

Przemysław Ciszek

UNIwersytet JANA KOCHANOWSKIEGO W KIELCACH

[p.ciszek@ujk.edu.pl](mailto:p.ciszek@ujk.edu.pl)

## Piractwo gier wideo w Polsce na przestrzeni dekad (lata 80. XX w. – lata 20. XXI w.)

Video Games Piracy in Poland over Decades (from 1980s' to 2020's)

### STRESZCZENIE

Artykuł przedstawia historię i stan obecny piractwa gier wideo w Polsce. Proceder ten jest niemal tak stary jak same gry. W Polsce lat 80. XX wieku była to powszechna praktyka m.in. z powodu braku oficjalnej dystrybucji zachodnich gier. W kolejnych dekadach piractwo komputerowe zostało spenalizowane, ale skala zjawiska zasadniczo nie malała. Ewoluuwał za to jego charakter – handel bazarowy został zastąpiony przez internet i przesyłanie plików różnymi sposobami (*peer-to-peer*, hostingi i inne). Mimo iż twórcy i wydawcy gier od lat starają się utrudnić bezprawne kopiowanie swoich produktów, piraci nieustannie próbują łamać zabezpieczenia. Prezentowane opracowanie powstało głównie w oparciu o zastosowanie kwerendy internetowej i archiwalnej pozwalającej na dotarcie do dawnych informacji o zjawisku.

**SŁOWA KLUCZOWE: GRY WIDEO, PIRACTWO CYFROWE, POLSKA, NOWE MEDIA, INTERNET**

### ABSTRACT

The article presents the history and present of video game piracy in Poland. This practice is almost as old as the games themselves. In Poland in the 1980s, it was very common, e.g. due to the lack of official distribution of western games. In the following decades, computer piracy was penalized, but the scale of the phenomenon did not decrease. However, its character has evolved – bazaar trading has been replaced by the Internet and file transfer via various means (peer-to-peer, hosting and others). Despite the fact that game developers and publishers have been trying to prevent illegal copying of their products for years, pirates are constantly trying to break security methods. The study was created mainly with the use of an Internet and archival query allowing to reach old information about the phenomenon.

**KEYWORDS: VIDEO GAMES, PIRACY, POLAND, NEW MEDIA, INTERNET**

Ciszek, P. (2024),  
Piractwo gier wideo w Polsce  
na przestrzeni dekad (lata  
80. XX w. – lata 20. XXI w.),  
*com.press*, 6(2), s. 106–121.

DOI: 10.51480/compress.2023.6-2.616  
[www.compress.edu.pl](http://www.compress.edu.pl)

## WSTĘP

Piractwo cyfrowe to powszechny problem na całym świecie i Polska nie jest tu wyjątkiem. Według raportu Urzędu Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej nielegalny dostęp do kanałów telewizyjnych stanowi 70% piractwa internetowego w Unii Europejskiej, pirackie kopie filmów – 20%, a muzyki – 10% (Brzezińska, 2022; Rojek, 2022). Z kolei raport firmy Deloitte nie wyszczególnia niestety gier wideo, ale daje pewien obraz piractwa w naszym kraju. Według niego około połowa internautów wieku 15–75 korzysta z nielegalnych źródeł w sieci (Deloitte, 2017, s. 27). W ostatnich latach z powodu łatwości dystrybucji nielegalnych źródeł oraz braku skutecznych metod walki z piractwem zjawisko to nie maleje i dotyka wszelkich dziedzin własności intelektualnej. Ogólnie rzecz biorąc, brakuje wiarygodnych danych na temat samych gier wideo. Byłyby to z resztą dane szacunkowe, gdyż jak w przypadku większości nielegalnych działalności, trudno o dokładne statystyki.

Oczywiście piractwo komputerowe jest w naszym kraju spenalizowane przez przepisy prawa i podlega karze. Kwestie te reguluje szczegółowo art. 278 par. 2 k.k., a tzw. pirat podlegać może karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5. Z kolei na stronach Policji można znaleźć informację, że piractwo komputerowe to:

bezwprawne kopiowanie (zwielokrotnienie) lub dystrybucja (rozpowszechnianie) programów komputerowych podlegającej ochronie prawnoprawno-autorskiej. Do piractwa komputerowego może dochodzić poprzez kopiowanie, pobieranie, współdzielenie (ang. sharing), sprzedaż lub instalowanie w komputerze prywatnym lub firmowym większej liczby kopii programu niż zezwala na to licencja (Policja.gov.pl, b.d., akapit 1).

Piractwo gier wideo ma konsekwencje dla całej branży gier, w tym producentów, dystrybutorów i sprzedawców detalicznych. Z jednej strony piractwo gier prowadzi do strat finansowych, co wpływa na inwestycje w dalszy rozwój tej gałęzi rozrywki, z drugiej zaś nielegalne kopiowanie gier wideo stanowi zagrożenie dla jakości i bezpieczeństwa tych produktów, ponieważ pirackie wersje gier mogą zawierać wirusy i inne niebezpieczne oprogramowanie. Yevhen Maliuk (2022, s. 45) w swoim artykule na temat dystrybucji pirackich treści medialnych przedstawił cztery potencjalne motywy związane z piractwem gier:

- 1) motyw ekonomiczny – związany z przepływem pieniędzy między użytkownikami gier a ich twórcami i wydawcami;
- 2) motyw archiwisty – związany z chęcią zachowania starszych i zapomnianych gier dla przyszłych pokoleń;
- 3) motyw kreatywny – związany z modyfikowaniem gier;
- 4) motyw aktywisty – związany ze swoistą „walką” toczoną przez piratów z właścicielami praw autorskich.

Celem artykułu jest przekrojowe przedstawienie polskiej perspektywy tego zjawiska na przestrzeni ostatnich 40 lat. Mimo długiej historii brakuje opracowań dotyczących sytuacji w Polsce. Niniejszy tekst ma uzupełnić nieco tę lukę.

## LATA 80. XX WIEKU

System polityczno-gospodarczy panujący w PRL nie sprzyjał komputeryzacji kraju, ale mimo to wiele osób nabywało 8-bitowe komputery sprowadzane z Zachodu prywatnymi kanałami lub na przykład przez sklepy sieci Pewex (Wasiak, 2010, s. 542). Popularne mikrokomputery, bo tak je wtedy nazywano, to ZX Spectrum, Commodore 64 i Atari 65XE/XL. Większość użytkowników tych maszyn używała je głównie do zabawy grami. Jednakże ceny sprzętu były bardzo wysokie w korelacji do przeciętnych zarobków i trzeba było na nie wydać nawet kilka przeciętnych pensji.

Oficjalny rynek gier wideo w naszym kraju w owym czasie praktycznie nie istniał, a sprzyjał temu m.in. brak odpowiedniego ustawodawstwa. Piractwo komputerowe nie było też społecznie postrzegane jako przestępstwo, ale raczej jako rodzaj przedsiębiorczości. Ludzie, którzy kopiowali i sprzedawali gry, byli zasadniczo poważani i postrzegani jako osoby zaradne. Nowości wydawnicze były zazwyczaj pozyskiwane za granicą i przesyłane do Polski. Przeważnie gry trafiały też do naszego kraju z pewnym opóźnieniem, a handlowano nimi nie w sklepach, a na tzw. giełdach komputerowych i kopiowano od znajomych (Rollauer, b.d., akapit 2). Piraci często specjalizowali się w oprogramowaniu na komputer, który posiadali, i stopniowo rozszerzali swoją ofertę. Giełdy były stałym elementem krajobrazu w wielu polskich miastach. Odbываły się cyklicznie i gromadziły fanów komputerów i gier. Byli to głównie młodzi mężczyźni, zafascynowani możliwościami, jakie dawały komputery osobiste (Loading..., 2018). Tworzyli oni też własne pseudopresiębiorstwa:

Giełda, z niską barierą wejścia na rynek, umożliwiała rozwinięcie działalności handlowej przez bardzo młodych ludzi. Młodzi handlarze tworzyli też swoje marki: Kicia Software, Robert King Software Ltd. czy The Great Jarek Software Limited (Wasiak, 2017, s. 542; Marecki, 2020).

Na owych giełdach można było zakupić także komputery 8-bitowe oraz sprzęt dodatkowy, taki jak stacje dyskietek czy magnetofony.

Skala piractwa wynikała też z prostoty całego proceduru. Gry dystrybuowano głównie na typowych kasetach magnetofonowych, które były łatwo dostępne. Kopiowano je nawet za pomocą magnetofonów służących zazwyczaj do słuchania muzyki. Jednym z potentatów ówczesnego handlu kasetami z gramami był Waldemar Czajkowski. Kopiował on i dystrybuował w zachodniej Polsce składanki gier na Commodore 64 (Ruczko, 2010, akapit 14). Nagrywanie wielu gier na jednej kasecie było możliwe dzięki wprowadzeniu opcji tzw. turbo, a zakup kilkunastu tytułów na jednym nośniku był bardzo opłacalny dla klienta. Niektórzy piraci szli dalej i zabezpieczali nawet swoje (pirackie!) kasety przed dalszym kopiowaniem, ale nie były to zbyt skuteczne działania. Uzdolniona informatycznie konkurencja dawała sobie z tym radę.

W tamtym czasie powstawały także pierwsze grupy crackerów, czyli osób, które zajmowały się obchodzeniem zabezpieczeń antypirackich gier i programów. Z czasem powstała specyficzna subkultura, a każda taka grupa tworzyła specjalne graficzno-muzyczne intro odtwarzane przy uruchamianiu gry. Miało ono na celu pochwalenie się przed innymi i budowanie swoistej „legandy” danej grupy (Walleij, 1998). Grupy crackerskie to interesujący temat mocno związany z piractwem, jednakże te kwestie nie są głównym tematem niniejszego artykułu.

## LATA 90. XX WIEKU

Początek lat 90. nie zmienił zbyt wiele w kwestii poszanowania praw autorskich twórców gier i oprogramowania. W pierwszym numerze miesięcznika o grach „Gambler” zamieszczono wywiad z anonimowym hackerem zajmującym się „łamaniem” zabezpieczeń antypirackich gier i programów użytkowych (Grabowski, Wiosna, 1993). Mężczyzna ten miał już wtedy duże doświadczenie w tej działalności i zajmował się tym także odpłatnie.

Pracował niekiedy dla prywatnych firm, umożliwiając im korzystanie z komercyjnego oprogramowania.

Czynnikami, które przyczyniły się do dużej skali piractwa w Polsce w omawianej dekadzie, były m.in.:

- brak dostępności: oficjalne dystrybucje gier często opóźniały się w Polsce lub były całkowicie niedostępne. To sprawiło, że pirackie kopie były jedynym sposobem na granie w najnowsze gry;
- ceny: importowane gry były często drogie w stosunku do przeciętnego dochodu Polaków. W efekcie wiele osób decydowało się na tańsze, nielegalne kopie;
- brak świadomości prawnej: wiele osób nie miało pełnej świadomości o nielegalności piractwa bądź nie traktowało tego problemu poważnie.

Sytuację miała zmienić nowelizacja ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, która weszła w życie na początku 1994 roku (Ustawa o prawie autorskim, 1994). Usankcjonowała ona prawnie ściganie piractwa komputerowego. Utrudniło to działalność bazarowym handlarzom, gdyż policja mogła organizować „naloty” i konfiskować płyty i inne nośniki z pirackimi treściami. Nie spowodowało to jednak znaczącego zmniejszenia skali procederu, gdyż mimo ryzyka nadal było to opłacalne dla piratów.

We wspomnianej dekadzie pojawiła się też na polskim rynku pierwsza popularna konsola do gier, czyli Pegasus. Ta tajwańska podróbka konsoli Famicom od koncernu Nintendo zagościła w wielu domach, a w raz z nią pirackie kartridże z gramami. Można je było nabyć w atrakcyjnej cenie na targowiskach i bazarach. Poza tym w naszym kraju rozpowszechniły się komputery z rodziny Amiga, które były już w tym momencie nieco przestarzałe, ale doskonale wpasowały się w polski krajobraz, między innymi dzięki dobremu stosunkowi ceny do możliwości. Handel gramami na komputery Amiga był oparty głównie na nielegalnym kopiowaniu i wymianie gier i programów między użytkownikami. Klienci handlarzy mieli możliwość wyboru spośród szerokiej gamy tytułów, w tym zarówno gier popularnych, jak i mniej znanych produkcji. W miarę upływu czasu polscy dystrybutorzy zaczęli importować oryginalne gry na Amigę i sprzedawać je w sklepach komputerowych. Jednakże z uwagi na to, że oryginalne gry były znacznie droższe od kopii, a z powodu piractwa wiele osób miało już dostęp do tych samych tytułów, popyt na oryginalne gry był stosunkowo niski. Miejscem specjalizującym się w sprzedaży takich gier był na przykład sklep Mapasoft w Krakowie, który był popularny wśród młodych ludzi. Przedsiębiorcy zauważyli jednak, że piraci, oferujący dużo tańsze kopie gier, kręcą się wokół sklepu i kuszą klientów atrakcyjnymi cenami (Rollauer, b.d., akapit 3).

Piractwo dotykało praktycznie każdej platformy sprzętowej. Gry na dyskietkach 3,5 cala przeznaczone na komputery z rodziny Amiga kopiowano za pomocą popularnego programu X-Copy Professional. Był on łatwy w obsłudze i miał duży wkład w rozwój piractwa nie tylko w naszym kraju. Jak czytamy we wspominkowym artykule:

Nagrywalnie występowały w różnych postaciach – od stanowisk na giełdach komputerowych, poprzez firmy wysyłkowe nagrywające kasety i dyskietki wg życzenia, aż po prywaciarskie firmy wydające w pełnym majestacie prawa własne „zestawy gier”, nierzadko z dodanym w grze własnym logo (Adams, 2008).

Stopniowa ewolucja techniczna i spadek cen pociągnęły za sobą wymianę 8-bitowych komputerów oraz Amig na komputery klasy PC oraz konsole do gier (głównie Sony PlayStation). Musiał zatem zmienić się asortyment handlarzy, którzy postawili na płyty CD z grami na PC oraz na PlayStation. Uruchamianie tzw. kopii zapasowych na konsolę PS1 wymagało niewielkiej elektronicznej modyfikacji sprzętu. Było to jednak powszechne, gdyż oryginalne gry były drogie. Bardzo droga była też sama konsola, zatem jej zakup nadwyręzał budżet gracza i zachęcał do oszczędzania na grach. Z czasem pojawił się też nieinwazyjny sposób uruchamiania nielegalnych kopii, tzw. *swap trick*. Wymagał jednak posiadania przynajmniej jednej oryginalnej płyty z grą.

Polskim graczom w sukurs przychodzili piraci ze Wschodu. Powstało nawet potoczne pojęcie „ruskie tłoki”, oznaczające pirackie kopie, które różniły się od innych tym, że były wydane w niemal profesjonalny sposób. Poligrafia dobrej jakości oraz nadruki na płytach dość dobrze symulowały oryginalne wersje gier. Powiązane są z tym procederem także polskie wersje językowe tworzone przez osoby zza wschodniej granicy. Nawet dubbing nagrywany był przez amatorów z wyraźnym rosyjskim akcentem.

W latach 90. pojawiły się pierwsze polskie firmy profesjonalnie tworzące gry. Były to głównie tytuły na komputery 8-bitowe. Twórcy musieli walczyć z piratami, którzy rozprowadzali nielegalnie kopie ich gier na giełdach, a takie kopie były potem rozpowszechniane w gronie znajomych z bloku czy osiedla. Obrót pirackimi kopiami gier ułatwiły też domowe nagrywarki płyt CD. Początkowo były bardzo drogimi urządzeniami, a czyste płyty także nie były tanie. Wpływało to na cenę pirackich wersji, gdzie płacono się zasadniczo za liczbę płyt, na których była gra, a nie za rodzaj czy jakość danego tytułu. Z czasem sprzęt ten mocno staniał, co wpłynęło na rozpowszechnienie kopiowania w gronie znajomych.

## XXI WIEK

Piractwo gier wideo w Polsce w pierwszych latach nowego tysiąclecia nie różniło się wiele od poprzedniej dekady. Królował handel nośnikami fizycznymi i wymiana wśród znajomych. W wywiadzie zamieszczonym w jednym z numerów magazynu „PSX Extreme” z 2004 roku anonimowy mężczyzna handlujący nielegalnymi kopiami na bazarze przyznawał bez ogródek, że wie, iż grożą mu konsekwencje karne. Nie przejmował się także tym, że taka działalność wpływa negatywnie na rynek legalnego oprogramowania (Weisner, 2004).

Piractwo konsolowe było trudniejsze od pecetowego ze względów technicznych, ale i tak znaleziono sposoby na uruchamianie kopii gier. Konsola PlayStation 2, która stała się równie popularna jak pierwowzór, także stała się celem piratów. Proces uruchamiania nieautoryzowanych kopii gier odbywał się m.in. w oparciu o specjalne urządzenia lub modyfikowanie oprogramowania konsoli (Adamczewski, 2022). Proceder był powszechny i wiele osób decydowało się na kupowanie lub ściąganie z internetu pirackich wersji.

Oblicze piractwa gier w Polsce (i nie tylko) zmienił dostęp do internetu, który stawał się coraz szybszy i tańszy. Do tej pory kasetę, dyskietkę czy płytę z grą należało zdobyć poprzez nabycie na giełdzie lub skopiowanie od znajomego, sieć zaś wyeliminowała nośnik fizyczny. Jednym z pierwszych popularnych sposobów na pobieranie nieautoryzowanych treści z internetu były programy bazujące na sieciach *peer-to-peer* (P2P), takie jak Gnutella czy Kazaa (Redakcja Bullogjob, 2019, akapit 10). Proces polega zazwyczaj na współdzieleniu plików przez zwykłych internautów, bez potrzeby istnienia centralnego serwera hostującego. Jedną z najsłynniejszych usług tego typu był Napster, który umożliwiał jednak tylko pobieranie plików audio (Sosinsky, 2011, s. 276–277).

Z czasem powstało wiele programów, które umożliwiały łatwe wyszukiwanie i pobieranie plików, w tym gier. eDonkey czy Osiołek to tylko przykłady aplikacji dla systemu Windows, które spędzały sen z powiek wydawcom i producentom gier. Jednak takie pobieranie plików miało kilka wad, chociażby wolne tempo i ewentualne wirusy komputerowe znajdujące się w oprogramowaniu.

Kolejnym krokiem rozwoju piractwa internetowego było rozpowszechnienie się serwisów hostujących pliki. Strony, takie jak MegaUpload, Filecloud czy Uploaded, miały jednak pewne ograniczenia – wielkość jednego pliku była zwykle limitowana np. do 100 megabajtów. Generowało to konieczność „ciąć” obrazów płyt CD/DVD z grammi na kilka lub kilkadziesiąt części, które

potem miały osobne linki. Jednakże samodzielne odnalezienie takich linków w sieci było niemożliwe dla zainteresowanych użytkowników. Powstały zatem fora internetowe, tzw. warez, które dzieliły się na sekcje zawierające konkretne rodzaje treści (gry, filmy, muzykę, książki), a dany tytuł stanowił odrębny temat na forum. Zamieszczano tam następnie linki do różnych serwisów hostingowych. Ogromnym forum tego typu o globalnej skali było Warez-bb. Powstało w 2006 roku i umożliwiało dostęp do milionów zasobów cyfrowych różnego typu. Polskim odpowiednikiem było forum Darkwarez, które istniało w latach 2006–2018. Było czołowym miejscem tego typu w polskim internecie. O jego skali może świadczyć fakt, iż forum pojawiło się w raporcie Departamentu Stanu USA Investment Climate Statement – Poland (US Department of State, 2015). Działo na takiej samej zasadzie jak Warez-bb, ale można było tam znaleźć polskie filmy, polskie wersje językowe gier i inne zasoby o lokalnym charakterze.

Od wielu lat innym miejscem, gdzie masowo są łamane prawa autorskie, jest serwis Chomkuj.pl. Ten internetowy dysk jest podobny w teorii do OneDrive czy Dysku Google. Platforma ta jest jednak tak skonstruowana, że użytkownicy mogą łatwo wyszukiwać pliki zamieszczone przez inne osoby. Są to głównie książki, muzyka, filmy i gry. Serwis był wielokrotnie pozywany przez właścicieli praw autorskich do różnych mediów. Mimo to nadal funkcjonuje i pobiera opłaty od użytkowników chcących pobierać większe pliki (Kuśmierk, 2023).

W pierwszej połowie drugiej dekady XXI wieku piractwo gier wideo nie ma już sensu przy użyciu fizycznych nośników. Gry zajmują zbyt wiele przestrzeni dyskowej, a szybkie łącza internetowe pozwalają na sprawne przysyłanie dużych plików. Choć strony internetowe oferujące pirackie oprogramowanie były i nadal są nielegalne, wiele z nich działało i działa w ukryciu, często zmieniając lokalizację swoich serwerów, aby uniknąć ścigania przez władze. Szybki research za pomocą wyszukiwarki internetowej Google pozwala łatwo znaleźć strony zawierające linki do plików na serwisach hostingowych lub torrenty nowszych i starszych gier na komputery czy konsole. Wystarczy wpisać „tytuł gry + torrent” i zwrócone wyniki będą zawierać strony udostępniające takie dane. Część z podanych stron nie wczytuje się lub jest blokowana przez programy antywirusowe. Co ciekawe, wyszukiwarka Google usuwa wiele takich wyników na podstawie amerykańskiej ustawy Digital Millennium Copyright Act. Dzieje się to na wniosek wydawcy danej gry. Nie obowiązuje to w wyszukiwarce DuckDuckGo, która wyświetla wszystkie wyniki.



Jeszcze łatwiejsze jest znalezienie starszych gier na konsole (lata 80., 90. oraz początek XXI w.). Wiele stron udostępnia pliki ROM oraz obrazy płyt, które można uruchamiać na emulatorach. Prawo zezwala na posiadanie tzw. kopii zapasowych posiadanych gier, ale można z dużą dozą pewności założyć, że zdecydowana większość pobierających je osób nie posiada oryginalnego egzemplarza danej gry.

## SZERSZY KONTEKST EUROPEJSKI

Na tle innych państwa Europy końca XX wieku piractwo w Polsce nie wyróżnia się znacząco. Specyfika krajów bloku wschodniego miała to do siebie, że nie szanowano praw autorskich twórców gier wideo, ale inne kraje także miały interesujące podejście. Przykładowo we Włoszech istniał niemal oficjalny rynek pirackich kopii, które można było kupować w punktach z prasą i różnych sklepach (Gerli, 2022). Piratowanie było także bardzo aktywne w Skandynawii, a także we Francji i Niemczech.

Piractwo oprogramowania i gier w Europie w latach 80. i 90. XX w. było różnorodne, a podejście rządów do tego zjawiska zróżnicowane. Kraje, takie jak Francja i Wielka Brytania, od początku lat 80. sprzeciwiały się wszelkim formom nielegalnego kopiowania gier i oprogramowania. Inne kraje, takie jak Włochy, Hiszpania i Portugalia, potrzebowały więcej czasu na przyjęcie podobnej postawy.

Piractwo wydawało się bardziej rozpowszechnione w Europie niż w Stanach Zjednoczonych prawdopodobnie ze względu na opóźnienie w akceptacji konsol do gier na kontynencie. Europejska młodzież korzystała z komputerów domowych jako preferowanej platformy do gier, co doprowadziło do powstania aktywnej sceny warez. Założyciele grup pirackich często byli osobami, które próbowały zyskać reputację, znajdując sposoby na dostęp do chronionych gier. Nie chodziło o pieniądze, ale o rozszerzoną wersję starych metod homecopying. Wśród najważniejszych grup pirackich w Europie były Paradox, Razor 1911 i Fairlight. Wiele z nich powstało wokół komputerów Commodore 64, a potem Amiga.

Jednym z najbardziej znanych produktów pirackich, które powstały w Europie, były kompilacje grupy Twilight. Były to zestawy pirackiego oprogramowania produkowane w Holandii od końca lat 90. do początku lat 2000. Na jednym krążku CD użytkownicy mogli znaleźć dobraną kompilację

oprogramowania i gier, wraz z niektórymi łatkami i modami (Gerli, 2022). Wydania grupy Twilight zniknęły na dobre, gdy szerokopasmowy internet stał się powszechnie dostępny, a większość ludzi była w stanie bezpośrednio pobierać piracką zawartość. W 2007 roku seria aresztowań policyjnych sygnalizowała koniec przedsięwzięcia Twilight.

Według raportu Urzędu Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej (EUIPO) skala piractwa internetowego w UE maleje z roku na rok. Polacy jako naród mają w tym względzie szczególne powody do dumy – jak wynika z raportu, jesteśmy najmniej skłonni do korzystania z nielegalnych treści spośród wszystkich obywateli UE. W 2020 roku przeciętny użytkownik internetu w UE uzyskiwał dostęp do treści naruszających prawa autorskie 5,9 razy w miesiącu. Użytkownicy z Polski robili to średnio 3,8 razy w miesiącu. Poza Polską poniżej średniej unijnej uplasowały się także Austria, Finlandia, Francja, Hiszpania, Holandia, Niemcy, Rumunia, Włochy i Wielka Brytania (Fundacja Legalna Kultura, 2022).

## WALKA Z PIRACTWEM

Dziś piractwo gier wideo nadal stanowi problem, zatem wielu twórców i dystrybutorów gier wciąż szuka skutecznych metod zwalczania tego zjawiska. Jednym ze sposobów walki z piratami były różnego rodzaju zabezpieczenia stosowane przez twórców gier. Początki tego typu działań sięgają lat 80. XX w. Bazowały na różnych rozwiązaniach, np. gra wymagała wpisania słowa z oryginalnej instrukcji. Niektórzy wydawcy sięgali po bardziej skomplikowane metody, jak specjalne przyrządy dołączane do gry, które pozwalały na przykład na odczytanie haseł niezbędnych do jej uruchomienia. Przedmioty te były nieopłacalne w kopiowaniu przez piratów (Whitehead, 2010).

Innym nowszym sposobem przeciwdziałania piractwu jest wprowadzenie rozwiązań technologicznych opartych na oprogramowaniu i internecie. Jedną z takich technologii jest tzw. DRM (*Digital Rights Management*), czyli system zarządzania prawami cyfrowymi. Rozwiązania tego typu utrudniają lub wręcz uniemożliwiają uruchamianie nieautoryzowanych kopii gier. Stosowane są różne metody, do popularnych należą Denuvo i SecuROM (Amritha, Karthik, Sethumadhavan, 2020, s. 1). DRM bywa uciążliwy także dla uczciwych graczy i może utrudniać uruchamianie gry czy wymagać

stałego dostępu do internetu, mimo że gra nie posiada trybów sieciowych (Todd, 2011, s. 102).

Niejako przy okazji twórcom i wydawcom gier wideo udało się uniknąć powszechnego piractwa dzięki konsolom do gier. Przejście z komputerów osobistych na platformy konsolowe, takie jak Sony PlayStation i Microsoft Xbox, spowolniło negatywny wpływ piractwa na rozwój gier. Aby uruchamiać pirackie gry na konsolach, konieczne są najczęściej modyfikacje sprzętowe, co poważnie utrudniło potencjalny rozwój czarnego rynku pirackich gier wideo (Depoorter, 2014, s. 33–34).

Jednym z czynników mogących zmniejszyć pobieranie nielegalnych kopii gier z sieci może też być spadek cen części gier i ułatwienie dostępu do nich dzięki dystrybucji cyfrowej. Częste promocje na Steam, GOG, Uplay i innych platformach cyfrowej sprzedaży gier powalają na zakup nieco starszych gier w atrakcyjnej cenie. Niestety gry z segmentu AAA, których produkcja pochłania niekiedy setki milionów dolarów, nie są w momencie premiery tanie. I to właśnie na ich ochronie najbardziej zależy wydawcom, gdyż dla sprzedaży kluczowe są pierwsze tygodnie obecności nowego tytułu na rynku. Pewną rolę odgrywa też edukacja użytkowników, którzy obecnie mają świadomość, jak negatywne mogą być skutki piractwa.

Równoległe prowadzona była także działalność legislacyjna w wielu krajach, między innymi na szczeblu międzynarodowym. Wspomniana wcześniej ustawa Digital Millennium Copyright Act (DMCA) to amerykańskie prawo autorskie uchwalone w 1998 roku, które wdraża dwa traktaty Światowej Organizacji Własności Intelektualnej z 1996 r. Nakłada sankcje na produkcję i rozpowszechnianie technologii, urządzeń lub usług mających na celu obejście środków kontrolujących dostęp do dzieł chronionych prawem. Prócz tego DMCA zaostrza kary za naruszenie praw autorskich w internecie. Z kolei w 1994 roku weszło w życie Porozumienie w sprawie handlowych aspektów praw własności intelektualnej (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights), które zobowiązywało kraje członkowskie do ochrony praw autorskich. W Polsce ustawa o prawie autorskim była wielokrotnie modyfikowana, aby dostosować ją do nowych realiów cyfrowych.

## ZAKOŃCZENIE

Piractwo komputerowe ma wiele twarzy, a gry wideo są tylko jedną z nich. Wprowadzenie dostępu do internetu na szeroką skalę pod koniec lat 90. XX w. znacząco przyczyniło się do nasilenia tego problemu. Sieć stała się łatwym i anonimowym kanałem dystrybucji pirackiego oprogramowania i gier. Wraz z pojawieniem się takich technologii, jak *peer-to-peer* (P2P), nielegalne oprogramowanie stało się jeszcze łatwiejsze do pobrania. Usługi P2P pozwalały użytkownikom wymieniać się plikami bezpośrednio między sobą, co umożliwiło rozproszenie pirackiego oprogramowania na miliony komputerów na całym świecie. Ta decentralizacja utrudniła ściganie i eliminację pirackich źródeł. Użytkownicy mogą obecnie pobrać nielegalne kopie gier i oprogramowania bezpośrednio na swoje komputery, nie muszą już polegać na fizycznych kopiach dostępnych na bazarach. Piractwo gier wideo stało się zjawiskiem globalnym, nieuznającym granic państwowych. W dużej mierze straciło też komercyjny charakter, gdyż osoby chcące zdobyć kopie zazwyczaj nie muszą przekazywać żadnych pieniędzy piratom.

Pomimo coraz bardziej zaawansowanych środków zabezpieczających, które twórcy gier i oprogramowania wprowadzali do swoich produktów, hackerzy nadal byli w stanie znaleźć sposoby na ich obejście. Ta „zabawa w kotka i myszkę” między twórcami/wydawcami a piratami trwa cały czas. Ci drudzy ciągle znajdują nowe sposoby na łamanie zabezpieczeń i udostępnianie nielegalnych kopii oprogramowania.

Co ciekawe, nie jest aż tak oczywiste, że piractwo gier wpływa negatywnie na sprzedaż oryginalnych kopii. W 2014 roku na zlecenie Komisji Europejskiej powstał raport, który ukazuje, że średnio 51% wszystkich dorosłych w UE i 72% wszystkich nieletnich w UE nielegalnie pobierało lub przesyłało strumieniowo treści. Spośród sześciu badanych krajów Polska i Hiszpania mają najwyższe wskaźniki piractwa. Raport sugeruje też, że nielegalna konsumpcja faktycznie przynosi korzyści legalnej sprzedaży, a obniżenie cen nie wpłynie na wskaźniki piractwa (Batchelor, 2017).

Lawrence Lessig (2005, s. 47) przedstawił w swojej książce niejednoznaczny obraz piractwa medialnego, które miewa też swoje jaśniejsze strony i przyczyniło się do rozwoju chociażby przemysłu filmowego na początku XX wieku. Niektórzy zaś traktują piractwo jako swoistą formę zachowania dziedzictwa kulturowego. Ma to sens nie tylko w przypadku wspomnianego w artykule Abigail De Kosnik upadku cywilizacji technicznej (2019), lecz także w sytuacji, gdy gry mają niejasny status prawny i nie są dostępne

w oficjalnej sprzedaży. Może to mieć miejsce chociażby wtedy, gdy wydawca zbankrutował i nie zostały przejęte prawa autorskie.

Przyszłość nieautoryzowanego kopiowania gier będzie zapewne wyglądać podobnie jak w minionej dekadzie – duża skala zjawiska w na komputerach osobistych oraz sporo mniejsza w przypadku konsol do gier. Z pewnością piraci nie zakończą swojej działalności i będą nadal starać się łamać zabezpieczenia i udostępniać gry w internecie.



## BIBLIOGRAFIA

- Adamczewski, K. (2022). PS2 a piraci – przegrana na własne życzenie? *PSX Extreme*, 2, 94–97.
- Adams, J.J. (2008). Nagrywalnie Szczecina. Zakazana Planeta. Pobrano z: <https://zakazanaplaneta.pl/2008/04/10/1846> (12.07.2023).
- Amritha, P.P., Karthik, J., Sethumadhavan, M. (2020). Video Game DRM: Analysis and Paradigm Solution. 2020 11th International Conference on Computing, Communication and Networking Technologies. doi:10.1109/iccncnt49239.2020.9225560.
- Batchelor, J. (2017). EU Commission: „No evidence that piracy affects video games sales”. *GameIndustry*. Pobrano z: <https://www.gamesindustry.biz/eu-commission-no-evidence-that-piracy-affects-video-games-sales> (12.07.2023).
- Brzezińska, K. (2022). Piracy in Poland the lowest in the EU. *Lexology*. Pobrano z: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=465d62ce-ab2d-4d3b-8425-7903a43e552f> (12.07.2023).
- De Kosnik, A. (2019). Piracy Is the Future of Culture. Speculating about Media Preservation after Collapse. *Third Text*, 1–9. <https://doi.org/10.1080/09528822.2019.1663687>.
- Deloitte (2017). Piractwo w Internecie – straty dla kultury i gospodarki. Analiza wpływu zjawiska piractwa internetowego na gospodarkę Polski na wybranych rynkach kultury. Pobrano z: [https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/pl/Documents/Reports/pl\\_Deloitte\\_%20piractwo\\_raport.pdf](https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/pl/Documents/Reports/pl_Deloitte_%20piractwo_raport.pdf).
- Depoorter, B. (2014). What Happened to Video Game Piracy? How video games thrive in a world of piracy. *Communications of the ACM*, 57, 5, 33–34. <https://doi.org/10.1145/2594289>.
- Fundacja Legalna Kultura (2022). Naruszenia praw autorskich w internecie na terenie Unii Europejskiej 2021. Legalna Kultura. Pobrano z: <https://www.legalnakultura.pl/pl/czytelnia-kulturalna/badania-i-raporty/news/3777,naruszenia-praw-autorskich-w-interneciena-terenie-unii-europejskiej-2021#gsc.tab=0> (12.07.2023).
- Gerli, D. (2022). Gaming piracy in Europe between the 80s and 90s – a brief history. *Genesistemple*. Pobrano z: <https://genesistemple.com/the-european-bucaneers-gaming-piracy-in-the-eu-between-the-80s-and-90s> (12.07.2023).
- Grabowski, J., Wiosna, R. (1993). Cracked by CSL. *Gambler*, 1, 52–53.

- Kuśmierek, M. (2023). Proces trwał 11 lat i skończył się jak żart. Chomikuj.pl jest winny, ale gryzoń pozostaje na wolności. Spider's Web. Pobrano z: <https://spidersweb.pl/2023/04/chomikuj-wyrok.html> (12.07.2023).
- Lessig, L. (2005). Wolna kultura. Warszawa: WSiP.
- Loading... (2018). Gry, użytki – co dla Ciebie? – historia gier komputerowych [wideo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XSb-PPQEU7k> (12.07.2023).
- Maliuk, Y. (2022). Social transformations and distribution of pirated media content on the example of video games. Skhid, 3 (3), 45. [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2022.3\(3\).266199](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2022.3(3).266199).
- Marecki, P. (2020). Nastolatki zarabiały na pirackich grach komputerowych więcej niż ich rodzice na etatach. Wyborcza.pl. Pobrano z: <https://wyborcza.pl/alehistoria/7,121681,25695285,nastolatkowie-zarabiali-na-piraceniu-gier-komputerowych.html> (12.07.2023).
- Policja. (b.d.). Piractwo komputerowe. Pobrano z: <https://podlaska.policja.gov.pl/pod/dzialania/przestepczosc-gospodar/struktura-wydzialu/zespol-iii/piractwo-komputerowe/28415,Piractwo-komputerowe.html> (12.07.2023).
- Redakcja Bulldogjob. (2019). Historia piractwa komputerowego. Bulldogjob. Pobrano z: <https://bulldogjob.pl/readme/historia-piractwa-komputerowego> (12.07.2023).
- Rojek, K. (2022). 40 proc. młodych ludzi piraci. Dziwi was to? Antyweb. Pobrano z: <https://antyweb.pl/piractwo-mlodziez-polska-europa> (12.07.2023).
- Rollauer, T. (b.d.). Krótka historia piractwa komputerowego w Polsce. Amigowiec. Pobrano z: <https://www.amigowiec.pl/krotka-historia-piractwa-komputerowego-w-polsce> (12.07.2023).
- Ruczko, P. (2010). Historia Commodore 64 w Polsce, czyli... Wywiad z Waldemarem Czajkowskim. River's Edge. Pobrano z: <https://riversedge.pl/historia-commodore-64-w-polsce-czyli-wywiad-z-waldemarem-czajkowskim> (12.07.2023).
- Sosinsky, B. (2011). Sieci komputerowe. Biblia. Gliwice: Helion.
- Todd, D. (2011). Pirate Nation. How digital piracy is transforming business, society and culture. London: Kogan Page.

- US Department of State. (2015). 2015 Investment Climate Statement – Poland. US Department of State. Pobrano z: <https://web.archive.org/web/20160308150108/https://www.state.gov/e/eb/rls/othr/ics/2015/241708.htm> (12.07.2023).
- Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jedn.: Dz. U. z 2022 r. poz. 2509).
- Walleij, L. (1998). Copyright does not exist. Pobrano z: <http://svenskefaen.no/cdne/ch5web.htm> (12.07.2023).
- Wasiak, P. (2010). Komputery w czasach PRL. Jak je sprowadzano z zagranicy? Focus.pl. Pobrano z <https://www.focus.pl/artykul/komputeerel> (12.07.2023).
- Wasiak, P. (2017). Ekonomiczne i społeczne funkcje giełd komputerowych w okresie transformacji systemowej. W: M. Sikora (red.), High-tech za żelazną kurtyną. Katowice–Warszawa: Wydawnictwo IPN.
- Weisner, M. (2004). Piraci.pl. PSX Extreme, 2, 60–61.
- Whitehead, D. (2010). Banging the DRM. The history of anti-piracy. Eurogamer. Pobrano z: <https://www.eurogamer.net/banging-the-drm-article> (12.07.2023).