

Piractwo – brakujące zęby w szczękach biznesu

20 maja 2012

Na przestrzeni ostatnich lat coraz głośniej i częściej mówi się o piractwie komputerowym. Przemysł rozrywkowy, stale notujący wzrost, ciągle narzeka na miliardy dolarów i tysiące miejsc pracy, które traci z uwagi na piratów. Wojna wypowiedziana piractwu sprawiła, że porzucono wszelkie skrupuły i giganci świata rozrywki nie boją się sięgać po cenzurę, „szantaż”, ingerencję w prywatność i godność człowieka tylko po to, by wycisnąć z niego kilka dolarów więcej – w imię walki z piractwem i w imię zysków, które mogliby osiągnąć. Zapominają jednak o tym, że oni sami są winni tego, że owych zysków nie osiągają.

WITAJ, ŚWIECIE

Globalna wioska zwana internetem rozwija się w najlepsze, łącząc poszczególne zakątki świata, zmniejszając odległości i pokazując to, o czym kiedyś słyszano tylko historie lub oglądano na starych ilustracjach. Dzisiaj w trakcie porannej kawy możemy porozmawiać z koleżanką z USA przez Skype’a, rozesłać wiadomości za pomocą poczty e-mail do partnerów biznesowych z Chin, pograć w grę sieciową z ludźmi z całego globu, przejść się po Time Square w NY z Google Street View, a na końcu kupić nowy samochód z Niemiec, dojeść pączka i w końcu iść do pracy.

Internet zrewolucjonizował nasze życie. Wiele rzeczy, które zabierały czas i pieniądze, dzisiaj możemy zrobić lepiej, taniej i szybciej właśnie dzięki internetowi. Świat stał się bardzo ciasnym miejscem.

PO TRUPACH DO CELU

Przemysł rozrywkowy wydaje się ślepy na dobrodziejstwa, jakie

daje internet. Nadal widzi go jako miejsce do wyświetlania reklam i zapowiedzi. Widzi również jeszcze jedną rzecz – siedzibę wszelkiego zła nazywaną piractwem.

Co jakiś czas dostajemy różnego rodzaju raporty, jak ten mówiący, że 46% Polaków to piraci. Przy czym raporty te przygotowane są przede wszystkim po to, by kształtować myślenie polityków, którzy w imię „walki ze złem” i dla własnych korzyści próbują wprowadzić metody cenzury i inwigilacji. Raporty te nieraz są pełne manipulacji, niejasności lub kompletnych bzdur, jak np. wygodne „zaokrąglenie” liczby internautów w UK z 34 do 40 milionów. W końcu kto by się tam przejmował dodatkowymi 6 milionami ludzi wziętymi z powietrza...

Przemysł rozrywkowy tworzy nawet raporty oskarżające ten nasz nieszczęsny internet o to, że służy złym ludziom w celu organizacji protestów przeciwko wprowadzeniu cenzury do internetu. Owi źli ludzie zwani internautami nie dostrzegają dobrodziejstw cenzury i totalnej kontroli, która natychmiast uleczyłaby wszystkie bolączki przemysłu rozrywkowego. Kto by tam myślał o wolności, gdy w grę wchodzi pieniądze.

W międzyczasie przemysł melduje sukcesy w zastraszaniu internautów i głęboko „ubolewa” nad tym, że przy okazji obrywa się niezależnym twórcom oraz niewinnym ludziom, nic kompletnie nie robiąc w celu poprawy sytuacji. Ot, ofiary wojny. Bardzo popularna również stała się praktyka pt. „albo nam zapłacisz, albo będziemy Cię ciągnąć po sądach”, która w oczach wielu młodych ludzi jest zwykłym szantażem... w imieniu prawa.

SKRZYWDZONE DZIECKO

W tym wszystkim widzę troszkę zachowanie skrzywdzonego dziecka, które do końca swoich dni (czyli dopóki nie zajmie się czymś innym) poprzysięga bezwzględną zemstę na swoim oponentie i staje się głuche na wszelkie argumenty. Przemysł rozrywkowy wszedł na ścieżkę wojenną z internautami i

piractwem już dawno temu i nikt go nie przekona, że wszystko, co robi, to... zachęca ludzi do piractwa, promuje je.

PIERWSZY BRAKUJĄCY ZĄB – GRY

Skończyły się czasy, gdy gry komputerowe były domeną dzieci i nastolatków. Wiek przeciętnego gracza to 33 lata. Dzisiejsi gracze dorastali wraz z całym przemysłem gier oraz z internetem, znając każdy jego zakamarek. Przyjrzyjmy się, jak przemysł rozrywkowy traktuje przeciętnego gracza... a jak robi to przemysł zwany piractwem.

Przeciętny Kowalski, kupując grę, musi się zgodzić na zapłacenie 60 dolarów, czyli niecałych 200 zł za swoją ulubioną grę komputerową. Są to standardowe ceny na całym świecie z wyjątkiem Polski i innych biednych krajów, gdzie z uwagi na poziom piractwa cenę obniżono o kilkadziesiąt złotych. Płacąc te 200 zł, możemy być pewni, że:

- Gra jest pocięta na małe DLC, które trzeba dokupić później, co sprawia, że naprawdę cała gra kosztuje 300 zł albo więcej. Nierzadko spotykane są praktyki firm, takich jak Capcom, która lubuje się w blokowaniu niektórych elementów gry umieszczonych na zakupionej płycie i odblokowywanych, jeżeli dodatkowo zapłacimy... za coś, za co już zapłaciliśmy, jeszcze wmawiając nam, że to dla naszego dobra.

- Gra jest zabezpieczona. Tzn. możemy zapomnieć o kopii zapasowej na wypadek, gdyby nasz pies zaczął bawić się płytą. Często możemy zapomnieć o jej zainstalowaniu i aktywacji również na naszym laptopie. Możemy zapomnieć o łatwej instalacji. Wymagane są kody, konta, klucze itp. (dodam, że według polskiego prawa możemy sobie sporządzić kopię zapasową – niestety nie jest to możliwe bez łamania zabezpieczeń).

- Gra jest przypisana do konta online. To coraz częstsza praktyka stosowana w celu zablokowaniu handlu używkami. Musimy rejestrować specjalne konta dla różnych gier, logować się na nie i robić wiele innych rzeczy po to, by uruchomić grę i w

nią chwilkę pograć.

– Gra wymaga dostępu do internetu. Nieraz, jak w grach Ubisoftu, cały czas podczas grania (nawet jeżeli to, co robimy, nie stoi koło terminu Multiplayer) lub podczas uruchomienia, jak w grach Bioware. Ostatnio głośno zrobiło się o problemach z grą Diablo III. Masz aktualnie problemy z internetem? Grasz na laptopie, jadąc pociągiem z Rzeszowa do Gdańska? Nie pograsz.

– Gra może mieć limitowaną ilość instalacji – a jeżeli chcemy ją zainstalować ponownie, musimy dzwonić i prosić, by odblokowano nam coś, za co zapłaciliśmy.

Gracz na starcie jest obwarowany umowami, zabezpieczeniami, kontami online, kluczami, serwerami, przez które przechodzi każda sekunda lub każde uruchomienie naszej gry itp. Gracz jest traktowany jak potencjalny złodziej, którego jeszcze nie złapano na złym uczynku. Jak byście się czuli, gdyby przy wejściu do sklepu towarzyszył Wam strażnik, który na każdym kroku pilnuje, byście za blisko nie zbliżyli się do wystawy, byście nie dotykali niczego i co chwila pyta, co robicie? Ja do takiego sklepu nigdy bym nie wszedł ponownie.

Z pirackimi grami jest zupełnie inaczej:

– te DLC Capcomu dostarczane z płytą są odblokowane, więc mamy dostępny cały nośnik, za który mieliśmy zapłacić,

– nie ma problemu, by zainstalować grę ponownie na laptopie,

– nie ma kłopotu z logowaniem czy rejestracją konta online (często te mechanizmy są unieszkodliwiane),

– nie jest wymagany dostęp do internetu (chyba że zastosowano naprawdę złośliwe zabezpieczenie),

– nie ma żadnych limitów i ograniczeń,

– nie ma trudności z instalacją, często wystarczy tylko

skopiować pliki na dysk.

Czy nie widzicie tu czegoś dziwnego? Otóż zabezpieczenia antypirackie najgorzej uderzają w... legalnych płacących użytkowników, jednocześnie w ogóle nie przeszkadzając piratom. To chyba troszkę dziwne. Wygląda na to, że przemysł gier zdecydował się karać swoich klientów za to, że wydali swoje pieniądze. To osoba mająca grę z nielegalnego źródła powinna borykać się z ograniczeniami i problemami, a jest zupełnie odwrotnie.

Sytuacja dodatkowo jest bardziej idiotyczna z uwagi na to, że niemal wszystkie tytuły są dostępne w sieci ze złamanymi zabezpieczeniami w dniu premiery albo w ciągu najbliższych paru dni. Więc właściwie katuje się klientów zabezpieczeniami, które są w 100% nieskuteczne.

DRUGI BRAKUJĄCY ZĄB – FILMY

Czy zdarzyło się Wam kiedykolwiek w niedzielę wieczorem usiąść z dziewczyną, chłopakiem, żoną, mężem, przyjaciółmi lub – o zgrozo – teściową na kanapie, mówiąc: podobno wyszedł już film „Avengers”, oglądniemy?

Szybko jednak natrafiamy na kilka problemów, które np. ja mam w chwili pisania tego tekstu:

- mieszkam na uboczu, do najbliższego dużego kina mam 50 km i po prostu nie chce mi się tam jechać, tracąc na to więcej czasu, niż trwa film,
- na biurku leży papier, że ubezpieczenie mi wygaśło na samochód, więc nawet jak bym miał ochotę jechać, to nie chcę ryzykować,
- jest mi teraz wygodnie, ciepło i przyjemnie, nie mam ochoty wychodzić z domu, ale nadal mam ochotę na film,
- jest niedziela wieczór, więc o żadnym sklepie ani wypożyczalni nie ma mowy,

– filmu nie ma na DVD, więc sklep i wypożyczalnia tak czy siak odpadają,

– mamy raptem 2-3 godziny, zanim wybije północ i pasuje iść spać, więc o tej godzinie i tak nie ma co jechać do kina.

Co zrobić? Jeżeli jesteś wzorowym przedstawicielem przemysłu filmowego, to się właśnie poddajesz i szukasz pudełka z napisem „Monopol”. No, wiecie... kto nie lubi grać w monopol. Jeżeli jesteście tymi „złymi internautami niszczącymi przemysł rozrywkowy”, to właśnie wchodzicie na jedną z setek stron, które streamują muzykę i filmy, wpisujecie „Avengers” i w ciągu dosłownie minuty jesteście gotowi, i możecie film obejrzeć. Jakość zależy wyłącznie od tego, kto go nagrał i jak dawno była premiera. Można znaleźć wszystko, od kiepskich wersji kinowych po te zbliżone jakością do DVD albo wręcz rip z DVD (może niekoniecznie z filmami, które miały premierę kilka dni wcześniej).

Czy nie widzicie tu czegoś dziwnego? Dlaczego nawet kiedy chcę wydać pieniądze, przemysł odmawia mi bez żadnej sensownej przyczyny i piętrzy trudności, które internet już dawno rozwiązał?

PIRACTWO – PLOMBA W MIEJSCE BRAKUJĄCYCH ZĘBÓW

I tutaj właśnie mamy meritum sprawy. Piractwo to nic innego, jak plomba w dziurawej szczęce przemysłu rozrywkowego. Biznes zawsze polegał na trzech zasadach. Szybciej, taniej, lepiej. By osiągnąć zysk i wyprzedzić konkurencję, musimy zaoferować to, co inni, ale pod każdym względem w lepszej jakości.

Na piractwo należy patrzeć jak na usługę. Usługę, która ma miliony klientów. Usługę, z którą przemysł walczy, zamiast ją wprowadzić. Wolny rynek nie lubi pustki. W momencie gdy jest zapotrzebowanie na cokolwiek – zawsze znajdzie się ktoś, kto je zaspokoi. Więc skoro są ludzie, którzy w niedziele wieczorem chcieliby paroma kliknięciami kupić film i obejrzeć go na 40-calowym telewizorze w domu, to czemu przemysł

rozrywkowy nie chce tym ludziom iść na rękę?

Ilu ludzi zdecydowałoby się zapłacić kilka złotych za obejrzenie w domu na spokojnie „Avengersów”? Ile firm wyłożyłoby grube pieniądze za to, by przed emisją filmu lub obok odtwarzacza klient zobaczył kolorową reklamę? Ilu z Was chciałoby w dniu premiery, z domu (z jakiegoś powodu) obejrzeć film legalnie, w jakości HD, kupując go w kilka sekund i mogąc do niego wrócić w każdej chwili (w końcu to Wasz film)?

Dlaczego kupienie filmu w sklepie lub obejrzenie go w kinie wiąże się z dziesiątkami reklam, zapowiedzi i informacji, że pobieranie filmu z internetu to kradzież? Ostatnio forsuje się, by pojawiła się kolejna informacja, że łamiemy prawo, pobierając film z internetu. Wszystko w porządku, ale dlaczego ta informacja pojawia się u mnie, u osoby, która film kupiła? Czy przypadkiem nie powinni jej widzieć piraci? Dopiero kupiłem film, więc dlaczego widzę informację mówiącą mi, żebym nie kradł? Czy tak postępuje się z klientami?

Dlaczego dystrybutorzy gier nakładają trudności i ograniczenia na własnych klientów? Klientów, którzy płacą? Niedawno skusiłem się na grę „Warhammer 40.000 Dawn of War II”. Jakie było moje zdziwienie, gdy się dowiedziałem, że by zagrać w tę grę, muszę przejść całą długą procedurę. Normalnie wygląda to tak:

- wkładasz płytę do DVD,
- uruchamiasz instalację,
- uruchamiasz grę i grasz.

Z jakiegoś powodu w tym wypadku musiałem:

- ściągnąć i zainstalować usługę Steam,
- zarejestrować konto Steam,
- zaktualizować program Steam (dziwnym trafem instalator nie

zawierał najnowszej wersji),

- zarejestrować grę na Steam, podając klucz,
- uruchomić instalację gry,
- zainstalować usługę Games for Windows Live,
- zaktualizować usługę GfWL, przy okazji restartując komputer (znowu – instalator nie zawierał najnowszej wersji),
- uruchomić grę,
- zarejestrować konto w GfWL (to już drugie konto, które trzeba rejestrować),
- zalogować się do GfWL,
- rozpocząć grę.

Dodam, że zrobiłem mały rekonesans na stronach warezowych i okazuje się, że ta sama gra jest do pobrania, a wszystko, co trzeba zrobić, to rozpakować ją i grać. Niestety nie jest to legalne.

Dlaczego – wzorem gier CD Projekt RED, gier dostępnych na gog.com i wielu gier niezależnych – nie mogę gry spokojnie pobrać, uruchomić instalację i zagrać? Dlaczego pirat ma ułatwioną drogę, a moja, mimo że zapłaciłem za grę, to droga przez mękę?

DO BOJU PRZEMYSŁE ROZRYWKOWY

Chyba czas najwyższy na zaproponowanie przemysłowi rozrywkowemu, by skupił się na piratach i przestał walczyć ze swoimi klientami. By walczył z piractwem nie poprzez próby wprowadzenia cenzury i ograniczenia naszej wolności, nie przez szantaż i straszenie, nie przez utrudnianie życia swoim klientom, ale poprzez wprowadzenie usług, które dzisiaj są pod szyldem „złe piractwo komputerowe”.

W przemyśle gier komputerowych już się coś ruszyło. Szereg niezależnych twórców wypuszcza swoje gry bez żadnych zabezpieczeń, chwając się tym. Polski serwis Good Old Games (gog.com) ma w swojej ofercie cały ogrom gier bez żadnych zabezpieczeń i utrudnień. A ostatnio pojawiają się tam tytuły światowych wydawców, jak np. „Assasins Creed” Ubisoftu. Polska firma CD Projekt RED zdjęła zabezpieczenia DRM z gry „Wiedźmin” przy okazji wersji 1.5, a gra „Wiedźmin 2” miała aktualizację zdejmującą zabezpieczenia już kilka dni po premierze. Gra nadal się świetnie sprzedaje, piekło nie zamarzło, a sami internauci (jak np. ostatnio na reddit) bronią gry i linczują każdego, kto chociażby napomknie, że chce ściągnąć pirata.

Również usługa Steam firmy Valve zbiera pochwały. Mimo że Steam to właściwie DRM, oferuje on bardzo wiele w zamian. Katalog gier, dodatków i modów na kliknięcie w jednym miejscu. Światowe hity w dniu premiery do pobrania. Możliwość zrobienia kopii zapasowej plików na dysku oraz ciągła możliwość ponownego pobrania gry z usługi.

Steam jest tym, czego potrzebuje przemysł filmowy. Jeżeli mam w niedzielę wieczorem, gdy większość sklepów jest zamknięta, ochotę na grę – otwieram Steam. Klikam w wybrany tytuł i w ciągu najbliższych godzin, jak tylko się pobierze, mogę grać.

Niestety nadal są tam niechlubne przykłady, jak właśnie z „Warhammer 40k DoW II”.

Pytanie, czemu takiej usługi nie ma dla filmów? A jeżeli już są, to próżno szukać tam nowości w dniu premiery za rozsądną cenę. Dlaczego jeszcze nie powstała usługa, w której filmy w jakości HD są do oglądnięcia na kliknięcie? Przemysł filmowy ma tutaj przewagę nad piratami. Ci na początku muszą się ograniczać do kiepskich nagrań kinowych. To przemysł na możliwość wyjścia z lepszą usługą szybciej niż piraci. Ale nie chce tego robić.

Niektórzy mówią, że kina muszą swoje zarobić. Ale czy na pewno kina na tym tracą? A jeżeli tak, to czy nie jest to po prostu kolejny krok naprzód, który trzeba postawić? Kina albo się ostoją jak dotychczas (w końcu to duży ekran), albo skończą w starciu z internetem, jak kasety magnetofonowe w starciu z CD. Poza tym gdyby miały upaść, raczej już by to zrobiły z uwagi na to, że owe filmy tak czy siak krążą po sieci od premiery.

Może jednak ten „zły pirat”, który nie poszedł do kina, wydałby pieniądze na obejrzenie filmu w internecie?

Przemysł jednak stara się narzucać sztuczne ograniczenia i walczyć z czymś, co powinien wykorzystać. I ów pirat tak czy siak, nawet w kiepskiej jakości, obejrzy ten film w internecie. Być może nie pójdzie do kina i nawet nie spojrzy na niego tygodnie lub miesiące później, chociaż w dniu premiery, by zobaczyć go w dobrej jakości, byłby w stanie wydać równowartość biletu do kina lub płyty DVD, by film kupić.

Może już czas, by przemysł przestał patrzeć tylko na siebie i swoje kieszenie, przypominał sobie o nas, klientach, spojrzał na piractwo jak na usługę, którą trzeba wprowadzić za adekwatną opłatą i przestał walczyć z nami – swoimi klientami. Coś czuję, że skorzystalibyśmy z tego zarówno my, jak i oni.

Autor: Dariusz Półtorak

Źródło: [Dziennik Internautów](#)