12+

Роман Бондарь

ПИРАТСКИЕ ВОЙНЫ

МОЯ ИСТОРИЯ О ПИРАТСТВЕ В РОССИИ



Роман Бондарь

Пиратские войны. Моя история о пиратстве в России

https://litres.ru/73312358
ISBN 9785006925410

Аннотация

Эта книга — о теневой медиакультуре, о конфликтах, страхе, деньгах и последствиях, которые мы продолжаем ощущать до сих пор.

Не попытка осудить и не попытка оправдать.

Попытка зафиксировать правду, пока она окончательно не превратилась в миф.

Содержание

Для кого эта книга	7
Авторская позиция	8
Дисклеймер	9
Вступительное слово	11
Глава 1. До пиратства	17
Глава 2. Первый контакт	22
Глава 3. Как всё было устроено	26
Глава 5. Клуб любителей ужасов	44
Конец ознакомительного фрагмента.	51

Пиратские войны. Моя история о пиратстве в России

Роман Бондарь

© Роман Бондарь, 2026

ISBN 978-5-0069-2541-0
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Пиратские войны. Моя история о пиратстве в России.

Автор: Роман Бондарь.
г. Иваново, 2026 год.

О книге

Жанр: документальная проза / мемуарная публицистика.

Формат: личный документальный рассказ с элементами культурного и социального анализа.

Регион: Российская Федерация, г. Иваново

Временной период: конец 1990-х — 2010-е годы

Для кого эта книга

Эта книга адресована читателям, выросшим в постсоветской России и знакомым с эпохой неформального распространения медиа-контента — кассет, дисков, рынков, «менялок» и раннего интернета.

Она также может быть интересна исследователям культурных и социальных процессов, студентам гуманитарных направлений, а также всем, кто изучает трансформацию потребления культуры в условиях отсутствия институциональных рамок.

Книга не ориентирована на детскую или подростковую аудиторию.

Авторская позиция

Текст не ставит своей целью оправдание или романтизацию пиратства.

Описываемые события и практики рассматриваются как часть исторического и социального контекста конкретного региона и времени, в котором отсутствовали устойчивые альтернативы доступа к культуре.

Автор не выносит оценочных суждений задним числом, а фиксирует личный опыт и наблюдения как свидетельство эпохи.

Дисклеймер

Настоящая книга является документальными мемуарами и публицистическим произведением. Все описанные в ней события, ситуации и персонажи основаны на личном опыте и воспоминаниях автора, а также на его субъективной интерпретации происходивших в разное время процессов.

Высказанные в книге мнения, оценки и выводы являются личной позицией автора и не претендуют на абсолютную истину. Упоминание конкретных лиц, организаций, брендов, продуктов, технологий и общественных явлений носит информационный, аналитический и оценочный характер.

Автор не утверждает наличие противоправных действий со стороны упоминаемых лиц, если иное прямо не указано и не подтверждено открытыми источниками. Любые совпадения интерпретаций с реальными событиями или позициями третьих лиц являются следствием личного взгляда автора и не имеют целью нанести ущерб чьей-либо чести, достоинству или деловой репутации.

Материалы книги не являются призывом к нарушению законодательства, инструкцией к противоправным действиям или их оправданием. Книга создана в исследовательских и культурно-исторических целях как свидетельство определённого периода развития цифровой среды и игровой индустрии в России.

Все оценочные суждения в книге являются выражением субъективного мнения автора в рамках свободы слова и свободы творчества, гарантированных законодательством Российской Федерации.

Вступительное слово

Эта книга не была задумана как проект, план или попытка что-то доказать. Она возникла постепенно — как необходимость зафиксировать опыт, который слишком долго оставался без слов и без осмысления.

На протяжении многих лет тема игрового пиратства в России существовала в странном, искажённом виде. С одной стороны — её сводили к простой формуле «воровство контента». С другой — романтизировали как форму сопротивления, свободы или даже культурной миссии. Обе эти крайности одинаково далеки от реальности.

Я находился внутри этой среды достаточно долго, чтобы видеть её не как идею, а как практику. Не как лозунг, а как цепочку конкретных решений, компромиссов, конфликтов и последствий. Именно поэтому мне было важно написать эту книгу не в жанре оправдания и не в жанре обвинения, а в форме свидетельства.

Игровое пиратство в России не возникло из желания нарушать закон. Оно возникло из несовпадения реальности и возможностей: экономических, технологических, инфраструктурных. Для миллионов людей доступ к играм, фильмам и программному обеспечению был либо сильно ограничен, либо полностью закрыт. В этой пустоте и сформировалась параллельная экосистема — со своими правилами, рын-

ками, иерархиями и противоречиями.

Эта экосистема не была однородной. В ней не существовало единой морали, общего центра или согласованной идеологии. Были рынки и палатки, были перекупщики и распространители, были энтузиасты и циники, были те, кто искренне верил в «свободный доступ», и те, для кого это был просто бизнес. Были конфликты, была жадность, была взаимная неприязнь, и почти никогда — ощущение, что кто-то действует из благородных побуждений.

Я видел, как менялось отношение к пиратству со временем. Как физические носители вытеснялись цифрой. Как исчезали рынки и «точки». Как менялись технологии защиты и как эти изменения, вопреки ожиданиям, часто били не по пиратам, а по легальным пользователям. Я видел, как постепенно исчезала сама эпоха, оставляя после себя мифы, искажения и удобные объяснения, которые редко имели отношение к реальности.

Эта книга — не попытка восстановить «справедливость» и не желание вернуть прошлое. Я не испытываю ностальгии по рынкам, болванкам и бесконечным компромиссам. Но я считаю важным сохранить честное описание того, как всё это работало на самом деле — без героизации и без демонизации.

Здесь не будет универсальных выводов и простых ответов. Я не предлагаю читателю выбрать сторону. Я предлагаю посмотреть на явление таким, каким оно было: сложным, про-

тиворечивым и глубоко связанным с контекстом времени и места.

Мой взгляд субъективен — и я этого не скрываю. Я пишу от первого лица, потому что не вижу смысла притворяться нейтральным наблюдателем там, где сам был участником процессов. Но субъективность не означает произвольность. Всё, о чём идёт речь в книге, основано на личном опыте, наблюдениях и реальных событиях, а не на пересказах и догадках.

Эта книга не требует согласия с моими выводами. Она не требует оправдания описанных явлений и не требует осуждения. Её задача — зафиксировать опыт и дать читателю возможность самому сделать выводы о том, что происходило, почему это происходило именно так и к чему в итоге это привело.

Мой путь внутрь этой среды не был осознанным выбором или заранее спланированным шагом. Он был следствием времени, обстоятельств и той реальности, в которой оказались многие подростки и молодые люди в России конца 1990-х и начала 2000-х годов. Тогда цифровая культура приходила быстрее, чем формировались правила, а доступ к ней почти всегда опережал понимание того, как с ней обходиться.

Игры были частью этого нового мира. Они становились не просто развлечением, а способом прикоснуться к чему-то большему: к технологиям, к другим культурам, к альтерна-

тивной реальности, которая резко контрастировала с окружающей действительностью. При этом легальный путь к этому миру для большинства был либо слишком дорогим, либо попросту отсутствовал. Пиратство в этих условиях воспринималось не как преступление, а как единственный рабочий способ доступа.

Я не идеализирую себя в тот период. У меня не было чёткой этической позиции, и я не задавался вопросами о последствиях. Я действовал так же, как действовали тысячи других — принимая правила среды, не пытаясь их переосмыслить. Со временем участие в этой системе перестало быть просто способом получить игру. Оно стало частью повседневности, источником общения, заработка, конфликтов и внутренних противоречий.

Постепенно я начал замечать то, что обычно остаётся за кадром в упрощённых рассказах о пиратстве. Внутреннюю иерархию, напряжение между участниками, неравенство, цинизм и усталость. Пиратская среда вовсе не была пространством равенства и свободы, как это иногда принято представлять. Она воспроизводила те же самые проблемы, что и любая другая система, только в менее формализованном виде.

Отдельной темой стали технологические меры защиты и реакция на них. Война между издателями и пиратами редко выглядела как противостояние равных сторон. Часто она превращалась в ситуацию, где основную цену платил обыч-

ный пользователь, купивший лицензионный продукт. Эти противоречия были очевидны изнутри, но почти не проговаривались публично. О них говорили в кулуарах, на форумах, в IRC-каналах, но редко — открыто и последовательно.

Со временем я стал всё меньше ощущать в этом процессе смысл. Не потому, что пиратство исчезло, а потому, что сама среда начала меняться. Физические носители уходили, рынки закрывались, цифровая дистрибуция становилась нормой. То, что когда-то было вынужденным компромиссом, постепенно теряло своё оправдание. Вместе с этим уходило и ощущение принадлежности к эпохе, которая больше не повторится.

Оглядываясь назад, я понимаю, что эта книга — попытка не зафиксировать «правильную» точку зрения, а сохранить сложность. Пиратство нельзя понять через один аргумент или одну эмоцию. Оно не укладывается в бинарную схему «хорошо — плохо». Это явление, рожденное конкретными условиями, и исчезающее вместе с их изменением.

Я не считаю этот опыт чем-то, чем стоит гордиться. Но и отрицать его значение для целого поколения — значит упрощать историю. Эта книга — не про оправдание прошлого и не про ностальгию. Она про понимание того, как формируются параллельные системы там, где официальные не справляются со своей задачей.

Я пишу это вступление не для того, чтобы подготовить читателя к шокирующим откровениям. Здесь нет сенсаций.

Есть попытка честного разговора о том, что долго существовало в серой зоне — между законом и реальностью, между моралью и необходимостью, между технологическим прогрессом и человеческими возможностями.

Дальнейшие главы построены хронологически и тематически. В них я последовательно расскажу о том, как выглядела пиратская индустрия изнутри, какие формы она принимала, какие конфликты порождала и почему в конечном итоге она пришла к тому состоянию, в котором мы наблюдаем её сегодня.

Эта книга не требует симпатии к автору и не рассчитывает на согласие. Она требует только одного — готовности смотреть на прошлое без упрощений и удобных ярлыков.

Глава 1. До пиратства

Когда сегодня говорят о пиратстве, разговор почти всегда начинается с оценки. Используются слова вроде «воровство», «нарушение авторских прав», «нелегальное распространение». Иногда — наоборот, звучат попытки романтизации, где пиратство представляется формой протеста или борьбы за доступ. Оба подхода искажают реальность, потому что игнорируют главное: контекст, в котором это явление возникло.

Когда сегодня говорят о пиратстве, разговор почти всегда начинается с цифр и обвинений: ущерб, рынок, «воровство». Эта оптика объясняет позицию правообладателей, но почти полностью игнорирует главное — контекст, в котором это явление возникло.

До того как пиратство стало массовым, в России фактически не существовало полноценного и устойчивого легального рынка цифровых развлечений. Не потому, что его запрещали или сознательно саботировали, а потому что экономическая и инфраструктурная реальность начала 2000-х годов не позволяла ему нормально функционировать.

Мой первый персональный компьютер появился в 2002 году. До этого в доме был ZX Spectrum, появившийся ещё в начале 1990-х, но он принадлежал моему старшему брату и был частью другой, более ранней эпохи. К началу 2000-

х компьютер уже перестал быть экзотикой, но всё ещё оставался дорогим приобретением. Тем не менее, интерес к играм рос стремительно — особенно в регионах, где компьютер становился окном в иной, более технологичный и насыщенный мир.

Все события, о которых пойдёт речь дальше, происходили в городе Иваново — областном центре Центральной России. Это не Москва и не Санкт-Петербург, но и не маленький провинциальный город. Иваново — хороший пример «среднего» регионального контекста, где цифровая культура развивалась активно, но с заметным отставанием от столиц и с гораздо меньшим выбором легальных вариантов.

В начале 2000-х легальные компьютерные игры в городе существовали, но были представлены крайне ограниченно. Основным официальным каналом продаж была сеть магазинов под брендом «СОЮЗ», юридически представленная в Иваново компанией ООО «Юлия». Именно через эти магазины распространялись лицензионные диски от российских издателей: 1С, «Руссобит-М», «Акелла», «Медиа 2000» и других.

Ценообразование в этих магазинах было непрозрачным и, по ощущениям покупателя, непредсказуемым. Стоимость лицензионных дисков начиналась примерно от 100 рублей за один CD и могла быть значительно выше. При этом цена формировалась не за игру как продукт, а за количество физических дисков в комплекте. Если игра занимала два или

три CD, покупатель платил соответственно за каждый диск. Некоторые «культовые» или более известные проекты стоили заметно дороже, но по какому принципу формировалась эта наценка, с точки зрения рядового покупателя было неясно.

На этом фоне пиратский рынок выглядел куда более понятным и стабильным. Цена пиратского диска в Иваново была фиксированной — 70 рублей за один CD. Если игра занимала два диска, она стоила 140 рублей. Не имело значения, кто был «пиратским издателем», насколько известна игра или сколько усилий было вложено в её подготовку. Покупатель платил не за игру, а за количество приобретаемых дисков. Эта простая и прозрачная схема делала пиратский рынок предсказуемым и удобным.

Разница между лицензией и пираткой была не только в цене. Лицензионные диски часто имели защиту, требовали установки, иногда работали нестабильно или конфликтовали с оборудованием. Пиратские версии, напротив, зачастую предлагали упрощённый процесс установки, отсутствие ограничений и, нередко, русификацию — пусть и не всегда качественную, но понятную пользователю.

Интернет в этот период не мог служить полноценной альтернативой физическим носителям. Скорости были низкими, соединение нестабильным, а трафик — дорогим. Возможность скачать игру из официального источника оставалась скорее теоретической. Поэтому именно CD-диски —

лицензионные и пиратские — стали основой всей системы распространения.

Важно подчеркнуть: в этом контексте пиратство не воспринималось как нечто противопоставленное «нормальному» рынку. Для большинства пользователей оно и было рынком. Не теневым дополнением, а основным способом получения контента. Люди не делали морального выбора между «хорошо» и «плохо» — они выбирали между доступным и недоступным.

Государство в тот период не предлагало чётких ориентиров, индустрия только начинала осознавать потенциал регионального рынка, а пользователь оставался в ситуации, где легальный путь был сложным, дорогим и не всегда удобным. В этом вакууме пиратство стало формой адаптации, а не осознанного протеста.

До пиратства не существовало ясного «до» в этическом смысле. Было лишь отсутствие работающего механизма доступа. И именно в этом пространстве начала формироваться параллельная система — со своими правилами, ценами, логикой и компромиссами. Система, которая позже станет предметом конфликтов, обвинений и технологических войн, но на начальном этапе воспринималась как естественная часть цифровой реальности.

Понимание этого контекста принципиально важно. Без него невозможно честно говорить ни о масштабах пиратства, ни о причинах его устойчивости, ни о том, почему борьба

с ним часто принимала формы, далёкие от ожиданий как пользователей, так и издателей.

Пиратство не появилось внезапно и не было навязано извне. Оно выросло там, где официальная система оказалась неспособной предложить простой, доступный и понятный путь.

Глава 2. Первый контакт

Мой первый контакт с компьютерными играми произошёл ещё до того, как у меня появился собственный компьютер. В тот момент я был скорее сторонним наблюдателем, чем участником, но именно это наблюдение постепенно сформировало ощущение, что игры — это нечто большее, чем просто развлечение.

Разговоры о компьютерных играх звучали обрывками. В школе, во дворе, среди знакомых. Я не всегда понимал, о чём именно идёт речь, но хорошо запомнил интонацию — восторг, возбуждение, ощущение чего-то нового и недоступного. Чаще всего в этих разговорах всплывали названия Max Payne и GTA 2. Их произносили так, будто речь шла не просто об играх, а о чём-то значимом, почти культовом. Для меня это были пока лишь слова, но за ними явно стоял опыт, к которому хотелось прикоснуться.

Первый раз я увидел компьютерную игру вживую, оказавшись дома у школьного друга из довольно обеспеченной семьи. У него был компьютер, и это уже само по себе выделяло его среди остальных. Его старший брат играл, и мы наблюдали за этим со стороны. Я хорошо помню две игры, которые тогда увидел: Beavis & Butt-Head: Do U и игру «Маленькие солдатики», созданную по одноимённому фильму. Тогда я ещё не мог сформулировать, что именно меня зацепило, но

сам факт того, что на экране происходит управляемое действие, реагирующее на игрока, производил сильное впечатление.

До этого я был знаком с лором компьютерных игр лишь опосредованно — по рассказам и упоминаниям. Я знал названия Doom, Quake, слышал о них, но оставался наблюдателем. Эти игры существовали где-то рядом, но не в моих руках.

Первый реальный игровой опыт случился неожиданно и довольно буднично. Я впервые поиграл в Serious Sam: The First Encounter — пиратскую версию от локализатора «Фаргус», где игра была переведена как «Крутой Сэм: Первая кровь». Это произошло не дома и не в магазине, а у соседа по лестничной площадке, который носил прозвище «faraon_». Именно у него я впервые сел за компьютер и сам начал играть.

Этот опыт оказался определяющим. Русская озвучка была полной и неожиданно качественной — настолько, что даже сегодня она не кажется примитивной или неуместной. Для человека, который до этого воспринимал игры как нечто отдалённое, это был резкий вход в мир, где всё понятно, доступно и говорит на твоём языке. Я не думал о том, легальна ли эта версия. Я просто играл.

После этого игры перестали быть абстрактным понятием. Они стали частью повседневного интереса, чем-то, к чему хотелось возвращаться. Когда у меня появился собственный

компьютер, первые игры, которые стали именно моими, уже не воспринимались как эксперимент. Это были осознанные выборы: Red Alert 2, Delta Force: Land Warrior, Nocturne, Chasm: The Rift. Эти названия не нуждались в объяснениях — они просто были тем, во что играли.

В моём районе компьютерные игры продавались в двух основных точках. Обе принадлежали одному коммерсанту, известному под прозвищем «Циклоп». Первая точка находилась на рынке «Меркурий», вторая — в торговом центре «Универсам». Он торговал пиратскими дисками, как и многие другие в то время. Цены были стандартными — те же 70 рублей за диск, независимо от содержимого. Его фигура ещё появится дальше в книге, потому что он был важной частью этой среды, но на тот момент он воспринимался просто как один из продавцов.

При этом лично я чаще покупал игры не у него, а значительно дешевле — на так называемой «Менялке». Это было особое место, со своей атмосферой и логикой, о котором тоже будет рассказано отдельно. Тогда же «Менялка» казалась просто удобной альтернативой, не более.

На этом этапе пиратство по-прежнему не осознавалось как система или явление. Это был способ получить игру. Не выбор между правильным и неправильным, а между «есть» и «нет». Всё происходило естественно, без ощущения запрета и без необходимости что-то оправдывать.

Первый контакт не был резким входом. Он был постепен-

ным, почти незаметным. От разговоров и наблюдений — к первому игровому опыту, от него — к первым собственным дискам. И именно в этой постепенности скрывается причина, по которой пиратство стало нормой: оно входило в жизнь мягко, без конфликта и без необходимости делать моральный выбор.

Глава 3. Как всё было устроено

Когда пиратство окончательно стало частью повседневности, оно перестало восприниматься как хаотичный набор случайных продавцов и дисков. За внешней простотой скрывалась устойчивая система со своей экономикой, логистикой и негласными правилами. Эта система не имела единого центра управления, но при этом работала удивительно стабильно — особенно на уровне конкретных районов и конкретных точек.

Основой всей конструкции был физический носитель. CD-диск был не просто способом распространения — он был единицей измерения. Цена, ценность и доступность игры определялись не содержанием, не жанром и не качеством, а количеством дисков. Один диск — одна цена. Два диска — в два раза дороже. Это правило воспринималось как естественное и почти неизменное.

Покупатель платил не за игру, а за объём. Поэтому разговоры у прилавка чаще строились вокруг бытовых вопросов: сколько дисков, пойдёт ли на таком-то компьютере, есть ли русский язык, не «глючит» ли установка. Сюжеты, разработчики, исторический контекст релиза — всё это было вторичным. Игра воспринималась не как культурный продукт, а как содержимое диска.

Рынки и торговые точки были ключевыми узлами систе-

мы. Они выполняли сразу несколько функций: торговую, информационную и социальную. Здесь можно было не только купить диск, но и узнать, что сейчас «ходит», какие игры появились недавно, какие версии считаются удачными, а какие проблемными. Продавцы выступали посредниками между потоком контента и пользователем — и это делало их важной частью экосистемы.

При этом большинство продавцов не были «производителями». Они не создавали контент, не взламывали защиты и не собирали сборки. Они были последним звеном цепочки — тем, кто ставил товар на прилавок и обеспечивал оборот. Диски поступали к ним уже готовыми: записанные, с обложкой и минимальной информацией. Кто стоял выше по цепочке, конечный покупатель чаще всего не знал и обычно даже не пытался выяснять.

На уровне города эта система могла выглядеть по-разному. В Иваново существовали точки, где пиратские диски продавались «как везде» — по фиксированному прайсу, без гибкости, с определённым ассортиментом и предсказуемой логикой. В моём случае такими точками были две районные локации, связанные с одним коммерсантом по прозвищу «Циклоп»: рынок «Меркурий» и торговый центр «Универсам».

Циклоп был не просто продавцом «с одного прилавка». Для районов Суховка и соседнего ДСК это была заметная фигура: его знали, о нём говорили, его точки были частью

локального ландшафта. Он работал в понятной логике: стандартная цена, стандартный формат, устойчивый ассортимент. Где именно он закупался, мне неизвестно — и я не буду выдавать догадки за факты. Но важно другое: он представлял собой типичный для того времени узел «официальной пиратской розницы», если можно так выразиться, — стабильный, узнаваемый и понятный для массового покупателя.

Но кроме таких стабильных точек существовал другой слой — более гибкий, менее формализованный и гораздо более «живой». Таким местом была «Менялка».

«Менялка» отличалась от рынка не только атмосферой, но и логикой. Если на обычной точке действовал почти неизменный прайс и покупатель принимал его как данность, то на «Менялке» цены были подвижными. Там действовали другие правила, и главным из них была не формальная стоимость диска, а договорённость.

В отличие от торговых точек, где продавец вёл себя как хозяин прилавка, на «Менялке» участники скорее существовали в режиме постоянного обмена: дисками, информацией, контактами, иногда — услугами. Это была не только «продажа» в чистом виде. Это был узел, в котором пересекались интересы разных людей: тех, кто хотел купить дешевле, тех, кто хотел сбыть быстрее, тех, кто искал конкретные редкие позиции, и тех, кто собирал коллекцию.

Ценовая политика «Менялки» была гибкой, потому что

сама среда была гибкой. Там не работала логика «70 рублей — и точка» как универсальный закон. Цена могла зависеть от:

— того, кто продаёт
— того, кому продаёт
— от срочности
— от наличия/дефицита
— от знакомства
— от возможности обмена вместо покупки

Именно поэтому на «Менялке» можно было приобрести диски заметно дешевле, чем у стабильных районных продавцов. Для покупателя это выглядело как выгода. Для системы — как альтернативный канал оборота, где товар «ускорялся» и постоянно перетекал из рук в руки.

Важно, что такие узлы, как Циклоп, и такие узлы, как «Менялка», не противоречили друг другу — они сосуществовали. Циклоп мог не присутствовать на «Менялке» физически (по крайней мере, я его там никогда не видел), но он точно существовал в том же городском информационном поле и, скорее всего, знал о её существовании. «Менялка» не уничтожала «рынок», а дополняла его: кто-то покупал «по месту и без вопросов», а кто-то искал выгоднее, гибче и быстрее.

Если попытаться описать систему в целом, она напоминала сеть с несколькими уровнями:

— **источник контента** (уровень выше города, почти

невидимый для покупателя)

— городские поставщики и крупные распространители (тоже, как правило, скрытый уровень)

— стабильная розница (рынки, торговые центры, палатки, точки с фиксированным прайсом)

— гибкие узлы оборота («Менялка», обмены, знакомые, дворовые связи)

— конечный пользователь (который видел только диск и цену)

Эта схема объясняет, почему пиратство было устойчивым даже без «единого руководства». Оно не держалось на идее. Оно держалось на обороте и на простоте.

Отдельным слоем системы были локализации. Пиратские переводы, выполненные студиями и энтузиастами, резко повышали ценность продукта. Для многих пользователей наличие русского языка было важнее всего остального. Именно поэтому «пиратские издатели» иногда воспринимались как нечто вроде брендов: не из-за легальности, а из-за понятности и качества.

На этом этапе система существовала в относительном равновесии. Она обеспечивала доступ, имела устойчивые правила, вписывалась в городскую жизнь и не воспринималась как что-то временное. Никто не думал о том, что это может закончиться. Никто не задавался вопросом, к чему это приведёт. Пиратство просто было — и для большинства выглядело не «серой зоной», а нормой.

Конфликт начнётся позже, когда технологии защиты и попытки вернуть контроль над распространением начнут ломать привычные механизмы. Но чтобы понять этот конфликт, важно сначала увидеть, насколько живой и устойчивой была система до того, как на неё начали давить извне.

Отдельного внимания заслуживала «Менялка» — место, которое существовало по своим, почти автономным законам. В отличие от рынков и торговых точек, она не имела ни вывесок, ни павильонов, ни фиксированной инфраструктуры. Это было событие, а не локация в привычном смысле.

«Менялка» проходила у Парка Степанова, возле разбитого фонтана, который тогда не работал (сегодня он восстановлен). Всё происходило под открытым небом. Не было столов, палаток или прилавков — только люди. Люди с сумками, рюкзаками, пакетами, иногда просто с дисками в руках. Со стороны это выглядело как стихийное собрание, но внутри действовали негласные правила.

Существовала она строго по времени. Только по воскресеньям, начиная примерно с семи утра. К часу дня активность начинала сходить на нет, а после двух часов дня территория возле парка была полностью пуста — как будто ничего и не происходило. Этот ритм соблюдался удивительно точно, без объявлений и координации.

Формально «Менялка» не была только про продажу. Там обменивались, договаривались, скидывали цену, искали конкретные позиции. Деньги были важны, но не всегда обя-

зательны. Иногда решающим фактором становился сам факт наличия нужного диска или знакомства с нужным человеком. Именно здесь ценовая политика была наиболее гибкой — она зависела не от прайса, а от ситуации.

«Менялка» не конкурировала с рынками и торговыми точками напрямую. Она существовала параллельно, как ускоритель оборота. То, что на рынке продавалось по фиксированной цене, здесь могло уйти дешевле, быстрее или в обмен. Для кого-то это был способ сэкономить, для кого-то — избавиться от лишнего, для кого-то — найти редкое.

Важно, что такие узлы не были маргинальными. Они не скрывались и не выглядели опасными. Это была часть городской среды, встроенная в её ритм. И хотя такие фигуры, как Циклоп, физически не присутствовали на «Менялке» (по крайней мере, я никогда его там не видел), они существовали в одном и том же информационном поле. Эти уровни не пересекались напрямую, но знали друг о друге.

Именно наличие таких гибких узлов делало всю систему пиратства устойчивой. Даже если один канал замедлялся или исчезал, другой продолжал работать. Это была сеть без центра, но с постоянным движением.

Со временем становится понятно, что «Менялка» была не местом обмена носителей, а механизмом отбора. Она не про количество, а про качество — и не столько носителей, сколько людей.

Когда я начал приходить туда регулярно, исчезло ощу-

щение хаоса. Всё выглядело беспорядочным только снаружи. Внутри действовала система, которая не проговаривалась, но соблюдалась почти автоматически. Никто не объяснял правил. Их не учили. Их просто быстро усваивали — через реакцию среды.

Первое, на что обращали внимание, — не на то, что ты принёс, а как ты себя ведёшь. Спешка считывалась сразу. Излишняя настойчивость — тоже. Человек, который торопил с обменом или начинал давить, воспринимался как потенциально проблемный. Не потому, что он обязательно обманет, а потому, что он не понимает контекста. А непонимание контекста здесь было опаснее прямого обмана.

Проверка носителей не была формализованной процедурой. Это не выглядело как контроль. Это было продолжением разговора. VHS могли взять в руки, повертеть-покрутить, спросить, сколько раз переписывалась, где бралась, не экранка ли. Вопрос «экранка?» был принципиальным. Экранные копии знали все, и за них действительно могли получить жёсткую реакцию, если человек не предупреждал заранее. Сам факт наличия экранки не был преступлением — преступлением было молчание.

С дисками ситуация была похожей, но с другими маркерами. Смотрели на поверхность, на характер царапин, на цвет подложки. Некоторые дефекты считались допустимыми, некоторые — нет. Никто не читал лекций о физике носителей, но почти все на практике понимали, где заканчива-

ется «пойдёт» и начинается «не сегодня, а потом вообще не запустится».

Важно, что проверка никогда не была агрессивной. Это не было унижением. Это было взаимодействием равных. Любая попытка сыграть на жалости или, наоборот, на напоре воспринималась плохо. Менялка не любила крайностей.

Отдельным пунктом всегда стояла честность. Если человек сразу говорил, что копия неидеальная, что возможны проблемы, что это не первая перепись — это принималось. Если он пытался «проскочить», надеясь, что не заметят, — его запоминали. И дальше с ним просто переставали иметь дело. Без конфликтов, без объяснений. Он продолжал приходить, но становился невидимым.

Репутация на Менялке не была абстрактным понятием. Она складывалась из мелочей. Из того, возвращал ли ты кассеты вовремя (если договорились о временном обмене на неделю). Из того, предупреждал ли о проблемах. Из того, как реагировал, если у другой стороны что-то не запускалось. Попытка «съехать» или сделать вид, что проблема не твоя, разрушала доверие быстрее всего.

Ценность носителя определялась не только содержанием, но и историей. Сколько раз переписывался. Кто делал копию. Откуда пришёл. Эти детали не фиксировались письменно, но циркулировали в разговорах. Так формировалась внутренняя карта качества, доступная только тем, кто был внутри процесса.

Важно и то, что обмен не всегда был симметричным. Меняли не «один к одному», а по совокупной ценности. Иногда это означало доплату. Иногда — отсрочку. Иногда — обещание принести что-то конкретное в следующий раз. Эти договорённости держались исключительно на доверии. Формально их никто не обеспечивал. Но именно поэтому они работали.

Новичков не выталкивали, но и не спешили принимать. Сначала ты наблюдал. Потом пробовал аккуратно вступать в разговор. Учился слушать, а не продавать. Я уже упоминал, что поначалу просто ходил, присматривался, подмечал манеру общения, интересы, реакцию людей. Это был важный этап. Он позволял понять, кто за чем пришёл и как с ним можно взаимодействовать.

Возраст формально значения не имел, но фактически — имел. Подростка могли воспринимать снисходительно или с недоверием. Это не было враждебностью. Скорее — осторожностью. Доверие приходилось зарабатывать дольше. И именно поэтому приходилось быть особенно аккуратным: не хамить, не торговаться агрессивно, не пытаться казаться старше или опытнее, чем ты есть.

Со временем исчезало чувство неловкости. Ты начинал узнавать лица, понимать, кто чем живёт, кто за какими жанрами охотится. Менялка постепенно переставала быть местом сделки и становилась местом контакта. Люди разговаривали не только о дисках, кассетах. Обсуждали новости,

слухи, бытовые проблемы. Иногда — совершенно посторонние темы. Это не выглядело странно. Это выглядело естественно.

Именно в этом была одна из причин притяжения. Менялка давала ощущение включённости. Ты не просто что-то покупал или менял. Ты присутствовал в среде, где информация циркулировала быстрее, чем где-либо ещё. Где знали, что появилось, что стоит брать, а что — нет. Где опыт передавался напрямую, без фильтров.

При этом никакой романтики в этом не было. Это не был «клуб по интересам» в идеалистическом смысле. Здесь хватало цинизма, раздражения, усталости. Были конфликты, недоговорённости, обиды. Но всё это существовало в рамках негласного баланса. Любое серьёзное обострение угрожало всей конструкции, и потому почти всегда гасилось на ранней стадии.

Менялка существовала по строгому ритму. Только по воскресеньям. Только в определённые часы. Это не обсуждалось и не объяснялось. Так было принято. И этот ритм создавал ощущение устойчивости. Ты знал, что если придёшь рано утром, люди будут. Если опоздаешь — всё закончится. Это дисциплинировало лучше любых правил.

Со временем стало очевидно, что Менялка не была вечной. Она держалась на физическом носителе, на необходимости личного контакта, на дефиците. Как только эти условия начали исчезать, исчезла и она. Не сразу. Не резко. Сна-

чала уменьшилось количество обменов. Потом изменился характер разговоров. Всё чаще обсуждали не диски, а способы достать файлы через интернет. Старый формат постепенно вымывался.

Но на пике своего существования Менялка была ключевым узлом системы. Не самым заметным, не самым прибыльным, но одним из самых живых. Именно здесь формировались практики, которые потом переносились в другие среды. Именно здесь я впервые понял, что пиратство — это не только про контент, но и про отношения между людьми.

Глава 4. Аниме как отдельный пиратский канал

Аниме вошло в пиратскую среду не как самостоятельный жанр и уж тем более не как культурное явление с названием. Оно проникло туда случайно, почти побочно, вместе с VHS-кассетами, которые нужно было чем-то добивать по хронометражу.

Типовая кассета тогда была трёхчасовой. Фильм редко занимал всё пространство, и оставшееся место пираты заполняли чем угодно — фрагментами других фильмов, клипами, концертами, а иногда и аниме. Это не подавалось как отдельный продукт. Это просто «шло после». Часто без титров, без пояснений, без перевода контекста. Ты мог включить кассету ради одного фильма, а после него внезапно оказывался в совершенно другом мире.

Очень часто этим «довеском» становился **Guyver**. Для де-

тей он выглядел одновременно пугающим и завораживающим: гротескные монстры, трансформации, жестокость, которая не пыталась смягчиться или объясниться. Лично для меня Guyver был не столько страшным, сколько восхищающим. Он пугал формой, но притягивал энергией и ощущением запретности.

Но бывали и другие случаи. На одной из таких кассет после основного фильма был записан **Doomed Megalopolis**. Для шестилетнего ребёнка это уже не было «странным мультфильмом». Это был настоящий ужастик. Медленный, мрачный, непонятный, с ощущением постоянной угрозы. Он не давал привычной точки опоры — ни в сюжете, ни в героях, ни в эмоциях. И именно это делало его особенно тревожным.

Аниме вообще часто воспринималось не как анимация в привычном смысле, а как что-то ошибочно попавшее в категорию «мультфильмы». Его так и называли — просто мультфильм или, в лучшем случае, японский мультфильм. Само слово «аниме» почти не употреблялось. Оно не было нужно, потому что не существовало жанровой полки, к которой это можно было бы отнести.

Иногда аниме выглядело почти безобидно. Например, полнометражное **Космическое приключение Кобры** на первый взгляд воспринималось как бодрый фантастический боевик. Но по ходу просмотра внезапно возникали сцены откровенной обнажёнки и близких телесных отношений че-

ловеческой женщины со стеклянным роботом. В одноголосом русском переводе робота называли «Лорд Некрон», и это сочетание — эротики, странного перевода и полного отсутствия пояснений — только усиливало ощущение, что ты смотришь что-то, предназначенное явно не для тебя и не для твоего возраста.

Важно, что никто это не отбирал и не фильтровал. Аниме попадало к зрителю не по возрасту, не по тематике, а по остаточному принципу. Оно просто оказывалось на кассете. И именно поэтому первое знакомство с ним часто происходило слишком рано и слишком резко.

Со временем ситуация начала меняться. Когда VHS постепенно уступали место CD-дискам, аниме стало доступнее именно для тех, кто искал его осознанно. Диски чаще всего привозили из Москвы. Появлялись сборники, отдельные фильмы, иногда сериалы. Качество оставалось разным, переводы — нестабильными, но сам факт доступности менял многое. Аниме переставало быть случайной находкой и становилось объектом коллекционирования.

И всё же даже тогда его редко называли своим именем. Оно продолжало существовать как «японские мультфильмы» — странные, иногда страшные, иногда откровенные, почти всегда не вписывающиеся в привычные рамки. Пиратская среда не пыталась их классифицировать. Она просто давала им ход.

В этом смысле аниме было одним из самых чистых при-

меров того, как пиратство не подменяло официальный рынок, а создавало культурное пространство там, где его не было вовсе. Без объяснений, без адаптации и без защиты зрителя от содержания.

Именно поэтому аниме так легко встроилось в Менялку и так долго в ней удерживалось — не как жанр, а как опыт, к которому либо оказывался готов, либо нет.

В отличие от фильмов, игр и сериалов, японская анимация почти не была представлена на «Менялке» как самостоятельное явление. Любителей аниме там можно было пересчитать по пальцам, и дело было не в отсутствии интереса, а в другом формате существования этой среды.

Аниме развивалось не как рынок, а как сеть сообществ. Чаще всего — в виде неформальных или полулегальных клубов, которые существовали параллельно основной пиратской инфраструктуре. Эти люди редко приходили на «Менялку» за обменом. У них были свои каналы, свои правила и своя логика распространения контента.

В моём городе таким центром притяжения стал клуб, вокруг которого постепенно сформировалась локальная аниме-среда. Это было сообщество подростков и молодых людей — примерно от 14 до 25 лет, — которые регулярно собирались, обсуждали просмотренное, делились новинками и планировали совместный досуг. Формально это выглядело как клуб по интересам, но по сути являлось альтернативной системой распространения контента.

Финансовая модель была простой и прагматичной. Участники платили небольшой ежемесячный взнос. Эти деньги шли не на прибыль, а на поддержание видеотеки: покупку болванок CD и позже DVD, запись новых релизов, а иногда — на поездки в Москву. Такие поездки имели вполне конкретную цель: обменяться записями с другими клубами и привезти то, чего ещё не было в локальной коллекции.

Сегодня это может показаться странным — ехать в другой город ради нескольких дисков. Но важно помнить контекст: интернет ещё не был безлимитным, скорость была низкой, а трафик — дорогим. Физический носитель оставался основным способом получить редкий контент, и клубы фактически заменяли собой дистрибуцию.

Со временем VHS окончательно уступил место компакт-дискам. Если на кассетах аниме часто оказывалось «довеском» — записанным в конец ленты после фильма, то с появлением CD и DVD японская анимация получила отдельное пространство. Диски позволяли хранить сериалы, полнометражные фильмы и OVA в более аккуратном виде, без потери качества от многократных перезаписей.

Внутри этой среды сформировался особый подход к переводу. Русская озвучка воспринималась скорее как компромисс, допустимый для случайного зрителя, но не для «своих». Предпочтение отдавалось просмотру с японской аудиодорожкой и субтитрами. Считалось, что только так можно сохранить интонации, эмоции и ритм оригинала.

Часть участников занималась переводом субтитров самостоятельно. Это был трудоёмкий и, по сути, неблагодарный процесс. Чаще всего перевод делался не напрямую с японского, а через английские субтитры — если они вообще существовали. При этом все прекрасно понимали, что смысл неизбежно искажается: сначала при переводе на английский, затем — при переводе на русский. Но альтернативы не было.

Субтитры делились на два типа: встроенные в видео и отдельные текстовые файлы. Последние ценились особенно высоко, потому что их можно было редактировать, отключать и улучшать. Создание таких субтитров требовало терпения, внимательности и времени. Это была работа за репутацию внутри узкого круга, а не за деньги.

Примечательно, что вопрос легальности внутри этой среды практически не поднимался. Люди не воспринимали происходящее как пиратство. Они не ощущали себя нарушителями. Для них это было культурное освоение пространства, которое официально в России практически отсутствовало. Японские студии не работали напрямую с российским рынком, лицензированный контент был редким и дорогим, а массового спроса ещё не существовало.

Ситуация начала меняться только во второй половине 2000-х, когда формат DVD стал массовым и появились первые официальные издатели аниме. На прилавках начали появляться лицензированные релизы с профессиональной озвучкой. Они нашли своего зрителя, но клубная аудитория

осталась к ним равнодушной. Для неё эти версии казались чужими — слишком адаптированными, слишком сглаженными.

Этот разрыв был важен. Он показывал, что аниме в России изначально формировалось не как коммерческий продукт, а как субкультура. Не через магазины и рекламу, а через клубы, болванки, энтузиастов и длинные разговоры после просмотра. И в этом смысле аниме жило по другим правилам, чем всё остальное пиратское пространство.

Именно поэтому оно почти не присутствовало на «Менялке». Ему просто не нужен был этот формат.

Аниме было не единственным примером контента, который существовал внутри пиратской среды отдельно от массового оборота. Оно требовало готовности, терпения и определённого внутреннего настроя. Но если аниме работало через странность и отчуждение, то рядом с ним существовал другой, более жёсткий слой — тот, который не пытался быть загадочным или эстетическим.

Это был слой, построенный вокруг страха.

Глава 5. Клуб любителей ужасов

Со временем начинаешь замечать, что Менялка притягивает людей не только возможностью обмена, но и тем, что здесь сходятся самые разные запросы. Не абстрактные интересы, а вполне конкретные потребности. Кто-то искал советское кино — старые ленты, которые невозможно было найти в продаже. Кто-то целенаправленно охотился за голливудскими фильмами последних лет. Были те, кто искал исключительно комедии, чтобы смотреть их в компании, и те, кто приходил за мультфильмами — для детей или для себя.

Попадались и более специфические запросы. Кто-то искал фильмы с определёнными актёрами. Кто-то — фильмы про конкретные социальные группы, которые по каким-то причинам его интересовали. Эти запросы не обсуждались публично и не вызывали реакции. Их просто фиксировали как факт. Менялка не задавала вопросов «зачем» и «почему». Она работала с тем, что есть.

Отдельным слоем существовали консольщики. Люди, которые приходили не за фильмами, а за картриджами и дисками. Dendy, SEGA, позже — PlayStation, DreamCast. Их всегда было видно по содержимому сумок и по разговору. Они обсуждали версии, работоспособность, регион, чиповку, совместимость. Их интересовал не столько сюжет, сколько запуск. Это была отдельная логика, ближе к технике, чем

к контенту. Консольщики чаще держались вместе и реже пересекались с теми, кто приходил за видео.

Но среди всего этого многообразия особенно выделялись любители фильмов ужасов.

Их было не так много, но они были заметны. Не по внешнему виду и не по поведению, а по тому, как именно они говорили о контенте. Они редко использовали общие формулировки. Не говорили «страшный фильм» или «ужастик». Чаще называли конкретные названия, страны, иногда — годы. Итальянское, японское, американское. Малобюджетное, фестивальное, запретное. Их интересовал не страх как аттракцион, а предел допустимого.

Эти люди почти никогда не приходили случайно. У них был запрос. Иногда — очень узкий. Иногда — сформулированный так, что постороннему было сложно сразу понять, о чём идёт речь. Они знали, что ищут, и понимали, что это не массовый контент.

Носители, которые они приносили, редко выглядели привлекательно. Часто без обложек, без подписей, иногда — с минимальной пометкой маркером. Качество копий могло быть плохим. Перепись на переписи. Шум, искажения, иногда — выцветший цвет. Но для них это было вторично. Главное — содержание.

Постепенно разговоры в этой среде неизбежно доходили до темы снафа.

Снафом называли видеоматериалы, которые позициони-

ровались как реальные записи убийств или смертей, сделанные не для художественного высказывания, а ради самого факта фиксации насилия. Важный момент: уже тогда многие понимали, что подавляющее большинство таких видео — либо постановка, либо мистификация. Но это не снижало напряжения вокруг темы. Напротив — неопределённость только усиливала интерес.

О снафе не говорили напрямую. Не называли конкретных названий. Не обсуждали детали.

Разговор строился на полунамёках:

— «Есть вещи, которые лучше не смотреть»

— «Это уже не кино»

— «После этого долго не по себе»

Чем меньше человек говорил, тем выше казалась его осведомлённость.

Важно понимать: снаф не лежал на столах. Его не приносили «на обмен» в обычном смысле. Его не рекламировали. И уж точно его нельзя было просто купить, как очередную кассету с фильмом. Само упоминание о наличии такого материала автоматически повышало статус говорящего, но одновременно делало его объектом осторожности.

Если и происходил контакт, то только при совпадении нескольких условий:

— человек был давно знаком

— имел безупречную репутацию

— понимал, о чём спрашивает

— и не задавал лишних вопросов

Даже в этих случаях никто не гарантировал, что речь идёт о чём-то подлинном. Часто под «снафом» оказывались псевдодокументальные фильмы, постановочные записи или откровенные подделки, снятые с расчётом именно на этот эффект. Но проверить это заранее было невозможно.

Цена таких материалов, если о ней вообще заходила речь, всегда была несоразмерной. Не потому что это был товар, а потому что сам факт передачи воспринимался как риск. Риск не столько юридический, сколько репутационный и психологический. Поэтому чаще всего речь шла не о деньгах, а об обмене на что-то действительно редкое или ценное. Иногда — о долгом ожидании. Иногда — о прямом отказе без объяснений.

Гораздо важнее цены была доступность. А точнее — её отсутствие. Большинство разговоров о снафе так и оставались разговорами. Историями, слухами, пересказами чужих слов. И именно это создавало вокруг темы плотное, тревожное поле. Никто толком не знал, где заканчивается вымысел и начинается реальность.

Для подростков и молодых людей это было особенно опасное пространство. Не из-за самого контента, а из-за отсутствия дистанции. Снаф воспринимался не как информация, а как проверка — на смелость, на «взрослость», на способность выдержать. И многие хотели пройти эту проверку, не до конца понимая, что именно они ищут.

Со временем становилось ясно, что реальный снаф, если он вообще существовал в том виде, в каком о нём говорили, был крайне редким и практически недоступным. А всё остальное — это тень, миф, коллективная проекция. Но даже этого было достаточно, чтобы тема оставалась живой и притягательной.

Именно в среде любителей ужасов Менялка проявляла свою самую тёмную сторону. Не как место распространения зла, а как пространство, где отсутствие фильтров и рамок сталкивалось с неподготовленной психикой. Здесь не было запретов, но постепенно появлялось понимание, что не всё стоит передавать дальше.

Это понимание не оформлялось в правила. Оно просто оседало — у тех, кто задерживался в этой среде достаточно долго

Со временем разговоры о снафе начали меняться.

Не резко и не одномоментно — скорее, незаметно, через интонацию.

Если раньше само упоминание этой темы автоматически вызывало напряжение и притягивало внимание, то позже в разговорах всё чаще появлялась пауза. Не та, которая означает интерес, а та, за которой следует сомнение. Люди, которые дольше других находились в этой среде, начинали задавать вопросы — не вслух, а про себя.

Первым исчезло ощущение уникальности.

Слишком много историй не сходилось между собой.

Слишком часто «что-то невероятное» оказывалось либо известным постановочным фильмом, либо плохо снятой мистификацией, либо пересказом пересказа. Чем больше человек видел, тем труднее было его удивить. И тем легче он начинал отличать реальность от намеренной провокации.

Появлялся опыт. А с опытом — дистанция.

Те, кто действительно долго находился внутри этой среды, начинали понимать, что настоящая ценность ужаса — не в пределе жестокости, а в контексте. В том, зачем и как это сделано. В художественном высказывании, а не в шоке ради шока. Снаф, как его обсуждали, оказывался тупиком. Он не давал ни нового понимания, ни нового опыта — только кратковременное ощущение запретного.

Именно поэтому к нему постепенно утрачивали интерес те, кто изначально воспринимал хоррор всерьёз.

Со временем стало очевидно, что значительная часть того, что в среде называли «снафом», имела вполне конкретные источники. Речь шла не о реальных записях, а о режиссёрских фильмах и псевдодокументальных сериях, которые целенаправленно эксплуатировали ощущение подлинности.

Чаще всего упоминались серии вроде **Лики смерти** или **Следы смерти**. Эти ленты подавались как документальные хроники, собранные из «реальных» материалов, и именно это создавало вокруг них устойчивый миф. Для неподготовленного зрителя граница между постановкой и реальностью была неочевидной, особенно в условиях плохого качества

копий и отсутствия контекста.

Позже, ближе к концу 2000-х, в разговорах начали всплывать и более радикальные режиссёрские проекты — например, так называемая трилогия **Бойня блюющих кукол**. Эти фильмы уже не маскировались под документальность в прямом смысле, но сознательно работали с образом крайнего, отталкивающего и социально неприемлемого контента. Их обсуждали не как кино в привычном понимании, а как некий «предел», который якобы невозможно пересечь без последствий.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.