

*Karolina Myślińska*

ORCID 0009-0000-1689-5345

## **Renesans piractwa medialnego w dobie pandemii i rozwoju technologicznego**

### **Wprowadzenie**

Piractwo cyfrowe na przełomie XX i XXI wieku utożsamiano z praktykami wynikającymi przede wszystkim z chęci wzbogacenia się i/lub uniknięcia kosztów pozyskiwania tekstów kultury. Jako takie, było ono uznawane za wysoce szkodliwe dla rynku oficjalnej dystrybucji treści i rozwoju kultury. Nielegalny obieg filmów, seriali, muzyki czy gier wideo na giełdach, targach i bazarkach kusił konsumentów bogatą ofertą i niską ceną produktu, jednak oryginalni autorzy nie czerpali zysków z takiej sprzedaży.

W ostatnich dwóch dekadach, w związku z pojawieniem się nowych czynników polityczno-społecznych, szybkim rozwojem technologii, a także ewolucją sposobów dystrybucji utworów audiowizualnych, zjawisko piractwa oraz związane z nim praktyki ulegały modyfikacji. Pomimo podejmowanych przez duże korporacje prób uporania się z niepożądanymi praktykami konsumentów problem wciąż narasta.

W poniższym artykule, stanowiącym rekonesans istniejących badań i literatury przedmiotu, autorka spróbuje odpowiedzieć na pytanie, co doprowadziło do upowszechnienia się nielegalnych sposobów dystrybucji treści w Internecie w ostatnich latach. Podejmie próbę wykazania, iż decydujący wpływ na taki stan rzeczy miały pandemia COVID-19 oraz przemiany technologiczne, ze szczególnym uwzględnieniem spopularyzowania streamingu. Jak się wydaje, te dwa czynniki zmieniły rolę i znaczenie piractwa w popkulturze oraz doprowadziły do przełomu w zakresie użytkowania, rozpowszechniania i tworzenia tekstów kultury.

### **Kontekst historyczno-społeczny**

Aby zrozumieć negatywne konotacje związane z pojęciem piractwa, definiowanym jako nieoficjalny obieg utworów audiowizualnych, należy przyrzeć się etymologii samego terminu. Pochodzi on od łacińskiego pirata (korsarza) oraz greckiego peiratēs, czyli „bandyty”<sup>1</sup>. Początkowo określenie „pirat” odnosiło się głównie do

1 Hasło: *pirate* (n.), <https://www.etymonline.com/search?q=pirate>, 16.06.2023.

morskich przestępców dokonujących rozbojów i dopuszczających się aktów przemocy wobec łodzi czy statków w celu przejęcia ich ładunku, a więc czerpania korzyści materialnych. Obecnie termin ten rozumiany jest jednak dwojako<sup>2</sup>. W języku angielskim sformułowanie to *pirate* tłumaczy się zarówno jako „rabować”, jak i „naruszać prawa autorskie”<sup>3</sup>. Drugie z wymienionych znaczeń po raz pierwszy pojawiło się w opracowanym w 1736 roku przez Nathana Bailey’a *An Universal Etymological English Dictionary*.

Początki piractwa w kontekście dystrybucji materiałów cyfrowych są ściśle związane z komputeryzacją. Dobrze obrazuje to tekst Michała Gramatyki pod tytułem *Piractwo komputerowe*. Modus operandi opublikowany w kwartalniku „Problemy Kryminalistyki” z 1997 roku. Autor przedstawia w nim – jak sugeruje tytuł – schemat działania hakerów będących częścią zorganizowanych grup przestępczych, które parały się nielegalnym rozpowszechnianiem programów komputerowych na terenie Polski. Autor stawia tezę, że lata 90. ubiegłego stulecia były okresem, kiedy osoby pozyskujące pliki w nieformalnym obiegu danych utożsamiano ze złodziejami i oszustami.

Współcześnie piractwo, szczególnie w dyskursie naukowym, jest postrzegane w sposób bardziej spolaryzowany. Na jego negatywne aspekty zwraca uwagę między innymi Michał Wyrostkiewicz, medioznawca i doktor nauk teologicznych, który w pracy *Piractwo komputerowe – problem nie tylko prawny* (2009: 122–125), poświęconej analizie zagadnienia z perspektywy teologii moralnej, nazywa je jednym z „wiodących przewinień” współczesnego społeczeństwa, noszącym znamiona kradzieży, a nawet grzechu. Jego głównym celem jest uniknięcie obciążenia finansowego, z czym wiązałyby się pozyskiwanie pożądaných treści z legalnych źródeł.

Przeciwnego zdania jest Grzegorz Zyzik, groznawca i ekspert w dziedzinie popkultury. W tekście *Czciciele torrentów: rozważania o współczesnym modelu kinofilii* (2015: 94) zwraca on uwagę na pozytywne aspekty praktyk pirackich, opisując je z perspektywy poststrukturalistycznej jako „niemal zawsze twórcze” oraz przyczyniające się do rozwoju kultury kinofilskiej. Ponadto powołuje się na kategorie formalnego i nieformalnego obiegu dzieł zaczerpnięte z koncepcji nieformalnej ekonomii mediów autorstwa Ramona Lobato, Juliana Thomasa i Dana Huntera (2011). Zgodnie z nią postrzeganie formalnego obiegu treści medialnych jako „jedynego i słusznego” jest błędne, gdyż obecnie większość życia kulturalno-społecznego ma swoje źródło w obiegu nielegalnym.

Przywołana teza, jak pokazują ostatnie badania, dobrze oddaje rzeczywistość. Według szacunków PwC (2014: 21), przedstawionych w *Analizie wpływu zjawiska piractwa treści wideo na gospodarkę w Polsce*, aż 73% badanych osób oglądających filmy i 49% osób oglądających seriale w Internecie korzysta „zarówno z legalnych, jak i nielegalnych źródeł, przy czym nielegalne źródła są w tej grupie dominujące”<sup>4</sup>. Takie praktyki wpisują się w piractwo hybrydowe, które dotyczy symultanicznego

2 Hasło: *pirate*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/pirat;2571534.html>, 16.06.2023.

3 Hasło: *to pirate*, <https://translate.google.pl/?sl=en&tl=pl&text=to%20pirate&op=translate>, 15.02.2023.

4 Analiza PwC została wykonana w 2014 roku, przez co może być uznana za nieaktualną, jednak zagraniczne badania zdają się potwierdzać wykazane przez nią tendencje. Badania

konsumowania treści za pośrednictwem subskrybowanych, płatnych serwisów VoD (wideo na żądanie) oraz wszelkich nieautoryzowanych nadawców. Przykładem jest też pobieranie nieoficjalnych napisów, solucji bądź modów do kopii utworów pozyskanych z oficjalnej dystrybucji mediów.

Podsumowując, korzystanie z nieoficjalnego obiegu stanowi praktykę dominującą nie tylko wśród piratów, ale też znaczącej części aktywnych i zaangażowanych konsumentów popkultury<sup>5</sup>. Powszechnie funkcjonujące negatywne konotacje czy przekonania dotyczące omawianych działań, uwarunkowane etymologią terminu, historią zjawiska czy różnego rodzaju stereotypami z nim związanymi, zdają się mieć niewiele wspólnego ze współczesnym krajobrazem medialnym. Ten zdominowany jest przez nowy typ uczestnika kultury – osobę korzystającą z wielu kanałów dystrybucji jednocześnie.

Podobna postawa z roku na rok staje się coraz bardziej powszechna, a piractwo filmów i seriali wydaje się sięgać apogeum. Z raportów firmy MUSO (Chatterley, 2022) – opartych na przeprowadzonych przez nią badaniach stron internetowych oferujących nieautoryzowane treści – wynika, że między 2020 a 2021 rokiem nastąpił wzrost aktywności użytkowników tych stron na poziomie 15,2%, zaś w latach 2021–2022 zanotowano skok o kolejnych 18% (MUSO, 2023)<sup>6</sup>. Na przestrzeni ubiegłego roku odnotowano 215 miliardów wizyt na pirackich portalach, czyli o 33 miliardy więcej w stosunku do dwóch wcześniejszych lat. Najczęściej tak zwanemu piraceniowi ulegał sektor zbiorczo określany mianem „TV”, w skład którego wchodziły serie telewizyjne, anime i transmisje na żywo (w tym sportowe). Warto również przyjrzeć się danym dotyczącym sektora filmowego, gdyż to w jego ramach zaobserwowano największy wzrost nielegalnej konsumpcji utworów. Różnica między latami 2020 a 2021 wyniosła aż 36,4%. Autorzy raportu zwracają też uwagę na znaczne zwiększenie zainteresowania nielegalnymi kopiami tekstów kultury, szczególnie odcinków seriali anime i wysoko budżetowych seriali amerykańskich platform streamingowych.

## Dwa przełomy, jeden rezultat

Ostatnie lata obfitowały w czynniki, które przyczyniły się do upowszechniania praktyk pirackich. Pierwszym, nasuwającym się na myśl w kontekście analizy przedstawionych powyżej statystyk i jednym z najbardziej znaczących, jest pandemia COVID-19. W jej trakcie dziesiątki krajów na świecie wprowadziły różnego rodzaju obostrzenia, które miały na celu zminimalizowanie ryzyka rozprzestrzenienia się

---

te są wartościowe, gdyż stanowią jedno z niewielu źródeł wiedzy na temat zachowań i preferencji polskich konsumentów treści cyfrowych (PwC, 2017: 21).

5 Potwierdzają to także badania z 2020 roku przeprowadzone w Chile przez Armana Derakhti, Catalinę Ramírez-Rivas i Patricio E. Ramírez-Correa. Wykazały one, że osoby korzystające z serwisów streamingowych są 5,58 razy bardziej skłonne do podejmowania praktyk pirackich niż te niekorzystające z nich (Derakhti, Ramírez-Rivas, Ramírez-Correa, 2020: 102–108).

6 Poniższa praca w dużym stopniu opiera się na badaniach statystycznych wykonanych przez firmę MUSO ze względu na jej wiarygodność oraz fakt, iż większość współczesnych publikacji podejmujących problem piractwa również się na nie powołuje.

wirusa. Jednym z podjętych działań było częściowe przeniesienie wielu aspektów życia społecznego do przestrzeni online. W świecie wirtualnym odbywały się więc szkolne zajęcia, spotkania towarzyskie czy biznesowe. Dla wielu ludzi podstawową konsekwencją takich zmian było zmniejszenie liczby codziennych obowiązków, przez co zyskali oni więcej czasu wolnego. Sposobem na jego wypełnienie okazało się konsumowanie seriali i filmów. Dodatkowo zderzenie z rzeczywistością przepełnioną niepewnością i strachem było dla wielu osób trudnym przeżyciem, a swego rodzaju ucieczki czy pocieszenia jednostki funkcjonujące pod presją nietypowych okoliczności zaczęły szukać właśnie w rozrywce.

Podobnego zdania jest badacz MUSO Andy Chatterley. Zauważył on, że to właśnie w pierwszych miesiącach pandemii pojawił się tak nagły i znaczący wzrost zainteresowania pirackimi stronami internetowymi. Co ciekawe, statystyki zmieniły się za sprawą zwiększonej aktywności internautów w dni powszednie, co może sugerować, że teksty kultury były ze wzmożoną częstotliwością konsumowane w czasie lekcji czy pracy. Jak łatwo się domyślić, podobna sytuacja nie mogłaby mieć miejsca w czasach przedpandemicznych. Warto też dodać, że takie statystyczne anomalie dotąd obserwowano jedynie w szczególnych okresach na ogół wolnych od codziennych obowiązków, takich jak święta religijne czy Nowy Rok (Chatterley, 2022).

Zgodnie z raportem Biura Przedstawiciela Handlowego Stanów Zjednoczonych z 2022 roku początek pandemii oraz towarzyszące mu działania podejmowane przez władze różnych państw bezpośrednio doprowadziły do gwałtownego zwiększenia się problemu piractwa medialnego. Porównując ostatni tydzień marca 2019 roku oraz ostatni tydzień lutego 2020 roku, zaobserwowano wzrost obrotu nielegalnymi kopiami filmów na poziomie 41% w Stanach Zjednoczonych, 43% w Wielkiej Brytanii, 50% w Hiszpanii czy 66% we Włoszech. Jak zauważono, duży wpływ na tę sytuację miało ograniczenie dystrybucji kinowej, przez co większość nowych produkcji trafiała wprost do serwisów VOD, skąd łatwo je było skopiować<sup>7</sup>. Oba przywołane raporty wskazują, że opisywana tendencja systematycznie się nasilała, a katalizatorem wzrostu była właśnie pandemia. Użytkownicy Internetu z roku na rok dysponują coraz większą liczbą prostych i przystępnych narzędzi pomagających pozyskiwać nieautoryzowane treści, a ostatnie lata okazały się czasem znaczących (i podlegających utrwaleniu) zmian w stylu życia oraz konsumpcji tekstów kultury.

Pandemia COVID-19 była zdecydowanie jednym z najbardziej dynamicznych i zauważalnych czynników wpływających na ponowne upowszechnienie się korzystania z nieoficjalnego obiegu treści. Warto jednak przyjrzeć się także drugiemu przełomowi, który w równym stopniu wpływa na opisywane zjawisko, a przebiega w szerszym zakresie czasowym, lecz wolniej i w sposób rozproszony. Mowa o rozwoju technologicznym, ze szczególnym naciskiem na rozwój streamingu i relokację oficjalnego obiegu treści z płaszczyzny tradycyjnej na tę online. Jeden z najważniejszych przedstawicieli świadczących tego typu usługi – Netflix, który najpierw funkcjonował jako wypożyczalnia płyt DVD drogą pocztową – wszedł na rynek VoD

7 Jednym z pierwszych filmów, przy którym zrezygnowano z premiery kinowej na rzecz premiery online, był *Trolle 2* (2020), a sukces wynikający z tej decyzji próbowano powtórzyć między innymi w wypadku polskiego horroru *W lesie dziś nie zaśnie nikt* (2020).

w styczniu 2007 roku. W jego ślady poszło BBC, które kilkanaście miesięcy później uruchomiło serwis iPlayer.

W ten sposób branża filmów i seriali miała dogonić muzyczną w procesie walki z piractwem. Wprowadzone przez Spotify rozwiązania były bowiem czymś, co inspirowało dystrybutorów treści audiowizualnych. Założony na rok przed Netflixem szwedzki serwis streamingowy oferował konsumentom natychmiastowy dostęp do ogromnej biblioteki utworów i dużo większy komfort użytkownika niż dotychczas dominujące nielegalne narzędzia. Przed uruchomieniem Spotify nabywanie utworów audialnych było nie tylko droższe, ale też trudniejsze, gdyż w większości przypadków wymagało odnalezienia upragnionej kopii w fizycznie istniejącym sklepie. Z tego między innymi powodu to branża muzyczna w sposób najbardziej spektakularny i głośny zmagła się z piractwem cyfrowym. Zrozumienie podstaw problemu pozwoliło jednak Spotify wypracować i wdrożyć odpowiednie rozwiązania, dzięki którym odbiorcy zaczęli rezygnować z korzystania z nielegalnych źródeł dystrybucji. W konsekwencji muzyka stanowi obecnie najwolniej rosnącą gałąź nieoficjalnego obiegu.

Tego samego nie można jednak powiedzieć o mediach audiowizualnych. Przejście od dystrybucji kaset i płyt DVD do streamingu przyniosło ze sobą wiele nieoczekiwanych problemów. Aby zrozumieć najważniejszy z nich, warto przyjrzeć się historii tej zmiany. Jeszcze kilkanaście lat temu najpopularniejszą formą dystrybucji tekstów był handel fizycznymi nośnikami danych, jednak w ciągu ostatniej dekady sprzedaż DVD spadła o 82%. Na taki stan rzeczy wpływ miały regulacje wynikające z polityk korporacyjnych oraz rosnący nacisk na rozpowszechnianie filmów i seriali za pośrednictwem platform streamingowych (Vulser, 2022)<sup>8</sup>. Gdy na początku XXI wieku problem piractwa okazywał się coraz bardziej dokuczliwy z perspektywy producentów i wydawców, remedium miał stanowić streaming, którego rozwój doprowadził jednak do pojawienia się problemu lost media.

Terminem lost media określa się teksty uznane za nieistniejące, zagubione czy w szerokim rozumieniu niedostępne<sup>9</sup>. Zjawisko to nie jest nowe, gdyż funkcjonuje w dyskursie okołomedialnym już od początku XX wieku. Współczesne badania potwierdzają, że 75% amerykańskich filmów niemych z lat 1912–1929 zaginęło (Pierce, 2013), podobnie jak połowa filmów dźwiękowych z lat 1927–1950 (Kehr, 2010), czy słynne 97 czarno-białych odcinków brytyjskiego serialu Doktor Who (Doctor Who, 1963), które zostały wyrzucone lub zniszczone razem z wieloma innymi materiałami magazynowanymi przez BBC w latach 60. i 70. ubiegłego wieku<sup>10</sup>.

---

8 Źródłami, które stanowią punkt odniesienia dla tego artykułu, oprócz nielicznych publikacji naukowych są przede wszystkim teksty opublikowane w różnych serwisach internetowych. Wiedza powszechna czy powielane przez społeczności internetowe odczucia związane z różnymi wydarzeniami dotyczącymi legalnej i nielegalnej dystrybucji treści są ważnym elementem rozważań, pozwalającym (w obliczu braku satysfakcjonującej literatury naukowej w tym obszarze) na lepsze zrozumienie badanego obszaru tematycznego.

9 Ze względu na brak literatury podejmującej problem lost media definicja zjawiska została zaczerpnięta z internetowych wikii.

10 Hasło: *Doctor Who (partially lost episodes of British science-fiction TV series; 1963–1974)*, [https://lostmediawiki.com/Doctor\\_Who\\_\(partially\\_lost\\_episodes\\_of\\_British\\_science-fiction\\_TV\\_series;\\_1963-1974\)](https://lostmediawiki.com/Doctor_Who_(partially_lost_episodes_of_British_science-fiction_TV_series;_1963-1974)), 14.06.2023.

Streaming treści audiowizualnych w swoich założeniach wydaje się doskonałym sposobem na zażegnanie problemu niszczenia lub gubienia kopii utworów, gdyż pozwala na przechowywanie i nieograniczone ich odtwarzanie przez każdego klienta usługi. W rzeczywistości jednak stale zwiększa się liczba filmów i seriali, które znikają z oficjalnej oferty. Taki los spotkał 93 produkcje, które 26 maja 2023 roku zostały usunięte z repertuaru platformy Disney+ z powodów finansowych. Jednym z wartych uwagi przykładów jest Willow (Willow, 2022–2023). Choć według serwisu The Wire był to jeden z najpopularniejszych seriali Disney+, który cieszył się większym zainteresowaniem niż przeciętna pozycja dostępna w usłudze (Quinaud, 2023), obecnie nie można go obejrzeć za pośrednictwem żadnych legalnych źródeł na terenie Stanów Zjednoczonych czy Polski<sup>11</sup>. Jest jednak osiągalny dzięki serwisom pirackim.

Stopniowe upowszechnienie formuły rozpowszechniania tekstów audiowizualnych online sprawiło, że wyłoniły się zupełnie nowe problemy, które nie mogłyby istnieć w dobie dominacji nośników fizycznych. Wtedy to w powszechnym obiegu funkcjonowały liczne, mniej lub bardziej oficjalne kopie i wersje tego samego utworu, przez co wiele osób wchodziło w ich „posiadanie”<sup>12</sup>. Platformy streamingowe oferują zaś usługę, która w swej istocie jest transmisją online, polegającą na wypożyczeniu, a nie nabywaniu treści (Derakhti, Ramírez-Rivas, Ramírez-Correa, 2020: 102–108), dlatego coraz częściej to wspomniane podmioty są jedynymi legalnie „posiadającymi” wybrane utwory. Taki monopol nieuchronnie prowadzi do sytuacji, w których decyzje o usunięciu konkretnych tytułów z biblioteki serwisu wiążą się z ich jednoczesnym zniknięciem z dystrybucji jako takiej<sup>13</sup>.

W rezultacie wśród odbiorców treści audiowizualnych powszechny jest strach przed permanentnym usunięciem ich ulubionych dzieł ze wszelkich legalnych źródeł. Wynika on z polityk takich serwisów jak Disney+ czy znany z dynamicznego zmieniania swojej oferty Netflix oraz charakteru dystrybucji streamingowej. Z jednej strony dzięki niej użytkownicy zyskują dostęp do dużej liczby utworów naraz, z drugiej zaś w ten sposób zmniejsza się ich kontrola nad „trwałością” poszczególnych tytułów. Malejąca sprawczość w stosunku do kultury jest zauważana przez jej uczestników oraz skorelowana ze zwiększaniem się nieufności wobec wspomnianych serwisów, których działania są postrzegane jako szkodliwe<sup>14</sup>.

Z tego powodu konsumenci coraz częściej decydują się osobiście podejmować kroki mające na celu archiwizację jak największej liczby utworów, szczególnie tych

---

11 Informacja zaczerpnięta ze strony: <https://www.justwatch.com/us/tv-show/willow/season-1>, 14.06.2023.

12 W taki sposób udało się zresztą ocalić niektóre zapisy audialne wspomnianych odcinków Doctora Who, gdyż ich kopie znalazły się w masowej dystrybucji. Jest to przykład który pokazuje, iż rozpowszechnianie fizycznych nośników danych potrafi zapewnić tym danym długowieczność.

13 W pracy *Piracy and media archival access in the digital era* Micah Gottlieb zwraca uwagę na brak dostępności niezliczonej liczby filmów w oficjalnej dystrybucji (fizycznej oraz streamingowej), a za czynnik, który silnie wpłynął na pogłębienie się tego problemu, uważa także pandemię COVID-19 (Gottlieb, 2022).

14 Przykładowa wypowiedź użytkownika mającego podobną opinię: [https://twitter.com/Doctor\\_Omega/status/1662554289582268416](https://twitter.com/Doctor_Omega/status/1662554289582268416), 15.06.2023.

mało znanych i podatnych na „zniknięcie” z obiegu<sup>15</sup>. Ogromne znaczenie przypisywane jest ponownie kopiom fizycznym, które, w przeciwieństwie do cyfrowych, cechuje większa trwałość. Takie podejście uczestników kultury nie jest bezzasadne, szczególnie wobec nagłych likwidacji takich nielegalnych serwisów jak KissAnime czy SOAP2DAY. Drugi z nich stanowił jedną z najpopularniejszych pirackich stron umożliwiających oglądanie filmów i seriali, jednak 13 czerwca 2023 roku wszystkie jego podstrony przestały działać. Sytuacja spotkała się z emocjonalną reakcją wielu użytkowników mediów społecznościowych, a jej kulturalne reperkusje porównywane były do spalenia Biblioteki Aleksandryjskiej<sup>16</sup>, stanowiącej powszechny symbol ulotności i niestałości wiedzy.

Do kolejnych problemów wynikających z rozwoju platform streamingowych należą blokady regionalne i językowe oraz rosnące ceny abonamentów, co najczęściej prowokuje sięganie po nielegalne rozwiązania oraz powszechny sprzeciw odbiorców. Przykładem dobrze obrazującym problem dostępności różnych wersji językowych jest sytuacja z przełomu lutego i marca 2022 roku, kiedy to, w związku z inwazją Rosji na Ukrainę, tysiące ukraińskich uchodźców przekroczyło granice Polski. Były to głównie kobiety i dzieci, które mimo trudności próbowały odnaleźć się w zupełnie nowej sytuacji. W zaaklimatyzowaniu i zapewnieniu komfortu psychicznego najmłodszym nieocenioną rolę odgrywały filmy i seriale animowane, jednakże polskie oferty serwisów streamingowych okazały się ubogie w treści w ich ojczystym języku. Internauci wystosowali więc apele do platform, domagając się odblokowania odpowiednich ścieżek dźwiękowych. Do tych prośb przychylił się chociażby Netflix, który już na początku marca 2022 roku udostępnił kilkadziesiąt pozycji ze swej biblioteki z dubbingiem ukraińskim (Kancewicz, 2022).

Przywołana sytuacja jest istotna z punktu widzenia niniejszych rozważań, gdyż ukazuje pozornie niezrozumiały gatekeeping treści w usługach VoD, który narasta wraz z kolejnymi ograniczeniami technicznymi i jednoczesnym powiększaniem bibliotek o kolejne utwory. Poszczególne filmy i seriale mogłyby z powodzeniem zostać udostępnione wszystkim subskrybentom w obrębie platformy (co udowadniają osoby stosujące aplikacje VPN), jednak bywają ograniczane blokadami georegionalnymi. Ten problem dobrze wybrzmiewa w kontekście przywołanych wyżej zdarzeń, gdyż niektóre serwisy streamingowe zdecydowały się na wprowadzenie treści ukraińskojęzycznych dopiero w momencie, gdy zaapelowała o to znaczna część odbiorców. Warto przy tym pamiętać, że jeszcze przed eskalacją działań wojennych Ukraińcy stanowili jedną z największych mniejszości narodowych w Polsce

---

15 Filmy „mało znane”, a zatem będące przedstawicielami kina niezależnego czy artystycznego, to przykłady dzieł, których główna dystrybucja odbywała się poza komercyjnym obiegiem i w niewielkich nakładach. Uzyskanie do nich dostępu jest niezwykle trudne, gdyż jedyne legalne kopie najczęściej można znaleźć w archiwach lub na platformach służących do sprzedaży używanych rzeczy przez prywatne podmioty. Serwisy streamingowe zazwyczaj nie posiadają w swojej ofercie produkcji niszowych. Z tego powodu konsumenci chcący zapoznać się z tymi utworami często korzystają z pirackich rozwiązań, a tendencja ta nasiliła się podczas pandemii, na co uwagę zwrócił także Micah Gottlieb (2022).

16 Przykładowa wypowiedź użytkownika utrzymana w takim tonie: <https://twitter.com/2SwiftieSisters/status/1668521350447726595>, 15.06.2023.

(Główny Urząd Statystyczny, 2023)<sup>17</sup>. Przez wiele lat pozostawali więc bez dostępu do odpowiednich napisów czy ścieżek dźwiękowych lwiej części repertuaru usług, które opłacali.

Powyższe przykłady polityk funkcjonowania platform, które ograniczają, utrudniają i w nieprzejrzysty sposób rozporządzają dostępem (i jego formą) do utworów medialnych, doskonale obrazują nasilanie się ich wykluczającego charakteru. Serwisów streamingowych jest z roku na rok coraz więcej, przy czym korzystanie z nich wiąże się z wysoką miesięczną opłatą, a każdy z nich oferuje unikatową bibliotekę tekstów<sup>18</sup>. Taki stan rzeczy prowadzi do rozwarstwienia kanałów legalnej dystrybucji, przez co odnajdowanie wybranych utworów i ich konsumpcja zostają utrudnione. W konsekwencji wzrasta liczba internautów zwracających się ku piractwu. Przewrotnie przypomina to sytuację sprzed kilkunastu lat, kiedy konsumenci, najpierw szukający upragnionych treści w chaotycznym rynku nielegalnej dystrybucji, chętnie sięgnęli po nowo powstałe usługi streamingowe, gdyż te zapewniały łatwiejsze w nawigowaniu, ujednolicone i pełniejsze biblioteki. Obecnie najczęściej rolę takich kanałów, gdzie użytkownik w prosty sposób znajdzie dowolną poszukiwaną treść, odgrywają źródła pirackie.

Nie dziwi zatem, że wraz z rozwojem platform streamingowych i zwiększaniem się ich liczby problem piractwa narasta. Legalny obieg mediów staje się coraz bardziej niedostępny i wykluczający, co nasila buntownicze postawy wśród konsumentów i skłania ich do korzystania z nielegalnych kanałów dystrybucji<sup>19</sup>. Ponadto utarte definicje, przedstawiające piractwo jako każdą działalność mającą na celu rozporządzanie tekstami bez zgody ich autorów czy producentów, są nie tylko przestarzałe, ale też pomijają wiele znaczących aspektów problemu. Współcześnie zjawisko to nie dotyczy tylko unikania opłat, docierania do niedostępnych utworów czy próby przechytrzenia oficjalnych nadawców, a zyskuje znamiona działań o charakterze społecznym, artystycznym, buntowniczym, emancypacyjnym kulturowo czy wręcz kulturotwórczym.

Na takie pobudki hakerów zwracał uwagę przywoływany Gramatyka. Już w 1997 roku, przedstawiając zjawisko piractwa komputerowego, wiązał je z pewną

---

17 Zgodnie ze wstępnymi wynikami Narodowego Spisu Powszechnego opublikowanymi 11 kwietnia 2023 roku przynależność do społeczności ukraińskiej zadeklarowało ponad 79 tysięcy osób. Jest to tym samym czwarta największa mniejszość narodowo-etniczna w Polsce, zaraz po śląskiej, kaszubskiej i niemieckiej.

18 W odróżnieniu od serwisów muzycznych, które dążą do zapewnienia klientom jak najbardziej kompletnej biblioteki utworów, platformy VoD główny nacisk kładą na filmy i seriale „ekskluzywne”, czyli dostępne wyłącznie w ramach jednej usługi. Interesujący *exclusive* jest w stanie niemal samodzielnie zapewnić znaczny wzrost subskrypcji danej platformy, jednak podobną strategię przyjmuje wiele innych firm. W konsekwencji potencjalny użytkownik staje przed trudnym wyborem – może opłacać wszystkie dostępne usługi w strachu przed tak zwanym FOMO (*fear of missing out* – strach przed byciem nie na czasie), wybrać tylko jedną bądź kilka z nich albo zwrócić się (przynajmniej częściowo) w stronę piractwa.

19 Lawrence Liang w pracy *Piracy* opisuje piractwo jako „sposób, w jaki wykluczane społeczności torują swą drogę do kulturalnej sfery przez innowacyjne techno-praktyki i roszczą sobie prawo do uczestnictwa w kulturze nie przez logikę rozwojowego, paternalistycznego dostępu zapewnianego przez państwo, lecz jako formę dostępu buntowniczego” (Liang, s. 141).

ideologiczną postawą jego czołowych przedstawicieli. Osoby te poprzez swą działalność wyrażały sprzeciw wobec prób ograniczania obiegu treści cyfrowych i wszelkiego rodzaju informacji. Taka forma buntu jest więc praktykowana już od wielu lat, choć zazwyczaj jego waga umykała zarówno badaczom, jak i opinii publicznej<sup>20</sup>. Przyczyn podobnego podejścia do konsumowania kultury wśród internautów upatrywano w ubogiej ofercie legalnych źródeł dostępu do treści oraz chęci nabywania ich w najprostszy i najmniej kosztowny sposób.

Obecnie podobny sprzeciw konsumentów manifestuje się na wielu różnych płaszczyznach. Powszechne stały się oddolne, fanowskie i hobbystyczne inicjatywy mające na celu tworzenie takich rozwiązań i przestrzeni, które umożliwiają konsumowanie filmów i seriali w wybranym języku. Ma to szczególne znaczenie w sytuacji, gdy pożądana (lub jakakolwiek inna) wersja danego utworu nie jest dostępna w oficjalnej dystrybucji. Dla osób nieposługujących się biegle wieloma językami oraz tych posiadających różnego rodzaju dysfunkcje słuchowe, brak napisów w języku dla nich natywnym bywa decydującą przeszkodą w przyswajaniu audiowizualnych tekstów, a naprzeciw takim potrzebom wychodzą wspomniane inicjatywy. Polegają one najczęściej na tworzeniu napisów, czyli fansubów (od słów fan i subtitles). Pojęcie to, jak wskazuje jego geneza, jest ściśle związane z fandom studies, gdyż dotyczy praktyk podejmowanych przez największych entuzjastów danych treści i wynikających z czysto hobbystycznych i prospołecznościowych pobudek (Xueni, Bingham, 2023).

W tej formie takie działania są przejawem dążenia przez jednostki do poszerzenia zakresu swojego prawa do kultury, a zatem do uczestniczenia w niej, czerpania z jej zasobów oraz decydowania o jej kształcie. Za pośrednictwem wskazanych wyżej i podobnych aktywności fani chcą przyczynić się do promowania swoich ulubionych utworów oraz rozwoju fandomów. Tego typu inicjatywy najczęściej można obserwować w obrębie grup zorientowanych na mangę i anime, czyli teksty popkultury japońskiej, które z roku na rok zyskują coraz większe zainteresowanie również poza Japonią.

Potwierdzają to dane zaczerpnięte z analiz Similarweb, zgodnie z którymi serwisem pirackim z największą liczbą odsłon był umożliwiający pobieranie i oglądanie anime KissAnime. Na przestrzeni 2020 roku stronę odwiedzało prawie 100 milionów użytkowników miesięcznie, co stanowi wynik wyższy nawet od posiadającego prawdopodobnie największe zasoby treści The Pirate Bay<sup>21</sup>. KissAnime był jednym z najważniejszych miejsc promujących japońskie animacje z angielskimi napisami w Internecie, dlatego jego zamknięcie 14 sierpnia 2020 roku po przegranej sprawie

---

20 Od 1997 roku piractwo medialne oraz postawy samych piratów uległy znacznym zmianom, chociażby ze względu na rozwój technologii, upowszechnienie się dystrybucji streamingowej czy inne społeczno-kulturowe czynniki. Tekst Gramatyki pozwala jednak znaleźć wspólne cechy pomiędzy hakerami z końca lat 90. a współczesnymi konsumentami wykorzystującymi nielegalne narzędzia pozyskiwania treści. Obie te grupy charakteryzuje postawa buntownicza, sprzeciwiająca się szkodliwym działaniom oficjalnych dystrybutorów tekstów, a co za tym idzie – niejako spójny światopogląd.

21 Dane analityczne serwisu Similarweb zacytowane w: Morrissy, 2020.

sądowej o prawa autorskie z Funimation odbiło się szerokim echem wśród fandumów na całym świecie<sup>22</sup>.

Sprawę na łamach Spider's Web skomentował Łukasz Kotkowski (2020): „Fani są wściekli, bo KissAnime – pomimo całej swojej nielegalności – było jednym z lepszych źródeł do oglądania serii, zarówno od strony organizacji treści, jak i jakości odtwarzania”. Wściekłość ta wynikała, jak zaznaczał, głównie z trudnej dostępności filmów i seriali anime w sieci, na co szczególnie wpływ ma fakt, iż główni legalni dystrybutorzy tych treści – Crunchyroll oraz wspomniane Funimation – zakładają liczne blokady regionalne i dostarczane przez nich treści nie są dostępne (w pełni lub częściowo) w wielu państwach. Pierwszy ze wspomnianych serwisów ma bardzo ograniczoną bibliotekę przeznaczoną na rynek polski, z drugiego zaś nie można korzystać na terenie Europy (z wyjątkiem Wielkiej Brytanii i Irlandii).

Problem dostępności anime w legalnych źródłach jest zatem powszechny, jednakże fani wciąż mogą oglądać ulubione dzieła za pomocą innych serwisów lub pobierać je z przeznaczonych do tego miejsc. W Polsce prężnie działają liczne odpowiedniki KissAnime, z czego najpopularniejszymi są Shinden, OglądajAnime oraz Wbijam. To dzięki nim polski odbiorca może zapoznać się chociażby z Bleach, czyli jednym z najbardziej znanych anime na świecie (należącym do tak zwanej Wielkiej Trójki<sup>23</sup>) oraz szóstym najczęściej ulegającym nielegalnej dystrybucji serialem 2022 roku (Guz, 2023). Przypadek tej serii jest wyjątkowo interesujący, gdyż w lutym 2023 roku wszystkie jej odcinki (łącznie z wyczekiwany od ponad dekady finałowym sezonem Bleach: Thousand-Year Blood War) zostały odblokowane dla rodzimych użytkowników Disney+, jednak platforma nie zdecydowała się na udostępnienie polskiej ścieżki dźwiękowej czy napisów (Myślińska, 2023). Osoby nieznające języka angielskiego, hiszpańskiego, francuskiego, portugalskiego bądź japońskiego nie mogą więc w pełni zrozumieć oglądanego dzieła<sup>24</sup>. Spotkało się to z powszechną dezaprobatą subskrybentów usługi, coraz częściej korzystających z serwisów pirackich, na których dostępne są wysokiej jakości fansuby.

Problem braku odpowiednich napisów czy ścieżki dźwiękowej do Bleach jest obecny nie tylko w Polsce, ale też innych krajach. W popularnym tweecie (posiadającym ponad 63 tysiące wyświetleń i 325 polubień) użytkownik Novedades Anime España zwrócił uwagę na wykluczenie hiszpańskich odbiorców słowami: „5 dni i tysiące skarg później Bleach i Bleach: Thousand Year Blood War nadal nie mają nawet napisów w języku hiszpańskim, a tym bardziej dźwięku, pomimo tego, że po raz pierwszy legalnie w naszym kraju [te serie] pojawiły się na @DisneyPlusES”<sup>25</sup>. Kwestia została także nagłośniona przez hiszpańskie serwisy informacyjne takie jak

---

22 Oprócz dalej wymienionych powodów negatywnej reakcji fanów anime na informację o zamknięciu KissAnime warto mieć na uwadze również to, że serwis ten był często jedynym źródłem dostępu do pewnych tytułów, zatem wiele z nich 14 sierpnia zniknęło z internetowych zasobów. Zob. Rezaee, 2020.

23 Termin odnosi się do trzech najpopularniejszych serii mang i anime z połowy lat dwutysięcznych. Zob. [https://otaku.fandom.com/wiki/Big\\_Three](https://otaku.fandom.com/wiki/Big_Three), 8.06.2023.

24 W trakcie pisania tego artykułu na platformie Disney+ wciąż nie zostały dodane polskie napisy ani ścieżka dźwiękowa do anime Bleach.

25 Zob. <https://twitter.com/AnimeLegalES/status/1637779375352422400>, 8.06.2023.

Espinof Anime, Ramen Para Dos, Diario AS czy Team Up! Media. Inni użytkownicy Twittera, głównie pochodzący z Niemiec, brali zaś udział w akcji, której częścią było publikowanie grafiki z napisem „Drogi Disneyu & Vizmedia, jest więcej niż 5 krajów na świecie” oraz promowanie hasztagu #releasebleachinternationally<sup>26</sup>.

Warty uwagi jest także fandubbing (od słów fan i dubbing), polegający na podkładaniu głosów pod istniejące ścieżki dźwiękowe. Jest to co prawda dużo mniej popularna forma fanowskiej aktywności, zasługuje ona jednak na uwagę. Podkładanie głosów jest zdecydowanie trudniejsze od tworzenia napisów, wymaga bowiem zaangażowania co najmniej kilku osób o zdolnościach aktorskich, odpowiedniego sprzętu elektronicznego, a także dużo większej ilości czasu, jaką trzeba przeznaczyć na nagranie materiałów, ich obróbkę oraz montaż. Z tych względów fandubbing jest rzadko stosowany wobec długich seriali, szczególnie gdy celem danej jednostki lub grupy jest szybkie i efektywne przetłumaczenie wybranego tytułu na język inny niż oryginalny. Pełna produkcja takich ścieżek dźwiękowych pochłaniałaby zbyt wiele zasobów i byłaby zwyczajnie niepraktyczna. Zamiast tego fandubbing często wykorzystywany jest jako forma fanowskiej ekspresji artystycznej, zabawy tekstem źródłowym, powiązanej z chęcią poprawienia go, zremiksowania, osadzenia w innych kontekstach lub oddania mu hołdu. Powstałe w ten sposób utwory to głównie pojedyncze odcinki (najczęściej pilotażowe), autorskie kompozycje zbudowane z połączonych ze sobą kadrów tej samej lub różnych serii czy pojedyncze sceny z wybranych dzieł, choć zdarzają się także ambitniejsze projekty.

Przykładem są publikowane na YouTube fragmenty serialu animowanego *Sowie Dom*, będącego ekskluzywnym tytułem platformy Disney+, z podłożonymi głosami aktorów-amatorów. Takie treści można znaleźć na kanale *Somepony*, gdzie autorka z entuzjazmem i niekrytą dumą umieszcza efekty pracy swoich znajomych nad kolejnymi projektami fandubbingowymi. Materiały te stanowią jedynie poszczególne sceny z serii, nie całe odcinki. Jak wyjaśnia sama twórczyni, takie przedsięwzięcie byłoby zbyt czasochłonne dla osób zajmujących się tym jedynie hobbystycznie. W jednym z komentarzy pisze: „wymagałoby to od nas jakiegoś studia, gdzie aktorzy mogliby się nagrać oraz całej ekipy ludzi stojących za SFX i obrazem, bo inaczej robiąc to w sposób jak dotychczasowy, zajęłoby to nam z rok ponad, jak nie więcej”<sup>27</sup>. Cytowana wypowiedź podkreśla również nieprofesjonalny, fanowski charakter działalności autorki, co sugeruje, iż zarówno ona, jak i współpracujący z nią „aktorzy” angażują się w projekt wyłącznie z artystycznych i hobbystycznych pobudek. Podejmowane przez nich przedsięwzięcia nie mają na celu wyrządzenia szkód finansowych platformie Disney+ ani rozpowszechniania ich treści w sposób niedozwolony, a stanowią jedynie swego rodzaju formę zabawy czy wyraz szacunku wobec *Sowiego Domu*.

---

<sup>26</sup> Zob. [https://twitter.com/hashtag/releasebleachinternationally?src=hashtag\\_click](https://twitter.com/hashtag/releasebleachinternationally?src=hashtag_click), 8.06.2023.

<sup>27</sup> W przytoczonym komentarzu dokonano drobnej korekty, która nie wpływa na jego warstwę znaczeniową. *Somepony, The Owl House || Collector VS. Belos || Polish Fandub*, [https://www.youtube.com/watch?v=DKwUzrHTBwg&lc=Ugw16T6JyZqnFAGIxMJ4A-aABAg.9n\\_aypwPi0C9nbTNVpcl15](https://www.youtube.com/watch?v=DKwUzrHTBwg&lc=Ugw16T6JyZqnFAGIxMJ4A-aABAg.9n_aypwPi0C9nbTNVpcl15), 9.06.2023.

Oba analizowane rodzaje praktyk pirackich, a zatem fansubbing oraz fandubbing, są z oczywistych względów kulturotwórcze, gdyż promują utwory, które nie są w pełni lub częściowo dostępne za pośrednictwem innych, legalnych źródeł, tworzą rozwiązania ułatwiające konsumpcję treści oraz kreują przestrzenie sprzyjające rozwojowi różnego rodzaju talentów czy społeczności fanowskich. Za pomocą fansubów oraz fandubów fani filmów i seriali mogą udoskonalać swoje umiejętności przy jednoczesnym zaspokajaniu potrzeb uczestniczenia w życiu kulturowo-społecznym, co często prowadzi do zawiązania nowych kontaktów i grup, które następnie przeradzają się w amatorskie lub półprofesjonalne projekty.

## Wnioski

Piractwo w ostatnich latach staje się coraz bardziej powszechne, na co wpływ mają przede wszystkim kontekst polityczno-społeczny oraz rozwój technologii. Nagły wzrost popularności nielegalnych serwisów nastąpił podczas pandemii COVID-19, gdyż czas ten niósł ze sobą duże zmiany dla odbiorców treści audiowizualnych na całym świecie. W tym okresie dysponowali oni większą ilością czasu wolnego, co w połączeniu z silnym stresem oraz lękiem dorowadziło do zwiększenia ich zainteresowania filmami oraz serialami. Ponadto ogromne znaczenie miał oraz wciąż ma rozwój techniki. Zmiany rynku dystrybucji związane z popularyzacją streamingu, ograniczanie sprzedaży nośników fizycznych, a także gatekeeping treści w legalnym obiegu to jedne z najważniejszych powodów renesansu nieoficjalnych źródeł.

We współczesnym krajobrazie medialnym wyraźna jest także tendencja do odwracania znaczenia i roli piractwa dla popkultury. Analizowane praktyki bezpośrednio wpływają na jej kształt, rozwój oraz liczbę dostępnych utworów, można je zatem uznać za kulturotwórcze. Stanowią naturalną przeciwwagę dla ograniczonego, komercyjnego obiegu dzieł oraz często doprowadzają do upowszechnienia się kontekstów, które w innych okolicznościach funkcjonowałyby na marginesie kultury. Dobrym przykładem jest promocja rynku anime poza Japonią. Obecnie podobną sytuację można obserwować w odniesieniu do filmów i seriali koreańskich, gdyż cieszą się one rosnącym zainteresowaniem odbiorców z całego świata, jednakże wciąż wiele z nich jest tłumaczonych jedynie z inicjatywy fanów. Platformy streamingowe wydają się z opóźnieniem reagować na owe trendy, chociaż Netflix w ostatnich miesiącach intensywnie rozbudowuje bibliotekę pozycji koreańskich, aby zachęcić ich entuzjastów do subskrypcji.

W przyszłości praktyki pirackie mogą się nasilać, szczególnie gdy rozwarstwianie rynku usług VoD oraz gatekeeping czy usuwanie treści z ofert dystrybutorów będą postępować. Samo piractwo przestaje być kojarzone wyłącznie negatywnie, bowiem nie tylko dochodzi do jego normalizacji i upowszechniania, ale coraz częściej pojawiają się również głosy podkreślające wynikające z niego korzyści dla rozwoju czy archiwizacji kultury. Trudno wyrokować, ale ta tendencja prawdopodobnie utrzyma się także w następnych miesiącach czy latach.

## Bibliografia

- Arroyo, D. (2023). *Bleach Thousand-Year Blood War ya está disponible en Disney+ España... con polémica*. MeriStation, 27 marzo, <https://as.com/meristation/noticias/bleach-thousand-year-blood-war-ya-esta-disponible-en-disney-espana-con-polemica-n/>, 8.06.2023.
- Bailey, N. (1721). *An Universal Etymological English Dictionary*. London.
- Chatterley, A. (2022). 2021 MUSO Discover Piracy by Industry Data Review. January, <https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/6347345/2021%20MUSO%20Discover%20Piracy%20by%20Industry%20Data%20Review.pdf>, 20.11.2023.
- Corj. (2023). *Bleach llega a Disney+ España*. Ramen Para Dos, <https://ramenparados.com/bleach-llega-a-disney-espana/>, 8.06.2023.
- Delgado, M. (2023). *'Bleach' y 'Bleach: Thousand-Year Blood War' por fin se pueden ver en streaming: el anime llega al completo a Disney Plus, pero tiene truco*. Espinof, 15 marzo, <https://www.espinof.com/anime/bleach-bleach-thousand-year-blood-war-fin-se-pueden-ver-streaming-anime-llega-al-completo-a-disney-plus-tiene-truco>, 8.06.2023.
- Derakhti, A., Ramírez-Rivas, C. Ramírez-Correa, P.E. (2020). *Streaming or Misbehavior; Investigation on Movie Streaming or Movie Piracy*. Columbia: Dyna.
- Główny Urząd Statystyczny. (2003). *Wstępne wyniki Narodowego Spisu Powszechnego Ludności i Mieszkań 2021 w zakresie struktury narodowo-etnicznej oraz języka kontaktów domowych*. 11 kwietnia, [https://stat.gov.pl/download/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/6494/10/1/1/wstepne\\_wyniki\\_nsp\\_2021\\_w\\_zakresie\\_struktury\\_narodowo-etnicznej\\_oraz\\_jezyka\\_kontaktow\\_domowych.pdf](https://stat.gov.pl/download/gfx/portalinformacyjny/pl/defaultaktualnosci/6494/10/1/1/wstepne_wyniki_nsp_2021_w_zakresie_struktury_narodowo-etnicznej_oraz_jezyka_kontaktow_domowych.pdf) (data dostępu: 16 czerwca 2023 roku).
- Gottlieb, M. (2022). Piracy and media archival access in the digital era. *The Moving Image*, 22 (2): 60–77.
- Gramatyka, M. (1997). Piractwo komputerowe. Modus operandi. *Problemy Kryminalistyki*, 216.
- Guz, P. (2023). *Najbardziej piracone seriale 2022 roku. Anime gromi konkurencję – nawet Marvela i Władcę Pierścieni*. Na ekranie, <https://naekranie.pl/aktualnosci/najbardziej-piracone-seriale-2022-anime-marvel-wladca-pierscie-ni-1676364385#?&gid=1&pid=5>, 8.06.2023.
- Hern, A. (2021). *Streaming was supposed to stop piracy. Now it is easier than ever*. The Guardian, October, 2, <https://www.theguardian.com/film/2021/oct/02/streaming-was-supposed-to-stop-piracy-now-it-is-easier-than-ever>, 18.02.2023.
- Jarecki, M. (2022). *Polacy apelują do Netfliksa i innych serwisów: wprowadźcie ukraiński dubbing dla ukraińskich dzieci w naszym kraju*. Spider's Web, 1 marca, <https://rozrywka.spidersweb.pl/ukraina-dubbing-animacje-dzieci-bajki-netflix-hbo-amazon-player-disney>, 10.03.2023.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, M. Bernatowicz, M. Filiciak (tł.). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Si Jia. (2020). *Pirate Streaming Sites KissAnime & KissManga Shut Down Permanently As Japan Cracks Down on Piracy*. Archive Today, August, 15, <https://archive.is/20200818120236/https://geekculture.co/pirate-streaming-sites-kissanime-kissmanga-shut-down-permanently-as-japan-cracks-down-on-piracy/>, 8.06.2023.

- Kehr, D. (2010). *Film riches, cleaned up for posterity*. New York Times, October, 15, <https://www.nytimes.com/2010/10/15/movies/15restore.html>, 15.06.2023.
- Koncewicz, R. (2022). *Netflix udostępnił bajki, filmy i seriale w języku ukraińskim*. Geex, 2 marca, <https://geex.x-kom.pl/lifestyle/bajki-filmy-seriale-w-jezyku-ukrainskim-netflix/>, 15.06.2023.
- Kotkowski, Ł. (2020). *No i skończyło się rumakowanie. Najczęściej odwiedzana piracka strona na świecie zniknęła z Internetu*. Spider's Web, 16 sierpnia, <https://spider-sweb.pl/2020/08/kissanime-nie-dziala-kissmanga-zamkniete.html>, 8.06.2023.
- Krajewski, R. (2023). *Disney+ usunął ponad 90 oryginalnych filmów i seriali. Tych tytułów nie obejrzymy już na platformie*. Gram.pl, 27 maja, <https://www.gram.pl/news/disney-usunal-ponad-90-oryginalnych-filmow-i-seriali-tych-tytulow-nie-obejrzymy-juz-na-platformie>, 14.06.2023.
- Larrea, F. (2023). *Bleach entra en Disney plus! Descubre que capítulos ver*. Team Up!, 25 marzo, <https://teamupmedia.es/bleach-entra-en-disney-plus-descubre-que-capitulos-ver/>, 8.06.2023.
- Liang, L. (2021). Piracy, *BioScope: South Asian Screen Studies*, 12 (1–2): 141–143.
- Lobato, R., Thomas, J., Hunter, D. (2011). *Histories of User-Generated Content: Between Formal and Informal Media Economies*. January, 28, [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1749803](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1749803), 16.06.2023.
- Morrissy, K. (2020). *Southeast Asia, India Fans Disproportionately Affected by Pirate Site KissAnime Closure*. Anime News Network, August, 19, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-08-19/southeast-asia-india-fans-disproportionately-affected-by-pirate-site-kissanime-closure/.163071>, 16.06.2023.
- MUSO. (2023). *The Film and TV Piracy Report 2022 from MUSO: A Summary of the Major Global Trends in Unlicensed Demand in the Film and TV Industries*.
- Myślińska, K. (2023). *Bleach od dziś na Disney Plus, ale jest jeden problem*. Filmomaniak, 1 lutego, <https://www.gry-online.pl/newsroom/bleach-od-dzis-na-disney-plus-ale-jest-jeden-problem/z623fd7>, 16.06.2023.
- Office of the United States Trade Representative. (2023). *2022 Review of Notorious Markets for Counterfeiting and Piracy*.
- Pierce, D. (2013). *The Survival of American Silent Feature Films: 1912–1929*. Washington: Council on Library and Information Resources, The Library of Congress.
- PwC. (2014). *Analiza wpływu zjawiska piractwa treści wideo na gospodarkę w Polsce*. Warszawa.
- Quinaud, D. (2023). *The Mystery of Disney+ Removals: Why Were Top Shows Like 'Willow' Canned?* | Charts. Wrap, June, 8, <https://www.thewrap.com/disney-plus-show-removals-willow/>, 14.06.2023.
- Rezaee, S. (2020). *KissAnime Shutdown is a Blow to the Mediums Lost History*. 8Bit Digi, <https://8bitdigi.com/kissanime-shutdown-is-a-blow-to-the-mediums-lost-history/>, 8.06.2023.
- Vulser, N. (2022). *The inevitable downfall of the DVD, threatened by streaming platforms*. Le Monde, May, 15, [https://www.lemonde.fr/en/economy/article/2022/05/15/the-inevitable-downfall-of-the-dvd-threatened-by-streaming-platforms\\_5983592\\_19.html](https://www.lemonde.fr/en/economy/article/2022/05/15/the-inevitable-downfall-of-the-dvd-threatened-by-streaming-platforms_5983592_19.html), 16.06.2023.
- Wyrostkiewicz, M. (2009). Piractwo komputerowe – problem nie tylko prawny. *Biuletyn Edukacji Medialnej*, 1: 122–125.

Xueni, Z., Bingham, Z. (2023). Material, competence and meaning in the fansub community: A practice-based netnographic study. *Translation, Cognition & Behavior*, 6 (1): 87–107.

Zyzik, G. (2015). Czyciele torrentów: rozważania o współczesnym modelu kinofilii. *Kultura Popularna*, 43 (1): 92–97.

## Renesans piractwa medialnego w dobie rewolucji i kryzysu

### Abstrakt:

Tekst poświęcony został dwóm czynnikom, które zmieniły rolę piractwa w popkulturze oraz doprowadziły do jego ponownego rozpowszechnienia, a zatem pandemii COVID-19 i rozwojowi technologicznemu, ze szczególnym naciskiem na relokację oficjalnego obiegu treści z płaszczyzny tradycyjnej na rynek VOD. Omówiony został także kulturotwórczy charakter wybranych praktyk pirackich.

**Słowa kluczowe:** piractwo medialne, prawo do kultury, pandemia COVID-19, platformy streamingowe, fansubbing, fandubbing, oficjalna i nieoficjalna dystrybucja treści

## The Renaissance of Media Piracy in the Age of Pandemics and Technological Developments

### Abstract:

The text is about two factors that changed the role of media piracy in pop culture and led to its popularization, i.e. the COVID-19 pandemic and technological development, with particular emphasis on the relocation of the official distribution of media from the traditional to online. The culture-forming nature of selected piracy practices was also discussed.

**Keywords:** media piracy, right to participate in cultural life, COVID-19 pandemic, streaming platforms, fansubbing, fandubbing, official and unofficial distribution.

**Karolina Myślińska** – absolwentka kierunku Media audiowizualne i kultura cyfrowa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Łódzkiego i pracowniczka Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej w EC1 Łódź – Miasto Kultury. W zakres jej zainteresowań badawczych wchodzi przede wszystkim popkultura i praktyki podejmowane przez jej uczestników, a także szeroko pojęte fandom studies.

