

Это можно назвать идеальным миром в представлении Линь Шу. В этом смысле, хотя современный мир ещё далёк от совершенства, в его глазах он, по крайней мере, постоянно прогрессирует.

Однако даже так многие люди в этом мире предпочитают мечтать о феодальной монархии, где правящий класс мог по собственной прихоти решать судьбы других. Они фантазируют о том, чтобы стать правителями, но не понимают, что такой мир невыгоден даже для них самих.

Власть без ограничений развращает, обязанности без вознаграждения приводят к лени, и в конечном итоге — либо взрыв, либо гибель в тишине.

Поэтому в конце любой феодальной эпохи и властители, и угнетатели погибают вместе.

Защита авторских прав и демократия — это, по сути, одно и то же. Это выгодно для этого мира и для каждого человека. Однако у большинства нет такого дальновидения. Они ценят сиюминутную выгоду и готовы ради неё жертвовать будущим.

Точно так же, как и в эту эпоху многие мечтают попасть в прошлое и жить в феодальном обществе, так и через десять с лишним лет всё ещё будут существовать люди, ищущие пиратские копии и бесплатный контент, даже если законы того времени сделают использование пиратских версий крайне невыгодным.

Но в данный момент давление при защите авторских прав и взимании платы гораздо сильнее, чем через десятилетие. Люди, привыкшие к пиратству, часто испытывают необъяснимую неприязнь к владельцам легальных прав. Тех, кто утверждает: «Эта работа сделана недостаточно хорошо, чтобы за неё платить, поэтому я буду смотреть пиратку», — гораздо больше, чем тех, кто честно признаётся: «Мне жаль тратить деньги на это, но мне очень хочется это увидеть».

Это ужасно... потому что последние хотя бы признают законность интеллектуальной собственности. Нарушить порядок или традиции из-за стеснённых обстоятельств — это нормальное явление, это выбор между двумя ситуациями, а не преднамеренная ошибка. А первые же, чтобы оправдать своё поведение, отрицают права владельца авторских прав. Если ко вторым — со временем, с улучшением финансового положения или изменением общей обстановки, они всё равно изменят своё мнение. Но поведение первых само по себе является противодействием и разрушением прогресса в области интеллектуальной собственности, и только заинтересованные стороны и истинные знатоки понимают суть проблемы.

Линь Шу никого не осуждал, он никогда не считал, что большинство должно нести ответственность за такое положение вещей, но... ему также не нравилось проигрывать из-за подобных причин. Поэтому он считал, что текущую ситуацию можно использовать в своих интересах.

Формулировка может быть не самой удачной, но сейчас действительно происходит переходный период в области законодательства об авторских правах и сознания людей. В целом, в это время слишком много «мин» и возможностей, на которых можно сыграть. Возможности Линь Шу пока ограничены, поэтому чтобы не наступить на «мину», ему приходится использовать хитрость, и в этом процессе он не против воспользоваться сложившейся ситуацией.

Эта ситуация — общественное сознание и совесть людей, любящих эту индустрию.

Сейчас уровень жизни в стране вырос до определённой отметки, и большинство уже может позволить себе покупать лицензионные игры, но всё же более половины людей не желают

платить за них. Это не ошибка кого-то одного, а результат многолетних общественных привычек. Однако даже так количество людей, готовых платить за оригинал, растёт шаг за шагом.

И нужен лишь небольшой толчок, чтобы тех, кто готов платить за отличные произведения, стало ещё больше.

Это происходит не из-за морали или чего-то ещё, а потому что всё больше людей начинают понимать: что бы они ни говорили в оправдание своей «любви», без денег не будет произведений. Это самая суровая правда этого мира. Если они хотят наслаждаться лучшими работами, им нужно вложить определённые средства. Иначе они получают бесплатную игру, но теряют тысячи и тысячи будущих возможностей.

Это жизнь в долг, за счёт будущего.

Искомый толчок — это просто донесение этой правды до большего числа людей.

Кто-то не понимает этой логики — значит, нужно объяснить им.

Линь Шу не стал прямо излагать эту мысль словами.

В этом году игр, пытающихся сыграть на ностальгии, было слишком много, практически до полного перенасыщения рынка. Это не удивительно: за 45 лет господства культуры пиратства слишком много культурного наследия погибло; за 25 лет господства пиратских игр слишком много идеалов и энтузиазма умерло под гнётом реальности.

И чем дальше, тем больше выжившие игровые студии научились «продавать ностальгию»... или, иными словами, вызывать жалость. Рассказывать тебе, что без купленного тобой билета на фильм у них нет будущего; говорить, что без определённого количества продаж лицензионных копий они не смогут начать следующий цикл разработки.

Линь Шу не любил такой подход, потому что такая поза казалась слишком жалкой и беспомощной. Он никогда не был тем, кто демонстрирует такой вид — в бизнесе это не вредно, но сейчас у него нет отдела рекламы, и он не собирается сам заниматься подобным планированием.

Но это не значит, что у него нет идей.

Для Линь Шу платформа оригинальных игр — не единственный проект, с которого можно начать, но это тот проект, который он выбрал для борьбы с пиратством. Это наиболее подходящая ступень, чтобы привлечь больше людей в эту индустрию. Снижение порога для создания коммерческих игр и увеличение числа профессиональных или любительских разработчиков — это самый эффективный способ для раннего возрождения индустрии одиночных игр и развития авторских прав, который он смог придумать.

Дальнейшее развитие событий было вполне логичным.

17 июня вышел игровой движок «Будущее» Level 1, и в тот же вечер на крупных форумах разгорелись жаркие споры о платформе и тарифах. Однако, несмотря на это, сумма на счету Линь Шу росла с поразительной скоростью.

18 июня система оплаты за движок была подвергнута суровой критике, и это было именно то, чего ожидал Линь Шу. Он молча наблюдал за развитием событий, и даже когда его стали

оскорблять лично, он ни слова не сказал в защиту.

Вечером 18 июня спор достиг своего пика. Хотя некоторые уже заявили, что игровая платформа не ввела двойную систему оплаты, их слова не были услышаны.

В тот же вечер Линь Шу опубликовал сообщение на официальном Вэйбо, не оправдываясь за свою систему оплаты, а выложив длинный пост, связанный с развитием игровой индустрии за прошлые 25 лет.

Он перечислил сотни игр, выходявших в прошлом, указав даты начала разработки, даты релиза и даты роспуска игровых студий или компаний. Некоторые даты нельзя было назвать точными до дня, некоторые даже не были точными до месяца, но этого было достаточно, чтобы выразить его замысел.

Все уже не существующие компании или студии были отмечены красным цветом, а считанные уцелевшие отечественные компании — чёрным. Однако, по сути, вся картина представляла собой жестокий пейзаж, где страна была сплошь окрашена в красный цвет.

Отметив уцелевшие игровые студии и компании, Линь Шу также тегнул те из них, которые, хоть и выжили, но переключились на онлайн-игры или другие проекты. Некоторые официальные аккаунты Вэйбо сделали репост, некоторые — нет.

Но этого влияния уже оказалось достаточно.

Последующий поворот событий был вполне предсказуем. Споры о движке «Будущее» длились недолго, так как новость о том, что оригинальные дополнения стали бесплатными, а старые серийные номера превратились в ключи активации движка, быстро распространилась в следующие несколько дней. Линь Шу умело воспользовался этим кратковременным недопониманием и частичным ущербом для себя, чтобы одновременно перевернуть ситуацию и поднять уровень доверия и популярности своей студии, в которой всего два человека.

Помимо повышения доверия к бренду, эта волна также быстро заставила замолчать некоторых людей, не давая им больше атаковать Линь Шу из-за модели оплаты. Ведь по сути, новая модель оплаты, созданная Линь Шу, имела огромный потенциал для прибыли и легко могла стать мишенью для нападок.

Но Линь Шу намеренно создал уязвимость в своей позиции, создав видимость возможной двойной оплаты, что и спровоцировало нападки. Это принесло ему немало пользы: во-первых, после разворота ситуации те, кто его атаковал, потеряли право использовать те же аргументы против игровой студии «Будущее» в будущем.

<http://bllate.org/book/16614/1519694>