno identiteto. Na kratko, objekti novih medijev so sestavljeni iz manjših neodvisnih delov in tako vse do najmanjših atomov, kot so npr. piksli. Ti dve značilnosti omogočajo tretje načelo:
 3. **Avtomatizacija** mnogih operacij, izvajanih nad novim medijem, kar pomeni, da je lahko uporabnik namenoma izključen iz kreativnega procesa, vsaj delno.

Konec dvajsetega stoletja problem ni več ustvariti predmet/ objekt novih medijev, ampak najti že obstoječi objekt. Nove tehnologije in preveliko število medijskih materialov so pripeljali do naslednje stopnice v medijski evoluciji: potrebe po shranjevanju, organizaciji in enostavni dostopnosti materialov na internetu, iz česar se je razvila naslednja lastnost novih medijev:

4. **Variabilnost** tj. obstoj številnih verzij istega objekta. Predmet novih medijev ni ustvarjen za enkratno uporabo, ampak obstaja v različnih, nešteto variacijah. Stari mediji so vključevali človeka kot izumitelja, ki je ročno zlagal tekstualne, avdio in vizualne elemente v določeno kompozicijo ali niz. Tak niz je bil shranjen v materialni obliki s fiksno razporeditvijo. Z drugimi besedami, niz kopij se je dalo distribuirati, ampak vse so bile identične. V nasprotju s tem so novi mediji variabilni in imajo vzorčno–posledično različne variacije na isto temo, najpogosteje ustvarjeno prek računalnika.
5. značilnost novega medija je **transkodiranje objekta** tj. prevajanje medija v druge fizične formate, kar je za Manovicha istočasno tudi najbolj obstojna posledica medijske digitalizacije, ki spreminja medije v računalniške podatke. Iz enega zornega kota digitalizirani mediji še vedno prikazujejo prepoznavne objekte (slike in tekste), iz drugega pa njihova struktura sledi določeni konvenciji računalniške organizacije podatkov. Vse to spreminja lastnosti predmeta iz realne sfere, prav tako pa spreminja tudi našo izkušnjo z njimi.

Čeprav se zdi, da imata pojma analogno in digitalno jasen pomen, se Manovich (2001) v svoji knjigi *Jezik novih medijev* izogiba uporabi pojma digitalno. Manovich pravi, da so novi mediji analogni mediji konvertirani v digitalno reprezentacijo. Tudi stari mediji, kot so film, fotografija ali slikarstvo, niso nujno analogni. Fotografija je lahko digitalno razčlenjena, če jo skeniramo z računalnikom. Vsebina enega medija se lahko prenese v drugega (filmi na video in DVD format, glasba z gramofonskih plošč na avdio trakove in zgoščenke, fotografije s papirja na računalniški zaslon, iz družinskih albumov na spletne strani, slike s platna na fotografije in digitalne kopije) ne da bi pri tem bistveno spremenila status kulturnega artefakta (Manovich 2001, 331).

Manovich (2001, 331) pojem novih medijev opredeli kot dvostopenjski sistem – kulturna stopnja in računalniška stopnja. Primeri kategorij prve so enciklopedija in kratka zgodba, komedija in tragedija, primeri druge stopnje pa so procesi in paketi, funkcija in spremenljivka, računalniški jezik in struktura podatkov. Posledica tega, zaključuje Manovich, bo vpliv računalniškega nivoja na kulturnega ali drugače povedano, računalnik je začel oblikovati svet in vplivati na logiko tradicionalnih medijev, na njihovo organizacijo, nove žanre in njihovo vsebino. Ta proces pa ni enosmeren – medijski in računalniški nivo sta soodvisna, spreminjajoč se v različnih časovnih obdobjih. Rezultat takega sodelovanja je nova računalniška kultura - mešanica človeških in računalniških značilnosti, tradicionalnih načinov, na katere je naša kultura oblikovala svet in edinstvene računalniške reprezentacije sveta (Manovich 2001, 331-333).

Novo oblike digitalnih informacij so, čeprav neodvisne od medijev, v katerih so objavljene (tj. mogoče jih je prenašati in kopirati na druge medije kot tudi prikazati v različnih oblikah), vseeno omejene z razsežnostmi tega medija. Iz opisa lastnosti novih medijev razumemo, kaj vse je mogoče narediti z njimi, konkretna situacija pa je odvisna od zunanjih dejavnikov, dostopnih resursov in zakonskih določil, ki določajo, kaj je dovoljeno. Pojem informacijska družba ali družba znanja nakazuje na svoboden dostop do informacij in možnost aktivnega sodelovanja uporabnikov pri izmenjavi teh informacij. Toda resnica je popolnoma drugačna. Infrastrukturni, zemljepisni ali finančni dejavniki pogojujejo dostop do znanja – online informacij. Pojmi kultura, komunikacija in tehnologija so danes medsebojno povezani, virtualna sfera pa določa vrednost družbe. Glasba, slike, video zapisi, tekst in ostale oblike digitalnih kulturnih

dobrin so dostopne prek spleta. Kulturni sektor pa je pod vplivom digitalizacije obstoječe vsebine z nalogo, da se prilagodi novim pogojem in pričakovanjem online uporabnikov. Čeprav jih ne moremo imenovati gibalna tehnološkega razvoja, sta kultura in umetnost izziv novim informacijskim tehnologijam, saj vsebina, ki jo kultura, še posebej naša kulturna dediščina, obdeluje, prenaša znanje in spreminja tradicijo človekovega doživetja sveta, ki nas obkroža.

Razvoj novih tehnologij, uporaba številnih tehnoloških pripomočkov in prehod na novi virtualni teritorij so bistveno spremenili pogoje in načine umetniškega ustvarjanja. Novi mediji brišejo meje med različnimi vrstami umetnosti: vizualni umetniki ustvarjajo glasbo, arhitekti izdelujejo spletne strani, inženirji pa postajajo nastopajoči. Kar ima vrednost danes ni mojstrstvo, ampak inovacija in svež pristop. Hrvaški znani novinar Boris Ličina meni, da „tehnologija spremlja umetnost, toda proces poteka tudi obratno. Brez inovacije ni pogumnega pohoda v boljšo prihodnost, brez inovatorjev pa svet, kot ga poznamo danes, ne bi obstajal« (Ličina 2004).

Umetnost novih medijev je najboljši odraz življenja v umetnosti. Prava kopija življenja in smisla modernega človeka. Problem, ki se pojavlja v tem znanstveno-tehnološkem razcvetu, je med drugim prehajanje same kulture in umetnosti v visokotehnološko dizajniran industrijski proizvod. Poudarek v novih medijih je na mediju – tehniki. Nekdanja vera v ustvarjalca se je spremenila v slepo vero v medij sam na sebi, zato je nujno potreben ta novi medij, da bi dobili umetnika.

Omejitve novih medijev kot npr. pogojenost ustvarjanja z razvojem, pa tudi dostopnost tehnoloških orodij, strah pred virtualno nesvobodo (profiliranje, zaprtost sistema, nadzorovanje, odvisnost, diskriminacija) niso več samo virtualni strahovi, ampak realnost. Hiperkomercializirani svet kulturne produkcije in potrošnje je zadnjih nekaj let omejil svobodo ustvarjanja in kulturnega razvoja s široko sprejetim modelom pravnega podeljevanja licenc kulturnim proizvodom, s čimer onemogoča njihovo predelovanje, drugačno uporabo in predvsem distribucijo. Mnogi pa se vprašajo, kaj je s človeško kreativnostjo. Ali je pridobila ali postala delavec v službi marketinga, potrošnje in znamčenja? Kakšno je družbeno okolje, v katerem živimo? Ali je naklonjeno ustvarjalnosti ali ustvarjalnost zavira?

4. KREATIVNOST V DIGITALNIH RAZMERAH

V drugi polovici prejšnjega stoletja pa se visoki zid med diskurzom v tehnologiji in tistim v humanizmu znižuje, če sploh še obstaja. Tehnologija mora biti danes neprestano pod vplivom humanističnih idealov, tehnologije za različne namene pa postajajo vse bolj humanistično orientirane. Ljudje izumljajo nove načine smisla in uporabe tehnologije.

Ta dva pojma se prepletata na več načinov. Pri ustvarjanju in postavljanju vsebine na internet humanizem in tehnologija sodelujeta, čeprav je ta tematika še najbolj vidna in jasna v obdobju pred pojavom interneta. Desetletja preden je občinstvo začelo uživati v posebnih efektih in računalniški animaciji, so bili pisatelji, slikarji in koreografi navdihnjeni s svetom tehnologije, vključujoč:

- znanstvene fantazije/ fascinacije Jules Verna iz 19. stoletja so opisovale bojne ladje, podmornice in helikopterje;
- balet *Petruška* Igorja Stravinskega iz leta 1911 o mehanski lutki, ki postane človeško bitje;
- film *Metropolis* Frizta Langova iz leta 1926, v katerem svetu predstavi nemi znanstvenofantastični film o mehanski distopiji v »daljni« prihodnosti leta 2000;
- slika Salvadora Dalija «Obstojnost spomina» iz leta 1931, ki prikazuje kapajoče ure (Porter 2001, 54).

Kaj pa je skupna točka teh dveh recipročnih svetov, ki živita soodvisno drug od drugega? Pertti Saariluoma z univerze Jyväskylä na Finskem v prologu časopisa *Human Technology* pravi, da je to prav njihov skupen rezultat – kreativnost (Saariluoma 2006, 1).

Margaret Boden (v Saariluoma 2006, 2) pravi: »Bistvo ustvarjanja je odkritje ali izumitev nečesa, kar leži zunaj pravil obstoječega generativnega sistema – znanstvene teorije, umetniškega stila, matematičnega pojma – ampak je dragoceno, ker omogoča razvoj novega sistema z novimi kriteriji o tem, kaj je pojmljivo in možno.« Kreativnost je zmožnost spreminjanja tradicionalnih vzorcev, vezi, pravil in predpostavk v ustvarjanje novih smiselnih idej, interpretacij, odnosov in metod (Saariluoma 2006, 2).

V humanističnem smislu lahko kreativnost vodi k novim oblikam emocionalnega izražanja, novim perspektivam in povezavam med ljudmi ter objekti oziroma h konceptom, ki jih obkrožajo. Nasproti temu, v tehnološkem pogledu, lahko kreativnost vodi do novih metod izražanja, novih naprav, ki neposredno spreminjajo in vplivajo na razmišljanje in obnašanje ter novih vzorcev družbene interakcije. V tem smislu je združevanje humanizma in tehnologije na istem področju odprlo mnoge kreativne možnosti, ki jih omejuje le človeška domišljija. (Saariluoma 2006, 3)

Kultura in kreativnost sta po naravi ozko povezani s tehnološkimi dosežki. Umetnostni zgodovinarji se strinjajo, da je bil nastanek romanov odvisen ne samo od Gutenbergovega tiskarskega stroja, ampak tudi od razvoja literarno osveščene populacije, ki je imela dovolj prostega časa in denarja, da je postala občinstvo. Nove kulturne oblike 20. stoletja so bile popolnoma utemeljene na tehnoloških dosežkih. Reprodukcijska zvoka je šla od Edisonovih snemanj pa vse do revolucije popularne kulture, utelešene v popularnem britanskem bendu The Beatles. Ljudje so vedno uporabljali tehnologijo, da bi izrazili svojo kreativnost, še posebej v sferah umetnosti in zabave. Omejen dostop do določenih predmetov npr. celuloidnega filma, galerije, ateljeja ali opreme za oddajanje radijskih valov, je omejil prostore, kjer lahko posamezniki javnosti pokažejo rezultate svoje kreativnosti. Tehnološke spremembe, ki smo jim priča, niso brez predhodnikov v zgodovini, vendar še od industrijske revolucije ni bilo človeško življenje nikoli podrejeno tako hitri spremembi. Nove interaktivne tehnologije so kolonizirale večino, če ne vse oblike kulturnih praks zadnjih dvajset let (Saariluoma 2006, 3).

S prvim „boomom“ interneta in njegovo hitro širitvijo so se povprečnemu posamezniku odprli številni distribucijski kanali, če lahko tako imenujemo tipičnega uporabnika nove računalniške tehnologije. S ciljem samoaktualizacije omogočajo številne nove tehnologije uporabo virtualnega prostora tako rekoč vsakemu, z mnogo manj cenzure in usmerjanja tradicionalnih distribucijskih »čuvajev«. Dela na umetnostnem področju so se preselila na svetovni splet. Ta dela so lahko interaktivna in digitalizirana, kar pomeni, da programi in situacije s svojo ekstremnostjo delujejo na naše čute. Nastajajo nova umetniška dela, kot so umetniško oblikovane spletne strani, tehnoliteratura in virtualna gledališča. Pomembno vlogo ima tudi posameznik, saj lahko umetnine spreminja,

preoblikuje po lastni želji, s čimer je vodilna vloga avtorja (umetniškega dela) zabrisana. Internet je v primerjavi z ostalimi mediji v superiorni vlogi, saj združuje lastnosti tako tiskanih kot elektronskih medijev. Če govorimo o internetu kot umetniškem mediju, lahko govorimo tudi o internetu kot virtualnem svetu, v katerem obstaja več različnih orodij za umetniško izražanje. »Tudi današnji internetni futuristi pravijo, da internet ni samo tehnično sredstvo, ni samo človekov 'podaljšek čutil', ampak je nov medij. Vsa sporočila so »ujeta« v en sam medij, ki je postal vsestranski, tako diverzificiran in tako prilagodljiv, da bo absorbiral v isti multimedijski tekst vso človeško izkustvo, preteklost, sedanjost in prihodnost ...« (Castells 2000, 11).

Vse dokler si lahko posameznik sam zagotovi osnovne pogoje kreativnosti, ki so danes hardver, softver, internetna povezava, orodja za vizualne animacije in avdio projekcija, so njegove možnosti neomejene. Računalnik omogoča posamezniku enostavno obdelavo slik, zvoka in videa, kar skupno imenujemo multimedija. Računalnik je podlaga za multimedijsko umetnost, internet pa omogoča širjenje, globalizacijo in popularizacijo kreativnih ustvaritev. Čeprav je umetnost na internetu prvenstveno vizualna, to ne pomeni, da je omejena samo na vizualni izraz. Multimedijskost interneta je pripomogla vsem oblikam tradicionalne umetnosti, da so se prenesle v virtualno obliko.

Velike spremembe, povezane z vplivi znanosti, tehnologije in novih medijev na umetnost, pa nikakor ne zadevajo le likovne umetnosti in se tudi ne omejujejo zgolj na hardver. Vrsto subtilnih vplivov novih medijev lahko opazimo celo v literaturi (recimo v postmodernej fikciji in nekaterih delih avant-popa), na katero podzavestno vplivajo celo zvrsti glasbenih videospotov in televizijskih nadaljevanj. Prav tako pa je nov hipertekstualni medij omogočil nastanek multilinearne hipertekstualne literature, ki se vedno bolj širi na spletne strani, na katerih se oblikujejo interaktivna potopitvena, praviloma multimedijska okolja za svet zgodb. (Strehovec 1998, 118)

Vzporedno z multimedijskosti se je razvila tudi druga značilnost interneta, ki je pripomogla k popularizaciji kreativnega izražanja na spletu - interaktivnost oziroma dvosmerna komunikacija. Online galerije, online gaming skupine in spletne strani, ki nam omogočajo postavljanje ter deljenje glasbe in fotografij s prijatelji in družino, predstavljajo nove oblike izražanja in distribucije s skupnim imenom – družbeni

networking (mreženje). (Blythe in drugi 2006, 5) Servisi za družbeno mreženje so primarno osredotočeni na ustvarjanje skupnosti istomislečih ali povezovanje določene skupine ljudi predvsem prek interneta. To so lahko prijatelji, osebe iz akademske skupnosti, šole, pokrajine itd. Najbolj znani so MySpace, Facebook, Bebo, Skyblog. MySpace je svetovno znan primer, ki je v dveh letih obstoja pritegnil 47, 3 milijone članov (Blythe in drugi 2006, 5). YouTube, največji internetni video portal, ima največjo bazo amaterskih hišnih posnetkov pa tudi profesionalnih filmskih »trailerjev«, video spotov in televizijskih oddaj.

Družbeno mreženje in servisi so eden od najbolj priljubljenih aspektov *online* komunikacije. Omogočajo izmenjavo in pregledovanje velike količine multimedijskih vsebin, iskanje oseb s podobnimi interesi ter izmenjavo znanj in izkušenj. No, Blythe (2006, 7) trdi: » Veliko uporabnikov in razne oblike financiranja so to dejavnost spremenile v posel, v katerem se vrtijo velike količine denarja. Prav tako vse več podjetij uporablja oglaševanje in ponuja usluge prek teh servisov.« Prezgodaj pa je še, da bi izpostavili, koliko so koristni za razvoj mladih in koliko doprinašajo splošnemu družbenemu dobremu. Obstaja velika nevarnost manipulacij z njimi in njihovimi vsebinami, ker so enostavni za uporabo in ne zahtevajo strokovnega znanja informatike. Tak način ustvarjanje *online* arhivov digitalnih del nakazuje smer, v katero se bo tehnologija premikala v novem tisočletju.

Doba neomejene osebne svobode izražanja postavlja številna družbena vprašanja npr. vprašanje zasebnosti uporabnika, zaščite mladoletnikov, zaščite intelektualne lastnine itn. Istočasno pa se mnogi strokovnjaki ukvarjajo z vprašanjem same umetnosti, kreativnosti in inovacije ter kako se je vse to spremenilo v dobi digitalne distribucije in jih primerjajo z njihovo cenjenostjo na začetku 21. stoletja (Saariluoma 2006, 3).

Izenačevanje kulturnih dobrin s potrošnim proizvodom je enačba, ki pod vprašaj postavlja umetnika kot posameznika s sposobnostjo kreativnega samoizražanja, samo umetnost pa približuje pojmu, ki sta ga Adorno in Horkheimer že sredi prejšnjega stoletja poimenovala kulturna industrija (Adorno in Horkheimer 2002).

4.1 KREATIVNOST V SLUŽBI KULTURNE INDUSTRIJE

Kreativnost je sposobnost človeka, da se prilagodi novim situacijam in vrlina, zaradi katere smo nadrejena živa bitja. Z zgodovinskega vidika je imela ustvarjalnost v preteklosti ključno vlogo predvsem v umetnosti in znanosti, ki sta posledično vplivali na vse sfere družbe. Toda kreativnost ni samo vprašanje posameznika, ampak tudi družbenih razmer. Tako, kot se je skozi zgodovino spreminjala družba, se je vzporedno spreminjal tudi koncept umetnika, ki je pred 500 leti imel visok življenjski standard financiran s strani gospodarja ali kralja. Danes je kreativnost postala cenjeno blago in temelj sodobne ekonomije. Trend usmerjanja kulture k potrebam posameznika (natančneje potrošnika) ima za posledico vse večjo kulturno potrošnjo.

Kulturna industrija je pojem, ki sta ga prvič predstavila Theodor Adorno in Max Horkheimer v knjigi *Dialektik der Aufklärung*. Kultura je samo »biznis«, ki dela za družbeno-ekonomski sistem, medtem ko ima bogati sloj društva, oziroma tisti, ki vladajo v družbi, konce v svojih rokah. Posledica kulturne industrije je podobnost izdelkov, kulturne dobrine so postale homogene, identične, ponavljajoče se, enolične in predvidljive (Adorno in Horkheimer 2002).

«Kar se upira, sme preživeti tako, da se pridruži. Ko ga kulturna industrija prepozna njegovo različnost, že spada zraven tako kot zemljiški reformator h kapitalizmu.» (Adorno in Horkheimer 2002, 144)

Kot sem že prej poudarila, predstavlja digitalna reprodukcija radikalni izziv dosedanjim oblikam kulturnih objektov in intelektualni lastnini. Zabavne in t. i. »ustvarjalne« industrije nudijo hitro in učinkovito proizvodnjo »ustvarjalnosti«, s katero trgujemo in s katero na moči pridobiva državna ekonomija. Internet kot močen instrument napredka marketinga avdio – vizualnih proizvodov in uslug, se razvija v smeri komercialnih uslug, po drugi strani pa omogoča svobodno menjavo informacij med uporabniki. (Foresta in drugi 1995, 4).

Bogastvo javne vsebine pripomore k razvoju kreativnosti, ustvarjalci pa so od vedno uporabljali že obstoječi material za ustvarjanje novega. Kulturna dediščina je zelo pomemben resurs za razvoj kreativnosti v informacijski dobi. Zakonodaja, ki regulira

avtorske pravice, pa pretvarja večino človeške kreativnosti v tržno blago, kar neposredno vpliva na ustvarjalce in samo civilno družbo.

Predsednik Fundacije ekonomskih trendov in svetovno znan politolog Jeremy Rifkin podaja v svojem delu *Doba dostopa* (2005) zanimiv in dinamičen prikaz sprememb v sodobnem kapitalizmu, ki je nastal zaradi vpliva novih tehnologij. Začenja s tezo, da ima v novem, (sam ga poimenuje) hiperkapitalizmu vsak aspekt našega življenja svojo ceno, ki jo za to izkušnjo tudi plačujemo. Sistem sodobnega kapitalizma se tako močno spreminja – prihaja do prehoda od geografskih trgov do e-trgov tj. od industrijske proti kulturni proizvodnji – ker koncepti, ideje in domišljija, ne pa stvari, postajajo predmeti z dejansko vrednostjo, kot poudarja Rifkin.

Rifkin pravi, da tu industrijski kapitalizem prehaja h kulturnemu. Poudarja, da je prav na področju kulture središče boja v 21. stoletju – boj za razvoj ter kulturno in biološko raznolikost, ker »transnacionalna medijska podjetja s komunikacijskimi mrežami, ki se raztezajo prek celega globusa, izkoriščajo kulturne resurse v vsakem delu sveta, da bi jih drugače zapakirale in prodale naprej kot kulturne proizvode in zabavo (Rifkin 2005).

Rifkin (2005) usmerja pozornost na spremembe, do katerih prihaja v sodobnem kapitalizmu, ki z izkoriščanjem pravzaprav (paradoksalno) zapira kreativne procese in v tem smislu opozarja na najhujši možni scenarij, ki se lahko zgodi, če zanemarimo pomembnost odprtega dostopa do kreativnih procesov in prostorov.

Namen avtorske in sorodnih pravic je privedi interes ustvarjalca (avtorja) in uporabnika materiala, na katerega se avtorske pravice nanašajo, v ravnotežje. Za razliko od situacije pred pojavom novih informacijskih tehnologij in interneta, ko so bile avtorske pravice jasneje definirane in uporabljane, se v novi situaciji, ko je vse dostopno na internetu, odnosi spreminjajo. Virtualizacija informacij, kjer niso potrebne različne fizične kopije, ampak ima uporabnik dostop do določenega resursa le s preprosto zahtevo in lahko dostopa istočasno z drugimi, je spremenila situacijo.

»Avtorsko pravo je že od nekdaj v vojni z novimi tehnologijami. Zgodovina razkriva, da se njegove krize v različnih oblikah pojavljajo že stoletja, oziroma odkar je tisk povzročil revolucijo na področju širjenja idej in se ponavljajo ob vsakem pojavu novih

tehnologij, ki spreminjajo proces ustvarjanja, reproduciranja, distribuiranja in uživanja avtorskih del.« (Bogataj Jančič 2005, 20)

Razkol med zakoni avtorskih pravic nekoč in danes ter razliko med zakonskimi ureditvami med njima je Lawrence Lessig prikazal na primeru komercialne in nekomercialne kulture v svoji knjigi *Svobodna kultura*. »Kot komercialno kulturo razumem del naše kulture, ki izdeluje in prodaja oziroma izdeluje za prodajo. Kot nekomercialno pa razumem vse drugo.« (Lessig 2005, 21)

Prav tako Lessig (2005, 22) razlikuje pravne regulacije, ki so se spreminjale vzporedno s spremembami naše kulturne tradicije. Nekomercialna kultura na začetku naše zgodovine ni bila regulirana. Pravo se ni nikoli posebej ukvarjalo z ustvarjanjem ali širjenjem kulture, zato je bila ta vedno svobodna. Lessig pravi še, da je pravo danes osredotočeno na komercialno ustvarjalnost. Običajni načini, na katere posameznik ustvarja in izmenjuje kulturo, spadajo v obseg zakonske ureditve. Na ta način je ogromna količina kulture in ustvarjalnosti nadzorovana in v okovih protekcionalizma. Zakaj v okovih? To ni protekcionalizem, ki je na začetku mogoče služil varovanju umetnikov, ampak gre za protekcionalizem, ki varuje določene oblike poslovanja. Potencial interneta kot medija, ki je prost za vse, je prišel do točke, ko je postal grožnja gospodarskim družbam. Kot platforma, ki je odprla nešteto novih možnosti sodelovanja pri izgradnji in ustvarjanju kulture, je internet je spremenil in še vedno spreminja materialne meje in zakone. Na ta način spreminja tudi ekonomijo ustvarjalnosti in že uveljavljeno industrijo vsebine. Po eni strani tehnologija omogoča novo možnost distribucije, po drugi pa je avtorska dela možno zaščititi v večji meri kot prej (Lessig 2005, 21).

Naslednji teoretik Harald von Hielmcrone je primerjal kulturne dobrine v industrijski družbi (glavni proizvodi so bili fizični predmeti, s katerimi so trgovali) z informacijsko družbo, kjer so glavne dobrine nematerialne oziroma informacije (Von Hielmcrone 2001). Če se knjiga proda, postane lastnina kupca, delo pa javna domena. To se odraža tudi v zakonih o avtorskem pravu, po katerih ima avtor pravico odločiti se, ali bo svoje delo objavil, po objavi pa nima pravice nadzirati njegove distribucije. Po drugi strani delo v digitalni obliki ni fiksirano na določen medij in se lahko prenaša po spletu brez posebnega napora ali stroškov in tako se lahko naredi številne kopije. Namesto objave v

knjigi je delo danes dostopno v elektronski obliki na spletnih straneh ali v bazah podatkov ali v danes razširjenem »e-book« formatu knjige. Vseeno lahko avtor, če si premisli, v katerem koli trenutku delo umakne z interneta. Ta razlika se odraža tudi v regulativi avtorskih pravic. Von Hielmcrone navaja, da se v WIPO Copyright Treaty-u avtorske pravice do dela zadržijo tudi po izdaji, kar pomeni, da vsakič, ko želi uporabnik dostop do dela v elektronski obliki, rabi avtorjevo dovoljenje (Von Hielmcrone 2001). Ta situacija ilustrira spremembe v regulativi avtorskih pravic v digitalnih razmerah, iz tega pa izhajajo vprašanja, kot je: Ali bodo uporabniki v digitalnih razmerah imeli prost dostop do informacij?

O istem trendu in njegovem vplivu na svobodo govora, govori Howard Besser (2002) in poudarja, da so pravni mehanizmi, ki omogočajo dostop, reinterpretacijo in rekontekstualizacijo obstoječih del, zaščiteni s principi, kot so robustne javne domene, časovna omejitev monopola nad avtorskimi pravicami, poštena uporaba in prva prodaja (Besser 2002). Poštena uporaba in prva prodaja sta najvažnejši načeli. Poštena uporaba omejuje monopol imetnika avtorskih pravic in omogoča uporabnikom uporabo avtorskih del v določene namene, kot je gradivo pri pouku, za kritiko, satiro ipd. Prva prodaja pa omejuje pravice imetnika avtorskih pravic po tem, ko je bilo delo prvič prodano in omogoča uporabnikom, da ga naprej prodajajo ali izposojajo. Tako lahko knjižnice izposojajo, knjigarne pa prodajajo rabljene knjige.

S hitrim razvojem interneta v devetdesetih letih dvajsetega stoletja se je spreminjala tudi regulativa in Besser (2002) meni, da te spremembe vplivajo na te štiri principe ter imajo pomembne vplive na prihodnost informacijske družbe. V njej bi zaradi ukinjanja nekaterih omenjenih načel ustvarjalcem lahko bil onemogočen dostop do že obstoječega materiala, kot so rekonstrukcije nekaterih del, kritik ali celo takih ekstremov, da bi bilo prepovedano peti pesmi, zaščitene z avtorskimi pravicami. Cilj boja za bogato javno domeno ni situacija, da bi bile kulturne dobrine dostopne brezplačno. Lastniki avtorskih pravic niso individualni avtorji večine kulturnih dobrin, ampak so to korporacije, ki jim digitalna tehnologija omogoča večji nadzor nad trgom kulturnih dobrin. Multinacionalke za model uporabljajo *copyright* in patente, s katerimi skupnostim preprečujejo dostop do izvirnih lokalnih resursov (kulturnih in bioloških), v katerih so nastali. Dostopni postanejo samo po določeni ceni, ki jim jo da multinacionalka. Trenutna situacija ustvarja in pogloblja razcep med dvema razdvojenima civilizacijama

– med tistimi, ki imajo dostop do novih tehnologij in tistimi, ki nimajo. Slednji zato nimajo niti moči odločanja niti upravljanja resursov (Rifkin 2005).

Vojna za posedovanje intelektualne lastnine na internetu in prepovedi, ustvarjene z vse strožjim režimom avtorskih pravic, je postavila v središče bitke dva fenomena. Prvi, o katerem smo že govorili, je lastnina, drugi pa je za večino družbe nesprejemljiv – »piratstvo«.

4.2 PIRATSTVO

„Intelektualna lastnina je danes orodje“ (Lessig 2005, 32). Določa temelje bogastva naše ekonomije in ohranja ustvarjalno družbo. Zaradi preobremenjenosti z zaščito slednje, so ljudje tako rekoč pozabili na vrednost in resnični smisel človeške kreativnosti in ustvarjalnosti. Vloga zakona je prav zato postala kontradiktorna in služi bolj zaščiti dobička same industrije kot pa vzpodbujanju ustvarjalca in kreativnosti. Zakoni avtorskega prava danes ne regulirajo samo kopiranje digitalnega materiala, ampak s svojo kompleksnostjo in nejasnim določbami ter grožnjami s strogimi kaznimi vplivajo na komercialno in nekomercialno ustvarjalnost v napačni smeri. V ZDA je ratio avtorske pravice vzpodbujanje ustvarjanja, zato govorimo o teoriji vzpodbude, ki je izhodišče vsakršne refleksije o funkciji avtorske pravice v celotnem pravno-političnem sistemu. Avtorska pravica zato ni sama sebi namen, ampak je upravičena le, kolikor je dokazljivo, da res spodbuja ustvarjanje, v okviru česar je določen tudi njen obseg (Lessig 2005, 349).

Bistvo kreativnosti je bilo vedno črpanje idej iz ustvarjalnosti, ki se je dogajala v preteklosti in ki jih trenutno obdaja, ne da bi iskali dovoljenje avtorja oziroma ne da bi morali avtorju plačati za to inspiracijo. Nobeno društvo ni zahtevalo, da se vsaka taka uporaba plača, ampak je bil določen del kulture od vedno svoboden. Za Lessiga (2005, 69) ne obstaja vprašanje, ali je kultura svobodna, ampak do katere mere je svobodna. Je ta svoboda omejena na člane in posebne stranke? Zaključuje, da je bila naša kultura svobodna, ampak zdaj postaja vse manj. Piratstvo se je pojavilo kot odgovor na trenutno stanje ter vse večje zakonsko omejevanje in zaračunavanja nečesa, kar je včasih bilo svobodno.

„Če piratstvo pomeni uporabo ustvarjalne lastnine drugih brez dovoljenja - če trditev »kjer je vrednost, je pravica«« drži - potem je zgodovina industrije vsebine zgodovina piratstva“ (Lessig 2005, 69).

Sam Lessig je nasprotnik piratstva, vendar preden obsodimo ta fenomen sodobnosti, moramo razlikovati med dejavnostmi, ki se ukvarjajo izključno z jemanjem avtorsko varovane vsebine, njenim razmnoževanjem in prodajo brez dovoljenja imetnika avtorske pravice, zaradi katere glasbena industrija po lastni oceni letno izgubi 4,6 milijarde dolarjev ter novo vrsto piratstva, t. i. p2p piratstvom. Namreč, vsako piratstvo ni „napačno“, še posebej ne v smislu, v katerem to besedo danes najpogosteje uporabljamo. Mnoge vrste piratstva so uporabne in produktivne, saj proizvajajo novo vsebino ali nove oblike poslovanja (Lessig 2005, 8). Razlogi za postavljanje takšne teze, ki najprej razišče škodo, ki jo povzroča sama izmenjava p2p, šele nato obsoja „pirate“ brez kompromisov, so, da se na ta način uspe izmakniti industriji pretiranega nadzora in se preprosto izkorišča nova oblika razširjanja vsebine, nihče pa ne prodaja vsebine, gre samo za izmenjavo. Zaradi teh razlik se izmenjava p2p razlikuje od pravega piratstva. Pred samo obsodbo je potrebno določiti, kdaj in koliko škode povzroči p2p, ali vsaj najti alternativen način zagotavljanja avtorjevega dobička. Za to bodo potrebne zakonske spremembe, ki bodo pomagale najti ravnotežje med javnim interesom za nadaljevanje inovacij in zakonsko zaščito. Se pravi, vprašanje ni, ali je treba zaščititi intelektualno lastnino, ampak na kateri način, kako?

Tako nadalje opredeli štiri modalitete urejanja avtorskih pravic, ki te okrepijo oziroma oslabijo (Lessig 2005, 138–143):

i) **Zakon** je najbolj očitna prekomerna okrepitev, saj grozi s kaznijo, če se vnaprej postavljena pravila kršijo. Če na primer zavestno kršiš Madonnino avtorsko pravico tako, da kopiraš pesem iz njene zgoščenke in jo daš na splet, plačaš globo v višini 150.000 dolarjev. Tak ukrep nalaga država.

ii) **Norme** omejujejo drugače, saj kazni ne nalaga država, temveč družbena skupnost. Na primer pljuvanje v vrsti pred blagajno za nakup vstopnice ni prepovedano z zakonom, vendar je dejanje lahko kaznovano s strani skupnosti.

iii) **Trg** svoje omejitve izvaja s pogoji: lahko storiš x, če plačaš y itd. Z določenimi normami in na podlagi lastninskega in pogodbenega prava pa trg obenem postavlja omejitve glede načina obnašanja posameznika ali skupine.

iiii) **Arhitektura** (Lessig uporablja pojem arhitekture, ko govori o tehnološki kodi) tako kot trg omejuje s pomočjo hkratnih pogojev, ki jih ne nalagajo sodišča, ki varujejo pogodbe, ampak narava, t. i. »arhitektura«.

Vse štiri modalitete delujejo vzajemno tj. ena izhaja iz druge in obratno, ampak samo zakon ima posebno vlogo, ker vpliva na ostale tri. Zakon včasih deluje tako, da poveča ali zmanjša omejitve določene modalitete. Lessig (2005, 141) se s svojim poimenovanjem arhitekture pravzaprav nanaša na vprašanje (tehnološke) kode, ki bi brezpogojno končala s kršitvami avtorskih pravic na internetu.

Obstaja ravnotežje med zakonom, normami, trgom in arhitekturo. Zakon omejuje možnost kopiranja in izmenjave vsebine tako, da nalaga kazni tistim, ki kopirajo in izmenjujejo vsebino, te kazni okrepi tehnologija (arhitektura), ki oteži kopiranje in izmenjavo vsebin (trg). In končno so te kazni zmanjšane zaradi norm, ki jih vsi priznavamo – na primer otroci, ki presnemavajo plošče drugih otrok. Takšno uporabo avtorskoppravno varovanega gradiva že lahko obravnavamo kot kršitev, vendar pa norme naše družbe (vsaj pred internetom) s to obliko kršitve niso imele težav. (Lessig 2005, 143–144)

Po prihodu interneta in p2p tehnologije so zakoni za borce, kot Lessig imenuje zagovornike avtorskih pravic, ostali isti, čeprav se je omejitev arhitekture dramatično spremenila, enako kot omejitve trga. Tehnologija se je spremenila, nastala je »anarhija«, posledica take spremembe pa je izguba ravnotežja pri zaščiti avtorskega prava. Lessig (2005, 145) poudarja, da ne gre za to, ali so spremembe, ki jih izsiljujejo borci za avtorske pravice, upravičene, ampak da je treba pretehtati njihov učinek na kulturo. Zakodiran internet bi pomenil tristoletni korak nazaj, ko bi spet peščica izbranih

nadzorovala družbeni diskurz, s čimer bi se poseglo v osnovno načelo demokratične družbe – svobodo govora. Tehnologija interneta brez dvoma omogoča imetnikom avtorskih pravic, da zaščitijo svojo vsebino in jo nadzorujejo s kodo, eno dejstvo pa je važnejše od same regulacije ustvarjalnega procesa in povečanja obsega vladnega nadzora, to je sprememba v koncentraciji in združevanju medijev.

5. NADZOR IN KONTROLA MEDIJEV/INTERNETA

V zadnjih dvajsetih letih je značaj lastništva medijev doživel radikalno spremembo, ki so jo povzročile spremembe v pravnih predpisih, ki urejajo medije. Pred to spremembo so bile različne oblike medijev v lasti ločenih medijskih družb, zdaj pa so mediji vse bolj v lasti le nekaj družb. Po spremembah, ki jih je FCC (Federal Communications Commission) napovedal junija 2003, večina dejansko pričakuje, da bomo čez nekaj let živeli v svetu, kjer le tri družbe nadzorujejo več kot 85 odstotkov medijev. (Lessig 2005, 181)

Proces združevanja medijev je privedel do zaskrbljujoče statistike (FCC, 2003, v Lessig 2005, 181): čez nekaj let bomo živeli v svetu, v katerem tri skupine nadzorujejo celih 85 % medijev. Naslednji podatki, ki jih našteva Lessig so še bolj vznemirljivi: »...pet založb-Universal Music Group, BMG, Sony Music Entertainment, Warner Musci Group in EMI- nadzoruje 84,4 odstotkov glasbenega trga v ZDA. Pet največjih kabelskih družb oskrbuje s programi 74 odstotkov kabelskih naročnikov po vsej državi.« Na področju ostalih medijev (radio in časopisi) ni situacija nič boljša, le še hujša. »Ena družba ima danes v lasti več kot 1200 postaj. Tudi lastništvo časopisov postaja bolj nakopičeno: v ZDA izhaja šeststo dnevnikov manj kot pred osemdesetimi leti, deset družb pa nadzoruje polovico vse naklade v državi« (Lessig 2005, 182).

Seznam primerov je dolg, še huje, mogoče niti nima konca. Prav tako so se zabrisale realne meje na relaciji zasebno – javno dobro. T. i. murdochizacija je sinonim za moderne medije, pravi Lessig (2005, 182). Koncentracija medijev je v rokah nekoliko ljudi. Normalno, da taka porazdelitev medijev neposredno vpliva tudi na medijske

izdelke, na koncu tudi na samo kreativnost. Izdelki so danes večinoma enolični, sterilni in najvažnejše, kontrolirani s strani mrež oziroma v našem primeru, *providerjev*. Na vprašanje, ali je to demokracija, Lessig navaja primer komunizma v nekdanji ZSSR. Pravi: »... Kazen ni nujno izgon v Sibirijo, a je vseeno nekakšna kazen. Neodvisni, kritični, drugačni pogledi se zatirajo. To ni pravo okolje za demokracijo.« (Lessig 2005, 182)

Veliki premiki v moči reguliranja avtorske pravice, ozko povezani s povečano koncentracijo industrije vsebine, posebej v obdobju tehnološkega napredka, jasno nakazujejo potrebo in popravke, ki naj bi ponovno vzpostavili ravnotežje za istočasno zaščito avtorske pravice brez omejevanja ustvarjalnosti. »Takšne spremembe morajo prinesiti zmanjšan obseg avtorske pravice v odgovor na neznansko povečanje nadzora, ki ga omogočata tehnologija in trg. Avtorska pravica ni nikoli varovala tako širokega obsega pravic pred prav tako širokim obsegom akterjev za vsaj približno tako dolgo obdobje. Ta oblika regulacije - neznatna regulacija neznatnega deleža ustvarjalne energije države, ki se je šele oblikovala - je zdaj množična regulacija splošnega ustvarjalnega procesa.« (Lessig 2005, 189) Kultura in mediji so regulirani kot še nikoli v zgodovini človeške družbe, nevarnosti, ki nam grozijo v bližnji prihodnosti pa bom kasneje prikazala na primeru. Internet je medij, ki je na začetku procesa kontrole, nadzora in že omenjene murdochizacije. Leta 2000 je Lawrence Lessig objavil knjigo *Kôd in drugi zakoni kiberprostor*, in leta 2006 njeno nadaljevanje v knjigi *Code version 2.0*, v kateri je prikazal, da je na prvi pogled pravno nereguliran in odprt kiberprostor v resnici regulirani prostor. Glede na to, da ima v kiberprostoru kod regulativno moč, da je kod zakon, ga v regulirani prostor spreminja tehnološka arhitektura – arhitektura identifikacije, avtentifikacije in diskriminacije v pristopu, ki ga bodo ekonomski interesi in potreba po kontroli spleta naredili dominantno. Tehnologija svobode se spreminja v tehnologijo nadzora.

5.1 ARHITEKTURA INTERNETA

Na konferenci o javni domeni, ki je potekala 9. – 11. novembra 2001 na Pravni fakulteti Univerze Duke, Lessig je povdaruil: »Ukoreninjeno je mnenje, da je internet svojevrstno javno dobro. Manj oprijemljivo je imeti resnično idejo o tem, kaj javno dobro sploh je.

Kot javno dobro razumem vir, ki je svoboden. Ne nujno brezplačen, ampak če ima ceno, gre za nevtralno postavljeno ali enako postavljeno ceno.« (Lessig 2001)

Lessig gradi sliko interneta v treh slojih. Na dnu je fizični sloj, ki je nadzorovan (žice in računalniki, ki jih imajo v lasti tisti, ki imajo popoln nadzor nad tem, kaj počnejo s svojimi žicami in računalniki); na njega se nalaga logični sloj, ki je svoboden (protokoli, ki omogočajo delovanje interneta); na vrhu teh dveh slojev pa je sloj vsebine, ki meša nadzorovano in svobodno. Ta kompleksnost tvori javno dobro. To javno dobro pa je bil kraj nekaterih najbolj izrednih inovacij človeške kulture. Inovacija interneta, vgrajena v njegovo arhitekturo, je inovacija v načinu, kako se kultura ustvarja. Ključna lastnost tega novega prostora je nizka cena digitalnega ustvarjanja in nizka cena dostave ustvarjenega. (Lessig 2001)

Kaj je arhitektura regulacije in zakaj je kod zakon, je v intervjuju odgovoril Tomislav Medak, koordinator teoretičnega programa in urednik založniškega programa na Multimedijem inštitutu v Zagrebu. V središču njegovega interesa so konstelacije sodobne družbene teorije in estetike. Vodi projekt hrvatske implementacije Creative Commons licenc in je ustanovitelj festivala svobodne kulture, znanosti in tehnologije »Svoboda ustvarjanju!«.

Osnovna ideja koda je prav ta, da je arhitektura interneta v osnovi nevtralna, kar pomeni, da tehnologija ne omogoča diskriminacije uporabnikov niti vsebine, pravi Medak. To je povezano s protokolom - ko informacija potuje po internetu, se razgradi na pakete, ki potujejo in se na koncu sestavijo. To imenujemo *point 2 point* ali *end point 2 end point* struktura interneta. To onemogoča, da kateri koli kanal, ki prenaša to informacijo, razbere kaj ta informacija vsebuje. Lessigova teza je, da je takšna struktura interneta slučajnost in ne nujnost. Slučajnost je povezana z odločitvijo, ki so jo prinesli izvirni tvorci interneta, da so protokoli nevtralni. Posledica te kontingenčne slučajne arhitekture interneta je, da je internet s seboj prinesel številne svobode, predvsem svobodo govora. Kar Lessig želi pokazati s svojim kodom je, zakaj je takšna arhitektura slučajna in kateri so možni interesi in sile znotraj družbenega polja, ki bi lahko izkoristili predvsem tehnološko, nato pa tudi pravno stran organizacije interneta tako, da bi uničili nekatere tehnološke temelje svobode, predvsem ima Lessig tu v mislih komercialne interese.

Komercialni interesi predstavljajo za Lessiga nevarnost arhitekturi interneta, ker kot pravi Medak, želijo zapreti internet in ga tako »narediti bolj varnega«. Lessig v tem vidi temeljno nevarnost za svoboščine, ki jih je internet omogočil družbi.

Na vprašanje, zakaj Lessig proti koncu knjige vidi veliko nevarnost v zakonski regulaciji zaščite intelektualne lastnine, Medak trdi »... On meni, da bodo avtorske pravice in zaščita teh, s tem pa tudi interesi nosilcev avtorskih pravic tisti, ki bodo povzročili zaprtje interneta. Osnovna težava avtorskih pravic v digitalni sferi je, da so nastale v dobi analogne tehnologije, in da je osnovni razlog njihovega nastanka zaščita avtorjev pred nepooblaščenno distribucijo in prodajo njihovih del. S prehodom v digitalno sfero se je vprašanje distribucije in prodaje njihovih del drastično spremenilo. Avtorsko pravo, angl. *copyright*, je močno vezano na tehnološko stran reprodukcije nekega dela. V trenutku, ko posameznik kopira neko delo, pade pod regulativo avtorskega prava. Vsaka uporaba določenega dela v digitalni sferi implicira njegovo kopiranje in v tem je celoten problem avtorskega prava. Avtorsko pravo, nastalo v dobi tiskarstva, je trčilo s tehnološkim razvojem.«

Internet kot medij ni prinesel samo niz težav na ravni distribucije in kopiranja avtorskih del, ampak tudi svobodo, ki ni izključno povezana le s svobodo govora. Ta druga svoboda je svoboda dostopa do kulturnih dobrin. »Na določen način imajo vsi stalen dostop do vseh digitaliziranih kulturnih dobrin in ta stopnja dostopa ni obstajala nikoli do zdaj. Tu nastane problem, kako vidimo našo družbo in avtorsko pravico do lastnine, ki ni enaka kot lastnina materialnih stvari. Vprašanje je, ali bomo možnost, ki so jo ponudile nove tehnologije in telekomunikacijske mreže, uspeli vpeti v svojo kulturo in jo spremeniti iz kulture pomanjkanja v kulturo izobilja.« (Medak)

Problemi bodo vedno, poudarja Medak. Prvi so problemi ekonomske narave, drugi pa povečevanje vrednosti dobrin. »Povečati vrednost dobrinam, ki so malovredne, je enostavno. Ko posameznik nima dostopa do določene kulturne dobrine, ima ta drugačno kulturno vrednost kot tista, ki je hitro in neposredno dostopna. Status kulturnih dobrin se tudi spreminja.«

Na vprašanje, kje vidi rešitev situacije borbe okrog arhitekture interneta, Medak pravi: »Arhitektura interneta je kompleksna, zaradi česar se Lessig nanaša na različne stopnje interneta. Obstaja vsebinska in zakonodajna stopnja, ki je v bistvu sfera avtorskega prava. Meni, da se te tri sfere, čeprav so ločene, prepletajo, in da tisto, kar je nam najpomembnejše, je kod. Tehnološka arhitektura pa je samo odraz nekih zakonodajnih odločitev, zato je, pravi Lessig, kod zakon. S tem misli, da lahko posameznik izvaja zakonodajo in zakon skozi kod. Zakonodajalec vsakodnevno težko nadzoruje obnašanje milijonov uporabnikov na internetu, z lahkoto pa lahko nadzoruje tiste, ki se nahajajo na vozliščih te infrastrukture oziroma ISP-je. To je za Lessiga bistvo. Kar bo zakonodajalec najverjetneje moral storiti je, predvsem pod pritiskom ekonomskih interesov, spremeniti infrastrukturo tako, da bo že obstoječe protokole nadgradil s protokoli, ki bodo omogočali ISP-jem vpogled v informacijo, da jih bodo lahko diskriminirali glede na določen tip prenosa informacij. Vse večji je pritisk na ISP-je, da izključijo nekatere internetne protokole, ker vidijo, po katerem protokolu potujejo določene informacije. Primer iz ZDA kaže še en način nepravne regulacije. TNT, največji ameriški *provider* je vladi dovolil, da prisluškuje brez naloga. To je hudo kršenje zasebnosti in državljanskih pravic.«

Na vprašanje, ali se to nanaša na »piratstvo« (Medak poudarja, da sama beseda piratstvo iz nekega drugega zornega kota pomeni svoboden dostop do digitaliziranih kulturnih dobrin) kot največji problem regulacije podatkov na internetu, odgovarja: »V borbi za p2p mreže bodo lahko izključili promet, kar se v bistvu že dogaja. Lessig vidi kod kot prostor, kjer bo potekal boj za prihodnost. Ta boj se je radikaliziral z vse večjim pomenom p2p mreže.«

Navkljub možnim ukinitvam protokolov, Medak pravi, da tehnologija vedno napreduje, in poudarja, da v bližnji prihodnosti lahko pričakujemo anonimne p2p protokole. Boj za nosilce avtorskih pravic je na ta način izgubljen, trdi Medak. »Avtorsko pravo, ki je nastalo v dobi tiskarstva, se bo moralo drastično spremeniti ali pa vsaj samo vrednotenje dobrin, kar so mnogi avtorji videli že zdaj.«

Takšno vrednotenje dobrin je predvsem opazno v glasbeni industriji. Glasba ni več enosmerna komunikacija, ni več proizvod, ki prehaja iz ene točke v drugo; dvosmerna

komunikacija bo postala temelj graditve odnosa z občinstvom, kar je danes že očitno na servisih, kot so Myspace ali Youtube.« To verjetno pomeni, da se bo spremenilo tudi gledanje na vrednotenje glasbene industrije. Zelo majhen krog glasbenikov potiska v ospredje založniška hiša. Npr. v Braziliji, državi z 200 milijoni prebivalcev, ima 5 največjih znamk le 6 – 7 glasbenikov, ki jim plačajo produkcijo zgoščenk. Glasba se v osnovi financira iz žepnine, ki jo plačujejo založniške hiše ali kot npr. Arctic Monkeys, ki pred prihodom novega albuma, naredijo uspešno turnejo.« (Medak)

Medak vidi prihodnost glasbe v statutarnih licencah oziroma plačevanju davka vnaprej tj. za uporabo praznih medijev. »Vse več ekonomije okrog glasbe, filma in celo izdajanja knjig bo šlo proti kolektivnemu uresničevanju avtorskih pravic, npr. ZAMP, ki bo pobiral nadomestila in jih dalje redistribuiral. To nadomestilo plačujejo javni mediji, organizatorji koncertov, lastniki pravnih subjektov, ki imajo radijske sprejemnike, itd. Gre za ogromna sredstva današnje glasbene industrije, odkar je ta postala globalni trend.«

Vprašanje, ki skrbi Medaka, je, kaj bodo potrošniki in uporabniki kulturnih dobrin dobili v zameno za plačevanje vseh teh davkov. Prav tukaj, pravi Medak, je treba omogočiti kar se da veliko pravic, predvsem pravice priredbe avtorskih del. »Ne bomo več imeli kulture, ki neguje ideal avtorja kot nedotakljivega genija, ki je svojo substanco prelil v avtorsko delo, ampak bo razumevanje avtorskih del izhajalo iz intersubjektivne perspektive dvosmerne komunikacije in skupne kulturne dediščine. Razhajanja interesov so takšna, da se zgodba ne bo končala v pretirano korist potrošnikov in bo še naprej obstajala zgodba, ki jo bo zaznamoval pojem piratstvo.«

V kolikšni meri je internet še vedno javno dobro, je vprašanje, ki se ga je tudi dotaknil ameriški profesor in teoretik nove ekonomije informacij Yochlai Benkler v svoji knjigi *The Wealth of Networks*: »Tehnični ekonomski odgovor je, da nas določene značilnosti informacij in kulture privedejo, da jih razumemo kot »skupno dobro« kot nasprotje »popolnoma zasebnim dobrinam« oziroma standardnim »ekonomskim dobrinam«. Ko ekonomisti govorijo o pojmu informacija, jo najpogosteje opisujejo s pridevnikom »nekonkurenčna«, mi pa dobrine najpogosteje razumemo kot nekonkurenčne, če je njihova potrošnja vsem enako dostopna.« (Benkler 2006, 38)

Skupno dobro je torej samo po sebi razumljeno glede na svojo naravo. Ko se enkrat proizvede, vanj ni več potrebno vlagati družbenih resursov, da bi proizvedli večje količine in tako zadovoljili naslednjega potrošnika. Informacija je po takem razumevanju nekonkurenčna in spada pod t. i. odprte dobrine. Benkler (2006, 40) na primeru Tolstoja pojasnjuje: »Ko je Tolstoj končal s pisanjem Vojne in miru, ni porabil niti sekunde svojega časa več, da bi ustvaril dodaten material ali rokopisa. Papir kot material v fizični obliki za potrebe knjig in rokopisov nekaj stane, sama informacija pa se ustvari samo enkrat. Ekonomisti imenujejo tako dobrino »javno« zaradi dejstva, da je trg ne bo proizvedel, če zadrži svojo marginalno ceno 0.«

V glavnem so vse javne dobrine regulirane z nekimi sporazumi, družbenimi ali konvencionalnimi, ki določajo pravila njihove uporabe. Z nekaterimi med njimi, ki jih imenujemo javno dostopne dobrine, se upravlja brez nadzora kogar koli. Vsak jih lahko uporablja po svoji želji in brez plačila. Da pa bi Tolstoju omogočili nekakšno dobrobit, smo kot osrednjo os postavili založništvo. Sami določamo ceno, postavljamo zakone in določila, ki konkurenci onemogočajo vstop na trg, del denarnega prihodka od Vojne in miru pa vračamo Tolstoju kot nadomestilo za narejeno kopijo. Čeprav so takšni zakoni potrebni, je trg, ki se na njih razvija, iz ekonomske tehnične perspektive, pravi Benkler (2006, 41), sistematično neuporaben in pomanjkljiv.

Javne dobrine so dostopne članom skupnosti brez posebnega dovoljenja. Gre za resurse, ki so zaščiteni s pravno odgovornostjo, ne pa pravilom lastnine. Kar želi Benkler (2006) poudariti je dejstvo, da je skupno dobro tisto, kar smo dosegli s skupnim trdom pri proizvodnji oziroma nasprotje osnovam asimetričnega izključevanja, ki je tipično za zasebno lastnino. V današnji informacijski dobi je tudi znanje javna dobrina te vrste, je dobrina, ki se uporablja tudi pri svobodnem softveru. Kot pravi Benkler v svoji knjigi: *svoboden softver ali softver odprtega koda predstavlja nov pristop razvoju softvera, ki temelji na skupnem trdu brezlastninskega modela* (Benkler 2006).

6. ODGOVORI NA OBSTOJEČO REGULACIJO ARHITEKTURE INTERNETA

6.1 GIBANJE ODPRTE KODE

Slika 6.1 Maskote projekta svobodnega softvera



Vir: Gnu Operating System (1996).

»Svobodni softver je stvar svobode in ne cene. Za razumevanje tega pojma morate razumeti »svobodni« v smislu »svobode govora«, ne pa v smislu »svobodno (brezplačno) pivo« (Gnu 1996)

Definicije in pravna določila licenc odprte kode tukaj uporabljamo izključno za namen raziskovanja njihovega sociološkega vpliva na avtorja oziroma ustvarjalca v procesu kreativnega izražanja.

Čeprav je bila prvotna zamisel predpisov, ki se nanašajo na intelektualno lastnino, zaščita iznajditeljev in znanstvenikov s ciljem zaščite kreativnih procesov v korist celotni družbi, je s časom, s povečanjem stopnje in trajanja zaščite, ta koncept pripeljal do ravno nasprotnega učinka. Zagovorniki reforme sistema zaščite intelektualne lastnine menijo, da je na nekaterih področjih npr. patentno pravo oziroma industrijsko lastništvo prestroga in predolga zaščita pripeljala do upočasnitve inovacij in napredka. Številna gibanja alternativne zaščite intelektualne lastnine z manj poudarjeno komercialno komponento so se na začetku osemdesetih let prejšnjega stoletja pojavila kot reakcije na vse večjo stopnjo kapitalizacije intelektualne lastnine in vse strožje ter širše metode zaščite.

Kar skušajo preprečiti, je pretirano širjenje avtorskih pravic, da bi se izognili situaciji, v kateri zakoni, ki ščitijo avtorske pravice, ne bi porušili ravnotežje med pravicami avtorja in uporabnika ter postali samo sredstvo, s katerim dosežajo maksimalni profit, brez zaščite širše družbene koristi. Vse naštetu vpliva na položaj državljana v virtualni sferi in določa, ali bodo aktivno sodelovali v izmenjavi informacij, ali pa bodo le uporabniki/ potrošniki ponujenih virtualnih uslug. Druga pomembna sprememba, prav tako povezana s sistemom avtorskih pravic, je proces kontinuiranega kolektivnega ustvarjanja. Glede na to, da večina avtorjev svoje proizvode povezuje z oziroma gradi na že obstoječih proizvodih/ informacijah, ki jih vgrajuje v dele novega proizvoda/ informacije, ni lahko določiti, kdo vse ima *copyright* na tako zapletene strukture, ki se pojavljajo na internetu. Poskus drugačnega sistema odprtega *copyright*-a pri ustvarjanju brezplačnega softvera je gibanje Odprta koda.

Odprta koda je skupno ime za programe, ki se lahko brezplačno množijo, uporabljajo in spreminjajo. Bistvo vsega je – kot že samo ime pove – v odprti dostopnosti do kode programskega jezika, v katerem je posamezni program napisan. V zgodnjih dneh informatike so softver svobodno razdeljevali in izmenjevali med maloštevilnimi uporabniki računalnikov na univerzah, raziskovalnih laboratorijih, inštitutih in vladnih organizacijah. V teh zgodnjih dneh je bil softver svoboden. Šele na koncu sedemdesetih let 20. stoletja so posamezna podjetja (med katerimi prednjači Microsoft), boječ se konkurence, začela zapirati izvorni kod in licencirati svoj softver tako, da omejuje svobodo uporabnikov. Ta model je zelo hitro sprejela večina informacijske industrije. Nasproti temu modelu je v osemdesetih letih 20. stoletja nastalo gibanje, ki se zavzema za ponovno uvajanje svobodnega softvera v vsakodnevem delu.

To gibanje je utemeljil Richard Stallman:

Verjamem, da ves softver mora biti svoboden, svoboden za uporabo, a njegovi uporabniki morajo imeti svobodo uporabljati softver in ga prilagajati svojim vsakdanjim potrebam, praktičnim zadevam, ta argument pa se ne nanaša na avtorska dela, ki koristijo družbi. Menim, da obstajata dve osnovni svoboščini, ki bi ju ljudje vedno morali imeti. Ena od njiju je svoboščina, da se brez plačila distribuirajo verne kopije del, katerih koli del. Druga svoboščina, ki jo zagovarjam, je svoboda izposojanja manjših delov avtorskih del in postavljanja teh delov v druga dela. (Katulić 2006)

V svojem proklamatičnem tekstu o gibanju GNU/ Open Source (in posledično licenci) je ustanovitelj in eden od najglasnejših predlagateljev Open souca Richard M. Stallman začel z iniciativo svobodnega softvera oziroma takšnega licenciranja, v katerem se avtorji softvera odrečejo svojim materialnim pravicam do softvera. Poleg ideje o svobodni uporabi softvera, je Stallman zgodaj ugotovil, da komercialni softver z visokimi cenami uporabe v bistvu upočasnjuje družbeni napredek. Softver, izdan pod licenco GNU/Open Source, je brezplačen, brez nadomestil za uporabo ali distribucijo. Operativni sistem Linux in še veliko drugih programov za ta sistem, je izdanih pod GNU/Open Source licenco. (Hicks in drugi 2005)

V Linux skupini sta dve veliki ideološki gibanji. Gibanje Svobodni Softver (Free Software movement) si je za cilj zastavilo narediti ves softver svoboden, brez omejitev, ki jih je povzročila intelektualna lastnina. Zagovorniki tega gibanja menijo, da te prepovedi upočasnjujejo tehnološki napredek in delajo proti dobrobiti družbe. Gibanje Odprte Kode (Open Source movement) ima večino ciljev istih, ampak bolj pragmatičen pristop. Zagovorniki tega pristopa utemeljujejo svoje argumente na ekonomskih in tehničnih prednostih, ki jih ima svoboden izvorni kod, kar jim je pomembnejše kot moralni in etični principi, ki jih zagovarja gibanje Svobodni Softver. (Hicks in drugi 2005).

6.2 SVOBODNI SOFTVER

Svobodni softver omogoča posamezniku svobodno gibanje, presnemavanje, distribuiranje, proučevanje in izboljševanje softvera. Namreč, program je svobodni softver, če imajo uporabniki vse te svobode. Zato lahko svobodno distribuirajo posnetke, brez doplačila ali plačila stroškov distribucije vsakemu posebej. Imeti svobodo, da lahko počneš vse to, med ostalim pomeni, da ne rabiš prositi za dovoljenje ali plačati za njega. Licence Odprte kode omogočajo svobodno distribucijo licenčnih programov in čeprav programerjem ne omogočajo velikega profita, jim ponujajo možnost svobodne dodelave in široke uporabe. Neredko pa lahko v računalniškem svetu najdemo softver, ki je *free* (angl. svoboden, brezplačen), ampak le v smislu, da uporabnik za njegovo uporabo ne mora plačati. Takšne programe ne smemo posredovati in praviloma jih je prepovedano samostojno izboljševati. Nadalje ni nobenega jamstva,

da bo takšen program ostal dostopen v prihodnosti. Brezplačno licenciran softver je običajno samo orodje oglaševalske kampanje za promoviranje podobnega proizvoda ali celo sredstvo za uničenje manjšega konkurenta. Nasproti takšnim programom, ki so brezplačni, niso pa svobodni, so open source programi tako brezplačni kot tudi svobodni. Njihova svoboda se odraža z uporabo za kakršne koli namene, zagotovljeno z licenco, čeprav ima avtor pravico prodati in ponovno ga licencirati, ostane vse tisto, kar je bilo s prvo licenco določeno kot svobodno, takšno za vedno. Vsak lahko pod jasno določenimi pogoji spreminja takšen softver.

Glede na to, da licenca dopušča svobodno distribucijo, ko neka oseba dobi primerek, ga lahko sama naprej distribuira ali celo skuša prodati. V praksi sama priprava elektronskih kopij softvera ne stane nič, ponudba in povpraševanje pa obdržita nizko ceno. Če lahko velikemu programu ali mešanici softverov ustreza distribucija na nekem mediju, kot je zgoščanka, lahko proizvajalec zaračuna, kolikor želi. Toda, če je zaslužek previsok, bodo na trg vstopili novi proizvajalci in konkurenca bo znižala ceno.

Rezultat tega je, da lahko kupite izdajo katerega koli svobodnega operativnega sistema na nekaj zgoščenkah za nekaj evrov. Čeprav svobodni softver ni brez omejitev (to bi dosegli le s prenašanjem v javno last), uporabniku omogoča vse, kar rabi, istočasno pa ščiti pravice avtorjev. To je svoboda, ki jo želijo avtorji in uporabniki Svobodnega softvera. (GNU 2008)

Začetni zagon so gibanju odprtega koda dali prostovoljci in entuziasti, tisti, ki jim je pisanje kod in izmenjava znanja najpomembnejše v življenju. Znatno je pripomogel tudi internet, ki je internacionalno in interkontinentalno komunikacijo ter izmenjavo kod naredil zelo preprosto in hitro. Programi v odprti kodi so danes pomemben del industrijske programske opreme. Izkazalo se je, da zelo veliko število prostovoljnih razvijalcev programske opreme neprestano izboljšuje in razvija softver novi strojni opremi, ki jo danes rada izkoriščajo velika računalniška imena, kot so IBM, Dell, Hp itn.

Softver odprte kode nastaja bodisi prostovoljno bodisi kot nusprodukt rednih nalog informatikov (v profitnih ali neprofitnih podjetjih, ampak tudi pri proizvajalcih hardverja). Vendarle se je izkazalo, da je »bazen« odprte kode že dovolj bogat, da postane tudi temelj poslovanja, ne stranska, ampak *osnovna* dejavnost nekega

podjetja. Obstajajo tudi podjetja, ki z odprto kodo služijo denar, četudi je brezplačen in ga lahko bere in uporablja kateri koli posameznik.

Ena skupina sestavlja in distribuira operacijske sisteme, temelječe na Linuxu³. Drugi imajo glavni proizvod v odprti kodi, a prodajajo storitve (vzdrževanje, pomoč uporabnikom) ali dodatne aplikacije. Tretja skupina so podjetja, ki počnejo podobne stvari kot informatiki v podjetjih – sestavljajo komponente odprte kode v rešitev, ki je potrebna konkretnemu naročniku, in zaračunajo storitev izdelave te rešitve (lahko si pa privoščijo, da zaračunajo manj kot bi zaračunali ekskluzivno rešitev, glede na to, da ga bodo lahko reciklirali v kasnejših poslih, in so zato bolj konkurenčni).

Znani proizvodi odprte kode:

- Pisarniški paket: **OpenOffice.org**
- Brskalniki Weba: **Mozilla Firefox, Netscape Navigator**
- Brskalnik el. pošte: **Mozilla Thunderbird**
- Urejevalec slik: **GIMP**
- Strežnik Weba: **Apache**
- Baze podatkov: **PostgreSQL i MySQL**
- Strežnik el. pošte: **Sendmail**
- Strežnik domen: **DNS (named)**
- Programski jeziki: **ANSI C/C++, PHP, Perl, Python...**
- Operacijski sistem: **Linux, *BSD...**

Ta svoboda distribucije softvera in licenčne politike je vplivala tudi na spremembe *copyright* regulacije v svetu kulturnih dobrin. Kreativnost je kot temelj industrije vsebine, posebej današnje glasbene in filmske industrije, poleg marketinga, ki ga je že McLuhan imenoval največja umetnost digitalne dobe, v »okovih«³ rigoroznih zakonov o zaščiti intelektualne lastnine in avtorskega prava.

³ t. i. distribucij Linuxa je veliko, a nekaj podjetij služi denar s tem, da so »brandi«, zagotavljajoč kakovost in podporo.

6.3 ODPRTA KODA V UMETNIŠKEM IZRAŽANJU

Kultura je od svojih začetkov funkcionirala po načelih skupnega ustvarjanja in sodelovanja v njenih dobrinah.... Kulturo danes proizvaja peščica ljudi, in jo potem posreduje velikemu številu uporabnikov za pasivno potrošnjo ... Gibanje za svobodno kulturo se bori proti pravnim regulativam, ki onemogočajo svobodno deljenje kulture, proti strogim zakonom o uporabi intelektualne lastnine in drage tehnologije, ki onemogoča svobodno izmenjavo informacij. (Lessig 2005, 44)

Lessigova vodilna misel se v prostem prevodu lahko preslika na pojem open source gibanja. V sistem intelektualne lastnine oziroma avtorskega prava je dandanes vpleten že skoraj vsak posameznik, četudi le za lastno (nekomercialno) uporabo. Pereči problemi današnje tehnologije in možnosti reproduciranja so privedli do tega, da je vsak uporabnik računalnika in s tem tudi interneta, vsaj enkrat v življenju prekršil zakon, najpogosteje »nehote«. Trenutni režim avtorskega prava, apliciran na tehnologije, ki jih je ponudilo novo tisočletje, lahko imetnikom avtorskih pravic ponudi moč nad razvojem in razširjanjem kulture, ki je prej nismo poznali. Današnje tehnologije so naglo preobrazile obliko kroženja kulturnih produktov. Medtem ko je bilo v mediju knjige razmnoževanje enega izvoda drago in nepraktično, skoraj vsaka uporaba digitalnega avtorskega dela predpostavlja ustvarjanje nove kopije dela. Na primer, vsakič ko odpremo neko spletno stran na Internetu ali elektronsko knjigo, shranjeno na trdem disku, ustvarimo kopijo tega dela v RAM-u računalnika. Ker je zakon, ki ščiti avtorska dela, Zakon o avtorskem pravu, bil ustvarjen, da bi predvsem reguliral kopiranje, saj je razmnoževanje knjig bila komercialna dejavnost, v kateri je bilo potrebno zavarovati pravice avtorjev, danes imamo zakon, katerega mehanizme restrikcije – kot pravi Lawrence Lessig – sproža skoraj vsako branje teksta v digitalnem mediju. Ne regulira se samo komercialno razmnoževanje, temveč vsako razmnoževanje. Tukaj tehnološka industrija prihaja v tihi spopad z industrijo vsebine, ki želi maksimalno omejiti in kontrolirati vse bolj izpopolnjene tehnološke možnosti kopiranja.

Nove tehnologije vendarle spreminjajo kulturno proizvodnjo. Digitalno razmnoževanje in deljenje, »pečenje« CD-jev in DVD-jev, peer2peer mreže za deljenje datotek itn. kljub upanju kulturne industrije ne bodo izginili. Zato se regulatorni doseg avtorskih pravic poskuša razširiti s področja komercialnega na področje zasebnega kopiranja, ki je do sedaj v glavnem bilo zunaj njegovega dosega. Uvaja se davek na prazne medije in aparate za kopiranje in shranjevanje, da bi tudi zasebno kopiranje postalo donosno za avtorje. Vendar se z uvajanjem zasebnega davka, ki ga pobira avtorsko društvo, stori nepravilnost v pogledu vseh uporab tega medija in tehničnih sredstev, ki ne vključujejo kopiranja avtorskih del, ki prepovedujejo svobodno kopiranje. Kaj je z GNU-Linuxom, s prostim ustvarjalstvom pod licencami za odprte vsebine, kot so Creative Commons, s podatki, ki jih ne moremo zaščititi z avtorskim pravom, z zasebnimi podatki, z digitalnimi javnimi dobrinami? Vprašanje, ki se poraja, je, na kateri način Odprti kod prispeva k procesu kreativnosti ter na splošno vpliva na umetnost in sam proces ustvarjanja v novih medijih? Začetna ideja odprte kode je pomenila svobodo v širšem smislu, na ravni svobode govora, mišljenja in pravice do sodelovanja v procesu ustvarjanja interneta oziroma zgodovine.

Odprtost oziroma transparentnost kode je vplivala na hiter razvoj internetnega servisa na njegovem začetku. Odprtost internetne arhitekture in njegov kontinuiran razvoj, v katerem so uporabniki istočasno bili inženirji in vplivali na njegov nadaljnji razvoj, so bile glavne značilnosti razvoja. Poleg tega stroški priključka interneta niso bili visoki, tehnologija pa je bila dostopna in pogosto brezplačna. Situacija, v kateri so uporabniki istočasno tudi glavni protagonisti razvoja tehnologije, skrajša proces med fazami razvoja, testiranja, uporabe in nadaljnega prilagajanja sistema, kar je tudi eden izmed razlogov hitrega razvoja interneta in to ne samo v smislu širjenja mreže, ampak tudi raznih servisov, ki se še vedno razvijajo.

Po Castellsu so pogoji za takšen razvoj interneta odprta, decentralizirana, interaktivna mrežna arhitektura, mrežni protokoli, ki prav tako morajo biti odprti in enostavni za prilagajanje in institucije oziroma strukture upravljanja ter razvoja interneta, ki morajo biti skladne z načeli odprtosti in sodelovanja, da ga ne bi zavirale (Castells 2001, 28-29).

Open source je tudi način pristopa organizirani soradnji na internetu, ki lahko vodi k raznim vsebinam, ne samo na področju razvoja softvera. Takšna metoda deljenja in izgradnje interneta bistveno vpliva tudi na kulturne spremembe, še posebej v sferi umetnosti v novih medijih. Manuel Castells v svoji *Informacijski dobi* proučuje ekonomske, družbene, individualne in kulturne spremembe, ki so nastale v dobi računalništva. Odprto kodo je za Castellsa tako mogoče uporabiti tudi za umetniško ustvarjanje. Je »... oblika družbene organizacije proizvodnje, ki temelji na načelu odprte in omrežne prostovoljne kolaboracije...« (Castells 2001, 101, 199)

Izpostavlja štiri oblike Odprtega koda:

- 1) motiviranje prostovoljcev vključenih v koncept Odprtega koda;
- 2) ekonomska logika, ki izhaja iz konvencionalne tržne logike;
- 3) koordinacija stotine prostovoljcev brez hierarhične organi;
- 4) upravljanje kompleksnosti.

„Notranja lepota kreativnosti je bila pogosto identificirana kot atribut kulture svobodnega softvera, kar jo je približalo svetu umetnosti.“ (Castells 2001, 47) Castells razume umetnost kot področje interneta, ki je v razcvetu in procesu širjenja in predstavlja idejo open sourca kot rezultat kolektivnega, združenega, interaktivnega procesa, v katerem je umetnost nastala z interakcijo skozi t. i. *groupware*⁴. Za Castellsa internet ni samo distribucijsko sredstvo, ampak podlaga za proizvodnjo kulturnih del.

Manovich je izpostavil dva aspekta Odprte kode, ki sta po mnogočem pomembna za kulturno sfero. Prva točka so nove sheme licenciranja, ki so se razvile ob razvoju Odprte kode. Takšne licence natančno določajo pravice in odgovornosti posameznika, ki spreminja kod. Drugi aspekt je kernel. V softverskih krogih je kernel samo jedro, esenca kode. Vsak programer je posebej pozoren, da pri spremembi kode ne spremeni njen kernel. Manovich meni, da obstajajo številne kolaboracije in individualna dela v svetu umetnosti na spletu, ki vsebujejo ideje teh licenc in samega kernela. (Manovich v Halonen 2007, 102)

⁴ Softver, ki ga lahko uporablja skupina, ki dela z isto informacijo, njeni člani pa so na različnih krajih

Kot smo že omenili, se je veliko licenc razvilo v Odprti kodi. V GPL-ju se namesto *copyright*-a uporablja pojem *copyleft*, ki omogoča uporabnikom nekega programa ustvarjanje, kopiranje, spreminjanje in distribucijo tega, prepoveduje pa jim postavljanje novih omejitev na katere koli kopije programa, ki ga distribuirajo. Poleg prisotnosti ogromne količine svobodnega softvera, ki izhaja iz populacije računalniških strokovnjakov in entuziastov, je ideja o tolikšni količini informacij prebudila zaupanje tudi v mnogih drugih.

Načela svobode softvera so začeli projicirati na dokumentacijo – segment izdelave softvera je pogosto zapostavljen, ker malo ljudi meni, da je pisanje navodil ali opisov programov kreativno, zato se redkeje s tem ukvarjajo prostovoljno. Svobodna dokumentacija je pripomogla »načeti« monopol softverskih podjetij na področju široke distribucije softvera, saj je obstoj dokumentacije približal svobodne programe tistemu delu občinstva, ki jim računalniški programi niso samoumevni in rabijo pomoč pri njihovi uporabi. GNU projekt je prav v ta namen objavil novo licenco *GNU Free Documentation License (GFDL)*.

Ne dolgo za tem se je koncept svobodne dokumentacije povezal s konceptom svobodnih dokumentov. Projekt Gutenberg je projekt entuziastov, ki so začeli skenirati stare pisane knjige in jih svobodno distribuirati po internetu, da bi širili pisano besedo. Primer: skenirali so Websterov angleški slovar iz leta 1913, ki je omogočil nastanek novega, ažurnega, toda svobodnega slovarja angleškega jezika. (Project Gutenberg 1996)

Naslednji korak je svobodna enciklopedija, ki jo lahko ureja vsak – Wikipedija - danes največja svetovna *online* enciklopedija. Soustanovitelj Wikipedije Jimmy Wales imenuje projekt »trud, da se večjezična svobodna enciklopedija najboljše možne kakovosti ustvari in razdeli vsakemu posamezniku na svetu v njegovem materinem jeziku.« (Stadler in Hirsh 2002)

V sodobnosti je zrasla na sto tisoč člankov in bila prevedena v stotine jezikov poleg angleščine. Projekt je bil osnovan kot dodatek strokovno napisani (danes že ugasli) Nupediji. Wikipedijo upravlja neprofitna organizacija Wikimedia Foundation⁵.

Platforma Wiki je utelešenje enega od izvornih konceptov Weba, kot ga je zamislil Berners-Lee: ne samo omogočiti vpogled v programsko kodo, ampak tudi dati svobodo urejanja vsebine strani. Večina wiki-strani v podnožju ponuja možnost »uredi stran«. Uporabnikom se s klikom takrat odpre enostaven formular, ki jim omogoča, da spremenijo vsebino prikazane strani. Spremembe se takoj pokažejo na strani, ni odbora, ki bi jih recenziral, tega pa ne počne niti izvorni avtor. Vsaka stran ima tudi funkcijo »zgodovina«, ki uporabnikom omogoča, da ocenijo spremembe in se vrnejo na starejšo različico strani, če je potrebno. (Stadler in Hirsh 2002)

Wikimedia Foundation upravlja z nekaterimi (med katerimi je tudi Wikipedija, ki spada med deset najbolj obiskanih spletnih strani na svetu) največjimi referenčnimi projekti, ki nastajajo s sodelovanjem. Z več kot 3,700,000 člankov v mnogih jezikih (vključujoč milijon člankov v angleški različici), svobodnem pristopu, raznolikosti in poglobljenosti, se je wikipedia izborila za mesto med največjimi *open source* projekti današnjega časa.

Končno, projekt, ki se uspešno bori proti današnjemu *copyright*-u, danes najpopularnejši in najpomembnejši *open set* licenc na svetu za umetnike, se imenuje Creative Commons. Lawrence Lessig je šel korak naprej in tako kot Richard Stallman v kontekstu varovanja softvera, omogočil zaščito različnih vsebin, kot so fotografije, glasba, slike in video.

⁵ Wikimedia Foundation, Inc. je neprofitna dobrodelna organizacija, katere cilj je spodbujanje rasti, razvoja in distribucije brezplačne, večjezične vsebine ter omogočanje brezplačnega dostopa vsem do celotne vsebine teh wiki-projektov

6.4 CREATIVE COMMONS

»Na fenomen povečevanja avtorske pravice v okolju, ki na drugi strani ponuja neprecedenčen dostop do vsebin in informacij, se odzivajo t. i. odprte licence. V uporabi jih je več vrst, najpopularnejša in najstarejša med njimi je gotovo GNU GPL (ang. General Public License) za software, med ostalimi pa izstopajo Creative Commons licence.« (Bogataj Jančič 2005, 21)

Ideja Creative Commons (CC) se je leta 2001 rodila na Harvard Law School v ZDA. Ker se odziva na spremenjene okoliščine ustvarjanja in ponujanja avtorskih del, ki jih prinaša razvoj digitalnih tehnologij, medijev in načinov kulturne produkcije povsod po svetu, je ideja že leta 2002 pričela postajati globalna. Čeprav se je gibanje rodilo v Združenih državah Amerike, se odziva na ideje oziroma težave, ki nimajo nacionalnih meja - nepotrebno zahtevna bremena, ki jih nalaga obstoječa zakonodaja in ki nemalokrat dušijo ustvarjalnost, niso nikjer priljubljena. (Creative Commons Slovenija 2005)

Creative Commons International tako tvori že več kot 30 nacionalnih Creative Commons projektov. Med njimi je že več kot 20 nacionalnim projektom uspelo v celoti prilagoditi licence svojim pravnim redom, in sicer Japonski, Finski, Braziliji, Nemčiji, Nizozemski, Franciji, Avstriji, Španiji, Tajvanu, Angliji in Walesu, Italiji, Belgiji, Avstraliji, Hrvaški, Bolgariji, Kanadi, Čileu, Izraelu, Poljski, Južnoafriški republiki in Južni Koreji. Slovenija je lansirala CC licence 29. oktobra 2005. Creative Commons je danes korporacija iz Massachusettsa, ki temelji na delu članov in sodelavcev iz vsega sveta. Sedeži vodilnih ekip so v San Franciscu, ZDA, in v Londonu.

Strokovnjaki s področja kibernetkega prava in intelektualne lastnine, James Boyle, Michael Carroll, Lawrence Lessig, profesor računalništva na MIT Hal Abelson, odvetnik s področja kibernetkega prava Eric Saltzman in spletni založnik Eric Eldred so ustanovitelji Creative Commonsa s pomočjo kolegov iz Berkman Center for Internet & Society na Harvard Law School. Trenutno se Creative Commons nahaja na Stanford Law School, kjer si prostor, osebe in navdih delijo s Stanford Law School Center for Internet and Society. (Creative Commons Slovenija 2005)

Ideja Creative Commons je požela neverjetno zanimanje in navdušenje povsod po svetu. Za svojo so jo sprejeli številni glasbeniki, akademiki, raziskovalci, pisatelji, pesniki, filmski ustvarjalci ... Gre predvsem za tiste avtorje, ki želijo enostavnejši način za uveljavljanje svojih avtorskih pravic. U današnjih razmerah, ko so digitalne tehnologije za ustvarjanje i izmenjavo široko dostopne, si vse več ustvarjalcev in znanstvenikov prizadeva, da lahko uporabniki svobodno, a da pri tem ne kršijo avtorsko pravico, uporabljajo, prirejajo in izmenjujejo svoja dela. Ti ustvarjalci ne zavračajo varstva, ki jim je zagotovljeno z avtorsko pravico, le omejujejo ga z določenimi svoboščinami, ki jih želijo zagotoviti uporabnikom svojih del. CC tem ustvarjalcem omogoča, da z licencami pravno izkažejo to svojo voljo i da lahko za razliko od standardnega restriktivnega avtorskopravnega režima *obdržijo samo nekatere pravice*..

Creative Commons je globalno gibanje, ki se odziva na dve izraziti dejstvi, ki sta značilni za trenutno pravno urejanje ustvarjalnosti oziroma za avtorsko pravo. Prvo je, da je avtorska pravica nujna za dostojanstvo avtorjev in pogosto tudi osnova za zagotavljanje spodbud za ustvarjanje. Drugo pa, da je obstoječi sistem avtorskega prava preveč zapleten in nemalokrat celo v nasprotju z interesi ustvarjalcev, kar je postalo še bolj problematično z najnovejšimi zakonodajnimi spremembami, ki so bile sprejete zaradi pojava digitalnih tehnologij. (Creative Commons Slovenija 2005)

Creative Commons je neprofitna organizacija, katere cilj je ustvariti zlato sredino v svetu upravljanja in regulacije ustvarjalnosti in kulturnih dobrin. Na enem koncu so nosilci avtorskih pravic, ki želijo popolno kontrolo - v takih razmerah je vsako kreativno delo nadzorovano z zakonom in prepoznano po frazi vse pravice pridržane (ang. All rights reserved). Na drugi strani so pa anarhisti, ki vidijo rešitev v neomejeni svobodi avtorjev oziroma ustvarjalcev, katerih proizvodi so tako nezaščiteni, prepuščeni neomejenemu izkoriščanju. Ravnotežje, kompromis in zmernost so značilnosti, ki so postale »ogrožene vrste« in ki jih Creative Commons skuša oživeti.

Slika 6.2 Creative Commons



vir: Creative Commons

Creative Commons definira spekter možnosti na ravni med polnim *copyright*-om, pravnim nazivom »vse pravice pridržane« (angl. *all rights reserved*) in javno domeno z nazivom »brez pridržanih pravic« (angl. *no rights reserved*) ter s tem vzpostavlja ravnotežje skozi delni *copyright* oziroma pravni naziv »določene pravice pridržane« (angl. "some rights reserved").

Licence Creative Commons so namenjene predvsem ustvarjalcem in avtorjem, ki nimajo velike pogajalske moči ali kapitalskih sredstev, s katerimi bi se lahko pogajali s posredniki, vendar pa imajo dostop do interneta. Ta jim omogoča, da še zmeraj dosežejo široko množico za razmeroma nizke stroške. Tako ne načrtujejo le strategije distribucije dela, ampak tudi strategijo tržnega komuniciranja in novih načinov pridobivanja sredstev na podlagi svojih avtorskih pravic. Na primer glasbenik sprejema donacije od uporabnikov, ki so uživali v njegovi glasbi. Ob morebitnih kršitvah avtorskih pravic so licence Creative Commons pravni dokument, ki se ga lahko uporabi na sodišču. (Liang 2004, 36–37)

Definicije in pravna določila licenc Creative Commonsa tukaj uporabljamo izključno za namen raziskovanja njihovega sociološkega vpliva na avtorja oziroma ustvarjalca v procesu kreativnega izražanja.

Creative Commons avtorjem/ ustvarjalcem ponuja zelo enostavna in prosto dostopna orodja, s katerimi lahko avtorji/ ustvarjalci svoja dela ponudijo javnosti tako, da jih zaznamujejo s svoboščinami, v skladu s katerimi želijo, da dela svobodneje krožijo med uporabniki, vendar tako, da na njih vseeno zadržijo vse tiste avtorske pravice, za katere menijo, da jih morajo zadržati. Tak model ponujanja avtorskih del, kjer so le "nekatere pravice pridržane", nikakor ni v nasprotju z avtorskim pravom. Prav nasprotno, Creative Commons model temelji na avtorski pravici, kot je določena v zakonu. Preprosto povedano to pomeni, da lahko ustvarjalec svoje delo objavi v elektronski obliki (npr. na svoji spletni strani) in ga enostavno in brez dodatnega posredovanja pravnikov opremi z eno izmed Creative Commons licenc, ki natančno določajo, kakšna uporaba njegovega dela je dovoljena in katere pravice so pridržane. Vse licence predvidevajo, da morajo vsi uporabniki priznati avtorstvo prvotnemu ustvarjalcu, obenem pa avtor z njimi

dovoljuje uporabnikom, da prosto reproducirajo, distribuirajo, predvajajo in izvajajo njegova dela v skladu z željami, ki jih avtor izbere med naslednjimi možnostmi, ki so zanj že vnaprej pripravljene: da dovoljuje ali ne dovoljuje uporabo za komercialne namene, da dovoljuje ali ne dovoljuje proste predelave in če dovoli takšno predelavo, ali želi, da je tudi takšno derivativno delo licencirano pod istimi pogoji kot original. Avtor z licenco ne more omejiti izjem avtorske pravice, kakor so določene z avtorskim zakonom. Tako oblikovano licenco avtor preprosto »prilepi« k svojem objavljenem avtorskem delu, ki ga opremi tudi z ikono »nekatero pravice pridržane«. (Creative Commons Slovenija 2005)

Dejstvo, da je bilo spomladi 2005 na internetu objavljenih že več kot 16 milijonov del pod eno izmed licenc *Creative Commons*, nakazuje, da gre ta današnji način podeljevanja avtorskih pravic v pozitivni smeri in predpostavlja njegovo nadaljevanje v prihodnosti (Halonen 2007, 110). Vse več svetovno znanih glasbenikov je začelo izdajati po CC licenci, na primer hip hop skupina Beastie Boys in ameriški glasbenik David Byrne, Stephen King, pisatelj grozljivk, ki je leta 2000 objavil svoj roman «Riding the Bullet» izključno v elektronski obliki, dostopen vsem z brezplačnim *downloadanjem* z interneta. (Halonen 2007, 111)

Glasbenik Gurdonark, ki izdaja svoja avtorska dela pod CC licenco, pravi:

Večina glasbenikov je bolj naklonjena predelavam in obdelavam že obstoječega, kot pa razpravljanju o katerem koli moralnem konceptu – no, moja izhodiščna točka pa je, da ne smemo pozabiti, da smo vsi del razprav o tolerantnem copyright-u in njegovem izboljševanju samega bistva glasbe. Samo eden med nami je Liszt ali Rachmaninhoff. Ampak vsak med nami lahko na edinstven način pripomore s prostovoljnim delom ali licenciranjem v ustvarjanju varne cone ustvarjalca, ki lahko uporablja dele že obstoječega za širjenje kulture. Lahko si hip hoper ali roker, ampak bistvo je še vedno isto – vzpodbujamo ekonomijo širjenja kulture, teža kreativne zgodovine pa je ob nas, ne proti nam. (Creative Commons 2008)

Veliko je primerov glasbenikov, ki so stali bok ob boku CC-u. Zakaj ravno glasbenikov?

Vojna med glasbeno industrijo in internetom, oziroma p2p tehnologijo, ki že več kot desetletje omogoča uporabniku računalnika in interneta brezplačen download glasbenega neavtoriziranega materiala, ni brez razloga. Internet kot informacijsko in distribucijsko sredstvo omogoča bolj neposreden stik poslušalcev z glasbenimi založbami in glasbeniki. Na enak način se je povečala možnost prodaje glasbe prek interneta: prodaja plošč po pošti omogoča pokritost širokega svetovnega trga, vendar je obseg prometa z glasbo prek interneta v formatu mp3 danes neprimerljivo prerasel meje proizvodnje v specialističnih trgovinah. Dejstvo, da rastoča neposredna prodaja glasbenih datotek preko interneta ima še večji učinek na večanje vpliva poslušalcev, so prepoznali številni glasbeniki, ki so se tako rekoč odločili »narediti korak iz sedanjosti v prihodnost«. Eden od številnih primerov je ameriški glasbenik Trent Reznor in njegova skupina Nine Inch Nails. Ko je izdal album v digitalni izdaji za brezplačen download pod zaščito Creative Commons, je download promet samo v enem tednu po izdajanju novega albuma, po podatkih uradne spletne strani skupine Nine Inch Nails, presegel 700 000, s tem pa so zaslužili več kot 1.6 milijonov dolarjev v ZDA. Z uporabo CC licence je Trent Reznor zaščitil sebe in hkrati omogočil pasivnemu uporabniku interneta in poslušalcu njegove glasbe preoblikovanje, svobodno remiksiranje, distribucijo in naposled posedovanje legalne kopije na hišnem računalniku, brez strahu od sodnih obravnav zaradi kršitve avtorskih pravic. (Kot 2008)

V preteklem letu je britanska skupina Radiohead dokazala do kolikšne mere takšna interakcija med avtorjem in uporabnikom pravzaprav deluje.

Zaradi slabih izkušenj s predhodnimi albumi, ki jih je pred uradno izdajo že bilo mogoče brezplačno dobiti na internetu, se se sodelavci skupine odločili, da bodo poskusil nov pristop, s katerim bi preizkusili kupce in tržišče in morda tudi revolucionirati sistem legalnega downloada zaščitene vsebin. Oboževalcem skupine so namreč omogočili, da novi album »In Rainbows«, ki vsebuje 10 novih pesmi, prevzamejo s spleta proti plačilu, ki ga vsak posameznik sam določi glede na to koliko se mu zdi vredno. Zneski so se gibali v razponu od zelo priljubljenih 0 penijev pa do različnih zneskov v funtih. Skupina je tako v obdobju le enega tedna prek interneta uspela prodati milijon izvodov albuma po povprečni ceni \$8. (Rosenbaum 2007) Vredno omembe je dejstvo, da je celotna distribucija in snemanje albuma, vključno s

promocijo, potekala brez sponzorstva katerekoli glasbene založbe. Vendar je takšen način distribucije na splošno še vedno malo znan, glede na to da je glasbena industrija že dolgo sinonim za glasbo nasploh, oziroma tisto, kar nima potenciala za dobiček, na tržišču ne bo šlo v promet.

Sledil je videospot za pesem »House of Cards«, ki je bil posnet brez uporabe video kamer in umetnega osvetljevanja, vizualizacijo, s katero je spot narejen, in programsko opremo, s katero je možno brskati po spletu, pa so dali na razpolago vsem, ki jih to zanima. Pri tem je pomagal tudi Google, tako da je vse skupaj dostopno na www.code.google.com. Obiskovalci lahko z vizualizacijo svobodno ustvarjajo, svoje stvaritve pa lahko pokažejo na strani YouTube, pod skupino »HouseOfCards«.

Danes je posamezniku na voljo tehnologija za preoblikovanje, skladanje, objavljanje glasbe, oziroma nova kreativna vloga. Čeprav razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologij ni uresničil napovedi iz časov zgodnjih prepričanj o demokratičnosti digitalne tehnologije, ne moremo zanikati, da se možnosti posameznika z razmahom dostopnih in zmogljivih digitalnih tehnologij niso občutno povečale. Torej, aktivnejša uloga v procesu ustvarjanja, sodelovanju, kakor v glasbenem kontekstu, tako tudi v softverskih rešitvah ali katerem koli drugem načinu za prispevanje k procesu ustvarjanja, spodbuja tudi kreativnost. Samo potrošnja kulturnih dobrin je v odprti kodi zamenjala aktivna vloga potrošnika v procesu ustvarjanja.

7. ZAKLJUČEK

Na osnovi predstavljenega teorijskega okvira in analize linearnega razvoja interneta, vzporedno pa razvoja avtorskega prava na področju intelektualne lastnine, napoved za njegov razvoj v prihodnosti ni pozitivna, če ne pride do sprememb v osrčju avtorskega prava. Edino, kar lahko sklepamo, je: Internet kot najmočnejšo informacijsko in komunikacijsko tehnologijo sodobnosti regulirajo ljudje, ki imajo samo en interes: pridobiti in ohraniti nadzor nad informacijami, ki de facto vplivajo na stanje zavesti tako posameznikov kot tudi skupin. Kot sem že poudarila, današnja družba je družba znanja, znanje je moč, informacija je draga in vse manj dostopna zaradi vedno rigoroznejših regulativ. Internet je od svojih začetkov spremenil svojo smer gibanja. Smer, ki so jo ustanovitelji Interneta predvideli za njegovo prihodnost, se je že zdavnaj obrnila v ravno nasprotno smer.

Po prihodu interneta in p2p tehnologije so zakoni za borce, kot Lessig imenuje zagovornike avtorskih pravic, ostali isti, čeprav se je omejitev arhitekture interneta dramatično spremenila, enako kot omejitev trga. Kultura in mediji so kontrolirani kot še nikoli v zgodovini človeške družbe. Internet je medij, ki je na začetku procesa kontrole, nadzora in murdochizacije. Čeprav je Internet po svoji naravi nevtralen, je ta nevtralnost arhitekture interneta na začetkih bila povsem naključna. Naključje je povezano z odločitvijo izvornih tvorcev interneta, da so protokoli nevarni. Toda, danes se na račun »zaščite od neprimerne materiala« pojavlja vse večji nadzor in kontrola nad vsebinami, ki so online, s tem pa se kršijo temeljne človekove pravice: svoboda do javnega razmišljanja in govora, latentno pa se krši pravica ljudi do ustvarjanja lastnega mnenja.

Tehnologija se je spremenila, nastala je »anarhija«, posledica take spremembe pa je izguba ravnotežja pri zaščiti avtorskega prava. Intelektualna lastnina je danes orodje, kot pravi eden od najvplivnejših borcev za svobodo ustvarjalstva in utemeljiteljev Creative Commonsa, ene od svetlih točk v boju za osvoboditev copyrighta nad človeško kulturo. Avtorsko pravo, nastalo v dobi tiskarstva, je trčilo s tehnološkim razvojem, zaradi česar je potrebno čim prej spremeniti regulativo in zakone o copyrightu. Zaključek mojega raziskovanja je, da takšna sprememba ne ustreza skupini ljudi, ki

prav z ustaljenimi neefikasnimi zakoni o zaščiti avtorskih pravic držijo nadzor v svojih rokah, tudi ko s tem škodujejo avtorjem in ostalim udeležencem v kreativnem procesu. Ko so to umetniki, predvsem glasbeniki, spoznali, so krenili v edini smeri, ki avtorjem omogoča realne pravice in pravičen monopol nad svojimi deli. Creative Commons je gibanje, ki s pomočjo svojih licenc in možnosti izbire načina distribucije ter toliko problematične reprodukcije, zlasti na Spletu, ponuja avtorju svobodo pri izbiri načina, na katerega se bo njegovo delo uporabljalo in reproduciralo.

V intervjuju z voditeljem multimedijskega kluba »Mama« iz Zagreba in utemeljiteljem CC licence na Hrvaškem, Tomislavom Medakom sem poskušala odkriti možne rešitve za optimalnejšo in boljšo prihodnost regulative na internetu, ker je internet po svoji naravi ustvarjen, da bi bil reguliran. Vprašanje je le, kdo naj ga regulira. Po besedah Lessiga, kod je zakon, a zakonodajalec vsakodnevno težko nadzoruje obnašanje milijonov uporabnikov na internetu, z lahkoto pa lahko nadzoruje tiste, ki se nahajajo na vozliščih te infrastrukture oziroma ISP-je. Vsakodnevno pa tehnologija proizvaja nove protokole, v katerih bo po Medakovem mnenju potekala prava bitka za prihodnost.

Na začetku raziskovanja tematike o vplivu neprilagojenih avtorskih pravic na kreativnost posameznika nisem imela realen vpogled v dejansko situacijo v današnjem svetu. Tudi ko analiziram to dejstvo, pridem do zaključka, da je to de facto zaradi kontrole informacij v medijih, še posebej na internetu. Da bi izvedeli resnico in realno stanje, ki jo današnji medijski diskurz poimenuje nepreverjena alternativa, moramo iti pod površino, četudi se nam to zdi nemogoče. Politiko in informacije upravljajo močni, pri tem pa je njihov cilj ohraniti to moč. Rešitev te, na prvi pogled brezizhodne, situacije in neizogibne apokalipse, ki se bo zagotovo zgodila, če ne začnemo delovati v smeri rušenja kontrole nad našimi razmišljanji in nad našim sodelovanjem v ustvarjanju človeške kulture (ki pripada vsem, ne pa samo nekaterim), je pa še vedno le na obzorju.

8. LITERATURA

1. Adorno, Theodor in Max Horkheimer. 2002. *Dijalektika prosvjetiteljstva: filozofijski fragmenti*. Sarajevo: Veselin Masleša.
2. Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks*. New Haven-London: Yale University Press.
3. Berland, Judy. 2000. Cultural Technologies and the „Evolution“ of Technological Cultures. V *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory: Magic, Metaphor, Power*, ur. Andrew Herman in Swiss Thomas, 235-250. New York: Routledge.
4. Berce, Jaro. 1998. *Upravljanje Znanja Skozi Prizmo Intelektualne Lastnine*. Ljubljana: Državna Založba.
5. Besser, Howard. 2002. *Commodification of Culture Harms Creators*. Dostopno prek: <http://www.gseis.ucla.edu/~howard/Copyright/ala-commons.html> (13. marec 2008).
6. Blythe, Mark, Ann Light in Shaleph O'Neill. 2006. Guest Editors' Introduction: Untitled: Emrging Cultural Forms in the Digital Age. *Human Technology; An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments* 3(1): 4-11.
7. Boden, Margaret. 1992. *The Creative Mind*. London: Abacus.
8. Bogataj Jančič, Maja. 2005. Licence Creative Commons. *Pravna praksa* (39-40): 20-21.
9. Castells, Manuel. 1996. *The Information Age: Economy, Society and Culture; Vol. 1. The Rise of Network Society*. Oxford, UK: Blackwell.
10. --- 2001. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford, UK: Oxford University Press.
11. --- 2005. *Innovation, Information, technology and the Culture of Freedom : The Political Economy of Open Source*. Dostopno prek: <http://www.openflows.org/article.pl?sid=05/01/31/2028221> (13. maj 2008).
12. *Creative Commons Slovenia. 2005*. Dostopno prek: <http://creativecommons.si/?q=node/34> (18. april 2008).
13. *Creative Commons*. Dostopno prek: <http://creativecommons.org/weblog/entry/8266> (11. maj 2008).

14. Crews, Clyde Wayne in Adam Thierer, ur. 2002. *Copy Fights; The Future of Intellectual Property in the Information Age*. Washington: Cato Institute.
15. DeLong, James. 2002. Defending Intellectual Property. V *Copy Fights; The Future of Intellectual Property in the Information Age*, ur. Adam Thierer in Clyde Wayne Crews, 17-26. Washington: Cato Institute.
16. Fidler, Roger. 1997. *Mediamorphosis: Understanding New Media*. Thousand Oaks: Pine forge Press.
17. Foresta, Don, Alain Mergier in Bernard Serexhe. 1995. *The New Space of Communication, the Interface with Culture and Artistic Activities*. Strasbourg: Council of Europe.
18. Gams, Matjaž. 1998. *Informacijska Družba*. Ljubljana: Institut Jožef Stefan.
19. *GNU Operating System*. Dostopno prek: www.gnu.org (28. april 2008).
20. Hajdarović, Miljenko. 2006. *Povijest Interneta*. Dostopno prek: <http://povijest.net/index.php/Svakodnevnna-povijest/Internet-povijest.html> (12.marec 2008).
21. Halonen, Katri. 2006. Open Source and New Media Artists. *Human Technology; An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments* 3(1): 98-114.
22. Harries, Dan. 2002. *The New Media Book*. London: British Film Institute.
23. Harrington, Austin. 2004. *Art and Social Theory*. Cambridge: Polity Press.
24. Herman, Andrew in Thomas Swiss. 2000. *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory: Magic, Metaphor, Power*. New York: Routledge.
25. Hicks, Alan, Murray Stokely in FuKang Chen. 2005. *Slackware Linux Osnove*. Dostopno na: <http://slackware.rilinux.hr/knjiga/index.html> (16. marec 2008).
26. *Internet World Stats*. Dostopno prek: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (10. marec 2008).
27. Katulić, Tihomir. 2006. Softverski Patenti i Slobodni Softver- Razgovor sa Richardom Stallmanom. *Edupoint*, 31. marec. Dostopno prek: http://www.carnet.hr/cimages/edupoint/ep_43_1.pdf?CARNetweb (10. februar 2008).
28. Kot, Greg. 2008. *Reznor's One Week Take for „Ghosts“: \$1.6 million*. Dostopno prek:http://leisureblogs.chicagotribune.com/turn_it_up/2008/03/reznors-one-wee.html (15. marec 2008).

29. Lessig, Lawrence. 1999. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books.
30. --- 2001. *Arhitektura inovacije*. Dostopno prek: <http://www.gnupauk.org/ArhitekturaInovacije> (19. april 2008).
31. --- 2005. *Svobodna kultura: narava in prihodnost ustvarjalnosti*. Ljubljana: Krtina.
32. Levinson, Paul. 1999. *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millenium*. London: Routledge.
33. Ličina, Boris. 2004. *Inovacije- ključ kreacije*. Dostopno prek: <http://www.borja.org/ittrendovi1.html> (25. april 2008).
34. Liang, Lawrence. 2004. *Guide to Open Content Licenses*. Rotterdam: Piet Zwart Institute.
35. Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
36. Martin, Brian. 1998. *Information Liberation*. London: Freedom Press.
37. May, Christopher. 2002. *The Information Society*. Cambridge: Polity Press.
38. Porter, Beth. 2001. *The Net Effect*. Bristol: Intellect Books.
39. *Project Gutenberg*. 1996. Dostopno prek: <http://www.gutenberg.org/etext/673> (12. januar 2008).
40. Pretnar, Bojan. 2002. *Intelektualna lastnina v sodobni konkurenci in poslovanju*. Ljubljana: GV Založba.
41. Rifkin, Jeremy. 2005. *Doba Pristupa: nova kultura hiperkapitalizma u kojoj je cijeli život iskustvo za koje se plaća*. Zagreb: Bulaja naklada.
42. Rosenbaum, Jason. 2007. *So, One Week Later, Is the Album Dead?* Dostopno prek: <http://www.theseминаl.com/2007/10/16/so-one-week-later-is-the-album-dead-yet/> (31. marec 2008).
43. Saariluoma, Pertti. 2006. From the Editor in Chief: Making iz Possible. *Human Technology; An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments* 3(1): 1-3.
44. Simons, Jan. 2002. Novi mediji kao stari mediji: Film. V *The New Media Book*, ur. Dan Harries, 136-143. London: British Film Institute.
45. Stadler, Felix in Jesse Hirsh. 2002. *Inteligencija otvorenog koda*. Dostopno prek: <http://boo.mi2.hr/~ognjen/tekst/stalder-hirsh.html#ftnref7> (24. februar 2008).

46. Strehovec, Janez. 1998. *Tehno kultura, kultura tehma: filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetike umetnosti*. Ljubljana: Študentska založba.
47. Vaudhyanathan, Siva. 2003. *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity*. New York-London: NY University Press.
48. Von Hielmcrone, Harald. 2001. Copyright in the European Union- The Efforts of the European Union to Harmonise Copyright. *Libri* 2000 (50): 29-36. Dostopno prek: <http://www.librijournal.org/pdf/2000-1pp29-36.pdf> (18. marec 2008).
49. Winston, Brian. 1998. *Media Technology and Society*. New York: Routledge.
50. World Intellectual Property Organization. 2008. *World Patent Report: a Statistical review*. Dostopno prek: http://www.wipo.int/export/sites/www/ipstats/en/statistics/patents/pdf/wipo_pub_931.pdf (14. april 2008).

9. PRILOGA

PRILOGA A: VPRAŠANJA ZA INTERVJU

1. Koja je osnovna ideja Lessigovoga „Koda“?
2. Zbog čega pisac prema kraju uviđa veliku opasnost u zakonskoj regulaciji zaštite intelektualnog vlasništva?
3. Da li je na obzoru rješenje postojeće situacije u borbi za regulaciju arhitekture interneta?
4. Koje su posljedice sve većeg nadzora interneta?
5. Kakva je budućnost glazbene industrije s obzirom na sve raširenije „piratstvo“?
6. Na koji način će se glazbeni izdavači i čitava glazbena industrija financirati u budućnosti s obzirom na sveprisutnu online prodaju glazbe?
7. Da li je budućnost interneta još uvijek vidljiva u obliku javnog dobra?