

[2006年元旦献礼之一] [翻译] 版权的终结

原文标题：**The End of Copyright**

原文来自**Gamasutra - The Art & Science of Making Games**

作者：**Ernest Adams**

作者简介：Ernest Adams

是自由职业的游戏设计师，作者，演讲者和国际HOBOb游戏设计协会成员。他撰写了两本书，《Game Design》（和Andrew Rollings合写）和《Break Into the Game Industry: How to Get a Job Making Video Games》。Ernest最近是牛蛙制作（译者注：Bullfrog Productions，出品《上帝也疯狂》，目前属于EA公司）的首席设计师。在此之前的几年中他是《美式足球》产品线的音/视频制作人。他为网络，计算机以及游戏机开发过游戏，平台从IBM 360 mainframe到PS

2几乎无所不包。他是国际游戏设计师协会的创始人之一，经常在游戏开发者会议上发表讲演。Ernest非常欢迎给他写邮件（ewadams@designersnotebook.com），和他讨论文章中阐述的观点。他的专业网站在<http://www.designersnotebook.com>。文中所述仅是他个人观点。

致谢：感谢原作者提供版权。感谢亲爱的泡芙在我翻译过程给予的帮助和鼓励。

版权：英文原文发表于2005年11月28日。我通过digg.com看到了原文，然后着手翻译。翻译之前和原作者取得联系，希望能够获得授权。原作者称，在发表后的一个月内，CMP Media LLC拥有排他性的电子版版权。原作者愿意此文被翻译成中文并发表在我的Blog上，但必须在原文发表一个月后才行。一个月来，我忙于工作，到昨天晚上才算完成翻译。经和原作者商讨，这篇中文译文采用**创作共用协议“署名·禁止派生”**。在保证全文完整性的前提下，任何人都可以复制或重新分发。

中文译名：版权的终结

中文译者：费乐沃

说明：

1. 翻译本文并不表明翻译者完全赞同或支持文中观点。
2. 文中译者注都是译者添加，集中放在最后。

译者按：原作者认为，会有越来越多的人认为版权的存在没有其内在理由，因此版权概念和基于版权概念的盈利模式将会走向消亡。文中，原作者也提出了几种新的盈利模式。

中文译文

我认为，我们正在见证人类历史上一个重要的时代开始走向终结。这段过程也许要50年，也许要100年，但无论如何“版权时代”将被画上句号。我不知道这到底是件好事还是件坏事，不过这一切无法避免。作为受版权保护的两本书和超过75个类似专栏的作者，我如是说。

550年前，一个名叫约翰·古登堡的人找到了在短时间内制造大量金属字模的办法。印刷术不是他发明的——中国人早在几个世纪之前就在使用木制雕版印刷了——

但古登堡确实找到了一种快速高效的印刷办法。由此，古登堡改变了世界，间接催生了文艺复兴。

古登堡的时代不存在版权法。在印刷机出现之前，欧洲的书籍都靠手工抄写。那时作者能获得的最高奖励恐怕就是有人不嫌麻烦抄写他的著作了。但随着印刷机的诞生，知识产权的概念也应运而生。在之后的大约两个世纪的时间里，复制书籍从对作者的褒奖变成了犯罪。由于印刷机通常大而笨重——也就是说，难以隐藏和转移——

因此要起诉那些侵犯版权盗印书籍的人并不是件难事。然后，由于印刷机不断地变得更小，速度更快，对盗版者的检举也就变得越来越困难。

我这把年纪的人有幸见证复印成为平常事的全过程。最早，图书馆有标志警告读者禁止复印任何受到版权保护的材料。可大家还是那样干。因为大家只是复印了自己用，而不是拿去出售，所以没有人觉得自己的行为会有什么伤害。

当有足够多的人开始觉得做某件事情没什么大碍，那么这些人所处社会的风俗习惯会逐渐变化，不再把这件事情看成是违法行为。你可以抱怨这是一种道德相对论（译者注1）的表现，但事实如此，不可避免：人们就是这样的。复印机出现后，虽然复印一本书某几页的行为违反了版权法，作者也更愿意你去购买全书，但是人们完全不觉得这样做有什么错。所以最终，合理使用原则（Fair Use doctrine，译者注2）修改了和复印受版权保护材料相关的部分。法律改变了，现在复制部分书页用于教育或非商业用途已经不是违反版权法的行为了。实际上，在压倒性的公众意见面前，作者和出版商不得不让步。

您一定看到事情是怎么发展的了吧！

2005年6月27日，美国最高法院裁决：设计文件共享软件的公司应该为软件用户侵犯版权的违法行为负责（译者注3）。判决之前大家都希望最高法院能像1984年他们裁决Universal City Studios就Betamax起诉Sony一案（

译者注4）那时一样：对技术的使用分合法和不合法，不合法的使用不应该由技术来承担责任。恰恰相反，最高法院的法官们裁决P2P文件共享软件事实上鼓励了盗版行为，因此软件设计者必须为此承担责任。

尽管如此，最高法院的裁决还是和米高梅以及其他参与起诉的内容分销商的初衷背道而驰。P2P文件共享软件将成为开源软件 and 不受版权限制的软件。文件共享将不断发展壮大，更加流行，但已经没有人可以起诉了。最高法院的判决没有延迟版权时代的终结，反而使其来得更快了。

有些人可以因为某个成果而持续地获得收入，甚至在完全收回成本的很多年后他们还是可以获得收入。这种现象缺乏内在的支持。建筑师不是通过计算有多少人进入他们设计的建筑物来收费的。人们付钱让他们设计，仅此而已。根据合众国宪法的表述，专利和版权法存在的公开理由是促进科学和实用艺术的发展。但是像数字千年版权法案（Digital Millennium Copyright Act, DMCA）这样的滑稽东西并没有推动科学的发展；相反，他们在积极地阻碍。软件专利和生物技术专利干得也是同样的事情。专利体系的存在是为了让发明者在有限的时间内从自己的发明中得利，而不是让大型科技企业为每一个微不足道的技术进步申请专利。那样实质上扼制了创新。

如今，音乐和电影业者呼天抢地，顿足捶胸，尽其所能地追踪控告任何大规模侵犯专利权的人或者组织。他们的行为有多激烈，他们的绝望就有多深。索尼的rootkit导致用户电脑崩溃就是一个最好的例证：为了预防盗版，索尼秘密地在用户的个人电脑上安装了危险的间谍软件，这一行为本身就可能是违法的。这恐怕是Take-Two对《侠盗飞车手：圣安地列斯》（《Grand Theft Auto: San Andreas》）Hot Coffee模式包含色情内容欺骗公众（译者注5）之后最愚蠢的公关行为了。Take-Two为自己的谎言付出了比预期收益多得多的代价。难道索尼真的以为没有人会发现rootkit吗？

诉讼，间谍软件，数字千年版权法案：这是一个过时商业模式的垂死挣扎。这完全是为了禁止基督教传播而把基督徒扔进笼子里喂狮子的现代版。这个办法对古罗马人行不通，今天它同样行不通。

首先，部分问题归因于到底需要花多少钱来创作一件有版权的作品。对图书和音乐来说，答案很简单，“没那么多”。先把法律意义上的版权概念放在一边；乐队或者作者花费了几千美元创作了音乐或者著述，在接下来的几十年中他们就应该坐收百万计的收入？这样的概念对大多数人来说实在愚蠢。你也许注意到了，音乐界中捍卫版权最为积极的是那些超级巨星——麦当娜、Metallica（译者注6）等等。一旦没有了版权保护，他们受到的损失最大。而那些相对不那么著名的乐人或者乐队组合却正在热情拥抱全新的商业模式来发布他们的作品。他们就像以前那些央求出版社的作者一样：“拷贝我的作品去听吧！请吧！”

电影和电子游戏遇到的问题更为复杂。业界通常要投入成百上千万美元来制作一部电影或一个新的电子游戏。即使进行了完全的版权保护，相当一部分投资仍没有办法收回。如果我们想继续制作电子游戏，发行商必须找到新的盈利模式。一个解决办法是广告。我讨厌在游戏里面出现广告，所以我不很愿意这么说，但不可否认这确实是一个办法。另外一个办法是不要把游戏当做产品来卖，而是当作服务来出售。宽带上网越来越普及，所以我觉这样做的可行性变得越来越大：你将不会有一个永久的游戏拷贝，每次想玩就要重新下载。每次下载的版本都是为特定的电脑和互联网IP地址定制的，所以独一无二；通过加密来防止破解；在下载若干小时后自动失效，然后你就得下载一个新的拷贝。

还有一种模式是捐献模式：某个因为曾经制作出优秀游戏的游戏开发者预先募集捐款；当捐款足以资助整个项目的时候，开发者制作作品，并在制作完毕后发行自由版权的游戏。捐献者得到了游戏，获得了“报偿”，其他人虽然没有做任何事情也会得到游戏。但是捐助者们可以优先得到游戏，也许游戏中会为他们的慷慨而大书特书一笔。如果Sid Meier（译者注7）准备在两年后发布的新游戏打算采用自由版权发布模式，我将会非常高兴地捐上40美元。我相信，其他喜欢Sid设计的游戏的人也会愿意这么做。

当然，捐献者必须完全相信开发者最终能完成游戏的制作。现在的免费软件开发就采用了捐献模式，非常有效。有人靠制作某一个免费软件而出名；他要求大家进行资助；捐赠接踵而至帮助他开发新版本。虽然到目前为止做尝试的规模还不大，但是——正如移动游戏和休闲游戏的流行所告诉我们的那样——世人对小规模游戏仍有许多需求。

（原作者注：数字空间工程师Crosbie Fitch正在音乐领域倡导一种类似捐赠模式的系统，区别在于人们并不捐赠，而是保证在作品发布的时候付出1英镑。当音乐家发布作品时，她向人们收取当初保证付出的金钱。详情请见www.quidmusic.com。信任该信任的：我最早从Crosbie那里了解到这个想法。）

简而言之，除了出售物理拷贝并竭尽全力防止盗版，还有大量的办法可以收回电子游戏的开发和市场成本。现有的发行模式笨拙，不经济，容易导致盗版。太多的中间人需要靠这个模式养活。还有，就像当年的禁酒令一样，最后钱都流入某些非常令人厌恶的混蛋口袋里了。

当然，还是会有人选择依靠版权的发行模式。发行商会努力不让人们复制或重新分发他们的内容。但这样的模式注定是要消亡的。一件产品的认知价值是和它被复制的方便程度成反比的。如果公众完全拒绝承认复制书籍、电影或者软件是违法行为，那么在民主体制下，这样的行为最终将**不再被**认定为违法行为。人民选出立法者，立法者立法。

那么，版权的终结是否意味着书籍、音乐、电影或者电子游戏将会消亡？当然不是。在我们这些制作电子游戏的人心中，创作欲是如此的强烈。而用户也总是愿意为新奇优秀的作品掏钱。版权的终结也许意味着没有人再会因拥有某个版权而暴富。我可以肯定的是，版权的终结意味着现在垄断分销渠道的巨型恐龙最好做出改变来适应新的环境，否则它们注定会灭亡。因为在丛林里面有许许多多快速移动的小型哺乳动物，它们专吃恐龙蛋。

50年后，孩子们会问我们，“爷爷，这本古书里的那个©符号代表什么？”

译者注：

1. 道德相对论：Moral Relativism，指宣称一个有效的道德要求的标准是地方性的，也就是说，是相对于提出这种要求的特定文化背景的道德法则。（解释来自《[道德新实用主义](#)》）
2. 合理使用原则：为了促进文化进步，维护社会利益，在未经著作权人同意的情况下，也可以对著作加以利用的规定。（解释来自[这里](#)，原文是PPT文件）
3. 美国最高法院裁决开发P2P文件共享软件的公司应该为软件用户侵犯版权的违法行为负责：[详情见此](#)
4. Universal City Studios就Betamax诉Sony一案：[背景资料](#)
5. Take-Two隐瞒《侠盗飞车手：圣安地列斯》（《Grand Theft Auto: San Andreas》）Hot Coffee模式包含色情内容：[详情见此](#)
6. Metallica；著名重金属摇滚乐队。
7. Sid Meier：宗师级别的游戏设计师，文明2就是他的作品，详情见[这里](#)