

**Narodziny
i Rozkwit
Polskiej
Rzeczypospolitej
Mangowej**

Łukasz Reczulski

NARODZINY I ROZKWIĆ
POLSKIEJ RZECZYPOSPOLITEJ
MANGOWEJ

ŁUKASZ REZULSKI

**NARODZINY I ROZKWIT
POLSKIEJ RZECZYPOSPOLITEJ
MANGOWEJ**

Łódź 2023

**INSTYTUT ARCHEOLOGII UŁ
STOWARZYSZENIE NAUKOWE ARCHEOLOGÓW POLSKICH,
ODDZIAŁ W ŁODZI**

Redakcja:

Aleksander Andrzejewski

Recenzent tomu:

Przemysław Waingertner

Redakcja językowa:

Marianna Barszczak vel Bartczak

Projekt okładki:

Aleksandra Grzanek

Na okładce:

grafika autorstwa Aleksandry Grzanek zainspirowana
identyfikatorami z polskich złotych fanów mangi i anime

© *Copyright by Autor & Wydawcy*
Wszystkie prawa zastrzeżone

Adres redakcji:

90-137 Łódź, ul. Narutowicza 65

ISBN 978-83-963463-7-7

Skład i Druk
Zakład Poligraficzny
kom. 694 20 86 86

***Dużo bym dał, by przeżyć to znów
wehikuł czasu to byłby cud***

Wehikuł czasu, Ryszard Riedel (Dżem), 1989

SPIS TREŚCI

OD AUTORA	9
ROZDZIAŁ PIERWSZY	
Zagadnienia wstępne	13
1. Wprowadzenie	13
2. Metoda pracy	22
ROZDZIAŁ DRUGI	
Animacja i komiks japoński w Polsce	37
1. Historia	37
2. Kontrowersje	75
ROZDZIAŁ TRZECI	
Narodziny polskiego fandomu mangi i anime	99
1. Trudne początki	99
2. Ojciec założyciel	117
3. Pierwsze wspólnoty polskich fanów	140
4. Początki fandomu sieciowego	162
ROZDZIAŁ CZWARTY	
Rozkwit polskiego fandomu mangi i anime	173
1. Konwentowa rewolucja	173
2. Ku świetlanej przyszłości	189
3. Świat fanowskiej twórczości	207
4. W gąszczu przepisów prawa autorskiego	227

ROZDZIAŁ PIĄTY

Fandom w nowym mileniu	251
------------------------	-----

Rozdział szósty

Zakończenie	265
Bibliografia	269

OD AUTORA

Tak samo jak większość dzisiejszych trzydziesto- i czterdziestolatków pierwszy japoński film animowany obejrzałem jako bardzo młody człowiek. Jeśli pamięć mnie nie myli, miałem wtedy około pięciu lat i był to jeden z odcinków serialu *Cudowna podróż* emitowanego wówczas na kanale pierwszym Telewizji Polskiej. Pomimo iż mam niewiele wspomnień z tego wczesnego okresu swojego życia, to akurat ten pierwszy kontakt z japońską popkulturą zapisał mi się w pamięci naprawdę bardzo dobrze. Kreskówka ta zrobiła bowiem na mnie tak wielkie wrażenie, że do dziś dnia dokładnie pamiętam fragment otwierającej ją czołówki ukazujący głównego bohatera serialu Nilsa Holgerssona siedzącego na grzbiecie gęsi lecącej w przestworzach. Oczywiście wtedy nie miałem pojęcia, że jest to film japoński. Dowiedziałem się o tym dopiero kilkanaście lat później, kiedy już jako świadomy fan japońskiej popkultury przez przypadek ponownie trafiłem na tę produkcję.

Niebawem po zakończeniu emisji *Cudownej podróży* Telewizja Polska wyświetliła jeszcze kilka przepięknych i fascynujących japońskich filmów animowanych, które tylko w sobie właściwy sposób ubarwiały otaczającą mnie zewsząd szarą rzeczywistość przełomu lat 80-tych i 90-tych. Były to m.in. *Pani Łyzeczka*, *Wickie, syn wikingów* czy *Tajemnicze złote miasta*. Ostatnia z wymienionych serii jest dla mnie szczególnie istotna, gdyż to właśnie za jej sprawą po raz pierwszy obudziło się we mnie zainteresowanie dawno minioną przeszłością, które kilkanaście lat później zaowocowało obroną rozprawy doktorskiej z zakresu archeologii. Co prawda nie dotyczyła ona za-

gadnienia Ameryki prekolumbijskiej, czego można byłoby się spodziewać, biorąc pod uwagę źródło mojej archeologiczno-historycznej pasji. Chciałbym tu jednak wyraźnie zaznaczyć, że od momentu mojego pierwszego zetknięcia się z tą kreskówką do czasu rozpoczęcia studiów archeologicznych minęło mniej więcej trzynaście lat, czyli okres aż nazbyt wystarczający, by moje zainteresowania trochę ewoluowały. Niezależnie jednak od tego, czym zajmuję się obecnie, jak też i tego, czym zajmować będę się w przyszłości, nic już nie zmieni faktu, iż pierwszy krok ku najwspanialszej przygodzie mojego życia postawiłem w pewien sierpniowy poranek 1992 roku, kiedy wraz z Estebanem, Ziją i Tao wyruszyłem na poszukiwanie *Tajemniczych złotych miast*.

Jakiś czas potem starszy brat przyniósł mi film *Akira*, czyli jeden z największych klasyków japońskiej animacji. Do tej pory nie mam pojęcia, skąd go wziął. Wówczas nie miało to jednak większego znaczenia. Miałem wtedy około 12-13 lat, lubiłem więc wszystkie kreskówki akcji, takie jak *G.I. JOE* czy *Transformers*. Tytuł *Akira* nic mi nie mówił, brzmiał jednak ciekawie, więc szybko włożyłem kasetę z filmem do magnetowidu i zacząłem go oglądać. Z ekranu wylała się fala porywających obrazów, a w mózg wwierciła hipnotyczna melodia wygrywana na bambusowych dzwonach. Stutrzydziestominutowa dystopijna historia zakończona epicką sceną atomowej zagłady odebrała mi mowę. Po zakończeniu seansu patrzyłem na świat już zupełnie innymi oczami. To właśnie wtedy po raz pierwszy w życiu poczułem, że chcę wiedzieć więcej! Zacząłem więc poszukiwać jakichkolwiek informacji o tym filmie oraz innych podobnych do niego produkcji. Początkowo było to bardzo trudne, kompletnie nie wiedziałem bowiem, czego szukać. Z czasem różnymi drogami wszedłem jednak w posiadanie jakichś skrawków wiedzy na temat dalekowschodniej popkultury i mniej więcej około połowy 1995 roku przebudziłem się jako świadomy fan japońskich komiksów i filmów animowanych. W ten sposób zaczęła się druga największa pasja mojego życia.

W ciągu następnych kilkunastu lat przeplatałem ze sobą oba powyższe zainteresowania. Z jednej strony czytałem wszystkie książki o Majach i Aztekach, które wpadły mi w ręce, a z drugiej aktywnie włączałem się w życie mojej rodzimej łódzkiej społeczności fanów popkultury japońskiej, gdzie zaangażowałem się w działanie kilku klubów i współorganizację kilku zlotów fanów. Na dobrą sprawę obie te pasje towarzyszą mi do chwili obecnej. Do dziś aktywnie działam na polu popularyzacji japońskiej popkultury w Polsce, angażując się m.in. w działalność *Stowarzyszenia Miłośników Kultury Japońskiej INOCHI* oraz współorganizując mangową część największej imprezy komiksowej w Europie Środkowo-Wschodniej, czyli *Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi*. W dalszym ciągu zajmuję się też archeologią. Co prawda już nie prekolumbijską Ameryką, a polskim średniowieczem, ale to już tylko szczegóły.

Japońskiej popkulturze zawdzięczam więc naprawdę wiele. Myślę, że nie będzie zbyt dużą przesadą, jeśli stwierdzę, iż to dzięki niej jestem dzisiaj tym, kim jestem. Z pewnością stąd kilka lat temu narodził się w mojej głowie pomysł napisania niniejszej książki, czyli – jak mam nadzieję – przystępnego i kompleksowego omówienia dziejów obecności japońskiej popkultury w Polsce.

* * *

Swoje powstanie i obecny kształt książka ta zawdzięcza życzliwości i bezinteresownej pomocy wielu osób. W tym miejscu pragnę więc złożyć serdeczne podziękowania wszystkim, którzy wspierali mnie na różnych etapach jej przygotowywania. W pierwszej kolejności wyrazy ogromnej wdzięczności kieruję do tych członków polskiego fandomu, którzy zechcieli poświęcić mi swój cenny czas i wspomóc moje badania posiadaną wiedzą oraz gromadzonymi przez lata materiałami. Szczególnie gorąco dziękuję Pawłowi Hiltowi, Tomaszowi Truszkowskiemu, Grzegorzowi Jaskowi i Michałowi Lechowi, bez pomocy których moje badania nigdy nie ruszyłyby z miejsca. Szczere podziękowania składam także Pauli Gamus i Przemysławowi Sauterowi za godziny merytorycznych rozmów i nieocenione słowa konstruktywnej krytyki.

Za ważne pytania i sugestie, które pozwoliły mi zmodyfikować kształt niektórych rozdziałów pracy, dziękuję jej recenzentowi prof. dr. hab. Przemysławowi Waingertnerowi z Katedry Historii Polski Najnowszej Uniwersytetu Łódzkiego.

Osobne podziękowanie składam osobom, które pomagały w przygotowaniu pracy do druku. Panu Aleksandrowi Andrzejewskiemu za koordynowanie całego projektu, Paniom Aleksandrze Cyndler i Mariannie Barszczak za trud przeczytania maszynopisu i wychwycenie wielu drobnych błędów, które znalazły się w tekście pracy, oraz Pani dr Aldonie Andrzejewskiej, prezes Stowarzyszenia Naukowego Archeologów Polskich, Oddział w Łodzi, za pomoc w wydaniu książki.

— ROZDZIAŁ PIERWSZY —

ZAGADNIENIA WSTĘPNE

WPROWADZENIE

Okres lat 90-tych XX wieku to w Polsce czas wielkich przemian. W konsekwencji obalenia komunizmu oraz uruchomienia procesu transformacji ustrojowej przez kraj przełaziła się fala radykalnych reform, które w gruntowny sposób zmieniły nie tylko dotychczasową strukturę polityczną państwa, lecz także wprowadziły szereg fundamentalnych zmian w jego systemie gospodarczym i społeczno-kulturowym. Rozmach wprowadzanych zmian oraz skala inicjowanych przekształceń była tak duża, że nie będzie przesadą stwierdzenie, iż w kilka lat po przesileniu politycznym 1989 roku już nic w Polsce nie było takie samo jak wcześniej. Wraz z pojawieniem się wolnego rynku, restauracji McDonald's oraz internetu dotychczasowa siermiężna PRL-owska rzeczywistość bardzo szybko odeszła w przeszłość, ustępując miejsca nowym modelom i postawom życiowym ukształtowanym na modłę zachodnią¹.

Jedną z gałęzi ówczesnej polskiej codzienności, która uległa najszybszej, a zarazem najgłębszej westernizacji, był lokalny, polski wariant kultury masowej². W efekcie przestawienia się z socjalistycz-

¹ W. Jarzembowski, D. Piątek, *Polska transformacja gospodarcza. Przesłanki – Przebieg – Rezultaty*, [w:] *W poszukiwaniu nowego ładu ekonomicznego*, red. S. Owsiak, A. Pollok, Warszawa 2013, s. 71-80.

² Kultura masowa to specyficzna odmiana kultury, której podstawowym celem jest zaspokojenie potrzeb i gustów masowej publiczności. Przeciwnieństwem kultury masowej jest kultura wysoka (elitarna), która znajduje zdecydowanie mniejszą grupę odbiorców. Por. M. Juza, *Perspektywy rozwoju kultury popularnej w obliczu nowych mediów*,

nego modelu centralnie sterowanego na nowy wariant wolnorynkowy bardzo szybko zmienił on bowiem swoją orientację geopolityczną oraz niemal o sto osiemdziesiąt stopni obrócił bieguny swoich sympatii i antypatii kulturowych. Najszybciej i najwyraźniej proces ten uwidocznił się w ramach kin, radia i telewizji, skąd już w kilka miesięcy po zniesieniu cenzury oraz otwarciu się naszego kraju na kulturowe wpływy Zachodu niemal całkowicie zniknęły zideologizowane produkcje socjalistycznego przemysłu rozrywkowego, a ich miejsce zajęły, dotychczas mocno reglamentowane, wytwory zachodniego rynku popkultury. Podkreślić należy tu także, iż ze względu na swoją powierzchowną atrakcyjność i ludyczny charakter zachodnia kultura masowa została bardzo szybko przyswojona i zasymilowana przez Polaków, w tym głównie przez polską młodzież, co zaowocowało gwałtownym przyspieszeniem procesu westernizacji całego polskiego społeczeństwa³.

W ramach tego swoistego pakietu zrównującego nasz kraj, przynajmniej pod względem popkulturowym, z Zachodem⁴, do Polski dotarła także moda na Japonię. Początkowo manifestowała się ona głównie poprzez ogólnonarodową fascynację wschodnioazjatyckimi sztukami walki oraz erupcję zainteresowania dalekowschodnią kuchnią⁵. Z czasem jednak, analogicznie jak w przypadku krajów zachodnich, głównym motorem napędzającym rozwój rodzimego japonofilstwa stały się japońskie komiksy – **manga**⁶ i filmy animo-

[w:] *Oblicza nowych mediów*, red. A. Ogonowska, Kraków 2011, s. 12-17.

3 Por. B. Chaciński, *Uciecha z obciachu i urok nostalgii*, „Polityka”, 2010, nr 38 (2774), s. 63; K. Dudek, *Kultura w ćwierćwieczu transformacji*, „Kultura i Rozwój”, 2015, nr 0 (0), s. 66-75.

4 Pod pojęciem „Zachodu” oraz wspomnianych później wielokrotnie w tej pracy „krajów Zachodu” lub „krajów zachodnich” rozumiem przede wszystkim państwa z perspektywy geograficznej zaliczane do zachodniej części Europy (np. Niemcy, Francja, Wielka Brytania, Włochy, Hiszpania) oraz powiązane z nimi historycznie i kulturowo kraje Ameryki Północnej, czyli Stany Zjednoczone i Kanadę.

5 A. Sijka, N. Socha, *Made in Japan*, „Wprost”, 2001, nr 6 (950), s. 72-73; S. Czubkowska, *Japońska Zaraza, czyli jak zbudowaliśmy drugą Japonię*, „Przekrój”, 2007, nr 36 (3246), s. 60-64; T. Ambroży, J. Piwowarski, S. Badeński, *Polski Związek Ju-jitsu a bezpieczeństwo: sprawność, skuteczność, organizacja*, Kraków 2013, s. 80-81.

6 Manga (jap. „Man” – wykonane szybko i lekko oraz „Ga” – obraz, rysunek) – japońskie słowo wywodzące się ze sposobu ozdabiania rycin i innych form sztuki użytkowej. Współcześnie używane poza Japonią oznacza japoński komiks. B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, Warszawa 2008, s. 6-7.

wane – **anime**⁷, które na Zachodzie pojawiły się już w latach 60-tych i 70-tych XX wieku, a do naszego kraju w większej ilości trafiły dopiero w połowie lat 90-tych. W ramach krótkiego wyjaśnienia warto wspomnieć tu może, iż spośród całej gamy dzieł wschodnioazjatyckiej kultury popularnej zaistniałych poza granicami państw dalekiego wschodu to właśnie manga i anime zdobyły sobie największe uznanie odbiorców na całym świecie i już w latach 80-tych XX wieku stały się jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli współczesnej kultury azjatyckiej⁸.

Oczywiście, proces rozwoju globalnej fascynacji mangą i anime nie przebiegał gładko i bez zakłóceń. W niektórych krajach zachodnich barierą utrudniającą lokalne zakorzenienie się kultury japońskiej były kwestie edytorskie⁹, a w innych lęk lokalnego społeczeństwa o to, że zawarte w mandze i anime japońskie treści obyczajowo-kulturowe mogą zaburzyć miejscowe tradycje. Japończykom udało się jednak przemoc te przeciwności, w efekcie czego obecnie japońska popkultura jest jednym z największych globalnych fenomenów kulturowych, skutecznie konkurującym z ofertą zachodniego przemysłu rozrywkowego. Wszędzie tam, gdzie zdołała dotrzeć, zakorzeniła się niemal natychmiast, gromadząc wokół siebie niezliczone rzesze fanów reprezentujących różne grupy wiekowe, społeczne, rasowe oraz kulturowe¹⁰.

Jak już wyżej wspomniałem, do Polski japońska popkultura trafiła w większej ilości dopiero w drugiej połowie lat 90-tych XX wieku, czyli o jakieś 20-30 lat później niż do Stanów czy Europy Zachodniej. Ważną rolę w jej popularyzacji nad Wisłą odegrał serial animowany *Czarodziejka z Księżycy*, oparty na komiksie Naoko Takeuchi o tym

7 Anime – skrócone angielskie słowo *animation* oznaczające film animowany. W Japonii terminem tym określa się wszystkie filmy i seriale animowane, bez względu na kraj ich pochodzenia. Poza Japonią słowo anime służy do określenia japońskich filmów animowanych oraz stylu japońskiej animacji. Por. A. Lech, *Leksykon Manga & Anime*. t. 1. A–K, Szczecin 2004, s. 36.

8 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014, s. 11.

9 Głównym edytorskim problemem amerykańskich i europejskich wydawców mang był fakt, iż japońskie komiksy w oryginale czyta się od prawej do lewej, toteż dostosowanie ich do zachodnich wzorców wiązało się z każdorazowym żmudnym lustrzaniem obracaniem planszy po planszy, a czasami nawet z przerysowywaniem niektórych kadrów. Por. E. Witkowska, *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012, s. 14.

10 Zob. P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja...*, s. 10-15.

samym tytule. Niestety, tak samo jak w wielu krajach zachodnich, także i u nas japońska odmiana komiksu i filmów animowanych spotkała się początkowo z olbrzymią niechęcią lub wręcz wrogością części społeczeństwa. Z analizy dostępnych materiałów wynika, iż w naszym przypadku postawy tego typu uwarunkowane były przede wszystkim stereotypowym podejściem Polaków do kultury japońskiej, uważanej wówczas dość powszechnie za niezrozumiałą i obsceniczną¹¹, oraz pogardliwym stosunkiem dużej części naszych rodaków do komiksu i filmów animowanych w ogóle. Pomimo tych początkowych problemów japońska popkultura zdołała jednak bardzo szybko zadomowić się na naszym rynku medialnym i błyskawicznie zdobyła sobie licznych polskich fanów, dla których niejednokrotnie do dziś stanowi egzotyczną alternatywę dla – nieco już przebrzmiałej – kultury amerykańskiej.

Obecnie po kilkudziesięciu latach od wkroczenia w naszą codzienność, powszechna opinia Polaków o japońskich komiksach i filmach animowanych uległa zdecydowanej poprawie¹², a niegdyś mały rynek wydawniczy mangi rozrósł się do gigantycznych – i niewyobrażalnych kilkanaście lat temu – rozmiarów. W momencie, w którym piszę te słowa, w naszym kraju funkcjonuje siedem oficyn zajmujących się lokalizowaniem¹³ i wydawaniem komiksów japońskich, publikujących łącznie ponad 300 tomów komiksowych rocznie¹⁴. Według szacunkowych danych zebranych przez badaczy tematu¹⁵ i informacji zasłyszanych podczas oficjalnych spotkań z wydawcami¹⁶ każdy

11 A. Kamrowska, *Przemoc po japońsku*, „Kultura Popularna”, 2002, nr 2 (3), s. 107; M. K. Citko, „Kraj Kwitnącej Wiśni” czy „kraj kosmitów”? *Wizerunek Japonii w polskich mediach*, „Media i Medioznawstwo”, 2011, nr 4 (4), s. 25-54.

12 Zob. M. K. Citko, „Kraj Kwitnącej Wiśni”..., s. 47-48.

13 Lokalizacja to proces tłumaczenia i adaptacji kulturowej jakiegoś materiału wykonywany na potrzeby danego kraju, regionu lub konkretnej grupy odbiorców, uwzględniających przy tym różnice między rynkami światowymi. Termin lokalizacja pochodzi od łacińskiego *locus* (miejsce) oraz angielskiego *locale* (miejsce, w którym coś się dzieje lub znajduje).

14 Liczba ta stanowi efekt analizy zawartości portalu Tanuki.pl i dotyczy lat 2018 i 2019.

15 R. Bolałek, *Trzy pokolenia fanów mangi*, „Zeszyty Komiksowe”, 2012, nr 1 (13), s. 4.

16 Wyśmienitą okazją do pozyskiwania tego typu danych są choćby tzw. konferencje

z nich drukowany jest w nakładzie od tysiąca do pięciu tysięcy egzemplarzy, co przy wzięciu pod uwagę nawet niższej z tych wartości daje zawrotną liczbę ponad 300 tysięcy sztuk komiksów japońskich drukowanych co roku w naszym kraju. W porównaniu do innych segmentów polskiego rynku komiksowego, tj. np. komiksów polskich, amerykańskich komiksów superbohaterskich czy komiksów frankońskich, są to liczby olbrzymie, niejednokrotnie dublujące osiągnięcia i ofertę tych konkurencyjnych sektorów. Jak więc widzimy, rynek mangi w Polsce ma obecnie mocną i ugruntowaną pozycję. Co jednak ciekawe, pomimo tak olbrzymiego sukcesu i przeszło dwudziestoletniej historii w dalszym ciągu rozwija się on w naszym kraju w izolacji od pozostałych segmentów rodzimej branży komiksowej, co skutkuje tym, że po jego ofertę rzadko sięgają czytelnicy innych gatunków komiksów.

Niniejsze opracowanie stanowi próbę opisania dziejów obecności japońskich komiksów i filmów animowanych w Polsce i omówienia procesu **wchodzenia**, a następnie **zadamawiania się** obu tych produktów w polskiej popkulturze oraz w obrębie rodzimej przestrzeni medialnej. Chciałbym w tym miejscu zaznaczyć jednak, iż w odróżnieniu od wielu wcześniejszych opracowań poruszających tę problematykę¹⁷, **poniższa książka skoncentrowana będzie w głównej mierze na polskich fanach mangi i anime, a sama historia rozwoju fascynacji japońską popkulturą w Polsce omówiona zostanie z ich perspektywy i przez pryzmat podejmowanych przez nich działań.** Taka zmiana dotychczasowego podejścia badawczego, przesuwająca główny ciężar opracowania z historii rynku mangi i anime w Polsce¹⁸ na dzieje oddolnej aktywności fanów, uzasadniona jest spostrzeżeniem, iż niemal w każdym kraju zachodnim, w którym obecnie popularne są japońskie komiksy i filmy animowane, to miejscowi fani w znaczący sposób przyczynili się do rozpropagowania

polskich wydawców mang odbywające się rokrocznie na Międzynarodowym Festiwalu Komiksów i Gier w Łodzi. Osobiście kilkakrotnie skorzystałem z tej okazji.

17 Zob. E. Witkowska, *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012; R. Swółł, *Zakochany w M. Początki ruchu mangowego w Polsce*, „Zeszyty Komiksowe”, 2012, nr 1 (13), s. 10-13.

18 Pod pojęciem „oficjalny rynek” rozumiem wszystkie oficjalnie wydane materiały, takie jak: czasopisma, komiksy czy filmy na kasetach wideo.

mangi i anime w swoim otoczeniu oraz przygotowali grunt pod wprowadzenie tzw. oficjalnego rynku¹⁹. Wbrew powszechnie głoszonym opiniom, w całym świecie zachodnim proces popularyzacji mangi i anime nie zaczął się bowiem od promocyjnej aktywności lokalnych wydawców i dystrybutorów, lecz stanowił konsekwencję spontanicznej działalności lokalnych wielbicieli²⁰.

Nie inaczej było i w przypadku Polski. Jak będę starał się udowodnić, także i w naszym kraju narodziny mody na japońskie komiksy i filmy animowane stanowiły konsekwencję oddolnej działalności kilkuset fanów, którzy kierując się ideałem jak najszerzego rozpropagowa-

19 Wielokrotnie okazywało się, że gdy japońska popkultura docierała do jakiegoś państwa w sposób oficjalny, tzn. lokalne firmy wykupowały licencje na jej regionalne rozpowszechnianie, na miejscu od dawna istniała już oddana i dobrze zorganizowana społeczność fanowska, dysponująca olbrzymią ilością produktów japońskiego przemysłu rozrywkowego ściągniętych na własną rękę od zaprzyjaźnionych fanów z innych krajów, w tym także z Japonii. Por. P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja...*, s. 15.

20 Przykładem najlepiej opisanym w literaturze przedmiotu jest historia społeczności fanów ze Stanów Zjednoczonych. W tym kraju miłośnicy zaczęli swoją działalność popularyzatorską już w latach 70-tych XX wieku, czyli na kilkanaście lat przed utworzeniem tzw. oficjalnego rynku. Pomimo ogromnych kosztów, z jakimi wiązało się wówczas posiadanie magnetowidu, rozwinęli oni oddolną sieć wymiany kaset z filmami anime. Funkcjonowała ona na następującej zasadzie: ten, kto dysponował oryginalnym japońskim wydaniem (najczęściej byli to amerykańscy żołnierze wracający do kraju ze służby w bazach w Japonii), przegrywał go na inną kasotę, przysyłał ją pocztą do kolejnego entuzjasty, który robił kopię kopii i wysyłał ją dalej itd. W ten sposób rodziły się pierwsze wspólnoty fanów, które z czasem zaczęły przekształcać się w wielkie i zorganizowane struktury. Pierwszym formalnie ukonstytuowanym fanklubem zrzeszającym amerykańskich fanów mangi i anime był *Cartoon/Fantasy Organization*, powstały w 1977 roku w Los Angeles. Oprócz opisanej powyżej działalności wymiany kaset jego członkowie zapoczątkowali także i inny zwyczaj, mocno promujący anime w Stanach. Chodzi o prezentowanie kreskówek japońskich podczas konwentów fanów science fiction. W 1978 roku, na XXII edycji *Western Con* członkowie *Cartoon/Fantasy Organization* zorganizowali pierwszy pokaz tego typu. Warto zaznaczyć, że ponieważ ówczesnie nie istniały oficjalnie anglojęzyczne wydania filmów anime, w czasie pokazu na sali musiał znajdować się ktoś, kto wiedział, o czym jest dany film (lub znał język japoński), i głośno komentując, informował o tym zgromadzonych widzów. Jak więc widzimy, gdy w 1986 Seiji Horibuchi wpadł na pomysł założenia Viz Media, a Stuart J. Levy w 1997 firmy Mixx Entertainment, czyli jednych z pierwszych amerykańskich firm zajmujących się dystrybucją, licencjonowaniem i wydawaniem mang i anime w Stanach Zjednoczonych, istniała tam już liczna i doskonale zorganizowana społeczność fanowska gotowa wydać olbrzymie pieniądze na mangowe towary. P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 152-153; W. Goldberg, *The Manga Phenomenon in America*, [w:] *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010, s. 285-288.

nia i rozreklamowania mangi i anime, doprowadzili nie tylko do wyodrębnienia się z ogółu polskiego społeczeństwa grupy ludzi nazywających siebie fanami mangi i anime, lecz także stworzyli podwaliny oficjalnego rynku. Żeby nie szukać przykładów daleko, wspomnieć należy tu choćby o dwóch najstarszych rodzimych czasopismach poświęconych tematyce mangi i anime założonych *de facto* z inicjatywy polskich fanów. W przypadku pierwszego z nich – „Kawaii” – był to Paweł „Mr Jedi” Musiałowski, a drugiego, czyli „Animegaido”, Robert „Mr. Root” Korzeniewski i Waldemar „Pegaz Ass” Nowak. Dwie ostatnie z przywołanych powyżej osób odpowiedzialne są także za powołanie do życia firmy Planet Manga²¹, czyli jednego z pierwszych polskich przedsiębiorstw zajmujących się dystrybuowaniem i lokalizacją japońskich filmów animowanych.

Z przedstawionych powyżej powodów uważam, że przygotowanie rzetelnego omówienia dziejów obecności mangi i anime w jakimkolwiek kraju zachodnim wymaga uwzględnienia w badaniach popularyzatorskiej działalności czynnika fanowskiego. Sądę wręcz, iż w przypadku fenomenu japońskiej popkultury jedynie poszerzenie spektrum analiz o działalność fanów zaowocować może przygotowaniem pełnych i kompleksowych spojrzeń na zagadnienie recepcji mangi w poszczególnych krajach. Wychodząc naprzeciw powyższym – mam nadzieję słusznym – założeniom, postanowiłem więc napisać książkę **o polskich fanach mangi i anime oraz o wytworzonej przez nich zbiorowości nazywanej fandomem**²², w której opisałem nie tylko dzieje tej społeczności na szerokim tle przemian społeczno-kulturowych zachodzących w Polsce w latach 90-tych XX w., lecz także obszernie scharakteryzowałem większość

21 Zgodnie z prośbą Waldemara „Pegaz Ass” Nowaka [W34] w dalszej części pracy nazwa firmy Planet Manga występować będzie jedynie w swej oryginalnej, logotypowej wersji, czyli w formie mianownikowej - Planet Manga.

22 Słowo fandom wywodzi się z języka angielskiego [zbitka rdzenia *fan-* (od ang. *fantic*, pol. miłośnik) oraz sufiksu *-dom* (od ang. „ogół” czy też „całość”, por. „kingdom” czy „domain”)] i oznacza w najprostszym tłumaczeniu ogół fanów skupionych wokół wspólnego obiektu zainteresowania. Może być to literatura lub jej gałąź, sport (dyscyplina bądź zawodnik) lub np. zespół muzyczny. Zob. D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Aneks. Słownik podstawowych pojęć funkcjonujących w fandomie mangi i anime*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 202.

form ówczesnej fanowskiej działalności mających na celu rozpropagowanie mangi i anime w naszym kraju. Liczę, iż takie nowatorskie podejście do tematu połączone z klasycznym omówieniem historii tzw. oficjalnego rynku pozwoli mi przedstawić dzieje rozwoju fascynacji japońską popkulturą w Polsce w sposób jak najpełniejszy.

W tym miejscu chciałbym podkreślić jednak, iż poniższa praca nie rości sobie najmniejszych nawet pretensji do wyczerpania podjętego tematu. Zgodnie z tym, co zostało zasygnalizowane w tytule, podstawowym celem niniejszego opracowania jest omówienie jedynie okresu **narodzin i rozkwitu** polskiej społeczności fanów mangi i anime, czyli etapu w dziejach tej zbiorowości, który w świetle zebranych danych lokować można gdzieś pomiędzy rokiem 1972 a 2000. Pierwsza z powyższych dat, stanowiąca swoisty punkt zerowy dla moich badań, odpowiada momentowi emisji pierwszego japońskiego filmu animowanego w naszym kraju. W oczywisty sposób wyznacza więc ona najwcześniejszy możliwy moment, od którego możemy mówić o obecności mangi i anime w Polsce, a tym samym o ich polskich fanach. Jej wybór był więc niejako oczywisty. Dużo więcej problemów nastroczało wyznaczenie górnej granicy chronologicznej pracy. W świetle przyjętych założeń miała ona odpowiadać tzw. schyłkowemu etapowi rozkwitu polskiego fandomu, utożsamianemu przeze mnie z momentem zakończenia aktywnej działalności przez prekursorów polskiego ruchu mangowego (zwanych dalej pierwszym pokoleniem polskich fanów). Problem z precyzyjnym określeniem tego momentu w dziejach fandomu wynika w głównej mierze z faktu, iż w poszczególnych miastach i regionach naszego kraju proces zmiany pokoleniowej przebiegał w różnym tempie. Gdzieniegdzie zakończyła się ona już w latach 90-tych XX w., a czasami, jak np. w Łodzi, trwała do 2003 lub nawet 2004 roku²³. W tej sytuacji za najlepsze wyjście uznałem więc odwołanie się do tzw. daty symbolicznej, którą poprzez matematyczne uśrednienie danych chronologicznych dotyczących fanowskiej aktywności kilkudziesięciu czołowych polskich mangowców wyznaczyłem na okrągły rok dwutysięczny. Podkreślam więc wyraźnie,

23 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego fandomu mangi i anime w latach 1995–2010*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Librorum”, 2015, nr 2 (21), s. 39.

iż z historycznego punktu widzenia jest to granica sztuczna, jedynie w pewnym przybliżeniu oddająca rzeczywistą dynamikę przemian dokonujących się w polskim fandomie mangi i anime. Podsumowując, ramy czasowe pracy obejmują okres blisko 30 lat i mieszczą w swym zakresie nie tylko okres najdynamiczniejszego rozwoju polskiego ruchu mangowego, przypadający na drugą połowę lat 90-tych XX wieku, lecz także poprzedzający go i liczący przeszło ćwierć wieku odcinek czasu, w trakcie którego powoli kształtowały się podwaliny polskiej wspólnoty fanów mangi i anime.

Korzystając z okazji, chciałbym w tym miejscu wyjaśnić jeszcze jedną kwestię. Otóż, zgodnie z przyświecającą mi intencją, poniższa książka nie jest ani encyklopedią historii polskiego fandomu, ani tym bardziej kompleksową akademicką monografią wyczerpującą temat. Jest to raczej kompendium, bądź może lepiej: zarys dziejów, którego celem jest przedstawienie skomplikowanej i rozbudowanej historii polskiego fandomu mangi i anime w stopniu dość ogólnym, wskazującym jedynie najważniejsze wydarzenia i momenty przełomowe. Osobiście uważam, iż odnotowanie w tak zakreślonej publikacji wszystkich faktów, dat i nazwisk jest nie tylko niemożliwe, lecz także i niewskazane. Stąd moja wielka prośba do Czytelników, by nie mieli mi za złe, jeśli na kartkach poniższej pracy zabrakło jakiegoś ich zdaniem ważnego wydarzenia lub osoby. Do przywilejów autora należy selekcja zebranego materiału, toteż w toku prac przygotowawczych wybrałem te osoby i te wydarzenia, które uznałem za najważniejsze, reprezentatywne lub po prostu szczególnie ciekawe z perspektywy ich wpływu na proces kształtowania się polskiej wspólnoty fanów, i na nich skoncentrowałem swoją uwagę.

Świadom odpowiedzialności na mnie ciężącej, z góry przepraszam za wszystkie ewentualne błędy i jednocześnie zapraszam do lektury.

METODA PRACY

Zgodnie z tym, co zostało zasygnalizowane w rozdziale wprowadzającym, poniższa praca nie stara się sprostać wyśrubowanym rygorom monografii akademickich. Nie oznacza to jednak, iż nie ma ona ambicji bycia pracą naukową. Wręcz przeciwnie. Jako jej autor włożyłem wiele wysiłku w to, by zawarta w niej treść spełniała wszystkie kryteria eseju naukowego, a sam proces zbierania i opracowywania materiału źródłowego przeprowadzony został z zachowaniem wszystkich rygorów obowiązującej metodyki²⁴. Nim więc przejdę do zasadniczej, narracyjnej części pracy, chciałbym dopełnić jeszcze jednego ciążącego na mnie obowiązku, czyli szczegółowo omówić zastosowane przeze mnie sposoby postępowania badawczego. Chodzi tu przede wszystkim o szczegółową charakterystykę przedsięwziętych metod doboru i selekcji materiału źródłowego. **Zanim jednak do tego przejdę, pragnę ostrzec wszystkich czytelników, że dla przeciętnego odbiorcy może to być lektura – delikatnie mówiąc – nużąca, a dla osób nienawykłych do czytania prac naukowych, wręcz wyczerpująca. W związku z powyższym śpieszę**

24 Por. m.in.: M. Jastrzębski, A. Roliński, *O problemach związanych z opracowaniem bibliograficznym wydawnictw drugiego obiegu*, „Biuletyn Biblioteki Jagiellońskiej”, 1995, nr 1/2 (45), s. 252-264; M. Nicińska, *Indywidualne wywiady pogłębione i zogniskowane wywiady grupowe – analiza porównawcza*, „ASK. Społeczeństwo, badania, metody”, 2000, nr 1 (8), s. 39-50; K. Konecki, *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*, Warszawa 2000; J. Sztumski, *Wstęp do metod i technik badań społecznych*, Katowice 2005; R. A. Podgórski, *Metodologia badań socjologicznych. Kompendium wiedzy metodologicznej dla studentów*, Olsztyn 2007; K. Steinar, *Prowadzenie wywiadów*, Warszawa 2010; S. Nowak, *Metodologia badań społecznych*, Warszawa 2012; A. Alberska, *Polityka gromadzenia, opracowywania i przechowywania dokumentów życia społecznego*, [w:] *Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie: materiały z ogólnopolskiej konferencji „Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie”* Wrocław, 6-7 października 2016 r., Warszawa 2017, s. 65-72; T. E. Smaga, *Specyfika gromadzenia i opracowywania dokumentów życia społecznego w sekcji regionalnej DZS Dolnośląskiej Biblioteki Publicznej we Wrocławiu w ostatnim piętnastoleciu*, [w:] *Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie: materiały z ogólnopolskiej konferencji „Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie”* Wrocław, 6-7 października 2016 r., Warszawa 2017, s. 83-87; Ł. Kaszkowiak, *Badanie subkultur w Internecie na przykładzie społecznego świata fantastyki*, „Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy”, 2017, nr 2 (23), s. 167-178.

z wyjaśnieniem, że cała poniższa książka skonstruowana została w taki sposób, iż osoby niezainteresowane jej metodycznymi podstawami mogą z czystym sumieniem pominąć kilka następnych stron bez obaw, iż wpłynie to w negatywny sposób na zrozumienie opisanej dalej historii polskiego fandomu mangi i anime. Jeśli więc jesteś Czytelnikiem poszukującym jedynie niezobowiązującej lektury, to zapewniam Cię, że możesz bez obaw pominąć niniejszy – faktycznie nieco męczący – podrozdział i od razu przejść do rozdziału drugiego, gdzie rozpoczyna się właściwa, narracyjna część pracy. Osobiście zachęcam jednak do odrobiny wysiłku i przeczytania tych kilku następnych stron, gdyż dzięki temu możliwe będzie zorientowanie się choćby w pochodzeniu poszczególnych przywołanych przeze mnie informacji.

* * *

Na wstępie omówienia zastosowanej metodologii zaznaczyć należy, iż badanie społeczności fanowskich nie należy do zadań łatwych. Jednym z podstawowych problemów stojących przed każdą osobą chcącą zająć się tym tematem jest konieczność samodzielnego rozwiązania szeregu problemów natury metodologicznej. Pomimo kilkunastu lat wyteżonych studiów oraz opublikowania szeregu obszernych rozpraw monograficznych, w których szeroko omawiano problemy²⁵: doboru i selekcji materiału badawczego, głębokości jego analizy oraz sposobów oceny jego wiarygodności, akademickie środowiska badaczy fandomów w dalszym ciągu nie wypracowały jednolitej metody badań umożliwiającej skuteczne i w pełni wartościowe opisanie wszystkich form fanowskiej aktywności. W związku z powyższym, każdy badacz chcący pisać o fanach, oprócz odwołania się do kilku ogólnych wytycz-

²⁵ Por. m.in. A. Press, S. Livingstone, *Taking audience research into the age of new media: old problems and new challenges*, [w:] *Questions of Method in Cultural Studies*, red. M. Schwoch, London 2006, s. 175-200; J. Monaco, *Memory work, autoethnography and the construction of a fan-ethnography*, „Participations. Journal of Audience and Reception Studies”, 2010, nr 1 (14), s. 102-142; P. Booth, *Augmenting Fan/Academic Dialogue: New Directions in Fan Research*, „Journal of Fandom Studies”, 2013, nr 1 (2), s. 119-138; A. Evans, M. Stasi, *Desperately seeking methodology: New directions in fan studies research*, „Participations. Journal of Audience and Reception Studies”, 2014, nr 2 (23), s. 4-23.

nych, musi sam i na własną rękę opracować metodę postępowania badawczego najlepiej dopasowaną do analizowanej przez siebie sytuacji oraz w każdym jednostkowym wypadku w odmienny sposób mierzyć się z problemem ogromnej płynności i zmienności fandomowych relacji, narzędzi komunikacji, organizacji, a nawet słownika. Nie inaczej było i w przypadku niniejszej pracy. Położenie nacisku na historię polskiej społeczności fanów mangi i anime wiązało się z koniecznością rozwiązania szeregu problemów metodologicznych, z których najistotniejsze były: 1) ustalenie sposobu doboru reprezentatywnego materiału do badań oraz 2) określenie swojej tożsamości badawczej.

Źródłem trudności w pierwszym z przywołanych powyżej przypadków był fakt, iż polski fandom mangi i anime, tak samo jak każda inna współczesna społeczność fanowska, jest w głównej mierze produktem błyskawicznie rozwijających się technologii interaktywnych oraz związanej z tym ewolucji sieciowych form komunikacji²⁶. W praktyce oznacza to, że w momencie najdynamiczniejszego rozwoju polskiej społeczności fanów mangi i anime olbrzymia część interakcji pomiędzy fanami zachodziła w cyberprzestrzeni. I nie chodzi tu tylko o codzienne niezobowiązujące rozmowy pomiędzy fanami, lecz przede wszystkim o masowe ogólnofandomowe dzielenie się własną twórczością, wiedzą oraz fanowskimi planami i zamierzeniami. Konsekwencją takiego stanu rzeczy była sytuacja, w której przeważająca większość źródeł mogących oświetlić najstarsze dzieje tej wspólnoty wytworzona została w internecie i funkcjonowała jedynie w przestrzeni wirtualnej, w formie wpisów na listach dyskusyjnych, wiadomości na listach mailingowych czy logów rozmów prowadzonych za pośrednictwem IRC-a lub komunikatora ICQ. Niestety, wbrew utartemu sloganowi *w internecie nic nie ginie*, globalna sieć nie jest bezkresnym archiwum gromadzącym niejako z zasady wszystkie treści, które były kiedykolwiek dostępne w jej publicznej części. Wręcz przeciwnie. Z mojego doświadczenia wynika, że jeśli w należyty sposób nie zadba się o archiwizację publikowanych w internecie danych, bardzo prawdopodobne jest, iż w ciągu kilku lub góra kilkunastu lat od ich wytworzenia duża ich część bez-

26 M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I. Społeczność i wiedza*, Kraków 2017, s. 38.

powrotnie przepadnie. Jednym z przykładów potwierdzających tę zasadę są zapisy sieciowej aktywności polskich fanów mangi i anime z lat 90-tych, które w efekcie zamykania i likwidowania serwerów, na których były przechowywane, zniknęły z przestrzeni wirtualnej, a tym samym są obecnie niedostępne dla badaczy.

Prowadzone przeze mnie wcześniej badania nad historią polskiej społeczności fanów mangi i anime przekonują, że utracone w ten sposób dane były na tyle istotne, iż bez nich bardzo trudne jest obecnie nawet ogólne naszkicowanie dziejów polskiego fandomu²⁷. Dlatego, przed przystąpieniem do właściwych prac należało zbudować taką bazę źródłową, by przynajmniej częściowo zastąpić informacje z bezpowrotnie utraconych materiałów internetowych. Po kilku miesiącach kwerendy okazało się na szczęście, iż jest to zadanie wykonalne, aczkolwiek obarczone olbrzymią ceną. Zastąpienie utraconych informacji sieciowych wiązało się bowiem z koniecznością sięgnięcia po liczne niestandardowe i bardzo rzadko wykorzystywane kategorie źródeł, co z kolei może negatywnie odbić się na ocenie naukowego poziomu pracy. Osobiście wychodzę jednak z założenia, że należy podjąć to ryzyko, gdyż jak wykazały wstępne oględziny dostępnego materiału, przygotowanie syntezy dziejów polskiego fandomu mangi i anime możliwe będzie wyłącznie po wypracowaniu, a następnie wdrożeniu w życie pewnego nowatorskiego, a przy tym niekonwencjonalnego podejścia metodologicznego. W przypadku niniejszej pracy wiązało się to koniecznością skorzystania z niezwykle egzotycznego zestawu źródeł, obejmującego nie tylko tradycyjne materiały drukowane i dokumenty, lecz także: wywiady z czołowymi działaczami polskiego fandomu, treść różnego rodzaju nieformalnych druków wytwarzanych przez samych fanów (np. tzw. fanziny lub informatory konwentowe)²⁸ oraz szczątkowo zachowane zapisy konwersacji internetowych (np. archiwa list dyskusyjnych lub logi komunikatorów sieciowych).

27 Por. Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 28-29.

28 Są to tzw. „dokumenty życia społecznego”. Więcej na ten temat zob. J. Hibszer, *Dokumenty życia społecznego w Bibliotece Teologicznej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Zarys problematyki*, „Fides. Biuletyn Bibliotek Kościelnych”, 2013, nr 1 (36), s. 89-92; A. Alberska, *Polityka gromadzenia...*, s. 65-72; T. E. Smaga, *Specyfika gromadzenia ...*, s. 83-87.

Oczywiście, podejmując decyzję o takim, a nie innym składzie bazy źródłowej, byłem świadom faktu, iż każdy z jej składników cechuje się sobie tylko właściwą specyfiką, wiarygodnością i wartością poznawczą. Stąd jeszcze przed przystąpieniem do właściwych prac gabinetowych jasno określona została wzajemna relacja pomiędzy wszystkimi kategoriami dostępnych źródeł, czyli – najogólniej rzecz ujmując – podzielono je na te podstawowe, tj. najwartościowsze i najwiarygodniejsze, oraz te pomocnicze, pełniące jedynie funkcję uzupełniającą. W ten sposób ustalono, iż funkcję nadrzędną w niniejszej pracy pełnić będą dwie pierwsze wymienione powyżej kategorie źródeł, czyli materiały drukowane i różnego rodzaju dokumenty urzędowe. Dla niniejszej książki oznacza to ni mniej, ni więcej, że to właśnie w oparciu o ich analizę naszkicowane zostały ogólne ramy opisanych w książce wydarzeń, jak też i to, że w przypadku sprzeczności informacji pochodzących z dwóch odmiennie wartościowanych źródeł najczęściej za prawdziwe uznawałem informacje pochodzące z dokumentów i artykułów prasowych. Niestety omówione wyżej materiały są nieliczne, szczególnie dla wczesnych etapów kształtowania się polskiego fandomu, w związku z czym stworzony na ich podstawie szkielec wydarzeń był pełen luk i nieścisłości. Uszczegółowienie i uzupełnienie tego obrazu stało się możliwe dzięki sięgnięciu po kolejną niezwykle ważną grupę źródeł, czyli po informacje uzyskane w trakcie pięćdziesięciu wywiadów przeprowadzonych z najaktywniejszymi polskimi mangowcami działającymi w badanym okresie oraz z przedsiębiorcami, artystami i sportowcami niezwiązanymi bezpośrednio ze społecznością fanowską, aczkolwiek posiadającymi olbrzymi wpływ na formę i rozwój rodzimego fandomu (por. tabela 1). Dane i informacje uzyskane w trakcie tych wywiadów są drugą pod względem wiarygodności grupą moich źródeł, a zarazem, z uwagi na swoją liczbę, stanowią podstawę źródłową niniejszej książki. W dalszej części pracy akapity, w których wykorzystano informacje pochodzące z wywiadów, oznaczone zostały nawiasami kwadratowymi, ujmującymi kod osoby stanowiącej ich źródło (np. [W19]). Kody osób wywiadowanych (kolumna 1) jak i podstawowe dane na ich temat (kolumny 2, 3 i 4) zawarte są w tabeli pierwszej.

Tabela 1 – Lista osób wywiadowanych wraz z podstawowymi danymi na ich temat. Kolejność osób na liście odpowiada kolejności przeprowadzenia wywiadu

Kody osób wywiadowanych	Podstawowe dane osób wywiadowanych		
	Imię i nazwisko	Pseudonim	Charakterystyka
W01	Michał Lech	Seiya	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W02	Tomasz Truszkowski	Demonek	Działacz fandomu ogólnopolskiego
W03	Marek Rondo	–	Przedsiębiorca
W04	Michał Tenerowicz	Coach	Działacz fandomu górnośląskiego
W05	Grzegorz Jasek	Yasha	Działacz fandomu krakowskiego
W06	Piotr Łapicz	John Reactor	Działacz fandomu ogólnopolskiego
W07	Marek Zielonkowski	Apsik	Działacz fandomu trójmiejskiego
W08	Arkadiusz Cicholiński	Arkady-san	Działacz fandomu ogólnopolskiego
W09	Krzysztof Wosiński	Mizu	Działacz fandomu bydgoskiego i toruńskiego
W10	Krystian Gałaj	Yaten	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W11	Krzysztof Matys	Koyot	Działacz fandomu olsztyńskiego
W12	Seweryn Karłowicz	Ser	Działacz fandomu sieciowego
W13	Brak zgody na ujawnienie danych	Gerard	Działacz fandomu sieciowego
W14	Adam Kurowski	doKURObey	Działacz fandomu olsztyńskiego
W15	Paweł Musiałowski	Mr Jedi	Publicysta; działacz fandomu ogólnopolskiego
W16	Michał Wójcik	MAG	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W17	Tomasz Tkaczuk	Dżozef	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W18	Adam Kurowski	Pyrite	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W19	Krzysztof Kraszewski	Kruger	Działacz fandomu zduńskowolsko-sieradzkiego
W20	Robert Korzeniewski	Mr. Root	Publicysta; przedsiębiorca; działacz fandomu ogólnopolskiego
W21	Bartosz Alchimowicz	Mr. Perfect	Działacz fandomu pilskiego i bydgoskiego
W22	Artur Tondera	–	Działacz fandomu warszawskiego
W23	Astrid Alchimowicz	Kane	Działaczka fandomu pilskiego i bydgoskiego

Kody osób wywiadowanych	Podstawowe dane osób wywiadowanych		
	Imię i nazwisko	Pseudonim	Charakterystyka
W24	Marcin Świątkiewicz	Landsil	Działacz fandomu opolskiego i dolnośląskiego
W25	Paweł Hilt	Zwierzak	Działacz fandomu łódzkiego
W26	Grzegorz Cyndler	El Grey	Działacz fandomu łódzkiego
W27	Dariusz Mietlicki	Robin	Działacz fandomu ogólnopolskiego
W28	Brak zgody na ujawnienie danych		Działacz fandomu górnośląskiego; działacz demosceny amigowej
W29	Michał Grzywacz	Jui	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W30	Marcin Janus	Yuumei	Działacz fandomu opolskiego i dolnośląskiego
W31	Agata Turska	Mirai	Działaczka fandomu dolnośląskiego
W32	Michał Bobran	Kaneda	Działacz fandomu warszawskiego i sieciowego
W33	Andrzej Cieślak	–	Przedsiębiorca
W34	Waldemar Nowak	Pegaz Ass	Publicysta; przedsiębiorca
W35	Marcin Podsiadło	–	Działacz fandomu krakowskiego
W36	Krzysztof Panek	Vulcan	Działacz fandomu górnośląskiego
W37	Brak zgody na ujawnienie danych		Publicysta
W38	Michał Biliński	Bilu	Działacz fandomu łódzkiego
W39	Przemek Marszał	Tetno	Działacz fandomu łódzkiego
W40	Brak zgody na ujawnienie danych		Działacz demosceny amigowej
W41	Radosław Bolałek	Tenchi	Działacz fandomu ogólnopolskiego
W42	Dariusz Paczewski	Night	Działacz fandomu sieciowego
W43	Marek Zalejski	–	Artysta grafik
W44	Jarosław Musiał	–	Artysta grafik
W45	Adam Ziółkowski	–	Sportowiec (kendoka); przedsiębiorca
W46	Mateusz Jańczyka	Gambit	Działacz fandomu świętokrzyskiego
W47	Witold Grabowski	Vito	Działacz fandomu dolnośląskiego
W48	Michał Porębski	Kyoshiro	Działacz fandomu sieciowego
W49	Krzysztof Bogusz	KzO	Działacz fandomu łódzkiego
W50	Brak zgody na ujawnienie danych		Działacz fandomu ogólnopolskiego

W kwestii wywiadów oraz metodyki ich przeprowadzania zaznaczyć należy, iż przy wyborze rozmówców kierowałem się własną wiedzą dotyczącą polskiego fandomu zdobytą w trakcie przeszło 25-letniego aktywnego uczestnictwa w życiu tej wspólnoty. Po prostu z własnego fanowskiego doświadczenia wiedziałem, kto był odpowiedzialny za poszczególne inicjatywy (kto był ich pomysłodawcą, inicjatorem i wykonawcą) lub np. kto był siłą napędową działań podejmowanych przez poszczególne środowiska lokalne. Należy w tym miejscu podkreślić jednak, iż nie zawsze udawało mi się dotrzeć do konkretnej poszukiwanej osoby, a czasami pomimo nawiązania takiego kontaktu, przeprowadzenie wywiadu okazywało się – z różnych przyczyn – niemożliwe. Na przykład nie każdy miał czas lub ochotę pomóc w moich badaniach²⁹. W takich wypadkach rozpoczynałem poszukiwania innych ludzi związanych z danym projektem, kierując się w tym względzie swoją subiektywną wiedzą na temat hierarchii panującej w danym środowisku fanowskim. Większość wywiadów przeprowadzona została za pośrednictwem poczty elektronicznej. Spersonalizowane pytania wysyłane były do konkretnej osoby i w ten sam sposób otrzymywałem odpowiedź. W kilku przypadkach wywiad miał postać klasycznej rozmowy *oko w oko*, a w czterech wypadkach były to długie rozmowy telefoniczne. Wszystko zależało od osobistych preferencji osoby wywiadowanej i istniejących możliwości technicznych.

²⁹ Osoby związane z polskim fandomem od lat mogą podczas lektury tej książki odnieść wrażenie, że brakuje tu wywiadów z wieloma istotnymi dla tej zbiorowości ludźmi. I nie będzie to wrażenie błędne. Faktycznie wśród osób wywiadowanych (tab. 1) brakuje wielu „wielkich” i „ważnych” postaci polskiego fandomu. Śpieszę jednak z wyjaśnieniem, iż nie jest to zabieg celowy. Nikogo „ważnego” specjalnie nie pomijałem i z każdą „wielką” postacią starałem się porozmawiać. Niestety bardzo często – jak mi się wydaje, nie z mojej winy – bez sukcesu. Aby zobiektywizować tę sytuację, odwołam się do liczb. Otóż w trakcie zbierania materiałów do poniższej pracy skontaktowałem się z przeszło 350 osobami. Z tej liczby bardziej rozbudowany dialog udało mi się nawiązać tylko z około 150 dawnymi fanami (ok. 42%), z czego na przeprowadzenie wywiadu zgodziło się jedynie 63 z nich (ok. 18%). Oczywiście nie wszystkie z tych wywiadów wykorzystałem; jak już pisałem, dla poniższej pracy merytorycznie pomocnych okazało się tylko 50 z nich (ok. 14%). Nie będę tu oczywiście przytaczał konkretnych imion, nazwisk czy pseudonimów. Nie jest bowiem moim celem stygmatyzowanie tych osób. Przytoczone dane mają jedynie na celu zilustrowanie skali trudności, z którą przyszło mi się mierzyć. Jeśli więc ktoś zauważy jakiś istotny brak w liście osób wywiadowanych, bardzo proszę wziąć pod uwagę powyższe dane oraz fakt, iż ów brak nie wynika być może wyłącznie z moich błędów i zaniechań.

W ramach uzupełnienia informacji na temat metody przeprowadzania wywiadów wspomnieć należy tu o jeszcze jednej bardzo istotnej kwestii. Otóż, z uwagi na fakt, iż ludzka pamięć bywa zawodna i lubi czasem płać figle, lista osób wywiadowanych skonstruowana została w taki sposób, by w miarę możliwości zdywersyfikować źródła informacji na temat każdego interesującego mnie zagadnienia. Znaczy to tyle, że o poszczególne wydarzenia, inicjatywy lub środowiska fanowskie starałem się wypytać co najmniej dwie osoby z nimi związane. Miało to w założeniu podnieść wiarygodność informacji zebranych dzięki wywiadam i wyeliminować potencjalne przekłamania wynikające z ograniczeń ludzkiej pamięci. Niestety nie we wszystkich przypadkach udało się zachować tę zasadę. W stosunku do kilku tematów nie zdołałem bowiem nawiązać kontaktu z wystarczającą liczbą osób, a w kilku następnych, pomimo usilnych prób, nie udało się namówić do współpracy więcej niż jednego fana związanego z konkretnym projektem lub inicjatywą.

Podsumowując kwestię wywiadów, muszę stwierdzić, iż w świetle moich doświadczeń okazały się one niezwykle wartościowym i, co najważniejsze, wiarygodnym źródłem wiedzy o historii polskiego fandomu. W trakcie porównywania informacji pochodzących z wywiadów z danymi na ten sam temat zawartymi w innych źródłach (np. artykułach z prasy) ani razu nie stwierdziłem znaczących różnic pomiędzy nimi. Jeśli już pojawiły się jakieś nieścisłości, to zazwyczaj były one nieliczne i najczęściej dotyczyły spraw drugo- i trzeciorzędnych, takich jak choćby liczba uczestników konwentu. Były to różnice typu: imprezę odwiedziło albo 350, albo 400 osób, czyli informacje bez większego znaczenia dla meritum pracy.

Kolejnymi źródłami uzupełniającymi wykorzystanymi w niniejszej pracy były różnego rodzaju nieformalne materiały i druki wytwarzane przez samych fanów i rozpowszechniane na zlotach i spotkaniach miłośników japońskiej popkultury. Niestety, żadna z funkcjonujących w naszym kraju bibliotek ani żadne z archiwów nie gromadzi tego typu materiałów, dlatego aby z nich skorzystać, należało wpierv podjąć trud znalezienia ich w obrębie prywatnych zbiorów polskich

fanów. Na szczęście, w efekcie kilku lat poszukiwań udało mi się zgromadzić obszerne archiwum złożone z oryginalnych i cyfrowych wersji tego typu materiałów. W moich badaniach pełniły one funkcję pomocniczą i uzupełniającą, podrzędną względem wyżej opisanych treści drukowanych w prasie, dokumentów i wywiadów. W skład omawianego zbioru pamiątek, nazywanego dalej „archiwum polskiego fandomu”, oprócz plakatów i różnego rodzaju ulotek nieposiadających większego merytorycznego znaczenia dla niniejszej pracy, wchodzi przede wszystkim: tzw. informatory konwentowe, czyli broszury zawierające informacje o planowanym przebiegu zlotów i spotkań sympatyków mangi i anime, oraz tzw. fanziny, czyli rodzaj nieprofesjonalnych czasopism tworzonych przez miłośników jakiegoś tematu (np. gatunku muzycznego lub, w naszym przypadku, japońskiej popkultury) i skierowanych do osób dzielących owe zainteresowania.

Informatory konwentowe nie wymagają chyba szerszego omówienia. Są to zazwyczaj kilkustronicowe powielane na ksero książeczki formatu A5 lub A4 zawierające godzinowy rozkład atrakcji danego spotkania wraz z jego krótkim opisem oraz, czasami, plan budynku, w którym odbywa się zlot. Zazwyczaj wręczane były one bezpłatnie każdemu uczestnikowi danego spotkania zaraz po wejściu na teren obiektu, w którym się ono odbywało. Dużo więcej uwagi poświęcić należy za to fanzinom, gdyż z uwagi na niezwykle wąski zasięg występowania tych druków, ograniczony zazwyczaj jedynie do obiegu wewnątrzsubkulturowego, są one z pewnością zjawiskiem nieznanym zdecydowanej większości czytelników. Jak już wyżej pisałem, był to rodzaj amatorskich czasopism wydawanych zazwyczaj własnym nakładem autorów, najczęściej nieregularnie, i dystrybuowanych w obiegu niezależnym w niewielkiej ilości – zazwyczaj od kilku do kilkuset egzemplarzy. Najpowszechniejszą techniką ich produkcji jest ksero. Oprócz tego spotkać można także fanziny wykonywane w różnych technikach artystyczno-manualnych (np. kaligrafia, malarstwo, rysunek) lub drukowane na drukarkach komputerowych³⁰. W dalszej części pracy będę się wielokrot-

30 M. Pęczak, *Fanzin*, [w:] *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, red. J. Turyk, Warszawa 1992, s. 23-25; A. Firlej-Buzon, *Historia polskich fanzinów*, „Acta Universitatis Wratislaviensis”, Bibliotekoznawstwo, 1998, nr 21 (2053), s. 45-56; W. Kajtoch,

nie odwoływał do informacji zawartych w obu tych kategoriach źródeł, tj. informatorach konwentowych i fanzinach. Żeby jakoś zasygnalizować ten fakt, do każdego zdania lub akapitu, w którym zawarte będą dane pozyskane z tych źródeł, podpięty zostanie przypis dolnostronnicowy z nazwą konkretnego druku, jego numerem i danymi autora oraz poprzedzającym te informacje pogrubionym wyrazem Fanzin lub Informator ujętym w nawias kwadratowy (por. **[Fanzin]** i **[Informator]**).

Bardzo ważnym źródłem moich informacji były także diskmagi, nazywane też niekiedy diskzinami lub magazynami dyskowymi. Podobnie jak fanziny, był to rodzaj amatorskich magazynów wydawanych przez grupy miłośnicze, w tym konkretnym przypadku przez sympatyków i użytkowników komputerów Amiga związanych ze środowiskiem tzw. demosceny³¹. Od fanzinów odróżniał je jednak nośnik, na którym były rozpowszechniane. W przypadku diskmagów były to dyskietki 3,5 cala lub 5,25 cala. Stąd ich nazwa. *Disk-* to skrót od wyrazu dyskietka, a *mag-* od wyrazu magazyn. Na treść diskmagów najczęściej składały się omówienia najnowszych produkcji pojawiających się na tzw. scenie, tj. dem (o tym temacie będzie później), oraz teksty dotyczące oprogramowania. Często w postaci relacji opisywane były w nich także zloty demosceny (tzw. copy lub demo party), czyli najbardziej interesująca z perspektywy niniejszej pracy część działalności demoscenowców. Magazyny dyskowe w założeniu miały być wydawane regularnie (np. co miesiąc, kwartał), jednak analogicznie względem opisanych wyżej fanzinów zazwyczaj po kilku numerach stawały się nieregularnikami³². Rzadko zdarzało się także, aby dany magazyn

Co to jest zin?, „Ulica Wszystkich Świętych. Miesięcznik Mail Artu”, 2001, nr 7 (21), s. 4; A. Lech, *Fanzin*, [w:] *Leksykon Manga & Anime*, t. 1. A–K, red. B. Wilczyńska-Materna, Szczecin 2004, s. 144; A. Nowakowski, *Fanziny SF. Artyści-Wydawcy-Fandom*, Poznań 2017, s. 10–12.

³¹ Demoscena to potoczne określenie subkultury użytkowników komputerów i nieformalnego zrzeszenia twórców zajmujących się kreowaniem tzw. dem, czyli programów demonstrujących ich umiejętności. Ideą demosceny jest niekomercyjne tworzenie, prezentowanie i wymiana dzieł będących owocem wspólnej pracy programistów, muzyków i grafików. Dzieła takie często określane są mianem sztuki komputerowej. Por. J. Rożen-Wojciechowska, *Sceny i nurty [demoscena]*, [w:] *Tekstyliabis. Słownik młodej polskiej kultury*, red. P. Marecki, Kraków 2006, s. 401–411.

³² Lifter (Pseudonim), *Polskie Ziny Dyskowe*, cz. 1, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 8 (12),

pojawił się w sumie więcej niż dziesięć razy. Za to w obiegu ciągle pojawiały się nowe tytuły wydawane przez kolejne grupy. Analogicznie względem fanzinów i informatorów konwentowych fakt odwołania się w tekście do treści zaczerpniętej z diskmag'a zasygnalizowany zostanie przy pomocy przypisu dolnostronicowego, zawierającego dane na temat autora danego tekstu, jego tytuł, nazwę i numer diskmag'a oraz rok jego wydania. Dla jasności wszystko to poprzedzone zostanie pogrubionym i umieszczonym w nawiasie kwadratowym wyrazem Diskmag (por. **[Diskmag]**). Osoby zainteresowane problematyką diskmagów odsyłam do strony internetowej *Fat Magnus*³³, skąd bezpłatnie pobrać można zdecydowaną większość polskich magazynów dyskowych oraz oprogramowanie służące do ich odczytu.

Ostatnim niestandardowym źródłem informacji wykorzystanym w niniejszej pracy jest archiwum grupy dyskusyjnej³⁴ *pl.rec.anime*, czyli jedynej funkcjonującej do dziś internetowej platformy komunikacyjnej fanów mangi i anime, której historia sięga okresu drugiej połowy lat 90-tych. Pierwszy dostępny wpis z listy pochodzi z maja 1997 roku. Analogicznie względem wszystkich poprzednich źródeł, akapity lub zdania, w których wykorzystano informację pochodzącą z grupy dyskusyjnej *pl.rec.anime*, oznaczone zostały stosownym przypisem dolnostronicowym rozpoczynającym się od pogrubionej i umieszczonej pomiędzy nawiasami kwadratowymi nazwy grupy dyskusyjnej – **[pl.rec.anime]**, po której podano właściwy odsyłacz do konkretnego wpisu. Z uwagi na fakt, iż sposób przypisywania się do informacji publikowanych w grupach dyskusyjnych nie został, jak dotąd,

s. 16-19; idem, *Polskie Ziny Dyskowe*, cz. 2, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 9 (13), s. 55-57.

33 <http://www.fatmagnus.ppa.pl>

34 Grupa dyskusyjna to ogólna nazwa wszelkich form dyskusji internetowej przypominających wymianę korespondencji, a nie rozmowy w czasie rzeczywistym. Grupy dyskusyjne przyjmują formę właściwych list dyskusyjnych pozwalających na automatyczną wymianę e-maili, grup usenetowych, grup występujących w Fidonecie i forów dyskusyjnych dostępnych przez bramki WWW. Przywołana grupa *pl.rec.anime* należy do usenetowych grup dyskusyjnych. Zob. P. Mazurek, *Internetowa grupa dyskusyjna*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2003, nr 1 (47), s. 103-124; W. Mazur, *Historyczne fora dyskusyjne. Społeczne tworzenie dyskursu o przeszłości w przestrzeni komunikacyjnej internetu*, [w:] *Przeszłość we współczesnej narracji kulturowej. Studia i szkice kulturoznawcze*, t. 1, red. P. Biliński, Kraków 2011, s. 169-171.

w żaden sposób znormalizowany, zmuszony jestem zaproponować swoje rozwiązanie. Tak więc, w pierwszej kolejności, zaraz po sygnalizatorze **[pl.rec.anime]**, w cudzysłowie umieszczana będzie zapisana kursywą nazwa tematu, w ramach którego opublikowany został interesujący mnie wpis. W obrębie jednego tematu może znajdować się nawet do kilkudziesięciu wpisów różnych autorów. Dlatego też w następnej kolejności, w nawiasie zwykłym, podawana będzie data utworzenia konkretnego wpisu, a następnie imię, nazwisko lub nick jego autora. Tak skonstruowany przypis pozwoli wszystkim zainteresowanym bez problemu dotrzeć do konkretnego wpisu źródłowego.

Problemy przy pisaniu książek o fanach i fandomach nie ograniczają się wyłącznie do kwestii doboru właściwego materiału do badań. Przed przystąpieniem do pisania tego typu pracy niemal każdy badacz już na wstępie musi uporać się z jeszcze jednym bardzo ważnym problemem, tj. określić swoją własną metodologiczną tożsamość. Musi wybrać, czy pracę pisać będzie z pozycji fana zdystansowanego do przedmiotu swoich badań, czyli tzw. *akafana*, czy raczej *fana-badacza*, z angielskiego *fan scholar*, czyli osoby identyfikującej się głównie jako fan opisywanego zjawiska i będącej tylko niejako przy okazji naukowcem³⁵. Osobiście uważam, że o ile opowiedzenie się po jednej z tych stron jest jak najbardziej możliwe i konieczne, o tyle konsekwentne i niewzruszone trwanie przy obranej postawie badawczej i wynikającej z tego wyboru relacji z przedmiotem badań uważam za nierealne. W mojej opinii, niemożliwe jest bowiem pełne oddzielenie duszy od umysłu i oddanie pełnej władzy nad ciałem tylko jednemu z nich. Należy jednak przynajmniej próbować, stąd niniejszą książkę zdecydowałem i starałem się pisać z punktu widzenia *akafana*, tj. badacza, który osobiście angażuje się w procesy komunikacyjne między fanami i który stara się niejako z zewnątrz opowiedzieć fanowską rzeczywistość. Pracę tę pisałem więc jako aktywny członek polskiego fandomu mangi i anime, działający w nim od ponad 25 lat, a jednocześnie jako przedstawiciel społeczności naukowej i akademickiej. Jak już wcześniej sygnalizowałem, jestem świadom, że jako fanowi z długoletnim stażem będzie mi niezwykle

³⁵ M. Hills, *Fan Cultures (Sussex Studies in Culture and Communication)*, London-New York 2002.

trudno wyzbyć się zakorzenionych we mnie przez lata stereotypów i chłodno spojrzeć na historię polskiego fandumu. Mam jednak nadzieję, że ta odrobina subiektywizmu i sentymentu, która na pewno przelana zostanie na strony tej książki, nie wpłynie w istotny sposób na jej odbiór przez czytelników ani nie będzie rzutowała na ocenę jej rzetelności.

— ROZDZIAŁ DRUGI —

ANIMACJA I KOMIKS JAPOŃSKI W POLSCE

HISTORIA

W latach 60-tych XX wieku, po kilku dekadach wyrzeczeń, Japonia zasłużyła awansowała na pozycję trzeciej największej potęgi gospodarczej świata, ustępującej pod względem ilości produkcji przemysłowej jedynie Stanom Zjednoczonym i Związkowi Radzieckiemu. Ten z trudem zdobyty status dzierżyła ona jednak przez niespełną dekadę. Już na początku lat 70-tych na skutek tzw. kryzysu paliwowego dynamiczny rozwój tego kraju został bowiem gwałtownie zahamowany, a następnie, w wyniku kolejnych kilku mniejszych wstrząsów gospodarczych z lat 80-tych i 90-tych, niemal całkowicie zastopowany³⁶. Obecnie, po kilkudziesięciu latach od tych wydarzeń, Japonia w dalszym ciągu jest jedną z największych i najbogatszych gospodarek świata, aczkolwiek swój niegdysiejszy status azjatyckiego lidera już jakiś czas temu utraciła ona na rzecz dynamiczniej rozwijających się Chin, a w niedalekiej przyszłości jej obecnej pozycji zagrozi z pewnością Korea Południowa lub któryś inny z tzw. azjatyckich tygrysów³⁷. Co jednak ciekawe, pomimo tych niekorzystnych zmian w istotny

36 E. Potocka, *Japonia w cieniu kryzysu. Przemiany wewnętrzne w ostatniej dekadzie XX w.*, [w:] *Azja Wschodnia na przełomie XX i XXI wieku. Przemiany polityczne i społeczne*, red. K. Gawlikowski, Warszawa 2004, s. 238-263.

37 A. Żyła, *Charakterystyka azjatyckiego modelu rozwoju gospodarczego w świetle teorii oraz doświadczeń krajów zaliczanych do pierwszej i drugiej generacji „azjatyckich tygrysów”*, „Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu”, 2013, nr 2 (315), s. 459-470.

sposób obniżających pozycję Kraju Kwitnącej Wiśni na arenie międzynarodowej, jej wpływ na obraz współczesnego nam świata nie słabnie, a wręcz przeciwnie, zdaje się nieustannie wzrastać. Według badaczy zgłębiających ten paradoks, przyczyny takiego stanu rzeczy upatrywać należy w trwającym od kilkudziesięciu lat procesie tzw. japonizacji globalnego rynku popkultury, polegającym na coraz szerszym wkraczaniu wytworów japońskiego przemysłu rozrywkowego w obręb zachodnich wariantów kultury masowej oraz sprawnie przebiegającym zdomowianiu się ich pośród elementów tworzących ją dotychczas³⁸. Proces ten rozpoczął się już w latach 80-tych XX wieku, aczkolwiek przybrał na sile dopiero w latach 90-tych, kiedy to nękani głęboką recesją Japończycy postanowili przemodelować swoją gospodarkę w taki sposób, by środek jej ciężkości przesunąć z kosztowej i mało rentownej produkcji przemysłowej na tanią w produkcji i przy tym niezwykle efektywną ekonomicznie popkulturę. W ten sposób w ciągu zaledwie kilkunastu lat Japonia stała się jednym z największych światowych producentów rozrywki dla mas, a zarazem najwyższym arbitrem orzekającym o tym, co jest „cool”, a co nie w sferze gier komputerowych, muzyki czy mody młodzieżowej³⁹.

Pośród wszystkich wytworów japońskiej popkultury zdecydowanie najmocniej na globalną kulturę oddziałują obecnie manga i anime, które na stałe zdomowały się już w całej Azji, w Ameryce Północnej i Południowej oraz w Europie. Coraz więcej ludzi na świecie interesuje się wywodzącymi się z Japonii komiksami i kreskówkami, a wciąż rosnące zastępy fanów napędzają tylko dalszy rozwój tego fenomenu⁴⁰. Jaskrawą ilustracją skali popularności mangi i anime

38 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja...*, s. 13, 31-37; A. Sijka, N. Socha, *Made in Japan ...*, s. 72-73; S. Czubkowska, *Japońska zaraza, czyli jak zbudowaliśmy drugą Japonię*, „Przekrój”, 2007, nr 36 (3246), s. 60-64.

39 J. Zaremba-Penk, *Japońska popkultura narzędziem podboju świata*, [w:] *Japoński softpower. Wpływ Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010, s. 214-215; P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja...*, s. 31-32; T. Burdzik, *Japoński softpower: wykorzystanie kultury w budowaniu pozycji Japonii na arenie międzynarodowej*, „Kultura-Historia-Globalizacja”, 2018, nr 5 (23), s. 31-32.

40 T. Kosiński, *Soft czy hard power? Japońska polityka zagraniczna przed wyborami*, [w:] *Japoński softpower. Wpływ Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010, s. 32-33.

w świecie zachodnim jest fakt, że w większości europejskich sklepów z prasą, muzyką i filmami znajdziemy co najmniej kilkadziesiąt tytułów mang i tyle samo płyt DVD i Blu-ray z filmami anime. Do tego dochodzą różnej maści maskotki, figurki czy karty kolekcjonerskie, sprzedawane w sklepach z zabawkami lub dystrybuowane za pomocą internetu akcesoria wirtualne w typie dzwoneczków na telefony komórkowe wygrywających melodie z ulubionego filmu lub serialu. Dla dopełnienia tego obrazu wspomnieć wypada tu jeszcze o dziesiątkach japońskich seriali animowanych emitowanych codziennie na antenach zachodnich stacji telewizyjnych oraz licznych obrazach długometrażowych wyświetlanych w europejskich kinach⁴¹. Chciałbym w tym miejscu podkreślić jednak, iż zagadnienia popularności mangi i anime w krajach tzw. Zachodu, czyli w Europie Zachodniej i Ameryce Północnej, nie można rozpatrywać jedynie w kategoriach fenomenu ekonomiczno-socjologicznego, ilustrującego bezpośrednią wymianę handlową i kulturową. O popularności oraz silnym zdomowieniu się mangi w Europie i Ameryce świadczy bowiem także fakt, że wywarła ona olbrzymi wpływ na wielu lokalnych twórców komiksów czy filmów. Wystarczy wspomnieć tu choćby Adama Warrena, Alessandra Barbucci czy Michalinę Daszută, czyli rysowników komiksowych pochodzących odpowiednio ze Stanów Zjednoczonych, Włoch i Polski, którzy właśnie na skutek kontaktu z japońskimi komiksami i filmami animowanymi zmodyfikowali lub ukształtowali swój styl w taki sposób, by upodobnić go do japońskiego. Tego typu przykłady można byłoby oczywiście długo mnożyć także i poza obszarem komiksu. Abstrahując jednak od oceny tego zjawiska, mogącego się podobać lub nie, stwierdzić należy, iż japońskie komiksy i filmy animowane w coraz większym stopniu wpływają na estetykę otaczającego nas świata i w najbliższym czasie proces ten nie ulegnie raczej spowolnieniu, a tym bardziej regresowi.

Nim przejdziemy do szczegółowego omówienia zasygnalizowanego w tytule tego rozdziału tematu, czyli dziejów obecności mangi i anime w Polsce, uważam, iż chwilę uwagi poświęcić należy wprawdzie zagadnieniu obecności mangi w krajach zachodnich. To, co w tej kwestii

41 Por. M. Chaciński, *Alicja w krainie mangi*, „Polityka”, 2003, nr 14 (2395), s. 59-60.

działo się w Stanach Zjednoczonych, w Wielkiej Brytanii czy we Włoszech, miało bowiem olbrzymi i często nieoczywisty wpływ na rozwój naszego lokalnego rynku i fandomu. Tak więc, uwzględniając tę konieczność, naszą opowieść rozpocząć musimy w latach 60-tych XX wieku, kiedy to pierwsze japońskie kreskówki opuściły swoją wyspiarską ojczyznę i pojawiły się w ramówkach zachodnich telewizji. Pod tym względem przełomowy był rok 1963, kiedy to niezależna nowojorska stacja telewizyjna WNEW rozpoczęła emisję serialu *Tetsuwan Atom* (ang. *Astro Boy*)⁴², czyli pierwszego japońskiego filmu animowanego emitowanego poza Japonią. Opowiada on historię chłopca-roboty o imieniu Astro, który w trakcie poszukiwania swojego przeznaczenia przeżywa masę niebywałych przygód. Następną, chronologicznie drugą kreskówką japońską emitowaną w Stanach był *Mahha GōGōGō* (ang. *Speed Racer*) wyświetlany w latach 1966-1968 na antenie ogólnokrajowej amerykańskiej stacji telewizyjnej NBC. Serial opowiada historię młodego i ambitnego kierowcy rajdowego Gō Mifune, który stara się osiągnąć sławę z pomocą swojego zaawansowanego technologicznie samochodu⁴³. Obok tych dwóch zdecydowanie najbardziej znanych tytułów w latach 60-tych i wczesnych latach 70-tych XX wieku przez ramówki amerykańskich kanałów telewizyjnych przewinęło się jeszcze co najmniej kilka japońskich seriali animowanych, w tym m.in. *Janguru Taitei* (ang. *Kimba the White Lion*), *Kaitei Shōnen Marin* (ang. *Marine Boy*) czy *Eitoman* (ang. *The Eighth Man*)⁴⁴.

Pomimo stosunkowo dużej oglądalności oraz olbrzymiej popularności wśród najmłodszych widzów omówione wyżej produkcje nie wywarły jednak większego wpływu na ówczesny obraz amerykańskiego przemysłu rozrywkowego. Za sprawą cenzorów zostały one bowiem odpowiednio przycięte i dopasowane do obowiązującego wówczas

42 B. Ruh, *Early Japanese Animation in the United States: Changing Tetsuwan Atom to Astro Boy*, [w:] *The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki*, red. M. I. West, Toronto 2009, s. 218.

43 D. E. Whaley, *Black Women in Sequence: Re-inking Comics, Graphic Novels, and Anime*, Seattle 2015, s. 124-125; K. L. Bartolotta, *Anime: Japanese Animation Comes to America*, New York 2018, s. 28.

44 F. Ladd, H. Deneroff, *Astro Boy and Anime Come to the Americas: An Insider's View of the Birth of a Pop Culture Phenomenon*, Jefferson 2009, s. 157.

w Stanach schematu audycji dla dzieci, czyli najogólniej rzecz ujmując, pozbawione tego, co odróżniało je od produkcji amerykańskich: dramatyzmu, dwuznacznych postaci i wielowątkowej fabuły⁴⁵.

Innym pionierskim serialem anime, który został poddany podobnym, aczkolwiek zakrojonym na znacznie szerszą skalę zabiegom lokalizującym, był *Kagaku ninja-tai Gatchaman*, w Stanach Zjednoczonych znany pod tytułem *Battle of Planets*, a w Polsce jako *Wojna Planet* lub *Załoga G*. Barwna historia dostosowania tego serialu do wymagań i gustów odbiorcy amerykańskiego zaczyna się w 1977 roku, kiedy to amerykański producent filmowy Sandy Frank, przebywając na festiwalu filmowym w Cannes, zetknął się tam przez całkowity przypadek z japońskim serialem animowanym opowiadającym o walce pięciu młodych ludzi ze złą kosmiczną organizacją Spektra, której uosobieniem był złowrogi i zamaskowany Zoltar. Zrzędzeniem losu wydarzenie to miało miejsce kilka miesięcy po premierze *Nowej nadziei* George'a Lucasa, późniejszego czwartego epizodu *Gwiezdných Wojen*, czyli filmu, który jak żaden inny w dotychczasowej historii zmienił obraz świata, a przy okazji odniósł gigantyczny sukces finansowy. Zainspirowany przykładem *Gwiezdných Wojen* Frank postanowił wykorzystać – jak się z czasem okazało – życiową okazję i zakupił od Japończyków prawo do dystrybucji *Gatchamana* na całym świecie, licząc, iż dzięki względnemu podobieństwu fabuł obu produkcji, tj. *Gatchamana* i *Nowej Nadziei*, uszczknie on co nieco z *gwiezdnowojennego* tortu⁴⁶.

Czas pokazał, że Frank się nie mylił. Zakupiony serial faktycznie stał się wielkim światowym hitem przynoszącym mu setki tysięcy dolarów czystego zysku rocznie. Problem tylko w tym, iż dystrybuowany przez niego serial miał niewiele wspólnego z tym, co zakupił w Cannes od Japończyków. Już w Stanach, po bliższym przyjrzeniu, okazało się bowiem, że *Gatchaman* nie jest tak podobny do *Gwiezdných Wojen*, jak się na początku wydawało. Zaradny Frank postanowił więc to i owo w nim podrasować. W tym celu skompletował

45 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja...*, s. 55.

46 R. Kelts, *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, New York 2006, s. 10-16; P. Musiałowski, *Transformacja! Czyli tajemnica płci Zoltara*, „Retro”, 2017, nr 2 (2), s. 48.

zespół scenarzystów, animatorów i muzyków, do zadań którego należało wprowadzenie do serialu (niezbędnych) poprawek lokalizacyjnych oraz, co nie mniej ważne, jak najbliższe upodobnienie go do *Nowej nadziei*. Jak już pisałem, w swej oryginalnej wersji okazał się on zbyt inny, zbyt dramatyczny i zbyt JAPONSKI, jak na standardy ówczesnej amerykańskiej telewizji, oraz – co najgorsze – zbyt mało *gwiezdnowojenny*. W wyniku działania powyższego sztabu specjalistów z serialu starannie usunięto więc wszystkie elementy, które sugerowały widzom jego japońskie pochodzenie. Na przykład, wyrzucono całą oryginalną ścieżkę dźwiękową i zastąpiono ją nową, skomponowaną już w Stanach muzyką czy zmieniono oryginalne imiona wszystkich bohaterów, zastępując je ich amerykańskimi lub europejskimi odpowiednikami. W trakcie lokalizowania serialu postanowiono także skrócić go o około jedną piątą w stosunku do japońskiego oryginału, usuwając z jego treści wszystkie problematyczne i *niegwiezdnowojenne* wątki. Oczywiście odbiło się to na jego fabule, która w efekcie wycięcia tak znacznych partii materiału stała się chaotyczna i niezrozumiała. Żeby jakoś zaradzić temu problemowi, już na końcowym etapie prac lokalizacyjnych postanowiono wprowadzić do serialu nową postać, której zadaniem było dopowiadanie brakujących elementów nowej fabuły i scalanie rozerwanych wątków. Funkcję tę objął robot 7-zark-7, wizualny klon *gwiezdnowojennego* R2D2, który pojawiał się na początku i końcu każdego odcinka (a czasami nawet w ich środku) i z perspektywy wszechwiedzącego narratora informował widzów o postępach rozwoju fabuły. W trakcie finalnego montażu narysowane już w Stanach sceny z udziałem 7-zark-7 wklejono po prostu pomiędzy oryginalny japoński materiał i połączono w jedną niehomogeniczną całość⁴⁷.

W przeciwieństwie do japońskich animacji, które były obecne w Stanach Zjednoczonych już od wczesnych lat sześćdziesiątych, japoński komiks potrzebował znacznie więcej czasu na przebicie się do zachodniego czytelnika. Pierwszą mangą, która została legalnie opublikowana poza Japonią, był komiks *Hadashi no Gen* (ang. *Barefoot Gen: A Cartoon History of Hiroshima*), będący swo-

⁴⁷ B. Koziczyński, 333 *popkultowe rzeczy... PRL*, Poznań 2007, s. 430-433; P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja...*, s. 66-67; P. Musiałowski, *Transformacja! ...*, s. 48.

istą autobiografią jego autora Keijego Nakazawy, który jako jedyny ze swojej rodziny przeżył piekło Hiroszimy i opowiedział w nim swoją historię. Pierwsze dwa tomy tej powieści graficznej wydane zostały w Stanach w latach 1980-1982 przez wydawnictwo Educomics. Co ciekawe, przełożenia jej na język angielski dokonała, całkowicie bezinteresownie, grupa młodych Japończyków i Amerykanów mieszkających w Tokio, w ramach tzw. Projektu Gen⁴⁸. Niestety *Hadashi no Gen* sprzedawało się słabo i zdobyło sobie tylko niewielkie grono czytelników. Jak twierdzą specjaliści od amerykańskiego rynku komiksowego, przyczyną takiego obrotu spraw był fakt, iż ówczesni amerykańscy czytelnicy komiksów nie byli jeszcze gotowi na tak nietypowe – dla siebie – dzieło. Podobno barierą trudną do przełamania mógł być dla nich w tym konkretnym wypadku: 1) poważny ton tego dzieła oraz 2) charakterystyczna dla wszystkich komiksów japońskich maniera posługiwania się wyłącznie rysunkiem czarno-białym. Ponoć ówczesnie taka stylistyka była dla amerykańskich odbiorców trudna do zaakceptowania⁴⁹.

Przełom w kwestii postrzegania tej konwencji artystycznej, nazywany niekiedy *czarno-białym boomem*, nastąpił w Stanach dopiero dwa lata po debiucie *Hadashi no Gen* i stanowił konsekwencję opublikowania komiksu *Teenage Mutant Ninja Turtles* autorstwa Kevina Eastmana i Petera Lairda (pol. *Wojownicy Żółwie Ninja*). Jak twierdzą znawcy tej branży, to dopiero za sprawą tego komiksu amerykańscy komiksomaniacy i komiksiarze zaczęli przekonywać się do monochromatycznych powieści graficznych⁵⁰. Swoją cegiełkę do utrwalenia tego trendu dołożył również Frank Miller, jeden z najbardziej uznanych amerykańskich twórców komiksów (*Batman: The Dark Knight Returns*, *Sin City*). W roku 1987 narysował kilka okładek

48 J. Clements, *Schoolgirl Milky Crisis. Adventures in the Anime and Manga Trade*, London 2009, s. 28; W. Goldberg, *The Manga Phenomenon ...*, s. 282, 291.

49 F. L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, New York 1996, s. 314; M. Wojtas, *Cyberpunk 1982-2020*, Kraków 2020, s. 114.

50 B. Sherman, *The Black and White Boom*, „The Comics Journal”, 1987, nr 2 (115), s. 144-145; G. Groth, *Black and White and Dead All Over*, „The Comics Journal”, 1987, nr 3 (116), s. 8-12; B. Beaty, B. Woo, *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books (Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels)*, New York 2016, s. 76.

do amerykańskiego wydania mangi *Kozure Ōkami* (ang. *Lone Wolf and Cub*), czyli jednej z pierwszych japońskich powieści graficznych opublikowanych w Stanach Zjednoczonych⁵¹.

Wszystkie wymienione powyżej wydarzenia były jednak tylko wstępem do prawdziwego mangowego przełomu na rynku amerykańskim, który miał miejsce w roku 1988. Wówczas to tamtejszy gigant branży komiksowej Marvel rozpoczął publikację *Akiry* Katsuhiro Ōtomo, czyli postapokaliptycznej opowieści o zagładzie cywilizacji, osadzonej w realiach bliskiej nam przyszłości. Komiks ukazywał się przez pięć lat, osiągając w tym czasie gigantyczny sukces finansowy, o wiele większy niż jakakolwiek inna manga wydana wcześniej w Stanach oraz zdobywając przy tym liczne nagrody, w tym m.in. Harvey Award dla najlepszego amerykańskiego wydania komiksu nieanglojęzycznego. Pomimo więc że *Akira* nie była pierwszym komiksem japońskim opublikowanym w Stanach, to dopiero jej powszechnie przypisuje się miano mangi, która przetrwała szlak całemu gatunkowi do odbiorców i rynków zachodnich⁵². Jako ciekawostkę dodam, iż pierwsze amerykańskie wydanie *Akiry* było specjalnie koloryzowane dla Amerykanów. Marvel, zdając sobie sprawę z faktu, że oryginalna czarno-biała wersja komiksu nie będzie miała szans przebić się na lokalnym rynku, zażądał od Japończyków dostarczenia komiksu w formie kolorowej, czyli bardziej dopasowanej do gustów amerykańskiego czytelnika. Za bezpośrednie przygotowanie nowej, zwesternizowanej wersji *Akiry* odpowiedzialny był amerykański grafik Steven Oliff, do zadań którego należało nie tylko nałożenie kolorów na czarno-białe kadry, lecz także wprowadzanie szeregu innych „niezbędnych” zmian w kształcie komiksowych plansz, jak choćby zmiana położenia dymków z dialogami czy kroju i lokalizacji onomatopei. Oczywiście wszystkie powyższe modyfikacje musiały być na bieżąco konsultowane z Katsuhiro Ōtomo⁵³. Już na koniec wspomnę tylko, iż w oryginalnej, niezmienio-

51 F. L. Schodt, *Dreamland Japan ...*, s. 313; W. Goldberg, *The Manga Phenomenon...*, s. 282; M. Traczyk, *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016, s. 39.

52 J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 161-162; P. Brophy, *Manga Impact: The World of Japanese Animation*, Londyn 2010, s. 11; E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 20-21.

53 M. Wojtas, *Cyberpunk ...*, s. 114.

nej i niepokoloryzowanej wersji komiks ten wydany został w Stanach dopiero w połowie latach 90-tych.

Mniej więcej w tym samym okresie co w Stanach Zjednoczonych japońskie filmy animowane zadebiutowały także i w Europie. Pierwszym japońskim serialem animowanym emitowanym w telewizjach starego kontynentu był *Janguru Taitei* (ang. *Kimba the White Lion*) autorstwa Osamu Tezuki, wyświetlany w Hiszpanii od 1969 roku, we Francji od 1972 roku oraz w Niemczech od 1977⁵⁴. Opowiadał on historię młodego białego lwa o imieniu Kimba, który po śmierci ojca stara się sprostać odziedziczonej po nim funkcji króla dżungli. Popularność *Kimby* sprawiła, iż włodarze wielu krajowych telewizji zaczęli coraz silniej interesować się japońskimi kreskówkami. W konsekwencji w drugiej połowie lat 70-tych do Europy dotarło kolejnych kilkanaście japońskich filmów animowanych, spośród których na szczególną uwagę z naszej perspektywy zasługują przede wszystkim te będące adaptacjami klasyków XIX-wiecznej literatury zachodnioeuropejskiej. Bezsprzecznie najbardziej znanym z nich był serial *Haidi* (ang. *Heidi, Girl of the Alps*), wyprodukowany przez wytwórnię Zuiyo Eizo w oparciu o tekst powieści pod tym samym tytułem autorstwa szwajcarskiego pisarza Johanna Spyri. W Hiszpanii wyemitowano go po raz pierwszy w roku 1975, w Niemczech w latach 1977-1978, a w Luksemburgu, we Francji oraz we Włoszech w roku 1978⁵⁵. W ten sam nurt wpisują się także animowane adaptacje *Psa z Flandri* Marie Louise de la Ramée (jap. *Furandāsu no inu*) z roku 1975, *Ani z Zielonego Wzgórza* Lucy Maud Montgomery (jap. *Akage no An*) z roku 1979 czy, nieco młodszą, *Rodziny Robinsonów* Johana Davida Wyssa (jap. *Kazoku Robinson Hyōryūki Fushigi na Shima no Furōne*) z 1981⁵⁶.

54 P. M. Malone, *The Manga Publishing Scene in Europe*, [w:] *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010, s. 316.

55 J. A. Iglesias, *The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque: Form, Rhythm, Design*, [w:] *Japanese Media Cultures in Japan and Abroad Transnational. Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, red. M. Hernandez-Perez, Basel-Beijing-Wuhan-Barcelona-Belgrade 2019, s. 115-116; G. Zhang, M. Mignone, *Exchanges and Parallels between Italy and East Asia*, Cambridge 2020, s. 249.

56 P. M. Malone, *The Manga Publishing ...*, s. 317.

Obok wymienionych powyżej produkcji inspirowanych powieściami europejskimi w drugiej połowie lat 70-tych do Europy dotarły także pierwsze japońskie serie animowane stanowiące w całości wytwór kultury japońskiej. Największą popularność zyskały one we Włoszech i Hiszpanii, gdzie już u schyłku lat 70-tych wywołały lokalną eksplozję zainteresowania mangą i anime⁵⁷. Spośród nich wymienić należy tu choćby futurystyczne produkcje w typie *Nagaia Majingā Zetto* (ang. *Mazinger Z*) i *UFO Robo Grendizer* (ang. *UFO Robot Goldrake*), opowiadające o konfliktach ziemian z najeźdźcami z kosmosu, czy melodramatyczny serial *Kyandi Kyandi* (ang. *Candy Candy*), opowiadający historię sieroty Candie „Candy” White, borykającej się z trudami dorastania⁵⁸. Ważne miejsce w historii obecności japońskiej animacji w Europie zajmuje także liczący kilkanaście tytułów pakiet kreskówek, emitowany w pierwszej połowie lat 80-tych na antenie włoskich stacji telewizyjnych należących do spółki Mediaset, tj. m.in.: *Italia 1* czy *Rete 4*. W skład omawianego zbioru wchodziły m.in. serie *Yattāman* (ang. *Yatterman*), *Kyaputen Tsubasa* (ang. *Captain Tsubasa*) i *Tōshō Daimos* (ang. *Fighting General Daimos*)⁵⁹, czyli animacje, na których we Włoszech wychowało się drugie pokolenie miejscowych fanów mangi i anime i które w kilka lat później, dzięki Nikoli Grauzemu i stworzonemu przez niego kanałowi telewizyjnemu Polonia 1, w walny sposób przyczyniły się do finalnego ukształtowania się polskiego fandomu mangi i anime.

Olbrzymia popularność pierwszych fal japońskich kreskówek emitowanych w krajach Europy Zachodniej bardzo szybko doprowadziła do wysypu związanych z nimi komiksów. Wbrew temu, czego można byłoby się spodziewać, nie były to jednak oryginalne japońskie mangi Go Nagaia czy Mizuki Kyoko (odpowiednio autorów *UFO Robot*

57 S. Damoto, *Japoński komiks i literatura włoska: „Danejskie” dzieło Go Nagai-ego*, [w:] *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, M. Traczyk, Poznań 2014, s. 122.

58 P. M. Malone, *The Manga Publishing ...*, s. 316-317; M. Pellitteri, *The Italian anime boom: The outstanding success of Japanese animation in Italy, 1978–1984*, „Journal of Italian Cinema & Media Studies”, 2014, nr 2 (3), s. 370; idem, *Il boom degli anime in Italia 1978-1984: l'eccezionale successo dell'animazione giapponese*, „Cabiria – Studi di Cinema”, 2015, nr 1 (179), s. 32-42.

59 M. Pellitteri, *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina 2008, s. 103-106.

Goldrake i *Candy Candy*), lecz powieści graficzne stworzone przez europejskich autorów, którzy w dowolny i niepoddany żadnej kontroli sposób eksploatowali postacie i wątki podpatrzone w kreskówkach japońskich aktualnie emitowanych w ich lokalnych telewizjach. Przykładowo, w 1975 roku hiszpańskie wydawnictwo Ediciones Re-creativas opublikowało rewolucyjną kontynuację serii *Heidi* w ob-razoburczy sposób rozwijającą oryginalne wątki japońskiego seria-lu, a rok później, we Włoszech, wydano kilkunastozeszytowy komiks *Mazinger Z* oparty na motywach japońskiego serialu o tym sa-mym tytule, aczkolwiek opowiadający całkowicie inną historię. Oczywiście dwa wymienione powyżej tytuły nie wyczerpują listy wszystkich tego typu dzieł opublikowanych w Europie w latach 70-tych i 80-tych. Według danych dostępnych w literaturze przedmiotu było ich zdecydowanie więcej. Być może nawet około stu. Niewielkim wy-łomem w tym trendzie było opublikowanie we Włoszech w latach 1979-1980 pierwszych oryginalnych mang, w tym m.in. *UFO Robot Goldrake* i *Candy Candy*. Podkreślić należy tu jednak, iż publikacja tych komiksów nie wpłynęła na zmianę dotychczasowej polityki euro-pejskich wydawców, którzy jeszcze co najmniej przez kilka następnych lat w dalszym ciągu wydawali głównie prace europejskich twórców podrabiających japońskie powieści graficzne.

Do istotnej zmiany w tej kwestii, polegającej na zwróceniu się wy-dawców w stronę oryginalnych japońskich komiksów doszło w Europie dopiero w drugiej połowie lat 80-tych, i była to w dużej mierze konsekwencja opublikowania w roku 1985 w Niemczech Zachodnich omó-wionego już powyżej komiksu Keijiego Nakazawy *Hadashi no Gen* oraz wydania w roku 1990 *Akiry* w Hiszpanii, Francji, Niemczech Zachod-nich i Włoszech. Podstawą europejskich wersji obu tych tytułów były oczywiście wcześniejsze edycje amerykańskie, już w odpowiedni sposób obrobione, zedytowane i zwesternizowane⁶⁰.

W Polsce, podobnie jak w Stanach Zjednoczonych i w krajach Europy Zachodniej, forpocztą szeroko rozumianej popkultury wschod-nioazjatyckiej były japońskie filmy animowane. Już od wczesnych

60 P. M. Malone, *The Manga Publishing ...*, s. 317-319.

lat 70-tych XX wieku w repertuarze polskich kin znaleźć można było takie klasyki azjatyckiej animacji, jak *Kot w butach* (1972), *Podróż kota w butach* (1977) czy *Dzieci wśród piratów* (1979). Od wczesnych lat 80-tych japońskie filmy animowane obecne były także i w polskiej telewizji. W okresie ostatnich dwóch dekad PRL-u wyemitowano ich około dziesięciu, w tym m.in. *Pszczółkę Maję*, *Panią Łyzeczkę* czy *Wickiego, syna wikingów*⁶¹. Wszystkie wymienione powyżej filmy i serie cieszyły się dużą popularnością w naszym kraju⁶², aczkolwiek należy tu mocno podkreślić, iż początkowo polscy widzowie postrzegali je raczej jako produkcje zachodnie aniżeli japońskie. Jedną z głównych przyczyn tego stanu rzeczy był fakt, że zdecydowana większość z nich oparta była w swej warstwie fabularnej na motywach XIX-wiecznych arcydzieł literatury europejskiej, co już samo w sobie było mocną przesłanką wskazującą na Stary Kontynent jako potencjalne miejsce ich pochodzenia⁶³. Decydujący wpływ na ukształtowanie i utrwalenie takich poglądów miały jednak omówione już wcześniej działania zachodnich korporacji medialnych zajmujących się dystrybucją i lokalizacją japońskich filmów animowanych w Europie i Ameryce. Analogicznie względem firmy Frank'scompany należącej do Sandy'ego Franka wszystkie one w bezkompromisowy sposób obchodziły się z japońskimi animacjami, poddając je niejednokrotnie bardzo twardej lokalizacji, co zazwyczaj owocowało całkowitą dejaponizacją danego filmu lub serialu⁶⁴.

61 R. Bolałek, *Trzy pokolenia ...*, s. 6; Barret (pseudonim), W. Nowakowski, *Polski animeguide*, [w:] *Kompendium Kawaii*, nr 3, red. P. Musiałowski, Wrocław 2001, s. 148-198. Obok trzech powyżej wymienionych zdecydowanie najpopularniejszych japońskich seriali animowanych emitowanych w czasach PRL-u na antenie kanału pierwszego Telewizji Polskiej w ramówce tej stacji pojawiły się jeszcze m.in.: *Manga nihon mukashi banashi* (pl. *Bajki japońskie*), czyli serial składający się z dziesięciminutowych odcinków poświęconych tematowi baśni japońskich (nadawany w ramach *Wieczorynki*, od 3 września 1980 roku), *Wanwan Sanjushi* (pl. *D'Artagnan i trzech muszkietierowie*), adaptacja powieści *Trzej muszkietierowie* Aleksandra Dumasa (wyświetlany w ramach *Wieczorynki*, w latach 1984-1985) oraz *Oz no Mahou Tsukai* (pl. *Czarnoksiężnik z krainy Oz*), animacja na motywach powieści dla dzieci autorstwa L. Franka Bauma.

62 P. Łopuszański, *PRL w stylu pop*, Warszawa 2016, s. 161-162; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce. Narodziny fandomu*, „Kawaii”, 2018, nr 3 (46), s. 77-78.

63 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce...*, s. 77.

64 E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 27; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 30; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 77.

Bardzo często były to działania na tyle inwazyjne, że po ich zakończeniu przeciętny odbiorca nie mógł nawet podejrzewać, że oglądany przez niego serial powstał w Japonii.

Przykładem w wyśmienity sposób ilustrującym te działania jest wymieniona już wcześniej *Pszczółka Maja*⁶⁵, czyli pierwszy, a zarazem chyba najpopularniejszy japoński film animowany emitowany jak dotychczas w polskiej telewizji⁶⁶. Pomimo iż za produkcję tego serialu odpowiedzialne jest jedno z najbardziej znanych japońskich studiów animacyjnych *Nippon Animation*, a reżyserem i producentem większości odcinków był Mitsuo Kaminashi⁶⁷, to i tak dla dużej części polskich widzów *Pszczółka Maja* była produktem europejskich lub czasami wręcz polskich wytwórni filmowych⁶⁸. Z przeprowadzonych przeze mnie badań wynika⁶⁹, iż bezpośrednim źródłem tego błędnego przeświadczenia był z reguły fakt, że fabuła tego serialu oparta została na motywach książki niemieckiego pisarza Waldemara Bonselsa *Pszczół-*

65 Dla tych, którzy nie mieli okazji zetknąć się osobiście z *Pszczółką Mają*, nadmienię tylko krótko, iż serial ten opowiada o niesfornej pszczółce, która po opuszczeniu rodzinnego ula prowadzi wolne od pszczelich trosk i pełne przygód życie na niewielkiej polanie. Oczywiście jako młody i niedoświadczony owad Maja często wpada w tarapaty, z których niemal co odcinek wyciągają ją jej przyjaciele, truteń Guccio i pasikonik Filip. Zob. J. Clements, H. McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Revised and Expanded Edition*, Berkeley 2006, s. 404. Hasło: Maya the Bee.

66 M. Taniguchi, *Tę pszczółkę, którą tu widzicie...*, [w:] *Japonia-Kultura-Manga. tom 1. Świata z papieru i stali. Okruchy Japonii*, red. M. Taniguchi, A. Watanuki, Warszawa 2011, s. 227-229; B. Koziczyński, *333 popkultowe rzeczy... PRL*, Poznań 2007, s. 297-298; P. Łopuszański, *PRL w stylu...*, s. 161. *Naczelna Redakcja Programów dla Dzieci i Młodzieży. Główne kierunki wychowawcze i zadania programowe na sezon 1980/81*, s. 1-2, maszynopis w archiwum Ośrodka Dokumentacji i Zbiorów Programowych Telewizji Polskiej S.A., Sygnatura: 1661/9; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce...*, s. 77-78.

67 A. Lech, *Mitsubachi Maya no boken*, [w:] *Leksykon Manga & Anime*. Tom 2. L-Z, Szczecin 2004, s. 58-59.

68 Zob. R. Nawrot, *I stanie u drzwi Załoga G*, „aleHistoria”, 2017, nr 51 (308), s. 7.

69 Badanie polegało na zapytaniu stu przypadkowych osób w wieku ok. 50-60 lat o to, w jakim kraju ich zdaniem narysowany został serial animowany *Pszczółka Maja*. W odpowiedzi usłyszałem, że według: 39 z nich w Niemczech (bez wskazania, czy chodzi o RFN czy NRD), 28 w Polsce (w studiu *Se-ma-for*), 13 we Francji, 9 w Anglii (rozumianej jako Wielka Brytania), 6 w Japonii i 5 w Czechosłowacji. Przy okazji dopytywałem także o źródło tej wiedzy. Badanie przeprowadzono w Łodzi, na ulicy Piotrkowskiej w dniu 24 czerwca 2017 roku.

ka *Maja i jej przygody*, która w okresie powojennym cieszyła się dużą popularnością w naszym kraju. Swoją cegiełkę do ugruntowania tego poglądu dołożyła także znakomita europejska lokalizacja, która wyrugowała z serialu niemal wszystkie elementy świadczące o jego japońskim pochodzeniu⁷⁰. Z inicjatywy zachodnich dystrybutorów z jego czołówki i tyłówki usunięto logo *Nippon Animation* i wszystkie wzmianki o japońskich rysownikach oraz animatorach i zastąpiono je innymi, nie do końca prawdziwymi informacjami. Według europejskich wersji openingu i endingu za scenariusz i koncepcję plastyczną całości serii odpowiedzialny był jedynie amerykański animator Martin Joseph Murphy, a muzykę do niej w całości skomponował Karel Svoboda, jeden z najbardziej znanych czechosłowackich kompozytorów muzyki filmowej.

Przywołany powyżej przykład *Pszczółki Mai* nie był rzecz jasna przypadkiem odosobnionym. Zbliżonym zabiegom uzachodniania poddane zostały niemal wszystkie japońskie kreskówki wyświetlane w PRL-owskiej telewizji, w tym także takie animowane hity tamtych lat, jak *Bajki japońskie*, czyli jedna z serii klasycznego już cyklu *Manga Nihon Mukashi Benashi*, emitowana w TVP w roku 1981, czy ubóstwiana przez wszystkie ówczesne dzieci *Cudowna podróż*, od znanej japońskiej twórci *Pierrot*. Warto w tym miejscu podkreślić jednak, iż omówiony powyżej proces westernizowania *Pszczółki Mai* nie był najdrastyczniejszym znanym historii wcieleniem tego procesu. Wręcz przeciwnie, gdy porównamy go z zabiegami lokalizacyjnymi przeprowadzonymi na innych japońskich animacjach, okazuje się, iż w gruncie rzeczy była to tylko delikatna, powierzchowna dejaponizacja mająca na celu jedynie ukrycie azjatyckiego pochodzenia serialu. Jako przykład o wiele głębszej i twardszej lokalizacji przywołać należy tu ponownie wspomnianą już wcześniej *Wojnę Planet*, która w wyniku działań Sandy'ego Franka została gruntownie przemodelowana fabularnie i niemal całkowicie obdarta z powiązań z kulturą i tradycją kraju swojego pochodzenia. Wcześniej obszernie omawiałem już to zagadnienie, nie będę więc wracał do tego tematu i ponownie go omawiał. Tylko w ramach uzupełnienia dodam, iż niektórzy amerykańscy widzowie bardzo szybko

⁷⁰ M. Taniguchi, *Tę pszczółkę...*, s. 227-229.

wyczuli fałsz w serwowanym im produkcie i niebawem po premierze kilku pierwszych odcinków zaczęli mocno naciskać na lokalne stacje telewizyjne, by rozpoczęły emisję oryginalnej i niezmodyfikowanej wersji serialu. Niestety, było to niemożliwe. Sandy Frank posiadał bowiem wyłączne prawo do globalnej dystrybucji serialu (oczywiście z wyłączeniem Japonii), w związku z czym jego wersja była wówczas jedyną ogólnie i legalnie dostępną.

Co ciekawe, swój wkład w okaleczenie *Wojny Planet* mają także i Polacy. Otóż do naszego kraju serial ten trafił pod koniec 1979 roku, czyli niecałe dwa lata po swojej amerykańskiej premierze. W ówczesnych realiach polityczno-obyczajowych nie mógł on jednak tak po prostu z marszu wejść na antenę Telewizji Polskiej. Przed tym musiał najpierw przejść rygorystyczny proces cenzury i weryfikacji przekazywanych treści ideologicznych. Do naszego kraju dotarła oczywiście wersja Sandy'ego Franka, więc przynajmniej teoretycznie, serial nie powinien mieć najmniejszych nawet problemów z cenzurą, gdyż jak mogłoby się wydawać, w Stanach wycięto z niego już wszystko, co mogło budzić jakiekolwiek kontrowersje. O dziwo, było jednak inaczej. Polscy cenzorzy okazali się bardziej rygorystyczni i skrupulatni od swoich amerykańskich kolegów po fachu i wychwycili w tym już i tak bardzo mocno pociętym serialu jeszcze kilka drobnych niuansów, które mogły ich zdaniem zaszkodzić nieletnim widzom. W ten sposób już w naszym kraju *Wojna Planet* straciła kilka następnych odcinków, gdyż rodzimi cenzorzy nie byli tak subtelni jak ich amerykańscy odpowiednicy i jeśli coś im się nie podobało, np. jakaś scena, to od razu, prewencyjnie, kasowali cały epizod. Prawdopodobnie nikomu nie chciało się wówczas bawić w usuwanie poszczególnych scen czy kadrów. W ogólnym rozrachunku, po przejściu przez dwa sita cenzorskie, ze 105 odcinków oryginalnej japońskiej wersji serialu do emisji w polskiej telewizji dopuszczono jedynie około 70.

Wbrew temu, czego można byłoby się spodziewać, na tym nie kończy się trudna historia *Wojny Planet* w naszym kraju. Zaledwie w kilka miesięcy po swojej polskiej premierze serial ponownie przykuł uwagę decydentów, co tym razem zaowocowało decy-

zją o natychmiastowym zdjęciu go z anteny. O dziwo, tym razem nie poszło o kwestie obyczajowe, lecz o względy natury politycznej⁷¹. Otóż gdy 13 grudnia 1981 roku komunistyczne władze wprowadzały w Polsce stan wojenny, ktoś *ważny w partii* uznał podobno, iż może on stanowić zagrożenie dla stabilności sytuacji w kraju i zdecydował, że lepiej będzie, jeśli przewencyjnie się go zawiesi⁷². Jak łatwo się domysleć, decyzja ta spotkała się z olbrzymim niezadowoleniem Polaków. Serial zdjęto bowiem z anteny zaledwie na kilka odcinków przed jego końcem⁷³. Władze telewizji nie miały jednak innego wyjścia⁷⁴. Jeśli wierzyć Radosławowi Nawrotowi, feralna decyzja zapadła na najwyższym szczeblu władzy partyjnej. Podobno PZPR-owskiej *wierchuszcze* nie podobał się jego pierwotny polski tytuł – *Wojna Planet*, który był ponoć zbyt *provokacyjny* i mógł w tym trudnym i napiętym czasie budzić *niezdrowe skojarzenia*. W ramach akcji tonowania nastrojów władza postanowiła więc po prostu przerwać jego emisję⁷⁵.

Do telewizyjnej ramówki serial wrócił dopiero we wrześniu 1982 roku, czyli w niecałe dziesięć miesięcy po wprowadzeniu zakazu emisji. Formalnie trwał jeszcze wówczas stan wojenny, więc aby nie kusić losu, a przy okazji nie drażnić partyjnych dygnitarzy, decydenci Telewizji Polskiej zdecydowali, iż wprowadzą go ponownie na antenę pod zmienionym tytułem, tj. jako *Zalogę G* (czytamy: *Załoga Dzi*). Jak możemy się domyślać, pomysł spodobał się władzy. Nie dość, że nowy tytuł był bardziej pacyfistyczny od pierwotnego, czym idealnie współgrał z ówczesną „pokojową” retoryką partii, to jeszcze, poprzez odwołanie się do wyrazu *Załoga*, podkreślał kolektywny lub wręcz socjalistyczny charakter grupy głównych bohaterów⁷⁶. Szybko okazało się jednak,

71 R. Nawrot, *I stanie u drzwi ...*, s. 7.

72 *Ibidem*, s. 7.

73 Zob. R. Król, *Japońskie fascynacje, czyli Japonia oczami polskiego dziecka schyłku doby socjalizmu*, [w:] *Japonia w oczach Polaków*, t. II, red. Józef Włodarski, Kamil Zeidler, Gdańsk 2009, s. 339; Łopuszański P., *PRL w stylu pop...*, s. 162; P. Musiałowski, *Transformacja...*, s. 48; R. Nawrot, *I stanie u drzwi...*, s. 7.

74 P. Musiałowski, *Transformacja ...*, s. 48-49; R. Król, *Japońskie fascynacje ...*, s. 339; P. Łopuszański, *PRL w stylu pop ...*, s. 162; R. Nawrot, *I stanie u drzwi ...*, s. 7.

75 R. Nawrot, *I stanie u drzwi ...*, s. 7.

76 B. Koziczyński, *333 popkultowe rzeczy... PRL ...*, s. 432; R. Nawrot, *I stanie u drzwi ...*, s. 7.

iz wznowienie emisji nie było równoznaczne z kontynuacją przerwanego wcześniej cyklu, lecz wiązało się z powtórным wyświetlaniem całego serialu od początku. Najważniejsze pytanie: *kim jest Zoltar*, czyli główny antagonistą *Załogi G*, miało więc jeszcze długo pozostać bez odpowiedzi.

Dla ścisłości, Polacy chyba nigdy nie poznali odpowiedzi na to pytanie. A przynajmniej nie z telewizji publicznej. Z nieznanym mi powodów, dwa ostatnie odcinki serialu nigdy nie zostały wyemitowane przez Telewizję Polską. Najprawdopodobniej u podstaw tej decyzji legł fakt, iż były one zbyt problematyczne z kulturowego i obyczajowego punktu widzenia. Otóż w jednym z nich *Zoltar* okazuje się hermafrodytą, a jeden z głównych pozytywnych bohaterów serialu – Jason „Kondor” Asakura – ginie⁷⁷. Podsumowując, przykład *Wojny Planet* pokazuje, że *Pszczółkę Maję* i inne japońskie filmy animowane mógł spotkać o wiele gorszy los niż tylko zmiana imion bohaterów i skomponowanie nowej muzyki.

Z przedstawionych powyżej danych wynika, że japońskie filmy animowane stanowiły liczną i niezwykle popularną grupę produktów wschodnioazjatyckiego przemysłu rozrywkowego, dostępnych w Polsce w latach 70-tych i 80-tych. Nie oznacza to jednak, że były one jedynymi wytworami japońskiej popkultury obecnymi wówczas w naszym kraju. Warto w tym miejscu przypomnieć może, iż już od późnych lat 50-tych w polskich kinach regularnie pojawiały się japońskie filmy fantastyczno-naukowe z gatunku *kaijū-eiga*⁷⁸, opowiadające o gigantycznych potworach niszczących największe japońskie miasta. Mowa tu oczywi-

⁷⁷ O tym, jak gigantyczny wpływ wywarł ten serial na popkulturę już tamtej epoki świadczy fragment jednego ze skeczy Kabaretu Tey z 1984 r., *Bohdan Smoleń na chorobowym*, w którym sanitariusz (grany przez Zenona Laskowika) odgryza się niepokornemu pacjentowi (granemu przez Bohdana Smolenia) słowami: *a ty tu nie podskakuj, dobra? Bo się obudzisz którejś niedzieli i znów nie będzie Teleranka. Tylko stanie u drzwi Załoga dzi... i miś kolabor*. Čwierć wieku później bohaterowie *Wojny Planet* stali się także bohaterami piosenki zespołu Hurt *Załoga G*. Błyskawicznie stał się on hymnem całego pokolenia.

⁷⁸ D. Głownia, *Polisemiczne potwory: Kaijūeigajako nośnik treści społeczno-politycznych*. *Casus Godzilla*, „Litteraria Copernicana”, 2014, nr 2 (14), s. 227.

ście o produkcjach z cyklu *Godzilla*, obecnych w Polsce od 1957 roku⁷⁹, oraz o filmach o prehistorycznym ptaku *Rodanie*, wyświetlanych nad Wisłą od 1967 roku⁸⁰. W samych latach 70-tych miało miejsce w Polsce aż osiem premier filmów z tego gatunku, w tym m.in. *Ucieczka King Konga* czy *Pojedynek potworów*.

Omawiając zagadnienie obecności japońskiej popkultury w socjalistycznej Polsce, nie można nie wspomnieć jeszcze o pierwszych nieśmiałych próbach zaszczepienia komiksu japońskiego na polskim rynku wydawniczym. Otóż w 1986 roku wysiłkiem Andrzeja Szatkowskiego, prezesa nieistniejącego już *Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki* oraz Witolda Nowakowskiego, pioniera polskiego ruchu mangowego, na łamy czasopisma „SFera” wprowadzony został komiks *Przygody* książki *Batto* autorstwa Buichiego Terasawy⁸¹. Dziś trudno jest jednoznacznie orzec, jaki był główny motyw tego działania. Nie wiemy bowiem, czy opublikowane streszczenie⁸² pierwszego rozdziału *Przygód* książki miało być w założeniach pomysłodawców tego przedsięwzięcia tylko przykładową i jednorazową prezentacją japońskich powieści graficznych, czy raczej zacznem stałej rubryki, w ramach której w następnych numerach czasopisma publi-

79 Szturm *Godzilli* na polskie kina rozpoczął się w 1957 roku wraz z premierą filmu *Godzilla Król Potworów*. Niestety była to ocenizowana amerykańska wersja, znacznie odbiegająca swą wymową od japońskiego oryginału. Na kolejny film o tym japońskim *kaiju* przyszło czekać Polakom aż do 1970, kiedy to powrócił on do naszych kin w filmie *Inwazja Potworów*. Później było już tylko lepiej. W 1973 do kin weszła *Godzilla kontra Hedora*, w 1974 *Syn Godzilli*, w 1976 *Pojedynek Potworów*, w 1977 *Terror Mechagodzilla* (w Polsce znany też pod tytułem: *Godzilla kontra Mechagodzilla*), w 1978 *Ebirah Potwór z Głębin* oraz *Godzilla kontra Gigan*, a w 1979 *Powrót Mechagodzilla*. Po upadku komunizmu dystrybucją filmów o *Godzilli* zajęły się prywatne firmy, takie jak Vision, która od 1992 roku wydała na kasetach VHS 11 filmów o tym wielkim potworze. Por. [Online] <http://naekranachprl.pl/wp-content/uploads/2018/10/119.pdf> [dostęp: 12.01.2020].

80 [Online] <http://naekranachprl.pl/wp-content/uploads/2018/10/119.pdf> [dostęp: 12.01.2020].

81 Omawiany komiks wydrukowany został w 6-7 numerze czasopisma *miłośników fantasty i science fiction „SFera”*, opublikowanym w czerwcu 1986 roku. Jego wydawcą było *Polskie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki*. Por. W. Nowakowski, *Z archiwum mangi i anime w Polsce*. *Black Knight Batto*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (15), s. 48-49; T. Gawroński, *Czarodziejka od Mazur po Stodolę*, [w:] *Manga po polsku*, red. Wilhelm Sellmann, Warszawa 2003, s. 3

82 O tym, czym było owo streszczenie, czytaj w rozdziale 4.4.

kowane byłyby kolejne partie komiksu Terasawy. W oparciu o analizę dostępnych danych skłaniałbym się raczej ku pierwszej z powyższych możliwości. Przemawiają za tym nieliczne sugestie zawarte w przedmowie do przedruku komiksu⁸³ oraz fakt, iż w kolejnym, a zarazem ostatnim numerze „SFery” (1/1988) zamiast kolejnej partii *Przygód księżniczki* wydrukowany został fragment powieści graficznej o Batmanie⁸⁴. Warto w tym miejscu podkreślić także, że za pierwszą z zasugerowanych możliwości przemawia fakt, iż omawiany rozdział komiksu Terasawy opublikowany został w Polsce bez jakichkolwiek licencji czy wiedzy autora. Przygotowując polską wersję językową, jej autorzy nie korzystali więc z „surowych” podkładów graficznych, jak ma to miejsce w przypadku licencjonowanych translacji, lecz jedynie z fotokopii lub kserokopii jednego z numerów japońskiego tygodnika „Weekly Shonen Jump” (nr 32 z 1985 roku), przywiezionego do Polski parę miesięcy wcześniej przez – wymienionego już wyżej – Witolda Nowakowskiego⁸⁵. Kontynuacja publikacji na tych zasadach wymagałaby więc stałego dopływu kolejnych numerów tego czasopisma, gdyż w tamtym czasie *Przygody księżniczki Batto* publikowane były wyłącznie w tym miejscu. W ówczesnych realiach ekonomiczno-politycznych było to jednak wyjątkowo trudne do osiągnięcia. Pewną możliwością kontynuacji publikacji mangi był oczywiście Witold Nowakowski, który jako jeden z najbardziej utalentowanych polskich kendoków miał liczne okazje do osobistego odwiedzenia Kraju Kwitnącej Wiśni⁸⁶. Niestety jego

83 W. Nowakowski, *Black Knight*, „SFera”, 1986, nr 2-3 (6-7), s. 26.

84 W. Nowakowski, *Z archiwum ...*, s. 49.

85 *Ibidem*, s. 49.

86 Witold Nowakowski po raz pierwszy odwiedził Japonię już pod koniec lat 70-tych, gdzie jeszcze jako nastolatek po raz pierwszy zetknął się z japońskim komiksem i filmem animowanym. Po latach wspominał, iż to właśnie ten wyjazd rozpałił u niego *miłość do japońskiej popkultury i jeszcze większego uczucia do samej Japonii*. Z pośród jego późniejszych wyjazdów wymienić należy tu jeszcze ten z 1983 roku, kiedy Witold jako jedyny zawodnik spoza Japonii uczestniczył w *X Ogólnojapońskim Zgrupowaniu Instruktorów i Trenerów Kendo* na terenie świątyni Toshogu w Nikko. Zwyciężył wtedy w turnieju 2 danów. Z perspektywy niniejszej pracy niezwykle interesujący jest także wyjazd z 1988 roku, w trakcie którego – chyba jako pierwszy Polak – Witold miał okazję obejrzeć w kinie *Akirę* w reżyserii Katsuhiro Ōtomo. Miało to miejsce tydzień po premierze. Por. W. Nowakowski, *O „Akirze” jeszcze słów kilka*, „Kawaii”, 1998, nr 2 (7), s. 40. Zob. też [W37].



Il. 1. Okładka szóstego/siódмого numeru czasopisma „Sfera” (pierwsza poł. 1986 r.). Projekt: Witold Nowakowski. Zbiory własne autora

wyjazdy do Japonii były zbyt rzadkie, by móc zapewnić *księżniczce* ciągłość wydawniczą. W ciągu lat 80-tych tylko kilka razy odwiedził on bowiem ten kraj, w związku z czym zgromadzony przez niego zbiór japońskich filmów i mang przypominał raczej przypadkową mieszankę pojedynczych okazów aniżeli systematyczną i ciągłą kolekcję [W37].

Z powyższego krótkiego omówienia historii obecności japońskiej popkultury w czasach PRL-u jasno wynika, iż w tym z pozoru jałowym okresie działo się w interesującej nas materii wcale niemało. Od późnych lat 50-tych w kinach co jakiś czas wyświetlane były japońskie filmy fabularne i animowane, w latach 70-tych i 80-tych w telewizji regularnie natrafić można było na jakąś japońską kreskówkę, a w drugiej połowie lat 80-tych w jednym z czasopism dla miłośników fantastyki wydrukowano pojedynczy rozdział komiksu japońskiego. Ogólny bilans tego okresu, przynajmniej pod tym względem, wypada więc na zdecydowany plus. Nie wszystko było jednak idealne. Omawiany okres miał bowiem także i swoje minusy. Zdecydowanie największym z nich była niemal całkowita dekontekstualizacja dostępnych wówczas w Polsce produktów japońskiej kultury masowej, manifestująca się niemal całkowitym oczyszczeniem japońskich kreskówek z wszelkich cech mogących sugerować odbiorcom ich dalekowschodnie pochodzenie. W konsekwencji tych działań zdecydowana większość Polaków nie była świadoma japońskiego rodowodu tych dzieł, co w oczywisty sposób hamowało rozwój jakichkolwiek ruchów fanowskich. Dzięki edytorskim sztuczkom wydawców przeciętny Kowalski nie postrzegał wówczas *Wojny Planet* czy *Pszczółki Mai* jako produktów japońskich, lecz raczej jako amerykańskie lub zachodnioniemieckie (RFN-owskie). To samo dotyczyło się opublikowanych w „Sferze” *Przygód księżniczki Batto*, które przez większość czytelników czasopisma traktowane były jako komiks frankofoński [W37].

Istotny przełom w kwestii społecznego postrzegania japońskiej popkultury nastąpił w Polsce dopiero po rewolucji 1989 roku, kiedy to w konsekwencji głębokich przemian gospodarczo-ustrojowych zaczął do naszego kraju płynąć szeroki strumień produktów japońskiego przemysłu rozrywkowego, niepoddanych żadnym zabiegom prewen-

cyjnej dejaponizacji. Szczególne miejsce w tym procesie zajęła polska branża wideo, odpowiedzialna za sprowadzenie do naszego kraju pierwszych nieocenzurowanych animacji japońskich. W pierwszej połowie lat 90-tych, na fali masowej fascynacji technologią VHS, wybuchła bowiem w Polsce tzw. rewolucja wideo, wyrażająca się przede wszystkim olbrzymim wysypem firm zajmujących się lokalizacją, dystrybucją oraz wypożyczaniem kaset VHS z filmami i serialami. W okresie najdynamiczniejszego rozwoju tej branży, przypadającym na lata 1991-1992, na polskim rynku funkcjonowało równocześnie około 12 000 wideotek (nazywanych inaczej wypożyczalniami kaset wideo) oraz ponad 150 rodzimych dystrybutorów filmów wydających łącznie od 200 do 250 tytułów miesięcznie⁸⁷. Wśród takiej lawiny różnorodnych produkcji filmowych, od bajek dla dzieci poczynając, a na filmach pornograficznych kończąc, do Polski trafiały także wschodnioazjatyckie filmy animowane. Początkowo, tj. w 1990 i 1991 roku, ich liczba na naszym rynku była niewielka, aczkolwiek z czasem dzięki takim firmom, jak Video Rondo, Eurocom i Demel, zaczęła ona powoli rosnąć, by na przełomie 1992 i 1993 roku osiągnąć poziom około 50 tytułów⁸⁸.

Niestety, jako kolekcjoner fandomowych pamiątek z żalem muszę stwierdzić, że dotarcie do tych taśm jest dziś już niemal niemożliwe. W większości były one wydawane w bardzo niewielkich ilościach kopii, nieprzekraczających niekiedy 40–50 egzemplarzy. Tak niski nakład tych filmów wynikał głównie z faktu, iż w repertuarach poszczególnych firm produkcje te pełniły zazwyczaj funkcje tzw. *pozorantów*, czyli filmów które dany dystrybutor kupował, a następnie wydawał tylko po to, by uzyskać prawo do zakupu jakiegoś pożądanego przez siebie hitu [W03]. Ówczesne umowy licencyjne na przebój bardzo często skonstruowane były bowiem w taki sposób, iż nie tylko obligowały poszczególne firmy do zakupu całego pakietu filmów, liczącego niejednokrotnie 40-50 tytułów, lecz także w wypadku zawarcia transakcji zobowiązywały kupującego do jak najszybszego wprowadzenia ich wszystkich do obiegu. Między innymi z tego powodu w czasie pierwszych cze-

87 D. Anaszko, *Rozwój i organizacja rynku wideo w Polsce*, „Przegląd Biblioteczny”, 1997, z. 2/3 (102), s. 229-231.

88 Por. Barret (pseudonim), W. Nowakowski, *Polski ANIME GUIDE...*, s. 148-198.

rech lat swojej działalności firma Video Rondo wydała ponad tysiąc filmów⁸⁹, z których zdecydowana większość to wspomniani już powyżej *pozoranci* [Wo3].

Spośród najciekawszych japońskich kreskówek, które pojawiły się w ten sposób w Polsce, wymienić należy tu przede wszystkim *Księżniczkę z Alfa Sydney*, czyli absurdalnie spolonizowany film kinowy z serii *Project A-ko*, oraz *Policję Pancerną Dominion*, jedną z perełek klasycznego japońskiego cyberpunku, a zarazem prawdziwego klasyka japońskiej animacji lat 80-tych. Do tego od firmy Video Rondo polscy wideofani otrzymali jeszcze bardzo ciekawą zamerykanizowaną serię telewizyjną, *Macrossa* wydaną u nas pod jej angielskim tytułem *Robotech*, oraz dwa filmy z cyklu *Lensmana: Lensman – sekret soczewki* i *Lensman – Moc soczewki*, czyli ekranizacje klasycznego cyklu amerykańskich powieści fantastyczno-naukowych Edwarda Smith'a. Warty uwagi był także futurystyczny serial *Zillion*, wydany w Polsce przez firmę Demel pod tytułem *Wojownicy Maris* oraz film kinowy *Once Upon A Time*, czyli przepiękna baśń z pogranicza fantasy i science fiction, znana na zachodzie pod tytułem *Windaria*⁹⁰. W powyższym zestawieniu warto odnotować jeszcze sześć animowanych filmów erotycznych z gatunku Hentai⁹¹, wydanych w Polsce w większości przez gdańską firmę Video Rondo. Wśród nich znalazły się takie tytuły, jak: *Gonad barbarzyńca*, *Spryciarz* czy *Gwiezdna pułapka*. Pomimo iż na początku lat 90-tych była to dość kontrowersyjna nowość, wszystkie

89 G. Fortuna, *Rynek wideo w Polsce*, „IMAGES The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, 2013, nr 2 (22), s. 36.

90 P. Rogóż, *Lensman – facet z soczewką*, „Kawaii”, 1997, nr 2 (2), s. 4-5; Yedi-san (pseudonim), *Wojownicy Maris*, „Kawaii”, 1997, nr 2 (2), s. 6-7; Ghost (pseudonim), *Kryptonim: Robotech*, „Kawaii”, 1997, nr 3 (3), s. 4-5; Rogóż P., *Windaria*, „Kawaii”, 1997, nr 3 (3), s. 8-9; Mr Jedi (pseudonim), *Project A-Ko*, „Kawaii”, 2000, nr 2 (24), s. 14; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 78.

91 Hentai to zbiorcza nazwa wszystkich gatunków mangi i anime o tematyce erotycznej lub pornograficznej. Por. T. Burdzik, *Hentai – seks z japońskiej kreskówki*, [w:] *Seksualność człowieka. Wybrane zagadnienia*, red. G. Iniewicz, M. Mijas, Kraków 2011, s. 43; M. Żebrowski, *Hentai – współczesna Kamasutra wschodu. Geneza powstania oraz analiza gatunku*, [w:] *Miłość po japońsku*, red. M. Dudek, W. Krupska, A. Sieradzka, Kraków 2014, s. 21.

one spotkały się z zadziwiająco pozytywnym przyjęciem krytyków⁹². Niektórzy publicyści branży filmowej rekomendowali je nawet nauczycielom licealnym jako znakomitą pomoc dydaktyczną na lekcje wychowania seksualnego⁹³.

W ramach uzupełnienia chciałbym wspomnieć tu jeszcze o wydawanych wówczas w Polsce południowokoreańskich filmach animowanych. Były one niezwykle zbliżone pod względem stylistycznym do japońskich i bardzo często z nimi mylone, aczkolwiek odróżniające się od nich słabiej dopracowaną animacją i mniej rozbudowanymi fabułami. Ich dystrybucją w naszym kraju zajmowało się przede wszystkim gdyńskie przedsiębiorstwo EL-Gaz. Spośród najbardziej znanych tytułów tego gatunku wymienić należy tu choćby: *Sokół 7*, *Wybawca Ziemi*, *Księżę Grzmotów* czy *Zdobycia Kosmosu*⁹⁴.

Kolejnym ważnym wydarzeniem, w istotny sposób wpływającym na zmianę postrzegania japońskich filmów animowanych w naszym kraju, było uruchomienie pierwszej w Polsce prywatnej stacji telewizyjnej. Pomysłodawcą i głównym koordynatorem tego projektu był włoski biznesmen Nicola Grauso, który pod koniec 1992 roku wykupił dwanaście pirackich kanałów telewizyjnych o zasięgu lokalnym (np. telewizję Echo z Wrocławia, szczecińskie Morze, łódzkie Tele 24 czy krakowski Krater) i połączył je w jedną sieć o nazwie Polonia⁹⁵. W założeniach Włocha stworzona w ten sposób stacja miała być *postępową alternatywą dla telewizji publicznej* oraz *pierwszym naprawdę zachodnim polskojęzycznym kanałem telewizyjnym* dostępnym w naszym

92 RR (pseudonim), *Gwiezdna Pułapka*, „Cinema Press Video”, 1993, nr 7/8 (41/42), s. 31.

93 Por. GK (pseudonim), *Spryciarz*, „Cinema Press Video”, 1992, nr 11 (33), s. 65; GK (pseudonim), *Spryciarka*, „Cinema Press Video”, 1993, nr 2 (36), s. 70.

94 Por. G (pseudonim), *Wybawca Ziemi*, „Cinema Press Video”, 1991, nr 5 (15), s. 26; C (pseudonim), *Zdobycia kosmosu*, „Cinema Press Video”, 1991, nr 5 (15), s. 26; P. Rogóż, *Yotode*, „Kawaii”, 1997, nr 1 (1), s. 2.

95 Szczyp (pseudonim), *TV po włosku*, „Gazeta Wyborcza”, 1993, nr 59 (1138), s. 4; B. Modrzejewska, *W sieci Grauso*, „Rzeczpospolita”, 1993, nr 237 (3581), s. 8; B. Dobek-Ostrowska, *Przemiana systemu medialnego w Polsce po 1989 r. Tło procesów transformacyjnych*, [w:] *Z badań nad przemianami politycznymi w Polsce po 1989 roku*, red. S. Dąbrowski, B. Rogowska, Wrocław 1998, s. 45-46.

kraju⁹⁶. W osiągnięciu tego ambitnego celu pomóc miała Grauso przede wszystkim bogata i nowatorska oferta programowa, stanowiąca w jego mniemaniu jeden z głównych atutów w walce o uwagę i zainteresowanie polskich widzów. Zgodnie z duchem epoki postawił on więc na niezwykle wówczas popularne na świecie argentyńskie telenowełe w typie: *Edera* czy *Manuela*; na kultowe, aczkolwiek nieco już wówczas przebrzmiałe, amerykańskie serie przygodowo-kryminalne: *MacGyver* i *Drużyna A*; oraz na modne na zachodzie japońskie filmy animowane zakupione od koncernu Mediaset, należącego do Silvio Berlusconi⁹⁷. Czas pokazał, że Włoch nie mylił się w doborze repertuaru. Wszystkie z wybranych przez niego filmów i seriali okazały się przysłowiowymi strzałami w dziesiątkę, o czym najdobitniej świadczy fakt, iż zaledwie po kilku tygodniach nadawania jego stacja zdobyła sobie uznanie przeszło ośmiomilionowej widowni, co przekładało się wówczas na ponad dwudziestoprocentowy udział w polskim rynku telewizyjnym⁹⁸.

Z perspektywy niniejszej pracy najciekawszą częścią programu nowej stacji były oczywiście emitowane w niej japońskie filmy animowane. Łącznie mowa tu o 22 różnych seriach (tyle przynajmniej udało mi się zliczyć z pierwszych siedmiu lat działania kanału), nadawanych rotacyjnie od pierwszego dnia istnienia Polonii 1. Początkowo wyświetlano je raz dziennie, w ramach półtoragodzinnego bloku rozpoczynającego się o godzinie 16.15⁹⁹, jednak już w kwietniu 1993 do opisanego wyżej pasma popołudniowego dodano jeszcze półtoragodzinny blok poranny, emitowany zazwyczaj pomiędzy 8.15 a 9.45 rano¹⁰⁰. W ten sposób

96 A. Bikont, P. Kocięba-Żabski, *Kanał Polonia*, „Gazeta Wyborcza”, 1993, nr 265 (1344), s. 17.

97 M. Szczypiorska, *Z ziemi włoskiej do Polski*, „Gazeta Wyborcza”, 1993, nr 60 (1139), s. 3; A. Bikont, P. Kocięba-Żabski, *Kanał Polonia ...*, s. 16-17; B. Koziczyński, *333 popkulturowe rzeczy... Lata 90.*, Poznań 2011, s. 443-445.

98 BM (pseudonim), *Polonia 1 w co piątym domu*, „Rzeczpospolita”, 1993, nr 120 (3464), s. 4; K. Vanevska, *Commercial Television*, [w:] *The Polish media system. 1989-2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Kraków 2012, s. 98.

99 B. Koziczyński, *333 popkulturowe rzeczy... Lata 90 ...*, s. 443-445.

100 Por. Ramówka dzienna stacji Polonia 1, „To & Owo”, 1993, nr 14, s. 16; Ramówka dzienna stacji Polonia 1, „To & Owo”, 1993, nr 15, s. 16.

w kilka miesięcy od startu Polonii 1 łączny udział japońskich animacji w codziennej ramówce stacji osiągnął poziom 15-20% i oscylował pomiędzy dwoma i pół a trzema godzinami dziennie. Decyzja o wprowadzeniu do codziennej ramówki bloku porannego stanowiła z pewnością reakcję na olbrzymią popularność bloku popołudniowego. Już od pierwszych dni nadawania Polonii 1 cieszył się on bowiem tak wielkim zainteresowaniem najmłodszych, iż ówcześni pedagodzy, zatrwożeni skalą tego zjawiska, bili na alarm i apelowali do władz centralnych o jak najszybszą interwencję w tej sprawie¹⁰¹. Najlepszą ilustracją skali tego zjawiska jest znamienna relacja Pani Magdaleny Huzarskiej-Szumiec, która w jednym z artykułów wydrukowanym na łamach „Przekroju” ze zgrozą odnotowała, iż w godzinach emisji popołudniowego bloku Polonii 1 wszystkie polskie place zabaw, podwórka i szkolne boiska pustoszały, gdyż niemal wszystkie bawiące się na nich dzieci, niesione *owczym pędem* wracały na jego czas do domu, by zasiąść przed telewizorami i oddać się oglądaniu *kreskówkowych makabresek*¹⁰². Pod nazwą kreskówkowe makabreski wspomniana autorka rozumiała oczywiście emitowane na Polonii 1 japońskie kreskówki.

Dla dzisiejszych trzydziesto- i czterdziestolatków japońskie serie animowane emitowane na kanale Polonia 1 są swojego rodzaju legendą. Jednocząc ostatnią generację dzieci bez komputerów, stały się one zwornikiem całego pokolenia wychowanego w trudnym okresie transformacji ustrojowej. Jak dziś wspominają ci ludzie, tym, co tak bardzo przyciągało ich wówczas przed telewizory, był przede wszystkim *powiew nowości i inności* tych seriali oraz fakt, iż po raz pierwszy w swoim życiu każdy z nich mógł znaleźć w telewizji coś przygotowanego specjalnie dla niego [W25; W26]. Wśród 22 japońskich seriali animowanych emitowanych na antenie Polonii 1 znajdowały się bowiem odmienne serie

101 Por. O. Skwiecińska, *Teletrupki*, „Gazeta Wyborcza”, 1994, nr 47 (1431), s. 14-15; N. Socha, *Reksio Morderca*, „Wprost”, 1996, nr 39 (722), s. 98; J. Kurski, *Przepraszam, czy tu zabijają*, „Gazeta Wyborcza”, 1994, nr 283 (1667), s. 14; Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy*, „Trybuna Śląska”, 1996, nr 209 (17299), s. 14; J. Braun, *W telewizji pokazali*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 260 (2553), s. 10; P. Kossowski, *Dziecko i reklama telewizyjna*, Warszawa 1999, s. 138-139.

102 Zob. M. Huzarska-Szumiec, *Magia kresówek*, „Przekrój”, 1996, nr 28 (2664), s. 17.

adresowane do dziewcząt i chłopców. Na tym jednak nie koniec. Wśród tytułów dla dziewcząt znajdowały się seriale kierowane do małych dziewczynek, np.: *Sally Czarodziejka* i *Czarodziejskie zwierciadelko*, opowiadające o przygodach młodych czarodziejek w ludzkim świecie¹⁰³. Serie dla nastolatków: *Bia – czarodziejskie wyzwanie*, czy seriale specjalnie dedykowane dziewczętom zainteresowanym sportem, jak np.: *Pojedynek Aniołów*, czyli romantyczno-sportowa opowieść o siatkarsce You Hazuki¹⁰⁴. Z podobnym zróżnicowaniem mieliśmy do czynienia także w przypadku serii chłopięcych. W tym bloku dominowały serie sportowe, takie jak, *Bejsbolista* dla najmłodszych, *Gigi* i *Kapitan Jastrzęb* dla nieco starszych¹⁰⁵, oraz *Tygrysia Maska* dla nastolatków¹⁰⁶. Chłopców dedykowany był też *General Daimos*, czyli futurystyczna historia o walce ziemian z najeźdźcami z kosmosu¹⁰⁷. Obok powyższych w skład bloku seriali animowanych Polonii 1 wchodziły także liczne produkcje kierowane do przedstawicieli obojga płci, znajdujące miłośników wśród różnych grup wiekowych. Były to choćby seriale: przygodowe *Fantastyczny Świat Paula* i *Księga Dżungli*, obyczajowe: *Rodzina Trappów* czy edukacyjno-historyczne: *Yattaman* i *Yattodetaman* (inaczej *W królestwie Kalendarza*).

Japońskie kreskówki z Polonii 1 nie były jednak jedynymi emitowanymi wówczas w Polsce serialami anime przyciągającymi rzesze młodych ludzi przed telewizory. Szóstej czerwca 1995 roku inna polska prywatna stacja telewizyjna, Polsat, rozpoczęła emisję serialu *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, nad Wisłą lepiej znanego jako *Czarodziejka z Księżycy*¹⁰⁸. Opowiadał on o perypetiach grupy uczennic, które

103 J. Clements, H. McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Revised and Expanded Edition*, Berkeley 2006, s. 373, 570. Hasła: Little Witch Sally i Secrets Akko-chan.

104 Hazuki (pseudonim), *AttackerYou! Pojedynek aniołów*, „Kawaii”, 2001, nr 4 (32), s.62-63.

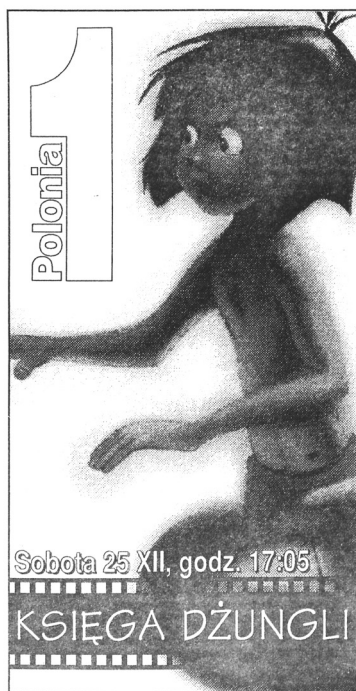
105 B. Koziczyński, 333 *popkulturowe rzeczy... Lata 90 ...*, s. 181-182; 249-251.

106 Hasło: *Tigermask*, [w:] *Leksykon Manga & Anime*. Tom 2. L-Z, red. A. Lech, Szczecin 2004, s. 210.

107 Hasło: *Tosho Daimos*, [w:] *Leksykon Manga & Anime*. Tom 2. L-Z, red. A. Lech, Szczecin 2004, s. 221.

108 D. Pacocha, *Porucznik Colombo wraca do Edenu, czyli co zmieniło się i zmieni*

Il. 2. Reklama prasowa stacji telewizyjnej Polonia 1 wykorzystująca kadr z japońskiego filmu animowanego *Księga dżungli* (grudzień 1993). Autor projektu nieznany; za: „Gazeta Telewizyjna”, 1993, nr (300), s. 26



korzystając z magicznych mocy, walczyły z siłami ciemności dążącymi do przejęcia kontroli nad Ziemią¹⁰⁹. Pomimo iż pod względem fabularnym nie przedstawiał on zasadniczo nic nowego (serie japońskich kreskówek o zbliżonej tematyce od dwóch lat emitowane były już na Polonii 1), to jednak *Czarodziejka z Księżycy* szybko stała się najpopularniejszym serialem anime w Polsce, cieszącym się uznaniem tak wśród dziewcząt, jak i chłopców. Z uwagi na tę popularność część badaczy zajmujących się dziejami polskiego fandomu mangi i anime uważa nawet, że to właśnie tej serii swoje powstanie zawdzięcza polska społeczność mangamaniaków¹¹⁰. Jest to teoria godna uwagi, aczkolwiek zagadnieniem tym zajmę się w kolejnych rozdziałach, gdzie postaram się odnieść do tej koncepcji w szerszym kontekście źródłowym i przeanalizuję ją bez zbędnych sentymentalnych uproszczeń.

W tym samym roku co polska premiera *Czarodziejki z Księżycy* miały miejsce jeszcze dwa inne bardzo ważne wydarzenia związane z obecnością mangi i anime w naszym kraju. Otóż w lutym

w Polsce, „Gazeta Telewizyjna”, 1995, nr (210), s. 2.

109 M. Szafrńska, *Kobieta w komiksie – bohater drugiej kategorii?*, [w:] „Gorsza” kobieta. Dyskursy inności, samotności, szaleństwa, red. D. Adamowicz, Y. Anisimovets, O. Taranek, Wrocław 2008, s. 62-63; K. Rachubińska, *Nawet bekisy mogą być bohaterkami. O emancypacyjnym potencjale „Czarodziejki z Księżycy”*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 102.

110 E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 30-31.

i listopadzie tego roku, odpowiednio na łamach czasopism „Gambler”¹¹¹ i „Secret Service”¹¹², wydrukowane zostały dwa artykuły autorstwa Roberta „Mr. Roota” Korzeniewskiego, w których po raz pierwszy na polskim gruncie zdefiniowano fenomen japońskich komiksów i filmów animowanych. Oczywiście, rzeczony artykuły nie były całkowitymi pionierami w tej dziedzinie. Już w latach 80-tych na łamach rodzimej prasy publikowane były teksty dotyczące dalekowschodniej popkultury, w których poruszano tematy japońskich kreskówek i powieści graficznych¹¹³. W żadnym z nich nie przedstawiono jednak pełnego obrazu tego zjawiska i, co ważniejsze, nie starano się nawet jasno go określić, w związku z czym status faktycznego pioniera w tej kwestii przyznać należy właśnie dwóm wymienionym powyżej artykułom Roberta Korzeniewskiego. Omawiane artykuły są więc – moim zdaniem – punktami przełomowymi w historii polskiej społeczności fanów mangi i anime, gdyż to właśnie w nich po raz pierwszy w naszym kraju w jasny i klarowny sposób omówiono temat mangi i anime, dzięki czemu Polacy w kilkanaście lat po premierze *Kota w Butach* wreszcie poznali słowa manga i anime i powiązali je ze swoimi ulubionymi kreskówkami z telewizji publicznej (np. *Zaloga G*), Polsatu i Polonii¹¹⁴.

Z dostępnych danych wynika, iż publikacja dwóch przywołanych tekstów Roberta Korzeniewskiego w wydatny sposób przyczyniła się do wybuchu mangowej rewolucji w Polsce. Większość fanów, z którymi rozmawiałem podczas zbierania materiałów do niniejszej książki, podkreślała ich przełomowy charakter w swoim mangowym życiu [por. m.in.: W01; W02; W04; W06; W07; W08; W09; W13; W19; W21; W24; W27; W28; W30; W49; W50]. Analogicznie tę sprawę postrzega także przynajmniej część badaczy dziejów polskiego fandomu¹¹⁵. Publicystyczna działalność Roberta Korzeniewskiego nie

111 R. Korzeniewski, *Manga!*, „Gambler”, 1995, nr 2 (15), s. 56-58.

112 Root-San (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1995, nr 11 (29), s. 82-83.

113 Por. H. Wójcikowska, *Manga*, „Wiadomości z Japonii”, 1978, nr 2 (58), s. 8; J. Kubik, *Japońskie komiksy czytają wszyscy*, „Expres Ilustrowany”, 1983, nr 209 (3418), s. 4; K. Sokołowski, *Kup mi, tato ...*, „Komiks – Fantastyka”, 1989, nr 3 (8), s. 47-48.

114 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32.

115 E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 29; R. Swół, *Zakochany w M ...*, s. 11; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 80.

ograniczała się jednak tylko do napisania dwóch przywołanych powyżej tekstów. Począwszy od 29 numeru czasopisma „Secret Service”, jego artykuły dotyczące japońskiej popkultury zaczęły być publikowane regularnie na łamach tego magazynu, dzięki czemu w początkowym okresie rozwoju polskiej mangamaniai czasopismo to stało się głównym stymulatorem dynamicznego rozwoju lokalnej społeczności sympatyków i fanów mangi i anime¹¹⁶. Olbrzymie i wciąż rosnące zainteresowanie japońską popkulturą oraz fakt, że „Secret Service” był wówczas jedynym periodykiem na naszym rynku, w którym pisało na ten temat, bardzo szybko przełożyły się także na wyniki finansowe tego czasopisma [W34]. Zaledwie w ciągu kilkunastu miesięcy od uruchomienia stałej rubryki poświęconej mandze i anime nakład „Secret Service” powiększył się o przeszło jedną czwartą i wzrósł z blisko 115 000 w połowie roku 1995 do ponad 160 000 na początku roku 1997¹¹⁷.

Sukces mangowego kącika w „Secret Service” był na tyle imponujący, że w jakiś czas po jego uruchomieniu zagadnieniem mangi i anime postanowiły zająć się także i inne polskie redakcje prasowe. Już w 1997 roku swoją serię artykułów na ten temat publikuje miesięcznik „Fantastyka”¹¹⁸, a w ciągu kilku następnych miesięcy pojedyncze artykuły dotyczące tego zagadnienia wydrukowane zostały jeszcze m.in. w „Machinie”¹¹⁹, „Filmie”¹²⁰ czy przeznaczonym dla dorosłych czytelników „CKM-ie”¹²¹. Pod koniec 1996 roku stałą rubrykę poświęconą japońskiej popkulturze, nazwaną MANGAzyinem, wprowadziło także czasopismo „PC-Shareware”, zajmujące się dotychczas wyłącz-

116 L. Pułka, *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004, s. 184-185; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32-34.

117 Dane pochodzą ze stopki redakcyjnej magazynu „Secret Service”.

118 B. Chaciński, *Manga-1*, „Fantastyka”, 1997, nr 5 (176), s. 17-24; idem, *Manga-2*, „Fantastyka”, 1997, nr 6 (177), s. 17-24.

119 Z. Orlńska, M. Kamler, *Tajemnicza historia mangi*, „Machina” 1998, nr 2 (23), s. 72-73.

120 T. Piątek, *Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku*, „Film”, 1998, nr 10, s. 130-132.

121 T. Karczewski, *Manga Naga*, „CKM”, 1999, nr 5 (11), s. 80-83.

nie zagadnieniem drobnego, darmowego oprogramowania komputerowego¹²². Za jej redagowanie odpowiedzialny był Paweł „Mr Jedi” Musiałowski, prywatnie podróżnik i pisarz, a zawodowo dziennikarz, wydawca i współzałożyciel magazynu komputerowego „CD-Action”. Od grudnia 1996 roku stały kącik mangowy zagościł także w telewizyjnym magazynie o grach komputerowych *Escape*, emitowanym na antenie Polonii¹²³.

Kolejnym efektem erupcji zainteresowania tematem japońskiej popkultury w Polsce było powstanie firmy **Planet Manga**, założonej w pierwszej połowie 1996 roku przez Roberta „Mr. Root” Korzeniewskiego oraz Waldemara „Pegaz Ass” Nowaka, zastępcę redaktora naczelnego „Secret Service”¹²⁴. Zajmowała się ona głównie redystrybucją kaset VHS z zagranicznymi wydaniem filmów anime na terenie Polski. W szczytowym okresie działalności za jej pośrednictwem można było zakupić ok. czterdziestu tytułów w języku angielskim, wydanych głównie przez firmę Pioneer (*Kishin Heidan*, *Green Legend Ran*) oraz A.D. Vision (*Neon Genesis Evangelion*). Poza tym, z czasem, w ofercie firmy pojawiło się także kilka kaset ze spolonizowanymi filmami kinowymi z serii *Sailor Moon*, *Tenchi Muyo* czy *Armitage III* stanowiącymi własny produkt firmy.

Od stycznia 1997 roku kasety VHS z zagranicznymi wydaniem filmów anime zaczęła rozprowadzać w Polsce także gdańska firma Comics Uniwersum, posiadająca w swojej ofercie głównie tytuły wydawane przez działającą na terenie Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii firmę Manga Entertainment¹²⁵.

122 P. Musiałowski, *Kawaii wspomnienia*, „Kawaii”, 2018, nr 3 (46), s. 97; też [W15].

123 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 11 (40), s. 97.

124 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 9 (38), s. 97; Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 11 (40), s. 97. Też [W20; W34]. Pierwsze katalogi firmy rozsyłane były pocztą do wszystkich zainteresowanych. Do ich zamawiania zachęcano w 38. numerze „Secret Service”. Pierwsza ogólnodostępna reklama sklepu wraz z jego ofertą opublikowana została w grudniu 1996 roku, na 95 stronie 41. numeru czasopisma „Secret Service”.

125 Pierwsza reklama sklepu opublikowana została w 42. numerze czasopisma „Secret Service” (styczeń 1997) na stronie 85. Zachęcała ona wszystkich fanów do nawiązywania kontaktu ze sklepem w celu pozyskania darmowego katalogu MANGI

W grudniu 1998 roku podobną działalnością zajęła się również warszawska Ultima (później przemianowana na Manta), redystrybuująca nad Wisłą taśmy brytyjsko-irlandzko-australijskiej firmy Kiseki Films¹²⁶. Godnym odnotowania wydarzeniem było także powstanie w październiku 1997 warszawskiego Antykwariatu Komiksu i Książki Japońskiej Mangazyn, zajmującego się sprzedażą oryginalnych japońskich mang. Ciekawą nowością wprowadzoną przez tę firmę było dołączanie do niektórych tomików osobnej książeczki z polskimi tłumaczeniami linii dialogowych¹²⁷.

Obok wyżej wymienionych firm, ówczesnie zdecydowanie największych graczy na polskim rynku mangowym, w drugiej połowie lat 90-tych w całym naszym kraju powstało jeszcze co najmniej kilkanaście innych, mniejszych przedsiębiorstw zajmujących się handlem dobrami japońskiej popkultury. Spośród nich wymienić należy tu choćby szczecińską Mangayę czy rzeszowskie Garou, czyli małe sklepy stacjonarne nastawione głównie na obsługę miejscowych szczecińskich i rzeszowskich fanów¹²⁸. W tym miejscu warto wspomnieć także o łódzkim sklepie Wszystko Gra, uruchomionym w lutym 1998 roku w niewielkim lokalu przy ul. Piotrkowskiej 88 [W33]¹²⁹. Prawdopodob-

I ANIME w którym znajdować miał się pełny wykaz *MANGI I ANIME* dostępnych w sklepie, wraz z ich opisami, ilustracjami i cenami. Według rzeczzonego katalogu: ceny większości filmów [dostępnych w sklepie] wahają się od 34 do 58 zł, natomiast najwybitniejsze przeboje anime, superprodukcje niemające sobie równych na świecie, jak *Ghost in the Shell*, *Akira*, *Street Fighter*, *Plastic Little*, *Bubblegum Crisis* czy *Macross Do You Remember Love* kosztują od 79 do 99 zł. Z czasem ceny w katalogach sklepu zdecydowanie wzrosły, co szybko stało się znakiem rozpoznawczym firmy. Przedstawione informacje o sklepie Comics Uniwersum pochodzą z jego katalogów. Materiały z Archiwum polskiego fandomu.

126 Pierwsza reklama firmy wraz z jej ofertą upubliczniona została na łamach siedemnastego numeru czasopisma „Kawaii” (grudzień 1998), na jego przedostatniej stronie. W następnych numerach schemat ten powielano. Dodatkowo w 1999 roku firma wydała jeden numer fanzinu „Manta”, na stronach którego opisywała i recenzowała rozpowszechniane przez siebie filmy. Fanzin w Archiwum polskiego fandomu.

127 Wszystkie informacje o historii i ofercie Antykwariatu Komiksu i Książki Japońskiej Mangazyn pochodzą z jego katalogów rozdawanych i rozsyłanych bezpłatnie fanom. Materiały z Archiwum polskiego fandomu.

128 P. Musiałowski, *Mangaya*, „Kawaii”, 2000, nr 2 (24), s. 13; [pl.rec.anime] temat: „Rzeszów” (19.06.1999), wpis użytkownika: Wojciech Kulasa; [pl.rec.anime] temat: „Mangaya - nie bacie” (20.11.1999), wpis użytkownika: Wojciech Kulasa.

129 Por.: *Ewidencja działalności gospodarczej łódzkiego Biura Rozwoju Przedsię-*

nie było to bowiem pierwsze w naszym kraju miejsce łączące pod jednym dachem akcesoria dla fanów mangi i anime i salon japońskich gier wideo. Dziś jest to mieszanka powszechna i oczywista; ówczesnie była jednak rewolucyjna. Jak łatwo się domyśleć, szybko stało się to miejsce kultowe wśród łódzkich mangomaniaków. Nie dość, że oferowało rozrywkę w japońskim stylu, czyli możliwość zagrania na konsolach *Sony Play Station* i *Nintendo 64*, to jeszcze można tam było zakupić mangi w języku japońskim i angielskim, plakaty z wielu popularnych wówczas serii, kasety wideo z anime od Planet Manga czy Manty oraz karty kolekcjonerskie i figurki. Ówczesnie był to więc istny raj dla każdego prawdziwego fana [W25; W26; W33].

W kilka miesięcy po uruchomieniu firmy Planet Manga na polskim rynku zadebiutowało także inne niezwykle ważne branżowe przedsiębiorstwo. Mowa tu o **Japonice Polonice Fantastice** (w skrócie: **JPF**), firmie założonej w Olecku przez mieszkającego w Polsce Japończyka, Shina Yasudę, czyli o pierwszym w naszym kraju wydawnictwie zajmującym się publikacją komiksów japońskich w języku polskim¹³⁰. Nakładem tej oficyny w latach 1996–1997 wydano trzytomową mangę *Aż do nieba: tajemnicza historia Polski* autorstwa Riyoko Ikedy, w nieszablonowy sposób opowiadającą historię życia księcia Józefa Poniatowskiego i przez niektórych – niesłusznie – uważaną za pierwszy komiks japoński opublikowany w Polsce¹³¹. Przypomnę, w tej dziedzinie palma pierwszeństwa należy się *Przygodom księżniczki Batto* i czasopismu „SFera”¹³².

biorczości i Miejsc Pracy (nr ewidencyjny sprawy: 29–283).

130 E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 32-35; M. Ostrowska, *Problemy rynku mangi w Polsce*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne”, 2013, nr 1 (10), s. 78.

131 Łuk (pseudonim), *Pierwsza manga w języku polskim. Aż do nieba*, „AQQ”, 1997, nr 1 (13), s. 24; T. Bazylewicz, *MANGA. Geneza i rozwój komiksu japońskiego w latach 1945–2010*, Poznań 2011, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, praca mgr., s. 69; R. Szablicki, *Manga – japońskie komiksy w Polsce i Europie, oraz Polska i Europa w japońskich komiksach*, „Kwartalnik Opolski”, 2015, nr 2/3, s. 119; G. Obajtek, *Rynek mangi w Polsce na przykładzie działalności wydawnictwa Waneko*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia”, 2018, nr 16, s. 179.

132 W. Nowakowski, *Z archiwum ...*, s. 48-49.

Kolejnymi tytułami wydanymi przez JPF była m.in. publikowana w latach 1997–1999 *Czarodziejka z Księżycy* Naoko Takeuchi, jeden z największych hitów w dziejach oleckiej oficyny, oraz *Akira* Katsuhiro Ōtomo drukowana pomiędzy 1999 a 2003 rokiem w oparciu o drugie, czarno-białe amerykańskie wydanie Marvelowskie. W roku 1998 publikacją mang zajął się także TM–Semic, ówczesnie największy gracz na polskim rynku komiksowym¹³³, a jeszcze rok później, nowo powstałe wydawnictwo **Waneko**, skoncentrowane, tak samo jak JPF, wyłącznie na wydawaniu mang. Jego założyciele: Aleksandra Watanuki, Martyna Taniguchi i Kenichiro Watanuki postawili sobie za cel *przedstawienie polskiemu czytelnikowi, jak różnorodny, ciekawy i przyjemny może być komiks oraz przekonanie Polaków do tej niedocenianej u nas formy wyrazu artystycznego*¹³⁴. W ofercie tego nowego, stricte mangowego, wydawnictwa znalazł się m.in.: *Howattsu Maikeru* (pol. *Cześć, Michael!*)¹³⁵, seria luźno powiązanych ze sobą historii głównego bohatera – rudego kota imieniem Michael – oraz futurystyczny komiks *Chōjin Rokku* (pol. *Locke Superczłowiek*), tj. historia z nurtu hard science fiction, opowiadająca dzieje Locka, człowieka obdarzonego nadzwyczajną mocą postrzegania pozazmysłowego¹³⁶.

Na ciągły wzrost zainteresowania japońską popkulturą w Polsce zareagował także rynek prasowy. W 1997 roku niemal równocześnie pojawiły się w naszym kraju aż dwa czasopisma poświęcone w całości mandze i anime. Jako pierwsze, w czerwcu tego roku, zaczęło ukazywać się „Kawaii”, czyli usamodzielniona rubryka MANGAzyn z czasopisma „PC-Shareware”¹³⁷. Redaktorem naczelnym tego pisma został Paweł „Mr Jedi” Musiałowski, dotychczasowy prowadzący wspomnianej rubryki. Pierwsze numery czasopisma były dość ubogie w treść i składały się w większej części z ilustracji oraz

133 Ł. Kowalczyk, *TM–SEMIC. Największe komiksowe wydawnictwo lat dziewięćdziesiątych w Polsce*, Poznań 2013, s. 150.

134 T. S. Gawroński, A. Niewada, *Waneko. Drapieżny Kocurek jesienną porą*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 54; E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 41-42; M. Ostrowska, *Problemy rynku ...*, s. 78; G. Obajtek, *Rynek mangi w Polsce ...*, s. 183.

135 Shinno Micho (pseudonim), *Cześć, Michael*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 55-56.

136 TriCky (pseudonim), *Trzydzieści lat minęło, czyli „Chojin Locke”*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 12.

137 P. Musiałowski, *Kawaii wspomnienia ...*, s. 97. Też: [W15].

krótkich streszczeń mang i filmów animowanych. Dopiero po kilku numerach tematyka publikowanych w „Kawaii” tekstów poszerzyła się i stała się bardziej zróżnicowana, obejmując również i inne aspekty kultury japońskiej. Z czasem znacznie poprawił się także merytoryczny poziom artykułów¹³⁸. Jak po latach wspomina ówczesny redaktor naczelny „Kawaii”, ten kiepski start wynikał w głównej mierze z problemów ze skompletowaniem kompetentnego zespołu redakcyjnego. W tamtych czasach *trudno było znaleźć w polskim fandomie osoby, które znałyby się na rzeczy i jednocześnie chciały i potrafiły o tym pisać. W takiej sytuacji mogłem więc liczyć tylko na zgłaszających się samodzielnie kandydatów licząc na to, że znajdą się wśród nich osoby nadające się do tej pracy. I tak też się działo: kolejno na przestrzeni lat zgłaszali się liczni kandydaci, z których 1 na 10 okazywał się prawdziwym strzałem w dziesiątkę, a 2 na 10 było po prostu OK* [W15].

„Kawaii” wydawane było przez równo osiem lat, tj. od czerwca 1997 roku do czerwca 2005 roku¹³⁹. W tym czasie opublikowanych zostało 65 regularnych numerów czasopisma, 3 numery specjalne oraz 8 numerów tzw. „Kompedium Kawaii”, czyli rozbudowanych, książkowych wydań magazynu. Początkowo pismo ukazywało się co miesiąc (z wyłączeniem okresu wakacyjnego), jednakże od numeru 18 (luty/marzec 1999 roku) przybrało ono formę dwumiesięcznika. Momentem przełomowym w dziejach czasopisma był wrzesień 2003, kiedy to po następnej zmianie wydawcy (tym razem pismo zostało kupione przez Phoenix Press) stanowisko redaktora naczelnego stracił Paweł „Mr Jedi” Musiałowski, a jego funkcję przejął Michał Radomił Wiśniewski, dotychczasowy publicysta i felietonista „Kawaii”. Nowy wydawca w znaczący sposób zmienił profil magazynu, dedykując je zdecydowanie młodszemu odbiorcy. W takiej odmłodzonej kreacji opublikowano kolejnych 19 numerów „Kawaii”, po czym w czerwcu 2005 roku z powodu niskiej sprzedaży wycofano tytuł z rynku¹⁴⁰.

138 E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 40.

139 Magazyn „Kawaii” powrócił na polski rynek wydawniczy w marcu 2018 roku. Jest to jednak zagadnienie znajdujące się poza obrębem zainteresowania niniejszej pracy.

140 E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 38-40; P. Musiałowski, *Kawaii wspomnienia ...*, s. 96-98.

Czasopismo „Kawaii” wywarło gigantyczny wpływ na rozwój polskiego fandomu mangi i anime oraz w olbrzymim, choć trudnym do zmierzenia stopniu przyczyniło się do rozpowszechnienia japońskiej popkultury w naszym kraju. By jakoś zobiektywizować te słowa i choćby szacunkowo zważyć wpływ „Kawaii” na rozwój polskiej społeczności miłośników mangi i anime, odwołam się do danych o sprzedaży tego czasopisma, by w ten niedoskonały sposób postarać się oszacować skalę jego oddziaływania na polską młodzież. Jak wspomina Mr Jedi, w czerwcu 1997 roku magazyn zaczynał od nakładu 50 000 egzemplarzy, przy czym pierwszy numer sprzedał się jedynie w ok. 50%. Przyczyną tak niskiej sprzedaży była m.in. tzw. powódź tysiąclecia, która w lipcu 1997 roku nawiedziła południową i zachodnią część naszego kraju. Przy następnych numerach nakład oscylował pomiędzy 40 000 a 45 000, a sprzedaż wahała się pomiędzy 25 000 a 40 000 egzemplarzy¹⁴¹, przy czym – jak podkreśla Paweł Musiałowski – czytelników poszczególnych numerów było z pewnością dużo więcej, gdyż według jego wiedzy niektóre egzemplarze kilkakrotnie przechodziły z rąk do rąk. Ze swojego doświadczenia mogę tylko potwierdzić, iż faktycznie tak było. Gdy w październiku 2003 roku Mr Jedi rozstawał się z „Kawaii”, nakład czasopisma przekraczał 40 000, a sprzedaż plasowała się na poziomie ok. 80% nakładu [W15]. W 2004 roku, najprawdopodobniej na skutek rewolucji, którą Phoenix Press przeprowadziło w redakcji, nakład nowego, odmłodzonego „Kawaii” spadł do ok. 27 000 i na tym poziomie utrzymywał się do ostatniego numeru¹⁴². Niestety nie dysponuję danymi na temat stopnia sprzedaży z tego ostatniego okresu istnienia czasopisma.

Dwa miesiące po „Kawaii”, tj. w sierpniu 1997 roku, na polskim rynku wydawniczym zadebiutował chronologicznie drugi z polskich magazynów poświęconych mandze i anime, czyli „Animegaido”. Wywodził się on z rubryki Manga Room publikowanej w magazy-

141 Z. Sokół, *Wydawnictwo H. Bauer w Polsce w latach 1991-2002. Część II: Pozostale czasopisma*, „Rocznik historii prasy Polskiej”, 2005, t. VIII, z. 1 (15), s. 138; M. Więczkowska, *Japońska manga i jej skutki pedagogiczne*, [w:] *Media a edukacja*, red. W. Strykowski, Poznań 2000, s. 122; idem, *W magicznym świecie pokemonów*, „Sekty i Fakty. Kwartalnik informacyjno-profilaktyczny”, 2001, nr 2 (10), s. 25.

142 Za udostępnienie danych dziękuję wydawnictwu Phoenix Press.

nie „Secret Service”, a jego redaktorem naczelnym został Waldemar „Pegaz Ass” Nowak¹⁴³. W tym nowym projekcie Robertowi Korzeniewskiemu przypadła w udziale rola kontrolera jakości merytorycznej i publicysty. W latach 1997–1998 ukazało się pięć numerów „Animegaido”, po czym czasopismo zostało zawieszone [W20]. Taki obrót spraw był dla wielu fanów i czytelników niemałym zaskoczeniem. Powszechnie magazyn ten odbierany był bowiem bardzo dobrze. Na jego korzyść przemawiało m.in. to, że w przeciwieństwie do „Kawaii” już od początku swego istnienia w składzie redakcyjnym miał on, oprócz legendarnego Mr. Roota, jeszcze czterech profesjonalnych redaktorów piszących wcześniej o mandze w innych czasopismach, tj. Marcina „Gul-asha” Góreckiego, Agnieszkę „A’guś” Lech, Pawła „Kodachi” Janowskiego i Krzysztofa „Banana Split” Paplińskiego.

W dniu 6 sierpnia 1997 roku zakończyła się telewizyjna emisja *Czarodziejki z Księżycy*¹⁴⁴, co zaowocowało stopniowym wygaszaniem sezonowej mody na ten serial i zaskutkowało powolnym spadkiem zainteresowania komiksem japońskim. Ożywienie w tej kwestii przyniósł dopiero rok 1999, kiedy to w czerwcu telewizja Polsat wznowiła nadawanie *Czarodziejki...*¹⁴⁵, a w październiku nowo powstała stacja RTL 7 rozpoczęła emisję pasma *Odjazdowe kreskówki*, w skład którego weszły takie hity japońskiej animacji, jak: *Dragon Ball*, jedna z najbardziej popularnych serii anime na świecie, *Seinto Seiya* (pol. *Rycerze Zodiaku*) oraz *Dokutā Suranpu* (pol. *Dr. Slump*)¹⁴⁶. Na ten ponowny wzrost zainteresowania bardzo szybko zareagował rynek wydawniczy. Jeszcze w tym samym roku, przeczuwając zapewne, jakim sukcesem okażą się nowe japońskie serie emitowane w Polsce, wydawnictwo JPF wydało mangę *Dr. Slump* Akiry Toriyamy, a w 2001 roku rozpoczęło publikację 42 tomowej serii *Dragon Ball* tego samego autora. Oba tytuły z pewnością przyczyniły się do gigantycznego sukcesu tego wydawnictwa, za który uznać należy objęcie przez nie w 2001 roku

143 E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 40.

144 B. Koziczyński, *333 popkultowe rzeczy... Lata 90 ...*, s. 105.

145 P. Musiałowski, D. Mietlicki, *Anime w TV*, „Kawaii”, 1999, nr 4 (20), s. 4.

146 P. Musiałowski, T. S. Gawroński, *Anime w TV!*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 4; P. Musiałowski, *Anime w RTL7*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 11.

pozycji drugiego największego wydawnictwa komiksowego w Polsce, posiadającego według szacunkowych badań około 18% udział w rynku. Więcej, bo aż 57%, miał tylko Egmont¹⁴⁷.

Na ożywienie rynku zareagowały także inne oficyny. Wydawnictwo Waneko, kojarzone do tej pory raczej z publikacji kierowanych do wyrafinowanego i świadomego odbiorcy, postanowiło wprowadzić na polski rynek kilka nowatorskich pomysłów. Wśród nich znalazły się m.in. *Jak powstaje manga?*, czyli cykl 13 podręczników poświęconych nauce rysowania mangi, *The New Generation of Manga Artist*, czterotomowa seria książek prezentujących grafiki młodego pokolenia japońskich twórców mangi oraz „Mangamix”, czasopismo komiksowe ukazujące się w cyklu dwumiesięcznym, składające się każdorazowo z dwóch lub trzech rozdziałów różnych mang, które w przypadku powodzenia wśród czytelników wydawane były w formie tomików i w takiej postaci kontynuowane¹⁴⁸. Oprócz komiksów na łamach tego czasopisma publikowano także artykuły poświęcone mandze i Japonii oraz prace polskich fanów¹⁴⁹. Łącznie do kwietnia 2004 roku ukazało się 18 numerów.

Na zakończenie wspomnieć należy tu jeszcze o polskiej premierze serialu *Poketto Monsutā* (pol. *Pokémon*), która odbyła się 4 września 2000 roku w telewizji Polsat¹⁵⁰, oraz o *Mononoke hime* (pol. *Księżniczka Mononoke*), czyli pierwszym od 21 lat filmie anime emitowanym w polskich kinach. Jego premiera miała miejsce w dniu 8 września 2000 roku¹⁵¹. Pod każdym względem są to dwie różne produkcje i dwa różne wydarzenia, aczkolwiek łączy je jedno: razem zapoczątkowują nowy okres w dziejach obecności mangi i anime w naszym kraju.

147 T. Nowak, *Bóle dojrzewania, rynek komiksowy w Polsce*, „Magazyn Literacki Książki”, 2002, nr 7 (70), s. 5-6.

148 P. Musiałowski, *Nowe pozycje z Waneko*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 6; G. Obajtek, *Rynek mangi w Polsce ...*, s. 184.

149 P. Musiałowski, *Mangamix*, „Kawaii”, 2001, nr 3 (31), s. 47.

150 P. Musiałowski, *Pokemon w Polsce!!!*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 5.

151 P. Musiałowski, *Księżniczka Mononoke w polskich kinach*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 9.

KONTROWERSJE

W 1973 roku, w trakcie jednej ze swych wycieczek kolejowych po Japonii, amerykański powieściopisarz, publicysta i podróżnik Paul Theroux zainteresował się *grubym komiksem*, który na przeciwległym fotelu położyła japońska uczennica udająca się do łazienki. Gdy dziewczyna oddaliła się, a nad drzwiami toalety zapaliła się zielona lampka oznaczająca *zajęte*, z zainteresowaniem podniósł go z siedzenia i zaczął kartkować. Po latach wspominał, że był zszokowany tym, co w nim zobaczył. W komiksie *strona za stroną odbywało się ćwiartowanie i szlachtowanie ludzi, ucinanie im głów oraz ich podpalanie*. Z komiksowych kadrów strona za stroną wylewały się *obrazy ludzi naszpikowanych strzałami i kalek z broczącymi kikutami*. Jednym zdaniem, *najdzikszy chaos*. Gdy sygnalizator nad drzwiami toalety zgasł, wstrząśnięty Theroux szybko odłożył komiks na miejsce i dla niepoznaki zaczął na powrót podziwiać widoki za oknem. Chwilę po tym dziewczyna wróciła, podniosła opasły tom z fotela, usiadła i (ku ukrywaniem znieśmaczeniu Amerykanina) najspokojniej w świetle zaczęła czytać dalej¹⁵². Ten i inne podobne do niego opisy japońskiej popkultury publikowane były niezwykle często w światowej prasie w latach 60-tych, 70-tych ubiegłego wieku¹⁵³, co w wydatny sposób przyczyniło się do rozpowszechnienia zdecydowanie negatywnego obrazu komiksu japońskiego wśród członków społeczeństw zachodnich. W większości z nich manga przedstawiana była bowiem nie tylko jako *historyjki obrazkowe pełne seksu i przemocy*, lecz wręcz jako wytwór zupełnie innej, *niezrozumiałej cywilizacji*, nieprzystający do norm i systemów wartości obowiązujących w świecie zachodnim¹⁵⁴. Oczywiście wśród ogólnej liczby amerykańskich, brytyjskich czy kanadyjskich dziennikarzy piszących o japońskiej popkulturze znaleźli

152 P. Theroux, *Wielki bazar kolejowy. Pociągiem przez Azję*, Wołowiec 2010, s. 331-332.

153 S. Kinsella, *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu 2000, s. 14; P. Gravett, *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*, New York 2004, s. 8-9; B. Koyama-Richard, *Manga ...*, s. 161; E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 90-91.

154 P. Gravett, *Manga ...*, s. 8-9.

się jednostki przychylnie nastawione wobec mangi, przeciwstawiające się w swoich tekstach wszelkim tego typu opiniom. Jednakże, jak już zostało wcześniej zasygnalizowane, były to tylko jednostki, niemogące w pojedynkę wywrzeć większego wpływu na zmianę dominującej narracji¹⁵⁵.

Przytoczone powyżej przykłady w wysmienity sposób ilustrują specyficzną sytuację mangi, która od samego początku swojej światowej ekspansji wywoływała u ludzi zachodu tyle samo obrzydzenia, co i zachwytu. Nie inaczej było i w naszym kraju. Także i w polskich mediach japońska popkultura (w tym przede wszystkim japońskie komiksy i filmy animowane) oceniana była na dwa skrajnie odmienne sposoby. Z jednej strony dziennikarze nastawieni neutralnie względem mangi, bądź nawet jej przychylni, doceniali osiągnięcia techniczne i artystyczne japońskich grafików i animatorów oraz chwalili szeroki wachlarz podejmowanych w mangach tematów¹⁵⁶. Z drugiej zaś strony – ci nastawieni raczej negatywnie – wytykali japońskim komiksom infantylność, mało ambitne scenariusze, a także niski poziom graficzny¹⁵⁷. Co bardziej zaangażowani publicyści drugiej z przywołanych grup oskarżali mangę także o zbytne epatowanie przemocą lub propagowanie okultyzmu i satanizmu¹⁵⁸. W przypadku Polski pierwszy znany mi tekst prasowy dotyczący japońskich komiksów pochodzi z pierwszej połowy lat 80-tych, czyli z czasów, kiedy o mandze i anime jeszcze prawie nikt w naszym kraju nie słyszał. Mam tu na myśli artykuł Janusza Kubika *Japońskie komiksy czytają wszyscy*¹⁵⁹ opublikowany

155 P. Gravett, *Manga ...*, s. 8-9; B. Koyama-Richard, *Manga ...*, s. 161.

156 A. Górski, *Wielkookie Lolitki i Samuraje. Manga atakuje*, „Polityka”, 1998, nr 15 (2136), s. 62-63; J. Kostyła, *Mangamania*, „Wprost”, 1998, nr 41 (828), s. 74; Ł. Dziatkiewicz, *Japończycy robią wielkie oczy*, „Przekrój”, 1998, nr 47 (2787), s. 32-33, A. Minorczyk-Cichu, *Wielkie oczy mangi*, „Dziennik Zachodni”, 1999, nr 62 (16317), s. 32.

157 J. Jankowiak, *Ojezyzna – włoszczyzna*, „Gazeta Telewizyjna”, 1993, nr (265), s. 23; A. Bikont, P. Kocięba-Żabski, *Kanał Polonia ...*, s. 17.

158 O. Skwicińska, *Teletrupki ...*, s. 14-15; M. Więczowska, *Japońska manga ...*, s. 126; idem, *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież*, [w:] *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku*, red. B. Śliwerski, Kraków 2001, s. 91-92; idem, *Manga i anime*, „Wychowawca. Miesięcznik nauczycieli i wychowawców katolickich”, 2002, nr 7/8 (115/116), s. 30.

159 J. Kubik, *Japońskie komiksy czytają wszyscy*, „Express Ilustrowany”, 1983, nr 209 (3418), s. 4.

w październiku 1983 roku na łamach łódzkiego „Expresu Ilustrowanego”. W ramach wprowadzenia do tematu dodam tylko, iż nie był to w pełni autorski tekst Pana Janusza. W gruncie rzeczy było to bowiem tylko streszczenie reportażu brytyjskiego dziennikarza Roberta Whymanta, wydrukowanego parę tygodni wcześniej w londyńskim dzienniku „The Guardian”. Wróćmy jednak do samego artykułu. Początkowo polski tekst trzyma się w miarę ściśle konwencji angielskojęzycznego oryginału. Po krótkim wprowadzeniu przybliżającym czytelnikom rolę komiksu we współczesnym społeczeństwie japońskim autor przystąpił do pobieżnego omówienia całej palety gatunków komiksów dostępnych w Japonii, kładąc przy tym szczególny nacisk na charakterystykę powieści graficznych przeznaczonych dla dorosłych. Przy okazji szczegółowego omawiania tych ostatnich Pan Janusz postanowił jednak nieco poprawić tekst Whymanta i wprowadził do niego szereg nowych odautorskich treści nieznanego nam pochodzenia. W ten sposób oryginalny tekst poszerzony został o kilka dodatkowych zdań, za sprawą których polscy czytelnicy uraczeni zostali soczystymi opisami pokiereszowanych i torturowanych kobiet oraz odciętych części ciał, stanowiących w opinii łódzkiego dziennikarza *stałe menu w japońskich komiksach*. Jak można się domyślać, po takiej lekturze ówczesny przeciętny Polak, przywykły do powieści graficznych w typie *Kajko i Kokosz* lub *Tytus, Romek i A'Tomek*, sam dochodził do wniosku, że Japonia to naprawdę inny świat i utwierdzał się tylko w przeświadczeniu, że – opisywana przez Paula Therouxa – przepaść cywilizacyjna pomiędzy zachodem a Japonią to coś więcej niż tylko podświadome przekonanie.

Ciekawą ilustracją ówczesnego stosunku polskiego społeczeństwa do popkultury japońskiej, tj. podświadomego przekonania o jej obsceniczności, są pochodzące z lat 80-tych XX wieku protokoły z posiedzeń Komitetu do Spraw Radia i Telewizji dotyczące programów dla dzieci. W dokumentach tych odnotowano liczne obawy decydentów Telewizji Polskiej względem umieszczenia w ramówce kanału 1 i 2 TVP japońskich filmów animowanych, w tym m.in. znamieną reakcję Macieja Szczepańskiego (ówczesnego przewodniczącego Komitetu ds. Radia i Telewizji) na pomysł wyemitowania w ramach

wieczorynki japońskiej kreskówki *Bajki Japońskie*. Lektura protokołów z dnia 8 lipca 1980 przekonuje, że Szczepańskiemu pomysł wyświetlenia wymienionej wyżej serii ogólnie się podobał, jednak nim zdecydował się podjąć ostateczną decyzję w tej kwestii, wolał najpierw asekuracyjnie dopytać się współpracowników o to, czy aby nie zawiera ona *jakichś straszności niestrawnych dla polskiego widza*, w końcu to film japoński, *po nich wszystkiego można się spodziewać*. Na szczęście zaznajomieni już z filmami koledzy wyjaśnili mu szybko, że *nie, nie zawiera i że jest to bardzo ciekawa* [kreskówka] *o dużej wartości artystycznej, oparta na folklorze i oryginalnych wątkach japońskich*¹⁶⁰. Ostatecznie emisję dwunastoodcinkowego serialu rozpoczęto 3 września 1980 roku, czyniąc go tym samym drugą po *Pszczółce Mai* serią japońskich filmów animowanych emitowanych w Telewizji Polskiej¹⁶¹.

W kontekście tematu japońskich kresówek emitowanych w TVP warto poruszyć jeszcze jedną ciekawą kwestię. Otóż, jak się okazuje, podświadome przekonanie ówczesnych decydentów programowych Telewizji Polskiej o rzekomym prymitywizmie i obsceniczności japońskich filmów animowanych nie było jedyną barierą utrudniającą przedarcie się większej ich liczby do codziennej ramówki kanału pierwszego i drugiego. Jak się bowiem okazuje, na niekorzyść japońskich kresówek działał wówczas także fakt, iż w mniemaniu ówczesnych polskich krytyków w znaczący sposób odstawały one pod względem doktrynalnym od modelowego, socjalistycznego filmu dla dzieci. Jak pisał jeden z nich: *Infantylnie i niskogatunkowe animacje japońskie, opowiadające wątpliwe ideologicznie historie o superludziach, niezwykłych bohaterach o nadnaturalnych mocach, podróżnikach przestrzeni kosmicznej bądź dziwnych stworach z innych planet, nie mogą i nie powinny stanowić konkurencji dla propagandowo-wycho-*

160 Protokoły z posiedzenia komitetu do spraw radia i telewizji „Polskiego Radio i Telewizji”, z dnia 08.VII.1980 r., s. 15-16, maszynopis w archiwum Ośrodka Dokumentacji i Zbiorów Programowych Telewizji Polskiej S.A., Sygnatura: 1661/9.

161 Nostalga.pl (pseudonim), *Bajki Japońskie*, [Online] <http://www.nostalga.pl/bajki-japonskie> [dostęp: 12.01.2020].

wawczych i nienagannyh ideologicznie animacji socjalistycznych¹⁶². Jak więc widzimy, ze względów politycznych kreskówki polskie, radzieckie czy czechosłowackie miały na antenie pierwszeństwo przed japońskimi¹⁶³. Nielicznymi wyjątkami od tej reguły były jedynie przywołane już wcześniej *Bajki Japońskie*, oswojona i ocenizowana do szpiku kości *Wojna Planet*¹⁶⁴ oraz produkcje tworzone w kooperatywie japońsko-europejskiej, stanowiące adaptacje arcydzieł XIX-wiecznej i XX-wiecznej literatury zachodniej. W tym ostatnim wypadku przychylność komitetów programowych Telewizji Polskiej wynikała być może z faktu, iż część fabularna tych produkcji oparta była w głównej mierze o dorobek europejskiego kręgu kulturowego, a strona japońska odpowiedzialna była jedynie za animacyjno-artystyczny aspekt produkcji. Były więc one względnie bezpieczne, a co najważniejsze w większości bardzo tanie. Wśród seriali tego typu emitowanych w Polsce w czasach realnego socjalizmu wymienić należy m.in. *Pszczółkę Maję*, serię animowaną na podstawie zbioru opowiadań autorstwa Waldemara Bonselsa, czy *Cudowną Podróż*, stanowiącą adaptację powieści pod tym samym tytułem autorstwa Selmy Lagerlöf.

Pomimo iż w okresie ostatniej dekady PRL-u w Telewizji Polskiej wyemitowanych zostało około 10 japońskich seriali animowanych, to niestety dla naszych badań, fakt ten nie znalazł swojego szerszego odbicia w postaci chociażby kilku artykułów prasowych poruszających ich temat. Absencja ta wynika z pewnością z tego, iż w większości były to niewzbudzające żadnych kontrowersji produkcje rodzinne, dodatkowo niekojarzone powszechnie z Japonią. Powyższa sytuacja uległa zmianie dopiero w latach 90-tych, kiedy to na skutek zmiany ustroju i systemu ideologicznego państwa szerokim strumieniem zaczęły napływać do naszego kraju dobra zachodniej kultury, w tym olbrzymia ilość niezdejaponizowanych kreskówek japońskich (np. *Tygrysia Maskę*, *General Daimos*, *Yattaman* czy *Czarodziejka z Księżycy*)¹⁶⁵.

162 E. Piątkowska, *Animowany film telewizyjny*, „Aktualności Radiowo-Telewizyjne”, 1980, nr 19, s. 29.

163 *Naczelna Redakcja Programów dla Dzieci i Młodzieży. Główne kierunki wychowawcze i zadania programowe na sezon 1980/81*, s. 1-2, Maszynopis w archiwum Ośrodka Dokumentacji i Zbiorów Programowych Telewizji Polskiej S.A., Sygnatura: 1661/9.

164 P. Musiałowski, *Transformacja ...*, s. 48-49.

165 B. Kozńczyński, *333 popkulturowe rzeczy... Lata 90 ...*, s. 104-105, 181-182,

Z powodu swojego silnego zakorzenienia w japońskim kręgu kulturowym bardzo szybko stały się one wrogiem numer jeden dla polskich dydaktyków i pedagogów. Niebawem po rozpoczęciu ich emisji w polskiej prasie zaroilo się bowiem od krytycznych artykułów na ich temat, mających na celu przybliżenie ogółowi społeczeństwa tego nowego i, jak się wówczas wydawało, niezwykle niebezpiecznego fenomenu kultury młodzieżowej. Ich autorzy wyrażali pogląd, iż serie te propagują złe wzorce zachowań oraz demoralizują młodzież poprzez ukazywanie *agresji i niczym nieuzasadnionej przemocy*¹⁶⁶. *Czasy Rekksia odeszły bezpowrotnie w przeszłość*, rzewnie konstatuje felietonista Felicjan¹⁶⁷.

Jednym z pierwszych tekstów z tej serii jest list rzekomego 14-lątka ze Szczecina, wydrukowany na łamach „Gazety Wyborczej” w listopadzie 1993 roku. Jakub, autor wspomnianego listu, uskarża się w nim na niską jakość audycji i programów emitowanych na kanale Polonia 1. Na *smutne włoskie komedie*, na *klamliwe włoskie filmy dokumentalne* oraz – co dla nas najważniejsze – *na japońskie bajki, po których dzieci w nocy nie mogą spać*. Zdaniem tego nad wyraz elokwentnego czternastolatka, *wszystkie te kreskówki mają takich samych bohaterów, a prymitywizm ich fabuły aż kole w oko*. *Przy takich programach jak te, niedługo cały nasz naród będzie składał się wyłącznie z analfabetów* konstatuje na koniec swojego listu Jakub¹⁶⁸. Warto w tym miejscu podkreślić, że nasz 14-letni szczecinianin nie był w tym czasie odosobniony w swojej krytycznej ocenie japońskich filmów animowanych emitowanych na antenie Polonii 1. Zbliżone zdanie na ich temat miało wówczas także wielu polskich dziennikarzy i publicystów, którzy dość powszechnie zarzucali im *brak wyrafinowania i infantylność*, a nawet *brzydką, nieatrakcyjną kreskę*¹⁶⁹.

Niemal równocześnie z zarzutami o prymitywizm oraz propagowanie szkodliwych wzorców, w polskiej prasie zaczęły pojawiać się

249-251, 404.

166 O. Skwiecińska, *Teletrupki ...*, s. 14-15.

167 Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy*, „Trybuna Śląska”, 1966, nr 209 (17299), s. 14.

168 J. Jankowiak, *Ojczyzna – włoszczyzna ...*, s. 23.

169 Zob. A. Bikont, P. Kocięba-Żabski, *Kanał Polonia ...*, s. 17; P. Sarzyński, *Dzieci patrzq...*, „Polityka”, 1993, nr 22 (1882), s. 10.

także pierwsze – jeszcze wówczas – nieśmiało głosy zwracające uwagę Polaków na brutalność japońskich kreskówek¹⁷⁰. Początkowo były to tylko drobne napomknięcia rzucane na marginesie rozważań poświęconych ogólnej ocenie jakości ówczesnych programów telewizyjnych. Z czasem jednak, tj. wraz z pojawianiem się w ramówkach polskich stacji telewizyjnych coraz to większej liczby japońskich kreskówek, retoryka podkreślająca brutalność japońskich animacji szybko zyskiwała coraz liczniejsze grono użytkowników. Jednym z pierwszym tekstów prasowych w pełni eksponujących to stanowisko był artykuł *Teletrupki* autorstwa Oleny Skwiecińskiej, opublikowany w „Gazecie Wyborczej” w lutym 1994 roku. Z jego treści czytelnicy mogli dowiedzieć się między innymi, że kreskówki mają destruktywny wpływ na psychikę dzieci oraz że oglądanie filmów animowanych (w tym także bajek japońskich z Polonii 1) prowadzić może do rozwoju, a następnie utrwalenia się u najmłodszych zachowań patologicznych społecznie¹⁷¹. Jednym z wielu zaburzeń psychicznych wymienionych przez autorkę jako potencjalna konsekwencja nadmiernej konsumpcji japońskich filmów animowanych jest tzw. desentetyzacja emocjonalna, czyli proces zubożenia dzieci na treści oglądane w telewizji. W tym wypadku chodzi oczywiście o sceny przemocy. W ogólnym rozrachunku tekst zmierza do konkluzji, iż oglądanie kreskówek przez najmłodszych może owocować rozwinięciem się u nich w przyszłości szeregu zachowań antyspołecznych, takich jak np. *większe ryzyko zapadnięcia na chorobę alkoholową oraz wysokie prawdopodobieństwo stworzenia rodziny dysfunkcyjnej*¹⁷².

Zbliżoną wymowę do omówionego powyżej artykułu Oleny Skwiecińskiej posiada także przesiąknięty gniewem felieton niejakiego Felicjana¹⁷³ *Trzeba zabić te filmy*, opublikowany we wrześniu

170 A. Bikont, P. Kocięba-Żabski, *Kanał Polonia ...*, s. 17; J. Kurski, *Przepraszam ...*, s. 14; J. Matalowski, *Telewizja*, „Polityka”, 1993, nr 34 (1894), s. 23.

171 O. Skwiecińska, *Teletrupki ...*, s. 14-15.

172 *Ibidem*, s. 14-15; J. Kurski, *Przepraszam ...*, s. 14; M. Huzarska-Szumiec, *Magia Kreskówek ...*, s. 17; N. Socha, *Reksio morderca ...*, s. 98; J. Braun, *W telewizji pokazali ...*, s. 10; M. Więczkowska, *Manga i anime ...*, s. 30-32.

173 W tekście nie zostało podane ani imię, ani nazwisko autora. Artykuł podpisany został jedynie pseudonimem „Felicjan”, który może być prawdziwym imieniem autora, aczkolwiek nie musi. W związku z powyższym w dalszej części pracy jako autora omawia-

1996 roku, w dzienniku „Trybuna Śląska”¹⁷⁴. W przeciwieństwie do swej poprzedniczki, autor tego kipiącego od emocji tekstu nie ograniczył się w nim jedynie do wyartykułowania znanego nam już sloganu: *japońskie kreskówki przyuczają polskie dzieci do zostania bandytami i mordercami*, lecz poszedł o krok dalej i wskazał konkretnego winowajcę *postępującej deprawacji polskiej młodzieży*. W jego opinii, w *powodzie* [tego japońskiego] *chlamu* najgorszy był serial *Tygrysia Maski*, emitowany wówczas na Polonii 1, opowiadający historię zapaśnika Naoto Date, przeciwstawiającego się na wrestlerskim ringu wychowankom przestępczej organizacji zwanej Jaskinią Tygrysów.

Wskazana przez felietonistę kreskówka faktycznie jest niezwykle brutalna, nawet jak na dzisiejsze, już mocno zliberalizowane, standardy. Każdy z jej 105 odcinków składa się bowiem z fabularnego wstępu oraz blisko piętnastominutowej sceny walki zapaśniczej, prawie zawsze zakończonej krwawym nokautem adwersarza głównego bohatera. Należy więc zgodzić się w tym miejscu z Panem Felicjanem przynajmniej co do tego, że przywołany serial faktycznie mógł mieć demoralizujący wpływ na najmłodszych widzów, jak też i z tym, że w żadnym wypadku nie powinno dojść do kontaktu dzieci poniżej piętnastego roku życia z tą kreskówką. O wiele trudniej przystać jednak na inne wysunięte przez niego twierdzenia, jak choćby na to, że całą winę za zaistniałą sytuację, czyli za potencjalnie niekorzystne zmiany w psychice oglądających ją dzieci, ponosi wyłącznie przywołany serial lub ewentualnie cały gatunek anime jako taki. Moim zdaniem, jeśli już mielibyśmy szukać winnego opisanej sytuacji, to osobiście skłaniałbym się tu raczej ku osobie ówczesnego koordynatora programowego Polonii 1, a nie japońskim twórcom, gdyż to on w ramach bloku dla najmłodszych pozwolił wyemitować kreskówkę dedykowaną nastolatkom. Nie chciałbym jednak w tym miejscu roztrząsać tego w gruncie rzeczy nieistotnego już dziś problemu. Wykorzystując przykład felietonu Pana Felicjana oraz artykułu Pani Oleny (stanowiących jedynie przysłowio-
wy wierzchołek góry lodowej – podobnych tekstów ukazało się bowiem

nego tekstu będę przywoływał jedynie pseudonim Pana „Felicjana”.

174 Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy ...*, s. 14.

o wiele więcej¹⁷⁵), chciałem zwrócić uwagę czytelników na fakt, iż część ówczesnych polskich dziennikarzy zajmujących się tematem mangi i anime miała nawyk automatycznego przenoszenia cech jednostkowego produktu na cały gatunek. Odwołując się do przykładu, w przypadku Pana Felicjana chodzi choćby o sugestię, że wszystkie japońskie filmy animowane są tak brutalne i szkodliwe jak *Tygrysia Maski*. Takie podejście do tematu, połączone z tendencją do daleko idących uogólnień i okraszane stereotypowym postrzeganiem kultury japońskiej, jeszcze nawet wówczas postrzeganej jako obsceniczna, wielokrotnie owocowało publikacją stronniczych i niezwykle krzywdzących tekstów. Najczęściej mangę i anime traktowano w nich jako gatunek kreskówek jednolity stylistycznie i tematycznie i przedstawiano jako produkt niezwykle brutalny i przesiąknięty seksem¹⁷⁶.

Proszę jednak nie odbierać powyższych słów jako zarzutu wobec ówczesnego środowiska dziennikarskiego. W żadnym wypadku nie jest bowiem moim celem imputowanie Pani Olenie i Panu Felicjanowi złej woli, a tym bardziej celowego oczerniania japońskiej popkultury. Wręcz przeciwnie, w świetle szczegółowej analizy tekstów tych dziennikarzy całkowicie wykluczam taką ewentualność, a przywołane powyżej niedostatki metodologiczne obu tekstów skłonny jestem interpretować najwyżej jako niezawinione przez nich nieporozumienie międzykulturowe. Aby dokładnie wyjaśnić, co mam na myśli, chciałbym na chwilę wcielić się w rolę *advokata diabła* i spróbować wyjaśnić, dlaczego tak duża część ówczesnych dziennikarzy prezentowała w swych tekstach tak negatywny obraz mangi i anime. Otóż, jak mi się wydaje, dla większości z nich, w tym także dla Pani Oleny i Pana Felicjana, bajki z Polonii 1 były pierwszymi świadomie poznanymi wytworami popkultury wywodzącymi się z kraju o tak odmiennej kulturze. Zakładam więc, że jako odbiorcy należący do cywilizacji zachodniej, dodatkowo do tej pory bliżej niezaznajomieni z popkulturą Azji Wschodniej, po prostu odruchowo

175 Por. M. Huzarska-Szumiec, *Magia kreskówek ...*, s. 17; N. Socha, *Reksio mordera ...*, s. 98; WOŁK (pseudonim), MAG (pseudonim), *W telewizji pokazali*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 260 (2553), s. 10; J. Olech, *Pan Lis i tuzin potworów*, „Gazeta Wyborcza”, 2000, nr 173 (3474), s. 17; A. Sijka, N. Socha, *Made in Japan ...*, s. 72-73; S. Czubkowska, *Japońska zaraza ...*, s. 60-64.

176 Zob. A. Górski, *Jak ze złego snu*, „Polityka”, 1997, nr 51 (2121), s. 66.

nałożyli oni na te produkcje swoje własne europejskie znaczenie i odczytali w ten sam sposób, co wytwory lokalnego, znanego sobie, przemysłu rozrywkowego. Problem jednak w tym, iż były to filmy japońskie, a nie polskie lub europejskie, a więc próba ich zwaloryzowania w oparciu o ówczesne polskie rozumienie idei filmu animowanego była z góry skazana na niepowodzenia. Sprowadzając rzecz do sedna, w pierwszej połowie lat 90-tych Polacy i Japończycy w całkowicie odmienny sposób postrzegali i oceniali komiksy i filmy animowane. O ile w Japonii były one powszechnie szanowane, a w związku z tym także i masowo konsumowane, o tyle w Polsce traktowano je jako infantylną i mało wyrafinowaną rozrywkę, przez co cieszyły się one uznaniem tylko niewielkiej części naszego ówczesnego społeczeństwa¹⁷⁷. Wyrażna różnica pomiędzy oboma krajami obserwowalna jest także w kwestii demograficznego zróżnicowania docelowej grupy odbiorców i użytkowników obu omawianych tu form wyrazu artystycznego. W Japonii komiksy i filmy animowane czytają i oglądają niemal wszyscy członkowie społeczeństwa, niezależnie od wieku, posiadanego wykształcenia, zajmowanej pozycji społecznej czy wykonywanego zawodu. Stąd tamtejszy rynek dóbr tego typu jest niezwykle rozbudowany i składa się z setek wytwórni i wydawnictw dostarczających Japończykom tysiące nowych i oryginalnych produktów tygodniowo¹⁷⁸. Tak wielkie zainteresowanie obiema omawianymi dziedzinami sztuki z oczywistych powodów implikuje także olbrzymie tematyczne i stylistyczne zróżnicowanie tworzonych w Japonii komiksów i filmów animowanych. Wśród dziesiątków lub może nawet setek dostępnych gatunków każdy poszukujący odbiorca znajdzie coś dla siebie¹⁷⁹: np. młodzi chłopcy i dziewczęta mogą

177 J. Szyłak, *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 132-134; idem, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999, s. 45-47; K. Varga, ... i *Erotomek*, „Polityka”, 1996, nr 13 (2030), s. 49-50; A. Stasińska, *Komiks – sztuka niedoceniana*, „Tygiel Kultury”, 2006, nr 7-9 (111-113), s. 165; E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 70-72; I. Kordzińska-Nawrocka, *Manga, anime i gry wideo, czyli trzy święte skarby (sanshu no jingi) japońskiego przemysłu kreatywnego*, [w:] *Tradycja w kulturze popularnej Japonii*, red. I. Kordzińska-Nawrocka, A. Kozyra, Warszawa 2017, s. 85-97.

178 B. Koyama-Richard, *Manga...*, s. 159-163, 166-170, 227-228; I. Kordzińska-Nawrocka, *Manga, anime...*, s. 85-97.

179 B. Koyama-Richard, *Manga...*, s. 160-185; M. Ostrowska, *Problemy rynku ...*, s. 75-76.

zainteresować się komiksami i filmami z gatunków *Shōnen*¹⁸⁰ i *Shōjo*¹⁸¹, mężczyznom w wieku między 18 a 30 lat powinny spodobać się produkcje spod znaku *Seinen*¹⁸², a starszym nastolatkom lub dojrzałym kobietom opowieści typu *Josei*¹⁸³. W przypadku Polski mamy do czynienia z diametralnie odmienną sytuacją. W odróżnieniu do Japonii, w naszym kraju komiksy i filmy animowane już od wczesnych lat powojennych postrzegane są przez większą część społeczeństwa jako wyłączna domena dzieci, dlatego też dorośli Polacy nawet dziś raczej stronią

180 Opowieści klasyfikowane jako *Shōnen*, *shonen* lub *shounen* kierowane są głównie do chłopców i nastolatków poniżej osiemnastego roku życia. Charakteryzuje je duża ilość scen akcji oraz fabuły skoncentrowane w głównej mierze na temacie sportu (przede wszystkim sztukach walki), robotyki czy podróży międzygwiazdnych. Istotnym wyróżnikiem omawianego tu typu opowieści są także występujący w nich bohaterowie, cechujący się – niekiedy przesadną – potrzebą samodoskonalenia i rozwoju (np. *Tygrysia maska*, *Kapitan Jastrząb*, *Dragon Ball*). K. Zarychta, *Zarys historii mangi*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej”, 2015, nr 1 (7), s. 164-165; H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrzyć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych*, [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016, s. 202.

181 *Shōjo* to rodzaj japońskich komiksów i filmów animowanych przeznaczonych głównie dla dziewcząt w wieku szkolnym. Ich fabuły koncentrują się zazwyczaj na temacie pierwszej gimnazjalnej lub licealnej miłości, nieodwzajemnionych uczuć, przyjaźni czy zazdrości. Bardzo często główne bohaterki tego typu opowieści obdarzone są nieprzeciętnymi zdolnościami, które wykorzystują do walki z szeroko pojętym złem (np: *Czarodziejka z Księżyca*). E. Wiącek, *Nowy konsumeryzm i kultura shōjo. Obraz współczesnej Japonii w twórczości Banany Yoshimoto*, [w:] *Współczesne transformacje: kultura, polityka, gospodarka*, red. M. Banaś, J. Dziadowiec, Kraków 2013, s. 140-143; H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrzyć, widzieć ...*, s. 203-204.

182 *Seinen* to gatunek komiksów i filmów animowanych przeznaczonych dla młodych, jednak już dorosłych mężczyzn. Jest on w pewnym sensie rozwinięciem nurtu *Shōnen*, aczkolwiek w odróżnieniu od niego cechuje się on o wiele większym realizmem, znacznym skomplikowaniem fabuł oraz o wiele szerszym spektrum podejmowanych tematów. W opowieściach z nurtu *Seinen* znajdziemy bowiem liczne wątki polityczne, społeczne oraz filozoficzne. M. Ostrowska, *Problemy rynku ...*, s. 75; H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrzyć, widzieć ...*, s. 205-207.

183 Produkty japońskiej popkultury określane jako *josei* opowiadają zazwyczaj o codziennym życiu kobiet w Japonii i są skierowane głównie do starszych nastolatków i dojrzałej widowni żeńskiej. Ich bohaterkami są najczęściej dorosłe kobiety, rzadziej uczennice i nastolatki. Ten rodzaj komiksów i filmów animowanych jest o wiele bardziej realistyczny od omówionych wyżej historii typu *Shōjo* i niekiedy posiada lekki podtekst seksualny. F. S. E. Kalen, *Mostly Manga: A Genre Guide to Popular Manga, Manhwa, Manhua, and Anime*, Santa Barbara-Denver-Oxford 2012, s. 117; H. Jadwiszczok-Molencka, J. Molencki, *Patrzyć, widzieć ...*, s. 204-207.

od kontaktu z produkcjami tego typu. Jak się wydaje, źródeł tej krzywdzącej kategoryzacji szukać należy w propagandowej działalności PRL-owskiego aparatu państwowego, który już w drugiej połowie lat 50-tych XX wieku zaczął aktywnie wykorzystywać oba omawiane tu gatunki do agitowania i indoktrynowania najmłodszych członków społeczeństwa. Z czasem, przypisana im w ten sposób rola całkowicie zdominowała ich treść, przez co, już w latach 70-tych, większość polskiego społeczeństwa niemal jednomyślnie postrzegała komiksy i filmy animowane jako infantylne i mało wyrafinowane środki przekazu dla dzieci¹⁸⁴. Tylko w ramach uzupełnienia dodam, iż ukształtowany w ten sposób stereotyp trwa w zbiorowej świadomości polskiego społeczeństwa do chwili obecnej, co skutecznie spowalnia tempo rozwoju rodzimego rynku komiksowo-animacyjnego i nieustannie przyczynia się do stygmatyzowania dorosłych fanów obu form wyrazu artystycznego.

Oczywiście są to tylko moje przypuszczenia, ale wydaje mi się, że to właśnie zasygnalizowane wyżej różnice pomiędzy japońskim i polskim sposobem postrzegania i użytkowania obu omawianych tu form sztuki oraz ukształtowane na ich podstawie wyobrażenia i lokalne stereotypy były głównym źródłem nieporozumień zaistniałych wokół mangi w Polsce w latach 90-tych. Z analizy dostępnych danych wywnioskować można bowiem, iż w okresie transformacji ustrojowej zdecydowana większość naszych rodaków nie tylko ściśle utożsamiała komiksy i filmy animowane z małoletnimi, lecz także zdawała się nieświadoma faktu, że w innych miejscach na świecie tworzy się dzieła tego typu z założenia przeznaczone dla starszych odbiorców. Na przykład powieści graficzne dla nastolatków lub kreskówki tylko dla osób dorosłych. Tak wąskie postrzeganie obu omawianych tu dziedzin sztuki musiało zawieść w momencie kontaktu z japońską popkulturą, która, jak już wiemy, jest niezwykle bogata gatunkowo i mocno zdywersyfikowana wiekowo.

184 A. Kossakowski, *Polski film animowany 1945-1974*, Warszawa 1977, s. 25-28, J. Szyłak, *Komiks. Świat przerysowany...*, s. 132-134; idem, *Komiks w kulturze ikonicznej...*, s. 45-47; K. Varga, ... i *Erotomek...*, s. 49-50; A. Stasińska, *Komiks – sztuka niedoceniana...*, s. 165; E. Witkowska, *Komiks japoński...*, s. 70-72.

W naszym przypadku pierwszą znaną mi sytuacją burzliwej i brzemiennej w skutki konfrontacji polskiego sposobu postrzegania idei filmu animowanego z japońską rzeczywistością był przywołany już wcześniej kazus *Tygrysiej maski*. Oczywiście nie dysponuję w tej kwestii żadnymi konkretnymi dowodami, zakładam jednak, iż do tej karygodnej sytuacji doszło, ponieważ pracownicy Polonii 1 odpowiedzialni za przygotowanie repertuaru, nie obejrzawszy wcześniej tej serii, zbyt łatwo zaufali swojemu życiowemu doświadczeniu i bezwiednie, podporządkowując się stereotypowi kreskówka=dziecko, zdecydowali o takim, a nie innym składzie ramówki. Według mnie było to więc typowe nieporozumienie międzykulturowe wynikające w tym konkretnym przypadku z mechanicznego nałożenia polskiego rozumienia filmu animowanego na całkowicie nieprzystający do niego produkt japoński. Kolejnym przykładem potwierdzającym wysuniętą powyżej hipotezę jest częściowo już wcześniej omówiona aktywność ówczesnych polskich publicystów poruszających temat mangi i anime¹⁸⁵. Otóż z treści tych tekstów wywnioskować można, iż prawdopodobnie ich autorzy także nie byli w tamtym czasie świadomi tego, że nie wszystkie kreskówki są tworzone z myślą o najmłodszych, co owocowało licznymi nieporozumieniami. Według mnie najdobitniej świadczy o tym fakt, że w tekstach poruszających temat brutalności japońskich filmów animowanych, w tym m.in. w przypadku *Tygrysiej maski*, żaden z wypowiadających się w tej sprawie dziennikarzy nie zadał sobie pytania „czy aby na pewno winna jest tu sama kreskówka” lub „czy dana brutalna animacja na pewno stworzona została z myślą o dzieciach”. Dla większości z nich jedynymi winnymi demoralizacji polskiej młodzieży niemal zawsze byli tylko szeroko pojęci Japończycy, którzy z bliżej niesprecyzowanych

185 Por. J. Jankowiak, *Ojczyzna – włoszczyzna ...*, s. 23; A. Bikont, P. Kocięba-Żabski, *Kanał Polonia ...*, s. 17; P. Sarzyński, *Dzieci patrzą...*, „Polityka”, 1993, nr 22 (1882), s. 10; J. Kurski, *Przepraszam ...*, s. 14; O. Skwiecińska, *Teletrupki ...*, s. 14-15; M. Huzarska-Szumiec, *Magia Kreskówek ...*, s. 17; N. Socha, *Reksio morderca ...*, s. 98; Felician (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy ...*, s. 14; J. Braun, *W telewizji pokazali ...*, s. 10; WOŁK (pseudonim), MAG (pseudonim), *W telewizji pokazali ...*, s. 3; HAM (pseudonim), *Perswazje i wycinki*, „Polityka”, 1998, nr 4 (2125), s. 52; J. Olech, *Pan Lis ...*, s. 17; A. Sijka, N. Socha, *Made in Japan ...*, s. 72-73; M. Więczkowska, *Manga i anime*, „Wychowawca. Miesięcznik nauczycieli i wychowawców katolickich”, 2002, nr 7/8 (115/116), s. 30-32; S. Czubkowska, *Japońska zaraza ...*, s. 60-64.

przyczyn mieli lubować się w tworzeniu makabrycznych kreskówek mających za zadanie deprawowanie psychiki młodych ludzi¹⁸⁶.

Warto wspomnieć tu także, iż jeśli jakiś dziennikarz dostrzegł już w całym zaistniałym złu jakąś winę którejś z polskich stacji telewizyjnych, to nigdy nie dotyczyła ona błędnej klasyfikacji wiekowej danego filmu, lecz zawsze sprowadzała się jedynie do ogólnie pojętego wyświechtania brutalnych kreskówek¹⁸⁷. W ówczesnych wypowiedziach taki problem po prostu nie istniał – w końcu bajka to bajka, musi być dla dzieci. Podsumowując ten nieco przydługi ekskurs, wydaje mi się, że na początku lat 90-tych zdecydowana większość polskiego społeczeństwa, w tym także dziennikarze czy decydenci programowi stacji telewizyjnych, nie była świadoma istnienia czegoś takiego jak kreskówki dedykowane nastolatkom lub dorosłym, co przy pierwszym kontakcie z produkcjami japońskimi skutkowało licznymi, nieprzyjemnymi dla fanów nieporozumieniami. W tym publikacją wielu szkalujących mangę tekstów. W tym miejscu chciałbym jednak prosić czytelników o powstrzymanie się od wyciągania pochopnych wniosków i ferowania wyroków. Dziś, gdy po kilkunastu latach spoglądam na całą tę sprawę z dystansu, dochodzę do smutnego wniosku, iż w pewnym sensie zawinił tu wszyscy, a zarazem nikt. Z jednej strony nikt, czy to dziennikarze czy pracownicy stacji telewizyjnej, nie zastanawiali się wówczas nad tym, do kogo adresowany jest dany serial i czy aby na pewno powinien być on emitowany o tej porze dnia i w takim towarzystwie. W końcu to tylko bajka. Z drugiej jednak strony, skąd ci ludzie mieli wiedzieć, że mają się w ogóle nad tym zastanowić. Wychowując się w realiach społeczno-ekonomiczno-kulturowych dalece odbiegających od sytuacji japońskiej, a do tego w niemal całkowitej izolacji od zachodniego rynku popkultury, nie mogli oni po prostu wiedzieć, że ich rozumienie komiksu i filmu animowanego dalece odbiega od wschodnioazjatyckiej, a nawet zachodnioeuropejskiej rzeczywistości. Całą sprawę dodatkowo

186 Por. Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy* ..., s. 14; M. Huzarska-Szumiec, *Magia Kreskówek* ..., s. 17; N. Socha, *Reksio morderca* ..., s. 98.

187 Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy* ..., s. 14; HAM (pseudonim), *Per-swazje i wycinki* ..., s. 52; D. Zaborek, *Szatański wynalazek*, „Gazeta Telewizyjna”, 2001, nr (221), s. 10; S. Czubkowska, *Japońska Zaraza* ..., s. 60-64.

komplikuje także fakt, że jeśli nawet zechcieliby się oni dowiedzieć czegoś więcej na ten temat, to w latach 90-tych na polskim rynku wydawniczym nie funkcjonowało żadne rzetelne opracowanie tego zjawiska. Sytuacja tych ludzi jest więc bardzo trudna do jednoznacznej oceny.

W kilka lat po ukazaniu się pierwszych artykułów zwracających uwagę polskiego społeczeństwa na brutalność japońskich kreskówek, w rodzimej prasie zaczęły pojawiać się pierwsze teksty zarzucające mandze i anime nadmierne epatowanie erotyką oraz skrajną seksualizację przekazywanych treści. Spośród wielu artykułów wpisujących się w tę konwencję¹⁸⁸ szczególne wzburzenie wśród polskich fanów japońskiej popkultury¹⁸⁹ wzbudził tekst *Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku* autorstwa Tomasza Piątka, opublikowany w październiku 1998 roku w miesięczniku „Film”¹⁹⁰ oraz kilka tygodni później przedrukowany na łamach tygodnika „Angora”¹⁹¹. Tym, co tak bardzo poruszyło fanów w tym konkretnym artykule [m.in. W49; W50], był fakt, że już w pierwszych jego słowach autor bez najmniejszych nawet oporów zadeklarował, iż jego zdaniem manga to *japońskie komiksy* [wyłącznie] *o treści erotycznej* oraz że podstawowym celem przyświecającym ich twórcom jest wywoływanie u odbiorców *pobudzenia seksualnego* i *podsyćenie ich wybujałych fantazji erotycznych*. Z dalszej części przywołanego tekstu czytelnicy mogli dowiedzieć się jeszcze, że realizacji tych zadań służą przede wszystkim *proste fabuły mang*, skoncentrowane

188 Por. A. Górski, *Jak ze złego snu ...*, s. 66; W. Orliński, *Świat należy do otaku*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 166 (2459), s. 18; HAM (pseudonim), *Perswazje i wycinki ...*, s. 52; B. Mikołajewska, *Manga łowi Agę*, „Polityka”, 2001, nr 12 (2290), s. 80-81.

189 Por. Król Artur (pseudonim), *Śladem naszych publikacji. „Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku”*, „Angora”, nr 44 (438), s. 19; [pl.rec.anime] temat: „SCANDAL !!!” (4.10.1998), wpis użytkownika: GamBeaT; [pl.rec.anime] temat: „Seksualna inicjacja, czyli manga w mediach” (13.10.1998), wpis użytkownika: Jarek Mielcarek; ACEP, *Tomasza Piątka Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku*, [Online] https://anime.com.pl/Mang%28i%29a_seksu%2C_czyli_nienasycenie_po_japonsku_text,read,119.html [dostęp: 12.01.2020]; LunarBird CLH, *Zboczone, chińskie bajki - rzecz o mandze i anime*, [Online] http://www.salon24.pl/u/lunarbird/495795_zboczone-chinskie-bajki-rzecz-o-mandze-i-anime [dostęp: 12.01.2020].

190 T. Piątek, *Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku*, „Film”, 1998, nr 10, s. 130-132.

191 T. Piątek, *Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku*, „Angora”, 1998, nr 42 (436), s. 18-19.

w głównej mierze *wokół tematu pozbawiania i utraty dziewictwa*, oraz oszczędne techniki rysunku, polegające na oddaniu sylwetki postaci w formie kilku kresek. Warto odnotować tu także, iż zdaniem Pana Piątka, w japońskich komiksach nawet sposób kadrowania plansz i organizacji kadrów podporządkowany miał być nadrzędnemu celowi, którym jest seksualizacja przekazu fabularnego. Otóż, jak sugeruje autor, *w mangach* [rozumianych przez niego jako zbiorcze określenie na wszystkie japońskie komiksy i filmy animowane łącznie] *nie występują prawie takie zjawiska jak praca, nauka, rodzina, społeczeństwo, policja, władza. Nie ma charakterystycznego dla Japonii tłoku, tłumy i ciasnoty. Bohaterowie nieustannie spacerują po wielkich parkach, przesiadują w pustych barach i wylegają się w łóżkach. Ich erotyczne i sentymentalne przygody* [według autora jedyny fabularny temat mang] *rozgrywają się w próżni – społecznej i fizycznej. Nie ma innych ludzi, nie ma nawet przedmiotów. Tłem dla stosunku seksualnego lub czulej rozmowy jest jasna i niewyraźna przestrzeń parku, biała ściana garsoniery lub sushi-baru. Ta próżnia pozwala jeszcze bardziej wyeksponować to, co podnieca – nagie ciała, wilgotne oczy, strugi śliny, piersi i pośladki*¹⁹².

Nie wdając się w ocenę wartości merytorycznej omawianego tekstu¹⁹³, stwierdzić należy, iż z dzisiejszej perspektywy jest to jeden z najważniejszych artykułów prasowych w historii polskiego fandumy mangi i anime. Kontrowersje związane z tym tekstem dały bowiem asumpt do powstania czegoś na kształt fanowskiego ruchu obrony dobrego imienia mangi i anime, polegającego w przypadku *Mang(i) seksu*, ... na pisaniu do redakcji „Filmu” i „Angory” listów lub artykułów polemicznych mających na celu sprostowanie tez wysuniętych w tym artykule [W50]. Co istotne, co najmniej jeden z tych fanowskich tekstów doczekał się nawet prasowej publikacji. Mam tu na myśli

192 T. Piątek, *Mang(i)a seksu, czyli nienasylenie po japońsku*, „Film”, 1998, nr 10, s. 131-132.

193 Zainteresowanych tym zagadnieniem odsyłam do: [pl.rec.anime] temat: „SCANDAL !!!” (4.10.1998), wpis użytkownika: GamBeaT; [pl.rec.anime] temat: „Seksualna inicjacja, czyli manga w mediach” (13.10.1998), wpis użytkownika: Jarek Mielcarek.

polemikę niejakiego Króla Artura¹⁹⁴ wydrukowaną na łamach „Angory” kilka tygodni po przedruku artykułu Pana Piątka, w której ów nieznan mi bliżej polski fan podjął się niełatwego zadania falsyfikacji przynajmniej części wysuniętych przez niego twierdzeń. Niestety dla polskich mangowców, działania te nie przyniosły większych pozytywnych skutków [W50]. Jak twierdzą fani z tamtych lat, po takiej lawinie oskarżeń, podpartych dodatkowo autorytetem dwóch renomowanych ogólnopolskich czasopism, słowa jakichś tam fanów znaczyły tyle co nic. Dla zdecydowanej większości z kilkuset tysięcy odbiorów tekstu Piątka manga nie była żadną tam wyrafinowaną sztuką japońską, do czego starał się przekonać ich tekst Króla Artura, lecz ordynarnym *komiksem lub filmem animowanym o treści erotycznej*, deprawującym i demoralizującym polską młodzież [W49; W50].

Jak już wcześniej wspomniałem, Tomasz Piątek nie był jedynym dziennikarzem wypowiadającym się w taki sposób o mande. Kilka lat przed nim o *wyuzdanych seksualnych majakach potomków samurajów* rozpisywał się znany nam już pan Felicjan¹⁹⁵, a w 2003 roku stacja telewizyjna TVN wyemitowała krótki reportaż z cyklu *UWAGA!*, w którym poruszono problem – jak określił to prowadzący – *japońskich porno komiksów dla dzieci*¹⁹⁶. Zaslugi na polu rozpowszechniania hasła *japońskie bajki propagują pornografię wśród najmłodszych* mają jednak nie tylko dziennikarze. Swoją cegiełkę do tego procederu dołożyli bowiem także polscy przedsiębiorcy, którzy, chcąc skorzystać co nieco na polskim boomie mangowym, doprowadzili celowo lub przypadkiem do wybuchu kilku niezwykle medialnych mangowych porno-afer niekiedy mocno odbijających się na środowisku fanowskim. Chronologicznie pierwszą z nich była sprawa płyt z cyklu *World of Manga*, czyli CD-ROM-ów z mangowymi rysunkami dla dzieci, na których pośród setek niewinnych grafik z filmów anime znalazły się także pojedyncze ilustracje z parami uprawiającymi seks lub ludźmi

194 Król Artur (pseudonim), *Śladem naszych publikacji ...*, s. 19.

195 Felicjan, *Trzeba zabić te filmy ...*, s. 14.

196 Dżordż (pseudonim), *Uwaga! Tania sensacja*, „Kawaii”, 2003, nr 5 (45), s. 58-60; E. Witkowska, *Komiks Japoński ...*, s. 96-98; M. Ostrowska, *Problemy rynku ...*, s. 83-84.

spółkującymi ze zwierzętami¹⁹⁷. Było to ewidentnie niedopatrzanie wydawcy, które, wskutek wykrycia go przez dziennikarzy oraz następnie szerokiego nagłośnienia przez media, szybko urosło do rangi sporej afery poważnie rzutującej na fanów mang i anime i wiążącej ich z zoofilią.

W kontekście omawianego zagadnienia warta przypomnienia jest tu także tzw. afera karteczkowa, związana z przypadkami drukowania rysunków nagich kobiet na materiałach kolekcjonerskich dla dzieci¹⁹⁸. W tym przypadku chodziło o tzw. karteczki do segregatorów, w oficjalnej nomenklaturze sklepowej zwane wkładami biurowymi do segregatorów, które w drugiej połowie lat 90-tych – z nie do końca znanych mi powodów – stały się niezwykle pożądanym przedmiotem kolekcjonerskim¹⁹⁹. Niestety dla polskich fanów mangi i anime także i w tym wypadku zawiedli wydawcy, którzy obok setek, jeśli nie tysięcy brulionów z niewinnymi wzorami postanowili wprowadzić na rynek także kilkanaście wzorów karteczek ozdobionych ilustracjami nagich dziewcząt narysowanych w tzw. mangowym stylu. Wśród nich była feralna karteczka z rozebraną Usagi Tsukino, główną bohaterką ubóstwianego przez dzieci serialu *Czarodziejka z Księżycy*, która na przełomie kwietnia i maja 1998 roku wpadła w ręce członków krakowskiego oddziału stowarzyszenia Młodzi Konfederaci, inicjując lawinę niekorzystnych dla fanów zdarzeń. Szybko okazało się bowiem, iż działacze wspomnianej organizacji postanowili nie pozostać bierni wobec tej sytuacji i już trzy dni później, tj. 4 maja 1998, złożyli w nowohuckiej prokuraturze zawiadomienie o możliwości popełnienia przestępstwa przez jedną z krakowskich hurtowni dystrybuującą tego typu materiały, zarzucając jej *rozpowszechnianie artykułów papierniczych dla dzieci z wizerunkiem nagiej kobiety*, a tym samym *demoralizację polskiej młodzieży*. Chodziło oczywiście o sprzedaż przywołanej wcześniej karteczki z *Czarodziejką z Księżycy*. Sprawą porno-karteczek szybko zainteresowały się media w całym kraju. O *roznegliżowanej czarodziejce zilustrowanej w dość perwersyjnej pozie* rozpisywały się największe

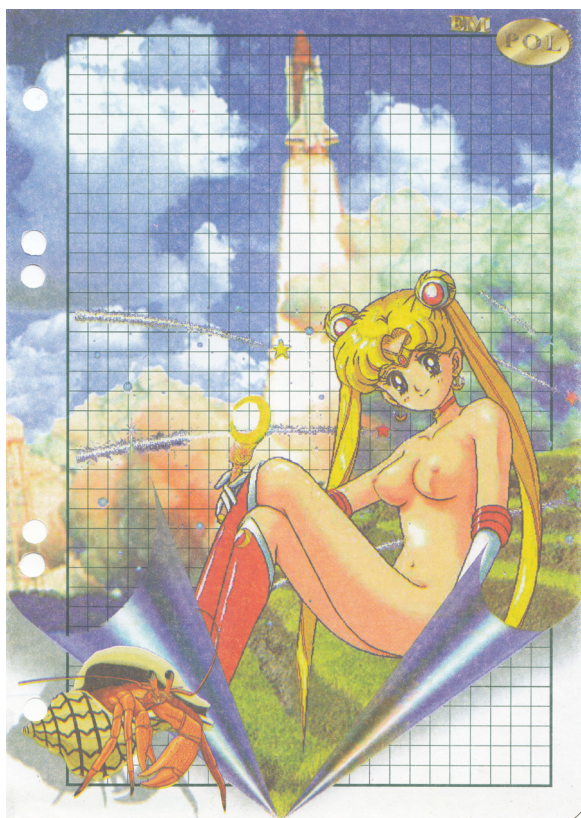
197 MAŁ (pseudonim), *Bajki dla dorosłych*, „Gazeta w Bydgoszczy”, 1998, nr 2248 (289), s. 3.

198 T. Łukaszczyk, *Gola bajka*, „Gazeta w Krakowie”, 1998, nr 2447 (104), s. 4.

199 B. Kozieczyński, *333 popkultowe rzeczy... Lata 90 ...*, s. 251-252.

polskie dzienniki²⁰⁰, a redaktor serwisu informacyjnego *Wydarzenia* emitowanego na antenie kanału Polsat błyskotliwie zauważył, iż – *Czarodziejka z Księżyca*, bohaterka japońskiej kreskówki, chyba nigdy nie spodziewałaby się, że zostanie gwiazdą porno²⁰¹.

Z perspektywy historii polskiego fandomu zdecydowanie najważniejszym aspektem afery karteczkowej był fakt, iż już w dwa dni po jej wybuchu polskie media sprawnie powiązały ją z obecnością



Il. 3. Karteczka z nagą *Czarodijką z Księżyca* wydana przez firmę EMPOL (kwiecień / maj 1998). Autor projektu nieznany. Zbiory własne autora

²⁰⁰ Por. T. Łukaszczyk, *Gola bajka ...*, s. 4; AM (pseudonim), *Prawie naga czarodziejka*, „Dziennik Polski”, 1998, nr 16337 (104), s. 17; PAP (pseudonim), *Pornobajka*, „Trybuna Śląska”, 1998, nr 104 (17801), s. 1.

²⁰¹ Nagranie audio tego reportażu znajduje się w obrębie zbiorów Archiwum polskiego fandomu mangi i anime.

mangi w Polsce i wplotły w nią bogu ducha winnych fanów. W ten sposób, zaledwie kilka lat po pierwszych oskarżeniach o propagowanie przemocy, polscy mangowcy zostali ponownie publicznie potępieni, tym jednak razem w kontekście propagowania pornografii, a nawet pedofilii²⁰².

Gdyby do podobnego wydarzenia doszło dziś, z pewnością nie wielkiego by z całej tej sprawy nie wynikło. W latach 90-tych polskie społeczeństwo było jednak o wiele bardziej konserwatywne od obecnego i o wiele bardziej wrażliwe na problem seksualizacji dzieci i młodzieży niż my teraz, stąd nawet to niezawinione przez fanów zajście bardzo mocno odbiło się na ich życiu. Aby zrozumieć, jak wielki wpływ na fanowską codzienność miała ta i inne podobne jej sprawy, należy odwołać się do wspomnień fanów z tamtych lat, z których jasno wynika, iż niechęć i szykany wobec miłośników japońskich komiksów były wówczas na porządku dziennym, a co jakiś czas dochodziło także do ataków agresji czy nawet pobić [W25; W28; W32; W49; W50]. Oczywiście, wbrew opiniom niektórych fanów [np. W49; W50], antymangowa nagonka medialna towarzysząca aferze karteczkowej nie była jedyną, a tym bardziej wyłączną przyczyną tej sytuacji. Ówczesna niechęć ogółu społeczeństwa do mangowców miała bowiem dłuższą i bardziej skomplikowaną historię. Podkreślić należy tu jednak, iż na pewno nie poprawiła ona sytuacji, a wręcz przeciwnie, stosowana wtedy w mediach niezwykle mocna retoryka antymangowa tylko zaostrzyła istniejący już konflikt społeczny [W50] i jeszcze bardziej zepchnęła fanów na margines²⁰³.

202 T. Łukaszczyk, *Gola czarodziejka*, „Gazeta w Krakowie”, 1998, nr 2449 (106), s. 8.

203 W ramach uzupełnienia tematu afery karteczkowej dodać należy tu jeszcze, iż w mediach sprawa żyła około ośmiu dni, a w prokuraturze kilka miesięcy. W dniu 20 lipca 1998, czyli po 77 dniach śledztwa, prokuratura rejonowa Kraków–Nowa Huta podjęła bowiem decyzję o odmowie wszczęcia postępowania przeciwko hurtowni Adam-pól i umorzono sprawę. Niestety nie mogę w tym miejscu napisać nic więcej o jej przebiegu. Akta tej sprawy zostały bowiem już kilka lat temu przekazane do zmielenia na makulaturę. Wszystkie podane powyżej szczegóły pochodzą więc od prowadzącego ją Prokuratora Rejonowego Tomasza Moskwy, któremu w tym miejscu gorąco dziękuję za pomoc. Pan Tomasz opisał mi pobieżnie przebieg śledztwa w liście, który znajduje się obecnie w zbiorach Archiwum Polskiego Fandomu Mangi i Anime.

Do kolejnych istotnych zmian w sposobie medialnej prezentacji japońskiej popkultury doszło w Polsce pod koniec lat 90-tych. Wtedy to bowiem do dwóch znanych nam już podstaw inkryminacji mangi i anime, czyli oskarżeń o epatowanie seksem i przemocą, dołączył kolejny ciężki zarzut, czyli posądzenie japońskich komiksów i filmów animowanych o popularyzowanie treści satanistycznych i okultystycznych. W omawianym w tej pracy okresie głównym przedstawicielem tego nurtu krytycznego mangi była łódzka pedagożka i przedszkolanka Małgorzata Więczkowska, która w serii artykułów publikowanych na łamach prasy codziennej i specjalistycznej niezwykle krytycznie oceniała japońską popkulturę, zarzucając jej m.in. demoralizujący wpływ na dzieci oraz ukazywanie treści nieprzeznaczonych dla najmłodszych²⁰⁴. Wśród tych ostatnich najniebezpieczniejsze dla polskiej młodzieży miało być – według niej – rzekome *satanistyczne przesłanie* japońskich seriali animowanych, ponoć silnie emanujące z *Dragon Balla*, *Czarodziejki z Księżycy* czy *Pokemonów* oraz wynikająca z niego zachęta do *obcowania z okultyzmem i demonologią*²⁰⁵. Niestety wspomniana autorka w żadnym znanym mi tekście nie precyzuje, co dokładnie ma na myśli, pisząc o *satanistycznych treściach* i *satanistycznym przesłaniu*, więc trudno mi w jakikolwiek sposób odnieść się do tego zarzutu. Mogę się tylko domyślać, iż chodzi tu o kilkukrotnie wspomniane w jej pracach odniesienia do jakiejś bliżej niezdefiniowanej *białej magii*, rzekomo licznie poświadczone w *Czarodziejce z Księżycy*, ewentualnie waloryzowaną przez nią jednoznacznie negatywnie manierę budowania opowieści w oparciu o mariaż wątków zaczerpniętych z tradycji chrześcijańskiej, judaistycznej czy hinduistycznej (por. m.in. *Neon Genesis Evangelion*)²⁰⁶. W swoich artykułach Pani Więczkowska jednoznacznie krytycznie wypowiadała się zarówno o fanach mangi i anime oraz samej idei fanostwa, jak i o organizowanych przez fanów zlotach, które uważa za przedsięwzięcia *w trakcie których manipuluje się dziećmi i mło-*

204 M. Więczowska, *Japońska manga ...*, s. 126; idem, *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież*, [w:] *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku*, red. B. Śliwerski, Kraków 2001, s. 91-92; idem, *Manga i anime ...*, s. 30.

205 M. Więczowska, *Manga i anime ...*, s. 30.

206 M. Więczowska, *Wpływ japońskiej mangi ...*, s. 95-96.

*dzięią poprzez narzucanie im obcych wartości oraz niepożądanych modeli zachowań i upodobań*²⁰⁷.

Co ciekawe, pomimo słabego poparcia w postaci faktów wypracowana przez Panią Więczkowską teoria satanistyczności mangi i anime bardzo szybko znalazła licznych zwolenników. Skalę jej ówczesnej popularności najdobitniej ilustruje fakt, iż zaledwie w ciągu kilku pierwszych lat nowego milenium ideowi spadkobiercy Pani Małgorzaty opublikowali w polskiej prasie co najmniej kilkanaście artykułów kontynuujących jej myśl oraz – niejako przy okazji – coraz bardziej podgrzewających atmosferę wokół polskich mangowców²⁰⁸. Rzecz jasna publikacja tych tekstów nie pozostawała bez wpływu na życie polskich fanów. Jednym z przykładów ilustrujących ich skrajnie destruktywny charakter jest przypadek niedoszłego łódzkiego zlotu fanów *Manga i anime* o nazwie *Manga ni Muchiu III*²⁰⁹ (planowanego na 11-12 listopada 2000 roku), który na skutek anonimowych oskarżeń o *satanizm* oraz *różnego rodzaju praktyki sekciarskie* został odwołany na dzień przed swym startem, gdyż dyrekcja budynku, w którym miał się on odbyć, zszokowana wysuniętymi oskarżeniami, postanowiła profilaktycznie wymówić organizatorom umowę najmu i w ten sposób odciąć się od potencjalnego skandalu. Jak łatwo się domyśleć, zaowocowało to olbrzymimi stratami finansowymi łódzkiej grupy fanów, tak w wymiarze instytucjonalnym, jak i osobistym, oraz niemałym dramatem lokalnej społeczności mangofilskiej²¹⁰. Omawiając wpływ publikacji Pani Więczkowskiej na medialny wizerunek mangi i anime, nie można nie wspomnieć tu także o Pokémonach, czyli bohaterach japońskiego serialu animowanego *Pokémon*, które m.in. na skutek jej aktywności publicystycznej zaczęły być powszechnie postrzegane

207 *Ibidem*, s. 97-98; idem, *W magicznym świecie Pokemonów...*, s. 26-27.

208 MAK (pseudonim), *Zabójcze błyski*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 295 (2588), s. 10; idem, *Wieczór potwora*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 294 (2587), s. 1; R. Książek, *Inwazja kieszonkowych potworów*, „Polityka”, 2001, nr 8 (2286), s. 84-85; J. Olech, *Pluszowi Zabójcy*, „Tygodnik Powszechny”, 2001, nr 11 (2697), s. 5; B. Dobroczyński, *Pikachu pokaż rogi*, „Tygodnik Powszechny”, 2001, nr 11 (2697), s. 5.

209 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 38.

210 J. Walczak, M. Markowski, *Manga tabu*, „Gazeta Łódzka”, 2000, nr 264 (3133), s. 1; P. Musiałowski, *Manga i satanizm*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 6.

jako jedno z największych zagrożeń duchowych i psychologicznych dla dzieci²¹¹. Tak samo jak w przypadku omówionego wyżej satanizmu i okultyzmu, także i w tym wypadku wypracowany przez Panią Małgorzatę schemat narracji został bardzo szybko podchwycony przez innych dziennikarzy i aktywnych publicystycznie pedagogów, którzy w ciągu pierwszych kilku lat nowego milenium sprawnie obudowali *Pokémony* szeregiem negatywnych skojarzeń, wiążąc je choćby z finansowym wyzyskiem dzieci i ich rodziców²¹² oraz satanizmem i okultyzmem²¹³. O tym ostatnim zagadnieniu najszerzej rozpisywał się niejaki TOR, który w pisanych przez siebie tekstach nagminnie przezywał *Pokémony* Pokédemonami²¹⁴.

Przywołane powyżej przykłady nie wyczerpują oczywiście listy wszystkich nurtów krytycznego opisu japońskiej popkultury występujących w polskich mediach w pierwszej dekadzie nowego milenium. Obok nich w prasie i telewizji w omawianym okresie spotkać można było bowiem także jeszcze szereg innych zarzutów wobec mangi i anime, w tym m.in. do tej pory szerzej nieeksplorowany wątek związku mangi i anime z polskim podziemiem dziecięcej pornografii²¹⁵. Jak więc widzimy, w nowym mileniu kontrowersje wokół mangi nie ucichły, a wręcz przeciwnie, zdawały się nieustannie przybierać na sile, o czym świadczy fakt pojawienia się w tym okresie kilku nowych gatunków oskarżeń. Niestety, pomimo iż zagadnienie wizerunku mangi w przekazach medialnych XXI wieku jest niezwykle ciekawym tematem, to z przyczyn stricte chronologicznych nie jestem w stanie scharakteryzować go w tym miejscu szerzej, gdyż dalece wykracza ono poza ramy czasowe i tematyczne przyjęte dla niniejszego studium. Pozwolę więc

211 M. Więczkowska, *W magicznym świecie pokemonów ...*, s. 24-29.

212 Por. W. Orliński W., *Chronicie dzieci przed zarazą*, „Gazeta Telewizyjna”, 2000, nr (240), s. 6; M. Nowakowski, G. Szydłowski, *Pokémonomania*, „Gazeta Warmii i Mazur”, 2001, nr 110 (2562), s. 1.

213 R. Książek, *Inwazja kieszonkowych potworów ...*, s. 84-85; J. Olech, *Pluszowi Zabójcy ...*, s. 5; B. Dobroczyński, *Pikachu pokaż rogi*, „Tygodnik Powszechny”, 2001, nr 11 (2697), s. 5.

214 TOR (pseudonim), *Pokemony jak demony*, „Gazeta Toruńska”, 2001, nr 302 (3169), s. 5.

215 B. Mikołajewska, *Manga łowi Agę*, „Polityka”, 2001, nr 12 (2250), s. 80-82.

sobie na tym zakończyć opis kontrowersji towarzyszących recepcji mangi w tym miejscu, a osoby zainteresowane tym tematem odesłać m.in. do publikacji Pani Witkowskiej²¹⁶, która omówiła go w szerszym horyzoncie czasowym.

216 E. Witkowska, *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012.

ROZDZIAŁ TRZECI — NARODZINY POLSKIEGO FANDOMU MANGI I ANIME

TRUDNE POCZĄTKI

We współczesnej potocznej polszczyźnie wyraz „fan” to termin bardzo nieostry. Z moich obserwacji wynika, iż w życiu codziennym używamy go najczęściej jako prostego i powszechnie zrozumiałego określenia wielbiciela gwiazd i celebrytów, ewentualnie członka grupy szalikowców kibicującego jakiejś drużynie piłkarskiej. Na tym jednak nie koniec. W codziennych niezobowiązujących rozmowach Polaków wyraz „fan” pojawia się bardzo często także jako wygodna i intuicyjna alternatywa dla słów miłośnik lub entuzjasta, czyli jako kolejne w naszym słowniku nazwanie osób zainteresowanych lub zafascynowanych jakimś tematem. Jestem pewien, że każdy z nas znajdzie w swoim najbliższym otoczeniu co najmniej kilka osób mianujących siebie „fanami” jakiegoś filmu lub serialu, lodów czekoladowych, kotów, psów, kuchni śródziemnomorskiej, ewentualnie jakiegoś regionu turystycznego²¹⁷. Jak więc widzimy, w języku potocznym pojęcia „fan” używamy w dość dowolny sposób, opisując za jego pomocą wiele zjawisk, często niewspółmiernych oraz znacznie różniących się od siebie. Jest to oczywiście błąd. Wbrew powszechnie utartej opinii wyraz „fan” nie jest bowiem jedynie prostym synonimem słów: miłośnik, wielbiciel czy entuzjasta. Owszem, jego znaczenie pokrywa się w pewnym zakresie z treścią powszechnie przypisywaną trzem przywołanym powyżej słowom.

²¹⁷ Por. P. Siuda, *Cierpliwość fana fantastyki. O tym czy fan to marionetka czy partyzant*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2010, nr 2 (54), s. 75.

Jednakże podkreślić należy tu wyraźnie, że jest to podobieństwo tylko powierzchowne. Jeśli dokładniej przyjrzeć się wyrazowi „fan”, szybko okaże się, że ma on tylko sobie właściwe znaczenie dalece różne od tego przynależnego słowom „miłośnik” czy „wielbiciel”²¹⁸. W gruncie rzeczy cała roztrząsana tu różnica zasadza się na tym, iż o ile bez większych przeciwwskazań niemal każdego człowieka na świecie możemy nazwać miłośnikiem lub wielbicielem jakiegoś zjawiska, np. człowieka X wielbicielem literatury fantasy, a człowieka Y miłośnikiem kultury japońskiej, o tyle nie każdego, komu podoba się jakiś film, serial czy książka, możemy mechanicznie nazwać jego fanem. W przeciwieństwie do miłośnictwa czy wielbicielestwa bycie „fanem” nie polega wyłącznie na palaniu sympatią do jakiegoś zjawiska, lecz jest to specjalny rodzaj związku człowieka z tekstem kultury, swoista dyspozycja psychologiczna i nastawienie odbiorcze, polegające na traktowaniu ukochanego dzieła jako istotnej części swojej tożsamości²¹⁹. W przypadku większości „prawdziwych fanów” związek emocjonalny z ulubionym tekstem jest tak silny, iż wymusza na nich nie tylko budowanie sieci powiązań społecznych w oparciu o wspólne upodobania, lecz także podejmowanie szeregu działań mających na celu zintensyfikowanie swojego odbioru ulubionych dzieł²²⁰.

W przypadku fanów popkultury (w tym także mangi i anime) intensyfikacja odbioru realizowana jest przede wszystkim przez tzw. wielokrotne odczytywanie, czyli po prostu bardzo częste obcowanie

218 W. Godziec, *Rozumieć telewizję*, Kraków 2001, s. 183-185; P. Siuda, A. Czaplińska, *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*, [w:] *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy*, red. W. Muszyński, M. Sokołowski, Toruń 2008, s. 50-53; P. Siuda, *Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji. Pomiędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi*, [w:] *Czas ukoj nas?. Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, red. W. Muszyński, Toruń 2008, s. 59-65; idem, *Wpływ internetu na rozwój fandomów, czyli o tym jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, red. M. Sokołowski, Toruń 2008, s. 240-242; idem, *Cierpliwość fana fantastyki. O tym czy fan to marionetka czy partyzant*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2010, nr 2 (54), s. 75-77; idem, *Jednostkowe aspekty bycia fanem, czyli w stronę nowego paradygmatu „fan studies”*, „Kultura i Edukacja” 2010, nr 4 (78), s. 74-75.

219 Lisowska-Magdziarz M., *Fandom dla początkujących. Część I, Społeczność i wiedza*, Kraków 2017, s. 15.

220 *Ibidem*, s. 16.

z przedmiotem uwielbienia. Fani oglądają każdy odcinek ulubionego serialu kilkadziesiąt razy, uczęszczają na wszystkie koncerty ukochanej gwiazdy muzyki, pielgrzymują do miejsc powiązanych z przedmiotem swoich zainteresowań lub znają na pamięć ustępy fascynującej ich książki²²¹. Innym bardzo ważnym sposobem realizowania się jako fan jest rozwijanie wtórnej fanowskiej produkcji dóbr kultury, czyli tworzenie amatorskich dzieł w oparciu o uwielbiany przez siebie produkt oryginalny. Do podstawowych gałęzi tej działalności fanów, nazywanej z angielskiego fan labor, należy: pisanie fanfiction, czyli opowiadań literackich nawiązujących do ulubionych tekstów, oraz filkingowanie, czyli tworzenie piosenek np. o postaciach z ulubionego filmu. Bardzo ważnymi formami fanowskiej działalności jest także: malowanie spekulatywnych obrazów i grafik, wydawanie fanzinów²²², tworzenie fanklubów, organizowanie zlotów fanów lub tworzenie przebrań i strojów, mających upodobnić fanów do postaci ze świata przedstawionego w ulubionym utworze, czyli tzw. cosplay²²³. Paleta możliwości jest więc olbrzymia. Oczywiście, żeby być fanem, nie trzeba robić wszystkiego z powyższej listy. Wystarczy jedna lub dwie formy aktywności. Ale jako prawdziwy fan czymś trzeba się zajmować. I jest to wymóg konieczny! W odróżnieniu od wszelkiej maści miłośników i wielbicieli, będących w większości jedynie biernymi konsumentami, fani są istotami twórczymi²²⁴. Jeśli więc lubisz jakiś popkulturowy produkt, ale nie robisz w związku z tym nic poza jego bierną konsumpcją, nie powinienesz nazywać się fanem. Przykro mi, takie są zasady.

221 P. Siuda, *Jednostkowe aspekty bycia fanem ...*, s. 74-75.

222 Fanzin to rodzaj nieprofesjonalnego czasopisma tworzonego przez miłośników jakiegoś tematu (np. gatunku muzycznego lub, w naszym przypadku, japońskiej popkultury) i skierowany do osób podzielających owe zainteresowania. Fanziny wydawane są własnym nakładem autorów, najczęściej nieregularnie, i dystrybuowane w obiegu niezależnym w niewielkiej liczbie. Najczęściej od kilku do kilkuset egzemplarzy. Najpowszechniejszą techniką ich produkcji jest ksero. Oprócz tego spotkać można także fanziny wykonywane w różnych technikach artystyczno-manualnych (np. kaligrafia, malarstwo, rysunek) lub drukowanych na drukarce komputerowej. M. Pęczak, *Fanzin ...*, s. 23-25; A. Firlej-Buzon, *Historia polskich fanzinów...*, s. 45-56; W. Kajtoch, *Co to jest zin?* ..., s. 4; A. Lech, *Fanzin ...*, s. 144; A. Nowakowski, *Fanziny SF ...*, s. 10-12..

223 P. Siuda, A. Czaplińska, *Fandomy jako element ...*, s. 51-52; P. Siuda, *Jednostkowe aspekty ...*, s. 74-75.

224 M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I ...*, s. 15-16.

Z uwagi na swoje ponadprzeciętne zaangażowanie w odbiór ulubionych dzieł popkultury przez wiele dziesięcioleci fani uznawani byli przez ogół otaczającego ich społeczeństwa za warstwę patologiczną. Bezpośrednią reminiscencją tego niegdysiejszego stygmatyzowania i demonizowania fanów jest choćby samo słowo „fan”. Obecnie mało kto zdaje sobie sprawę z faktu, iż początkowo było to określenie pejoratywne, utworzone przez antagonistów tego ruchu na bazie łacińskiego słowa *fanatic* (szalony, opętany), do dziś oznaczającego w większości języków europejskich osobę, *której entuzjazm lub zapal do czegoś przekracza powszechnie akceptowalne granice*²²⁵. Zgodnie z zamysłem twórców tego słowa, „fani” mieli być postrzegani przez zdrową część społeczeństwa jako zwyrodnialcy i szaleńcy, a w najlepszym wypadku jako naiwne i bezwolne ofiary przemysłu rozrywkowego, które nie potrafiły zachować zdrowego dystansu między sobą a obiektem konsumpcji²²⁶.

Analizując dostępne przekazy historyczne, spostrzec można, iż pierwszymi grupami miłośniczymi, którym przyszło mierzyć się z piętnem fan(atyków) były dziewiętnastowieczne społeczności wielbicieli twórczości pisarskiej Jane Austen oraz sir Arthura Conan Doyle’a. Jak wynika ze źródeł, już w połowie tego wieku obie te grupy przekroczyły cienką granicę pomiędzy przeciętnym odbiorcą jakiegoś dzieła a jego fanem, zapoczątkowując tym samym proces narodzin globalnego fandomu. Materialnym wyrazem tej ewolucji są liczne amatorskie produkty inspirowane książkami obojga tych autorów, za pomocą których najzagorzalsi miłośnicy pisarzy dawali światu jasny znak, iż nie wystarcza im już bierne śledzenie przygód ulubionych bohaterów literackich oraz że od tej pory zamierzają oni aktywnie włączyć się w kreowanie ich świata. Jednym z licznych znanych sposobów realizacji tego celu było pisanie własnych amatorskich opowiadań inspirowanych oryginalnymi dziełami swoich mistrzów oraz rysowanie nawiązujących do nich grafik²²⁷.

225 P. Siuda, *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, [w:] *Człowiek a media. Obserwacje – wizje – obawy*, red. W. Gruszczyński, A. Hebda, Warszawa 2007, s. 143; M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I ...*, s. 34-35.

226 J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, Kraków 2003, s. 116.

227 R. Pearson, *It's Always 1895: Sherlock Holmes in Cyberspace*, [w:] *The Fan Fiction Studies Reader*, red. K. Hellekson, K. Busse, Iowa City 2014, s. 45-46; M. Lisowska-

Zapoczątkowana w ten sposób idea fanizmu szybko znalazła naśladowców. Spośród jej licznych późniejszych kontynuatorów zdecydowanie najistotniejsi dla dalszych losów globalnego fandomu okazali się amerykańscy wielbiele fantastyki naukowej, którzy już w latach 30-tych XX wieku jako pierwsi na świecie zaczęli zakładać ogólnokrajowe kluby korespondencyjne oraz wydawać pierwsze fanziny²²⁸. Szczególne miejsce w dziejach tej społeczności zajmuje Hugo Gernsback, wydawca czasopisma „Amazing Stories”, który na łamach tego magazynu już w latach 20-tych XX wieku publikował liczne teksty mobilizujące czytelników do łączenia się w grupy i rozwijania własnej fanowskiej twórczości.

Społeczności amerykańskich fanów science fiction zawdzięcza my także zorganizowanie pierwszego na świecie zlotu fanów, tj. konwentu. To właśnie z ich inicjatywy w 1939 roku zorganizowany został *Worldcon*, czyli pierwszy zlot fanów szeroko pojętej fantastyki, w trakcie którego fani mieli szansę wziąć udział w panelach dyskusyjnych, wykładach, konkursach, plebiscytach i spotkaniach autorskich. Od 1945 roku impreza ta organizowana jest niemal rokrocznie²²⁹. Ostatni jak dotychczas, siedemdziesiąty siódmy *Worldcon* odbył się w 2020 roku w Wellington w Nowej Zelandii.

W przypadku naszego kraju najstarsze dobrze udokumentowane przykłady zorganizowanej fanowskiej aktywności datowane są dopiero na połowę lat 70-tych ubiegłego wieku, czyli o kilkadziesiąt lat później niż w Stanach Zjednoczonych czy Wielkiej Brytanii. To właśnie wtedy przy cichym wsparciu socjalistycznych władz w największych miastach naszego kraju zaczęły powstawać pierwsze polskie kluby miłośników literatury fantastycznej. Początkowo zakładał je miejscowi studenci i uczniowie szkół średnich, aczkolwiek warto tu zaznaczyć, iż z czasem inicjatywę w tej kwestii przejął socjalistyczny aparat państwa, który w ślad za swym radzieckim odpowiednikiem zamierzał wykorzystać fantastykę i tworzący się wokół niej ruch fanow-

-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I* ..., s. 36.

228 P. Siuda, *Wpływ Internetu na rozwój* ..., s. 240.

229 Ł. Kaszkowiak, *Spoleczny świat polskich fanów fantastyki*, „Opuscula Sociologica”, 2015, nr 4 (14), s. 35-36.

ski jako miejsce szerzenia treści propagandowych²³⁰. Bezpośrednim wyrazem takiej polityki polskich władz było udzielenie zgody na powołanie w 1976 roku **Ogólnopolskiego Klubu Miłośników Fantastyki i Science Fiction**, tj. pierwszej polskiej oficjalnie zarejestrowanej organizacji zrzeszającej miłośników fantastyki, a także zorganizowanie towarzyszącej temu wydarzeniu szeroko zakrojonej akcji medialnej, zachęcającej polską młodzież do uczestnictwa w tego typu ruchach. Kluczowym i zarazem najbardziej znanym elementem tej kampanii była prezentacja Klubu w magazynie telewizyjnym *Pegaz*, dzięki której o tej nowej inicjatywie usłyszała cała Polska²³¹. Oczywiście, przychyłność partii wobec fanów miała swoją cenę. Dla wielu klubów i stowarzyszeń była nią konieczność niemal całkowitego podporządkowania się politycznej i ideologicznej linii partii, co w praktyce oznaczało – wymuszone odgórnie – łączywanie się poszczególnych grup fanów z konkretnymi i jasno wskazanymi osiedlowymi domami kultury, bibliotekami miejskimi lub lokalnymi oddziałami Związku Socjalistycznej Młodzieży Polskiej. Jak łatwo się domyśleć, z nakazu władz centralnych instytucje te miały kontrolować i koordynować merytoryczną działalność poszczególnych klubów i w miarę potrzeby szybko korygować wszelkie ewentualne dryfy ideologiczne²³².

Do istotnych zmian w sposobie funkcjonowania ruchu fanowskiego doszło w naszym kraju dopiero na przełomie lat 80-tych i 90-tych, kiedy to wraz z upadkiem komunizmu zniknęła większość barier prawno-ustrojowych, do tej pory skutecznie tłumiących zapał i kreatywność polskich fanów. Nowa sytuacja polityczna oraz wynikająca z niej niespotykana wcześniej swoboda działania umożliwiły realizację wielu nowatorskich projektów znajdujących się dotychczas w systemowej zamrażarce oraz dały szansę stosunkowo szybkiego

230 Cz. Chruszczewski, *Konstruktywna rola fantastyki naukowej*, „Nowe Drogi: czasopismo społeczno-polityczne” 1976, nr 10, s. 173-174; P. Siuda, *Kultury presumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa 2012, s. 220-223; Ł. Kaszkowiak, *Spółeczny świat polskich fanów ...*, s. 36., M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I ...*, s. 82-83.

231 T. Pindel, *Historie Fandomowe*, Wołowiec 2019, s. 47.

232 P. Siuda, *Kultury presumpcji ...*, s. 220-223; M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I ...*, s. 82-83.

nadrobienia kilkudziesięciu lat organizacyjnego zacofania polskiego fandomu. Niezwłocznie po obaleniu żelaznej kurtyny, pod wpływem impulsów zewnętrznych, polski fandom zaczął szybko ewoluować w kierunku form zachodnich, czego bezpośrednim skutkiem była gwałtownie postępująca atomizacja wspólnoty polskich fanów. Warto podkreślić tu bowiem, iż do początku lat 90-tych pod względem swych zamiłowań i upodobań polski ruch fanowski był niemalże monolitem, złożonym w głównej mierze z miłośników literatury fantastyczno-naukowej posiadających jedynie niekiedy drobne odchylenie gustu w kierunku klasycznej literatury fantasy (np. twórczości Johna Ronda Reuela Tolkiena) lub gier fabularnych (np. „Dungeons & Dragons”, „Magia i Miecz”). Dopiero wraz z początkiem lat 90-tych i napływem nowych zachodnich idei te do tej pory tylko delikatnie zarysowane różnice zaczęły coraz bardziej zyskiwać na znaczeniu, co z czasem doprowadziło do podziału do tej pory jednolitego fandomu na kilka, a następnie kilkanaście mniejszych wspólnot.

Jako pierwsi z ogółu polskiej społeczności fanów wyodrębnili się miłośnicy twórczości J.R.R. Tolkiena i Andrzeja Sapkowskiego, którzy już w schyłkowym okresie PRL-u ukonstytuowali się jako samodzielna społeczność samookreślająca się jako polski fandom fantasy. Jako ciekawostkę dodam, iż przez szereg lat był to zdecydowanie najbardziej twórczy element polskiego ruchu fanowskiego. Już pod koniec lat 80-tych, mając do dyspozycji jedynie papier, długopis i pocztę, członkowie tej społeczności stworzyli kilka naprawdę dobrze ocenianych fazyonów oraz w niezwykle sprawny i umiętny sposób archiwizowali związaną z książkami wiedzę²³³.

Inną godną uwagi grupą polskich fanów, która bardzo szybko usamodzielniała się jako niezależny fandom, byli miłośnicy gier fabularnych, nazywani przez fandomowy mainstream *turlaczami* (to od ciągłego turlania kostek)²³⁴. Jak już wcześniej wspominałem, w polskim fandomie ludzie o tego typu zamiłowaniach dostrzegalni byli

233 M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I ...*, s. 82.

234 D. Grzybkowska, *Gry fabularne - ontologia, komunikacja, zjawisko społeczno-kulturowe*, „Literatura Ludowa”, 2001, nr 3 (45), s. 23.

niemalże od samego początku jego istnienia, aczkolwiek jako o samodzielnej i zorganizowanej społeczności możemy mówić o nich dopiero od 1993 roku, czyli od momentu wydania pierwszego numeru czasopisma „Magia i Miecz”²³⁵. Omawiając zagadnienie fandomowej erupcji lat 90-tych, nie można nie wspomnieć tu jeszcze o polskich komik-siarzach, czyli rodzimej społeczności miłośników powieści obrazko-wych, obecnych w polskim fandomie od lat 70-tych, a usamodzielnio-nych od 1991 roku²³⁶. Warto nadmienić tu także o polskim fandomie *Gwiezdných Wojen*, sięgającym swymi korzeniami do roku 1979, aczkolwiek jako samodzielna i wyraźnie wyodrębniona społeczność dostrzegalnym dopiero od połowy lat 90-tych²³⁷.

Otwarcie się na kulturowe wpływy zachodu sprawiło, iż w la-tach 90-tych zaczęły powstawać w Polsce także społeczności fanow-skie nieposiadające w naszym kraju żadnych wcześniejszych lokal-nych tradycji. Według zdecydowanej większości badaczy zajmujących się tym zagadnieniem, jednym z pierwszych debiutantów tego typu była polska społeczność miłośników japońskich komiksów i filmów animowanych, nazywana też polskim fandomem mangi i anime. Z opublikowanych dotychczas opracowań dotyczących tego zagadnie-nia wynika, iż do ukonstytuowania się tej wspólnoty doszło w Polsce w połowie lat 90-tych²³⁸. Co ciekawe, w literaturze przedmiotu spo-tkać można nawet propozycje konkretnych wydarzeń i dat dziennych, od których miała ona wziąć swój początek. I tak oto, według niektó-rych autorów, polski fandom mangi i anime narodził się 6 czerwca 1995 wraz z polską premierą serialu *Czarodziejka z Księżycą*, według innych doszło do tego w lipcu 1996 roku, tj. w momencie opublikowania pierw-szego tomu komiksu *Aż do nieba* (w rozumieniu autora tej hipotezy,

235 T. Pindel, *Historie Fandomowe ...*, s. 160-161.

236 P. Kasiński, W. Tkaczyk, *Festiwal z roku na rok, [w:] 25 Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier*, red. A. Radoń, Łódź 2014, s. 12-14.

237 W. Lewandowski, *Fenomen Gwiezdných Wojen na przykładzie polskiej społecz-ności fanów. Studium etnograficzne*, Gdańsk 2017, s. 20-25. Maszynopis pracy licencjac-kiej w archiwum Instytutu Archeologii i Etnologii Uniwersytetu Gdańskiego.

238 E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 31; N. Dmitruk, *Fanki „yaoi” na gruncie polskim. Miejsce „yaoistki” w fandomie mangi i anime, [w:] Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 123-124.

pierwszej mangi w Polsce), a według kolejnych, w czerwcu 1997 roku, czyli wraz z ukazaniem się pierwszego numeru czasopisma „Kawaii”²³⁹. Jak więc widzimy, pomimo braku jednomyślności co do konkretnej daty początku, w dotychczasowej literaturze sprawa narodzin polskiego fandomu mangi i anime wydaje się w gruncie rzeczy rozstrzygnięta. Moi poprzednicy byli bowiem zgodni co do tego, że polski fandom mangi i anime narodził się gdzieś w połowie lat 90-tych (dokładnie pomiędzy rokiem 1995 a 1997), pod wpływem jednego konkretnego wydarzenia, stanowiącego – według nich – coś na kształt punktu przełomowego w jego historii.

Z przeprowadzonych przeze mnie badań wynika jednak, iż przedstawiona powyżej wizja narodzin polskiego fandomu mangi i anime, mimo że piękna i klarowna, nie znajduje potwierdzenia w faktach. Już pobieżne przejrzanie dostępnych materiałów przekonuje, iż rzeczywisty przebieg tego procesu był dużo bardziej złożony i skomplikowany niż sądzili moi poprzednicy. Z ich treści jasno wynika bowiem, że polski ruch miłośników popkultury japońskiej nie narodził się w jednym konkretnym czasie ani miejscu, tak jak sugerowano wcześniej, lecz formował się na przestrzeni kilkudziesięciu lat rozdzielających moment premiery pierwszego japońskiego filmu animowanego w Polsce i terminu zorganizowana pierwszych polskich zlotów fanów mangi i anime. Tak zdefiniowany proces narodzin polskiego fandomu rozpoczął się więc już we wczesnych latach 70-tych XX wieku, wraz z pojawieniem się w polskich kinach animacji *Kot w butach*²⁴⁰, a zakończył w drugiej połowie 1997 roku, kiedy to w kilku miastach naszego kraju z inicjatywy lokalnych fanów zorganizowane zostały

239 E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 31; R. Bolałek, *Trzy pokolenia fanów ...*, s. 6-7; P. Lech, *Fenomen popkultury japońskiej w Polsce*, Łódź 2013, s. 23. Maszynopis pracy magisterskiej w archiwum Wyższej Szkoły Studiów Międzynarodowych w Łodzi; A. Lipsa, *Konwent – festiwal kultury i popkultury japońskiej w Polsce*, Łódź 2013, s. 12. Maszynopis pracy magisterskiej w archiwum Wyższej Szkoły Studiów Międzynarodowych w Łodzi; M. Ostrowska, *Problemy rynku ...*, s. 77; D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Recepcja japońskiej popkultury w Polsce. Próba wyjścia poza paradygmat antropologiczny*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 10; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce. Narodziny fandomu, „Kawaii”*, 2018, nr 3 (46), s.80.

240 R. Bolałek, *Trzy pokolenia fanów ...*, s. 6.

pierwsze edycje trzech najstarszych polskich konwentów mangowych, czyli *Manga no Sekai* w Gdyni (16-17.08.1997), *Animadu* w Łodzi (20-21.09.1997) oraz *MangaNation Party* w Olsztynie (04-05.10.1997) [Wo2; Wo8; W11; W25]. Jak łatwo policzyć, w tym ujęciu kształtowanie się podwalin polskiej wspólnoty fanów trwało mniej więcej 25 lat.

W myśl powyższej koncepcji pierwszy krok na drodze do powstania polskiego fandomu mangi i anime postawiony został już w latach 70-tych minionego wieku. Według dostępnych danych to właśnie wtedy, w efekcie pierwszego kontaktu z takimi japońskimi animacjami, jak *Kot w butach* czy *Dzieci wśród piratów*, pojawiły się w Polsce pierwsze osoby zafascynowane japońskimi filmami animowanymi²⁴¹. Oczywiście w tym pionierskim okresie zdecydowana większość z nich nie spełniała jeszcze nawet podstawowych kryteriów pozwalających uznać ich za prawdziwych fanów. Przede wszystkim nie wiedzieli oni, z czym się zetknęli i raczej nie byli świadomi nawet tego, że oglądają film japoński²⁴². Mimo wszystko coś jednak już wówczas drgnęło. Jak dziś wspominają ci ludzie, mimo niedostatków wiedzy już wtedy intuicyjnie wyczuwali oni odmienność tych produkcji od innych znanych sobie wówczas kreskówek, co szybko przerodziło się w jakąś formę fascynacji²⁴³.

Sytuacja polskich protofanów mangi i anime poprawiła się nieco w latach 80-tych XX wieku, wraz z pojawieniem się pierwszych japońskich animacji w polskiej telewizji. W tym okresie jednak także nie możemy mówić jeszcze o polskim fandomie mangi i anime. Brak podstawowej wiedzy o przedmiocie swojej fascynacji w dalszym ciągu uniemożliwiał Polakom przejście z pozycji przeciętnego odbiorcy (tj. miłośnika lub wielbiciela) do zaangażowanego i w pełni świadomego fana. Cóż z tego, że niektórym bardzo podobały się emitowane w Polsce japońskie animacje, skoro tylko nieliczni z nich, jeśli w ogóle ktoś, zdawali sobie wówczas sprawę z tego, z czym tak

241 Por. W. Nowakowski, *Kot w butach*, „Kawaii”, 1999, nr 2-3 (18), s. 43; P. Musiałowski, *Rejs w beczce po ogórkach*, „Reset”, 2017, nr 1 (1), s. 76. Też: [W15; W25].

242 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 77.

243 P. Musiałowski, *Rejs w beczce ...*, s. 76.

naprawdę się styka²⁴⁴. A jest to sprawa fundamentalna dla bycia „fanem”. Oczywiście, wśród ogólnej liczby osób zauroczonych *Dziećmi wśród piratów* lub *Zalogą G* z pewnością znalazły się jakieś bardziej spostrzegawcze jednostki, które dostrzegły pewne wspólne cechy tych tytułów. Ale na tym z pewnością się kończyło. Pewne jest bowiem, że w latach 70-tych i pierwszej połowie lat 80-tych prawie nikt w Polsce nie łączył tych produkcji z Japonią, a już praktycznie niemożliwe jest, by ktoś nazywał je wówczas mangą lub anime²⁴⁵. Zgodnie z tym, co pisałem parę rozdziałów wcześniej, główny problem ze zdefiniowaniem fenomenu japońskiej popkultury w Polsce doby PRL-u tkwił w tym, iż zdecydowana większość japońskich filmów animowanych emitowanych ówczesnie w naszym kraju przybywała do nas okreśną drogą przez kraje trzecie, gdzie w imię obrony moralności poprawiono w nich to i owo, doszczętnie zacierając w ten sposób wszelkie informacje o miejscu ich pochodzenia. Polski widz oglądał, podziwiał, ale najczęściej nie zdawał sobie sprawy z prawdziwej natury zjawiska²⁴⁶. Między innymi z tych powodów wielka miłość Polaków do *Kota w butach* i *Zalogi G* nie mogła przełożyć się w tamtym okresie na jakiegokolwiek masowe działania społeczne, jak choćby zorganizowanie sekcji miłośników japońskich filmów animowanych w ramach *Ogólnopolskiego Klubu Miłośników Fantastyki i Science Fiction*. Wszystko rozbijało się o brak podstawowej wiedzy. O ile w latach 70-tych i 80-tych przeciętny Kowalski dobrze znał pojęcie „fantastyka” i po przeczytaniu *Solaris* Stanisława Lema mógł bez większych problemów zostać fanem fantastyki i dołączyć do jej fandomu, o tyle żyjący w tym samym czasie Wiśniewski nie wiedział, że jego ulubione kreskówki zostały narysowane w Japonii, w związku z czym po obejrzeniu *Pszczółki Mai* czy *Zalogi G* nie miał szans zostać pełnoprawnym fanem japońskiej animacji. Nie ma tu znaczenia to, że bardzo lubił te produkcje. Bez wpływu był także fakt, że chodził na nie do kina wielokrotnie i wnikliwie je analizował. Według obowiązujących kryteriów brak podstawowej wiedzy

244 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 77-78.

245 R. Bolałek, *Trzy pokolenia fanów ...*, s. 6.

246 E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 31; P. Musiałowski, *Transformacja ...*, s. 48-49; M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 77.

o ulubionym tekście popkultury, uniemożliwiający jego bardziej zaangażowany odbiór, przekreśla możliwość sklasyfikowania kogoś jako jego prawdziwego fana. W latach 80-tych nie mieliśmy więc w Polsce pełnoprawnych fanów mangi i anime, za to dysponowaliśmy olbrzymią rzeszą ludzi zafascynowanych tym zjawiskiem i oczekujących na swoje fanowskie przebudzenie²⁴⁷.

Pomimo niesprzyjających okoliczności ówczesna sytuacja nie była jednak aż tak niekorzystna dla narodzin fandomu, jak mogłoby się wydawać. Z zebranych danych wynika, iż już w latach 80-tych pojawiły się w Polsce pojedyncze osoby orientujące się w tym, czym jest manga i anime. Oprócz nielicznych mieszkających wówczas w naszym kraju Japończyków byli to głównie miłośnicy komiksów, wielbiciele literatury fantastycznej²⁴⁸ oraz tłumacze języka japońskiego, którzy swą wiedzę o popkulturze Kraju Kwitnącej Wiśni zawdzięczali przede wszystkim lekturze zachodniej prasy specjalistycznej²⁴⁹. Niestety, tak samo jak o opisanych wcześniej nieświadomych odbiorcach *Zalogi G*, także i o tych ludziach nie możemy z czystym sumieniem mówić jako o fanach mangi i anime. Zdecydowana większość z tych osób nie była

247 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 77-78.

248 Spośród ludzi związanych ze środowiskiem miłośników szeroko pojętej fantastyki zaznajomionych z mangą już w latach 80-tych XX wieku mogę wymienić choćby Marka Zalejskiego. Ten długoletni grafik i ilustrator miesięcznika „Fantastyki” z japońskimi komiksami po raz pierwszy zetknął się w 1987 roku podczas kilkutygodniowego pobytu w Japonii. Jak dziś wspomina, wówczas bardzo podobał mu się ten styl rysowania, w związku z czym po powrocie do kraju próbował go z różnymi skutkami naśladować. Pomagały mu w tym przywiezione z Japonii komiksy i inne publikacje ośmangowe. W ten sposób w ciągu kilku następnych miesięcy powstało co najmniej kilka prac zainspirowanych japońskim stylem rysowania, w tym m.in. tzw. rysunek *Księżniczki*, który w 1988 trafił na okładkę kwartalnika „Mała Fantastyka” [W43]. Inną godną odnotowania postacią, już w latach 80-tych świadomą znaczenia słów manga i anime, był Jarosław Musiał, grafik i ilustrator, znany polskim fanom fantastyki przede wszystkim jako współpracownik czasopism „Fantastyka” i „Magia i Miecz”. Niestety, w odróżnieniu od Marka Zalejskiego, Pan Jarosław nie pamięta już dziś dokładnie, w jakich okolicznościach wszedł w posiadanie wiedzy o japońskiej popkulturze. Jak wspomina, był to albo efekt lektury jakiegoś artykułu prasowego, albo owoc kontaktu z bliżej nieokreśloną francuską serią filmów dokumentalnych poświęconych poświeconych komiksom [W44].

249 Por. J. Kubik, *Japońskie komiksy czytają wszyscy...*, s. 4; W. Nowakowski, *Black Knight ...*, s. 26; idem, *Z archiwum mangi i anime...*, s. 48-49; K. Sokołowski, *Kup mi, tato ...*, s. 47-48.

bowiem w rzeczywistości fanami komiksów i animacji japońskich, lecz jedynie osobami, które w konsekwencji rozwijania swojego bazowego hobby weszły w posiadanie jakiejś części wiedzy o interesującym nas fragmencie popkultury japońskiej [W37]. Wiedzieli, czym jest manga, prawdopodobnie znali też kontekst kulturowy animacji emitowanych w Telewizji Polskiej, ale jako masa nie byli fanami całego zjawiska. Od japońskich komiksów i filmów animowanych bardziej fascynowały ich komiksy włoskie lub francuskie, ewentualnie dobra japońska powieść fantastyczna [W37].

Jedyną znaną mi postacią z tego kręgu, którą z czystym sumieniem mógłbym określić mianem prawdziwego fana mangi i anime, był wspomniany już kilka rozdziałów wcześniej Witold Nowakowski, czyli pionier polskiego mangamaniactwa, a zarazem pierwszy polski fan, który podjął próbę rozpropagowania komiksu i animacji japońskiej w Polsce. Co ciekawe, według informacji udzielonych mi przez dwóch niezależnych informatorów [W37; W45], w efekcie działań Witolda już w połowie lat 80-tych uformowała się w Warszawie niewielka grupa osób świadomie zafascynowanych japońską popkulturą, złożona przede wszystkim z członków *Warszawskiego Stowarzyszenia Kendo*. Jej zwornikiem był oczywiście sam Witold Nowakowski, ówczesnie jeden z trenerów sekcji, który raz na jakiś czas organizował w swoim prywatnym mieszkaniu pokazy japońskich filmów (nie tylko animowanych) oraz w różnych miejscach w stolicy aranżował spotkania i pogadanki tematyczne dotyczące szeroko pojętej kultury japońskiej (w tym także mangi i anime)²⁵⁰. Niestety Pan Witold zmarł we wrześniu 2008 roku, w związku z czym nie było mi dane porozmawiać z nim na temat tego niezwykle fascynującego okresu w dziejach polskiego fandomu. Nie jestem więc w stanie napisać nic pewnego na temat pozostałych członków tej grupy. Jedynie w oparciu o przesłanki pośrednie mogę domniemywać, iż w jej skład, obok Pana Witolda, wchodziło jeszcze co najmniej kilkoro miłośników japońskich komiksów, w tym m.in. tłumacz języka japońskiego Cezary Komorowicz, Adam Ziółkowski,

²⁵⁰ Wspomniane spotkania odbywały się najczęściej w kawiarni muzycznej *Pod Kurantem*, mieszczącej się wówczas w lokalu przy ul. Wilczej 35/41, lub w kawiarni *Niespodzianka*, zlokalizowanej na Placu Konstytucji pod numerem 6 [W45].

kendoka i późniejszy Członek Kadry Narodowej Kendo, oraz Andrzej Szatkowski, długoletni prezes *Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki*, czyli bezpośredniego ewolucyjnego następcy parokrotnie już wspomnianego w tej pracy *Ogólnopolskiego Klubu Miłośników Fantastyki i Science Fiction*.

Przywołany wyżej przykład warszawskiej grupy Witolda Nowakowskiego pokazuje, iż rzeczywiste początki polskiej społeczności fanów mangi i anime sięgają o wiele głębiej w przeszłość niż postulowana w literaturze połowa lat 90-tych, a sama historia polskiego fandomu jest o wiele bardziej złożona, niż ktokolwiek do tej pory sądził. O ile w przypadku opisywanych wcześniej nieświadomych miłośników *Zalogi G* istnieją uzasadnione wątpliwości co do statusu ich fanostwa (są?, nie są?), o tyle w przypadku Witolda Nowakowskiego i pozostałych członków jego nieformalnej grupy chyba nie powinniśmy mieć tego typu rozterek. Według mnie organizowanie projekcji filmowych jest przejawem fanostwa, a fakt co najmniej kilkuletniego rozwijania tego projektu jest bezsprzecznie przejawem aktywności fanowskiej. A skoro mamy grupę fanów, mamy aktywność fanowską, to mamy także i fandom! Mały, ale jednak!

Co do aktywności omawianej grupy, to oprócz organizowania przywołanych powyżej *pogadanek* i *projekcji* [W37; W45] nieznane są mi niestety prawie żadne inne jej działania. Z dostępnych danych wynika nawet, że grupa ta nie realizowała żadnych innych szerzej zakrojonych form aktywności [W45]. Chciałbym tu jednak zaznaczyć, iż według dostępnych relacji [W45], sytuacja ta nie wynikała z braku chęci działania, lecz raczej stanowiła efekt ówczesnej ogólnie złej sytuacji ekonomiczno-politycznej naszego kraju. Przypomnę tu tylko, iż w drugiej połowie lat 80-tych Polska był w głębokim kryzysie ekonomicznym, a chylący się ku upadkowi komunistyczny reżim generała Jaruzelskiego ciągle jeszcze silną ręką kontrolował wszelkie środki komunikacji masowej. Do tego dołożyć należy słabo rozwiniętą telekomunikację i niezwykle rygorystyczne koncesje na papier. Według dostępnych wspomnień [W37; W45], to między innymi z tych powodów w ciągu kilku lat swojego istnienia warszawska grupa

Witolda Nowakowskiego nie mogła podjąć żadnych szerzej zakrojonych akcji popularyzatorskich, mających na celu poprawę świadomości współczesnych sobie polskich miłośników japońskich kreskówek. Jedyнным znanym mi wyjątkiem od tej reguły było przygotowanie do druku i opublikowanie omówionego już wcześniej rozdziału mangi *Przygód księżniczki Batto*. Ten epizod, pomimo iż niezwykle ciekawy, nie miał jednak większego wpływu na rozwój polskiego fandomu. W poprzedzającej komiks przedmowie autorstwa Witolda Nowakowskiego ani razu nie użyto słów manga czy anime, co być może byłoby pewnym przełomem. Nie podjęto tam też próby choćby skrótowego zdefiniowania fenomenu komiksu i animacji japońskiej²⁵¹. Jak więc widzimy, fakt istnienia i kilkuletniego działania warszawskiej grupy w niczym nie zmieniał sytuacji polskich sympatyków japońskich kreskówek. Do końca lat 80-tych zdecydowana większość z nich w dalszym ciągu była całkowicie nieświadoma japońskiego rodowodu swych ulubionych filmów animowanych i, tak samo jak w latach 70-tych, nie łączyła ich z pojęciami manga lub anime²⁵². Co do samego warszawskiego klubu, to brak szerzej zakrojonych działań sprawił, iż pamięć o nim szybko zaniknęła. W latach 90-tych już mało kto był świadomy, że kiedyś coś takiego w ogóle istniało [W37].

Na kolejny krok w dziejach formowania się polskiego fandomu przyszło więc poczekać nam aż do początku lat 90-tych, kiedy to uruchomione zostały dwie pierwsze polskie komercyjne stacje telewizyjne. To właśnie dzięki Polonii 1 i Polsatowi, a dokładniej dzięki emitowanym na ich antenie niezdejaponizowanym kreskówkom japońskim, w świadomości Polaków zaczęło powoli rodzić się masowe przekonanie o wschodnioazjatyckim rodowodzie wszystkich animacji z *wielkookimi i małosymy postaciami*²⁵³. Co bardziej spostrzegawczy widzowie szybko zauważyli, że większość głównych bohaterów *Kapitana Jastrzębia* i *Generała Daimosa* była Azjatami, o czym świadczyły

251 W. Nowakowski, *Black Knight ...*, s. 26; idem, *Z archiwum mangi i anime...*, s. 48-49; T. Gawroński, *Czarodziejka od Mazur po stodołę*, [w:] *Manga po polsku*, red. W. Sellmann, Warszawa 2003, s. 5; E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 28.

252 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 77-78.

253 *Ibidem*, s. 79.

nie tylko ich upodobania kulinarne łatwo obserwowalne w nieocenowanych wersjach tych seriali (dużo ryżu i sushi), lecz także ich typowo azjatyckie imiona: Tsubasa, Kazuya czy Kyoshiro. Kolejnymi przesłankami wskazującymi na Daleki Wschód jako miejsce pochodzenia tych seriali były także dziwne, *krzakowate* napisy pojawiające się co jakiś czas w tle głównych wydarzeń (np. transparenty kibiców w *Kapitanie Jastrzębiu*) [W49] oraz azjatycko brzmiące zdania i wyrazy z oryginalnej ścieżki dźwiękowej, przebijające się czasami przez polskie tłumaczenie²⁵⁴. Przypomnę tu, że niektóre serie emitowane wówczas w Polsce (np. *Kapitan Jastrząb*) dotarły do nas w oryginalnych japońskich wersjach językowych i nadawane były w polskiej telewizji z japońskim dubbingiem i nałożonym na niego polskim lektorem. Pomimo starań rodzimych studiów dźwiękowych język japoński był tam zazwyczaj wyraźnie słyszalny. Polski lektor nie był bowiem w stanie całkowicie go zagłuszyć.

Mniej więcej w tym samym czasie, w różnych miejscach naszego kraju, obserwowalny jest także fakt pojawienia się co najmniej kilku anonimowych osób świadomych znaczenia słów manga i anime oraz prawdopodobnie zafascynowanych tym zjawiskiem. Potwierdza to choćby krótka wzmianka dotycząca zlotu pasjonatów rozrywki komputerowej *Intel Outside'94*, według której w trakcie tego spotkania jakiś bliżej nieokreślony osobnik zorganizował pokaz japońskiego filmu animowanego z serii *Urotsukidoji*²⁵⁵. Myślę, że możemy wykluczyć, iż był to Witold Nowakowski, gdyż, że tak się wyrażę, nie było to jego środowisko. W tym samym kontekście warto odnotować tu również fakt, iż w okolicy 1992 i 1993 roku w kilku miastach naszego kraju pojawiły się domowe kopie VHS kilku zagranicznych wydań filmów anime. Wśród nich była m.in. *Akira* w wersji brytyjskiej firmy Manga Entertainment [W25; W49]. Ktoś, być może jakiś fan, musiał sprowadzić te filmy do Polski i pokazać je swoim znajomym. Oni zapewne – jeśli

254 D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Recepcja japońskiej popkultury...*, s. 9.

255 [Diskmag] Little Horror (pseudonim), *Intel outside party 1 report*, „Poczytaj mi mamo”, 1994, nr 6; Jetboy (pseudonim), *Intel Outside Party I. Warszawa '94*, „Comodore & Amiga”, 1994, nr 10 (34), s. 8.

filmy im się spodobały – zrobili sobie ich kopię i pokazali je następnym innym swoim znajomym, którzy być może także sobie je przegrali. W ten sposób filmy te trafiły między innymi do Warszawy, Łodzi czy Mrągowa [W25], gdzie przez kilkanaście następnych miesięcy stanowiły fascynującą zagadkę dla wielu młodych ludzi pamiętających *Zalogę G*²⁵⁶.

Ostatni krok na długiej drodze formowania się podwalin polskiego fandomu postawiony został w połowie 1995 roku. Wówczas to swoją działalność popularyzatorską rozpoczął Robert „Mr. Root” Korzeniewski, uważany przez wielu fanów za faktycznego twórcę tej wspólnoty. Od początku 1995 roku ten zafascynowany mangą publicysta i zacięty amigowiec zaczął propagować wiedzę o japońskich komiksach i filmach animowanych na zlotach ludzi związanych ze sztuką cyfrową²⁵⁷, a później także na łamach czasopism zajmujących się tematyką gier komputerowych²⁵⁸. Pomimo iż Robert nie był pionierem w tej dziedzinie, przed nim zbliżoną aktywność prowadził wielokrotnie już tu wspomniany Witold Nowakowski, to jednak dopiero jego działania były na tyle dynamiczne i efektywne, że skutecznie rozpropagowały japońską popkulturę w naszym kraju. To dzięki jego artykułom, opublikowanym najpierw w „Gamblerze”, a później w „Secret Service”, ludzie tworzący późniejsze pierwsze pokolenie polskich fanów poznali podstawowe fakty na temat fascynujących ich już od dawna kreskówek z Polsatu (*Czarodziejka z Księżycy*) i Polonii 1 (m.in. *Kapitan Jastrzęb*, *General Daimos*) i skojarzyli te produkcje z nieznanymi sobie dotychczas pojęciami manga i anime²⁵⁹. To za sprawą Roberta oba powyższe terminy oraz związana z nimi

256 R. Swół, *Zakochany w M ...*, s. 10.

257 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32-33. Por. też: [Diskmag] Chris (pseudonim), *Krótkie sprawozdanie z party PRIMAVERA 2*, „Bigoz”, 1995, nr 7; [Diskmag] Little Horror (pseudonim), *Eastern Conference*, „Pocztaj mi mamó”, 1995, nr 8. Dalsze przykłady w następnym rozdziale.

258 R. Korzeniewski, *Manga!*, „Gambler”, 1995, nr 2 (15), 56-58; Root-San (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1995, nr 11 (29), 82-83.

259 L. Pułka, *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004, s. 184-185; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32.

idea otakizmu²⁶⁰ bardzo szybko rozpowszechniły się wśród polskich miłośników japońskich animacji, zapoczątkowując proces przekształcenia się fanów pojedynczych serii w sympatyków całego gatunku anime. Finalną konsekwencją tego procesu było powstanie polskiego zorganizowanego fandomu mangi i anime, czyli wspólnoty fanów japońskich komiksów i animacji, złożonej z ludzi świadomych przedmiotu swojej pasji²⁶¹. Gdybym miał iść drogą wytyczoną przez moich poprzedników i wskazać jakieś jedno konkretne wydarzenie, które w moim odczuciu najbardziej zasługuje na miano momentu narodzin polskiego fandomu mangi i anime, to odwołując się do idei początku symbolicznego, wybrałbym datę publikacji pierwszego artykułu Mr. Roota w „Secret Service”, czyli listopad 1995 roku (29 numer czasopisma „Secret Service”)²⁶². Jak już sygnalizowałem w innym miejscu²⁶³, w moim odczuciu to właśnie za sprawą tego tekstu w świadomości ogólnej masy polskich sympatyków japońskich kreskówek, do tej pory niezorientowanych zbyt w tym temacie, powstało skojarzenie identyfikujące ich ulubione produkcje z nieznanymi im dotychczas pojęciami: anime (japoński film rysunkowy) i manga (japoński komiks), oraz narodził się masowy, zorganizowany i rozwinięty fandom. Jak już jednak parokrotnie wspominałem w tej pracy, nie jestem zwolennikiem tego typu uproszczeń. Moim zdaniem proces kształtowania się wspólnoty polskich fanów mangi i anime miał długotrwały i niezwykle skomplikowany przebieg, a sam fandom ma wielu, bardzo często anonimowych, ojców. Choćby z szacunku do pracy tych ludzi nie należy więc całego tego procesu zbyt upraszczać.

260 Otakizm (od jap. *Otaku*) to zjawisko fanostwa ukierunkowanego na temat mangi i anime. Por. P. Rogóż, *Otaku*, „Kawaii”, 1997, nr 1 (1), s. 50-51; Angel Rinoa (pseudonim), MaXxX (pseudonim), *Otakizm*, „Kawaii”, 2001, nr 3 (31), s. 60-61; J. Krzyżanowska, „*Otaku*” – zarys znaczenia terminu, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 19-36.

261 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32.

262 Root-San (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1995, nr 11 (29), s. 82-83.

263 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32.

OJCIEC ZAŁOŻYCIEL

Mangowy boom, który wybuchł w Polsce w drugiej połowie lat 90-tych był zjawiskiem wyjątkowym na skalę Europy Środkowej i Wschodniej. W momencie, gdy polska młodzież z wypiekami na policzkach śledziła przygody bohaterów japońskich kreskówek i zachłystywała się nowo odkrytą japońską popkulturą, w wielu krajach naszej części Europy (np. na Węgrzech, w Czechach, Słowacji, Rumunii czy nawet Austrii) manga i anime były jeszcze wówczas zjawiskiem prawie nieznanym²⁶⁴. O tym, że to właśnie Polska stała się drugim po Niemczech regionalnym liderem w kwestii tempa i skali rozwoju fandomu japońskiej popkultury, zdecydował w głównej mierze szczęśliwy splot dwóch czynników. Po pierwsze, w czerwcu 1995 roku telewizja Polsat rozpoczęła emisję serialu *Czarodziejka z Księżycy*²⁶⁵. Pomimo że budził on skrajne opinie wśród polskich widzów²⁶⁶, to jednak dla środowiska przyszłych mangowców, a wówczas jeszcze tylko sympatyków egzotycznych japońskich filmów animowanych, był niczym objawienie [W01; W05; W10; W13; W16; W23; W29; W31; W49]²⁶⁷. W przeciwieństwie do nieco już anachronicznych seriali z Polonii 1, powstałych w większości jeszcze w latach 60-tych i 70-tych, była to bowiem nowa, współczesna seria, mocno nasycona niesamowitą japońską popkulturą i opowiadająca o wówczas aktualnych problemach nastolatków²⁶⁸.

264 J. M. Bouissou, M. Pellitteri, B. D. Weinkauff, A. Beldi, *Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom*, [w:] *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010, s. 253-265; P. M. Malone, *The Manga Publishing ...*, s. 327; Z. Kacsuk, *Subcultural entrepreneurs, path dependencies and fan reactions: The case of NARUTO in Hungary*, [w:] *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics. Global Manga Studies*, vol. 2, red. Jaqueline Berndt, Kyoto 2012, s. 20-21; P. Crînguța-Irina, *Japanese popular culture and its impact on Romanian cultural space*, „Romanian Journal of Sociology”, 2014, nr 1-2, s. 73-77; A. N. Cazacu, *Anime culture in Romania – environment to promote manga comics*, „Journal of Romanian Literary Studies”, 2016, nr 8, s. 544-545.

265 D. Pacocha, *Porucznik Colombo wraca do Edenu ...*, s. 2.

266 Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy ...*, s. 14.

267 Por. Dżoasia (pseudonim), *Fandorama. Sailor Moon forever*, „Kawaii”, 2001, nr 6 (34), s. 52-53.

268 E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 29-31.

Drugim z czynników, który w walny sposób przyczynił się do popularyzacji japońskiej popkultury w Polsce, a zarazem w symboliczny sposób sfinalizował długotrwały proces narodzin polskiego fandomu mangi i anime, była wzmiankowana już wcześniej popularyzatorska działalność Roberta „Mr. Roota” Korzeniewskiego. To głównie dzięki jego wysiłkom po kilkunastu latach trwania w biernej niewiedzy polscy sympatycy japońskich kreskówek dowiedzieli się wreszcie, czym jest manga i anime, co w połączeniu z ówczesnie olbrzymią popularnością *Czarodziejki z Księżycy* zaowocowało istną eksplozją zainteresowania tematem mangi i anime²⁶⁹.

Z uwagi na swoje niebywale zasługi na polu popularyzacji japońskiej popkultury w naszym kraju już w 2 poł. lat 90-tych Robert Korzeniewski zyskał sobie wśród polskich fanów przydomek *prekursora polskiego mangamaniactwa, ojca chrzestnego mangi w Polsce* lub nawet *boga mangi w Polsce*²⁷⁰. Sam zainteresowany przy każdej możliwej okazji dystansował się od wszelkich tego typu tytułów, podkreślając, iż *byli w Polsce lepsi i mądrzejsi* od niego. Jak twierdzi, robił on po prostu *to co do niego należało i to co uważał za słuszne*. Reszta, jego zdaniem, to *już tylko kwestia przypadku*²⁷¹. Nawet jeśli przyjmujemy, że tak było i że powyższe słowa nie są tylko zwykłą zbędną kurtuazją, to i tak – jak mawiał Napoleon Bonaparte – *przypadek sam nic nie zdziała*. Aby uzmysłwić, jak wiele polski fandom mangi i anime zawdzięcza Robertowi Korzeniewskiemu, musimy cofnąć się w zrekonstruowanym łańcuchu zdarzeń o kilka ogniw przed uchwycony już moment finalizacji długotrwałego procesu rozwoju polskiego fandomu i dokładnie przyjrzeć się całej aktywności Roberta Korzeniewskiego na polu popularyzacji japońskiej popkultury w Polsce.

Zanim Robert Korzeniewski posiadał wiedzę na temat tego, czym jest manga i anime, oraz został popularizatorem japońskiej popkultury nad Wisłą, podobnie jak wielu swoich rówieśników intereso-

269 L. Pułka, *Kultura mediów ...*, s. 184-185.

270 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, część 1, „Kawaii”, 1998, nr 11 (16), s. 50.

271 [pl.rec.anime], temat: „Mr.ROOT' naszym mangowym GURU?????” (11.03.1999), wpisy użytkownika: /\r.R()OT.

wał się techniką komputerową oraz sztuką cyfrową²⁷². Najwcześniejszym uchwytym źródłowo przykładem publicznego uzewnętrzniania obu tych pasji jest działalność Roberta na łonie polskiej demosceny (nazywanej też czasem po prostu sceną), czyli nieoficjalnego, nieformalnego ruchu użytkowników komputerów osobistych, zajmującego się tworzeniem programów demonstracyjnych, nazywanych potocznie demami. Demonstracje te były rodzajem prezentacji multimedialnych, które łączyły w sobie konwencjonalną grafikę dwuwymiarową, muzykę i animowane efekty wizualne osiągnięte drogą programowania. Ich celem było nie tylko testowanie możliwości komputerów, na których powstawały, lecz przede wszystkim demonstrowanie możliwości i umiejętności ich twórców, tj. programistów, grafików i muzyków²⁷³. Począwszy od roku 1990, Robert Korzeniewski, znany już wówczas jako Mr. Root, był członkiem kilku grup scenowych zajmujących się kreowaniem tego typu programów na komputery marki Amiga. Były to m.in. Pyrrusians (w roku 1991), Action Direct (w roku 1992) czy Acme Factories (w latach 1990-1992). Swoje największe sukcesy w tej dziedzinie osiągnął jednak dopiero jako członek teamu **Union** (1992-1998), gdzie po raz pierwszy w swej scenowej karierze mógł skoncentrować się wyłącznie na tworzeniu muzyki, czyli tego, co wówczas interesowało go najbardziej²⁷⁴. Swoje zamiłowanie do komputerów Mr. Root potrafił przekuć jednak nie tylko w ciekawy sposób na życie, lecz także i w pracę zawodową przynoszącą realny zysk. Dzięki licznym znajomościom w branży komputerowej, zawiązanym głównie za pośrednictwem sceny, w marcu 1992 roku dołączył on do zespołu redakcyjnego czasopisma „Amiga Magazyn”, gdzie przez kilka następnych lat publikował teksty dotyczące życia polskiej demosceny oraz amigowych programów służących do tworzenia i edycji muzyki²⁷⁵.

272 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja, część 1*, „Kawaii”, 1998, nr 11 (16), s. 50.

273 J. Rożen-Wojciechowska, *Sceny i nurty [demoscena]*, [w:] *Tekstylija bis. Słownik młodej polskiej kultury*, red. P. Marecki, Kraków 2006, s. 401-411.

274 Mr. Root. Music Artist, Texter, Graphics Artist, [Online] <http://janeway.exotica.org.uk/author.php?id=977> [dostęp: 12.01.2020].

275 Por. R. Korzeniewski, *Scena na targach „World of Commodore”*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 3 (7), s. 52; idem, *Tricki w protrackerze*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 7 (11), s. 28; idem, *680XX Convention*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 10 (14), s. 40; idem, *Jak*

W tym momencie swojego życia Robert nie wiedział jeszcze, czym jest manga i anime. Oczywiście z telewizji znał kilka produkcji spod tego znaku, jak choćby *Gigi La Trottola* czy *Yattamana*. Jednakże, jak wspominał w jednym ze swoich tekstów, kontakt wyłącznie z takimi *nędznymi namiastkami całego gatunku* sprawił, iż japońskie kreskówki kojarzyły mu się wtedy tylko z *mało ciekawymi* czy wręcz *głupimi bajkami dla dzieci*²⁷⁶. Sytuacja ta zmieniła się niespodziewanie pod koniec 1994 roku, kiedy to jego pasja do komputerów Amiga zawiodła go na londyńskie targi sprzętu i oprogramowania komputerowego *Future Entertainment Show'94*, odbywające się od 26 do 30 października [W20]. Wraz z kilkoma kolegami równie mocno jak on zakochanymi w Amidze wybrał się tam głównie w celu odwiedzenia pawilonu swojej ukochanej marki komputerów, a przy okazji, jako współpracownik „Amiga Magazynu”, chciał zebrać tam jakieś informacje o nadchodzących nowinkach ze świata Amigi²⁷⁷. W trakcie targów odbył więc niezliczoną ilość rozmów i odwiedził setki stoisk, zdobywając w ten sposób informacje o dziesiątkach zbliżających się premier sprzętowych i programowych. Przewrotny los chciał jednak, iż najcenniejszym, co przywiózł on z Londynu do Polski, nie były skrupulatnie zbierane informacje o amigowych nowościach, lecz dwa niepozorne i przypadkowo poznane słowa: „manga” i „anime”, które w ciągu następnych kilku lat całkowicie zmieniły jego życie [W20]. To właśnie na tych targach, w trakcie jednej z setek odbytych rozmów, Robert usłyszał legendarne już dziś słowa: *hej man, manga videos are cool!*, które – jak miało się z czasem okazać – stały się istotną cezurą w historii polskiej kultury młodzieżowej²⁷⁸. Niestety nie znamy kontekstu tej wypowiedzi; nie wiemy też, kto wyraził tę opinię. Wiemy tylko, iż w kilka godzin po jej

powstaje *Demo?*, „Amiga Magazyn”, 1994, nr 1 (17), s. 13; idem, *You can't beat thefeeling!*, „Amiga Magazyn”, 1994, nr 3 (19), s. 56; idem, *Wieża Babel, !*, „Amiga Magazyn”, 1994, nr 6 (22), s. 90.

276 R. Korzeniewski, *Manga! ...*, s. 56.

277 W prasie branżowej zachowały się relacje kilku uczestników tego wyjazdu. Mowa tu choćby o Romanie Sadowskim i jego publikacjach z „Gamblera” i „Amiga Magazynu”. Por. R. Sadowski, *Co nowego w świecie rozrywki*, „Gambler”, 1995, nr 1 (14), s. 75; idem, *Future Entertainment Show'94*, „Amiga Magazyn”, 1995, nr 1 (29), s. 8.

278 L. Pułka, *Kultura mediów ...*, s. 184-185; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32.

usłyszeniu późniejszy ojciec założyciel polskiego fandomu udał się z ciekawości do jednej z londyńskich galerii handlowych, gdzie, kierując się rekomendacją przypadkowego rozmówcy z targów i gustem ekspedienta sklepu (prawdopodobnie Virgin lub Tower Records), zakupił swoje pierwsze trzy kasety VHS z filmami anime [W20]. Były to: *Akira*, *Wicked City* i *Monster City*. Niestety w trakcie pobytu w Londynie Robert nie miał technicznej możliwości i okazji zapoznać się z zakupionymi filmami. Zrobił to więc dopiero po powrocie do kraju. Pomimo tego, że po czterech dniach targów i przeszło 20 godzinach podróży samochodem był potwornie zmęczony, pierwszą czynnością, jaką wykonał po wejściu do domu, było obejrzenie przywiezionych z Anglii filmów. Jak wspomina, zaczął od kasety, której okładka według niego *najfajniej wyglądała*, włożył ją do magnetowidu, wcisnął przycisk *play* i zaczął oglądać. Obejrzany film tak mu się spodobał, że po jego zakończeniu przewinął taśmę do początku i pomimo tego, że był zupełnie wyczerpany, obejrzał go jeszcze raz. Dla ścisłości, była to *Akira*, czyli film trwający dokładnie 124 minuty [W20].

Odkrycie nowego, nieznanego wcześniej świata japońskiej popkultury było dla Roberta swoistym objawieniem. Jak wspomina, jego pierwszą reakcją po obejrzeniu trzech zakupionych filmów *była chęć dowiedzenia się o nich czegoś więcej*. Na szczęście razem z kasetami w Londynie zakupił on także bieżący numer brytyjskiego czasopisma dla miłośników japońskiej popkultury „Manga Mania”, z którego dowiedział się co nieco o japońskich komiksach i filmach animowanych. Znalazł tam także adresy kilku angielskich sklepów wysyłkowych z mangami i filmami anime, skąd w ciągu następnych kilku tygodni sprowadził kilka kolejnych filmów, w tym m.in. *3x3 Eyes* i *Tokyo Babylon* [W20]. Chęć poszerzania swojej – jeszcze wówczas – skromnej wiedzy oraz konieczność zaspokojenia wciąż rosnącego głodu nowych tytułów nie były jednak jedynymi potrzebami palącymi Roberta w tym czasie. Niemalże od samego początku swojej mangowej fascynacji pragnął on także jak najszybciej podzielić się swoim odkryciem z innymi. Manga (i anime) były dla niego *tak fascynujące i tak rewelacyjne*, że uważał, iż *wszyscy powinni je poznać* [W20].

Rozmyślając nad możliwymi formami rozpropagowania japońskiej popkultury w Polsce, bardzo szybko wpadł na pomysł, że wyśmienitym miejscem do realizacji tego celu będą spotkania ludzi związanych z demosceną komputerową, nazywane w slangu scenowców **demoparty**, **copy party** lub po prostu **party**²⁷⁹. Były to stosunkowo duże imprezy (od 200 do 2000 uczestników), przyciągające wielu młodych ludzi zainteresowanych wszelkimi nowościami i otwartych na zagraniczne trendy. Był tylko jeden problem. Otóż na przełomie 1994 i 1995 roku, czyli w momencie, w którym w głowie Roberta narodził się pomysł popularyzowania mangi w naszym kraju, dysponował on jedynie kilkoma kasetami ściągniętymi z Anglii, więc pole manewru dla potencjalnych działań promocyjnych było mocno ograniczone. Pomimo tych niedostatków zdecydował on jednak, iż nie ma na co czekać. Wążąc wszystko, czym w tym momencie dysponował, szybko podjął decyzję, iż początkowo skoncentruje się on głównie na organizacji pokazów filmowych, a dopiero z czasem i przyrostem wiedzy oraz materiałów poszerzy spektrum swojego działania o kolejne projekty [W20].

Przygotowania do pierwszego pokazu filmowego rozpoczęły się już w pierwszych tygodniach 1995 roku. Robertowi bardzo szybko udało się nawiązać kontakt z kilkoma organizatorami imprez scenowych zainteresowanych tym pomysłem. Pierwszymi z nich byli pomysłodawcy starachowickiej imprezy *Primavera*'95, którzy bez wahania i niemal na ślepo zgodzili się przekazać na potrzeby mangowego pokazu jedną z sal technikum, w którym w dniach 11-12 marca 1995 roku miał odbyć się zlot [W20]. Tak pozytywne i przychylne nastawienie do pomysłu Roberta wynikało z pewnością z faktu, iż od dawna wszystkie polskie imprezy scenowe odbywały się według tego samego, wciąż powielanego schematu, więc każda nowa atrakcja, która pozwalała *Primaverze* choćby odrobinę wyróżnić się na tle innych konkurencyjnych imprez, była na wagę złota.

279 Demoparty (w latach 90-tych też – copy party), w skrócie party – to spotkanie ludzi związanych z demosceną komputerową, połączone z pokazem prac z pogranicza informatyki i szeroko pojętej sztuki elektronicznej: od muzyki, przez grafikę, do multimedialnych prezentacji i animacji czasu rzeczywistego. Party trwa od dwóch do nawet pięciu dni bez przerwy, punktem kulminacyjnym spotkania jest zaprezentowanie prac w konkursach (tzw. *compo*). Por. J. Rozeń-Wojciechowska, *Sceny i nurty...*, s. 401-411.

Zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami w dniu imprezy Robert zapakował więc do swojego samochodu prywatny 24-calowy telewizor, owinięty w reklamówkę magnetowid, przedłużacz i karton kaset, po czym wyruszył do Starachowic [W20]. Gdy po przeszło dwóch godzinach podróży dotarł wreszcie na miejsce, pozostało mu już tylko ogólne ogarnięcie sali, ustawienie sprzętu oraz wyraźne oznaczenie drzwi wejściowych do sali projekcyjnej. Jak wspomina, *paradoksalnie, ostatnia z tych czynności okazała się najtrudniejsza*. Z braku alternatywnych pomysłów stanęło więc na nazwie **Manga Room**, czyli prostej zbitce słownej, która, wpisując się w przyjętą na *copy party* angielskojęzyczną konwencję nazewniczą, w jasny sposób odróżniała mangowy pokój od innych pomieszczeń, jak sala główna (main room), sala do spania (sleeping room) czy jadalnia (eating room). Z czasem ta ukuta ad hoc nazwa przeniesiona została do czasopisma „Secret Service”, gdzie przez kilka lat funkcjonowała jako zastrzeżony znak towarowy działu mangowego redagowanego przez Mr. Roota [W20].

Już po kilku pierwszych godzinach trwania *Primavery* Robert z ulgą zauważył, że jego pomysł zorganizowania projekcji filmowej był strzałem w dziesiątkę oraz że temat mangi i anime trafił w środowisku scenowców na podatny grunt [W20]. Świadczył o tym fakt, iż przez większość swojego trwania *primaverowy* Manga Room był tłumnie oblegany przez widzów²⁸⁰, co w późniejszym czasie zaowocowało licznymi pozytywnymi recenzjami i komentarzami publikowanymi na łamach amigowych Diskmagów²⁸¹. W jednej z nich niejaki *Chris* entuzjastycznie relacjonował, iż [na *Primaverze*] *był specjalny pokój, tzw. Manga Room, w którym przez większość party wyświetlane były Anime, czyli japońskie filmy rysunkowe. To było po prostu super i bardzo*

²⁸⁰ Jetboy (pseudonim), *PRIMAVERA PARTY V2.0*, „Commodore & Amiga”, 1995, nr 6 (41), s. 21.

²⁸¹ Diskmag, potocznie znany jako Magazyn dyskowy lub diskzine, to rodzaj amatorskiego magazynu, który rozprowadzany jest wyłącznie w formie elektronicznej, głównie na dyskietkach, i można go odczytać tylko za pomocą komputerów. Okres swojej największej świetności diskmagi przeżywały w Polsce w latach 90-tych głównie za sprawą społeczności użytkowników komputerów Commodore i Amiga. Zobacz: Lifter (Pseudonim), *Polskie Ziny Dyskowe*, cz. 1, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 8 (12), s. 16-19; idem, *Polskie Ziny Dyskowe*, cz. 2, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 9 (13), s. 55-57.

dużo osób korzystało z tego pomieszczenia. Spędziłem tam połowę party²⁸². W podobnym tonie wypowiadali się także *The Knight*²⁸³ oraz *Jetboy*²⁸⁴, tj. dwaj kolejni uczestnicy, a zarazem recenzenci *Primavery*'95. Ten drugi w swym tekście wspominał nawet, iż Manga Room był najbardziej obleganą atrakcją imprezy.

Kolejną scenową grupą zainteresowaną zorganizowaniem na swojej imprezie mangowego pokazu byli organizatorzy białostockiego party *EASTERN CONFERENCE* planowanego na 29-30 kwietnia 1995 roku. Podobnie jak w przypadku *Primavery*, także i tamtejszy Manga Room okazał się gigantycznym sukcesem, ciesząc się olbrzymią popularnością wśród uczestników party²⁸⁵. Jeden z recenzentów tego spotkania sugerował nawet, iż był to jedyny pozytywny aspekt *zdecydowanie nieudanej imprezy*. Jego zdaniem tylko *puszczane non stop filmy anime powstrzymały ludzi przed wcześniejszym powrotem do domów*²⁸⁶.

Pierwszym poważnym sprawdzianem dla idei Manga Roomu był jednak dopiero zorganizowany w Warszawie w dniach 30-31 sierpnia 1995 zlot *Intel Outside II*. W przeciwieństwie do dwóch opisanych powyżej spotkań, będących w gruncie rzeczy tylko niewielkimi lokalnymi imprezami, gromadzącymi odpowiednio ok. 300 i 200 osób²⁸⁷, warszawskie demoparty zapisało się w dziejach polskiej demosceny jako jedno z największych spotkań tego typu. Zgromadziło ono blisko 1000 uczestników²⁸⁸, co daje mu trzecią pozycję na liście najbardziej

282 **[Diskmag]** Chris (pseudonim), *Krótkie sprawozdanie z party PRIMAVERA 2*, „Bigoz”, 1995, nr (7).

283 **[Diskmag]** The Knight (pseudonim), *PRIMAVERA'95, relacja z Party*, „Gedan”, 1995, nr (3).

284 Jetboy (pseudonim), *PRIMAVERA PARTY V2.0 ...*, s. 21.

285 **[Diskmag]** Timi (pseudonim), *Eastern Conference'95 – raport*, „Nie Z Tej Beczki”, 1995, nr (7); **[Diskmag]** Little Horror (pseudonim), *Eastern Conference*, „Poczytaj mi mamó”, 1995, nr (8).

286 **[Diskmag]** Little Horror (pseudonim), *Eastern Conference*, „Poczytaj mi mamó”, 1995, nr (8).

287 Por.: **[Diskmag]** The Knight (pseudonim), *PRIMAVERA'95, relacja z Party*, „Gedan”, 1995, nr (3); **[Diskmag]** Klaf (pseudonim), *EASTERN CONFERENCE. Wrażenia*, „Gedan”, 1995, nr (3).

288 **[Diskmag]** HIV (pseudonim), *Intel Outside 2*, „Gedan”, 1995, nr (4); M. Górecki, *Intel Outside 2*, „Secret Service”, 1995, nr 10 (28), s. 12.

obleganych polskich *parties*, zaraz za dwoma następnymi edycjami tej imprezy, tj. *Intel Outside III*²⁸⁹ i *Intel Outside IV*²⁹⁰. Dla Roberta, planującego zorganizowanie tu kolejnego, trzeciego już z kolei Manga Roomu, była to wyśmienita okazja do zaprezentowania mangi szerszemu gronu odbiorców. W tym konkretnym przypadku nie mógł on jednak skupić się tylko na tym jednym zadaniu. Głównym organizatorem *Intel Outside* była bowiem jego macierzysta grupa demoscenowa czyli Union, w związku z czym na tej imprezie Robert występował niejako w podwójnej roli: jako jeden z głównych organizatorów oraz koordynator Manga Roomu. Pomimo niedogodności wynikających z faktu pełnienia podwójnych obowiązków, trwający dwa dni *Intelowy* pokaz wypadł bardzo dobrze i ponownie cieszył się olbrzymią popularnością wśród uczestników party. Przynajmniej tak wynika z dostępnych recenzji opublikowanych w prasie branżowej i diskmagach²⁹¹.

W ciągu następnych trzech lat Robert lub inne namaszczone przez niego osoby poprowadziły Manga Roomy jeszcze co najmniej na dziewięciu złotych komputerowców (por. tabela 2). Były to m.in. poznańskie targi *Labirynt'96* (14-17.05.1996)²⁹², dwie pierwsze edycje opolskiej imprezy scenowej *Gravity* (9-19.11.1996 i 29-30.08.1997)²⁹³ czy trzecia edycja warszawskiego demoparty *Staszic Compo* (2.06.1996)²⁹⁴. Łączny dorobek Roberta w tej dziedzinie wynosi więc około dwunastu zorganizowanych pokazów (a przynajmniej o tylu mi obecnie wiadomo), z których pierwszy odbył się w marcu 1995 roku na omówionej już powyżej starachowickiej *Primaverze*, a ostatni w sierp-

289 R. Belke, *Intel Outside III raport*, "Amiga Computer Studio", 1996, nr 6 (6), s. 41; **[Diskmag]** HIV (pseudonim), *INTEL OUTSIDE 2*, „Gedan”, 1995, nr (4).

290 A. Borowiecka, *Kalendarium województwa wrocławskiego za rok 1997*, „Zapiski Kujawsko-Dobrzyńskie”, 1999, nr 13, s. 449.

291 **[Diskmag]** Larry (pseudonim), *THERE'S A PARTY*, „Gedan”, 1995, nr (4).

292 W. Nowak, *Z kraju*, „Secret Service”, 1996, nr 4 (34), s. 6; idem, *Labirynt'96*, „Secret Service”, 1996, nr 5 (35), s. 11.

293 Voyager (pseudonim), *Raport z Gravity party'96*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 2 (54), s. 34; **[Diskmag]** K.K. (pseudonim), *Wrażenia z Gravity 96*, „AntyDresiarz”, 1996, nr (0); M. Bujak, *Gravity 97*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 11 (63), s. 51; **[Diskmag]** Belos (pseudonim), *Gravity 97*, „Excess”, 1997, nr (2).

294 Ranger (pseudonim), *Parties, parties...*, „Amiga Computer Studio”, 1996, nr 5 (5), s. 38

niu 1998 na warszawskim zlocie *Intel Outside V*²⁹⁵. Biorąc pod uwagę realia epoki oraz ówczesną sytuację osobistą i zawodową Roberta, był to nie lada wyczyn. Pamiętajmy, że w przypadku tego konkretnego projektu do jego zadań należało nie tylko bezpośrednie przygotowanie pokazów, tj. zdobycie i dostarczenie na miejsce niezbędnego sprzętu i taśm z filmami, lecz także i ich faktyczne zorganizowanie, czyli po prostu *ugadanie sprawy* z poszczególnymi organizatorami. Podkreślić należy tu, iż początkowo inicjatywa zorganizowania Manga Roomu zawsze leżała po stronie Roberta, co znaczy, że to on, dążąc do jak najszerzego rozpropagowania mangi i anime, zgłaszał się do organizatorów poszczególnych imprez z prośbą o zgodę na przeprowadzenie na nich mangowego pokazu [W20]. Organizatorzy mogli się zgodzić lub nie. Najczęściej się zgadzali, ale zaznaczyć należy tu wyraźnie, iż – przynajmniej początkowo – inicjatywa zorganizowania Manga Roomu zawsze leżała po stronie Roberta. Powyższa sytuacja zaczęła zmieniać się dopiero po połowie roku 1996, kiedy to po kilku spektakularnych sukcesach frekwencyjnych niektórzy organizatorzy imprez amigowych zaczęli sami zwracać się do Roberta z prośbą o zorganizowanie u nich Manga Roomu. W ten sposób po dwóch latach od swojego debiutu obwoźne pokazy japońskich filmów animowanych, nazywane już wówczas szyderczo *objazdowymi cyrkami Mr. Roota*²⁹⁶, stały się atrakcją niezwykle pożądaną przez organizatorów większości demoscenowych zlotów i niemal obowiązkowym punktem programu każdego szanującego się party [W40]. Znakomitym przykładem niedostosowania się do tej zmiany gustów uczestników amigowych imprez było koszalińskie demoparty *Astrosyn'97*, zorganizowane w dniach 13-14 grudnia 1997 roku. Otóż, gdy przybyli na zlot komputerowcy zorientowali się, że nie ma na nim Manga Roomu, doszło do nieprzyjemnych tarć pomiędzy nimi a organizatorami, po czym część z przybyłych na imprezę scenowców zażądała nawet natychmiastowego zwrotu pieniędzy za wejściówki i niezwłocznie po ich wypłaceniu opuściła teren zlotu²⁹⁷.

295 G. Juraszek, *Dwa w jednym*, „Amiga Magazyn”, 1998, nr 10 (74), s. 16.

296 Voyager (pseudonim), *Rush Hours Copy Partu*, *Częstochowa 22-23.02.97*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 5 (57), s. 64.

297 [Diskmag] Norman (pseudonim), *Astrosyn'97 - party raport*, „Beret”, 1998, nr (0.5); [Diskmag] Pnx (pseudonim), *Ja na Astrosyn'97*, „Excess”, 1998, nr (3);

Jakiś czas później organizatorzy *Astrosynu* tłumaczyli się w prasie branżowej, iż przygotowując zjazd, byli świadomi istnienia zapotrzebowania na Manga Room, aczkolwiek pomimo szczerych chęci nie mieli jak go przygotować, gdyż *nikt z nich nie interesuje się mangą i nie posiada filmów tego typu, a usilne poszukiwania kogoś, kto by ten teatrzyk poprowadził, spełzły na niczym*²⁹⁸. Jak łatwo się domyślić, takie tłumaczenie tylko zaostrzyło krytykę ze strony rozczarowanych uczestników imprezy.

Tabela 2 – Podstawowe informacje na temat znanych mi amigowych demoparties, na których zorganizowany został Manga Room

Nazwa	Data	Lokalizacja
Primavera II (Primavera'95)	11-12.03.1995	Starachowice
Eastern Conference	29-30.04.1995	Białystok
Intel Outside II	29-30.08.1995	Warszawa
Labirynt'96	14-17.05.1996	Poznań
Staszic Compo III	01-02.06.1996	Warszawa
Polish Summer Party'96 (Polish Summer1996)	22-23.06.1996	Poznań
Intel Outside III	30-31.08.1996	Warszawa
Gravity'96	09-10.11.1996	Opole
Rush Hours Copy Party (Rush Hours1997)	22-23.02.1997	Częstochowa
Intel Outside IV	12-13.07.1997	Włocławek
Gravity'97 (GravityII)	29-30.08.1997	Opole
Intel Outside V	24-25.08.1998	Warszawa

[Diskmag] Sauron (pseudonim), *Było sobie party...*, „FatAgnus”, 1998, nr (20).

298 T. Wiśniewski, *Astrosyn'97 z pozycji organizatora*, „Amiga Magazyn”, 1998, nr 3 (66), s. 14-15.

Co ciekawe, pomimo swojej olbrzymiej i wciąż rosnącej popularności Manga Roomy bardzo często traktowane były przez organizatorów amigowych parties jako atrakcja drugiej lub trzeciej kategorii. Jednym z przejawów takiego podejścia była choćby tendencja do lokowania mangowych pokoi w małych i obskurnych salkach usytuowanych w najbardziej zaniedbanych częściach budynków konwentowych. Bardzo często pomimo dostępności innych, dużo lepszych i czystszych pomieszczeń. Na przykład na częstochowskim *Rush Hours Copy Party* (22-23.02.1997)²⁹⁹ Manga Room zorganizowany został w zapuszczonej szkolnej szatni usytuowanej w bezpośrednim sąsiedztwie świeżo wyremontowanej sali gimnastycznej pełniącej chwilowo funkcję Main Roomu. Jeden z uczestników tego zlotu, wspominając to malutkie, klaustrofobiczne pomieszczenie, jeszcze dziś nie szczędi organizatorom słów krytyki. Jak twierdzi, *było mi bardzo smutno, gdy po kilku godzinach podróży i zakupieniu wcale nietaniej wejściówki, zobaczyłem, że do dyspozycji mangowców organizatorzy przekazali jedynie malutką i brudną szkolną szatnię pozbawioną na dodatek możliwości otwarcia okna. Całości tego niewesołego obrazu dopełniał nieprzyjemny zapach kilkunastu stłoczonych tam młodych mężczyzn oraz nieco przerażający widok gęstej pajęczyny różnej maści kabli i przedłużaczy, szczelnie oplatającej cały mangowy pokój i łączących w jedną sieć 24-calowy telewizor ustawiony w jego narożniku oraz kilkanaście pracujących nonstop magnetowidów, na których na bieżąco kopiowano oglądany obecnie film*. W takich warunkach przyszło spędzić mangowcom całą tę imprezę. W tym konkretnym przypadku reklamacji niestety nikt nie przyjmował [W28]. Kolejnym godnym odnotowania przypadkiem pogardliwego podejścia do mangowców był Manga Room na *Polish Summer Party*, które odbyło się w Poznaniu w dniach 22 i 23 czerwca 1996 roku³⁰⁰. Tym razem ścisk

299 Voyager (Pseudonim), *Rush Hours Copy Partu*, Częstochowa 22-23.02.97, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 5 (57), s. 64.

300 Ranger (pseudonim), *Parties, parties...*, „Amiga Computer Studio”, 1996, nr 5 (5), s. 38; [Diskmag] Belos (pseudonim), *Polish Summer Party*, „Excess”, 1996, nr (1); [Diskmag] Ctp (pseudonim), *Polish Summer Party '96. Partyreport*, „Excess”, 1996, nr (1); [Diskmag] Franc (pseudonim), *Polish Summer'96 – raport*, „Coma”, 1996, nr (2).

i gęsta atmosfera nie były najgorszym, co spotkało mangowców. Jak wspomina jeden z uczestników tego party, *niedogodności lokalowe dało się jakoś przeżyć*. O wiele trudniej było pogodzić się z tym, że *organizatorzy [zlotu] przerwali nam pokazy filmów na około dwie godziny tylko dlatego, że za pieniądze zarobione na wejściówkach ściągnęli sobie prostytutkę, z którą postanowili zabawić się akurat w sali Manga Roomu. Po skończonej konsumpcji pokój projekcyjny wydawał się nam nieco zbrukany, ale pragnienie oglądania anime zwyciężyło i szybko wróciliśmy do ponownego oglądania przywiezionych przez Roota filmów* [W25].

Dwa przytoczone powyżej przykłady nie wyczerpują oczywiście listy niedogodności, z którymi przyszło borykać się sympatykom japońskich kreskówek na amigowych parties. W oparciu o zebrane materiały mógłbym przywołać tu jeszcze co najmniej kilka podobnych relacji, niejednokrotnie w bardziej wymowny sposób naświetlających ówczesną sytuację polskich mangowców. Nie uważam jednak, by było to konieczne. Sytuacje tego typu, pomimo iż nie należały do rzadkości [W28], nie były większym problemem dla fanów, a tym samym w żaden sposób nie hamowały rozwoju polskiego mangamaniactwa. Wręcz przeciwnie, był to swojego rodzaju folklor amigowych zlotów, który paradoksalnie, jak się wydaje, tylko przyczynił się do wzmocnienia więzi pomiędzy pierwszymi polskimi mangowcami. Warto podkreślić tu bowiem, iż w tym pionierskim okresie konsolidacja społeczności polskich fanów mangi i anime odbywała się głównie poprzez wprowadzanie czytelnego podziału na „my” i „oni” gdzie: „my”, czyli mangowcy, musieli wspólnie bronić swojego hobby przed nieustannymi atakami ze strony tych „innych”, czyli przedstawicieli kulturowego mainstreamu (w naszym przypadku pojedynczymi nielubiącymi mangi amigowcami czy nieprzychylnymi mandze dziennikarzami)³⁰¹.

³⁰¹ D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Recepcja japońskiej popkultury ...* s. 10.

Zgromadzony materiał źródłowy przekonuje, iż objazdowe pokazy filmowe były niezwykle efektywnym sposobem promowania japońskiej popkultury wśród młodego pokolenia Polaków³⁰². Pod względem mierzalnych efektów dalece ustępowały one jednak kolejnemu projektowi popularyzatorskiemu wdrożonemu w życie przez Roberta, czyli pomysłowi przygotowania serii artykułów omawiających fenomen mangi i anime oraz opublikowania ich na łamach któregoś z czasopism młodzieżowych³⁰³. Analogicznie jak w przypadku pokazów filmowych, także i ta idea narodziła się na przełomie 1994 i 1995 roku [W20], przy czym swej ostatecznej realizacji doczekała się ona dopiero kilkanaście tygodni później, kiedy to Grzegorz Eider, ówczesny redaktor naczelny magazynu komputerowego „Gambler”, uległ namowom Roberta i zgodził się wydrukować na łamach swojego magazynu jeden z przygotowywanych przez niego tekstów³⁰⁴. W ten sposób w lutym 1995 roku, w piętnastym numerze miesięcznika *komputerowych surferów* „Gambler”, ukazał się przełomowy artykuł *Manga!*, w którym po raz pierwszy w historii polskiej prasy i literatury przedstawiono w miarę kompleksowy obraz mangi i anime, a także powiązano ten fenomen z dostępnymi wówczas w Polsce produktami japońskiego przemysłu rozrywkowego. Oczywiście nie był to tekst idealny. Jak po latach wspominał Robert, w momencie przygotowywania tego artykułu dysponował on jedynie *dziesięcioma kasetami VHS z anime, jedną broszurą autorstwa* [brytyjskiej badaczki popkultury japońskiej] *Helen McCarthy oraz kilkoma numerami brytyjskiego czasopisma „Manga Mania”*³⁰⁵. Był to materiał niezwykle skąpy,

302 Por. m.in. **[Diskmag]** Chris (pseudonim), *Krótkie sprawozdanie z party PRIMAVERA 2*, „Bigoz”, 1995, nr (7); **[Diskmag]** The Knight (pseudonim), *PRIMAVERA '95, relacja z Party*, „Gedan”, 1995, nr (3); **[Diskmag]** Little Horror (pseudonim), *Eastern Conference*, „Poczytaj mi mamę”, 1995, nr (8); **[Diskmag]** Klaf (pseudonim), *EASTERN CONFERENCE. Wrażenia*, „Gedan”, 1995, nr (3); **[Diskmag]** HIV (pseudonim), *Intel Outside 2*, „Gedan”, 1995, nr (4); M. Górecki, *Intel Outside 2*, „Secret Service”, 1995, nr 10 (28), s. 12; **[Diskmag]** Larry (pseudonim), *THERE'S A PARTY*, „Gedan”, 1995, nr (4). **[Diskmag]** Korbball (pseudonim), *Relacja z meetingu w Raciborzu*, „Excess”, 1997, nr (1).

303 L. Pułka, *Kultura ...*, s. 184-185; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32.

304 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja, część 1*, „Kawaii”, 1998, nr 11 (16), s. 50-51.

305 *Ibidem*, s. 50.

stał w finalnej wersji artykułu znalazło się kilka drobnych przeinaczeń i uproszczeń, z których dziś najbardziej razi przedstawiona tam charakterystyka mangi i anime, ograniczona jedynie do opisu produkcji spod znaku horroru i cyberpunku. Weźmy jednak pod uwagę, iż Robert był w tym czasie niemal absolutnym nowicjuszem, jak też i to, że w tym okresie jego życia fascynowały go głównie *krwawe anime dla dorosłych*, co [jak dziś podkreśla] *poważnie ograniczało jego horyzonty oraz wpływało na tendencje zakupowe*³⁰⁶.

Z nieznanых nam przyczyn omawiany artykuł nie doczekał się kontynuacji. Niebawem po jego publikacji komitet redakcyjny „Gamblera” podziękował Robertowi za dalszą współpracę, co definitywnie przekreśliło możliwość utworzenia stałej rubryki mangowej w tym czasopiśmie³⁰⁷. W chwili obecnej możemy się tylko domyślać przyczyn takiego posunięcia redakcji. Być może tekst Roberta nie spełnił ich oczekiwań, ewentualnie spotkał się z niechęcią czytelników, na co mogłaby wskazywać treść niektórych listów przesyłanych do redakcji³⁰⁸. Niezależnie od faktycznych przyczyn tej decyzji zaniechanie publikacji kolejnych tekstów było wielkim ciosem dla dopiero co rodzącego się polskiego fandomu mangi i anime³⁰⁹.

Kolejna okazja do wprowadzenia tematu mangi i anime na łamy popularnego czasopisma młodzieżowego pojawiła się przed Robertem w sierpniu 1995 roku, czyli w około sześć miesięcy po nie do końca udanym debiucie w „Gamblerze”. W trakcie imprezy scenowej *Intel Outside II* Marcin „Gulash” Górecki zaproponował mu bowiem ponowny powrót do tego zagadnienia, tym razem jednak na łamach czasopisma „Secret Service”, czyli ówczesnego najpoczytniejszego polskiego miesięcznika poświęconego wirtualnej rozrywce [W20]. Oczywiście

³⁰⁶ *Ibidem*, s. 50.

³⁰⁷ *Ibidem*, s. 50.

³⁰⁸ Por. Piotrek (pseudonim), *Prosto z powodzi*, „Gambler”, 1996, nr 11 (36), s. 33.

³⁰⁹ Por. Pino (pseudonim), *Gdzie ta Manga?!*, „Gambler”, 1995, nr 8 (21), s. 58; Glan Anonim (pseudonim) *MAAANGAAAAA!!!*, „Gambler”, 1995, nr 10 (23), s. 65; Filip Renifer (pseudonim), *Jeszcze Manga*, „Gambler”, 1995, nr 12 (25), s. 56; Anna von Dracula (pseudonim), *Redakcja mdleje*, „Gambler”, 1996, nr 4 (29), s. 70; Bany (pseudonim), *Manga rulet!*, „Gambler”, 1996, nr 8 (33), s. 58; S.K. (pseudonim), *Manga Again*, „Gambler”, 1996, nr 11 (36), s. 33.

Robert przystał na tę propozycję i niezwłocznie po porozumieniu się z redaktorem naczelnym „Secreta” Marcinem „Martinezem” Przasnyskim oraz jego zastępcą Waldemarem „Pegaz Ass” Nowakiem rozpoczął pracę nad dwoma pierwszymi tekstami, które miały wysondować grunt podewentualneutworzeniew „SecretService” stałej rubryki mangowej³¹⁰. Publikacja pierwszego z tych artykułów, a tym samym symboliczna inauguracja „secretowego” Manga Roomu³¹¹, miała miejsce pod koniec 1995 roku, w 29 numerze tego czasopisma³¹². Analogicznie jak w przypadku „Gamblera” pierwszy z przygotowanych tekstów koncentrował się przede wszystkim na zdefiniowaniu zjawiska mangi i anime, z tą jednak różnicą, iż tym razem fenomen japońskiej popkultury zaprezentowany został czytelnikom w o wiele szerszym i pełniejszym zakresie. Zmiana ta stanowiła z pewnością odzwierciedlenie rozwoju wiedzy autora. W ciągu półrocznego dzielącego publikację tekstów w „Gamblerze” i „Secret Service” Robert w znaczący sposób powiększył swoją kolekcję filmów i czasopism mangowych, a tym samym jego wiedza o mandze znacznie się poszerzyła. Drugi z próbnych tekstów, wydrukowany w następnym, tj. grudniowym numerze „Secret Service”, koncentrował się głównie na omówieniu filmu *Plastic Little* oraz przybliżał polskim fanom możliwości pozyskania oryginalnych taśm VHS z anime z Zachodu³¹³.

Oba omówione powyżej artykuły oraz sama rubryka Manga Room spotkały się z niespodziewanie pozytywnym odzewem czytelników „Secret Service”. Jak wspomina Robert Korzeniewski, *niebawem po publikacji pierwszych tekstów do redakcji zaczęły sphywać setki listów od zachwyconych czytelników*, w których wyrażali oni swoją ekscytację z odkrycia mangi oraz dziękowali Robertowi za to, że *otworzył im oczy* i uświadomił istnienie tego niezwykle fascynującego

310 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, część 1 ..., s. 50.

311 Nazwa rubryki zaczerpnięta została oczywiście z tzw. „objazdowego cyrku Mr. Rota” czyli objazdowych pokazów japońskich filmów animowanych przeprowadzanych na zlotach amigowców. Por. Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, część 1 ..., s. 50.

312 Por. Root-San (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1995, nr 11 (29), s. 82-83.

313 Por. Root-San (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1995, nr 12 (30), s. 82-83.

zjawiska³¹⁴. Autorzy niektórych listów żądali nawet od redakcji natychmiastowego powiększenia Manga Roomu o dodatkowe strony oraz poszerzenia zakresu tematycznego tej rubryki, m.in. o lekcje języka japońskiego. Skrajnym przypadkiem roszczeniowej postawy mangowych neofitów był list niejakiego *Docenta*, który w ramach rozliczenia za ewentualną publikację większej ilości materiałów mangowych proponował redakcji „Secret Service” przesłanie im własnej nastoletniej siostry³¹⁵. Oczywiście redaktorzy z grzecznością odmówili, odpisując Docentowi, iż w większości *mają oni już swoje własne siostry i nie potrzebują cudzych kłopotów*³¹⁶. Dla ścisłości wspomnieć należy tu jednak, iż nie wszyscy sympatycy „Secret Service” podzielali to euforyczne nastawienie wobec nowego działu. Dla sporej części starych czytelników, powołanie do życia rubryki poświęconej *chińskim bajkom* było niczym innym jak *marnotrawstwem cennych stron, które [w ich odczuciu] można było wykorzystać o wiele lepiej* [W34]. Najbardziej zatwardziały z tych osób do dnia dzisiejszego nie wybaczyły ekipie „Secreta” tego, że sprzeniewierzyła się grom komputerowym i wprowadziła na łamy (ich kiedyś ukochanego) czasopisma mangę i anime³¹⁷. W ogólnym rozrachunku Manga Room cieszył się jednak o wiele większą sympatią, aniżeli antypatią czytelników, w związku z czym, począwszy od 31 numeru, stał się on stałą rubryką w „Secret Service” i funkcjonował na jego łamach nieprzerwanie przez następne 6 lat, tj. do ostatniego 95 numeru, wydanego w listopadzie 2001 roku [W34].

Utworzenie rubryki Manga Room było bezsprzecznie jednym z najważniejszych wydarzeń w dziejach polskiego fandomu mangi i anime³¹⁸. Jak już kilkakrotnie zostało w tej pracy wspomniane, to właśnie za jej sprawą ludzie, którym podobały się gdzieś przypadkowo obejrza-
ne japońskie filmy animowane (takie jak *Czarodziejka z Księżycy czy*

314 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja, część 1 ...*, s. 50.

315 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 1 (31), s. 82; idem, *Przecieki*, „Secret Service”, 1996, nr 5 (46), s. 82-83.

316 Mr. Root (pseudonim), *Przecieki...*, s. 82-83.

317 B. Sieja, *Historia pism o grach, cz. 2*, „CD Action”, 2013, nr 8 (219), s. 92.

318 L. Pułka, *Kultura mediów...*, s. 184-185; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego...*, s. 32

Kapitan Jastrzęb), zostali uświadomieni, że są one częścią większego zjawiska. Zjawiska, które nie wzięło się znikąd. Zjawiska, które ma swoją nazwę [W04; W09; W13; W17; W21; W27; W30]. Manga Room nie był jednak jedynym owocem współpracy Roberta Korzeniewskiego z członkami ekipy „Secret Service”. Z czasem do grona wspólnych projektów dołączyła jeszcze firma Planet Manga, tj. pierwsze polskie przedsiębiorstwo zajmujące się dystrybuowaniem kaset VHS z anime, oraz czasopismo „Animegaido”, chronologicznie drugi polski magazyn poświęcony tematowi mangi i anime³¹⁹.

Początki starszej z tych inicjatyw, tj. firmy Planet Manga, sięgają okresu przełomu lat 1995 i 1996. Wszystko zaczęło się, gdy w poszukiwaniu materiałów do kolejnych Manga Roomów Robert postanowił obdzwonić wszystkie znane sobie wówczas brytyjskie i amerykańskie firmy zajmujące się dystrybucją japońskich filmów animowanych i spróbować – jak to określił – *wysepić* od nich jakieś filmy. Prawie wszystko, czym prywatnie dysponował (i co nadawało się do opisanego), zostało już w „Secret Service” omówione [W20]. W trakcie jednej z tego typu rozmów, przeprowadzonej konkretnie z pracownikiem firmy Pioneer LDC, Robert dostał propozycję, której się nie spodziewał i z której nie mógł nie skorzystać. Otóż *ni stąd, ni zowąd* jego rozmówca zaproponował mu objęcie funkcji oficjalnego dystrybutora filmów firmy Pioneer na rynku polskim [W20]. Robert po krótkim namyśle przystał na tę propozycję i w ten sposób wmurował kamień węgielny pod powstanie firmy Planet Manga. Do ostatecznego sfinalizowania tego projektu było jednak jeszcze daleko. Do rzeczywistego uruchomienia Planet Manga doszło bowiem dopiero w kwietniu 1996 roku, kiedy to w trakcie londyńskich targów *ECTS'96* Robert wraz Waldemarem „Pegaz Ass” Nowakiem (drugim z właścicieli i założycieli firmy) udał się do siedziby brytyjskiej filii Pioneer LDC i ostatecznie podpisał umowę [W20; W34]. W kilka miesięcy po tym wydarzeniu w polskiej prasie pojawiły się pierwsze zdawkowe informacje o Planet Manga³²⁰, a w 41 numerze „Secret Service” wydrukowano

319 E. Witkowski, *Komiks japoński ...*, s. 29, 40; R. Swół, *Zakochany w M...*, s. 12.

320 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 9 (38), s. 97; Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 11 (40), s. 97.

pierwszą reklamę firmy wraz z jej katalogiem. Od tego czasu oferta reklamowa firmy była systematycznie zamieszczana na łamach „Secret Service” lub rozsyłana pocztą do zainteresowanych osób.

Początkowo na ofertę firmy składały się wyłącznie produkcje Pioneer, takie jak sensacyjno-futurystyczne: *Armitage III*, komedio-we: *Tenchi Muyo!* czy przygodowe: *Moldiver* i *Green Legend RAN*. Młodszym fanom tytuły te zapewne niewiele mówią, natomiast osoby, które zaczynały interesować się mangą około 1996 roku, na pewno gdzieś na strychu lub w piwnicy posiadają ich kopie. Warto przypomnieć, że za kasotę z jednym odcinkiem w angielskiej wersji językowej trzeba było zapłacić w tym wypadku około pięćdziesięciu złotych. Dla wielu fanów była to cena zaporowa, aczkolwiek w porównaniu z ofertą innych młodszych firm (np. gdańskiego Comics Uniwersum) i tak konkurencyjna. W późniejszych latach firmie udało się też wydać anime po polsku. Były to m.in. cztery filmy kinowe z serii *Czarodziejka z Księżyca* (*Sailor Moon R: The Movie*, *Sailor Moon Super S Special*, *Sailor Moon Super S: The Movie* i *Sailor Moon S: The Movie*), *Armitage III: Polymatrix* czy dwie części filmu *Tenchi Muyo! In Love*. Firma działała głównie wysyłkowo lub wystawiała swoje stoiska na zlotach fanów mangi i anime (np. *Manga ni Muchiu II*) [W25] i spotkaniach demoscenowców (np. *Intel Outside V*)³²¹.

Działalność firmy Planet Manga nie ograniczała się jednak tylko do redystrybucji zagranicznych wydań filmów anime w Polsce. W 1998 roku obaj założyciele postanowili poszerzyć portfolio prowadzonego przez siebie przedsiębiorstwa o jeszcze jedną formę aktywności, tj. organizację zlotów fanów mangi i anime. Pierwsze spotkanie tego typu, noszące nazwę *Dzień z Sailor Moon* (lub *Sailor Moon Day*), odbyło się w dniu 19 września 1998 roku, a jego tematem przewodnim stała się oczywiście *Czarodziejka z Księżyca*³²². Na miejsce konwentu wybrano dobrze już znany Robertowi warszawski klub Stodoła, gdzie wcześniej, jako członek grupy Union, zorganizował cztery edycje

³²¹ [Diskmag] Amst (pseudonim), *Invitation to Intel Outside 5*, „8 Ohms”, 1998, nr (9).

³²² Robin (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (15), s. 45-47.

Sansei Tanaka

demoscenowej imprezy *Intel Outside*. Początkowo obaj właściciele Planet Manga obawiali się nieco wynajmowania tak dużego budynku na potrzeby zlotu fanów mangi i anime. Duży znaczył drogi. Ostatecznie zdecydowali jednak, iż zaryzykują. Doszli bowiem do wniosku, iż pomimo dwóch lat, które upłynęły od polskiej premiery *Czarodziejki z Księżyca*, seria ta w dalszym ciągu była bardzo popularna wśród polskiej młodzieży, istniała więc *minimalna szansa*, że na konwencie pojawi się nawet kilkuset uczestników [W20].

Tego, co stało się 19 września 1998 roku, nikt się jednak nawet w najśmielszych snach nie spodziewał! Jak wspomina dziś Robert Korzeniewski, *już na kilka godzin przed oficjalną godziną rozpoczęcia imprezy wokół Stodoły zgromadziło się ok. 2000 osób zainteresowanych uczestnictwem w zlocie, a w chwili otwarcia drzwi budynku liczba ta wynosiła już około 4000-5000 ludzi*. Dla ścisłości należy tu dodać, iż warunki bezpieczeństwa klubu Stodoła pozwalały przebywać na jego terenie maksymalnie 2500 osób jednocześnie [W20].

Tak wielkie zainteresowanie zaskoczyło organizatorów. Po kilku godzinach trwania imprezy i wpuszczeniu na teren obiektu około 3000 fanów Robert Korzeniewski musiał więc wyjść przed Stodołę i z wielkim żalem poinformować *oblegających ją ludzi, że ze względów bezpieczeństwa już nikt więcej do środka nie wejdzie*, oraz poprosić rozwścieczony tłum zgromadzony przed wejściem o powrót do domu [W20]. Był to chyba jedyny taki przypadek w historii polskich konwentów mangowych. Jak łatwo się domysleć, prośby Roberta o zejście się nie przyniosły żadnego skutku. Na konwent ludzie zjechali z całej Polski i większość z nich nie zamierzała tak po prostu, bez niczego i z pustymi rękami wrócić do domu. Bardzo szybko na zewnątrz Stodoły powstała więc konkurencyjna impreza plenerowa zorganizowana oddolnie przez zgromadzony na zewnątrz tłum. Z dostępnych relacji wynika, iż uczestniczący w niej fani bawili się na niej nie gorzej od swoich kolegów wewnątrz budynku. Kwitł tam handel wymienny, prowadzono lekcje rysowania i odbył się nawet stosunkowo duży pokaz cosplayu. Nie zawiedli także wystawcy. Na przykład Witek Idczak

z Łodzi na szybko zorganizował ławki i krzesła i otworzył drugi zewnętrzny front handlowy. Pierwszy znajdował się oczywiście wewnątrz Stodoły³²³. Pomimo wszystkich tych problemów konwent został bardzo dobrze przyjęty przez środowisko polskich fanów, co w ciągu trzech następnych lat zaowocowało organizacją dwóch kolejnych edycji tej imprezy. Tym razem jednak cieszyły się one o wiele mniejszym zainteresowaniem polskich mangamaniaków. Na drugiej edycji *Dnia z Sailor Moon* zorganizowanej 21 lutego 1999 roku w gdyńskiej hali EXPO pojawiło się 800 osób³²⁴, a na trzeciej, przeniesionej ponownie do Warszawy, 700 osób³²⁵. Ostatnią imprezą zorganizowaną przez Planet Mangę było *Mega Manga Christmas Party*, na którym według oficjalnych źródeł zjawilo się ok. 2000 uczestników. Tak samo jak ostatnia edycja *Dnia z Sailor Moon* odbyła się ona w biurowcu Millennium Plaza³²⁶.

Wielki sukces rubryki Manga Room, wyrażający się m.in. olbrzymią ilością pochlebnych listów oraz wciąż powtarzającymi się prośbami czytelników o poszerzenie tego działu o kilka dodatkowych stron³²⁷, musiał prędzej czy później skłonić kogoś z redakcji „Secret Service” do rozważenia możliwości stworzenia osobnego czasopisma dla fanów mangi i anime. I tak też się stało. Dziś jednak już ani Robert Korzeniewski ani Waldemar Nowak nie pamiętają, który z nich pierwszy wpadł na pomysł stworzenia „Animegaido” i kiedy dokładnie to się stało. Jak obecnie wspomina Robert: *tak samo jak w przypadku Planet Mangi była to spontaniczna decyzja. Któregoś dnia razem z Waldkiem stwierdziliśmy po prostu, że to zrobimy i tyle. Działaliśmy pod wpływem impulsu* [W20; W34]. Pierwszy numer „Animegaido” ujrzał światło dzienne w sierpniu 1997 roku, czyli dwa miesiące po debiucie „Kawaii”. Dzięki wysiłkom Waldemara Nowaka, Roberta Korzeniewskiego oraz kilkorga innych członków ekipy „Secreta” już od samego swojego

323 Informacja ustna od Witka Idczaka.

324 Konsolite (pseudonim), *Relacja z SMD 2*, „Secret Service”, 1999, nr 4 (67), s. 112-113; Mr Jedi (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 64.

325 Mr Jedi (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 64.

326 Tori (pseudonim), *Mega Manga Christmas Party – MMCP*, „Kawaii”, 2001, nr 2 (30), s. 68-69.

327 Mr. Root (pseudonim), *Mangowe przecieki!*, „Secret Service”, 1997, nr 5 (46), 1996, nr 5 (46), s. 82-83.

początku prezentował się on naprawdę w pełni profesjonalnie, a poziom stylistyczny i merytoryczny zawartych w nim artykułów nie budził zastrzeżeń. Dzięki Piotrowi Sokołowskiemu, laureatowi konkursu graficznego „Secret Service”, nowy magazyn miał także przejrzystą i przyciągającą oko szatę graficzną [W34]. Dodatkowym atutem czasopisma była także jego bardzo niska cena, wynosząca jedynie 1.90 zł za numer. Dla porównania, w tym samym czasie cena „Kawaii” oscylowała pomiędzy 4.95 zł a 5.95 zł. Pomimo wszystkich tych zalet „Animegaido” ukazało się zaledwie pięć razy, po czym niespodziewanie zniknęło z rynku. Jeśli wierzyć ustaleniom Radosława Swólla, jedną z głównych przyczyn takiego obrotu spraw mogła być właśnie owa niska cena czasopisma, niekompensująca w pełni wszystkich kosztów jego produkcji³²⁸. Z pewnością na niekorzyść tego magazynu działał również fakt, iż do samego swojego końca nie powiększył on objętości i nie zmienił formy, w związku z czym z liczbą trzydziestu dwóch stron i cienką, wiotką okładką prezentował się on przy „Kawaii” bardziej jak gazetka reklamowa hipermarketu aniżeli poważny miesięcznik.

Pod koniec roku 1999 z przyczyn osobistych Robert Korzeniewski postanowił zrezygnować z aktywnego uczestnictwa w polskim ruchu mangowym. We wrześniu 1999 roku opublikował ostatni tekst w Manga Roomie, po czym przekazał opiekę nad nim Pawłowi „Pejotłowi” Jankowskiemu i Dariuszowi „Konsolite” Pasturczakowi. Na początku roku 2000 sprzedał także swoje udziały w firmie Planet Manga³²⁹. Niebawem po zakończeniu przygody z mangą powrócił do swojej pierwszej wielkiej pasji, czyli muzyki. Zaczął występować w klubach i pisywać do prasy muzycznej („Estrada”, „Studio”, i „DJ Magazyn”). Obecnie Mr. Root od wielu już lat jest producentem muzycznym i właścicielem studia nagraniowego Over30 Studio. Jako disc jockey DJ Mr. Root występuje także na licznych imprezach w kraju, jak i za granicą. Jest także menadżerem muzycznym w warszawskim klubie Bank Club.

³²⁸ R. Swóll, *Zakochany w M...*, s. 12.

³²⁹ Mr Jedi (pseudonim), *Planet Manga zmienia właściciela*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 10.

PIERWSZE WSPÓLNOTY POLSKICH FANÓW

Pierwsze wymierne efekty popularyzatorskiej aktywności Roberta Korzeniewskiego zaczęły być dostrzegalne już w drugiej połowie 1995 roku, czyli zaledwie w kilka miesięcy po zorganizowaniu pierwszego objazdowego pokazu na starachowickiej *Primaverze*. Z tekstów opublikowanych w *Diskmagach*³³⁰ wywnioskować można, iż wskutek działań podjętych przez Mr. Roota w ciągu kilku pierwszych miesięcy 1995 roku co najmniej kilkadziesiąt osób bezpośrednio zapoznało się przynajmniej z jednym puszczanym przez niego japońskim filmem animowanym, a następne kilkaset – różnymi drogami i sposobami – dowiedziało się, czym jest manga i anime. Na tym jednak nie koniec. Wczytując się dokładnie w treść wspomnianych tekstów, znajdziemy w nich także jeszcze jedną bardzo ciekawą informację dotyczącą ówczesnych dziejów polskiego fandomu. Mam tu na myśli spostrzeżenia Marcina Góreckiego³³¹ oraz niejakiego HIVa³³², z których jasno wynika, iż pod koniec 1995 roku część osób odwiedzających amigowe zloty przyjeżdżała na nie jedynie dla *japońskich bajek*. W opinii wymienionych autorów, poza Manga Roomami ludzie ci nie interesowali się żadnymi innymi atrakcjami party. Ponoć zaraz po wejściu na teren imprezy [od razu udawali się oni] do mangowego pokoju i wychodzili z niego dopiero następnego dnia nad ranem, w chwili gdy party nieuchronnie zbliżało się do końca³³³. Co ciekawe, autorzy tych spostrzeżeń podchodzili z pogardą do takich osób i oceniali ich postawę zdecydowanie negatywnie³³⁴.

330 Por.: **[Diskmag]** Chris (pseudonim), *Krótkie sprawozdanie z party PRIMAVERA 2*, „Bigoz”, 1995, nr (7); **[Diskmag]** The Knight (pseudonim), *PRIMAVERA '95, relacja z Party*, „Gedan”, 1995, nr (3); **[Diskmag]** Little Horror (pseudonim), *Eastern Conference*, „Poczytaj mi mamó”, 1995, nr (8); **[Diskmag]** Klaf (pseudonim), *EASTERN CONFERENCE. Wrażenia*, „Gedan”, 1995, nr (3); **[Diskmag]** HIV (pseudonim), *Intel Outside 2*, „Gedan”, 1995, nr (4); M. Górecki, *Intel Outside 2*, „Secret Service”, 1995, nr 10 (28), s. 12; **[Diskmag]** Larry (pseudonim), *THERE'S A PARTY*, „Gedan”, 1995, nr (4).

331 M. Górecki, *Intel Outside 2*, „Secret Service”, 1995, nr 10 (28), s. 12

332 **[Diskmag]** HIV (pseudonim), *Intel Outside 2*, „Gedan”, 1995, nr (4).

333 M. Górecki, *Intel Outside 2 ...*, s. 12; **[Diskmag]** HIV (pseudonim), *Intel Outside 2*, „Gedan”, 1995, nr (4).

334 Por. **[Diskmag]** CTP (pseudonim), *Polish Summer Party '96 - partyreport -*,

Dla niniejszej pracy ich opinie nie mają jednak najmniejszego znaczenia. Z naszej perspektywy najważniejsza jest sama treść przekazanego przez nich komunikatu, informująca nas o tym, **iż pod koniec 1995 roku z łona sceny wyodrębniła się grupa osób zafascynowanych mangą i anime**, a także wynikająca z niej konkluzja, zgodnie z którą **po kilku miesiącach działań Roberta w Polsce zaczęła powoli rodzić się świadoma i zorganizowana społeczność zafascynowana japońską popkulturą**.

Na tym wczesnym etapie swoich dziejów raczkujący polski fandom nie miał jeszcze zbyt wielu członków. Według szacunkowych danych, opartych w głównej mierze o wspomnienia fanów [W40] oraz o analizę dostępnych recenzji imprez scenowych, pod koniec 1995 roku mogło być ich nie więcej niż trzystu, z czego zdecydowaną większość stanowili ludzie zrekrutowani spośród stałych uczestników demoparty. Sytuacja ta bardzo szybko uległa jednak zmianie. Wraz z początkiem 1996 roku, tj. w kilka tygodni po opublikowaniu pierwszego Manga Roomu w „Secret Service”, doszło bowiem w naszym kraju do gigantycznej erupcji zainteresowania tematem mangi i anime, co w oczywisty sposób zdynamizowało liczebny i jakościowy rozwój polskiego ruchu mangowego³³⁵. Od tego momentu świadomych fanów z dnia na dzień przybywało, a spektrum grup społecznych, z których wyrajali się świeżo nawróceni mangowcy, poszerzyło się o szereg nowych środowisk i subkultur młodzieżowych, w tym m.in. o miłośników fantastyki i gier RPG, graczy komputerowych, czy miłośników serialu *Czarodziejka z Księżycy*³³⁶, nazywanych pieszczotliwie *moonies*. Jako ciekawostkę chciałbym tu dodać, iż szczególnie pozytywny wpływ na kształt i strukturę młodego polskiego fandomu miała ostatnia z wymienionych powyżej grup. Z uwagi na swój wysoki stopień sfeminizowania wprowadziła ona w szeregi mangowców pierwsze dziewczęta, które nadały nieco łagodności i uroku temu do tej pory dość mocno zmaskulinizowanemu środowisku³³⁷.

„Excess”, 1996, nr (1).

335 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32-33.

336 R. Bolałek, *Trzy pokolenia fanów ...*, s. 7.

337 *Ibidem*, s. 7.

Gwałtownemu przyrostowi liczby nowych fanów nie towarzyszył niestety równoległy i proporcjonalny rozwój oficjalnego rynku. W 1995 i 1996 roku Polska w dalszym ciągu była mangową pustynią, niemającą do zaoferowania nowym mangowcom nic ponad kilka japońskich kreskówek emitowanych na bieżąco na antenie Polsatu i Polonii 1. Filmy na kasetach VHS wydawane na początku lat 90-tych przez Video Rondo i EL-Gaz były już wówczas niedostępne w obiegu sklepowym, tak samo zresztą jak przedostatni numer „SFery”, na łamach którego opublikowany został jeden rozdział *Przygód księżniczki Batto*. Sytuacja początkujących mangowców była więc nie do pozazdroszczenia. Zdecydowana większość z nich, nie mogąc zaspokoić swojego wciąż narastającego głodu na japońskie treści, wegetowała w oczekiwaniu na kolejne numery „Secret Service” gdyż w tym czasie było to jedyne źródło jakiegokolwiek wiedzy i materiałów [W25]. Chcąc jak najlepiej zobrazować ówczesną sytuację, odwołam się do wspomnień pewnego łódzkiego fana. Otóż Krzysztof [W49] do dziś bardzo dobrze pamięta dzień, w którym jako świeżo upieczony fan wybrał się na swoje pierwsze poszukiwanie mangi i anime po kioskach, księgarniach i wypożyczalniach kaset wideo na swoim osiedlu. Jak wspomina: *niesionymi skrzydłami fanowskiego entuzjazmu wychodziłem wówczas z prostego założenia, że skoro manga jest taka super, taka ekstra i taka łała, to powinienem znaleźć ją po prostu wszędzie, wystarczy tylko rozejrzeć się po okolicy. Niestety rzeczywistość bardzo szybko i w brutalny sposób zweryfikowała moje, jak się okazało, naiwne nadzieje. Każdy kolejny odwiedzony punkt przynosił kolejne rozczarowania. Owszem komiksy znajdowałem, ale polskie i amerykańskie, a filmy animowane już tylko amerykańskie. Czarę goryczy przeleł pracownik ostatniej odwiedzanej przeze mnie tego dnia wypożyczalni kaset wideo, który kompletnie nie wiedział, o co mi chodzi, i za nic nie mógł zrozumieć dlaczego tak bardzo upieram się, że nie interesują mnie produkcje Disneya. Totalna porażka. Jak łatwo się domyślić, efekty całodniowego rajdu były zerowe – zacząłem dzień z pustymi rękoma i tak też go skończyłem. Kolejną próbę podjąłem w następny weekend. Pomyślałem sobie, że przyczyna mojej porażki z pewnością nie tkwiła w tym,*

iz mangi w Polsce nie ma, lecz w tym, że szukałem jej w złym miejscu. Moje osiedle było w tym czasie daleką, zaściankową peryferią Łodzi. Szybko wmówiłem więc sobie, że w bardziej rozwiniętych i cywilizowanych dzielnicach miasta na pewno coś znajdę. Niestety, poszerzenie obszaru poszukiwań o tereny ścisłego centrum miasta także przyniosło zerowy skutek. Dopiero po tej drugiej wycieczce zacząłem dopuszczać do siebie myśl, że być może manga nie jest w Polsce powszechnie dostępna i że aby ją zdobyć, trzeba się naprawdę mocno napracować. Tę pesymistyczną konstatację potwierdziłem jakiś czas później w trakcie VII-mego Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksów w Łodzi, gdzie podczas rozmowy z Witkiem Idczakiem [jednym z prekursorów łódzkiego ruchu komiksowego³³⁸], dowiedziałem się, jak w rzeczywistości wygląda dostępność mangi i anime w naszym kraju oraz jak trudne i drogie jest ściągnięcie choćby jednego komiksu do Polski.

Z dzisiejszej perspektywy najprostszym rozwiązaniem problemu Krzysztofa (oraz większości ówczesnych polskich fanów), wydawałoby się pójście drogą Mr. Roota i ściągnięcie sobie filmów i mang z zachodnich sklepów i w ten sposób wejście w posiadanie tak pożądanej japońszczyzny. Niestety, tu przeszkodą dla przeciętnych polskich mangowców były bardzo wysokie ceny dóbr japońskiej popkultury na oficjalnych rynkach zagranicznych. Oczywiście wysokie z polskiej perspektywy. Przykładowo, na początku 1996 roku koszt zakupu i sprowadzenia do Polski pojedynczej taśmy VHS z Wielkiej Brytanii wynosił ok. 20-25 funtów³³⁹, co po przeliczeniu na złotówki według obowiązującego wówczas kursu przekładało się na sumę ok. 90-110 zł³⁴⁰, czyli równowartość 10-15 procent ówczesne-

338 Na temat Witka Idczaka zob.: P. Kasiński, *Wyraźny wpływ UFO i Birka*, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 66-67.

339 Cenę tę uzyskałem poprzez uśrednienie cen kaset VHS z anime, które zaczerpnąłem z katalogów brytyjskich firm wysyłkowych publikowanych w 1996 roku na łamach czasopism „Manga Mania” i „AnimeUK” – 7-12 £. Do uśrednionej ceny taśmy dodałem koszty przesyłki kasety z Wielkiej Brytanii do Polski, także zaczerpnięty z tych samych katalogów – 12-15 £.

340 Według danych Narodowego Banku Polskiego (NBP) uśredniony kurs funta bry-

go przeciętnego miesięcznego wynagrodzenia³⁴¹. Oczywiście przy zakupie większej liczby filmów (np. trzech) cenę tę można było zbić do ok. 70-80 zł za pojedynczą kasetę, ale dalej były to sumy nieosiągalne dla większości młodych fanów. W takim wypadku jednorazowo trzeba było wydać około 210-240 zł, czyli blisko jedną czwartą przeciętnej miesięcznej pensji³⁴².

W trakcie zbierania materiałów do niniejszej książki przekonałem się, iż przywołane wyżej doświadczenia Krzysztofa nie były przypadkiem odosobnionym. Wielu fanów z tzw. *pierwszego pokolenia* przechodziło przez to samo co on i tak samo jak on borykało się w początkowym okresie swojej fascynacji z olbrzymi trudnościami ze zdobyciem jakichkolwiek mangowych treści. Przypomnę tu tylko, iż zgodnie ze słowami Witka Idczaka, jedynymi dostępnymi wówczas drogami pozyskania japońskich komiksów i filmów animowanych było: albo ściągnięcie ich z zagranicy, co wymagało olbrzymich sum pieniędzy, albo ich fizyczne pożyczenie od kogoś i późniejsze skopionowanie – co z drugiej strony wiązało się z koniecznością *znania kogoś, kto zna kogoś* [W49]³⁴³. Innych dróg nie było. Zapobiegliwi fani znaleźli jednak sposób i na to. Jedną z najczęściej spotykanych metod radzenia sobie z tą trudną sytuacją było dokonywanie zakupów zbiorowych, polegających, najogólniej rzecz ujmując, na ściągnięciu z zagranicy kilku produktów za pieniądze uzyskane ze zrzutki kieszonkowego kilku lub kilkunastu blisko powiązanych ze sobą fanów. Po dotarciu do kraju zakupione w ten sposób materiały z automatu stawały się wspólną własnością całej grupy i przechowywane były rotacyjnie w domach poszczególnych składkodawców (np. po tydzień u każdego) [W25].

tyjskiego w roku 1996 wynosił ok. 4,24 zł. Por. [Online] https://www.nbp.pl/kursy/Archiwum/archiwum_tab_a_1996.xls [dostęp: 12.01.2020].

341 Według danych Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (ZUS) przeciętne wynagrodzenie w Polsce w roku 1996 wynosiło 873 zł. Por. [Online] <https://www.zus.pl/baza-wiedzy/skladki-wskazniki-odsetki/wskazniki/przecietne-wynagrodzenie-w-latach> [dostęp: 12.01.2020].

342 O tym, jak wielkie były to sumy dla ówczesnych fanów, i o tym, jak sobie z nimi radzili zob. T. B. Wieliński, *Manga wychodzi z podziemia*, „Gazeta Wyborcza. Gazeta w Katowicach”, 2000, nr 49 (2000), s. 4.

343 Zob. R. Bolalek, *Trzy pokolenia fanów ...*, s. 7.

Dziś praktyki tego typu mogą śmieszyć, jednakże biorąc pod uwagę ówczesną sytuację ekonomiczną większości mieszkańców naszego kraju, była to często jedyna możliwość. Nie każdy mógł pozwolić sobie wówczas na wydanie kilkuset złotych na pojedynczy film lub odcinek serialu. Z czasem zawiązane w ten sposób lokalne (często osiedlowe) wspólnoty fanów nawiązywały kontakt z innymi podobnymi sobie grupami i dokonywały wzajemnej wymiany posiadanych dóbr. A potem dalej i dalej z kolejnymi grupami. W ten sposób jakoś wszystko się kręciło [W25]. Warto wspomnieć tu także, iż bardzo często grupy fanów zawiązane *ad hoc* wokół sprawy wspólnych zakupów przeistaczały się z czasem w niewielkie i efemeryczne klubiki szkolne lub osiedlowe. Zazwyczaj prowadziły one jednak bardzo ograniczoną działalność i oferowały swoim nielicznym członkom niewiele więcej ponad to, co było już wówczas ogólnie dostępne [W25].

Bardziej zaradni fani wybierali jednak inną, szybszą i tańszą, ale zarazem o wiele trudniejszą drogę dotarcia do mangi i anime. Jeśli dobrze znało się jakiś język obcy, najlepiej angielski, to w połowie lat 90-tych można było zapisać się do jednego z dziesiątków zagranicznych klubów korespondencyjnych i tą drogą poszerzyć swoje zbiory. Większość zrzeszeń tego typu dysponowała bowiem olbrzymimi kolekcjami komiksów i filmów, które udostępniane były członkom danego klubu na zasadach zbliżonych do wypożyczeń bibliotecznych³⁴⁴. Jedynym warunkiem skorzystania z tych zbiorów było zazwyczaj: zapisanie się do klubu i regularne, z reguły raz w roku opłacanie składek członkowskich wynoszących w przypadku klubów brytyjskich ok. 10 funtów³⁴⁵.

Oczywiście, w realiach Polski połowy lat 90-tych problemem mogło być już samo zdobycie namiarów na te kluby. Tu na szczęście z pomocą polskim fanom przyszedł Robert Korzeniewski, który w swym pierwszym artykule dotyczącym mangi opublikowanym w „Gamblerze” zamieścił adresy kilku zachodnich zrzeszeń mangowych, a przy okazji gorąco zachęcił polskich mangamaniaków do jak

344 [Fanzin] P. Rogóż, *Jest sobie KLUB...*, „Kawaii”, 1995, nr 1 (1), s. 2.

345 Por.: Glan Anonim (pseudonim) MAAAAANGAAAAA!!! ..., s. 65.

najszybszego nawiązania z nimi kontaktu³⁴⁶. Z dostępnych danych wiemy, iż powyższy apel poskutkował i wielu polskich fanów poszło tą właśnie drogą. Już w kilka miesięcy po opublikowaniu przywołanej wyżej listy zagranicznych klubów co najmniej kilkudziesięciu fanów z Polski stało się członkami brytyjskiego klubu *Anime Kyo* oraz amerykańskiego klubu *Anime Hasshin*, a kolejnych czterdziestu nawiązało listowny kontakt z redakcją angielskiego czasopisma „Anime FX”³⁴⁷.

Co do sprawy sprowadzania do Polski filmów i komiksów, to nie wiem, czy nawiązane wtedy i w ten sposób kontakty zwieńczone zostały jakimś sukcesem. A przynajmniej nie mam na to większej ilości dowodów³⁴⁸. Domyślam się jednak, że tak. Z dużą dozą prawdopodobieństwa założyć możemy, iż to właśnie tą drogą spłynęły do Polski pierwsze amerykańskie i brytyjskie fansuby anime³⁴⁹, które w latach 1995-1997 stały się pożywką pierwszego polskiego mangowego boomu³⁵⁰. Prawdopodobnie skala tego importu nie była jednak duża. Aktywnie uczestniczyło w nim zapewne jedynie kilka lub kilkanaście osób. Wystarczyło to jednak, by po jakimś czasie ściągnięte tą drogą produkcje stały się w polskim fandomie niemal ogólnodostępne. W omawianym czasie nikt nie miał bowiem rozterek moralnych dotyczących legalności procederu niemal masowego kopiowania i międzyfanowskiego rozpowszechniania uzyskanych tą drogą filmów. Domowymi sposobami powielano je niejednokrotnie dziesiątki lub nawet setki razy, a następnie, na zasadzie sporządzania kopii z kopii, rozprowadzano je dalej i dalej pomiędzy polskimi fanami. Ci, którzy znajdowali się najbliżej głównego źródła, zazwyczaj cieszyli się całkiem dobrą jakością obrazu i dźwięku swoich kopii. Niestety im dalej w las, tj. im odleglejsze było pokrewieństwo naszej kopii względem taśmy-matki, tym gorzej dla nas. W przypadku technologii VHS

346 R. Korzeniewski, *Manga! ...*, s. 56.

347 Root-san (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Servic”, 1996, nr 3 (33), s. 81.

348 Potwierdza to jedynie: Glan Anonim (pseudonim), *MAAAAANGAAAA!!! ...*, s. 65.

349 Fansub (z ang. *fan* + *subtitles* – napisy na filmie obcojęzycznym) to fanowskie tłumaczenie filmu z obcego języka. Termin może odnosić się zarówno do samych napisów, jak i kopii filmu z takimi napisami. Por. D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Aneks ...*, s. 202.

350 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce ...*, s. 80. Zob. też [W27].

każda kolejna szeregową kopia z kopii cechowała się coraz gorszą jakością obrazu i dźwięku; powoli zanikały kolory i fonia, a klatki filmu coraz bardziej się rozmywały. W skrajnych przypadkach, dajmy na to w kopiach o czterdziestym lub pięćdziesiątym stopniu pokrewieństwa względem oryginału, trudno było odróżnić czasem poszczególnych bohaterów od siebie lub nawet ich części ciała od znajdujących się w tle budynków lub pojazdów³⁵¹. To jednak nie przeszkadzało fanom. Każdy nowo skopiowany film, nieważne, czy było na nim cokolwiek widać czy nie, traktowany był przez nich jak relikwia. Oglądano go wielokrotnie, starano się dostrzec każdy szczegół graficzny, każdy niuans. W związku ze znikomą dostępnością mangi na oficjalnym rynku oraz wciąż rosnącym zapotrzebowaniem kopiowane i gromadzone było wszystko, co narysowane było w tzw. mangowej stylistyce, niezależnie od jakości, tematyki czy docelowej grupy wiekowej³⁵². Osobiście bardzo dobrze pamiętam, jak w 1997 roku, na jednym z łódzkich konwentów z serii *Animad*, pewien fan nie mógł uwierzyć w swoje szczęście, kiedy organizatorzy imprezy pozwolili mu na przegranie *bardzo dobrej kopii* jednego z odcinków serialu *Iria: Zeiram the Animation*. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że pod pojęciem *bardzo dobra kopia* wszyscy uczestnicy tego zdarzenia rozumieli prawie czarno-biały film, z widoczną tylko górną połową obrazu (dolną już paręnaście kopii temu zjadły tzw. VHS-owe artefakty), prawie w ogóle pozbawiony już dźwięku. Jak widać, kiedyś trzeba było naprawdę niewiele, żeby uszczęśliwić fana.

Współpraca polskich fanów z zachodnimi fanklubami zaowocowała ściągnięciem do naszego kraju olbrzymiej ilości mangowych materiałów. Wśród nich najwięcej było oczywiście filmów i mang³⁵³, aczkolwiek co jakiś czas do Polski docierały tą drogą także artbooki, kasety z muzyką czy różne klubowe fanzyny. Zagranicznym klubom polski fandom zawdzięcza jednak nie tylko to. Do długiej listy korzyści wynikających z tej współpracy dopisać należy jeszcze możliwość podpatrywania i kopiowania wzorców. W momencie, w którym rodziły się

351 R. Swóół, *Zakochany w M* ..., s. 12.

352 M. Kotrych, P. Musiałowski, *Anime w Polsce* ..., s. 80.

353 Por. Glan Anonim (pseudonim) *MAAAANGAAAAA!!!* ..., s. 65.

organizacyjne podwaliny polskiej społeczności mangofilskiej, tworząc ją fani nie mieli żadnych lokalnych wzorców, z których mogliby czerpać inspirację dla własnych form fanowskiej aktywności. Do tamtego czasu w polskim fandomie nie funkcjonowały bowiem żadne wspólnoty o zbliżonym do mangowców charakterze. Fantaści we wszystkich spotykanych wówczas w Polsce odmianach (tj. miłośnicy fantastyki naukowej, fantasy itp.) byli raczej społecznością bibliofilsko-czytelniczą, nastawioną głównie na spotkania z autorami, rozmowy o książkach oraz wydawanie fanzinów literackich³⁵⁴. Niewiele było tu wspólnych mianowników z mangowcami. Podobnie sprawa wyglądała z miłośnikami komiksów. Oni również koncentrowali się przede wszystkim na aranżowaniu spotkań z ulubionymi rodzimymi autorami, rozmowach o komiksach, a także organizowaniu wystaw i giełd kolekcjonerskich³⁵⁵. Dobrym wzorem do naśladowania dla mangowców nie byli również sympatycy gier fabularnych. Ich głównymi zajęciami było granie w papierowe i figurkowe RPG-i oraz tworzenie amatorskich rozszerzeń do oficjalnych systemów³⁵⁶ – stąd miłośnicy japońskiej popkultury też raczej nie mieli czego uszczknąć.

Oczywiście, rozpatrując tę sprawę w dużym stopniu ogólności, łatwo dojść do wniosku, że wszystkie społeczności fanowskie (w tym także trzy wymienione powyżej) mają tak naprawdę jeden wspólny kanon uprawianych form aktywności. Wszystkie zakładają swoje kluby, wszystkie organizują konwenty i wszystkie wydają fanziny. Mangowcy więc mogą zrobić tak samo; powinno wystarczyć. Sedno omawianej sprawy tkwi jednak w szczegółach. Jeśli bliżej przyjrzeć się wszystkim tym aktywnościom w ich różnych fandomowych kreacjach, szybko okaże się, iż pod względem formy i treści są to całkowicie inne kluby, inne konwenty i inne fanziny. Każdy fandom

354 T. Pindel, *Historie Fandomowe ...*, s. 82-90, 94-103.

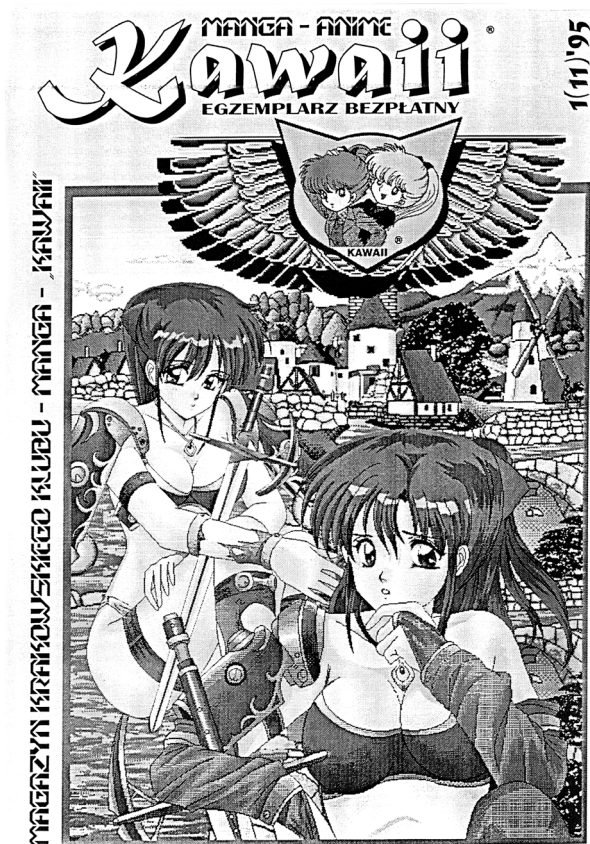
355 Por. D. Szcześniak, *Polski komiks ery xero*, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 28-32; M. Turek, *Z pamiętnika komiksowego Freaka*, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 36-39; T. Prokupek, „Rosk”, „Trust” i ziny, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 44-45; P. Kasiński, W. Tkaczyk, *Festiwal z roku na rok...*, s. 12-35.

356 D. Grzybkowska, *Gry fabularne - RPG. Nowy „gatunek” folkloru?*, [w:] *Genologia literatury ludowej. Studia folklorystyczne*, rec. A. Mianecki, V. Wróblewska, Toruń 2002, s. 171-184; T. Pindel, *Historie Fandomowe ...*, s. 160-161.

ma swoją i tylko sobie właściwą specyfikę działania, wyraźnie odróżniającą go od innych wspólnot fanowskich. W latach 90-tych fan-taści na konwentach głównie rozmawiali, mangowcy oglądali filmy i rysowali, a eRPG-owcy grali w gry. Jak więc widzimy, nie da się sprowadzić do jednego mianownika konwentów fantastycznych, mangowych i eRPG-owych. Niby wszystkie są konwentami, a tak naprawdę każdy z nich to inna impreza.

Możliwość podpatrywania, jak działają zagraniczne fando-my była więc błogosławieństwem dla dopiero co rodzącej się polskiej wspólnoty fanów. Skopiowanie i zaadoptowanie sprawdzonych wzorców umożliwiło szybkie i sprawne skanalizowanie drzemiącej w fanach energii twórczej i przekierowanie jej na rozwój polskiego fandomu. Na efekty tego transferu nie trzeba było długo czekać. Już pod koniec 1995 roku, w drodze przeniesienia na polski grunt rozwiązań organizacyjnych zaczerpniętych od angielskich i amerykańskich fanów, powstał **Krakowski Klub Miłośników MANGA i ANIME „KAWAII”**, czyli pierwsza w naszym kraju organizacja ponadregionalna, stawiająca sobie za cel zrzeszanie polskich miłośników popkultury japońskiej. Podobnie jak swoje zagraniczne pierwowzory, w tym przede wszystkim brytyjski klub *Anime Kyo*, krakowskie zrzeszenie koncentrowało swoją początkową działalność głównie na budowaniu więzi między członkami, czemu służyć miały codwutygodniowe spotkania klubowe, organizowane rotacyjnie w domach poszczególnych członków, oraz na wydawaniu klubowego fanzinu „Kawaii” [W05; W35]. Plany założycieli były jednak o wiele większe. Ich wyrazem jest krótki tekst opublikowany w pierwszym numerze klubowego pisemka, w którym członkowie zarządu zadeklarowali, iż *idąc za przykładem zagranicznych fanklubów [...] chcieliby [oni] nawiązać kontakt ze wszystkimi sympatykami ANIME i MANGA w [swoim kraju], aby móc w ten sposób efektywniej propagować sztukę i kulturę japońską. Poprzez wspólną korespondencję chcielibyśmy także doprowadzić do wymiany informacji między członkami [klubu Kawaii] a ludźmi zrzeszonymi w innych podobnych klubach w Polsce i na świecie*³⁵⁷.

357 [Fanzin] P. Rogóż, *Jest sobie KLUB ...*, s. 2.



Il. 5. Okładka pierwszego numeru fanzinu „Kawaii” (listopad 1995 r.). Projekt: Piotr Rogóż. Zbiory własne autora

Jak widać, niemalże od samego początku swojego istnienia krakowski klub miał ambicje o zasięgu ogólnopolskim, a nawet kontynentalnym. Obok działalności stacjonarnej, skoncentrowanej przede wszystkim na integracji lokalnych małopolskich fanów, członkowie zarządu planowali także prowadzenie szeroko zakrojonej aktywności korespondencyjnej, polegającej m.in. na pośredniczeniu w nawiązywaniu kontaktów pomiędzy fanami mangi i anime zamieszkującymi w kraju i za granicą.

Do realizacji tych ambitnych planów członkowie klubu przystąpili na początku 1996 roku. Na ich ogromną prośbę w marcowym

numerze „Secret Service” Robert Korzeniewski opublikował krótką notkę o klubie, w której poza jego adresem oraz gorącą zachętą do nawiązywania z nim kontaktu znalazła się także zdawkowa informacja o szerokich, zagranicznych kontaktach jego założycieli. Całości przekazu dopełniła wzmianka o wydawanym przez klub fanzinie oraz umieszczona obok miniaturka pięknej okładki pierwszego numeru tego czasopisma³⁵⁸. Jak łatwo się domyśleć, pomysł zorganizowania ogólnopolskiego klubu korespondencyjnego dla miłośników mangi i anime spotkał się z olbrzymim i pozytywnym odzewem, czego bezpośrednim wyrazem były tysiące listów z prośbami o przyjęcie w jego szeregi, które w ciągu następnych kilku tygodni spłynęły do krakowskiej siedziby klubu³⁵⁹. Jako ciekawostkę dodam, iż wśród osób zainteresowanych aktywnym uczestnictwem w tej inicjatywie znaleźli się m.in. prekursor polskiego mangamania Witold Nowakowski, Agnieszka „A’guś” Lech, późniejsza współpracowniczka czasopisma „Animegaido”, oraz Michał Radomił Wiśniewski, redaktor naczelny magazynu „Kawaii” w latach 2003-2005³⁶⁰. Niestety już w kilka tygodni po oficjalnym uruchomieniu klubu dla wielu polskich mangowców oczywiste stało się, iż tworząca go kilkuosobowa grupa fanów nie była logistycznie i organizacyjnie przygotowana do realizacji tak szeroko zakrojonego projektu. Z krótkich notek autorstwa Roberta Korzeniewskiego publikowanych w kolejnych numerach „Secret Service” jasno wynika, iż pod koniec kwietnia 1996 roku osoby odpowiedzialne za obsługę klubowej korespondencji nie były już fizycznie w stanie odpisywać na wszystkie przychodzące listy, w związku z czym po prostu ignorowały dużą część z nich³⁶¹. Zaowocowało to sytuacją, w której zdecydowana większość fanów z nadzieją oczekujących na to, że ktoś im odpisze, nigdy nie doczekała się żadnej reakcji

358 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 3 (33), s. 81.

359 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 4 (34), s. 81; idem, *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 6 (36), s. 80.

360 [Fanzin] P. Rogóż, *Redakcja*, „Kawaii”, 1996, nr 1 (2), s. 63; R. M. Wiśniewski, *Stare dobre czasy (TM). Pierwszy*, „Magazyn Arigato. Azjatycki komiks i animacja”, 2009, nr 1 (3), s. 72.

361 Mr. Root (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 6 (36), s. 80; idem, *Mangowe przecieki! ...*, s. 82.

ze strony klubu³⁶². W ten sposób, w atmosferze ogólnofandomowego skandalu, po kilku tygodniach działania swoje istnienie zakończył pierwszy ogólnopolski klub korespondencyjny skierowany do fanów mangi i anime.

Krakowski klub zawiódł nadzieje wielu polskich mangowców i był wielkim rozczarowaniem dla całego dopiero co organizującego się fandomu. Wbrew temu, czego można byłoby się spodziewać, największe gromy z tego tytułu spadły jednak nie na głowy jego założycieli, lecz na Bogu ducha winnego Roberta Korzeniewskiego. To właśnie jemu wielu zawiedzionych fanów miało za złe, że wydrukował w Manga Roomie niesprawdzone informacje, a tym samym naraził ich na rozczarowania i liczne nieprzyjemne sytuacje³⁶³. Sam jako jedna z setek tego typu osób przez pewien czas czułem niesmak do redakcji „Secret Service” za całe to zajście. Na szczęście z czasem zrozumiałem, iż to nie była ich wina.

Co ciekawe, pomimo fiaska idei ogólnopolskiego klubu korespondencyjnego, w samym Krakowie stacjonarne wcielenie klubu *Kawaii* miało się całkiem dobrze. W sierpniu 1996 roku nawiązał on nawet współpracę z Domem Kultury „STRYCH”, gdzie od 20 września jego członkowie aranżowali cotygodniowe spotkania dla miejscowych fanów kultury japońskiej, na których organizowane były m.in. pokazy filmowe czy zabawy integracyjne. Według danych STRYCHu, na każdym ze spotkań zjawiało się od 30 do 50 osób³⁶⁴. Niestety, na skutek zawirowań organizacyjnych na początku 1997 roku klub *Kawaii* niespodziewanie zakończył swoją działalność³⁶⁵, a schedę po nim (wraz z jego majątkiem, w tym bogatą filmoteką) przejęła nowa organizacja pod nazwą *Klub Manga-Anime YŌKAI* [Wo5; W35].

362 Por. Bazył (pseudonim), *Fandominacja*, część 2, „Kawaii”, 1999, nr 1 (17), s. 56.

363 Mr. Root (pseudonim), *Mangowe przecieki!...*, s. 82

364 *Zeszyt za rok 1996*, Kraków 1996, Materiały w archiwum Klubu Strych (Krakowskie Forum Kultury).

365 *Zeszyt za rok 1997*, Kraków 1997, Materiały w archiwum Klubu Strych (Krakowskie Forum Kultury).

Warto w tym miejscu podkreślić, iż nieudany debiut klubu *Kawaii* nie był w tym czasie przypadkiem odosobnionym. W pierwszym półroczu 1996 roku, na fali ogólnofandomowej fascynacji ideą klubu korespondencyjnego, wielu polskich mangowców postanowiło aktywnie włączyć się w globalną sieć fanowskiej współpracy i powołało do życia własne zrzeszenia tego typu. Niestety często okazywało się, iż mocno przeceniali oni swoje siły i możliwości, co skutkowało tym, że prowadzone przez nich kluby już po kilku pierwszych tygodniach działania zaczynały po cichu obumierać. Spośród tego typu efemeryd wymienić należy tu choćby *Klub Otaku*, który miał olbrzymie problemy z odpisywaniem na listy i realizacją zobowiązań wobec swoich członków³⁶⁶, czy olsztyński *Klub Dojinishi*, który pomimo wielkiego zapалу swojego założyciela³⁶⁷ nigdy nie wyszedł z pierwszej fazy organizacji i zakończył swoje istnienie na etapie szumnych zapowiedzi [W11].

Dla zachowania równowagi wspomnieć należy tu jednak także i o tych nielicznych klubach z tego okresu, którym udało się stworzyć trwalsze struktury i co najmniej przez kilka lat w profesjonalny i rzetelny sposób realizować założone cele. Najstarszym znanym mi zrzeszeniem z tej grupy był warszawski **klub miłośników mangi i anime „Hikari”**, powołany do życia pod koniec 1996 roku przez Michała „Jui” Grzywacza [W29]. Analogicznie względem innych klubów z omawianego okresu, u jego zarania leżała potrzeba kontaktu z innymi fanami oraz chęć podzielenia się posiadanymi przez siebie materiałami. W tym konkretnym wypadku były to głównie przywiezione z Wielkiej Brytanii kasety VHS z anime, mangi oraz angielskie czasopisma „Manga Mania” i „Anime FX”. Na przełomie lat 1996 i 1997 klub liczył już około stu członków z całej Polski. Tak duże zainteresowanie przynależnością do zrzeszenia wynikało w znacznej mierze z faktu, iż *Hikari* jako jeden z pierwszych klubów w Polsce (jeśli nie pierwszy!) odpisywał na wszystkie przychodzące do niego listy, nawet na te, do których nie dołączono – wymaganego zwyczajem – zwrotnego znaczka pocztowego. Jak wspomina założyciel, *średnio tygodniowo na adres*

³⁶⁶ Bazyl (pseudonim), *fandominacja część 2...*, s. 56.

³⁶⁷ Root-san (pseudonim), *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 9 (38), s. 97.

klubu przychodziło od 10 do 20 listów; ludzie pisali w nich o wszystkim, o swoim życiu, o tym, jakie anime chcieliby zdobyć, przysyłali swoje rysunki, artykuły, komiksy, opowiadania itp. Aby ułatwić [wzajemny kontakt], do wszystkich członków klubu co jakiś czas wysyłana była aktualna lista klubowiczów, wraz z ich adresami, dzięki czemu ludzie mogli kontaktować się sami ze sobą, pomijając warszawską centralę klubu. Za sprawą wspomnianej listy klubowicze mogli zorientować się także, ile osób w ich mieście [lub jego okolicy] interesuje się mangą i anime [W29]. Od samego początku swojego istnienia *Klub Hikari* wydawał również fanzin o nazwie „Hikari”. W ciągu dwóch lat ukazało się dziewięć numerów tego czasopisma, które według Michała Grzywacza rozeszły się łącznie w ilości przeszło 1000 egzemplarzy. Na jego łamach publikowane były m.in. informacje o nowościach ze świata mangi i anime, opisy filmów, komiksów, rysunki klubowiczów, a nawet zapisy nutowe do znanych utworów z anime. Fanzin wysyłany był bezpłatnie do wszystkich członków klubu, którzy regularnie uiszczali składkę członkowską, oraz sprzedawany przez założyciela klubu na legendarnej już warszawskiej giełdzie komputerowej na ul. Grzybowskiej. Przez pewien czas fanzin „Hikari” można było zakupić również w księgarni krakowskiego **Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej „Manggha”** [W29].

W ciągu następnych kilku lat liczba nowo powstających klubów korespondencyjnych systematycznie rosła. Szczególnie owocny pod tym względem był okres lat 1997-1998, kiedy to ukształtowała się zdecydowana większość polskich zrzeszeń tego typu. W pierwszym kwartale 1997 roku swoją działalność rozpoczęło choćby olsztyńskie *MangaNation*³⁶⁸ czy szczeciński *Fantazjan*³⁶⁹, a w późniejszym okresie dołączyły do nich jeszcze łódzkie *Kusu-kusu*³⁷⁰ oraz pilskie *Manga X* [W21; W23]. Mniej więcej w tym samym czasie wystartował także

368 [Fanzin] doKURObey (pseudonim), *MangaNation Klub*, „MangaNation”, 1997, nr 1 (1), s. 33.

369 Mr. Root (pseudonim), *Nowości*, „Secret Service”, 1997, nr 2 (43), s. 97.

370 [Fanzin] GIGI (pseudonim), *K. K. KusuKusu*, „MPO”, 1997, nr 1 (1), s. 12-13.

włocławski **MangaSurf**³⁷¹, czyli, jak się miało z czasem okazać, jeden z najważniejszych klubów korespondencyjnych w dziejach polskiego fandumu.

W swoim początkowym okresie wszystkie z wyżej wymienionych zrzeszeń działały w bardzo zbliżony sposób, tj. podobnie jak omówione wcześniej *Hikari*, koncentrowały swą aktywność przede wszystkim na aranżowaniu kontaktów między fanami oraz wydawaniu własnych fanzinów. Wyjątkiem od tej reguły był jedynie wyróżniony powyżej *MangaSurf*, który jako pierwszy wyszedł poza te ramy i wzbogacił idee mangowego klubu korespondencyjnego o szereg form aktywności niespotykanych dotychczas w polskich zrzeszeniach tego typu. Jedną z nich było zorganizowanie korespondencyjnej wypożyczalni filmów anime, za pośrednictwem której każdy z przeszło 300 członków klubu mógł na jakiś czas wypożyczyć taśmę z jednym z kilkudziesięciu tytułów dostępnych w klubowej filmotece. Pomysł ten założyciele *MangaSurfu* skopiowali oczywiście od klubów zachodnich (w tym konkretnym wypadku z amerykańskiego klubu *Anime Hasshin*)³⁷². Innym godnym odnotowania nowatorskim pomysłem założycieli włocławskiego klubu było zorganizowanie niemal systemowego wsparcia dla początkujących fanów. Polegało ono na tym, iż każda osoba zainteresowana członkostwem w *MangaSurfie* mogła przysłać na adres klubu pustą kasetę wideo, na którą władze klubu nagrywali całkowicie za darmo jakiś – ich zdaniem – godny uwagi film anime, po czym odsyłali ją z powrotem³⁷³. Warto w tym miejscu podkreślić, iż takie otwarte podejście do fanów było konsekwencją olbrzymiego rozczarowania działalnością wcześniejszych polskich zrzeszeń mangowych, które – w opinii założycieli włocławskiego klubu – bardzo często z lekceważeniem podchodziły do korespondencji od początkujących fanów. Jak po latach tłumaczy Dariusz „Robin” Mietlicki, jeden z twórców *MangaSurfu*, *nasze przykre doświadczenia z klubami Kawaii czy Otaku sprawiły, iż postanowiliśmy razem z Kisielem [drugim założycielem MangaSurfu] założyć klub*

371 Mr. Root (pseudonim), *Nowości*, „Secret Service”, 1997, nr 3 (44), s. 95.

372 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, część 2 ..., s. 56. Też [W27].

373 *Ibidem*, s. 56.

w którym początkujący fani poczują się wreszcie dowartościowani i który realizować będzie wizję odmienną od dotychczas powszechnie realizowanej³⁷⁴. Pomimo iż bywały dni, w których nasze skrzynki pocztowe pękały w szwach, to zawsze [staraliśmy się] odpisywać i wysłać odpowiedź tego samego dnia lub najpóźniej w dniu następnym [W27].



Il. 6. Okładka trzeciego numeru fanzinu „MangaSurf” (pierwsza poł. 1997 r.). Projekt: Dariusz „Robin” Mietlicki [W27]. Zbiory własne autora

³⁷⁴ Ibidem, s. 56.

Z uwagi na swoje nowatorskie i profesjonalne podejście do fanów klub *MangaSurf* cieszył się olbrzymim zainteresowaniem ze strony polskich mangowców. Jak już wcześniej zasygnalizowałem, w szczytowym okresie jego działalności przynależało do niego ponad trzysta osób z całej Polski. Co ciekawe, tak wielką liczbę członków klub przyciągnął do siebie już w pierwsze dwa lub trzy miesiące działania [W27]. Wśród głównych czynników odpowiedzialnych za ten sukces wymienić należy w pierwszym rzędzie sumienność w odpisywaniu na listy oraz specyficzne, niespotykane gdzie indziej formy działalności, w tym m.in. nieodpłatne kopiowanie i wypożyczanie filmów anime. Jak się jednak z czasem okazało, taka życzliwość wobec fanów oraz nadmierne afiszowanie się z procederem nielicencjonowanego kopiowania i udostępniania filmów miały mieć w przyszłości katastrofalne skutki dla klubu. W kilka miesięcy po starcie *MangaSurfu* do mieszkania rodziny Matlickich zapukali bowiem funkcjonariusze z wydziału ds. przestępczości gospodarczej i wręczyli rodzicom nieletniego jeszcze wówczas Robina wezwanie na przesłuchanie dotyczące *uprawiania piractwa wideofonicznego i prowadzenia nielegalnej działalności wydawniczej*. Oczywiście, jak łatwo się domysleć, dotyczyło się ono osoby Dariusza. Jak po latach wspomina najbardziej zainteresowany, *był to chyba najgorszy okres w moim ówczesnym życiu. Na komendzie dostałem taki wykład, że szkoda gadać. Oskarżono mnie o szereg przestępstw gospodarczych, w tym przede wszystkim o publikowanie i odpłatne rozprowadzanie niezarejestrowanego czasopisma*³⁷⁵. Na szczęście po kilkudniowym śledztwie działalność Robina uznano tylko za *młodzieńczy wybryk*, w związku z czym po zamknięciu sprawy w ramach kary wychowawczej zobligowano go jedynie do zwrotu wszystkich pieniędzy, które do tej pory pobrał od klubowiczów za wysyłkę fanzinów³⁷⁶. O ile więc z punktu widzenia Robina sprawa przynajmniej teoretycznie rozeszła się po kościach (wszystko mogło skończyć się dużo gorzej), o tyle z perspektywy klubu wyglądało to naprawdę źle. Bez możliwości legalnego przegrywania i wypożyczania filmów oraz wydawania fanzinu nie mógł on dłużej funkcjonować

³⁷⁵ *Ibidem*, s. 56-57.

³⁷⁶ *Ibidem*, s. 56-57.

w swojej dotychczasowej formie, w związku z czym pod koniec czerwca 1997 roku klub *MangaSurf* zawiesił swoją działalność [W27].

Wbrew temu, czego można byłoby się spodziewać, opisane wyżej wydarzenia nie zniechęciły Robina do dalszego aktywnego uczestnictwa w życiu polskiego fandomu. Fakt, przez moment rozważał on możliwość całkowitego odcięcia się od mangi i anime; na szczęście szybko zarzucił ten pomysł i niezwłocznie, po wypełnieniu dwustu przekazów pocztowych na łączną kwotę sześciu milionów starych złotych (obecne 600 zł), ponownie powrócił do czynnego popularyzowania japońskiej popkultury nad Wisłą. Już w kilka tygodni po feralnym zajściu z policją pełną parą pracował nad ponownym uruchomieniem *MangaSurfu*, z tą jednak różnicą, iż tym razem cała działalność klubu miała być całkowicie legalna. Gorzka lekcja przyniosła owoce. Niestety w chwili podjęcia starań o reaktywację klubu Robin w dalszym ciągu był osobą niepełnoletnią, co oznaczało, iż oficjalnie nie mógł on założyć *MangaSurfu* na siebie ani tym bardziej pełnić w nim żadnych decyzyjnych funkcji. Klub musiał jednak działać, więc po rozważeniu wszystkich za i przeciw Robin postanowił odwołać się do idei tzw. słupa, czyli zarejestrować klub na osobę, *która świadomie użyczy mu swojej tożsamości i weźmie na siebie prawną i finansową odpowiedzialność za działalność reaktywowanego zrzeszenia*. Po trudnych pertraktacjach rodzinnych padło na babcię Robina, która po długich namowach wnuczka zgodziła się na parę pierwszych miesięcy objąć funkcję – nominalnego lecz de facto marionetkowego – prezesa firmy pod nazwą *Klub Miłośników Japońskiej Animacji – MangaSurf*. W ten sposób, w około pół roku po zawieszeniu działalności, włocławski klub oficjalnie wznowił działanie. Tym razem już w pełni legalnie³⁷⁷.

Działania związane z restytucją *MangaSurfu* absorbowwały bardzo dużo czasu i energii. Nie oznacza to jednak, iż w okresie rozdzielającym koniec i początek dwóch omówionych wyżej wcieleń klubu Robin nie angażował się w żadne inne fandomowe aktywności. Wręcz przeciwnie, był to dla niego niezwykle pracowity czas, w trakcie którego zrealizował on co najmniej kilka okołojapońskich projektów [W27], w tym przede wszystkim w dniach 12-13 lipca 1997 zorganizował tzw.

³⁷⁷ *Ibidem*, s. 56.

Mangowy Namiot, czyli pokaz filmów anime na imprezie scenowej *Intel Outside 4*³⁷⁸. W poprzednim rozdziale dużo pisałem o tzw. objazdowym cyrku Mr. Roota, czyli o obwoźnych projekcjach japońskich filmów animowanych organizowanych przez Roberta Korzeniewskiego na złotach amigowej demosceny. W tym miejscu muszę na moment wrócić do tego tematu, gdyż w lipcu 1997 roku historia tych pokazów ściśle spłotła się z losem klubu *MangaSurf*.

Gdy w marcu 1997 roku z inicjatywy Robina i Kisiela powstał klub *MangaSurf*³⁷⁹, największy z dotychczasowych objazdowych Manga Roomów odbył się na imprezie *Intel Outside 3*. Było to ukończenie całej dotychczasowej działalności Mr. Roota oraz piękne zwieńczenie blisko półtora roku ciężkiej popularyzatorskiej pracy. Niestety, o ile sam pokaz anime był olbrzymim sukcesem i został bardzo dobrze oceniony przez odwiedzających, o tyle całe demoparty, na którym się on odbył, oceniane było dużo gorzej³⁸⁰. Po miażdżącej krytyce ze strony uczestników i całego środowiska demosceny dotychczasowi organizatorzy imprezy, czyli grupa Union, postanowili wycofać się na jakiś czas z organizacji tego typu przedsięwzięć i przekazali pieczę nad kolejną edycją *Intela* w ręce Jonasza „Jonka” Sieradzinskiego i Dariusza „Voyagera” Dramczyka³⁸¹. Pod tym nowym zarządem marka *Intel Outside* przeszła szereg radykalnych zmian, z których bezsprzecznie największą była zmiana lokalizacji imprezy z dotychczasowej Warszawy na Włocławek, czyli rodzinne miasto obu nowych organizatorów. Istotne zmiany dotknęły także Manga Room.

378 P. Jędrzejczyk, M. Pampuch, *Intel Outside (?) 4*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 9 (61), s. 50; R. Belka, *Raport z Intel Outside 4*, „Amiga Computer Studio”, 1997, nr 6 (14), s. 44-45.

379 Mr. Root (pseudonim), *Nowości*, „Secret Service”, 1997, nr 3 (44), s. 95.

380 [Diskmag] Ctp (pseudonim), *Coś więcej, niż tylko Intel Outside 3. Partyreport*, „Excess”, 1996, nr (1); [Diskmag] Qix (pseudonim), *telegram*, „Excess”, 1996, nr (1); [Diskmag] Belos (pseudonim), *Intel Outside Party III*, „Poczytaj Mi Mamo”, 1996, nr (9); [Diskmag] Jubal (pseudonim), *Intel Outside III albo Kłeska Inna Niż Wszystkie*, „FatAgnus”, 1996, nr (19); [Diskmag] Peer (pseudonim), *Intel Outside III raport*, „Glaz”, 1996, nr (1); [Diskmag] Roland (pseudonim), *Intel Outside III Party - raport*, „Coma”, 1996, nr (3).

381 P. Jędrzejczyk, M. Pampuch, *Intel Outside (?) 4 ...*, s. 50; R. Belka, *Raport z Intel Outside 4 ...*, s. 44-45.

Nowi organizatorzy podtrzymali chęć organizacji kącika mangowego, była to już bowiem tradycja na imprezach z cyklu *Intel Outside*, jednakże z przyczyn osobistych Mr. Root nie mógł zająć się nim tym razem [W20]. W zaistniałej sytuacji Sieradzinski i Dramczyk zgłosili się więc o pomoc do Dariusza Mietlickiego, proponując mu, jako włocławianinowi i ówczesnie jednemu z najdynamiczniej działających polskich fanów mangi i anime, zastąpienie Mr. Roota w roli koordynatora Manga Roomu. Oczywiście Robin przystał na tę propozycję [W27].

Niestety, niemalże od samego początku nad organizowanym przez Robina Manga Roomem wisiało fatum. Najpierw, w około dwa tygodnie przed planowanym rozpoczęciem imprezy organizatorzy poinformowali Dariusza, że po wstępnym rozplanowaniu przestrzeni nie został im w budynku włocławskiej hali MOSiR nawet małej skrawek miejsca, który mogliby przeznaczyć na Manga Room, w związku z czym zmuszeni są oni przenieść tę atrakcję poza obręb gmachu. W ramach rekompensaty zaoferowano Robinowi dwa namioty wojskowe typu NS-64 (zaprojektowane na 10 łóżek, czyli ok. 30 stojących osób), które po rozbiciu nieopodal budynku MOSiR-u miały być – w ich mniemaniu – niezwykle atrakcyjną i klimatyczną alternatywą dla wnętrza hali sportowej [W27]. Oczywiście Dariusz nie miał innego wyjścia, jak zaakceptować to, co mu zaoferowano. W dniu imprezy okazało się jednak, iż powyższe kłopoty z miejscem były tylko preludium właściwej katastrofy. Po przybyciu na miejsce ze zgrozą odkrył bowiem, iż zamiast dwóch namiotów jest tylko jeden (dlatego ta edycja Manga Roomu nosi nazwę *Mangowy Namiot*), a dodatkowo, że zawalili sponsorzy od sprzętu. Zamiast obiecanego gigantycznego telewizora, najnowocześniejszego wideo z systemem Stereo HiFi oraz czterech kolumn, na miejscu zastał *stary 28-calowy telewizor marki Unimor* [w dodatku bez pilota], *średniej klasy wideo oraz dwie stare kolumny, z których jedną trzeba było w połowie imprezy wyłączyć, bo zaczęła przeraźliwie charczeć*. Na domiar złego namiot, w którym ulokowano mangowców, nie posiadał otwieranych okien, co w połączeniu z rekordowymi lipcowymi upałami doprowadziło do sytuacji, w której w około godzinę po właściwym starcie imprezy temperatura w jego wnętrzu wynosiła około 40°C. Później w trosce o własne zdrowie psychiczne już nikt nie odważył się użyć w namiocie termometru [W27].

W tej trudnej sytuacji jedynym pocieszeniem dla przybyłych na *Intel* mangowców był fakt, iż ich namiot rozbity został w bezpośrednim sąsiedztwie stoiska z zimnym piwem, z czego – zgodnie z relacją jednego z uczestników – dość powszechnie korzystano³⁸². Pomimo tych przeciwności losu spotkanie jednak się udało, o czym najdobitniej świadczą liczne pozytywne recenzje [W02; W06; W07; W08]. Ponadto za taką oceną przemawiają także dane dotyczące frekwencji. Według Robina przez cały czas trwania pokazów w mangowym namiocie ciągle przebywało około stu osób, a łącznie w trakcie całej imprezy przewinąć mogło się przezeń nawet kilkuset ludzi. Co ciekawe, informacje te pośrednio potwierdziło kilku niezależnych, niemangowych obserwatorów, którzy w swych relacjach skrupulatnie odnotowali, iż *wokoło mangowego namiotu, non stop kłębiły się tłumy ludzi* oraz że cieszył się on takim zainteresowaniem, że *nawet zaciekawieni ochroniarze co jakiś czas go odwiedzali i godzinami wytrzeszczali gałki na mangasowe filmiki, robiąc mądre miny i udając, że coś z nich rozumieją*³⁸³. Oczywiście, świadomi mangowcy stanowili tylko niewielki procent ogólnej liczny osób odwiedzających namiot. Być może 10 lub 15 procent. Łącznie do Włocławka mogło więc przyjechać co najwyżej 100 fanów z całej Polski. Oprócz dawnych członków nieaktywnego wówczas *MangaSurf* byli to główne reprezentanci innych polskich zrzeszeń mangowych, których na *Intel* ściągnęły liczne nowości anime, które Robin dzięki szerokim zagranicznym kontaktom sprowadził do Polski specjalnie na tę imprezę. Wśród nich znalazła się seria *The Vision of Escaflowne* [W27]. Jak wspomina Robin, pod wieczór w namiocie na moment pojawił się nawet sam Mr. Root, który [wracając z zagranicznej delegacji do domu], postanowił na moment zjechać z trasy i wstąpić do Włocławka, gdzie przy piwku obejrzał ze zgromadzonymi *Sailor Moon S The movie* [W20; W27].

382 R. Belka, *Raport z Intel Outside 4 ...*, s. 44.

383 [Diskmag] Lunar (pseudonim), *Zdań parę o „Outsidzie 4”*, „AntyDresiarz”, 1997, nr (2).

POCZĄTKI FANDOMU SIECIOWEGO

Z mojego osobistego doświadczenia wynika, że wielu młodych ludzi uważa obecnie, iż komputery osobiste i internet towarzyszą człowiekowi niemal od zawsze. Zajmują one tak ważne miejsce w naszej codzienności, że pewna część naszego społeczeństwa nie potrafi już wyobrazić sobie życia bez smartfona czy laptopa i uważa funkcjonowanie bez tych urządzeń za niemożliwe. Prawda jest jednak taka, iż są to wynalazki stosunkowo nowe. Pierwsze masowo produkowane komputery przeznaczone do użytku domowego pojawiły się w powszechnej sprzedaży dopiero na przełomie lat 70-tych i 80-tych XX w., a pierwsze ogólnodostępne łącza internetowe uruchomiono w połowie lat 80-tych³⁸⁴. Powyższe daty tyczą się rzecz jasna Stanów Zjednoczonych i szeroko pojętego Zachodu. W przypadku naszego kraju sytuacja wyglądała oczywiście całkowicie inaczej. Z powodów polityczno-ekonomicznych tempo adaptacji obu powyższych wynalazków było bowiem u nas opóźnione o kilka lub nawet kilkanaście lat względem Zachodu, w związku z czym na dobrą sprawę komputer z dostępem do internetu przestał być w Polsce rzadkością dopiero około przełomu mileniów³⁸⁵.

W lata dziewięćdziesiąte Polacy wkroczyli więc jako społeczeństwo przedinformatyczne, z licznymi oznakami zacofania w dziedzinie komputeryzacji i teleinformatyzacji. Potwierdzają to dane z raportów Głównego Urzędu Statystycznego, według których w pierwszej połowie lat 90-tych komputer osobisty (głównie Commodore lub Amiga) znajdował się jedynie w co czternastym polskim gospodarstwie domowym, a dostęp do internetu był taką rzadkością, że ankieterzy przeprowadzający sondę nie uwzględnili go nawet w badaniach³⁸⁶. Jako uzupełnienie należy dodać tu jeszcze, iż według tych samych raportów możliwość

384 M. Juza, *Między wolnością a nadzorem. Internet w zmieniającym się społeczeństwie*, Warszawa 2019, s. 49; 165.

385 D. Baran, *Internet w Polsce*, [w:] *Polski system medialny 1989 – 2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Kraków 2013, s. 87-90.

386 Ośrodek Badania Opinii Publicznej, *Tabele wynikowe. „Wyposażenie gospodarstw domowych” oraz „dostęp do internetu”*, Warszawa 1995.

skorzystania z sieci w miejscu swojej pracy posiadało wówczas jedynie kilka promili całego społeczeństwa i byli to głównie pracownicy dużych zachodnich firm oraz polskich uczelni wyższych. W drugiej połowie lat 90-tych, czyli w momencie pierwszej masowej erupcji fascynacji tematem japońskiej popkultury, stopień informatyzacji polskiego społeczeństwa nie prezentował się dużo lepiej. W 1998 roku w komputer osobisty wyposażone było jedynie co dziesiąte polskie gospodarstwo domowe, a dostęp do internetu w miejscu swojego zamieszkania miała tylko jedna na sto rodzin³⁸⁷.

Co ciekawe, pomimo tych niedostatków infrastruktury teleinformatycznej już w połowie lat 90-tych ukształtowały się w naszym kraju pierwsze społeczności sieciowe, czyli zbiorowości ludzi utrzymujących z sobą kontakt głównie za pośrednictwem internetu³⁸⁸. Początkowo tworzyli je głównie pracownicy uczelni wyższych i studenci polskich politechnik, ówczesna awangarda polskiej sieci, którzy – przynajmniej deklaratorywnie – wykorzystywali możliwości komputerów i internetu wyłącznie do wymiany doświadczeń z kolegami z innych ośrodków akademickich. Prawda jest jednak taka, iż od samego początku obecności internetu w naszym kraju studenci i ludzie nauki masowo marginalizowali dydaktyczny i badawczy potencjał sieci i wykorzystywali ją głównie do celów towarzyskich lub rozrywkowych, przez co bardzo szybko stała się ona miejscem wymiany dowcipów czy zabawnych obserwacji z życia codziennego. Poczucie humoru pionierów polskiego internetu do tej pory odzwierciedlają Usenet'owe grupy dyskusyjne pl.rec.hihot oraz pl.rec.humor.najlepsze utworzone już na samym początku lat 90-tych³⁸⁹.

387 G. Wałęga, *Gospodarstwa domowe a proces globalizacji. Wybrane problemy*, [w:] *Polska wobec procesów globalizacji. Aspekty społeczno-ekonomiczne*, red. Z. Dach, Kraków 2010, s. 197; Ośrodek Badania Opinii Publicznej, *Tabele wynikowe. „Wypożyczenie gospodarstw domowych” oraz „dostęp do internetu”*, Warszawa 1998.

388 L. Pokrzycka, B. Romiszewska, *Oblicza polskich mediów po 1989 roku*, Toruń 2008, s. 216; A. Naruszewicz-Duchlińska, *Internetowe grupy dyskusyjne. Analiza językowa i charakterystyka gatunku*, Olsztyn 2011, s. 11.

389 M. Juza, *Elitarne i masowe formy komunikacyjnego wykorzystania internetu*, [w:] *Re: Internet - społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, Warszawa 2006, s. 51-52.

Proces trywializacji internetu w Polsce zdecydowanie przyspieszył po połowie 1992 roku, kiedy to na Politechnice Warszawskiej uruchomiono pierwszy polski serwer sieci IRC (ang. Internet Relay Chat). W odróżnieniu od wielu wcześniejszych internetowych usług komunikacyjnych, takich jak e-mail czy grupy dyskusyjne, będących jedynie substytutami bezpośredniego kontaktu, IRC umożliwiał prowadzenie rozmów w czasie rzeczywistym, dzięki czemu błyskawicznie stał się podstawowym narzędziem komunikacji polskich internautów. Interakcja pomiędzy użytkownikami IRC-a odbywała się na tzw. kanałach, czyli odpowiednikach pokoju na czatach. Kanały miały zazwyczaj ściśle określoną tematykę, na przykład kanał *#metal-pl* gromadził polskich wielbicieli ciężkiego grania, a *#trojka-pl* fanów tej konkretnej stacji radiowej. Osoby znajdujące się na tym samym kanale mogły rozmawiać ze sobą tak, jak gdyby znajdowały się w tym samym pomieszczeniu, z tą jednak różnicą, iż w przypadku IRC-a komunikacja odbywa się wyłącznie za pomocą tekstu automatycznie wyświetlającego się na ekranach wszystkich obecnie aktywnych użytkowników danego kanału³⁹⁰. Dla naszych rozważań bardzo istotny jest także fakt, iż w początkowym okresie obecności IRC-a w Polsce osoby związane z jakimś kanałem bardzo szybko tworzyły małe i niezwykle żyte społeczności, posiadające silną tożsamość grupową i szereg niepisanych praw i obyczajów. W latach świetności IRC-a, przechodząc z kanału na kanał, łatwo można było wychwycić te międzykanałowe różnice³⁹¹.

Dzięki szybko postępującej informatyzacji kraju w drugiej połowie lat 90-tych internet przestał być elitarnym medium dostępnym tylko garstce wybrańców i zaczął powoli wkraczać pod strzechy. Przełomowym momentem w tym procesie stało się uruchomienie w 1996 roku przez Telekomunikację Polską S.A. ogólnodostępnego numeru 0-20 21 22, dającego możliwość korzystania z sieci każdemu, kto miał w domu komputer, modem i łącze telefoniczne³⁹².

390 Ł. Jonak, *Wojny w IRC jako przykład społecznej konstrukcji technologii*, [w:] *Re: Internet - społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, Warszawa 2006, s. 104-106.

391 P. Siuda, *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, [w:] *Oblicza Internetu, Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2006, s. 185.

392 M. Juza, *Elitarne i masowe ...*, s. 52.

Od tego czasu odsetek Polaków deklarujących dostęp do internetu systematycznie się zwiększał, a grono jego użytkowników stawało się coraz bardziej zróżnicowane pod względem społeczno-demograficznym³⁹³. Z upowszechniania i uspołecznienia się internetu bardzo szybko skorzystali także i polscy mangowcy. W połowie 1996 roku jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać polskojęzyczne strony internetowe na temat *Czarodziejki z Księżycy* oraz mangi i anime w ogóle, a na powszechnie dostępnych platformach komunikacji internetowej, takich jak wspomniany powyżej IRC, zaroilo się od polskich miłośników japońskiej popkultury. Wielu zachodnich fanów z tamtych lat do dziś z trwogą wspomina naszych rodzimych mangowców, którzy swoimi ciągłymi narzekaniami i nieustającymi prośbami o przesłanie jakichś materiałów mangowych skutecznie dezorganizowali życie wielu międzynarodowych kanałów IRC-owych o tematyce okołomangowej³⁹⁴.

W przypadku polskiej sieci IRC mangowcy spotykali się początkowo na kanałach *#rpg-pl*, *#amiga-pl* oraz *#bajka-pl*, poświęconych odpowiednio tematom: fantastyki i gier RPG, komputerów Amiga czy komiksów i filmów animowanych. Jako młoda i jeszcze niezorganizowana społeczność, nie mieli oni w tym czasie swojego miejsca w sieci, w związku z czym aż do końca 1996 roku musieli korzystać z infrastruktury sieciowej innych grup fanowskich. Nie było to jednak dla nich jakimś specjalnym problemem. Zdecydowana większość z nich miała oprócz mangi jeszcze szereg innych zainteresowań, takich jak informatyka, komiks czy fantastyka, więc przynajmniej początkowo swoje mangowe pasje pierwsi polscy mangowcy internauci rozwijali niejako przy okazji aktywnego uczestnictwa w życiu kanałów przynależnych do innych – bliskich im – grup miłośniczych [W13; W16; W42; W48]. Taki stan nie trwał jednak długo. Szybko okazało się bowiem, iż na niektórych kanałach, np. *#amiga-pl* czy *#rpg-pl*, liczba osób zafascynowanych mangą jest na tyle duża, iż częstotliwość i skala prowadzonych tam rozmów okołomangowych stała się uciążliwa dla innych, niemango-

393 G. Wałęga, *Gospodarstwa domowe ...*, s. 197; M. Juza, *Elitarne i masowe ...*, s. 52.

394 Bazyl (pseudonim), *Fandominacj część czwarta czyli dzieci na sieci*, „Kawaii” 1999, nr 5 (21), s. 63.

wych, użytkowników tych kanałów. Przypomnę, iż w przypadku IRC-a cała treść konwersacji prowadzonej w danym pokoju wyświetlana jest na wspólnym ekranie czatu i każdy zaangażowany użytkownik danego kanału, chcąc czy nie chcąc, musiał je czytać. W tej sytuacji nie ma się co dziwić niektórym RPG-owcom czy amigowcom, że niekiedy nazbyt nerwowo reagowali na wybuchy entuzjazmu swoich kanałowych mangowców wywołane emisją nowych odcinków *Czarodziejki z Księżyca* lub nowo zdobytym mangowym rysunkiem.

Aby zaradzić tej sytuacji, a przede wszystkim zachować dobrą atmosferę wśród znajomych RPG-owców i amigowców, mangowcy zgromadzeni do tej pory na kanałach *#amiga-pl* i *#rpg-pl* postanowili utworzyć własny kanał, by tam omawiać temat mangi i anime tylko w swoim gronie [W13; W42; W48]. W ten sposób z inicjatywy użytkowników o pseudonimach Aisha, Gerard, Kyoshiro, MAG i Night w dniu 28 października 1996 roku utworzony został kanał *#anime-pl*, czyli pierwsze w polskim internecie miejsce spotkań dedykowane tylko fanom mangi i anime. Jak wspomina jeden z założycieli, *każdy z twórców #anime-pl pochodził z innego zakątka Polski, więc początkowo kanał wykorzystywaliśmy głównie do komentowania wydarzeń z nowych odcinków „Sailor Moon”, wymieniania się filmami i mangami, ciekawymi adresami, a przede wszystkim luźnych, przyjacielskich rozmów* [W06; W13; W16; W32; W48].

Powstanie *#anime-pl* stanowiło moment przełomowy dla polskiego fandumu sieciowego. Wraz ze startem kanału do tej pory rozproszeni polscy mangowcy mogli wreszcie zgromadzić się w jednym, tylko swoim miejscu i bez skrupowania oddawać się tam rozmowom na interesujące ich tematy. Początkowo użytkownikami kanału byli wyłącznie jego założyciele. Z czasem jednak zaczęła dołączać do nich coraz większa liczba nowych ludzi. W ten sposób po kilku tygodniach funkcjonowania kanału liczba stałych aktywnych użytkowników wynosiła kilkadziesiąt osób. Tak dynamiczny rozwój *#anime-pl* pociągnął za sobą konieczność jasnego sformalizowania jego władz oraz skodyfikowania – przynajmniej ogólnych – rządzących nim praw [W13; W32; W48]. Jak wspomina jeden z założycieli, przy tak dużej liczbie użyt-

kowników było to niezbędne *aby* [w przyszłości] *zapewnić jako taki porządek*. Początkowo kwestię tę rozwiązano, odwołując się do podstawowych funkcji IRC-a, który z automatu nadawał prawa operatora (w skrócie OP) wszystkim założycielom kanału. Dawało im to możliwość tzw. *zamykania ust*, czyli blokowania możliwości wysyłania komunikatów na kanale, wybranemu użytkownikowi, wyrzucania osób z kanału (tzw. *kick*) lub nawet blokowania możliwości wejścia na kanał wybranym osobom (tzw. *ban*). Użytkownik z prawami operatora mógł też nadawać prawa operatora innym, zrównując ich tym samym w prawach ze sobą. Z czasem, reagując na nieustający przyrost liczby nowych użytkowników, piątka założycieli postanowiła rozbudować ten system i dopasować go do ciągle zmieniającej się sytuacji. W ten sposób aparat władzy kanału znacznie się poszerzył i uzyskał trójstopniową gradację. Także i w tej nowej kreacji największą, niemal absolutną, władzę na kanale mieli założyciele. Dysponowali oni wszystkimi wyżej opisanymi możliwościami oraz niepisanym prawem nominowania niższych szczeblem funkcjonariuszy kanału. Zaraz po nich plasowali się masterzy (czyli tzw. MasterOPowie) posiadający nieco mniej uprawnień niż założyciele (w szczytowym okresie rozwoju kanału było ich dziesięcioro), a w następnej kolejności operatorzy, zwani też OPami, pełniący głównie funkcję porządkową. Przez cały okres istnienia kanału było ich łącznie trzydziestu dwóch [W48].

Aby zdobyć godność MasterOPa lub OPa, należało uzyskać nominację od założyciela, zdać specjalny egzamin i uzyskać akceptację pięciu MasterOPów i dwóch założycieli³⁹⁵. O dopuszczenie do egzaminów mogły ubiegać się jedynie osoby spędzające dużo czasu na kanale i zasłużone dla jego rozwoju. Początkujący członkowie społeczności nie mieli więc szans na błyskawiczny awans w hierarchii. Na egzamin składało się 10 pytań z zakresu mangi i anime, absolutnych podstaw wiedzy o kanale oraz równie podstawowych wiadomości dotyczących języka japońskiego. Aby egzamin uznać za zdany, należało odpowiedzieć na co najmniej 6 pytań [W13; W16; W32; W42; W48]. Jako ciekawostkę przytoczę jedno autentyczne pytanie z egzaminu: *proszę wymienić*

395 Kyoshiro (pseudonim), *Chwila na kanale – flashback z #animepl*, [w:] *Kompendium Secret Service*, red. A. Cwalina, Warszawa 1998, nr 3, s. 56.

i opisać przynajmniej trzy z naklejek z motocykla Kanedy [chodzi oczywiście o pojazd jednego z bohaterów filmu *Akira*] [W42]. W ramach władz kanału istniała jeszcze funkcja tzw. honorowego operatora (HonorowyOP), która przysługiwała tylko i wyłącznie Robertowi „Mr. Rootowi” Korzeniewskiemu. Był to skromny, aczkolwiek wymowny gest uznania zasług Roberta dla polskiego fandomu³⁹⁶.

W przypadku kanałów działających stale, a takim było *#anime-pl*, porządku w czasie nieobecności założycieli, MasterOPów i OPów, pilnowały na nim wyspecjalizowane programy, tzw. boty, nazywane zbiorczo Security Squadem. Jak już pisałem, wykonywały one automatycznie rozmaite funkcje porządkowe, np. wyrzucanie za wulgaryzmy. Na tym nie kończyła się jednak ich doniosła rola. W okresie, gdy kształtował się kanał *#anime-pl*, większość polskich serwerów IRC nie posiadała jeszcze funkcji rezerwowania kanałów, w związku z czym każdorazowo, *po nocy czy jakiegokolwiek przerwie w dostawie prądu* właścicielem i zarządcą danego kanału zostawał ten, kto wszedł na niego jako pierwszy. Jak łatwo się domyśleć, powodowało to wiele problemów i niesnasek. Dlatego też w pewnym momencie założyciele, mając dosyć ciągłych walk o władzę nad *#anime-pl*, postanowili *postawić* na nim pierwszego z trzech botów, by podczas ich nieobecności zabezpieczał on ich prawa do kanału. Boty oprócz funkcji porządkowej pełniły więc także funkcję stabilizacyjną, strzegąc, by kanał nie został przejęty (specjalnie lub przypadkiem) przez osoby obce [W32; W48]³⁹⁷.

Okres największej świetności kanału przypada na lata 1997-1998. Według wspomnień jego użytkowników, w tym okresie stale przebywało na nim *od kilkunastu do kilkudziesięciu osób*, a zdarzały się nawet dni, kiedy w rozmowach *uczestniczyło naraz około stu osób*. *Codziennie były rozmowy na tematy wszelakie. Oczywiście królowała tematyka anime i manga, ale nikt nie uciekał od dyskusji na temat Japonii czy nauki języka japońskiego.... Wiele osób z kanału rozwijało swoje pasje - literackie (pisząc fanfiki³⁹⁸ lub wiersze), malar-*

³⁹⁶ *Ibidem*, s. 56.

³⁹⁷ *Ibidem*, s. 56.

³⁹⁸ Fanfiction (skrótowo: fanfic lub ff) są to opowiadania tworzone nieoficjalnie przez fanów filmu, książki, serialu itp., wykorzystujące postaci i świat z oryginalnego utworu. Znajomość pierwowzoru jest zwykle niezbędna do zrozumienia

sko/rysownicze (tworząc często wspaniałe dzieła - zarówno poważne, jak i czysto humorystyczne). Wspieraliśmy się w tym nawzajem, zgłaszając uwagi, czasem krytykując, a przede wszystkim ciesząc się i doceniając każdą taką aktywność. Kilka osób zajęło się nawet robieniem fansubów, dzięki czemu anime mogły oglądać osoby gorzej zaznajomione z językiem angielskim [W13; W42; W48]. Kiedy tylko pojawiła się okazja, użytkownicy kanału spotykali się osobiście, w mniejszych lub większych grupach. Największe i najlepiej zorganizowane z tych spotkań nazywane były **Oficjalnymi Ogólnopolskimi Zlotami Kanału #anime-pl**, w skrócie **OOZKami**.

Pierwsze z nich, określone z czasem **OOZK zero**, zorganizowane zostało przez Seweryna „Sera” Karłowicza 1 marca 1997 roku, w serwerowni Wydziału Matematyki, Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego (MIMUW), czyli w ówczesnym miejscu pracy pomysłodawcy i głównego organizatora tego spotkania. Przybyło na nie około dwudziestu użytkowników i operatorów #anime-pl; przelotnie pojawił się nawet Mr. Root. Głównie oglądano i kopiowano tam anime oraz prowadzono luźne rozmowy [Wo6; W12; W13; W17; W32]. Jak wspomina Piotr „John Reactor” Łapicz, jeden z uczestników zerowego **OOZK-a**, część osób dopiero po zakończeniu tego spotkania zdała sobie sprawę z faktu, iż *oglądając anime na tym małym „party”, opierali oni swą przysłowiową rękę lub nogę o komputer z serwerem warszawa.irc.pl czyli ówczesne serce polskiej sieci IRC-a. Wystarczył jeden niewłaściwy ruch i cały polski IRC mógł nagle przestać działać* [Wo6].

Kolejne dwa **OOZK-i**, noszące numery 1 i 2, odbyły się odpowiednio w kwietniu i czerwcu 1996 roku, już w całkowicie innym anturazju. Zorganizowane zostały w warszawskim domu Krystiana „Yatena” Gałaja, jednego z użytkowników kanału. Jak wspominają uczestnicy obu tych spotkań, *zjechało na nie mnóstwo osób z całej Polski, w tym głównie warszawiaczy i lublinianie, a ich główną atrakcją było oglądanie filmów anime z kolekcji gospodarza* [Wo6; W10; W17; W32]. Ten na pierwszy rzut oka niecodzienny skład uczestników

w pełni treści fanfika. Istnieją także fanfiki opowiadające historie sławnych osobistości z realnego świata, np. członków zespołów muzycznych. Por. D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Aneks ...*, s. 202.

obu powyższych *OOZK-ów* wynikał z faktu, iż w swoim początkowym okresie kanał *#anime-pl* tworzony i rozwijany był przede wszystkim przez fanów z Warszawy i Lublina. Z czasem, jako żartobliwe zabezpieczenie swojej tożsamości grupowej, członkowie obu tych pionierskich grup zaczęli samookreślać siebie jako *Warsaw Team* i *Lublin Team*. Należy w tym miejscu podkreślić jednak, iż obie te nazwy spełniały jedynie funkcję stylizacji towarzyskiej i nie krył się za nimi żaden konkretny projekt z wyraźnie wytyczonymi celami [W01; W48].

Trzecia edycja *OOZK-a* (a także wszystkie następne) miała już całkowicie inny charakter. Na wzór polskich konwentów fantastyki zorganizowany został on w wynajętym budynku szkoły, a sama impreza o wiele bardziej przypominała typowy konwent niż trzy wcześniejsze kameralne spotkania przyjaciół z kanału. Jedynym elementem odróżniającym trzecią edycję *OOZK-a* od współczesnych mu spotkań fanów mangi i anime był fakt, iż podobnie jak w przypadku wcześniejszych zlotów kanału, była to impreza w pewnym sensie zamknięta dla większości ówczesnych polskich mangowców. Informacja o niej opublikowana została jedynie na *#anime-pl* (lub przesłana mailem do stałych użytkowników), co w oczywisty sposób ograniczyło liczbę potencjalnych uczestników spotkania jedynie do osób aktywnie uczestniczących w życiu kanału [W17; W18].

Jak na realia polskiego IRC-a, *#anime-pl* był stosunkowo dużym kanałem. Miał więc on swoje zmory i problemy, które co jakiś czas zakłócały spokój przeciętnych użytkowników. Jednym z nich były tzw. wojny OPowe, czyli zdarzające się raz na jakiś czas przepychanki pomiędzy skonfliktowanymi operatorami, mające na celu przejęcie władzy na kanale³⁹⁹. Najczęściej konflikty te wybuchały z inicjatywy kilku lub kilkunastu urażonych czymś użytkowników i OPERatorów, którzy w konkretnym, umówionym wcześniej terminie atakowali kanał i przy pomocy specjalnie przygotowanych do tego celu botów i skryptów starali się odebrać status operatorów (MasterOPów i OPów) ich prawowitym właścicielom, a następnie rozdzielali funkcje pomiędzy siebie. We wszystkim kluczowy był czas. Atakujący musieli zrobić to na tyle

399 Ł. Jonak, *Wojny w IRC ...*, s. 106-115.

szybko, by strzegące kanału boty (czyli Haruka, Naru, Type-O) nie zdążyły im w tym przeszkodzić. W razie porażki najeźdźcy wpisywani byli bowiem na *czarną listę*, a następnie dożywotnio banowani na kanale⁴⁰⁰. Pomimo całej swej uciążliwości wojny OPowe nie stanowiły jednak większego zagrożenia dla kanału. Był to raczej nieszkodliwy IRC-owy folklor, który jedynie w skrajnych wypadkach owocował większymi szkodami. Z perspektywy czasu dużo istotniejszym problemem dla kanału okazały się zwykłe międzyludzkie antagonizmy i drobne różnice zdań. Już w około rok po jego powstaniu wewnętrzne napięcia pomiędzy skonfliktowanymi grupami użytkowników doprowadziły do podziału całego środowiska skupionego wokół *#anime-pl* na kilka zwaśnionych obozów, z których każdy posiadał własną wizję grupy. Po jakimś czasie część z nich zaczęła opuszczać macierzysty kanał i zakładać własne. Tak zwana stara gwardia, złożona w większości z założycieli, MasterOPów i OPów, pozostała przy *#anime-pl*. Kolejna z grup założyła *#manga-pl*, a jeszcze inna *#japonia-pl* [W29]. Z czasem swój własny kanał założyło także czasopismo „Kawaii”. Powstał on w dwa lata po opublikowaniu pierwszego numeru pisma, czyli w 1999 roku. Można tam było porozmawiać z redakcją gazety, np. z Mr Jedim, oraz podsuwać pomysły artykułów [W29]. Jak więc widzimy, pod koniec lat 90-tych polski fandom sieciowy uległ daleko posuniętej atomizacji.

Na IRC-u polski mangowy sieciowy świat jednak się nie kończy. W dwa miesiące po starcie kanału *#anime-pl* Seweryn „Ser” Karłowicz, czyli organizator zerowego OOK-a, uruchomił na serwerze MIMUW-u powiązaną z nim listę dyskusyjną *anime-pl*. Aby się do niej zapisać, wystarczyło wysłać maila o treści *Subscribeanime-pl* na adres majordomo@hydra.mimuw.edu.pl [W12]. Jak w przypadku wszystkich ówczesnych list tego typu, jej działanie polegało na automatycznym rozsyłaniu e-maili przysyłanych na bazowy adres listy do wszystkich osób, które zdecydowały się do niej dołączyć. Z początku lista miała niewielu użytkowników, więc system ten nie stanowił problemu. Lista jednak szybko się rozwijała; w kwietniu 1997 miała już ok. 60 użytkowników, a w maju ok. 100, co około połowy roku

400 P. Kwiecień, *IRC – sieciowe CB Radio*, „Panorama Oleśnicka: tygodnik Ziemi Oleśnickiej”, 1998, nr 38 (378), s. 13.

zaowocowało tym, że każdy z subskrybentów anime-pl dostawał dziennie ok. 150-200 maili. Nawet dziś doprowadziłoby to człowieka do rozstroju nerwowego, zaś wtedy kończyło się nie tylko nerwicą, lecz także i zapchaniem konta. Średnia pojemność ówczesnej skrzynki mailowej wynosiła ok. 2-3 megabajtów, czyli ok. jedną tysięczną tego, co obecne [W12]. Biorąc po uwagę wszystkie powyższe problemy i niedociągnięcia listy mailingowej, Seweryn Karłowicz rozpoczął w marcu 1997 roku działania zmierzające do utworzenia listy dyskusyjnej w ramach o wiele przyjaźniejszej użytkownikom sieci Usenet. W przypadku tego systemu użytkownicy tworzący grupę wysyłają wiadomości do serwerów Usenetu, po czym serwery automatycznie wymieniają je tylko między sobą i udostępniają czytelnikom i subskrybentom konkretnej grupy. Co najważniejsze, w tym wypadku wszystkie publikowane na grupie wiadomości przechowywane były tylko na serwerze Usenetu. Żeby je odczytać nie trzeba było ściągać ich na własną skrzynkę pocztową lub komputer. Pomysł Usenetowej grupy dyskusyjnej wypalił. Pod nazwą *pl.rec.anime* ruszyła ona 28 maja 1997 roku i na dobrą sprawę funkcjonuje do dnia dzisiejszego. Ostatni znany mi wpis pochodzi z 10 listopada 2017 roku [W12].

— ROZDZIAŁ CZWARTY —

ROZKWIAT POLSKIEGO FANDOMU MANGI I ANIME

KONWENTOWA REWOLUCJA

Według moich szacunków w Polsce żyje obecnie około 100 000 osób samookreślających się fanami mangi i anime⁴⁰¹. Pomimo że

401 W latach 2015 i 2016 przeprowadziłem badania statystyczno-socjologiczne łódzkiego fandomu mangi i anime, czyli społeczności fanów popkultury japońskiej zamieszkującej i działającej na obszarze tzw. regionu łódzkiego, czyli terytorium centralnej części obecnego województwa łódzkiego, obejmującej cztery powiaty, tj.: powiat łódzki, powiat łódzki wschodni, powiat pabianicki oraz powiat zgierski. Badania polegały na ankietowym spisywaniu podstawowych danych o ludziach odwiedzających łódzkie konwenty mangowe i imprezy poświęcone tematowi szeroko pojętej kultury japońskiej, takich jak: deklarowany wiek, płeć i miejsce zamieszkania (nazwa miejscowości). Spisy przeprowadzone zostały w trakcie: „Dni Kultury Japońskiej”, odbywających się w drugim liceum ogólnokształcącym w Łodzi w roku 2015 i 2016, oraz w trakcie konwentu miłośników mangi i anime „Gakkon 2”. W efekcie tych działań ustalono, iż w latach 2015 i 2016 minimalna liczba osób samookreślających siebie jako fani mangi i anime zamieszkujących w regionie łódzkim wyniosła ok. 1000 osób. Tytu fanów z tego obszaru pojawiło się na konwencie „Gakkon 2” (28-30.08.2015). W przypadku dwóch pozostałych imprez, tj. „Dni Kultury Japońskiej”, liczba ta wyniosła 523 osoby w roku 2015 i 456 osób w roku 2016. Oczywiście nie jest to pełna liczba fanów z tego obszaru. Trudno wyobrazić sobie, żeby wszyscy mangowcy z regionu pojawili się na „Gakkonie 2”. W celu ustalenia rzeczywistej liczby fanów mangi i anime w regionie łódzkim na wszystkich powyższych imprezach podjęto więc jeszcze jedną kategorię działań. Polegała ona na wypytaniu 10% ich uczestników o to: 1) ile osób zainteresowanych tematem mangi i anime zamieszkujących w regionie łódzkim znają osobiście i 2) ile z tych osób pojawiło się na danej imprezie. Na tej podstawie, wyliczając stosunek pomiędzy obiema zadeklarowanymi liczbami i biorąc pod uwagę znaną mi liczbę osób z regionu obecnych na danej imprezie, zamierzałem wyliczyć przybliżoną liczbę fanów mieszkających na badanym obszarze. W przypadku „Gakkon 2” okazało się, że przybyli na konwent ludzie – przynajmniej teoretycznie – stanowili ok. 31% wszystkich fanów z regionu, czyli że łączna liczba mangowców na badanym terenie wyniosła ok. 3200 osób. Na „Dniach Kultury Japońskiej”

w skali całego naszego społeczeństwa jest to liczba niewielka, orientacyjnie jedynie około dwóch promili całej populacji kraju, to jednak już na tyle duża, iż przypadkowe spotkanie jakiegoś przedstawiciela tej społeczności i nawiązanie z nim bezpośredniego kontaktu nie powinno stanowić większego problemu. Z własnego doświadczenia wiem, że w większości miast naszego kraju zajęłoby to co najwyżej kilka godzin. Nieco trudniejsze byłoby to oczywiście w przypadku obszarów mniej zaludnionych, aczkolwiek zapewniam, iż nawet na terenach wiejskich po kilkudziesięciu godzinach sumiennych poszukiwań znaleźlibyśmy co najmniej kilka osób w różnym stopniu zafascynowanych lub zainteresowanych japońską popkulturą⁴⁰². Jak więc widzimy, każdy polski fan mangi i anime poszukujący obecnie innych podobnych sobie osób nie powinien mieć większych problemów z ich znalezieniem. Wystarczy, że wyjdzie na ulicę i dobrze się rozejrzy.

Chciałbym tu jednak wyraźnie podkreślić, iż przedstawiony powyżej obraz charakterystyczny jest wyłącznie dla obecnego stadium rozwoju polskiego fandomu mangi i anime i nie może być mechanicznie przenoszony na wcześniejsze okresy jego dziejów. Jeszcze dziesięć lat temu nawiązanie kontaktu z innymi fanami japońskiej popkultury było w Polsce o wiele trudniejsze niż obecnie, a w latach 90-tych przypadkowe spotkanie się dwóch nieznających się wcześniej osób zainteresowanych tym tematem graniczyło z cudem i było raczej kwestią łutu szczęścia aniżeli efektem metodycznych poszukiwań. Głównym źródłem zasygnalizowanych wyżej różnic w możliwości nawiązania kontaktu z innymi fanami jest fakt, iż na skutek wielu sprzyjają-

w 2015 roku było to ok. 15%, co przekłada się na liczbę ok. 3300 fanów w regionie, a na „Dniach Kultury Japońskiej” w 2016 roku ok. 13%, co daje ok. 3400 fanów. Z przeprowadzonych badań i obliczeń wynika więc, że liczba fanów mangi i anime w regionie łódzkim wyniosła ok. 3300 osób, czyli że stanowili oni ok. 0,32% ogółu ludności zamieszkującej na tym obszarze. Jeśli przełożymy uzyskany w ten sposób stosunek liczby fanów do liczby niefanów na ogólną liczbę mieszkańców Polski, otrzymamy liczbę ok. 122 tysięcy mangowców w skali całego kraju. Stąd wynika podana powyżej liczba.

402 Obecnie elementem codziennego stroju odróżniającym fanów mangi i anime od innych przedstawicieli społeczeństwa są przede wszystkim przypinki z postaciami z anime i mang (tzw. *piny*) noszone przez nich na torbach i plecakach. Por. M. Rutkowska, *Polska subkultura otaku wobec źródeł japońskich*, „Załącznik Kulturoznawczy”, 2014, nr 1 (1), s. 20.

cych okoliczności w ciągu ostatnich dwudziestu pięciu lat polski fandom mangi i anime co najmniej kilkukrotnie powiększył swoją liczebność, przekształcając się z nielicznej i rozproszonej społeczności undergroundowej w jedną z największych i najlepiej zorganizowanych wspólnot fanowskich w Polsce. O ile dziś liczbę polskich fanów szacuję na około 100 000 osób, o tyle na przełomie 1996 i 1997 roku wynosiła ona – według moich szacunków – nie więcej niż 15 000 osób, czyli o około 85-90 tysięcy mniej. Ta gigantyczna różnica musiała mieć i miała wpływ na częstotliwość i sposób nawiązywania kontaktów pomiędzy fanami. Niestety, tak samo jak pierwsza, tak i druga z podanych powyżej liczb jest wyłącznie moim szacunkiem, należy więc podchodzić do niej z dużą dozą ostrożności. W trakcie badań uznałem jednak, iż w niniejszej pracy wskazane jest choćby szacunkowe określenie liczby ówczesnych polskich fanów mangi i anime. Postanowiłem więc podjąć się próby jej określenia. W tym celu przeanalizowałem zmienność nakładu czasopisma „Secret Service” (ówcześnie jedyne go ogólnodostępnego polskiego medium, w którym pojawiały się mangowe treści)⁴⁰³, wychodząc z założenia, że przynajmniej część jego przyrostu powinny stanowić egzemplarze nabywane przez świeżo „nawróconych” mangowców. W latach 1995-1997 wzrósł on o około 40 000 egzemplarzy, z 120 000 w przypadku 29 numeru czasopisma, czyli pierwszego zeszytu z Manga Roomem, do blisko 160 000 w przypadku numeru 44, opublikowanego pod koniec pierwszego kwartału 1997 roku⁴⁰⁴. Dodatkowo, przy

403 Dane o nakładach pochodzą ze stopki redakcyjnej czasopisma „Secret Service”, z numerów od 29 do 59.

404 Jestem świadom, iż przywołany przyrost nakładów czasopisma „Secret Service” mógł stanowić konsekwencję wielu zmian ekonomiczno-społecznych dokonujących się w naszym kraju w latach 90-tych. Na przykład, w alternatywnym ujęciu, mógł on w całości wynikać z szybkiego przyrostu liczby komputerów osobistych w Polsce, czyli odzwierciedlać gwałtowny wzrost liczby polskich graczy komputerowych. Z powodu braku szczegółowych danych obie koncepcje, moja omówiona powyżej i ta przedstawiona w tym miejscu, są możliwe. Uważam jednak, iż bardziej prawdopodobna z nich jest ta zakładająca przynajmniej kilkunastoprocentowy udział fanów mangi i anime w przyroście nakładów „Secret Service”. Potwierdzają ją bowiem przywołane już wcześniej relacje ówczesnych pracowników redakcji tego magazynu (zobacz rozdział 4.2), wspominające o setkach, jeśli nie tysiącach listów nadsyłanych do redakcji „Secret Service” przez czytelników zainteresowanych mangą [W20; W34]. Koncepcję tę potwierdzają także fani z tamtych lat, którzy w trakcie wywiadów często wspominali o tym, iż czasopismo „Secret Service” zaczęli kupować regularnie dopiero po publikacji rubryki „Manga Roomu”.

szacowaniu ówczesnej liczby polskich fanów oparłem się także o retrospektywną analizę nakładów magazynów „Kawaii” i „Animegaido”⁴⁰⁵, oraz na sugestiach i uwagach czołowych działaczy polskiego fandomu aktywnych w latach 90-tych. Na zakończenie tego tematu chciałbym jeszcze zaznaczyć, iż w powyższej liczbie nie uwzględniłem kilkusettyśięcznej rzeszy tzw. „casualowych”, czyli okolicznościowych i niezaangażowanych, oglądaczy *Czarodziejki z Księżycą* i zawarłem w niej jedynie moje przypuszczenia (i wyliczenia) odnośnie ówczesnej liczebności ludzi w pełni świadomych zjawiska mangi i anime, będących fanami całego gatunku, a nie tylko jednego wybranego serialu.

Wczytując się w fanowskie relacje dotyczące drugiej połowy lat 90-tych, z przykrością odkryłem, iż problem fanowskiego osamotnienia był wówczas dość powszechny wśród polskich mangowców. Bardzo często trafiają się w nich opisy poszukiwania *innych podobnych sobie osób*, które *bardzo, bardzo trudno było znaleźć*, oraz nie mniej wymowne wspomnienia podniecenia towarzyszącego *poznanii jakiegoś innego fana* [W49]. Należy więc przyjąć, iż dla wielu ówczesnych polskich mangowców niemożność nawiązania kontaktu z innymi fanami stanowiła realny i trudny do rozwiązania problem. W tej sytuacji nie ma się więc co dziwić, że niektórzy zdesperowani fani chwyтали się czasami dość nietypowych metod nawiązywania kontaktu z innymi mangowcami, jak choćby znany mi z Łodzi i Warszawy proceder rozwieszania ogłoszeń kontaktowych na słupach [W01; W25]. Innym ciekawym sposobem poszukiwania pokrewnej mangowej duszy było malowanie sygnalizacyjnych graffiti na ścianach bloków i kamienic, w których mieszkali fani [W25], ewentualnie znany mi z autopsji proceder tworzenia grafik anonsowych w miejscach najchętniej odwiedzanych przez młodzież. Na przykład na przystankach autobusowych lub – jak miało to miejsce w moim przypadku – na rurach ciepłowniczych. W ten ostatni sposób osobiście poznałem pierwszego fana (a dokładniej fankę) spoza mojej grupy podwórkowej. Na szczęście

405 Jak już wcześniej pisałem, pierwsze dwa numery czasopisma „Kawaii”, opublikowane odpowiednio w czerwcu i wrześniu 1997 roku, sprzedawały się w liczbie ok. 25 tysięcy egzemplarzy. Na tym samym poziomie (tj. 25-30 tysięcy egzemplarzy) kształtowała się także sprzedaż pierwszych numerów pisma „Animegaido”, ukazującego się od sierpnia 1997 roku [W20; W34].



ZAPRASZA

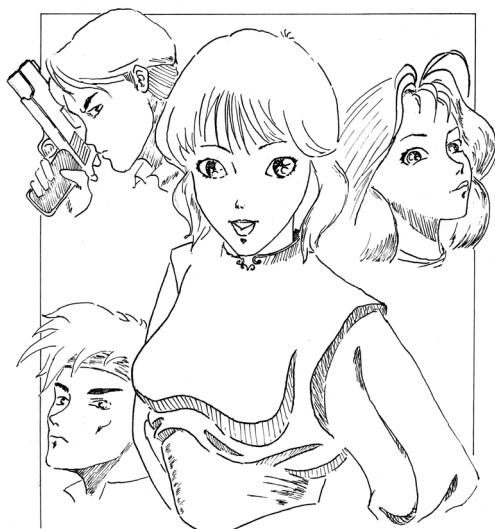
**Miłośników, znawców, fanów
komiksów i filmów japońskich
na SPOTKANIA w każdy PIĄTEK
od godz.15 do 18**

Il. 7. Plakat reklamowy łódzkiego klubu
Ai no Manga (październik 1997 r.). Projekt: Eliot.
Zbiory własne autora

z każdym kolejnym numerem „Secret Serverice” i każdym kolejnym przeprowadzonym objazdowym Manga Roomem liczba fanów mangi i anime w Polsce rosła⁴⁰⁶, dzięki czemu coraz częściej dochodziło do naturalnych, przypadkowych spotkań fanów, a tym samym wszelkie tego typu desperackie, a zarazem wandaliskie praktyki zaczęły powoli zanikać.

Jedną z pierwszych, a przy tym najciekawszych – znanych mi – grup mangowych uformowanych w taki naturalny sposób była społeczność fanów mangi i anime skupiona wokół tzw. **mlechowisk**, czyli spotkań mangowych odbywających się w latach 1996-1999 na terenie Wydziału Elektronicznego Politechniki Warszawskiej [W01; W10; W17; W18; W29; W32]. Jak wspomina jeden z pierwszych

⁴⁰⁶ L. Pułka, *Kultura mediów ...*, s. 184-185; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 32-33.



MANGA

Sekcja anime/manga przy Rzeszowskiej Akademii Komiksu zaprasza na:
 • prezentację japońskiego komiksu
 • projekcje filmów anime

3.10.98, sobota, godz. 13.00
 WDK, ul. Okrzei 8, II p., sala audiowizualna

Il. 8. Plakat reklamowy Sekcji anime/manga przy Rzeszowskiej Akademii Komiksu (październik/listopad 1998 r.). Autor ilustracji i projektu nieznan. Zbiory własne autora

uczestników tych zebrań, wszystko zaczęło się gdzieś pod koniec 1996 roku, w jednej z sal informatycznych, gdzie władze Politechniki za darmo udostępniały internet i gdzie studenci poszukujący w sieci materiałów o mandze i anime po prostu przez przypadek się odnaleźli. Na początku spotkania te miały głównie charakter wymiany materiałów (tj. dyskielek z rzeczami ściągniętymi z internetu, sprowadzonymi z zagranicy mangami lub kasetami VHS z anime), z czasem jednak przybrały one charakter bardziej towarzyskich i zaczęły koncentrować się przede wszystkim na luźnych przyjacielskich rozmowach dotyczących mangi, anime, Japonii i fantastyki [W18]. Raz na jakiś czas z budynku elektroniki mlechowiska przenosiły się do znajdującej się nieopodal niego klubokawiarni studenckiej

Amplitron. Był to niewielki lokal, w którym studenci mogli spokojnie porozmawiać i napić się kawy. Dla mangowców najważniejsze w tym klubie było jednak to, iż jedno z jego pomieszczeń wyposażone było w magnetowid i telewizor, dzięki czemu możliwe było organizowanie tam cyklicznych bezpłatnych pokazów anime, na które, według relacji uczestników, *zwalali się fani z całej Warszawy* [W01; W17; W29]. Jak już wspomniałem w jednym z wcześniejszych rozdziałów, zdobycie anime w tych czasach było bardzo trudne i zazwyczaj bardzo kosztowne, więc szkoda było przepuścić taką okazję. Niestety niektórzy z fanów uczestniczących w *mlechowiskach* nad wyraz ekspresywnie manifestowali swoją miłość do mangi, anime i Japonii, co z czasem stało się zarzewiem konfliktów między mangowcami a właścicielami *Amplitronu* oraz zarządcami sal informatycznych Wydziału Elektronicznego. W konsekwencji tych tarć po kilku pierwszych miesiącach swojego istnienia politechniczne spotkania mangowe musiały znacząco zmienić swój charakter i przenieść większą część zebrań w inne miejsce. Z braku lepszych pomysłów padło na okolice głównego wejścia do gmachu Elektroniki. W tym rejonie *mlechowiska* odbywały się bez większych przeszkód przez następnych kilkanaście miesięcy, z reguły trzy razy w tygodniu i, przynajmniej w 1997 i 1998 roku, gromadziły każdorazowo po ok. 15-30 osób [W01; W17; W29]. Problemy z *zakłócaniem spokoju na terenie politechniki* pojawiły się ponownie na początku 1999 roku, kiedy liczba uczestników *mangowych zbiegowisk* zaczęła przekraczać czterdzieści osób na zebraniu. Oczywiście wzbudziło to zainteresowanie uczelnianych służb ochroniarskich, w konsekwencji czego mangowe spotkania ponownie musiały zmienić miejsce odbywania się, tym razem na niewielki plac poza terenem uczelni [W32].

Pozostając jeszcze na moment w temacie *mlechowisk*, chciałbym wspomnieć, iż z uwagi na fakt, że uczestnicy tych spotkań mogli korzystać w ich trakcie z internetu, od samego swojego początku były one silnie powiązane z kanałem IRC-owym *#anime-pl*. Większość uczestników politechnicznych spotkań mangowych była aktywnymi użytkownikami kanału, a zarazem stałymi uczestnikami związanych z nim spotkań z serii *OOZK*. Dwaj z nich, tj. Pyrite i Wing, stali się nawet z czasem głównymi organizatorami *OOZ-etków*.

To właśnie z ich inicjatywy po swych dwóch pierwszych edycjach spotkania te zerwały z konwencją *kameralnej domówki* i przeistoczyły się w typowy konwent mangowy organizowany w wynajętych do tego celu budynkach warszawskich szkół średnich [Wo1; W18; W29]. W przypadku trzeciego i czwartego OOK-a był to gmach Społecznego Liceum Ogólnokształcącego nr 19, na potrzeby piątej i szóstej edycji zlotu Pyrite i Wing wynajęli budynek XXVIII Liceum Ogólnokształcącego im. Jana Kochanowskiego, a ostatnia, siódma edycja zlotu odbyła się na terenie Olimpijskiego Liceum Ogólnokształcącego nr 41 [W18]. O silnym związku *mlechowisk* z kanałem *#anime-pl* oraz siecią internetową w ogóle świadczy także ich nazwa. Otóż duża część uczestników tych spotkań korzystała w ich trakcie z internetu i IRC-a za pośrednictwem studenckiego konta Michała Lecha, logując się do systemu uczelnianego jego loginem MLech. Była to praktyka na tyle powszechna, iż z czasem z loginu tego ukuto nazwę spotkań, czyli MLech-owiska [Wo1; W32].

W podobnym czasie co *mlechowiska*, czyli w szeroko pojętej drugiej połowie 1996 roku, zawiązała się także inna niezwykle ważna polska grupa mangowa, tj. społeczność fanów z Gdyni. W tym wypadku tłem, a zarazem katalizatorem wydarzeń były cotygodniowe zebrania **Gdyńskiego Klubu Fantastyki „Collaps”** (w skrócie GKF „Collaps” lub tylko *Collaps*), gdzie w różnym czasie i w różnych okolicznościach zetknęli się ze sobą niemal wszyscy najważniejsi członkowie tej grupy, w tym przede wszystkim jej dwaj główni przedstawiciele, czyli Tomasz „Demonek” Truszkowski i Arkadiusz „Arkady-san” Cicholiński [Wo2; Wo8]. Tym, co odróżniało gdyńskich mangowców od szeregu innych powstających w tym samym czasie ekip fanowskich, był głównie ich wiek. W momencie konstituowania się gdyńskiej grupy średnia wieku jej członków wynosiła 24/25 lat, czyli jak na realia ówczesnego polskiego fandomu byli oni stosunkowo dojrzałymi ludźmi, co najmniej o kilka lat starszymi od większości ówczesnych polskich fanów [Wo4; Wo5; Wo6; Wo9; W11; W13; W14; W16; W21; W24; W27; W30; W31]. Dla porównania średnia wieku uczestników odbywających się w tym samym czasie *mlechowisk* wynosiła 19 lat [Wo1; W10; W17; W18; W29]. Swoją przygodę z fando-

mem mangi i anime gdyńscy fani zaczęli więc z całkowicie innej pozycji niż reszta polskiego fandomu, gdyż w momencie swojego mangowego przebudzenia w większości byli oni już samodzielnymi i niezależnymi ludźmi, posiadającymi własne pieniądze i pełną swobodę dysponowania swoim czasem wolnym. Z pewnością ułatwiało im to choćby uczestnictwo w objazdowych pokazach anime organizowanych przez Mr. Roota, na które w większości jeździli, czy ściąganie materiałów z zagranicy [Wo2; Wo8].

Wyższy wiek to jednak nie tylko większe możliwości. Bogatszy bagaż doświadczeń życiowych sprzyjał także większej kreatywności. Dowodem na to jest choćby fakt, iż już w kilka miesięcy po pierwszym spotkaniu Arkadego i Demonka w głowach obu gdyńian narodził się pomysł zorganizowania spotkania zbliżonego koncepcją do objazdowych Manga Roomów, aczkolwiek pomyślanego jako w pełni samodzielna impreza poświęcona wyłącznie tematowi japońskiej popkultury. Jak wspominają obecnie obaj przywołani powyżej gdyńscy mangowcy, *jako członkowie GKF „Collaps” braliśmy wcześniej udział w organizacji wielu podobnych spotkań dedykowanych fanom fantastyki*, w pewnym momencie *pomyśleliśmy więc że i dla fanów mangi powinno się zorganizować coś takiego* [Wo2; Wo8]. Był to pomysł o tyleż godny rozpatrzenia, iż dwa największe problemy stojące przed każdą osobą chcącą zorganizować tego typu imprezę, czyli załatwienie lokalu i sprzętu, nie stanowiły w tym konkretnym przypadku większego kłopotu. Od 1993 roku *Klub Fantastyki „Collaps”* związany był z gdyńskim ogniskiem Związku Chrześcijańskiej Młodzieży Męskiej YMCA, w związku z czym jego członkowie, w tym także Arkady i Demonek, mieli niezwykle ułatwiony dostęp do sal i sprzętu gdyńskiego YMCA oraz mogli liczyć na profesjonalną pomoc i wsparcie jego pracowników. Pomysł zorganizowania spotkania *tylko dla mangowców* zdecydowanie przyspieszył krótko po czwartej edycji imprezy scenowej *Intel Outside*, w trakcie której w *mangowym namiocie* Arkady i Demonek poznali Dariusza „Robina” Mietlickiego, a następnie, po kilku godzinach rozmów, przekonali go do włączenia się w ten projekt [Wo2; Wo8; W27]. W ten sposób, z inicjatywy fanów z Gdyni i Włocławka, w dniach 16-17 sierpnia 1997 roku w siedzibie gdyńskiej YMCA

zorganizowany został pierwszy polski konwent⁴⁰⁷ miłośników mangi i anime, czyli **Manga no Sekai**, nazywany też **Światem Mangi**⁴⁰⁸. W gwoździu ścisłości, impreza ta zdecydowanie różniła się od dzisiejszych konwentów mangowych⁴⁰⁹. Zgodnie z pierwotnym założeniem organizatorów nie odbiegała ona swą konwencją od omówionych wcześniej objazdowych pokazów Mr. Roota, czyli koncentrowała się wyłącznie na oglądaniu filmów anime. W programie tego konwentu nie znalazły się więc żadne atrakcje typowe dla dzisiejszych zlotów mangowców, takie jak choćby prelekcje czy pokazy cosplay i tworzyły go tylko pokazy filmowe. Jedynym wyjątkiem od tej zasady była propozycja wspólnego, mangowego wyjścia nad morze, aczkolwiek ten punkt programu obarczony była klauzulą *jeśli pogoda pozwoli* [W27]. Dla szczególnie zainteresowanych tematem przytaczam tytuły kilku wyświetlonych na tym konwencie filmów. W kolejności godzinowej były to m.in.: *Black Magic M-66* na start, *Laputa* jako drugi film w kolejności, a dalej *Ghost in the Shell*, *Ninja Scroll*, *3x3 Eyes*, epizody 1 i 2, pierwszy OAV z serii *Burn Up W*, *Dragon Half* oraz, jako główna atrakcja konwentu, dwa pierwsze epizody *Evangeliona* wyświetlone około godziny dwudziestej [W02; W27].

407 Słowo konwent wywodzi się od ang. *convention* i oznacza zjazd fanów jakiegoś tematu lub dyscypliny, np. fantastyki, gier fabularnych lub mangi i anime. Zwykle konwenty trwają trzy dni – od piątku do niedzieli – niekiedy są krótsze (w tym jednodniowe) lub dłuższe (m.in. w trakcie długich weekendów). Zazwyczaj konwent przebiega według wcześniej przygotowanego programu, który obejmuje prelekcje przedmiotowe, spotkania ze znanymi osobistościami danej zbiorowości czy wydarzenia artystyczne. Por. Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 33-34, przypis 13.

408 Dla ścisłości wspomnieć należy tu, iż oprócz Arkadego, Demonka i Robina w organizacji pierwszej edycji konwentu *Manga no Sekai* uczestniczyli jeszcze: Sławek „Player” Giergielewicz oraz Marcin „Kobra” Pacholski. W późniejszych latach do grona organizatorów dołączył szereg kolejnych osób, w tym m.in. Marek „Apsik” Zielenkowski, Radosław „Tenchi” Bolałek, Piotr „John Reactor” Łapicz, Rafał „Gabriel” Świątkowski czy Marek „Teclis” Tychy. Wielkie zasługi dla konwentów *Manga no Sekai* miała także lokalna gdańska fanka Emilia „Emi” Gołaszewska, która przez lata wspierała organizację konwentu swoimi rysunkami, przygotowując plakaty i identyfikatory [W02; W06; W07; W08; W41].

409 O tym, jak wyglądają obecne konwenty fanów mangi i anime, zobacz: A. Kościuch, *Konwent jako karnawał fanów mangi i anime*, „Okolice. Rocznik Etnologiczny”, 2009, nr 1 (7), s. 27-52.

W niecałe trzy miesiące później, tj. w dniach 8-9 listopada 1997 roku, ta sama ekipa, czyli *Gdyński Klub Fantastyki „Collaps”*, wspólnie z Robinem, zorganizowała w tym samym budynku drugą edycję konwentu. Tym, co różniło *Manga no Sekai II*⁴¹⁰ od pierwszej edycji, było przede wszystkim to, iż tym razem główną salę projekcyjną zorganizowano nie w zwykłym pokoju, a w dużej hali sportowej, oraz to, że filmy puszczane były z projektora na sporych rozmiarów ekranie, a nie jak poprzednio na telewizorze. Ważnym novum względem pierwszej edycji konwentu było także pojawienie się drugiej sali projekcyjnej, tzw. *classic roomu*, w której non stop na telewizorze wyświetlano bardziej znane i już nieco leciwe produkcje, jak choćby *Akirę* czy filmy kinowe *Czarodziejki z Księżycy*. Omawiając nowości zainicjowane przez ten konwent, warto wspomnieć tu także o pomysłe wprowadzenia półgodzinnych przerw pomiędzy projekcjami na sali głównej, czyli w tzw. „main roomie”, w trakcie których można było *rozprostować kości, a przy okazji nawiązać nowe kontakty i znajomości* [W02; W27].

Największym osiągnięciem gdyńskiego fandomu była jednak dopiero trzecia edycja *Manga no Sekai*, zorganizowana w dniach 28-29 marca 1998 roku. Oprócz projekcji filmowych, stanowiących podstawową atrakcję wszystkich konwentów mangowych z lat 90-tych, odbyły się tam bowiem także: pierwsze w historii polskich konwentów mangowych panele tematyczne i prelekcje, pierwsza w historii polskiego fandomu konferencja wydawców czasopism i mang oraz przede wszystkim, pierwszy w Polsce cosplay mangowy, nazywany jeszcze wówczas, *mangową maskaradą*⁴¹¹. Co ciekawe, wzięło w nim udział aż 15 osób! W ramach uzupełnienia wspomnień wypada tu jeszcze o trzech mangowych wystawach, którzy pojawili się na tym konwencie. Po raz pierwszy aż tylu naraz. Były to: Japonica Polonica Fantastica z premierą piątego tomu mangi *Czarodziejki z Księżycy*, Planet Manga z nowym filmem *Phantom Quest Corp* oraz warszawski antykwariat komiksowy

410 [Fanzin] SmokU (pseudonim), *Świat mangi* 2, „Animagic”, 1998, nr 1 (1), s. 3.

411 Cosplay to artystyczne hobby, w ramach którego osoby nazywane cosplayerami tworzą przebrania i wcielają się w postaci z filmów, gier lub książek. Termin „cosplay” powstał w Japonii w 1984 roku, ale za początki tego zjawiska uważa się konwent „1st World Science Fiction Convention”, który miał miejsce w Nowym Jorku w 1939 roku. Por. Mr. Root (pseudonim), *Costume Play czyli maskarada*, „Animegaido”, 1998, nr 1(4), s. 26-27.

Mangazyn, ówczesny debiutant na polskim rynku mangowym, oferujący konwentowiczom olbrzymi wybór oryginalnych japońskich mang, garage kitów, plakatów, magazynów mangowych oraz płyt CD z muzyką z anime. Wszystko prosto z Japonii⁴¹². Po *Manga no Sekai III* już nie w polskim fandomie mangi i anime nie było takie samo jak wcześniej. Konwent przyćmił konkurencję i dał początek wielu nowościom, które przez następnych kilkanaście lat stanowiły podstawę programową większości polskich konwentów mangowych.

Omawiając zagadnienie najstarszych, a zarazem najważniejszych lokalnych społeczności mangofilskich w Polsce, nie można nie wspomnieć o fandomie łódzkim. Przez lata był to bowiem jeden z najaktywniejszych i zarazem najbardziej twórczych elementów polskiego fandomu mangowego, odpowiedzialny m.in. za zorganizowanie ponad dziesięciu konwentów (lata 1997-2003) oraz co najmniej trzech klubów stacjonarnych (lata 1997-2002)⁴¹³. Analogicznie względem dwóch przywołanych powyżej przykładów, także i w Łodzi zaczynem lokalnego fermentu mangowego było przypadkowe spotkanie kilku miejscowych fanów. W tym wypadku byli to Bil, Tetno i Eliot, którzy pod koniec 1996 roku poznali się w nieistniejącym już sklepie komputerowym *Actione*, mieszczącym się ówczesnie we frontowej części kamienicy przy ul. Piotrkowskiej 40 [W38; W39]. Początkowa aktywność ukształtowanej w ten sposób łódzkiej grupy fanów miała charakter głównie towarzyski i koncentrowała się przede wszystkim na *rozmowach na temat gier, nowych konsol i oczywiście na temat mangi i anime*. Po kilku miesiącach znajomości któryś z trójki przyjaciół wpadł jednak na pomysł, *iż fajnie byłoby zorganizować w Łodzi jakąś imprezę dla mangowców, coś na kształt Manga Roomów Mr. Roota, tyle że lepszą, bo tylko o mandze* [W38; W39]. Warto tu podkreślić, że idea ta narodziła się w Łodzi całkowicie niezależnie od Gdyni.

412 Mr. Root (pseudonim), Pegaz (pseudonim), *Świat Mangi 3. Maskarada po polsku*, „Secret Service”, 1998, 7-8 (59), s. 110-111; D. Styrna, *Gdyński Świat Mangi 3*, „Kawaii”, 1998, 5(10), s. 48-49; Mr. Gato (pseudonim), *Świat Mangi 3*, „Kawaii”, 1998, 5 (10), s. 50-51; [Fanzin] SmokU (pseudonim), *Świat mangi 3*, „Animagic”, 1998, nr 2 (2), s. 3; [Fanzin] JUI (pseudonim), *Manga no Sekai 3* (czyli Świat Mangi 3) „Hikari”, 1998, nr 1 (9), s. 7-13.

413 Por. Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 28-44.



Il. 9. Plakat gdyńskiego konwentu *Świat Mangi 3 / Manga no Sekai 3* (luty 1998 r.). Ilustracje: Anko, projekt: Dariusz „Robin” Mietlicki [W27]. Zbiory własne autora

Pomysł zorganizowania imprezy mangowej wyszedł z pewnością od Tetno albo Eliota, gdyż z całej łódzkiej trójki to właśnie ci dwaj najmocniej interesowali się tematem mangi i anime, a zarazem byli stałymi uczestnikami imprez scenowych, na których niejednokrotnie mieli okazję brać udział w pokazach organizowanych przez Roberta Korzeniewskiego [W39]. W ten sposób narodził się pomysł, który po kilku tygodniach planowania i przygotowań zaowocował zorganizowaniem **Animadu**, czyli pierwszego w Łodzi, a przy tym drugiego w Polsce konwentu dla miłośników mangi i anime. Impreza odbyła się w budynku Łódzkiego Domu Kultury w dniach 20-21 września 1997 roku i, w odróżnieniu od starszego o miesiąc *Manga no Sekai I*, już od pierwszej edycji gwarantowała możliwość uczestnictwa w projekcjach filmowych w warunkach kinowych, czyli realizowanych na dużym ekranie i z dobrą jakością dźwięku⁴¹⁴. Podkreślić należy tu jednak, iż te możliwości sprzętowo-lokalowe nie zawsze można było w pełni wykorzystać. Spora część filmów emitowanych na tej imprezie dotarła na nią bowiem w fatalnej kopii. Niektóre w wyniku konwersji z francuskiego systemu SECAM na polski PAL straciły kolory, a inne, z uwagi na fakt, iż były którymiś z kolei kopiami kopii kopii..., prezentowały bardzo słabą jakość obrazu i dźwięku [W25; W38; W39]. Mimo wszystko impreza jednak się udała. W ciągu następnych kilkunastu miesięcy ta sama grupa (aczkolwiek już w nieco poszerzonym składzie) zorganizowała kolejnych pięć edycji *Animadów*, z których cztery pierwsze, tj. *Animady* od II do V, odbyły się w kinowej części obecnego budynku łódzkiej YMCA (ul. Moniuszki 4a), a ostatnia, tj. *Animad VI*, w łódzkim *Pałacu Młodzieży* (al. Ks. Kard. St. Wyszyńskiego nr 86)⁴¹⁵.

Organizacja konwentów nie była jedyną formą aktywności podejmowaną przez łódzkich mangowców w tym pionierskim okresie. Warto odnotować tu także, iż 10 października 1997 z ich inicjatywy

414 *Informator [repertuar kina ŁDK-Telebim]*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 20700, s. 53; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 33.

415 *Sprawozdanie roczne, zbiorcze działów Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi za rok 1997*, Łódź 1998. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi; *Sprawozdanie roczne, zbiorcze działów Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi za rok 1998*, Łódź 1999. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 33-34.



Il. 10. Plakat łódzkiego konwentu *Animad III* (marzec / kwiecień 1998 r.). Projekt: Eliot. Zbiory własne autora

utworzony został przy księgarni komiksowej *Komiksland 2000* pierwszy łódzki klub miłośników mangi i anime o nazwie *Ai no Manga*⁴¹⁶. Patronem i duchem opiekuńczym tego projektu był znany łódzki poeta i ówczesny właściciel *Komikslandu* Mirosław „Torsen” Kuźniak, a jego głównymi realizatorami zostali przywołany już wcześniej Eliot, czyli jeden z pierwotnej trójki przyjaciół ze sklepu *Actione*, Paweł „Zwierzak” Hilt, student chemii i zapalony mangowiec, oraz Grzegorz „El Grey” Cyndler, pracownik *Komikslandu*⁴¹⁷. Od samego początku swego istnienia klub cieszył się olbrzymim zainteresowaniem ze strony

⁴¹⁶ PB (pseudonim), *Manga, Anime, Otake...* „Express Ilustrowany”, 1997, nr 194 (20712), s. 13; idem, *Weekend z komiksem*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 199 (20717), s. 13.

⁴¹⁷ Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 34.

fanów z Łodzi i okolic, o czym najdobitniej świadczy fakt, iż zaledwie w ciągu kilku pierwszych miesięcy swojej działalności przyciągnął on do siebie aż 120 członków⁴¹⁸. Dla klubu posiadającego do swej dyspozycji tylko niewielki pokój o powierzchni nieprzekraczającej 20 m² tak duża liczba zainteresowanych stanowiła nie lada problem. Zarządowi klubu udało się jednak jakoś opanować tę trudną sytuację, dzięki czemu mógł on w dalszym ciągu się rozwijać, oferując swoim członkom coraz większą ilość atrakcji, w tym m.in. cotygodniowe pokazy anime, lekcje języka japońskiego lub kursy kaligrafii japońskiej⁴¹⁹. Warto w tym miejscu podkreślić, iż przy organizacji tych ostatnich nieoceniona okazała się pomoc dyrekcji II oraz IX Liceum Ogólnokształcącego w Łodzi, umożliwiająca członkom łódzkiego klubu uczestnictwo w prowadzonych w obu szkołach bezpłatnych kursach języka japońskiego⁴²⁰. Niestety nie wszyscy łódzcy fani mogli w pełni korzystać z oferty klubu *Ai no Manga*. Już w kilka tygodni po jego uruchomieniu okazało się, że rodzice sporej części jego nieletnich członków co najmniej nie pochwaliли uczestnictwa swoich pociech w spotkaniach miłośników mang i anime, a w skrajnych wypadkach, pod rygorem kar cielesnych, zakazywali im wręcz przychodzenia do *Komikslandu*. Był to oczywiście jeden z namacalnych owoców trwającej już wówczas od kilku lat antymangowej kampanii medialnej, mającej na celu uświadomienie polskiemu społeczeństwu rzekomej szkodliwości japońskich komiksów i filmów animowanych [W25; W26].

Opisane powyżej wspólnoty fanowskie były zdecydowanie najliczniejszymi i najaktywniejszymi społecznościami mangofilskimi działającymi w Polsce w latach 1996 i 1997 i na początku roku 1998. Nie oznacza to jednak, iż były jedynymi. Oprócz nich na obszarze

418 PB (pseudonim), *Pozdrowienia po japońsku*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 248 (20766), s. 13.

419 PB (pseudonim), *Pozdrowienia po japońsku ...*, s. 13.; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 34.

420 A. Sadowska, *Początki języka japońskiego w szkole*, [w:] *Moja Szkoła. II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi (1904–2014)*, red. D. Jędrasiak, A. Łynka, Łódź 2014, s. 165–166; M. Yoshida, *Język japoński w „Dwójce”*, [w:] *Moja Szkoła. II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi (1904–2014)*, red. D. Jędrasiak, A. Łynka, Łódź 2014, s. 167–170.

całego naszego kraju w tym samym czasie funkcjonowało bowiem jeszcze szereg mniej licznych i słabiej zorganizowanych skupisk fanów, spośród których wymienić należy tu przede wszystkim klub *MangaNation* z Olsztyna, związany ze wzmiankowanym już wcześniej fanzinem „MangaNation”⁴²¹ i odpowiedzialny za zorganizowanie dwóch konwentów z serii *MangaNation Party*. Należy przypomnieć także o krakowskim klubie *Kawaii*, który od sierpnia 1996 działał przy Domu Kultury „STRYCH” i który na początku 1997 roku przekształcił się w *Klub Manga-Anime YŌKAI*⁴²².

KU ŚWIETLANEJ PRZYSZŁOŚCI

Wbrew temu, czego można byłoby się spodziewać, pierwsze polskie konwenty mangowe nie przyciągały tłumów. Według dostępnych danych na pierwszej edycji *Manga no Sekai* zjawilo się jedynie około 50 osób, a na pierwszym łódzkim *Animadzie* około 80 osób. Ze zbliżoną sytuacją spotykamy się także w przypadku warszawskich *OOZK-ów* i olsztyńskich *MangaNation Party*, na które przyjechało po około 60 osób, a także w kolejnych edycjach dwóch wymienionych wcześniej najstarszych polskich konwentów mangowych, gromadzących od 80 do 100 uczestników [W02; W08; W11; W14; W18; W25; W32; W38; W39]. Tak niska frekwencja na wszystkich powyższych zlotach jest tym bardziej zadziwiająca, iż w okresie, w którym je organizowano, z ogółu polskiego społeczeństwa wyodrębniło się już co najmniej 15 tysięcy osób identyfikujących się jako fani mangi i anime⁴²³, czyli liczba jak najbardziej wystarczająca do kilkusetosobowego obstawienia przynajmniej części z tych konwentów. Z jakiegoś powo-

421 [Fanzin] doKURObey (pseudonim), *MangaNation Klub*, „MangaNation”, 1997, nr 1 (1), s. 33.

422 *Zeszyt za rok 1996*, Kraków 1996, Materiały w archiwum Klubu Strych (Krakowskie Forum Kultury); *Zeszyt za rok 1997*, Kraków 1997, Materiały w archiwum Klubu Strych (Krakowskie Forum Kultury).

423 O liczebności polskiego fandomu w tym okresie pisałem już w poprzednim rozdziale. Przypomnę tu więc tylko, iż podaną tu liczbę 15 tysięcy wyliczyłem m.in. w oparciu o analizę danych na temat nakładów magazynów „Kawaii”, „Animegaido” i „Secret Service”. Więcej zobacz poprzedni rozdział.

du polscy fani nie pojawiali się jednak zbyt licznie na tych imprezach. Oczywiście można starać się tłumaczyć ten fakt marazmem lub wręcz brakiem zaangażowania ogółu polskich fanów. Zapewniam jednak, iż jest to błędna droga. Przyczyna opisanego wyżej stanu rzeczy była bowiem – według mnie – całkiem inna i wynikała bezpośrednio ze specyficznej struktury organizacyjnej ówczesnego polskiego fandomu mangi i anime, który przez kilka pierwszych lat swojego istnienia był silnie rozwarstwiony i w gruncie rzeczy dzielił się na dwie niemal nieprzenikające się grupy fanów, zróżnicowane ze względu na stopień dostępu do informacji o działalności polskiego fandomu. Jak łatwo się domyśleć, do pierwszej z nich należały osoby dobrze poinformowane o działających w Polsce klubach i odbywających się w naszym kraju konwentach, a tym samym mogące w nich działać i uczestniczyć, a do drugiej ludzie nieświadomi istnienia rodzimego ruchu mangofilskiego, całkowicie nieorientowani w temacie polskich klubów i konwentów, a tym samym pozbawieni możliwości aktywnego uczestnictwa w życiu polskiego fandomu. Druga z grup była oczywiście o wiele liczniejsza od pierwszej, stąd rzeczywista liczba uczestników pierwszych polskich konwentów była początkowo tak niewielka i zarazem tak dalece odbiegała od idealistycznych modeli teoretycznych. Przyczyny zaistnienia tego podziału są w gruncie rzeczy oczywiste i zostały już częściowo wcześniej opisane. Otóż w drugiej połowie lat 90-tych zdecydowana większość informacji o polskich klubach i konwentach mangowych publikowana była tylko w sieci, w tym głównie na kanałach IRC-owych *#anime-pl*, *#amiga-pl* i *#rpg-pl* i liście mailingowej *anime-pl*. Dowiedzenie się o nich wymagało więc choćby okazjonalnego dostępu do internetu (co, jak już wcześniej pisałem, było w ówczesnej Polsce rzadkością⁴²⁴), ewentualnie posiadania przyjaciół z dobrymi znajomościami i dostępem do internetu [W25]. Innej możliwości nie było. Powyższa sytuacja zaczęła zmieniać się dopiero w drugiej połowie 1998 roku, czyli w około rok po zorganizowaniu pierwszych polskich konwentów. Doszło do tego dzięki wysiłkom Pawła „Mr Jedi” Musiałowskiego i Waldemara „Pegaz Ass” Nowaka,

424 G. Wałęga, *Gospodarstwa domowe ...*, s. 197. Zobacz też: Ośrodek Badania Opinii Publicznej, *Tabele wynikowe. Wyposażenie gospodarstw domowych oraz Dostęp do internetu*, Warszawa 1995; Ośrodek Badania Opinii Publicznej, *Tabele wynikowe. Wyposażenie gospodarstw domowych oraz Dostęp do internetu*, Warszawa 1998.

którzy na łamach redagowanych przez siebie czasopism mangowych, czyli „Kawaii” i „Animegaido”, zaczęli na szeroką skalę publikować informacje o planach i osiągnięciach najważniejszych polskich grup mangofilskich, co szybko doprowadziło do konsolidacji całego polskiego środowiska mangowego, a zarazem fandomowej aktywizacji kilkunaście tysięcy niezinternetyzowanych fanów. Warto w tym miejscu podkreślić, iż szczególne zasługi na tym polu miał dział listów i anonsów z czasopisma „Kawaii”, który przed powszechną cyfryzacją Polski stanowił jedyne w naszym kraju ogólnodostępne miejsce wymiany myśli i kontaktów pomiędzy fanami mangi i anime⁴²⁵. To właśnie tu wielu polskich fanów po raz pierwszy przeczytało o czymś takim, jak polski fandom mangii anime, i poznało fanów z innych miast.

Jednym z pierwszych dostrzegalnych efektów opisanych wyżej zmian był gwałtowny przyrost liczby polskich klubów mangofilskich. W listach i anonsach publikowanych na łamach kilkunastu pierwszych numerów „Kawaii” aż roi się od wzmianek o różnych tego typu przedsięwzięciach⁴²⁶. Z ich analizy wynika, iż w większości były to tylko kilkusobowe efemerydy skupiające przyjaciół z podwórka lub osiedla, które najczęściej upadały równie szybko, jak powstawały. Z zebranych danych wywnioskować można, że tylko niewielkiej części z uformowanych wówczas klubów udało się przetrwać próbę czasu i przeistoczyć w trwalsze i bardziej zorganizowane struktury. Jednym z chlubnych wyjątków potwierdzających tę regułę był bydgoski klub *Amimanga*, uformowany w połowie 1997 roku jako *szkolne zrzeszenie grupy przyjaciół*, a następnie, po opublikowaniu

425 D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Recepcja japońskiej popkultury...*, s. 10-11.

426 Na łamach kilkunastu pierwszych numerów czasopisma „Kawaii” opublikowano co najmniej kilkadziesiąt wzmianek i informacji o powstających klubach. Nie ma jednak chyba potrzeby wymieniać tu ich wszystkich. Ograniczę się więc tylko do kilku wybranych, zaczerpniętych jedynie z pierwszych pięciu numerów „Kawaii”: Przemysław Iwański, „Kawaii”, nr 1, „Listy”; Małgorzata Drzewiecka, „Kawaii”, nr 2, „Listy”; Janusz Sonta, „Kawaii”, nr 2, „Poznajmy się”; Damian Juszcuk, „Kawaii”, nr 3, „Pomocna dłoń”; Mirela Iwańska, „Kawaii”, nr 3, „Poznajmy się”; Łukasz Szczepaniak, „Kawaii”, nr 4, „Pomocna dłoń”; Katarzyna Siwa, „Kawaii”, nr 4, „Pomocna dłoń”; Edyta Grabarz, „Kawaii”, nr 4, „Pomocna dłoń” i „Listy”; Marta Szlanta, „Kawaii”, nr 5, „Pomocna dłoń”; Stanisław Leszczyński, „Kawaii”, nr 5, „Pomocna dłoń”.

ogłoszenia anonsowego w jednym z numerów „Kawaii”⁴²⁷, przekształcony w o wiele bardziej złożoną strukturę skupiającą kilkudziesięciu fanów z Bydgoszczy, Piły oraz kilku innych okolicznych miejscowości [Wo9]. W tej drugiej, bardziej rozwiniętej kreacji, klub zajmował się głównie organizacją regularnych spotkań oraz wydawaniem klubowego fanzinu „Amimanga”. Łącznie w ciągu dwóch pierwszych lat istnienia klubu ukazało się aż dziewięć numerów tego czasopisma. Dodatkowo z czasem członkowie omawianego klubu zajęli się także organizacją konwentów. Pierwsza impreza *bydgoskiego klubu Manga & Anime*, przemianowanego już wówczas z *Amimangi* na *Jodan*, odbyła się w sierpniu 1999 i zgromadziła około 300 uczestników [Wo9]. Mowa tu oczywiście o konwencie *Manga Natsu*⁴²⁸. Chciałbym jednak jeszcze raz mocno podkreślić, iż przywołany powyżej bydgoski klub był w swoim czasie przypadkiem niemal wyjątkowym. Z liczby co najmniej stu pięćdziesięciu analogicznych przedsięwzięć, które zaistniały w naszym kraju w drugiej połowie 1997 i w 1998 roku⁴²⁹ tylko garstce udało się przetrwać dłużej niż kilka miesięcy i w jakikolwiek sposób rozwinąć swoją działalność. Oprócz przywołanego już bydgoskiego klubu *Amimanga*⁴³⁰ były to jeszcze m.in. podlaski klub *Sakura no Ki*⁴³¹, łódzki klub *Ai no Manga*⁴³², pilskie *Manga X*⁴³³ czy średzka *Yokata*⁴³⁴. Jak więc widzimy, na każdy klub, któremu udało się przetrwać co najmniej kilkanaście mie-

427 Por. anons Mizuno-san w *Poznajmy się*, „Kawaii”, 1997, nr 4 (4), s. 58.

428 T. Żmijewski, *Bydgoski klub fantastyki...*, „Express bydgoski”, 1999, nr 16 (2347). s. 7; Simon-W (pseudonim), *Manga Natsu*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68; **[Fanzin]** M. Milde, *Manga Natsu*, „Jodan”, 1999, nr 1 (1), s. 12; **[Fanzin]** Kane (pseudonim), *Madness'99*, „Manga X”, 2000, nr 2 (12), s. 18-19.

429 W trakcie swoich badań dotarłem do informacji lub wzmianek o blisko stu pięćdziesięciu klubach mangowych powstałych w Polsce w okresie lat 1997-1998. Informacje te pochodziły z: zebranych wywiadów, fanzinów, wpisów na liście dyskusyjnej *pr.rec.anime* oraz z czasopisma „Kawaii”.

430 O działalności klubu Amimanga / Jodan zobacz: E. Abramczyk, *Fantastyka siedzi w głowie*, „Gazeta Pomorska”, 1999, nr 280 (15593), s. 13.

431 **[Fanzin]** Werewolf (pseudonim), *Klub, jaki jest każdy widzi*, „Manga_plus”, 2006, nr 1 (6), s. 50.

432 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 34-35.

433 **[Fanzin]** Mizuno-san (pseudonim), *Manga X – Początek nowego klubu*, „Amimanga”, 1998, nr 4 (6), s. 3. Też: [W21; W23].

434 **[Fanzin]** GiGi (pseudonim), *YOKATA*, „Yokata”, 1998, nr 1 (1), s. 2.

sięcy, przypadało kilkanaście lub może nawet kilkadziesiąt takich, którym z różnych powodów nie udało się tego dokonać.

Nagle pojawienie się w fandomie tak wielu *nowych* ludzi miało olbrzymi wpływ także na kształt polskiej sceny konwentowej. Według zebranych danych już w kilka miesięcy po wydrukowaniu na łamach „Kawaii” pierwszych informacji o polskich złotych mangowych liczba osób odwiedzających największe rodzime imprezy tego typu była o około 60 procent wyższa niż w okresie przed tymi publikacjami (por. tabela 4). Na tym jednak nie koniec zmian. Mniej więcej w tym samym okresie doszło także do gwałtownego przyrostu liczby polskich ekip zajmujących się organizowaniem konwentów mangowych. O ile w roku 1997 i w pierwszej połowie roku 1998 istniały i aktywnie działały w naszym kraju tylko cztery takie grupy, o tyle w drugiej połowie 1998 i w pierwszej połowie 1999 było ich już jedenaście. Przyrost wyniósł więc blisko dwieście procent (por. tabela 4). W tym miejscu chciałbym jednak przestrzec czytelników przed wyciąganiem zbyt pochopnych wniosków z przedstawionych powyżej danych. Fakt uaktywnienia się siedmiu nowych grup niebawem po tym, jak na łamach „Kawaii” i „Animegaido” zaczęto regularnie publikować informacje o polskich imprezach mangowych, nie oznacza, że wszystkie te ekipy powstały pod wpływem i w reakcji na to wydarzenie. Oczywiście, w przypadku części tych grup faktycznie możemy mówić o wystąpieniu takiego związku przyczynowo-skutkowego, aczkolwiek podkreślić należy tu wyraźnie, iż nie był to model genezy wspólny wszystkim siedmiu nowym ekipom.

Przykładem potwierdzającym prawdziwość tych słów jest choćby transregionalne zrzeszenie fanów z Gdańska, Warszawy, Lublina i Białegostoku odpowiedzialne za zorganizowanie w dniach 13-14 czerwca 1998 roku bardzo dobrze ocenianego konwentu *Anime no Gakko*⁴³⁵. Według dostępnych mi informacji, ekipa ta ukształtowała się bowiem na długo przed uruchomieniem rubryki fandomowej w „Kawaii”, tj. już w czasach pierwszych *Manga no Sekai* lub nawet *Intelowe-*

435 [Fanzin] Dr Doomsday (pseudonim), *Anime no Gakkoo*, czyli co zdarzyło się w czerwcu, „ANG”, nr 1 (1), s. 4-5.

go *Mangowego namiotu*, przy czym chciałbym tu nadmienić, iż w początkowym okresie swojego istnienia była to tylko luźno powiązana grupka znajomych, nieposiadająca jeszcze wówczas żadnych jasno sprecyzowanych planów przyszłej fandomowej aktywności. Pomysł *zwarcia szeregów* i wspólnego zorganizowania konwentu pojawił się w tym środowisku dopiero na początku 1998 roku. Inicjatorami tego przedsięwzięcia byli przede wszystkim fani z Gdańska, którzy wzięli na siebie także większą część ciężaru przygotowań. Z perspektywy czasu muszę stwierdzić jednak, iż moim zdaniem drzemiący w tej grupie potencjał nie został niestety do końca wykorzystany. W jakiś czas po zakończeniu *Anime no Gakko* dwaj główni koordynatorzy tego projektu, czyli Radosław „Tenchi” Bolałek i Marek „Apsik” Zielonkowski z przyczyn osobistych zawiesili prace nad kolejnymi edycjami imprezy, po czym, jakiś czas później, ściśle związali się z innymi zaprzyjaźnionymi polskimi grupami fanowskimi, wspierając m.in. organizację IV i V edycji *Manga no Sekai* oraz pomagając przy przygotowaniach do kolejnych *OOZ-ków* [Wo7; W41].

W dwa miesiące po *Anime no Gakko* inna młoda i utalentowana ekipa, tym razem z Opola, zainaugurowała kolejną niezwykle ważną serię polskich konwentów mangowych. Mam tu na myśli trzy tzw. *Pokazy anime w Opolu*, czyli najstarszą serię śląskich imprez mangowych, organizowanych od września do grudnia 1998 przez kilkusobową grupę lokalnych mangowców skupionych wokół osoby Marcina „Yuumeia” Janusa. Tym, co odróżniało te imprezy od innych, współczesnych im konwentów, był fakt, iż były to niezwykle klimatyczne jednodniowe spotkania, skierowane przede wszystkim do miejscowych, początkujących fanów [W24; W30]. Podobny charakter co *opolskie pokazy* miały także nieco od nich młodsze, wrocławskie spotkania o nazwie *Anime Show*, zainicjowane pod koniec 1998 roku przez Witolda „Vito” Grabowskiego, lokalnego wrocławskiego fana, oraz Marcina „Landsila” Świątkiewicza, jednego z organizatorów i pomysłodawców *Pokazów anime w Opolu*. Także i w tym przypadku zloty trwały tylko jeden dzień i ograniczały się do ciągłego oglądania filmów anime. Z uwagi na swój rozmach były jednak o wiele mniej *przytulne* i *kameralne* [W24; W47].

Omawiając zagadnienie mangowego-konwentowego przebudzenia południowej części naszego kraju, nie można nie wspomnieć tu o Katowicach. Pod koniec 1998 roku doszło tam bowiem do niezwykle ważnego i brzemiennego w skutki wydarzenia, które w kilka lat później zaowocowało wieloma pozytywnymi zmianami w polskim fandomie mangi i anime. Mam tu na myśli powstanie tzw. **Sekcji 9 Śląskiego Klubu Fantastyki**, czyli społeczności śląsko-dąbrowskich fanów mangi i anime, odpowiedzialnej za organizację *Asuconów*, czyli jednej z najważniejszych, a zarazem w chwili obecnej najstarszej i do dziś nieprzerwanej serii polskich imprez mangowych [Wo4; W36]. Analogicznie jak w przypadku omawianego powyżej Opola, także i tu cała historia zaczęła się od przypadkowego spotkania kilku lokalnych fanów, do którego – w tym konkretnym przypadku – doszło 11 grudnia 1998 w księgarni *Matras* podczas odbywającego się tam wówczas spotkania z *animatorem i ojcem polskiego fandomu* Mr. Rootem oraz założycielem wydawnictwa Japonica Polonica Fantastica Panem Shinem Yasudą [Wo4]. Ukształtowana wówczas grupa młodych mangamaniaków bardzo szybko przekształciła się z luźnej grupki znajomych w dobrze zorganizowaną i sprawnie zarządzaną strukturę, czego bezpośrednią konsekwencją było utworzenie w styczniu 1999 roku wzmiankowanej już powyżej *Sekcji 9 Śląskiego Klubu Fantastyki*, a następnie zorganizowanie w dniu 27 lutego 1999 pierwszej własnej imprezy mangowej, czyli tzw. *Inwazji Mangi*, nazwanej z czasem *Asuconem O*. Do końca roku członkowie *Sekcji 9* zorganizowali jeszcze dwa kolejne niezwykle udane i dobrze oceniane konwenty⁴³⁶; był to odpowiednio *Asucon 1*, na którym pojawiło się około 50 osób, oraz *Asucon 2*, który przyciągnął ponad 150 osób [Wo4; W36]. *Sekcja 9* to jednak nie tylko organizator *Asuconów*. Począwszy od stycznia 1999 roku, był to także jeden z najdynamiczniej rozwijających się polskich klubów mangowych, zrzeszający w czasach swojej największej świetności kilkuset fanów z obszaru całej metropolii górnośląsko-zagłębiowskiej [Wo4; W36]. Co ciekawe, pomimo iż katowicki klub był sporo młodszy od swojego łódzkiego odpowiednika *Ai no Manga*, to jednak

436 Por. Mr Jedi (pseudonim), *Asucon*, „Kawaii”, 1999, nr 4 (20), s. 68; [Fanzin] Logan (pseudonim), *Asucon*, „Clio”, 2000, nr 1 (4), s. 8; Mr Jedi (pseudonim), *Asucon 02*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 54.

nie ustrzegł się on tych samych problemów. W jednym z artykułów prasowych dotyczących klubu, wydrukowanym na łamach „Dziennika Zachodniego” w sierpniu 1999 roku, członkowie *Sekcji* skarżyli się rozmawiającemu z nimi dziennikarzowi, iż głównym problemem ich klubu są ciągle powracające oskarżenia o sekciarstwo oraz fakt, że z uwagi na złą reputację japońskiej popkultury niektórzy rodzice zabraniają swoim dzieciom uczęszczać na mangowe spotkania organizowane w siedzibie *Śląskiego Klubu Fantastyki*⁴³⁷.

Wyraźny przyrost liczby nowych serii imprez mangowych nastąpił w Polsce jednak dopiero w roku 1999. Wówczas to, oprócz przywołanych już wcześniej bydgoskiego *Manga Natsu* i katowickiego *Asuconu*, zadebiutowało jeszcze co najmniej siedem innych konwentów mangowych, w tym m.in. podradomskie *Cosmic Manga*⁴³⁸ (konwent odbywał się w miejscowości Wieniawa koło Radomia) czy łódzkie *Manga ni Muchiu*. Ostatnia z wymienionych serii imprez jest szczególnie ciekawa, gdyż był to kolejny projekt znanej nam już łódzkiej ekipy, odpowiedzialnej wcześniej – przynajmniej częściowo – za organizację *Animadów* oraz powołanie do życia klubu *Ai no Manga*. Pod koniec 1998 roku, w wyniku spięć na tle kompetencyjnym, do których doszło pomiędzy członkami łódzkiego fandomu, część z jego najaktywniejszych działaczy odłączyła się od rdzenia dotychczasowej grupy i utworzyła nową organizację o nazwie *Łódź Manga Team*. Pod tym szyldem przez następnych kilka lat łódzcy fani zorganizowali cztery edycje wymienionego już wyżej i bardzo dobrze ocenianego konwentu *Manga ni Muchiu* oraz utworzyli kolejny, stacjonarny łódzki klub mangowy⁴³⁹.

Najważniejszym polskim konwentem mangowym zorganizowanym w roku 1999 był jednak *First Impakt*, czyli kolejny projekt Dariusza „Robina” Mietlickiego, znanego nam już założyciela klubu *MangaSurf* oraz współorganizatora pierwszych imprez z cyklu *Manga no Sekai*. Jak przystało na Robina, także i ten nowy pomysł był prze-

437 K. Turzański, *Sekcja 9. Manga i anime mają swoich zwolenników w Katowicach*, „Dziennik Katowicki” (lokalny dodatek do „Dziennik Zachodni”), 1999, nr 197 (547), s. 1.

438 Robin (pseudonim), *Cosmic Manga*, „Kawaii”, 1999, nr 4-5 (19), s. 56; Mr Jedi (pseudonim), *Cosmic Manga 2*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68.

439 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 37-41.

myślany i zaplanowany w najdrobniejszych szczegółach. Najdobitniej świadczy o tym fakt, iż na miesiąc przed terminem *First Impaktu*, przy wsparciu bliskich znajomych z białostockiego Klubu *Sakura no Ki*, w miejscowości Sokółka zorganizowany został konwent o nazwie *Zadupie'99*, który od samego początku zaplanowany był jako poligon doświadczalny, służący *przetestowaniu paru pomysłów przed planowanym na sierpień First Impaktem*, a przy okazji jako miejsce *ostatecznego dotarcia się wszystkich głównych organizatorów tej imprezy* [Wo6; W27]. Pomimo tego dość nietypowego charakteru *Zadupie*, rozpatrywane jako konwent sam w sobie, wypadło zadziwiająco dobrze i zapisało się niezwykle pozytywnie w historii polskiego fandumu mangi i anime⁴⁴⁰. Wielu uczestników tego wydarzenia do dziś z łezką w oku wspomina dość nietypowe rozgrywane tam mecze piłki nożnej oraz pełne przygód przejażdżki Żukiem⁴⁴¹ po aprowizację. Dla wyjaśnienia należy nadmienić tu, iż te ostatnie były konieczne, gdyż impreza odbywała się na terenie Terminalu paliwowego PKN Orlen ulokowanego w samym środku lasu, w odległości ok. 6 km od najbliższych zabudowań miasta Sokółka i ok. 8 km od sokólskiego dworca kolejowego.

Wróćmy jednak do *First Impaktu*. Impreza ta odbyła się w dniach 14-15 sierpnia 1999 na terenie dobrze nam już znanej włocławskiej hali MOSiR, w której w 1997 roku zorganizowana została czwarta edycja scenowej imprezy *Intel Outside*⁴⁴². Przypomnę, było to demoparty z tzw. *mangowym namiotem*. W odróżnieniu od tamtej imprezy tym razem mangowcy mieli jednak do swojej dyspozycji cały budynek hali sportowej, a nie tylko jeden namiot wojskowy, jak miało to miejsce dwa lata wcześniej. Jak się jednak okazało, i tak przestrzeni było za mało. Robin przygotował bowiem tak dużą ilość atrakcji, iż nawet w tak rozległym budynku trudno było je wszystkie pomieścić. Już na starcie wszystkich wchodzących na teren konwentu *na kolana*

440 Allor (pseudonim), *Zadupie 99*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 69.

441 Mam tu na myśli samochód FSO Żuk.

442 Pegaz (pseudonim), *First Impakt*, „New S Service”, 1999, nr 10 (72), s. 112-113; Mr Jedi (pseudonim), *First Impakt*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 67; [Fanzin] M. Milde, *First Impakt*, „Jodan”, 1999, nr 1 (1), s. 13; [Fanzin] Kane (pseudonim), *First Impakt*, „Manga X”, 2000, nr 2 (12), s. 16-17.

powalał rozmiar przestrzeni handlowej oraz liczba przybyłych wystawców [W49]. Oprócz firm Planet Manga i JPF, które pojawiły się na *First Impakcie* z polskimi premierami filmu kinowego *Czarodziejki z Księżyca* i mangi *Akira*, swoje stoiska na konwencie rozstawiły także: dopiero co debiutujące wydawnictwo Waneko, krakowska Księgarnia Komiksowa „R.A.R”, czasopismo „Secret Service” wystawiające się z najnowszym, czwartym z kolei numerem swojego „Kompendium Wiedzy”, warszawski Mangazyn oraz duża liczba *prywatniacy* handlujących ściągniętymi z Zachodu mangami, plakatami, mangowymi wydrukami komputerowymi czy przegrywanymi kasetami wideo z anime⁴⁴³.

Wraz ze startem konwentu uruchomiona została także galeria prac *polskich rysowników mangowych* oraz zorganizowana po raz pierwszy (i chyba jedyny) w naszym kraju ogólnodostępna czytelnia japońskich komiksów, wyposażona w co najmniej kilkaset tomów i zeszytów mang. Atrakcji na konwencie było oczywiście dużo więcej; nie będę jednak ich wszystkich tu wymieniał i opisywał⁴⁴⁴. W dalszej części pracy skupię się więc tylko na dwóch najważniejszych i najlepiej odebranych przez uczestników, czyli na: *First Impaktowym* cosplayu oraz na koncercie tria Yoshiko, Maki i Ureshi, znanego jako zespół **Miyu**. W przypadku pierwszej z przywołanych wyżej atrakcji chciałbym zwrócić uwagę czytelników przede wszystkim na rozdane zwycięzcom nagrody. Otóż były nimi oryginalne certyfikowane celuloidy z anime *Macross 7*. Młodszym i (lub) mniej zorientowanym czytelnikom wyjaśnię, iż mowa tu o reliktach z czasów, kiedy filmy anime rysowane były jeszcze ręcznie, a dokładniej o pojedynczych, odręcznie malowanych arkuszach termoplastycznego i elastycznego tworzywa sztucznego, na których artyści plastycy i animatorzy malowali kiedyś pojedyncze klatki filmów animowanych. Były to więc *de facto* jedne z kilkudziesięciu tysięcy klatek (ujęć) z tego filmu. Rzecz wyjątkowa i niepowtarzalna. Prawdziwa gratka dla każdego fana klasycznych japońskich filmów animowanych.

443 Mr Jedi (pseudonim), *First Impact*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 67.

444 Por. [Informator], *First Impakt*, 1999.

Il. 11. Identyfikator uczestnika koncertu *First Impakt* (sierpień 1999 r.). Projekt: Dariusz „Robin” Mietlicki [W27]. Zbiory własne autora

Drugą wspomnianą powyżej, największą atrakcją *First Impaktu* był koncert Yoshiko, Maki i Ureshi, czyli grupy polskich fanek mangi i anime zajmujących się scenicznym wykonywaniem oryginalnych japońskich piosenek z anime. W początkowym okresie swojego istnienia zespół Miyu prezentował na koncertach głównie utwory z *Czarodziejki z Księżyca* oraz kilku innych serii, aktualnie emitowanych w polskiej telewizji. Dopiero z czasem, repertuar mangowego zespołu poszerzył się o kompozycje pochodzące z produkcji mniej znanych w naszym kraju, w tym m.in. z: *The Vision of Escaflowne*, *Neon Genesis Evangelion* czy *Fushigi Yuugi*. Pomimo iż zespół zadebiutował 19 września 1998 roku podczas pierwszej edycji *Dnia z Sailor Moon*, a później wystąpił jeszcze m.in. na podradomskiej imprezie *Cosmic Manga*, to jednak rozgłos, sympatię i uznanie polskiego fandomu zyskał on dopiero po koncercie na *First Impakt*, w trakcie którego dziewczyny z zespołu wykonały kilkanaście utworów⁴⁴⁵. W ramach uzupełnienia dodam, iż w 2000 roku nakładem firmy Planet Manga ukazała się pierwsza i zarazem ostatnia płyta tego zespołu, czyli maxi-singiel Miyu zawierający cztery utwory, w tym m.in. *A gamaeba*, czyli najbardziej znany utwór z pierwszego filmu kinowego *Ghost in the Shell*, czy *Adesso e fortuna* z *Record of Lodoss War*⁴⁴⁶.



⁴⁴⁵ Mr Jedi (pseudonim), *Wywiad z Yoshiko, Maki i Ureshi przeprowadzony 14.08.1999 we Wrocławku na „First Impakcie”*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 58.

⁴⁴⁶ Mr Jedi (pseudonim), *Singiel Yoshiko, Mako i Urehi!*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 9; Pegaz Ass (pseudonim), *Singiel Miyu, „Secret Service”*, 2001, nr 1 (86), s. 128.

First Impakt był bezsprzecznie kolejnym po *Manga no Sekai 1* i *Manga no Sekai 3* krokiem milowym w rozwoju polskich konwentów mangowych. Tak samo jak swoi dwaj wymienieni powyżej przełomowi poprzednicy wykreował on bowiem szereg nowości programowych, które przez kilka następnych lat były wielokrotnie kopiowane i powielane przez organizatorów mniejszych imprez, stając się w ten sposób nieodłącznym elementem większości przyszłych polskich konwentów mangowych. Wielką, choć źródłowo nieuchwytną zasługą *First Impaktu* było także przysłowiowe wysokie ustawienie poprzeczki wszystkim następnym polskim imprezom mangowym. Należy tu podkreślić, iż przed *First Impaktem* różne niedociągnięcia i opóźnienia były stałym elementem niemal wszystkich polskich imprez mangowych. Każdy stały bywalec ówczesnych konwentów mangowych zdawał sobie sprawę z faktu, że chaos na imprezach tego typu jest nieunikniony i, co najbardziej zadziwiające, godził się z tym stanem rzeczy bez większych oporów. Dziś trudno będzie to zrozumieć, ale dla większości ówczesnych konwentowiczów rzeczą normalną i niejako naturalną było to, że dana impreza raczej na pewno nie przebiegnie zgodnie z planem. Oczywiście pod warunkiem, że w ogóle był jakiś plan.

Na potwierdzenie tych słów pozwolę sobie przywołać serię sześciu łódzkich konwentów *Animad*, w przypadku których chyba nigdy nie zdarzyło się, aby udostępniony przed imprezą program konwentu zrealizowany został w jego trakcie choćby w połowie. Zawsze na imprezach puszczane były inne filmy, niż te zapowiedziane w programie, a jeśli już jakimś cudem zdarzyło się, że ramówka z zapowiedzi i ta realna pokrywały się tytułarnie, to na pewno zmianie uległy godziny i kolejność poszczególnych projekcji [W25; W26]. Pomimo tego i tak nikt nie protestował. Napiszę to jeszcze raz wyraźnie: dla większości ówczesnych uczestników polskich konwentów mangowych naturalne było, że i tak będzie inaczej, niż miało być. Nie było sensu drażnić tego tematu. W 1999 roku nastał jednak *First Impakt* i po nim już nie było takie samo. Po tym konwencie żadne uchybienia nie przechodziły organizatorom imprez tak łatwo. We Włocławku polscy fani zobaczyli, iż zapowiedziany program konwentu może być zrealizowany nie tylko w całości, lecz także i punktualnie. Oczywiście *First Impakt*

nie był konwentem idealnym. I tam zdarzyły się potknięcia, jednak ich liczba i kaliber były o wiele mniejsze od tego, co wcześniej było na porządku dziennym. Jeśli dołożymy do tego wielką ilość nowych i ciekawych atrakcji, dużo nowości filmowych z polskimi napisami i gigantyczny budynek z czystymi toaletami, otrzymamy *wysoko postawioną poprzeczkę*, o której pisałem wcześniej. Szkoda tylko, że pierwszą ofiarą sukcesu *First Impaktu* była piąta edycja *Manga no Sekai*. Konwent ten odbył się trochę ponad miesiąc po imprezie Robina i to na niego wylało się niezadowolenie fanów za to, że nie był on tak idealny jak *First Impakt*. Naprawdę szkoda, bo była to dobrze przygotowana impreza. Może nie innowacyjna, ale naprawdę solidna⁴⁴⁷.

Pozostając jeszcze na moment przy roku 1999, chciałbym poruszyć jeszcze jedną kwestię godną uwagi. Otóż w dniu 20 października 1999 roku w Sądzie Okręgowym w Białymstoku z inicjatywy przywoływanych już wcześniej kilkakrotnie podlaskich fanów zarejestrowane zostało ***Stowarzyszenie Miłośników Anime i Mangi „Sakura no Ki”***⁴⁴⁸, czyli, jak zwykło się w fandomie uważać, pierwszy oficjalnie zarejestrowany klub mangowy w Polsce. Nie jest to jednak do końca prawda. Palma pierwszeństwa pod tym względem należy się o ponad dwa lata starszemu *Polskiemu Stowarzyszeniu Miłośników Manga-Anime oraz Kultury i Sztuki Japońskiej „Michi”* zarejestrowanemu w sądzie w Katowicach w dniu 6 czerwca 1997 roku⁴⁴⁹. Śląskie stowarzyszenie działało jednak zaledwie dwa miesiące i nie osiągnęło w tym

447 D. Styrna, *Gdyński „Świat Mangi”*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68-69; [Fanzin] Duch (pseudonim), *Manga no Sekai* 5, „Neko”, 1999, nr 1 (1), s. 21.

448 Postanowienie z dnia 20 października 1999 roku w sprawie wpisania do rejestru stowarzyszeń Podlaskiego Stowarzyszenia Miłośników Anime i Mangi „Sakura no Ki”, maszynopis w archiwum Sądu Rejonowego w Białymstoku, XII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego. Sygnatura akt: I Ns Rej St 166/99; Statut Podlaskiego Stowarzyszenia Miłośników Anime i Mangi „Sakura no Ki” uchwalony w dniu 2 października 1999 roku w Białymstoku, maszynopis w archiwum Sądu Rejonowego w Białymstoku, XII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego. Sygnatura akt: KRS 0000103657.

449 Postanowienie z dnia 14 kwietnia 1997 roku w sprawie wpisania do rejestru stowarzyszeń Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Manga-Anime oraz Kultury i Sztuki Japońskiej „Michi” z siedzibą w Bytomiu, maszynopis w archiwum Sądu Rejonowego Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego. Sygnatura akt: KA VIII NS-REJ. KRS 3396/01/814.



Il. 12. Identyfikator uczestnika konwentu *Świat Manci 6 / Manga no Sekai 6* (marzec 2000 r.).
Ilustracja i projekt: Emi. Zbiory własne autora

czasie żadnych spektakularnych sukcesów [W28]. Mimo że, chronologicznie jest ono pierwsze, to uważam, że tytuł najstarszego stowarzyszenia mangowego w Polsce, przynajmniej symbolicznie, należy się klubowi *Sakura no Ki*, gdyż to on był pierwszym zarejestrowanym, a przy okazji aktywnie działającym zrzeszeniem mangowców w Polsce. Z tego, co się orientuję, stowarzyszenie *Sakura no Ki* działa do dnia dzisiejszego i pomimo blisko dwudziestu lat istnienia ma się całkiem dobrze.

Przy okazji omawiania zagadnienia pierwszych polskich Stowarzyszeń mangowych chciałbym poruszyć jeszcze jedną ważną kwestię. Otóż na poprzednich stronach niniejszej książki wielokrotnie używałem wyrazu „klub” w stosunku do różnorodnych zbiorowości polskich fanów mangi i anime, co mogło wzbudzić w czytelniku mylne wrażenie,

iż tytułowane i tytułujące się w ten sposób grupy fanów były organizacjami społecznymi, uregulowanymi przepisami prawa i mającymi trwale umocowanie w instytucjach państwa. Jednak nic bardziej mylnego. Zdecydowana większość polskich klubów mangowych, o których pisałem wcześniej, czy to łódzkie *Ai no Manga*, czy bydgoskie *Amimanga*, nigdy nie osiągnęły statusu oficjalnie zarejestrowanych instytucji i przez cały okres swojego trwania funkcjonowały jedynie jako nieformalne zrzeszenia fanów, nieposiadające żadnego oficjalnego umocowania w systemach prawnych państwa [W09; W21, W23; W25; W26]. Ten poziom jako pierwszy osiągnął dopiero białostocki klub *Sakura no Ki*, który po około roku funkcjonowania jako nieformalna grupka przyjaciół spotykających się raz w tygodniu w Parku Branickich podjął trud przedzierzgnięcia się w oficjalne stowarzyszenie wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego (KRS) [W06]. Dla świata polskich klubów mangowych był to gigantyczny przełom.

Przykłady *First Impaktu* i *Stowarzyszenia „Sakura no Ki”* pokazują, iż w rok dwutysięczny polski fandom wchodził z silnym postanowieniem profesjonalizacji. Szybko zmieniająca się rzeczywistość ustrojowo-prawna zaczęła bowiem coraz mocniej zaciskać pętlę wokół większości form fanowskiej aktywności. Dla wielu czołowych działaczy polskiego fandomu z tamtych lat jasne było, że w tych dynamicznie zmieniających się warunkach dalsze bezrefleksyjne balansowanie na granicy prawa prędzej czy później musi skończyć się jakąś katastrofą. Póki co *jakoś to jednak szło* [W49]. Organizatorzy konwentów z problemem *legalności* radzili sobie, na przykład, wykupując w ZAiKS-ie jednorazowe licencje na emisję filmów lub zwracając się bezpośrednio do twórców z prośbą o udzielenie im zgody na pokaz danej produkcji [W08]. Wówczas to wystarczyło. Problem jednak w tym, że za kilka lat Polska miała stać się członkiem Unii Europejskiej, a wtedy kwestia praw autorskich i licencji z pewnością ulegnie zdecydowanej zmianie. Była to groźba o tyleż realna, że już w okresie schyłku lat 90-tych różne polskie instytucje nadzorczo-kontrolne zaostrzały swoje przepisy w ramach stopniowego dostosowywania się do prawa unijnego. Dowodem na to, jak duży i realny był to wówczas problem, jest niedoszły warszawski konwent *Dni Mangi'99* planowany na

5-6 czerwca 1999. Impreza ta nie odbyła się, gdyż organizatorzy nie zdobyli w terminie licencji lub zgody na wszystkie planowane projekcje. Obawiając się kar finansowych, odwołali więc konwent na kilka godzin przed jego rozpoczęciem, nie bacząc na to, że już jechali na niego ludzie z całej Polski [W22]. Podkreślić w tym miejscu należy jednak, iż w ówczesnych realiach naszego kraju pełne ulegalnienie większości fandomowych działań było niemożliwe. Problemem był choćby brak lokalnych polskich dystrybutorów filmów, z którymi można byłoby załatwić sprawę licencji. W związku z powyższym, pomimo podjęcia kilku prób zorganizowania imprez całkowicie bez zastrzeżeń, w ciągu roku dwutysięcznego większość organizatorów polskich konwentów w dalszym ciągu korzystała z dwóch opisanych wyżej i jedynych dostępnych możliwości (tj.: z ZAiKS-u lub zgody japońskich autorów), działając dalej z cichą nadzieją że *jakoś to będzie*.

Spośród inicjatyw konwentowych podjętych w roku 2000 na szczególną uwagę zasługuje przede wszystkim konwent *Manga no Sekai* 6, czyli ostatnia edycja gdyńskiej imprezy mangowej organizowanej przez GKF „Collaps”⁴⁵⁰. Jak dziś wspominają główni organizatorzy tej serii konwentów, czyli Tomasz „Demonek” Truszkowski i Arkadiusz „Arkadysan” Cicholiński, decyzja o zakończeniu aktywnego udziału w życiu polskiego fandomu była niezwykle trudna, aczkolwiek w ówczesnej sytuacji konieczna. Z uwagi na szybko rosnące koszty organizacji kolejnych edycji *Manga no Sekai* nie byli oni w stanie dalej ciągnąć tego przedsięwzięcia. Od samego początku wszystkie gdyńskie imprezy mangowe finansowane były tylko i wyłącznie z ich prywatnych pieniędzy, co nie zawsze kończyło się dobrze dla ich portfeli. Dodatkowo, na opisane powyżej problemy finansowe z czasem nałożył się także nadmiar codziennych obowiązków oraz zmęczenie materiału wywołane kilkuletnim łączeniem pracy zawodowej z niezwykle aktywną działalnością fandomową. Nie bez znaczenia dla tej decyzji był także fakt, iż u progu nowego milenium dostęp do mangi i anime był w Polsce o wiele łatwiejszy niż trzy lata wcześniej, w związku z czym dotychczasowy model konwentowania oparty na oglądaniu filmów powoli tracił sens i atrakcyj-

450 Nandi (pseudonim), *Świat Mangi* 6, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 65; [Fanzin] John Reactor (pseudonim), *Manga no Sekai* 6, „Manga_plus”, 2000, nr 2 (2), s. 25-28.

ność. Oczywiście Arkady i Demonek starali się dopasowywać program kolejnych edycji konwentów do wciąż zmieniającej się rzeczywistości rynkowej. Niestety około roku dwutysięcznego budynek gdyńskiej YMCA nie był już w stanie pomieścić nowoczesnego i rozbudowanego konwentu mangowego, a poszukiwania nowego, odpowiedniejszego lokum spełzły na niczym [Wo2; Wo8]. Biorąc pod uwagę wszystkie powyższe okoliczności, niebawem po zakończeniu szóstej edycji *Manga no Sekai*, obaj główni organizatorzy tej imprezy postanowili ostatecznie zakończyć ten projekt i ustąpili pola nowej generacji fanów.

Powstała w ten sposób luka w polskim kalendarzu konwentowym starano się załatać (a zarazem wykorzystać) wiele ekip. W samym Trójmieście pretendentem do kontynuowania dziedzictwa *Manga no Sekai* był gdański konwent *Teleport* organizowany od 2001 roku przez *Gdański Klub Fantastyki* i portal internetowy *Nowa Gildia*. Niestety z uwagi na fakt, iż w głównej mierze był to konwent miłośników fantastyki, tylko w niewielkim stopniu okraszony tematem japońskiej popkultury, trudno uznać go za godnego następcę najstarszej serii polskich konwentów mangowych. W skali całego kraju największym beneficjentem decyzji gdynian były z pewnością *Asucony*, organizowane przez *Sekcję 9 Śląskiego Klubu Fantastyki*. Najlepiej ilustruje to fakt, iż w ciągu roku od ostatniej edycji *Manga no Sekai*, z niewielkiego konwentu lokalnego, gromadzącego po ok. 200 osób, rozwinęły się one w największą w tym czasie polską imprezę mangową, przyciągającą każdorazowo po około 600-700 osób [Wo4; W36]. Inną serią konwentów, która mogła i z pewnością w jakimś stopniu skorzystała na tej sytuacji, były także krakowskie *Yokkony*, czyli seria konwentów mangowych organizowanych od marca dwutysięcznego roku przez krakowski klub *Yokkai*. Przypomnę, iż klub *Yokkai* powstał na początku 1997 w efekcie rozpadu pierwszego polskiego klubu mangowego o nazwie *Kawaii* [Wo5; W35]. Początkowo klub *Yokkai*, tak samo jak większość współczesnych mu polskich klubów mangowych, zajmował się głównie organizacją regularnych spotkań oraz wydawaniem własnego fanzinu. Z czasem poszerzył on swoje spektrum działań także o organizację mangowych projekcji filmowych, które od 1998 roku realizowane

były w ramach *Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki „Krakon”* [W05]. Doświadczenie, środki oraz pozytywna energia pozyskane w trakcie przygotowywania tych spotkań przełożyły się z czasem na chęć organizacji własnej stricte mangowej imprezy, czego efektem była pierwsza edycja *Yokkonu*, zorganizowana w dniu 25 marca 2000 roku, czyli w niecałe trzy tygodnie po ostatniej edycji *Manga no Sekai* [W05]. Kolejne spotkanie z tego cyklu, czyli *Yokkon 2*⁴⁵¹, odbyło się pół roku później i zgromadziło blisko 300 uczestników, a jeszcze następne, tj. *Yokkon 3*⁴⁵², w kolejne siedem miesięcy później. Tym razem pojawiło się na nim przeszło 400 osób [W05].

Oprócz *Yokkonów* w roku dwutysięcznym na polskiej scenie konwentowej zadebiutowało jeszcze kilka innych imprez. Był to choćby poznański *BMcon* (inaczej: *Black MoON Con*)⁴⁵³, czyli seria konwentów poświęconych w całości twórczości japońskiego studia animacyjnego *Gainax Company Limited*, odpowiedzialnego m.in. za stworzenie takich produkcji, jak *Neon Genesis Evangelion* czy *Gunbuster*, oraz szczeciński konwent *Światy: Japonia-Polska*, w skrócie nazywany *Światami*⁴⁵⁴. Spośród wszystkich nowości z tamtego roku najciekawszą dla mnie była jednak seria konwentów o nazwie *Anime no Kai* organizowanych w Błazkach, czyli wówczas najmniejszym i najmniej ludnym mieście w Polsce⁴⁵⁵. Pomysłodawcami i organizatorami tej serii spotkań byli fani z Błazek, Sieradza i Zduńskiej Woli, którzy w połowie lat 90-tych udzielali się aktywnie w życiu fandomu łódzkiego, na przełomie mileniów, wykorzystując wsparcie lokalnego Centrum Kultury w Błazkach, zorganizowali dwie własne niesamowicie udane i klimatyczne imprezy. Niestety, po drugiej edycji konwentu organizatorzy zaniechali dalszych prac w tym kierunku. Powody tej decyzji były mniej więcej takie same jak w przypadku Arkadego i Demonka [W19].

451 Tori (pseudonim), *Yokkon 2*, „Kawaii”, 2000, nr 6 (28), s. 59; [Fanzin] Logan (pseudonim), *Yokkon 2*, „Clio”, 2000, nr 1 (4), s. 7.

452 Mały małż Tori-mi (pseudonim), *Yokkon 3 – Scrapyard 2001*, „Kawaii”, 2001, nr 4 (32), s. 68-69.

453 Tenno (pseudonim), *Black MoON Con*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 63.

454 Shinno Michio (pseudonim), *Światy: Japonia-Polska Szczecin 2000*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 65.

455 Tayoru (pseudonim), *Anime no Ki*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 63; Tenno (pseudonim), *Anime no Ki 2*, „Kawaii”, 2001, nr 3 (31), s. 67.

ŚWIAT FANOWSKIEJ TWÓRCZOŚCI

Fandomy generują olbrzymią ilość materiału kulturowego. Badacze społeczności fanowskich oceniają, że około 1/3 wszystkich treści popkulturowych dostępnych obecnie w internecie to właśnie twórczość fanowska⁴⁵⁶. Oczywiście sympatycy mangi i anime nie są i nigdy nie byli wyjątkiem od tej reguły. Także i oni wkładali oraz niejednokrotnie wciąż wkładają wiele wysiłku w kreatywne rozwijanie świata ukochanych dzieł, zbierając i wymieniając się wiedzą, tworząc olbrzymie archiwa i bazy danych, pisząc transformacyjne powieści i nowele, rysując spekulatywne grafiki czy wydając własne fanowskie magazyny, biuletyny, książki, albumy i komiksy. W przypadku polskiego fandomu mangi i anime z lat 90-tych twórczość fanowska zajmowała szczególnie wysoką pozycję, gdyż w sytuacji niemal całkowitego braku jakiegokolwiek oryginalnych japońskich treści w oficjalnym obiegu jej zbieranie stanowiło dla wielu fanów jedyną realną szansę posiadania czegośkolwiek. Niemal każdy ówczesny polski fan czymś się więc zajmował, przyczyniając się na swój drobny sposób do współtworzenia i rozwijania dopiero co organizującej się polskiej kultury mangowej.

Jak łatwo się domyśleć, najpowszechniejszą formą realizowania swojej mangowej pasji było wówczas rysowanie, stanowiące zazwyczaj pierwszy krok twórczego rozwoju dla każdego fana, a zarazem punkt wyjścia do wielu innych bardziej rozwiniętych form fanowskiej działalności. Niezwykle rozpowszechnionym rodzajem twórczości wśród ówczesnych początkujących polskich mangowców było także kopiowanie oryginalnych okładek kaset VHS na czarno-białych kserokopiarkach i późniejsze ich kolorowanie, ewentualnie projektowanie i rysowanie własnych obwolut⁴⁵⁷. Kiedyś u zaprzyjaźnionej fanki z Płocka widziałem przepiękną kolekcję wykonanych przez nią okładek do serii *Record of Lodoss War*. Były to kolaże skompilowane z jej własnych rysunków, wycinków z czasopism „Kawaii” i „Animegaido” oraz fotografii z konwentów. Mam nadzieję, że to cudo zostało gdzieś zachowane.

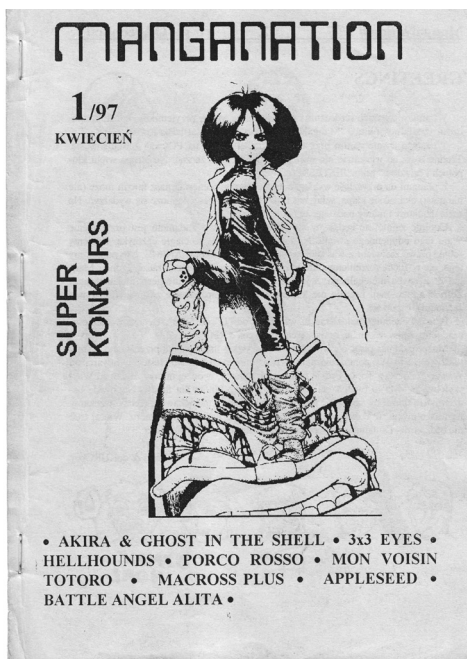
456 M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I* ..., s. 66.

457 R. Swóół, *Zakochany w M* ..., s. 12.

Il. 13. Okładka pierwszego numeru fanzinu „MangaNation” (pierwsza poł. 1997 r.). Projekt: Krzysztof „Koyot” Matys [W11] i Adam „doKURObey” Kurowski [W14]. Zbiory własne autora

Stosunkowo dużą popularnością wśród ówczesnych polskich fanów cieszyła się także chałupnicza produkcja przypinek (tzw. Pinów) oraz klejenie lub zszywanie tomików mang składanych z kserokopii oryginalnych, zachodnich wydań. Bardzo często przy tej okazji były one także od razu po fanowsku tłumaczone. W tym wypadku oryginalne, zazwyczaj anglo- lub francuskojęzyczne dialogi były korektorowane, a w ich miejsce długopisem lub ołówkiem wpisywano ich polskie (często nieudolne) tłumaczenia [W25].

W przypadku wielu polskich fanów doświadczenia zdobyte w trakcie przytoczonych powyżej działań artystyczno-poligraficzno-introligatorskich zaowocowały z czasem tworzeniem fanzinów, czyli, jak już wcześniej tłumaczyłem, nieprofesjonalnych czasopism wydawanych przez osobę bądź grupę osób, miłośników jakiegoś tematu, i skierowanych do ludzi dzielających to zainteresowanie⁴⁵⁸. W przypadku Polski najstarszym znanym mi fanzinem mangowym był magazyn „Kawaii” publikowany w latach 1995-1996 przez *Krakowski Klub Miłośników MANGA i ANIME „KAWAII”*. Opublikowano dwa numery tego fanzinu. W ciągu następnych czterech lat ukazało się w Polsce jeszcze co najmniej 28 innych tego typu czasopism, w tym np. „Hikari”, „Manga Rider” czy „Yokata”.



⁴⁵⁸ A. Nowakowski, *Fanzin SF ...*, s. 10-11.



Il. 14. Okładka pierwszego numeru fanzinu „Fantazjan” (pierwszy kwartał 1997 r.). Projekt: Agnieszka Lech i Agnieszka Bis. Zbiory własne autora

Chciałbym w tym miejscu jednak wyraźnie podkreślić, iż podana powyżej liczba z pewnością jest niepełna. Odzwierciedla ona jedynie mój obecny stan wiedzy na temat polskich fanzinów mangowych i oznacza ni mniej, ni więcej, że tylko do tyłu serii fanzinów udało mi się osobiście dotrzeć i zdobyć o nich jakąś wiedzę z autopsji. W żadnym razie nie jest to więc całkowita liczba mangowych fanzinów wydawanych w Polsce do początku XXI wieku i nie należy jej tak traktować. Biorąc pod uwagę nieformalny i ulotny charakter tych druków, ich rzeczywista liczba na pewno była o wiele większa. Mam jednak nadzieję, iż zebrany materiał (por. tabela 3) jest na tyle reprezentatywny, że przygotowana na jego podstawie charakterystyka polskich fanzinów mangowych będzie jak najbliższa stanu rzeczywistego. Tak więc, przechodząc do omówienia samych fanzinów, na wstępie zaznaczyć należy, iż zdecydowana większość z nich wydawana była przez różnego rodzaju nieformalne grupy zrzeszające miłośników szeroko pojętej popkultury japońskiej. Najczęściej były to kluby korespondencyjne, np. *Warszawski Korespondencyjny Klub Miłośników Mangi i Anime „Hikari”* lub łódzki korespondencyjny *Klub „Kusu Kusu”*, dla których publikowanie fanzinów było niczym innym, jak kolejną z podstawowych gałęzi codziennej działalności. W tych przypadkach fanziny dystrybuowane były zazwyczaj za pośrednictwem poczty i raczej tylko wśród członków danego klubu, w związku z czym ich nakłady – z dzisiejszej perspektywy – były naprawdę niewielkie. W przypadku przywoływanego już wcześniej *warszawskiego Klubu „Hikari”* liczba wydrukowanych egzemplarzy pierwszych numerów klubowego pisemka tylko nieznacznie przekraczała 40 sztuk. Dopiero z czasem i przyrostem nowych członków klubu nakład magazynu wzrósł do 150 egzemplarzy na numer. Ten poziom fanzin „Hikari” osiągnął jednak dopiero pod sam koniec swojego istnienia, czyli w drugiej połowie 1997 roku [W29]. Z niemal identyczną sytuacją mamy do czynienia także w przypadku wrocławskiego klubu korespondencyjnego *MangaSurf*, prowadzonego przez Robina. I w tym wypadku nakład pierwszych zeszytów klubowego czasopisma nie przekraczał poziomu 30-40 sztuk i do liczby kilkudziesięciu egzemplarzy wzrósł dopiero przy ostatnim, czwartym numerze [W27].

Tabela 3 – Podstawowe informacje na temat znanych mi polskich fanzinów mangowych wydanych do końca lat 90-tych XX wieku

Nazwa fanzinu	Nazwa instytucji publikującej fanzin	Liczba wydanych numerów	Okres, w którym wydawany był fanzin	Miejsce publikacji (miasto)
Amimanga	Bydgoski klub Manga & Anime „Amimanga”	9	1997-1999	Bydgoszcz
Animagic	Warszawski klub mangomaniaków	3*	1998+	Warszawa
Animang	x	12*	2000+	Dębice
AnG	x	1	1998	Gdańsk
Ayan	Klub aktywnych fanów japońskich komiksów i animacji	1*	1999+	Warszawa
Bionica	x	1*	2000+	Poznań
Clio	Grupa C2LAVS	6*	1999+	Katowice
Doji	DOJI-Anime-Team	40	2000-2004	Kraków
Dojinishi	Klub 41	5*	1999+	Łaziska Górne
Fantazjan	Pojedyncza osoba prywatna	1	1997	Szczecin
Hikari	Korespondencyjny klub miłośników mangi i anime „Hikari”	9	1996-1998	Warszawa
Jodan	Bydgoski klub Manga i Anime „Jodan”	3	1999	Bydgoszcz
Kawaii	Krakowski Klub Miłośników Manga i Anime „KAWAII”	2	1995-1996	Kraków
Księżycowy Goniec	x	5*	1998+	Jaworzno
MangaNation	Korespondencyjny klub „MangaNation”	1	1997	Olsztyn
Manga X	Piński klub Manga i Anime Manga X	15	1998-2000	Piła
Manga_Plus!	Podlaskie Stowarzyszenie Miłośników Mangi i Anime „Sakura No Ki”	6	2000-2006	Białystok
Manga Rider	Grupa artystyczna Kał Mojżesza	6	1997-2019	Warszawa

Nazwa fanzinu	Nazwa instytucji publikującej fanzin	Liczba wydanych numerów	Okres, w którym wydawany był fanzin	Miejsce publikacji (miasto)
Manga sekai	Klub miłośników mangi i anime „Manga Sekai”	1*	1998+	Rosnowo
MangaSurf	Klub MangaSurf	4	1997	Włocławek
Manta Fanzin	x	1	1998	x
MPO	Korespondencyjny klub „KusuKusu”	2	1997-1998	Łódź
Neko	Szczeciński klub miłośników mangi i anime „Manekineko”	2	2000	Szczecin
Sad Eyes	Pojedyncza osoba prywatna	3	2000-2001	Stalowa Wola
SailorDojinshi	Pojedyncza osoba prywatna	4	1998-1999	Ostrów Wielkopolski
Unit-00	x	1	1999	Białystok
Yokai	Krakowski Klub Mangi i Anime „YOKAI”	2	1999-2000	Kraków
Yokata	Fan klub mangi i anime „Yokata”	3	1998-1999	Środa Wielkopolska
x – brak danych. * – o tylu numerach fanzinu wiem, że na pewno się ukazały. Nie wiem jednak, czy jest to liczba ostateczna. + – w tym roku ukazał się pierwszy numer fanzinu. Brak danych o latach publikacji potencjalnych kolejnych numerów.				

Drugą pod względem liczebności grupą polskich fanzinów mangowych były pisma wydawane przez kluby stacjonarne. Co ciekawe, ich nakłady były zazwyczaj mniejsze niż tych wydawanych przez wymienione wyżej kluby korespondencyjne. Jako przykład przywołam tu fanzin bydgoskiego klub *Amimanga*, wydany po raz pierwszy w kilka miesięcy po pierwszym numerze opisanego wcześniej Robinowego „MangaSurfu” [W09]. W tym konkretnym przypadku nakład pierwszych numerów pisma wynosił dokładnie 20 sztuk. Z czasem oczywiście wzrósł, aczkolwiek według informacji udzielonych przez Krzysztofa „Mizu” Wosińskiego, kilkuletniego koordynatora tego projektu, nigdy nie przekroczył poziomu 50 egzemplarzy na numer. Kolejną ciekawostką dotyczącą tego czasopisma jest fakt, iż przez cały okres jego ukazywania się, tj. lata 1997-1999, większość nakładu „Amimangi” sprzedawana była na konwentach lub rozdawana na spotkaniach klubu, gdzie rozchodziło się ono pomiędzy jego członkami i działaczami [W09]. Z analogiczną sytuacją mamy do czynienia także w przypadku fanzinu pilskiej grupy *Manga X*; te same nakłady i ta sama metoda dystrybucji, a także gdańskiego, jednonumerowego czasopisma fanowskiego „ANG”, wydanego przez organizatorów konwentu *Anime no Gakko* [W07, W21, W23].

Ostatnią, i zarazem najmniej liczną, grupą polskich fanzinów mangowych były pisemka tworzone przez pojedyncze osoby. W tym wypadku wymienić należy tu przede wszystkim fanzin „Sad Eyes” ze Stalowej Woli, tworzony w latach 2000-2001 przez Mateusza „Gambita” Jańczyka⁴⁵⁹. Początkowo pismo to rozprowadzane było wyłącznie na terenie liceum, do którego uczęszczał jego autor, stąd jego niewielki nakład. W przypadku pierwszego numeru było to 20 egzemplarzy, a drugiego 30 egzemplarzy. Dopiero trzeci numer fanzinu doczekał się przeszło 100 sztuk nakładu, co stanowiło efekt opublikowania na łamach czasopisma „Kawaii” obszernej notki o tym fanzinie. Niestety, trzeci numer był zarazem ostatnim. Już w czasie jego tworzenia autor rozpoczął przygotowania do matury, w związku z czym nie miał on czasu na dalsze rozwijanie tego projektu [W46]. Wielka szkoda, bo fanzin robił rzeczy-

459 Mr. Gato (pseudonim), *Sad Eyes*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 10.

wiście dobre wrażenie. Na początku trudno było mi uwierzyć, że jest to owoc pracy tylko jednego człowieka. Naprawdę był to kawał solidnej roboty.

Niezależnie od tego, do której z powyższych grup należały, wszystkie polskie fanziny mangowe wyglądały mniej więcej w taki sam sposób. Były to najczęściej czarno-białe kserokopie wydruków komputerowych, zszywane w kilkunasto- lub kilkudziesięciostronicowe książeczki formatu A5 (148×210 mm) lub, rzadziej, A4 (210×297 mm). Niekiedy posiadały one kolorowe okładki drukowane na drukarkach atramentowych, jak np. „Hikari”, „Animagic” czy późniejsze numery „Doji”, aczkolwiek była to rzadkość. W ramach ciekawostki chciałbym tu wspomnieć o łódzkim fanzinie „MPO”. Było to jedyne znane mi fanowskie czasopismo mangowe wykonane w technice kolażu, polegającej w tym konkretnym wypadku na łączeniu wycinków z mang i prasy z odręcznie kaligrafowanym tekstem artykułów.

Jeśli chodzi o zawartość polskich fanzinów mangowych to zazwyczaj, tak samo jak w przypadku profesjonalnych magazynów, składały się na nią artykuły przybliżające czytelnikom fabułę japońskich komiksów i filmów animowanych oraz recenzje konwentów i innych ciekawych imprez. Oprócz powyższych, w wielu polskich fanzinach spotkać można było także fanfiki, czyli opowiadania tworzone nieoficjalnie przez fanów jakiegoś filmu lub komiksu, twórczo rozwijające wątki z oryginalnego utworu⁴⁶⁰. W naszym przypadku były to w większości bardzo słabe literacko opowiadania osnute wokół pomysłu skrzyżowania w jednym utworze postaci wywodzących się z różnych, oryginalnie niepołączonych ze sobą produkcji⁴⁶¹. Oczywiście były od tej zasady wyjątki. Jedną z nich była choćby twórczość niejakiego Kyoshiro⁴⁶², który jako jeden z niewielu rodzimych autorów mangowych fanfików naprawdę posiadał talent. Z jego twórczością można było zapoznać się choćby dzięki fan-

460 A. Włodarczyk, M. Tymińska, *Fan fiction a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska*, „Panoptikum”, 2012, nr 11 (18), s. 90-111.

461 Por. np. [Fanzin] Zawieja (pseudonim), *Watasi Muyo*, „Bionica”, 2000, nr 0 (1), s. 19-21.

462 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, „Kawaii”, 1999, nr 4-5 (19), s. 54-55.

zinowi „Animagic”⁴⁶³, aczkolwiek w większości dostępna była ona jedynie w sieci. Na przykład na stronie >Kyoshiro’svenuschamber FanFiX Archive< lub za pośrednictwem listy mailingowej *anime-pl*⁴⁶⁴.

Kolejnym niezwykle ważnym elementem wczesnych polskich fanzinów mangowych były komiksy. Spośród 28 znanych mi z autopsji fanowskich czasopism tego typu aż w 13 publikowane były jakieś powieści graficzne. Czasami były to oryginalne japońskie mangi przedrukowywane w fanzinach z amatorskim tłumaczeniem, czyli tzw. skanlacje. Z taką sytuacją spotykamy się na przykład w fanzinie „Kawaii”, „Manga Rider” oraz „Yokata”. Najczęściej były to jednak rodzime autorskie produkcje polskich fanów, którzy z lepszym bądź gorszym skutkiem starali się kopiować styl i technikę swoich ulubionych japońskich twórców. Pomimo iż w literaturze przedmiotu funkcjonują co najmniej trzy obszernie omówienia tzw. polskich komiksów inspirowanych mangą⁴⁶⁵, to jednak w żadnym z nich ani słowem nie wspomniano o powieściach graficznych publikowanych w polskich fanzinach. Wynika to z faktu, że autorzy wspomnianych tekstów z nieznanymi mi powodów skoncentrowali się wyłącznie na komiksach funkcjonujących w oficjalnym obiegu, w związku z czym w przygotowanych przez nich zestawieniach pojawiły się jedynie trzy polskie mangi powstałe do końca lat 90-tych. W kolejności chronologicznej były to: *Silver Eye* autorstwa Piotra Kowalskiego, publikowane w odcinkach na łamach czasopisma „Kawaii”, cyberpunkowe *Bzzz*, stworzone przez Bartosza Kędzierskiego i wydane przez niego własnym sumptem w 1998 roku, oraz *Opowieści z Zielonej Polany* Krzysztofa Korzeniaka, czyli dwutomowa erotyczno-pornograficzna opowieść o polskich harcerzach wydana w 1999 roku przez wydawnictwo Urocz⁴⁶⁶.

463 [Fanzin] Kyoshiro (pseudonim), *Ghost in the Shell – zakończenie*, „Animagic”, 1998, nr 3 (3), s. 14-16.

464 Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, „Kawaii”, 1999, nr 4-5 (19), s. 54-55.

465 J. Chojnacki, *Polski komiks inspirowany mangą. Kompendium*, „Zeszyty Komiksowe”, 2012, nr (1) 13, s. 22-25; A. Sutkowska, *Dojiny w Polsce*, „Zeszyty Komiksowe”, 2015, nr 2 (20), s. 84-90; idem, *Tworzenie mangi w Polsce*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 37-74.

466 A. Sutkowska, *Tworzenie mangi ...*, s. 44-45.

Dla ścisłości, i tak nie jest to pełna lista oficjalnie wydanych polskich komiksów inspirowanych mangą. Autorzy wszystkich przygotowanych jak dotychczas zestawień tzw. polskich mang pominęli w nich niestety co najmniej kilka ciekawych prac, w tym choćby twórczość Tomasza Kozłowskiego, lubelskiego plastyka i grafika, a zarazem fana japońskiej popkultury, odpowiedzialnego m.in. za stworzenie komiksu *Bezpieczne miasto*, wydanego w 1999 roku przez Biuro Promocji Urzędu Miejskiego w Lublinie⁴⁶⁷. Jest to niedopatrzenie tym bardziej zaskakujące, iż w latach 90-tych Pan Tomasz był zdecydowanie najbardziej utytułowanym polskim rysownikiem mangowym mającym już wtedy na swoim koncie liczne wyróżnienia oraz wystawy krajowe i zagraniczne. Tylko w 1996 roku jego prace można było bowiem oglądać m.in. na francuskich festiwalach komiksowych w Caderousse (Festival de bandes dessinées à Caderousse) i Saint-Just-en-Chaussée⁴⁶⁸, a rok później na wystawie zorganizowanej w galerii miejskiej w niemieckim mieście Delmenhorst⁴⁶⁹. W tym samym czasie miał on także kilka wystaw krajowych, w tym m.in. w warszawskiej Bibliotece Narodowej oraz Młodzieżowym Domu Kultury w Lublinie⁴⁷⁰.

Omawiając temat tzw. polskich mang, warto w tym miejscu wspomnieć także o pracy niemal całkowicie już zapomnianego Krzysztofa „Furju” Leśniaka, polskiego rysownika i nauczyciela buddyzmu Zen, który w połowie lat 90-tych stworzył silnie japonizującą powieść graficzną o tytule *Droga miecza*. Pod względem stylistycznym i fabularnym nawiązywała ona bezpośrednio do klasyków japońskiego komiksu samurajskiego, w typie *Samotny wilk i szczenię* autorstwa Kazuo Koike i Goseki Kojimę, przy czym w odróżnieniu od swoich pierwowzorów skupiła się raczej na filozoficznym, a nie militarnym aspekcie życia samuraja. Komiks wydany został w 1997 roku nakładem Ośrodka Misji Buddyjskiej w Lublinie⁴⁷¹.

467 WIT (pseudonim), *Informacje krajowe*, „AQQ”, 1999, nr 1 (17), s. 63

468 I. Kowalczyk, *Czym jest manga*, „Kurier Lubelski”, 1997, nr 248 (10342), s. 8; J. S. (pseudonim), *Manga – baśń komiksowa*, „Kurier Lubelski”, 1997, 254 (10348), s. 6; R. Lipowy, *Manga – coś to jest*, „AQQ”, 1997, nr 2 (14), s. 26.

469 T. Kozłowski, *Manga w Delmenhorst. Niemiecka wystawa lubelskiego komiksu*, „Kurier Lubelski”, 1998, nr 267 (10661), s. 6.

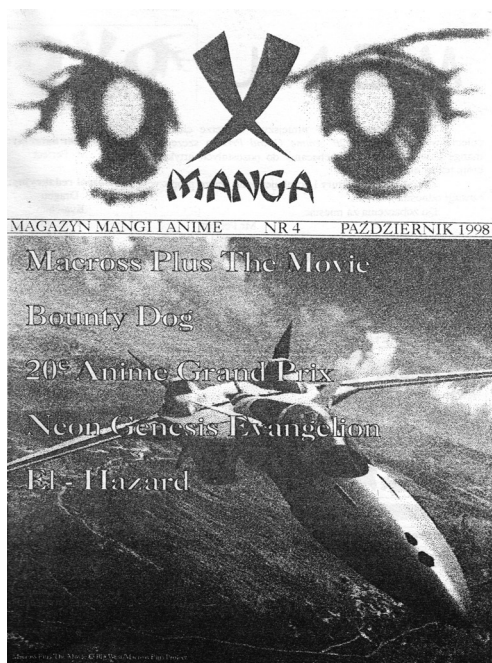
470 I. Kowalczyk, *Czym jest manga ...*, s. 8.

471 [Fanzin] Bart J. Rubber (pseudonim), *„Droga Miecza” fuRju Leśniaka*, „Manga Rider”, 1998, nr 1 (2), s. 12-13.

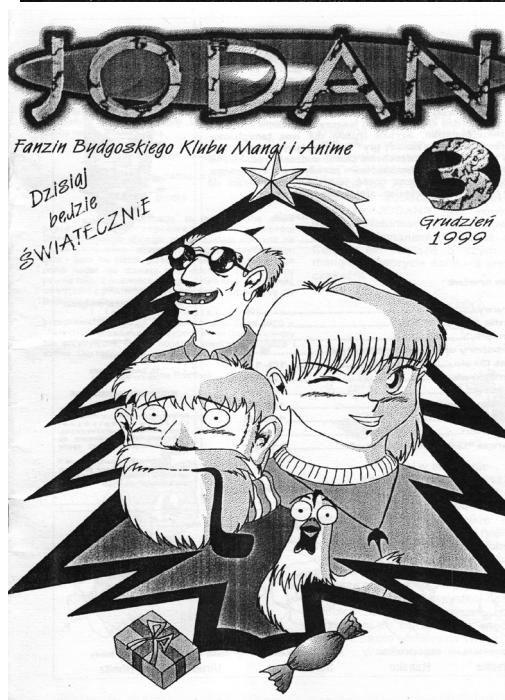
Jak więc widzimy, znana z literatury przedmiotu lista polskich mang powstałych i w jakikolwiek sposób opublikowanych do końca lat 90-tych XX wieku jest dalece niepełna. Brakuje w niej bowiem bardzo wielu pozycji (tj. serii / tytułów), w tym co najmniej kilku wydanych oficjalnie oraz kilkunastu kolejnych znanych tylko z fanzinów i funkcjonujących jedynie w nieoficjalnym obiegu fanowskim. W rzeczywistości zamiast trzech było ich z pewnością grubo ponad dwadzieścia; ustalenie pełnej ich liczby jest jednak na chwilę obecną niestety niemożliwe.

Na koniec omówienia tematu tzw. polskich mang chciałbym poruszyć jeszcze jedną związaną z nimi kwestię. Otóż, po lekturze kilku ostatnich akapitów czytelnik może pomyśleć, że zaprezentowany powyżej podział polskich komiksów inspirowanych mangą na te oficjalnie opublikowane i te opublikowane tylko nieoficjalnie może mieć charakter wartościujący. To jest, na przykład, że komiksy udostępnione w fanzinach były gorsze lub mniej dopracowane od swoich oficjalnie opublikowanych kuzynów. Nic bardziej mylnego. W mojej opinii spora część polskich mang drukowanych w fanzinach reprezentowała przynajmniej ten sam poziom, co te wydane oficjalnie, a co jakiś czas wśród nich zdarzały się nawet dzieła o wiele od nich dojrzałe lub cechujące się lepszym warsztatem technicznym. Spośród tych ostatnich wymienić należy tu choćby *Semi Deformed Teens*, publikowane na łamach fanzinu „Animagic”, czy *Crazy Little*, znane z fanzinu „Manga X”. Godne uwagi i polecenia są także komiksy *Project Future* i *Zmierzch zimy*, drukowane w „Amimandze”, oraz *Sucubus*, udostępniony szerszemu gronu odbiorców przez wydawców fanzinu „Yokai”.

Nie ulega wątpliwości, iż w omawianym okresie fanziny stanowiły podstawową platformę twórczej ekspresji polskich fanów. Z uwagi na względną łatwość tworzenia oraz swój stricte analogowy charakter idealnie nadawały się do rozpowszechniania fanowskiej twórczości wśród wówczas jeszcze słabo z informatyzowanego polskiego fandomu. Nie wszystkie ówczesne formy fanowskiej aktywności dało się jednak przelać na papier i udostępnić w ramach fanzinu. W miarę jak rosła w Polsce dostępność do najnowszych technologii komputerowych,



Il. 15. Okładka czwartego numeru fanzinu „Manga X” (październik 1998 r.). Projekt: Bartosz „Mr. Perfect”, Alchimowicz [W21]. Zbiory własne autora



Il. 16. Okładka trzeciego numeru fanzinu „Jodan” (grudzień 1999 r.). Ilustracja i projekt: Michał „Nimitz” Milde. Zbiory własne autora

coraz częściej polscy fani podejmowali także próby tworzenia różnego rodzaju fanowskich dzieł audiowizualnych, stanowiących owoc sprzęgnięcia technologii VHS z możliwościami obliczeniowymi komputerów Amiga lub PC.

Najstarszą znaną mi grupą produktów tego typu są tzw. hard fansuby, czyli fanowskie tłumaczenia ścieżek dialogowych filmów lub seriali (w naszym wypadku anime) na stałe wtopione (tj. wrenderowane) w ich obraz i rozpowszechniane jako jedna całość na kasetach wideo⁴⁷². Jak wiele innych form fanowskiej aktywności, także i ta idea przywędrowała do nas ze Stanów Zjednoczonych, gdzie już w latach 80-tych z inicjatywy tamtejszych mangowców zaczęły powstawać pierwsze produkcje tego typu⁴⁷³. Jak wspomina Tomasz „Demonek” Truszkowski, pionier polskiego fansubingu mangowego, w połowie lat 90-tych w naszym kraju *dostępna była bardzo duża ilość anglojęzycznych fansubów ściąganych przede wszystkim ze Stanów, Kanady i Australii. Niestety tylko niewielu ówczesnych polskich fanów znało język angielski na tyle dobrze, by je w pełni rozumieć, więc podchwyciłem ten pomysł i postanowiłem zrobić coś takiego po polsku*. W ten sposób, w listopadzie i grudniu 1997 roku powstał pierwszy polski mangowy fansub, czyli polskie tłumaczenie filmu *Ranma ½: The Movie 2, Nihao My Concubine* stworzony przez grupę fanów z Gdyni [W02].

O ile dziś tworzenie fansubów jest stosunkowo proste i wymaga jedynie znajomości jakiegoś języka obcego i posiadania przeciętnego komputera, o tyle w latach 90-tych było to działanie niezwykle skomplikowane i drogie, gdyż wymagało precyzyjnego zgrania ze sobą techniki cyfrowej i analogowej⁴⁷⁴. Żeby tego dokonać, konieczny był po pierwsze dobry komputer, jakiś PC-et lub bardzo dobra Amiga. Po drugie trzeba było posiadać *Genlocka*, czyli ówczesnie dość drogie urządzenie elektroniczne pozwalające nakładać na siebie obraz cyfrowy (z komputera)

472 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 194-195; D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Aneks ...*, s. 202.

473 S. Leonard, *Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture*, „International Journal of Cultural Studies” 2005, nr 3 (8), s. 281-305; P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 198-199.

474 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 194-195.

i analogowy (np. z kamery video lub magnetowidu). Po trzecie, niezbędna była czysta, oryginalna japońska wersja danego filmu, zapisana w systemie PAL, na którą miały być w przyszłości nałożone napisy. Był to towar bardzo trudny do zdobycia, szczególnie w dobrej jakości. I wreszcie, po czwarte, konieczny był anglojęzyczny skrypt ścieżki dialogowej. O dziwo, z tym ostatnim zazwyczaj był najmniej problem. Jak wspomina Demonek, *dzięki IRC-owi i zaprzyjaźnionym fanom z zagranicy dało się zdobyć tego typu materiały niemal od ręki* [Wo2].

Kiedy już było się w posiadaniu wszystkich powyższych elementów układanki, można było przystąpić do długotrwałego i niezwykle żmudnego procesu tłumaczenia, dopasowywania i ostatecznego wrenderowania napisów na film. W przypadku przywołanego powyżej pierwszego polskiego fansubu wszystkie działania związane z jego tworzeniem podzielone były pomiędzy cztery główne osoby. Zdobyciem niezbędnych materiałów, tj. przede wszystkim filmu i anglojęzycznej transkrypcji ścieżki dialogowej, zajął się Demonek. Do jego zadań należało także przygotowanie i wygenerowanie ostatecznego polskojęzycznego skryptu. Za tłumaczenie filmu odpowiadali Piotr „Amber” Nowakowski oraz Agnieszka „Ranko-chan” Falejczyk, przy czym do zadań Ambers należało przetłumaczenie ścieżki dialogowej z języka angielskiego na język polski, a do zadań Ranko-chan, ówczesnie studentki warszawskiej japonistyki, korekta polskiego tłumaczenia autorstwa Ambers oraz porównanie go z japońskim oryginałem. Ostatnim członkiem grupy był Marcin „Kobra” Pacholski, który przy użyciu genlocka podłączonego do komputera Amiga 1200 i oprogramowania JACOSub⁴⁷⁵ przygotowywał ostateczną wersję filmu i nagrywał ją na taśmę VHS. Dla ścisłości dodam, iż dobre dopasowanie napisów z filmem wymagało często przeprowadzenia kilkunastu renderów, które w przypadku technologii VHS realizowane były w czasie rzeczywistym. W przypadku prze-

⁴⁷⁵ Co ciekawe, wspomniany program JACOSub stworzony został przez fanów mangi i anime specjalnie z myślą o tworzeniu fansuba do filmów anime. Jego twórcami byli mangowcy ze Stanów Zjednoczonych skupieni wokół klubu funkcjonującego w mieście Orlando. Świadectwem takiej genezy omawianego programu jest choćby jego nazwa. Zawarty w niej skrót „JACO” odczytuje się bowiem po rozwinięciu jako *Japanese Animation Club of Orlando*.

ciężnego półtoragodzinnego filmu przekładało się to na około 30-40 godzin⁴⁷⁶ ciągłego zgrywania filmu z komputera na wideo [Wo2].

Fansub Ranmy był pierwszym, aczkolwiek nie ostatnim dziełem gdyńskiej ekipy. W ciągu następnych kilkunastu miesięcy po jego ukończeniu z inicjatywy Demonka i Kobry powstało jeszcze kilkadziesiąt innych polskich tłumaczeń filmów anime, w tym m.in. *Nausicaä z doliny wiatrów*, *X: The Movie*, *Laputa* czy *Grobowiec Świetlików*. Oczywiście wszystkie one zostały stworzone z myślą o kolejnych edycjach konwentu *Manga no Sekai*, gdzie w większości miały one swoje premiery [Wo2; Wo8]. Z czasem do nielicznego grona polskich fansuberów dołączył także Robin. W tym wypadku w grę wchodziły jednak głównie tłumaczenia jego ukochanej serii *Neon Genesis Evangelion*, w tym związanego z nią filmu kinowego *Evangelion: Death (true)*, wyświetlonego po raz pierwszy w trakcie konwentu *First Impact* [W27].

Sytuacja polskiego fansubingu zmieniła się diametralnie wraz z początkiem nowego milenium. Pojawienie się nowej generacji kom-

⁴⁷⁶ Jak wspomina Marcin „Kobra” Pacholski: nakładanie napisów na 1,5 godzinny film zajmowało zazwyczaj około dwóch godzin. Praca odbywała się w czasie rzeczywistym. Trzeba było oglądać film i korygować synchronizację napisów na bieżąco. Jeśli rozbieżności były drobne, to dało się to skorygować w czasie zgrywania. Jeśli rozbieżności były zbyt duże, trzeba było poprawić skrypt i zaczynać nakładanie napisów na film od początku. Tak samo działo się, jeśli były jakieś poprawki w tłumaczeniu – wtedy też nakładanie napisów na film należało powtórzyć od początku. Czasami wynikały też różne zdarzenia losowe i wtedy też trzeba było ponawiać subowanie od nowa. Pamiętam zdarzenie podczas jednego z MnS [chodzi o konwent Manga no Sekai], niestety nie pamiętam już którego, ale był to któryś z pierwszych. W niedzielę miał się odbyć pokaz anime z polskimi napisami, była to chyba *Nausicaä z Doliny Wiatrów*. Problem w tym, że skrypt dostałem dopiero w sobotę wieczorem, więc na przygotowanie ostatecznej wersji filmu miałem jedynie około dwunastu godzin. W czasie konwentu zgrywałem go chyba pięć razy. Pierwsze trzy okazały się złe, bo było w nich za dużo literówek, a do tego napisy za bardzo rozjeżdżały się z dialogami w filmie. Poprawiłem wszystko i już nad ranem zacząłem zgrywanie filmu po raz czwarty. Tym razem pod sam koniec nakładania napisów (jakieś kilka, kilkanaście minut przed końcem filmu) jakiś konwentowicz podszedł nieostrożnie obok mojego stanowiska i – mam nadzieję że przez przypadek – rozłączył sprzęt. No i dzięki temu trzeba było nakładać napisy od początku po raz piąty. Na szczęście tym razem obyło się bez niespodzianek. Tak więc nakładanie napisów na półtoragodzinnny film zajmowało około dwie godziny, łącznie z uruchomieniem sprzętu i oprogramowania. Niestety często trzeba było ponawiać subowanie. Więc łącznie zajmowało to wiele godzin, ale można było robić sobie przerwy. No chyba, że gonili terminy, jak w przypadku powyższego MnS.

puterów oraz nowych, lepszych programów znacznie ułatwiło pracę twórcom oraz umożliwiło fansubberom oderwanie się od uciążliwej technologii VHS. Wraz z początkiem nowego milenium polskie tłumaczenia filmów anime tworzone były więc już głównie w wersjach cyfrowych, w różnych formatach audiowizualnych i przy wykorzystaniu różnych kodeków [W02; W27]. W tym samym okresie radykalnie wzrosła także liczba polskich tłumaczy filmów anime. O ile w latach 90-tych było ich w polskim fandomie najwyżej kilkudziesięciu (lub raczej kilkunastu), o tyle w pierwszych latach nowego milenium ich liczba wzrosła do co najmniej kilkuset. Potwierdzeniem tego stanu rzeczy są dane serwisu ANFO.pl⁴⁷⁷ (z 28 kwietnia 2008 roku, za P. Siuda i A. Karolewska⁴⁷⁸), według których w latach 2003–2008 istniało w Polsce około dziewięćdziesięciu zespołów zajmujących się tworzeniem hardsubów, w większości składających się z co najmniej kilku osób.

Kolejnym przykładem audiowizualnej twórczości polskich fanów mangi i anime były tzw. AMV-y (skrót od ang. Anime Music Video), czyli specyficzny typ teledysków tworzonych przez połączenie dowolnej muzyki z pociętymi i odpowiednio przerobionymi scenami z jednego lub więcej filmów anime⁴⁷⁹. Także i w tym wypadku inspiracją dla polskich twórców były dzieła zachodnich fanów ściągnięte do kraju zza oceanu. Pierwsze AMV-y powstały bowiem już w latach 80-tych w środowisku północnoamerykańskich fanów, a za twórcę tego konceptu powszechnie uznaje się kanadyjczyka Jima Kaposztasa, który w 1983 roku przy pomocy dwóch sprzęgniętych z sobą magnetowidów zmiksował sceny z anime *Gundam* i połączył je z piosenką *Mr. Roboto* zespołu STYX⁴⁸⁰. W drugiej połowie lat 80-tych i w pierwszej połowie lat 90-tych pionierskie dzieło Kaposztasa doczekało się licznych – lepszych i gorszych

⁴⁷⁷ W latach 2002–2008 był to największy polski serwis o fansubach anime.

⁴⁷⁸ P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 199–200.

⁴⁷⁹ Mile widziane i dobrze oceniane przez fanów jest, jeśli pomiędzy muzyką a wykorzystanymi fragmentami filmów zachodzi związek rytmiczny bądź fabularny, ewentualnie najlepiej oba naraz. Por. D. Brzost, A. Kobus, K. Marek, M. Markocki, *Aneks ...*, s. 201.

⁴⁸⁰ M. Knobel, C. Lankshear, M. Lewi, *AMV remix: Do-it-yourself anime music videos*, [w:] *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, red. M. Knobel, C. Lankshear, New York-Washington 2010, s. 211.

– naśladownictw, dzięki którym idea tworzenia teledysków mangowych nazywanych już wówczas AMV-ami rozprzestrzeniła się po całym mangowym świecie i urosła z czasem do rangi jednej z podstawowych form, twórczości fanów mangi i anime.

Do naszego kraju koncepcja AMV-ów dotarła z kilkunastoletnim opóźnieniem względem krajów Europy Zachodniej i Północnej. Pierwszy znany mi polski teledysk mangowy powstał bowiem dopiero w drugiej połowie 1998 roku (czyli około 15 lat po swym kanadyjskim pierwowzorze) i był to klip promujący konwent *Manga no Sekai 4*⁴⁸¹, skompilowany przez Robina z fragmentów kilkunastu filmów anime połączonych z utworem *My Path-24070* autorstwa DJ-a o pseudonimie RAZ [W27]. Co ciekawe, tak samo jak w przypadku pierwszych zachodnich teledysków mangowych, także i omawiany tu polski AMV stworzony został tylko przy użyciu dwóch magnetowidów i telewizora. Proces jego tworzenia wiązał się więc ze żmudnym analogowym przegrywaniem fragmentów filmów z dziesiątek kaset wideo na inne taśmy, a następnie ponownym łączeniu ich z istic chirurgiczną precyzją w nową, szczegółowo zaplanowaną wcześniej całość. Oczywiście, jak to w przypadku technologii VHS bywa, wszystko odbywało się bez przedpodglądu czy możliwości wprowadzenia jakichkolwiek korekt. Każdy błąd wiązał się więc z koniecznością rozpoczęcia pracy od nowa [W27]. W ciągu kilkunastu następnych miesięcy polscy fani stworzyli jeszcze co najmniej kilka kolejnych AMV-ów. Były to m.in. teledyski promujące dwie następne edycje konwentu *Manga no Sekai*, przygotowane przez Gabriela (*Manga no Sekai 5*)⁴⁸² i Akumasa (*Manga no Sekai 6*)⁴⁸³, oraz pokrewny im klip związany z imprezą *First Impakt* autorstwa Robina⁴⁸⁴. Były to już jednak owoce całkowicie innej technologii i metody pracy. W przeciwieństwie do prekursorów gatunku wszystkie one powstały już na komputerze i zedytowane zostały przy użyciu specjalistycznych programów służących do liniowej edycji plików wideo. Z tradycyjnymi AMV-ami łączył je tylko materiał wyjściowy, czyli filmy anime

481 [Online] https://www.youtube.com/watch?v=hCQu88D3_kA

482 [Online] https://www.youtube.com/watch?v=1NWK9_owo4I

483 [Online] <https://www.youtube.com/watch?v=yP6gFKp3Vt4>

484 [Online] <https://www.youtube.com/watch?v=TjQaQCBVozE>

na taśmach VHS, aczkolwiek podkreślić tu należy, iż w przypadku trzech wymienionych wyżej teledysków udział technologii analogowych w procesie twórczym zredukowany był prawie do zera i ograniczał się jedynie do konieczności zgrania fragmentów filmów z kaset na komputer. Zazwyczaj odbywało się to przy pomocy tzw. karty telewizyjnej, nazywanej niekiedy tunerem telewizyjnym, czyli urządzenia służącego do łączenia komputera z video lub telewizorem i umożliwiającego konwersję analogowego sygnału audio-video na zapis cyfrowy. Po zgraniu scen dalsze czynności prowadzone były już tylko na komputerze i polegały na miksowaniu zripowanych⁴⁸⁵ fragmentów filmów z muzyką. Jak więc widzimy, postęp technologiczny znacznie ułatwił tworzenie AMV-ów i uczynił to hobby zajęciem mniej frustrującym i bardziej przewidywalnym.

Omawiając zagadnienie najstarszych polskich AMV-ów, nie można nie wspomnieć tu jeszcze o Marcinie „Landsilu” Świątkiewiczu, czyli o znanym nam już organizatorze konwentów w Opolu i Wrocławiu, a przy okazji najbardziej uznanym polskim twórcy klipów mangowych działającym w drugiej połowie lat 90-tych i na początku nowego milenium. Był on jednym z pierwszych polskich fanów, który podszedł do tematu teledysków mangowych jako do sztuki samej w sobie i tworzył je w oderwaniu od jakichkolwiek doraźnych potrzeb reklamowych, jak miało to miejsce do tej pory. Jak dziś wspomina Landsil, *zawsze chciałem tworzyć animacje zsynchronizowane z muzyką. Kiedy po raz pierwszy natknąłem się na anime, zrozumiałem, iż jest to wyśmienity materiał wizualny do tego celu. Tak więc, kiedy zyskałem już dostęp do anime, zdobyłem sporo muzyki i miałem odpowiednie możliwości techniczne, zacząłem wreszcie robić to, o czym od dawna marzyłem, czyli AMV-y. Podkreślam jednak, iż w kwestii ich tworzenia byłem całkowitym samoukiem, poczynając od doboru sprzętu (odpowiedni magnetowid i karta graficzna) i oprogramowania, na samej edycji kończąc. To były czasy przed You Tubem i nie było wtedy jeszcze poradników, książek i kursów, a samo oprogramowanie było niezwykle drogie i bardzo trudno dostępne [W24].*

⁴⁸⁵ Ripowanie to proces kopiowania danych audio lub wideo ze źródła typu VHS, CD, DVD, Blu-ray, TV, HDTV, vinyl itp. na dysk twardy komputera.

Specyficzną odmianą polskich AMV-ów były wideorelacje z polskich konwentów mangowych, które przynajmniej początkowo przyjmowały formę zbliżoną do opisanych wyżej teledysków mangowych, czyli były to klipy łączące w sobie obraz nagrany kamerą wideo na konwencie z jakimś motywem muzycznym. Tak samo jak w przypadku AMV-ów, wizualna część materiału była tu miksowana i przetwarzana przy pomocy dostępnych wówczas technologii transformacji obrazu w celu uzyskania jak najlepszego dopasowania obrazu z muzyką. Najstarsze znane mi przykłady rodzimych teledysków tego typu pochodzą z 1999 roku i dotyczą konwentów *Zadupie'99*⁴⁸⁶ i *First Impakt* [Wo6; W27]. W ciągu następnych lat powstało w naszym kraju jeszcze co najmniej kilkanaście podobnych dzieł, z których na szczególną uwagę zasługuje humorystyczna relacja z imprezy *OOZK True Outro*, stworzona w 2000 roku przez fana posługującego się pseudonimem Larry [tm]⁴⁸⁷.

Przybliżając zagadnienie fanowskiej aktywności i kreatywności, nie można nie wspomnieć jeszcze o wielokrotnie już przywoływanych w tej pracy polskich klubach i zrzeszeniach mangowych. Jak już wcześniej pisałem, tylko w latach 1997 i 1998 powstało ich w naszym kraju około stu pięćdziesięciu, a w całym interesującym nas okresie ich liczba z pewnością grubo przekroczyła dwieście. Kolejnym niezwykle ważnym przykładem fanowskiej aktywności angażującej setki osób były konwenty. W latach 1997-2000 zorganizowano ich w naszym kraju blisko 60 (por. tabela 4). Chciałbym tu jednak wyraźnie podkreślić, iż podana wyżej liczba z pewnością jest niepełna. Tak samo jak w przypadku fanzinów, odzwierciedla ona jedynie mój obecny stan wiedzy i posiadane na tę chwilę informacje i materiały. Pozostając jeszcze na moment przy zagadnieniu konwentów, należy wspomnieć o cosplayu, czyli jednej z najbardziej wyrazistych i społecznie rozpoznawalnych – a do tej pory szerzej nieomówionej – formie twórczej ekspresji fanów mangi i anime. Jak już wcześniej pisałem, pierwszy polski cosplay mangowy odbył się w marcu 1998 roku na konwencie *Manga no Sekai 3* i zgromadził 15 uczestników przebranych za postaci z najpopularniejszych wówczas filmów i komiksów japońskich, czyli z *Czarodziejki z Księżycy*,

486 [Online] <https://www.youtube.com/watch?v=jqC37vmx-CU>

487 [Online] <https://www.youtube.com/watch?v=VB4Jc2vRuGY>

Ranmy 1/2, *Neon Genesis Evangelion* czy *Sazan Eyes*⁴⁸⁸. Kolejny, a zarazem drugi w polskiej historii pokaz tego typu odbył się pół roku później, na pierwszej edycji *Dnia z Sailor Moon*⁴⁸⁹, zorganizowanego przez Mr. Roota, natomiast trzeci pokaz strojów miał miejsce na czwartej edycji *Manga no Sekai*. Tym razem w maskaradzie wzięło udział 25 osób⁴⁹⁰. Pomimo wciąż rosnącej liczby polskich cosplayerów do końca 1998 roku cosplay w dalszym ciągu pozostawał jednak niszowym zajęciem polskich fanów. Najdobitniej świadczy o tym fakt, iż mangowi przebierańcy pojawili się jedynie na 20% imprez zorganizowanych w tym roku⁴⁹¹. Powyższa sytuacja zaczęła zmieniać się dopiero po opublikowaniu w czwartym numerze czasopisma „Animegaido” artykułu Roberta „Mr. Roota” Korzeniewskiego *Costume Play czyli maskarada*⁴⁹², dzięki któremu ogół polskich fanów mangi i anime dowiedział się o istnieniu czegoś takiego jak cosplay. Warto podkreślić tu bowiem, iż do tego czasu była to wiedza zarezerwowana jedynie dla garstki polskich fanów utrzymujących kontakty z fanami z zagranicy lub posiadających dostęp do zachodnich czasopism branżowych czy fanzinów. To właśnie ten tekst sprawił, że idea mangowej maskarady zyskała w naszym kraju olbrzymią popularność, w efekcie czego w 1999 roku liczba cosplayów i cosplayerów w Polsce zaczęła gwałtownie rosnąć, o czym świadczy fakt, iż w 1999 roku pokazy strojów mangowych odbyły się już na blisko połowie konwentów zorganizowanych w tym roku (średnio brało w nich udział od 5 do 20 osób), a w roku 2000 cosplaye odbyły się na przeszło 70% konwentów⁴⁹³.

⁴⁸⁸ Mr. Root (pseudonim), Pegaz (pseudonim), *Świat Mangi 3* ..., s. 110-111; D. Styrna, *Gdyński Świat Mangi 3* ..., s. 48-49; Mr. Gato (pseudonim), *Świat Mangi 3*, „Kawaii”, 1998, nr 5 (10), s. 50-51; [Fanzin] SmokU (pseudonim), *Świat mangi 3*, „Animagic”, 1998, nr 2 (2), s. 3; [Fanzin] JUI (pseudonim), *Manga no Sekai 3* (czyli Świat Mangi 3) „Hikari”, 1998, nr 1 (9), s. 7-13.

⁴⁸⁹ Robin (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (15), s. 45-47.

⁴⁹⁰ Konsolite (pseudonim), *Świat Mangi 4*, „Secret Service”, 1998, nr 12 (63), s. 127, 130-131; Bazyl (pseudonim), *Mała Duża impreza, czyli co się działo na MnS4*, „Kawaii”, 1998, nr 10(16), s. 40-42; [Fanzin] Kane (pseudonim), *Manga no Sekai 4*, „Manga X”, 1998, nr 5 (5), s. 4-6.

⁴⁹¹ Dane te uzyskałem z analizy recenzji i posiadanych zdjęć z konwentów.

⁴⁹² Mr. Roota (pseudonim), *Costume Play czyli maskarada*, „Animegaido”, 1998, nr 1 (4), s. 26-27.

⁴⁹³ Dane te uzyskałem z analizy recenzji i posiadanych zdjęć z konwentów.

Omówione w niniejszym rozdziale przykłady kreatywnej działalności polskich mangowców nie wyczerpują oczywiście listy wszystkich znanych i uprawianych w omawianym okresie form fanowskiej aktywności. Podkreślić należy tu bowiem, iż na poprzednich kilku stronach skupiłem się jedynie na najważniejszych przejawach fanowskiej twórczości, czyli na tych, które w świetle zebranych danych cieszyły się największą popularnością w ówczesnym polskim środowisku mangowym. Proszę pamiętać więc, iż obok wyżej opisanych form aktywności, w latach 90-tych polscy fani mangi i anime angażowali się jeszcze w tworzenie szeregu innych, zazwyczaj drobniejszych utensyliów i umi-laczy zaspokajających głód obcowania z mangą i anime u setek, jeśli nie tysięcy fanów. Było to choćby: drukowanie plakatów, przygotowywanie antologii tekstów dotyczących jakiejś serii filmów lub komiksów, tworzenie amatorskich systemów gier RPG rozgrywanych w światach z mang i anime, produkowanie naklejek na zeszyty, zakładki do książek czy tworzenie tematycznych skórek do Winampa i Windowsa (tj. tzw. tapet i motywów). Spektrum możliwości fanowskiej autorealizacji było niemal nieograniczone.

W GĄSZCZU PRZEPISÓW PRAWA AUTORSKIEGO

Podstawową cechą twórczości fanowskiej jest jej całkowita zależność względem innych tekstów kultury. Każde dzieło fanowskie stworzone zostało bowiem przez osobę zafascynowaną jakimś produktem popkultury i zazwyczaj silnie zainspirowane lub wręcz oparte na tym konkretnym dziele. Co więcej, bardzo często twórczość fanowska jest tak silnie powiązana z produktami popkultury stanowiącymi źródło ich inspiracji, że zazwyczaj nie może być ona w pełni (lub nawet wystarczająco dobrze) zrozumiana bez znajomości tekstu wyjściowego. Pod tym względem dzieła fanów nie są więc produktami stricte samodzielnymi, chociaż oczywiście wewnętrzna różnorodność produkcji fanowskich sprawia, że zdarzają się wyjątki od tej reguły⁴⁹⁴.

494 P. Siuda, *Edukacyjne i wychowawcze aspekty uczestnictwa w społecznościach fanów (fandomach)*, [w:] *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*, red. B. Siemieniecki, T. Lewowicki, Toruń 2008, s. 121; A. Kobus, *Fanowskie praktyki autorskie. Rewolucja*

Tabela 4 – Podstawowe informacje na temat znanych mi konwentów mangowych zorganizowanych w latach 90-tych XX wieku na terenie Polski

Nazwa		Data	Lokalizacja		Szacowana liczba uczestników	Źródło informacji
			Miasto	Lokal		
protokonwenty	OOZK O	01.03. 1997	Warszawa	Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego, ul. Banacha 2	20	[W12]
	OOZK I	Kwiecień 1997	Warszawa	Dom prywatny	-	[W10] [W12]
	OOZK II	Czerwiec 1997	Warszawa	Dom prywatny	-	[W10] [W12]
	Otaku no IO ¹	12-13.07. 1997	Włocławek	Hala OSiR, Al. F. Chopina 8	100	[W27]
Manga no Sekai (Świat Mangi)		16-17.08. 1997	Gdynia	YMCA Gdynia, ul. Żeromskiego 26	50	[W02] [W08]
Animad		20-21.09. 1997	Łódź	Łódzki Dom Kultury, ul. Traugutta 18	80	Literatura ²
MangaNation Party		04-05.10. 1997	Olsztyn	Polski Związek Niewidomych, ul. Mickiewicza 17/3	40-50	[W11] [W14]
OOZK III		18-19.10. 1997	Warszawa	Spółeczne Liceum Ogólnokształcące nr 19, ul. Witkiewicza 16	80-100	[W18] [W32]
Manga no Sekai 2 (Świat Mangi 2)		08-09.11. 1997	Gdynia	YMCA Gdynia, ul. Żeromskiego 26	100	[W02] [W08]

¹ Spotkanie zorganizowane w ramach imprezy scenowej *Intel Outside 4*.

² Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 33.

Nazwa		Data	Lokalizacja		Szacowana liczba uczestników	Źródło informacji
			Miasto	Lokal		
Animad II (Animad'97)		29.11.1997	Łódź	Pałac Młodzieży (obecnie YMCA Łódź), ul. Moniuszki 4a	60	[W25] Literatura ³
MangaNationPhase 2		31.01-01.02.1998	Olsztyn	Szkoła Podstawowa nr 25, ul. Wańkowicza 1	120	[W11] [W14]
OOZK IV		28.02-01.03.1998	Warszawa	Spółeczne Liceum Ogólnokształcące nr 19, ul. Witkiewicza 16	100-150	[W18] Literatura ⁴
Manga no Sekai 3 (Świat Mangi 3)		28-29.03.1998	Gdynia	YMCA Gdynia, ul. Żeromskiego 26	200	[Wo2] [Wo8] Literatura ⁵
Animad III		25-26.04.1998	Łódź	Pałac Młodzieży (obecnie YMCA Łódź), ul. Moniuszki 4a	80-100	[W25] Literatura ⁶
Anime No Gakkoo (filmy w budzie)		13-14.06.1998	Gdańsk	VIII Liceum Ogólnokształcące, ul. Kartuska 128	300	[Wo7]
Animad IV		20-21.06.1998	Łódź	Pałac Młodzieży (obecnie YMCA Łódź), ul. Moniuszki 4a	80-100	[W25] Literatura ⁷
protokonwent	Totalna Eksplozja Wśród Otaku (<i>Manga Natsu o</i>)	01-02.07.1998	Bydgoszcz	Rodzinny Ogród Działkowy im. Gen. Sikorskiego, ul. Mickiewicza 129	20	[W21] [W23]
Dzień z Sailor Moon		19.09.1998	Warszawa	Klub „Stodoła”, ul. Batorego 10	3000	[W20] Literatura ⁸
Pokaz anime w Opolu		19.09.1998	Opole	Klub „Feniks”, ul. Alojzego Dambonia 25	80	[W24] Internet ⁹
Animad V		03-04.10.1998	Łódź	Pałac Młodzieży (obecnie YMCA Łódź), ul. Moniuszki 4a	100-150	[W25]

3 *Ibidem*, s. 33.

4 Mr. Root (pseudonim), *OOZK4 #anime-pl*, „Animegaido”, 1998, nr 2 (9), s. 30-31.

5 Mr. Root (pseudonim), Pegaz (pseudonim), *Świat Mangi 3 ...*, s. 110-111; D. Styrna, *Gdyński Świat Mangi 3 ...*, s. 48-49; Mr. Gato (pseudonim), *Świat Mangi 3*, „Kawaii”, 1998, nr 5 (10), s. 50-51.

6 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 34.

7 *Ibidem*, s. 34.

8 Robin (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon ...*, s. 55-47.

9 [pl.rec.anime], temat: „po FI” (15.08.1998), wpis użytkownika: Landsil; [pl.rec.anime], temat: „Opole 19.10, a przyszłość...” (21.09.1998), wpis użytkownika: Marcin Świątkiewicz.

Nazwa		Data	Lokalizacja		Szacowana liczba uczestników	Źródło informacji
			Miasto	Lokal		
Manga no Sekai 4 (Świat Mangi 4)		17-18.10. 1998	Gdynia	YMCA Gdynia, ul. Żeromskiego 26	300	[Wo2] [Wo8] Literatura ¹⁰
Pokaz anime w Opolu II		24.10. 1998	Opole	Klub „Feniks”, ul. Alojzego Dambonia 25	20-30	[W24] Internet ¹¹
Anime Show		06.11. 1998	Wrocław	Politechnika Wrocławska, Gmach Główny (A1), Wybrzeże Stanisława Wyspiańskiego 27	100	[W24] Internet ¹²
Pokaz anime w Opolu III		05.12. 1998	Opole	Klub „Feniks”, ul. Alojzego Dambonia 25	20-30	[W24] Internet ¹³
OOZK V		05-06.12. 1998	Warszawa	XXVIII Liceum Ogólnokształcące im. Jana Kochanowskiego, ul. Wiktorska 99	100-150	[W18] Literatura ¹⁴ Internet ¹⁵
Cosmic Manga		30-31.01. 1999	Wieniawa (k. Radomia)	Zespół Szkół Ogólnokształcących, ul. Szkolna 6	50	Literatura ¹⁶
Manga Dimension Party		01.02. 1999	Wrocław	Zespół Szkół nr 1, ul. Słubicka 29/33	30-50	[W31]
Dzień z Sailor Moon II		21.02. 1999	Gdynia	WTC EXPO, ul. Tadeusza Wendy 7/9	800	Literatura ¹⁷
protokonwent	Inwazja Mangi (Asucon o)	27.02. 1999	Katowice	VIII Liceum Ogólnokształcące im. M. Skłodowskiej-Curie, ul. 3-Maja 42	-	[Wo4] [W36]

¹⁰ Konsolite (pseudonim), *Świat Mangi 4 ...*, s. 127, 130-131; Bazyl (pseudonim), *Mała Duża impreza ...*, s. 40-42.

¹¹ [pl.rec.anime], temat: „Mini imprezka w Opolu” (20.10.1999), wpisy użytkowników: Witold Grabowski i Ryszard Rogacki.

¹² [pl.rec.anime], temat: „Anime Show” (05.11.1998), wpis użytkownika: Witold Grabowski.

¹³ [pl.rec.anime], temat: „Kolejna impreza w Opolu...” (20.11.1998), wpis użytkownika: Marcin Świątkiewicz.

¹⁴ Konsolite (pseudonim), *OOZK V*, „Secret Service”, 1999, nr 2 (65), s. 115.

¹⁵ [pl.rec.anime], temat: „OOZK!” (02.12.1998), wpis użytkownika: Shent.

¹⁶ Robin (pseudonim), *Cosmic Manga*, „Kawaii”, 2000, nr 4-5 (19), s. 56.

¹⁷ Konsolite (pseudonim), *Relacja z SMD 2*, „Secret Service”, 1999, nr 4 (67), s. 112-113; Mr Jedi (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 64.

Nazwa	Data	Lokalizacja		Szacowana liczba uczestników	Źródło informacji
		Miasto	Lokal		
Animad VI	27-28.02.1999	Łódź	Pałac Młodzieży im. Juliana Tuwima, ul. A. Wyszyńskiego 86	200	[W25]
Anime Show II	26.03.1999	Wrocław	Politechnika Wrocławska, Gmach Główny (A1), Wybrzeże Stanisława Wyspiańskiego 27	200-250	[W24] Internet ¹⁸
OOZK VI (OOZKint)	10-11.04.1999	Warszawa	XXVIII Liceum Ogólnokształcące im. Jana Kochanowskiego, ul. Wiktorska 99	100-150	[W18]
Asucon	17-18.04.1999	Katowice	Miejski Dom Kultury „Południe”, ul. T.B. Żeleńskiego 83	50	[W04] [W36] Literatura ¹⁹
Manga ni Muchiu	12-13.06.1999	Łódź	Pałac Młodzieży im. Juliana Tuwima, ul. A. Wyszyńskiego 86	200	[W25] [NT33] Literatura ²⁰
Zadupie 99 (NERV TrainigCamp)	03-04.07.1999	Sokółka	Terminal Paliw Nr 21 PKN Orlen, ul. Buchwałowo 1	70	[W06] Literatura ²¹
Kwakon'99	17-20.07.1999	Łomża	Zakłady Przemysłu Bawełnianego „NAREW”, ul. Wojska Polskiego 161	-	Literatura ²²
Cosmic Manga II	24-25.07.1999	Wieniawa (k.Radomia)	Zespół Szkół Ogólnokształcących, ul. Szkolna 6	-	Literatura ²³
First Impakt	14-15.08.1999	Włocławek	Hala OSiR, Al. F. Chopina 8	500	Literatura ²⁴
Manga Natsu (Manga Natsu 1999)	18-19.08.1999	Bydgoszcz	Szkoła Podstawowa nr 16, ul. Koronowska 74	300 ²⁵	[W09] Literatura ²⁶

18 [pl.rec.anime], temat: „*Hajimemashite*” (22.03.1999), wpis użytkownika: Adrian Siemieniak.

19 Mr Jedi (pseudonim), *Asucon*, „Kawaii”, 1999, nr 4 (20), s. 68.

20 Mr Jedi (pseudonim), *Manga ni Muchiu*, „Kawaii”, 1999, nr 5(21), s. 65.

21 Allor (pseudonim), *Zadupie 99*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 69.

22 [fanzin] Buaku (pseudonim), *Kwakon'99*, „Yokai”, 1999, nr 1 (1), s. 27-28.

23 Mr Jedi (pseudonim), *Cosmic Manga 2*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68.

24 Pegaz (pseudonim), *First Impakt*, „New S Service”, 1999, nr 10 (72), s. 112-113.

Nazwa	Data	Lokalizacja		Szacowana liczba uczestników	Źródło informacji
		Miasto	Lokal		
Manga no Sekai 5 (Świat Mangi 5)	28-29.08. 1999	Gdynia	YMCA Gdynia, ul. Żeromskiego 26	300	[Wo2] [Wo8] Literatura ²⁷
Shinkensen	25.09. 1999	Piła	Centrum Szkolenia Czołgowo- Samochodowego, ul. Podchorążych 1	20	[W21] [W23]
Asucon 2	25-26.09. 1999	Katowice	Miejski Dom Kultury „Południe”, ul. T.B. Żeleńskiego 83	150	[Wo4] [W36] Literatura ²⁸
Manga ni Muchiu II	06-07.11. 1999	Łódź	Pałac Młodzieży im. Juliana Tuwima, ul. A. Wyszyńskiego 86	250	[W25] [NT33] Literatura ²⁹
Anime Show III	19.11. 1999	Wrocław	Politechnika Wrocławska, Gmach Główny (A1), Wybrzeże Stanisława Wyspiańskiego 27	200-250	[W24]
Fusion'99	10-12.12. 1999	Łódź	Szkoła Podstawowa nr 65, ul. Pojezierska 10	70	Literatura ³⁰
Shinkensen II	18.12. 1999	Piła	Centrum Szkolenia Czołgowo- Samochodowego, ul. Podchorążych 1	20-30	[W21] [W23]
Cosmic Manga III Prolog	05-06.02. 2000	Radom	II LO im. Marii Konopnickiej ul. Głowackiego 6	-	Literatura ³¹
Asucon 3	26-27.02. 2000	Katowice	Miejski Dom Kultury „Szopienice- Giszowiec”, ul. Gen. J. Hallera 28	200	[Wo4] [W36] Literatura ³²

25 Liczba uczestników liczona wspólnie z imprezą towarzyszącą MADNESS'99 [Wo9].

26 Simon-W (pseudonim), *Manga Natsu*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68.

27 D. Styrna, *Gdyński „Świat Mangi” oczami organizatora*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68-69.

28 Mr Jedi (pseudonim), *Asucon 2*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 54.

29 Mr Jedi (pseudonim), *Manga ni Muchiu 2*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 54.

30 P. Józwiak-Rodan, *Fusion 99. Konwent miłośników fantastyki, RPG, mangi i anime*, „Łowca Wyobraźni”, 2000, nr 1(4), s. 5; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 36.

31 Robin (pseudonim), *Cosmic Manga 3 Prolog*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 64.

32 Mr Jedi (pseudonim), *Asucon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 64-65.

Nazwa	Data	Lokalizacja		Szacowana liczba uczestników	Źródło informacji
		Miasto	Lokal		
Manga no Sekai 6 (Świat Mangi 6)	04-05.03. 2000	Gdynia	YMCA Gdynia, ul. Żeromskiego 26	600-700	[Wo2] [Wo8] Literatura ³³
Yokkon	25.03. 2000	Kraków	Śródmiejski Ośrodek Kultury, ul. Mikołajska 2	60	[Wo5]
Sailor Moon Day 3	01.04. 2000	Warszawa	Millennium Plaza, Al. Jerozolimskie 123a	800	Literatura ³⁴
OOZK VII (OOZK True)	15-16.04. 2000	Warszawa	Olimpijskie Liceum Ogólnokształcące nr 41, ul. Powązkowska 59	150-200	[W17] [W18] [W32]
Manga Natsu II (Manga Natsu 2000)	01- 02.07. 2000	Bydgoszcz	Pałac Młodzieży, ul. Jagiellońska 27	400 ³⁵	[Wo9] Literatura ³⁶
Anime no Kai	16-17.08. 2000	Białski	Centrum Kultury w Białskich, ul. Lubanów 27	50-60	[W19] Literatura ³⁷
Yokkon 2	02.09. 2000	Kraków	Śródmiejski Ośrodek Kultury, ul. Mikołajska 2	250-300	[Wo5] Literatura ³⁸
Asucon 4	23-24.09. 2000	Katowice	Miejski Dom Kultury „Szopienice- Giszowiec”, ul. Gen. J. Hallera 28	600	[Wo4] [W36] Literatura ³⁹
BMcon (Black MoON Con)	14-15.10. 2000	Poznań	Centrum Kultury Zamek, ul. Św. Marcin 80/82	30	[W27] Literatura ⁴⁰
Światy: Japonia-Polska	10-12.11. 2000	Szczecin	Szkoła Podstawowa nr 18, ul. Komuny Paryskiej 20	-	Literatura ⁴¹
Mega Manga Christmas Party	16.12. 2000	Warszawa	Millennium Plaza, Al. Jerozolimskie 123a	2000	Literatura ⁴²

33 Nandi (pseudonim), *Świat Mangi 6*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 65.

34 Mr Jedi (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 64.

35 Liczba uczestników liczona wspólnie z imprezą towarzyszącą Cocon 2000 [Wo9].

36 Shino Michio (pseudonim), *Manga Natsu 2000*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 48.

37 Tayoru (pseudonim), *Anime no Kai*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 63.

38 Tori (pseudonim), *Yokkon 2*, „Kawaii”, 2000, nr 6 (28), s. 59.

39 Tori (pseudonim), *Asucon*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 64.

40 Tenno (pseudonim), *Black MoON Con*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 63.

41 Shino Michio (pseudonim), *Światy: Japonia-Polska*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 65.

42 Tori (pseudonim), *Mega Manga Christmas Party – MMCP*, „Kawaii”, 2001, nr 2 (30), s. 68-69.

Fakt istnienia tak silnego związku pomiędzy twórczością fanowską a produktami oficjalnego rynku popkultury implikuje wiele problemów natury prawnej. Zdecydowana większość dzieł stanowiących źródło fanowskiego natchnienia objętych jest bowiem ochroną prawną jako czyjaś własność intelektualna, w związku z czym wykorzystywanie ich bez zezwolenia właścicieli, tj. twórców lub wydawców, może być niekiedy postrzegane jako naruszenie istniejących w danym kraju przepisów prawa autorskiego⁴⁹⁵. Fanowscy twórcy są oczywiście świadomi, że ich aktywność może być (i bardzo często jest) postrzegana jako łamanie prawa. Dlatego też już w latach 60. XX wieku, pragnąc chronić się przed takimi zarzutami, a przy okazji chcąc moralnie legitymizować swoje działania, wypracowali oni regułę **od fanów dla fanów**, nakładającą na wszystkich członków danego fandomu obowiązek wzajemności, uczciwości i nieczerpania zysków z fanowskiej aktywności⁴⁹⁶. W największym skrócie, zakazywała ona fanowskim twórcom czerpania korzyści materialnych z ich fanowskiej działalności oraz w miarę możliwości obligowała ich do bezpłatnego udostępniania swoich prac. Wyjątkiem był tu jedynie zwrot kosztów ewentualnej przesyłki pocztowej lub ceny nośnika, na którym dane fanowskie dzieło było przekazywane dalej⁴⁹⁷. Ponadto wspomniana reguła wprowadzała także zasadę wzajemności, dotyczącą przede wszystkim wymiany usług oraz tak zwanego feedbacku⁴⁹⁸. Zgodnie z nią od każdego fana korzystającego z twórczości i wiedzy innych oczekuje się wzajemności, czyli dzielenia się własną wiedzą i twórczością, a także komentowania i reagowania na

autorstwa zbiorowego, „ArtesHumanae”, 2018, nr 1 (3), s. 15-16.

495 A. Doczekalska, J. Tkaczyk, *Postawy konsumentów dóbr kultury w Internecie wobec prawa autorskiego na przykładzie fanów mangi*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy”, 2016, z 1 (45), s. 105.

496 A. Rogozińska, *Spółeczności fanek książek i filmów z serii Harry Potter w Internecie: przypadek fanek slash*, „Studia Medioznawcze”, 2007, nr 3 (30), s. 52.

497 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 153, 242.

498 *Feedback*, czyli z angielskiego informacja zwrotna. Termin powszechnie używany w polskim fandomie, oznaczający wypowiedź uczestnika konwersacji, w której ujawnia on swoje spostrzeżenia dotyczące zachowania i wypowiedzi innego uczestnika konwersacji. M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część II. Tożsamość i twórczość*, Kraków 2018, s. 143.

nowe materiały. Jest to o tyle istotne, iż wszystkie fandomy istnieją wyłącznie dzięki stałemu generowaniu nowych treści i konsekwentnie podtrzymywanym więziom społecznym. Tak więc komunikacja zwrotna, choćby w formie komentarza czy recenzji, w istotny sposób przyczynia się do trwania fandomu. Sprzężenie zwrotne samo w sobie jest zarówno nową treścią, jak i nagrodą dla tych, którzy udostępniają wyniki własnej pracy⁴⁹⁹.

Jak łatwo się domyśleć, autorzy i właściciele praw autorskich odnosili się (i niejednokrotnie w dalszym ciągu odnoszą) sceptycznie do wszelkich tego typu fanowskich regulacji, gdyż z ich perspektywy, przede wszystkim tej ekonomicznej, niczego one nie zmieniają. Naruszanie praw autorskich i ograniczanie zysków, nawet z czystych i niekomercyjnych pobudek, dalej pozostaje naruszeniem praw autorskich i ograniczaniem zysków. Tak więc, w skrajnych przypadkach, niektórzy autorzy/producenci/właściciele praw autorskich decydowali się nawet na wytaczanie fanowskim twórcom spraw sądowych, żądając od nich zwrotu zysków utraconych na skutek ich działalności. Historia pokazuje jednak, że próba rozstrzygnięcia sporu w taki sposób nie prowadzi zazwyczaj do rozwiązania konfliktu, a wręcz przeciwnie, antagonizuje tylko obie strony, przez co fani często odwracają się od danego produktu lub twórcy, co skutkuje jeszcze większymi stratami finansowymi autorów. Dlatego też większość posiadaczy praw autorskich decyduje się raczej na negocjacje z fanami w celu bezkonfliktowego uregulowania wzajemnych relacji i wytyczenia jasnych granic, których nie wolno im w ramach reguły od fanów dla fanów przekraczać⁵⁰⁰. Najczęściej właściciele praw pozwalają fanom w pewnym zakresie eksploatować zależne od siebie dzieło, jednakże pod warunkiem, iż fanowscy twórcy nie będą czerpali żadnych zysków ze stworzonych przez siebie produktów oraz że poprzez swoje działania twórcze nie będą oni ograniczali zysków właściciela praw⁵⁰¹. Podkreślić należy tu jednak,

499 M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I* ..., s. 110.

500 P. Siuda, A. Czaplińska, *Fandomy jako element* ..., s. 57-59; A. Doczekalska, J. Tkaczyk, *Postawy konsumentów dóbr* ..., s. 106.

501 M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących. Część I* ..., s. 138.

iz kwestia respektowania wszelkich tego typu umów⁵⁰² przez członków poszczególnych wspólnot fanowskich jest niezwykle skomplikowanym problemem. Fandomy są jedynie luźnymi, nieformalnymi zbiorowościami ludzi o wspólnych zainteresowaniach, w związku z czym gwarantem przestrzegania wszelkich porozumień tego typu może być jedynie niepisane, zwyczajowe prawo poszczególnych fandomów, podparte szczerą wiarą w to, że ogół członków danej wspólnoty fanowskiej doceni dobrą wolę autorów/właścicieli praw i po dżentelmeńsku uszanuje jej treść.

Członkowie najstarszego polskiego fandomu mangi i anime także odwoływali się w swoich działaniach do legalistycznych treści reguły od fanów dla fanów, aczkolwiek już na wstępie zaznaczyć należy wyraźnie, iż przynajmniej początkowo, podchodzili do nich niezwykle wybiórczo. Z moich obserwacji wynika bowiem, że omówiony powyżej model symbiotycznej współpracy fanów z posiadaczami praw autorskich realizowany był w Polsce w latach 80-tych i 90-tych jedynie w przypadku dużych i już w pełni ukształtowanych fandomów, które co najmniej kilka lat funkcjonowały w otoczeniu dużego i względnie dobrze zorganizowanego oficjalnego rynku. Tylko przy spełnieniu tych warunków przeciętny fan mógł bowiem zaspokoić potrzebę kontaktu ze swoim ukochanym dziełem bez konieczności korzystania z trzecioobiegowych nośników czy niezwykle drogiego sprowadzania danego produktu z zagranicy. W przypadku wspólnot nowych bądź bardzo młodych, takich jak np. najstarszy polski fandom mangi i anime, relacje na linii fan–twórca lub fan–dystrybutor z reguły kształtowały się w całkowicie odmienny sposób i raczej nie będzie dla nikogo specjalnym zaskoczeniem, że ich członkowie wykazywali początkowo bardzo niskie poszanowanie dla własności intelektualnej autorów. Według mnie taki stan rzeczy wynikał z faktu, iż nowe fandomy powstawały wówczas w naszym kraju zazwyczaj na tzw. surowym korzeniu i najczęściej bez lokalnego wsparcia ze strony oficjalnego rynku, a tym samym bez łatwego dostępu do swojego popkulturowego pożywienia. Aby przetrwać i móc się rozwijać, musiały się żywić,

⁵⁰² Użyty tu wyraz *umowa* nie oznacza oczywiście, iż mamy tu do czynienia z porozumieniami w sensie cywilno-prawnym.

musiały konsumować popkulturę, a skoro nie mogły zdobywać jej drogami legalnymi (tj. nie mogły jej kupić w kiosku lub supersamie), to korzystały z innych dostępnych możliwości. Niestety nie zawsze uczciwych i w porządku wobec twórców i dystrybutorów.

Jako przykład przytoczyć można tu choćby jeden z pierwszych uchwytnych źródłowo przejawów twórczej aktywności polskich fanów mangi i anime, czyli – omawiane już wcześniej – przygotowanie do druku i wydrukowanie w czasopiśmie „SFera” fragmentu komiksu *Przygody księżniczki Batto* autorstwa Buichiego Terasawy. Według założeń pomysłodawców i zarazem bezpośrednich koordynatorów tego projektu było to działanie realizowane przez fanów dla fanów, przy czym, w tym konkretnym przypadku, kwestia choćby elementarnego poszanowania praw autorskich przedstawia się co najmniej źle. Przypomnę tu tylko, bo już wcześniej pisałem o tym szeroko, że komiks ten opublikowany został w naszym kraju bez jakichkolwiek licencji czy wiedzy autora. Na domiar złego, forma, w jakiej ukazał się on w „SFerze”, dalece odbiegała od kształtu, wyglądu i struktury japońskiego oryginału. Otóż, z uwagi na niewielką ilość dostępnego miejsca, redakcja „SFery” nie pozwoliła Witoldowi Nowakowskiemu na przedrukowanie całego rozdziału komiksu w jego oryginalnej formie, więc aby zamknąć przedstawioną w nim historię w jednym numerze, postanowił on pociąć komiks na pojedyncze kadry, a następnie, po wyrzuceniu około 40% z nich, posklejał je w nowej kolejności, łącząc w jedną całość najważniejsze momenty akcji. W ten sposób Witold dokonał czegoś na kształt streszczenia, a zarazem skompresowania opowiedzianej w rozdziale historii, dzięki czemu zmieściła się ona w przydzielonym mu miejscu. Dodatkowo, pocięcie komiksu na pojedyncze kadry dało redakcji „SFery” możliwość dowolnego formowania kształtu plansz komiksowych, dzięki czemu graficy mogli idealnie dopasować ich obrysy i rozmiar do zaplanowanego już wcześniej layoutu poszczególnych stron czasopisma⁵⁰³. Ostatecznie, w efekcie wszystkich opisanych

503 Informacje dotyczące przekształceń, jakich dokonano na omawianym rozdziale *Przygód księżniczki Batto*, stanowią owoc porównania komiksu opublikowanego w „SFerze” z oryginalną wersją tego samego rozdziału wydrukowanego w japońskim tygodniku „Weekly Shonen Jump”, z 1985 roku, nr 32. Dalsze dane o przebiegu i sposobie lokalizacji *Przygód księżniczki Batto* pochodzą także od pana Jarosława Musiała [W44], który

wyżej działań, piętnaście tradycyjnych plansz komiksowych przekształconych zostało w cztery pionowe, dwukolumnowe paski wydrukowane na skrajnym marginesie przedostatnich stron czasopisma. Gdyby Buichiu Terasawa mógł wypowiedzieć się w tej kwestii, z pewnością nie zgodziłby się na takie potraktowanie swojego dzieła.

Z podobną sytuacją mamy do czynienia także w przypadku pierwszego polskiego fanzinu mangowego, czyli krakowskiego „Kawaii”. Także i tu fani dla fanów przedrukowywali komiksy, w tym wypadku ich amerykańskie wydania, bez jakiegokolwiek licencji czy wiedzy lub zgody autorów⁵⁰⁴. W pierwszym numerze czasopisma z listopada 1995 roku był to 33 zeszyt mangi *Outlanders* autorstwa Johji Manabe w wydaniu Dark Horsa z 1994 roku, a w numerze drugim z lipca 1996 roku 17 zeszyt z serii *Oh My Goddess!* autorstwa Kōsuke Fujishimy, także w wydaniu Dark Horsa z 1994 roku⁵⁰⁵. Co ciekawe, w drugim przypadku komiks został fanowsko przetłumaczony na język polski i dopiero tak przedrukowany (lub może lepiej napisać przekserowany) w fanzinie. Zmianę dialogów przeprowadzono prawdopodobnie na cyfrowej, zeskanowanej wersji komiksu za pomocą jakiegoś edytora grafiki, ewentualnie, co bardziej prawdopodobne, na oryginalnym wydaniu papierowym, poprzez zaklejenie angielskojęzycznej treści dymków ich polskojęzycznymi tłumaczeniami wydrukowanymi z komputera.

Przywołane powyżej przykłady nie wyczerpują oczywiście listy nielicencjonowanych fanowskich przedruków mang w Polsce. Choćby w oparciu o zebrane materiały mógłbym przywołać tu jeszcze co najmniej trzy kolejne przypadki tego typu działań z lat 1997-2002. Nie zmieniłoby to jednak faktu, iż w skali całej ówczesnej działalności wydawniczej polskiego fandomu mangi i anime była to aktywność marginalna, zdecydowanie ustępująca pod względem ilościowym

z kolei zasłyszał je od Witolda Nowakowskiego, oraz z dwóch artykułów prasowych. Por. W. Nowakowski, *Black Knight ...*, s. 26 oraz idem, *Z archiwum mangi i anime...*, s. 49.

⁵⁰⁴ [Fanzin] XWP (pseudonim), *Sensacja!!! Rewelacja!!!*, „Kawaii”, 1995, nr 1 (1), s. 37.

⁵⁰⁵ [Fanzin] J. Manabe, *Outlander. Epilog*, „Kawaii”, 1995, nr 1 (1), s. 6-30; [Fanzin] K. Fujishimy, *Oh My Goddess!*, „Kawaii”, 1996, nr 1 (2), s. 23-44.

w pełni legalnej praktyce drukowania w fanzinach i fanowskich tomach komiksów autorstwa polskich mangowców. Notabene także tworzonych w duchu idei *od fanów dla fanów*. W okresie od roku 1986, czyli momentu wydrukowania w „Sferze” *Przygód księżniczki Batto*, do końca roku 2000, czyli górnej chronologicznej granicy moich zainteresowań, znanych jest mi z Polski jedynie pięć przypadków nielicencjonowanego przedrukowania komiksu japońskiego (bądź jego części) przez polskich fanów. Dla kontrastu, tylko w drugiej połowie lat 90-tych i do tego tylko w znanych mi polskich fanzinach mangowych ukazały się 42 pojedyncze rozdziały polskich mang stanowiących części składowe 11 serii / tytułów. Do tego należałoby dodać oczywiście trudną do oszacowania liczbę fanowskich mang rozpowszechnianych w formie samodzielnych, tworzonych w domu woluminów⁵⁰⁶ lub drukowanych w zbiorczych tomikach gromadzących dzieła kilku fanów. Na przykład w antologii *Silky Boys* prezentującej polskie mangi z gatunku yaoi ukazało się aż siedem historii czterech różnych autorów⁵⁰⁷. Pomimo iż proceder nielicencjonowanego przedrukowywania mang występował w polskim fandomie lat 90-tych i stanowił dość wyrazisty i potencjalnie medialny problem, to jednak, jak mam nadzieję, wykazałem, było to jedynie marginalne zjawisko, angażujące tylko niewielki procent społeczności fanowskiej.

Już na koniec omawiania zagadnienia przedrukowywania japońskich komiksów w Polsce chciałbym przywołać jeszcze jeden niezwykle interesujący przypadek tego typu działalności, świadczący moim zdaniem o szybko postępującej zmianie podejścia polskich fanów do kwestii praw autorskich. Otóż w roku 2002 w trzecim numerze fanowskiego czasopisma „MA-88”, chyba po raz pierwszy w historii polskich fanzinów mangowych, przedrukowany został oryginalny japoński komiks nie tylko za wiedzą i zgodą autora, lecz także przy jego czynnej współpracy. Była to manga *Bou* autorstwa niezależnego japońskiego rysownika

⁵⁰⁶ Przykładem tego typu tomu jest polski komiks *Deinar*. Por. *Deinar*, „Kawaii”, 1998, nr 11 (16), s. 51.

⁵⁰⁷ Wspomniana antologia wydana została w formie 92-stronicowej kserowanej książeczki formatu A5, zszytej z lewego boku listwą. Jest to więc przykład typowo fanowskiego wydawnictwa. Omawiany tom wchodzi w skład tzw. Archiwum polskiego fandomu zgromadzonego specjalnie na potrzeby niniejszej pracy.

Naritady Shintaniego, do tej pory raczej nieznanego szerszej polskiej społeczności mangofilskiej. Komiks wydrukowany został w polskiej wersji językowej w tłumaczeniu z języka angielskiego⁵⁰⁸. W następnych numerach czasopisma ukazały się jeszcze cztery inne opowieści tego autora. Oczywiście na tych samych zasadach. W czwartym numerze „MA-88” z roku 2003 były to *Mimikra* i *Magnetyczne biodra i głowa-antena*, w numerze piątym z 2004 roku *Dziewczyzna z telewizora*, a w szóstym z 2006 roku *Voice*. Także i one opublikowane zostały w polskim tłumaczeniu; z języka japońskiego na język polski przełożyła je szczecińska fanka Anna Wiktoria Siewiera⁵⁰⁹.

Kolejną formą fanowskiej aktywności mogącą budzić kontrowersje prawne jest fansubing, czyli działalność polegająca na tworzeniu amatorskich tekstowych tłumaczeń filmów i seriali. W tym wypadku zastrzeżenia przedstawicieli oficjalnego rynku wynikały przede wszystkim z faktu, iż zdecydowana większość fansubów do japońskich filmów animowanych tworzona była w latach 90-tych w tak zwanej wersji twardej (ang. hardsuby), co oznacza, że przygotowywane przez fanów napisy były na stałe połączone z tłumaczonym filmem i wprowadzane pomiędzy mangowcami jako jedna, niepodzielna całość⁵¹⁰. Tworzenie i dystrybuowanie takiej wersji fansubów z oczywistych powodów prowadzić musiało do nielicencjonowanego rozpowszechniania dzieł kinematografii, co z kolei mogło ograniczać zyski legalnych dystrybutorów z tytułu sprzedaży nośników z japońskimi filmami animowanymi. Między innymi tym motywowane były protesty twórców i wydawców przeciwko fansubom⁵¹¹. Co jednak ciekawe, pomimo

508 [Fanzin] V2 pseudonim), *Naritada Shintani - nasz człowiek w Japonii*, „MA-88”, 2002, nr 1 (3), s. 9-10.

509 [Fanzin] Naritada Shintani, *Magnetyczne biodra i głowa-antena*, „MA-88”, 2003, nr 1 (4), s. 40-42; idem, *Mimikra*, „MA-88”, 2003, nr 1 (4), s. 43-46; idem, *Dziewczyzna z telewizora*, „MA-88”, 2002, nr 1 (5), s. 3-10; idem, *Voice*, „MA-88”, 2002, nr 1 (6), s. 1-41.

510 Oprócz opisanych wyżej hardsubów istnieją jeszcze tzw. softsuby, czyli fanowskie tłumaczenia filmów składające się tylko z napisów ulokowanych w oddzielnym pliku. Jest to już jednak nowość wprowadzona w czasach powszechnego dostępu do komputerów i internetu, całkowicie niespotykana w latach 90-tych. Por. P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 194.

511 Mr. Gato (pseudonim), *Echa Rzeczypospolitej pirackiej*, „Kawaii”, 1998, nr 7 (12), s. 5

iż opisana powyżej aktywność już na pierwszy rzut oka budzi zastrzeżenia prawne, to jednak duża część polskich mangowców przez całe lata 90-te traktowała tworzenie fansubów jako działalność legalną bądź w najgorszym wypadku quasi-legalną. Źródłem tego przekonania była jedna z fandomowych legend⁵¹², według której ówcześni fansuberzy mieli mieć jakąś bliżej nieokreśloną umowę z właścicielami praw autorskich, *zezwalającą im bezkarnie rozpowszechniać swoje produkty na lokalnym rynku, do czasu, aż jakieś miejscowy przedsiębiorca lub dystrybutor zdecyduje się na oficjalne wprowadzenie go na rynek* [W49]. Kiedy już do tego dojdzie, fansuberzy mieli całkowicie zaniechać rozpowszechniania danego tytułu i zniszczyć jego wszystkie dostępne kopie [W25; W37; W49].

Jak już wyżej sygnalizowałem, wiara w legalność fansubów była niezwykle powszechna w polskim fandomie lat 90-tych. Potwierdza to choćby fakt, iż swojego czasu publicznie deklarowali ją nawet redaktorzy czasopisma „Kawaii”, czyli wówczas jedne z najlepiej zorientowanych w tym temacie osób w naszym kraju⁵¹³. Rzeczywistość była jednak zgoła inna. Otóż już w połowie lat 90-tych większość japońskich wytwórni filmów animowanych uznawała fansuby za produkty nielegalne, o czym w Europie, w ich imieniu, najgłośniej wypowiadała się brytyjska badaczka popkultury japońskiej i redaktorka czasopism „Anime FX” i „Manga Manii”, pani Helen McCarthy.

512 Termin *fandomowa legenda* stworzyłem z potrzeby nazwania i zdefiniowania pewnej niezwykle popularnej i żywotnej grupy opowieści i wierzeń funkcjonujących w polskim fandomie mangi i anime. Cechowały się one tym, iż w sensie narracyjnym dotyczyły rzeczywistych wydarzeń, na przykład jakiegoś konwentu, który naprawdę się odbył, aczkolwiek pewne fakty z nimi związane przedstawiane były w nich w sposób dalece niezgodny ze stanem faktycznym, czasami ocierając się wręcz o irracjonalną mitologizację. Oprócz przywołanego powyżej przykładu umów fansuberskich, jako przykład *fandomowej legendy* przywołać mogę tu jeszcze choćby kwestię komiksu *Aż do nieba* powszechnie traktowanego jako pierwsza manga w Polsce. Ze swojego osobistego doświadczenia zdobytego w trakcie przeprowadzania licznych prelekcji dotyczących historii polskiego fandomu wiem, że jeśli nawet przedstawi się twarde dowody na to, że *Aż do nieba* nie jest pierwszą mangą opublikowaną w Polsce, to zdecydowana część publiczności i tak nie zaakceptuje tego faktu. Jest to już na tyle utrwalony dogmat i tak mocno zakorzeniona legenda, że niemal nie da się podważyć jej prawdziwości. Podobnych przykładów jest więcej.

513 Mr. Gato (pseudonim), *Rzeczpospolita piracka*, „Kawaii”, 1998, nr 5 (10), s. 57.

W tej kwestii warto przypomnieć jej prelekcję z londyńskiego konwentu *Shin-Nen-Kai '98*, w trakcie której starała się ona przekonać zgromadzonych na niej słuchaczy do tego, że według prawa międzynarodowego fansubing jest przestępstwem, oraz zachęcała brytyjskich fansuberów do porzucenia tego w gruncie rzeczy pirackiego zajęcia⁵¹⁴. Jak się jednak wydaje, opisane powyżej działania Helen McCarthy nie przyniosły większego skutku. W drugiej połowie lat 90-tych i w pierwszej dekadzie nowego milenium fansubing w Europie, w tym także i w Polsce, kwitł bowiem dalej w najlepsze, rozwijany w oparciu o dwie znane nam już moralne zasady fanowskich twórców. Według pierwszej z nich fansuberzy, jako jedni z fanowskich twórców, nie powinni czerpać korzyści materialnych z tworzenia i rozpowszechniania fansubów. Ich dewizą stało się więc hasło od fanów dla fanów pojawiające się zwykle na początku, w środku (w postaci przerywnika) lub na końcu filmu. Bardzo często towarzyszyło mu także krótkie wyjaśnienie, iż dany fansub nie jest stworzony na sprzedaż, a jego powstanie to wynik idei rozprzestrzeniania anime wśród osób niemających do niego dostępu. Druga z zasad tyczyła się nieszkodzenia oficjalnym lokalnym wydawcom. W tym wypadku twórcy fansubów zobowiązywali się do automatycznego i natychmiastowego przerywania prac nad jakimś tytułem w momencie, gdy zostanie on w danym kraju zlicencjonowany. Powszechnym zwyczajem wśród ówczesnych polskich fansuberów stało się także to, iż po zlicencjonowaniu jakiegoś tytułu, czyli wykupieniu do niego praw przez jakąś lokalną firmę lub osobę prywatną, twórcy fansubów zwracali się z oficjalną prośbą do innych fanów, aby usunęli ze swoich zbiorów fanowskie tłumaczenie danego filmu i zakupili jego oryginalne wydanie⁵¹⁵.

Fanowski ideał upowszechniania tłumaczeń filmów anime ma swój komiksowy odpowiednik w postaci równie kontrowersyjnych skan-

514 Mr. Gato (pseudonim), *Echa Rzeczypospolitej pirackiej*, „Kawaii”, 1998, nr 7 (12), s. 5. O konwencie *Shin-Nen-Kai '98* zobacz też: Pegaz Ass (pseudonim), Mr. Root (pseudonim), *ShinNen Kai '98*, „Secret Service”, 1998, nr 2 (54), s. 112-115; W. Nowakowski, *Shin-Nen-Kai '98...*, „Kawaii”, 1998, nr 4 (9), s. 52-53.

515 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 221-237. Zob. też: A. Czaplińska, *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń 2006, s. 12-13. [Online] <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf> [dostęp: 15.03.2021].

lacji⁵¹⁶, czyli działalności polegającej na dygitalizowaniu zagranicznych wydań mang i cyfrowym zastępowaniu pierwotnych, obcojęzycznych dialogów ich lokalnymi, w naszym wypadku polskimi, tłumaczeniami, a potem udostępnianiu ich ogółowi fanów⁵¹⁷. Niestety, z uwagi na niedostatki dostępnej bazy źródłowej, nie jestem w chwili obecnej w stanie bezsprzecznie wykazać, że już w latach 90-tych polscy mangowcy parali się tą formą fanowskiej aktywności. Wydaje się to bardzo prawdopodobne⁵¹⁸, aczkolwiek zaznaczyć tu należy, że najstarsze znane mi obecnie polskie przykłady scanlacji sensu stricto pochodzą dopiero z pierwszych lat nowego milenium⁵¹⁹, a z lat 90-tych znam jak dotychczas tylko przykłady tzw. protoscanlacji, czyli tłumaczeń komiksów tworzonych poprzez kserowanie mang i ręczne zastępowanie oryginalnych dialogów ich polskojęzycznymi odpowiednikami. Jak mi się jednak wydaje, problem precyzyjnego datowania początków polskiego ruchu scanlacyjnego mang nie jest w tym momencie najważniejszy. O wiele istotniejszy z perspektywy tematu tego podrozdziału jest fakt, iż na przełomie mileniów polski fandom mangi i anime wzbogacił swoją twórczą ofertę o kolejną problematyczną prawnie i moralnie aktywność angażującą setki, jeśli nie tysiące fanów. Z danych zebranych przez moich poprzedników wynika bowiem, iż w latach 2002-2006 istniało w naszym kraju około 70, a w roku 2016 około 100 grup scanlacyjnych, z których każda liczyła co najmniej kilka osób.

Problem legalności scanlacji przez lata stanowił gorący temat dyskusji na forach internetowych i panelach na konwentach. Biorące w nich udział osoby zazwyczaj były zgodne co do tego, iż pod względem prawnym nie są one do końca legalne. Jednocześnie w przytłaczającej większości deklarowały one jednak, że z perspektywy fandomu ich tworzenie i udostępnianie jest konieczne, więc jak najbardziej należy

⁵¹⁶ Nazwa skanlacja powstała z połączenia dwóch angielskich słów: scan-ning – czyli skanowanie i trans-lation – czyli przekład. Por. A. Doczekalska, J. Tkaczyk, *Postawy konsumentów dóbr ...*, s. 107.

⁵¹⁷ *Ibidem*, s. 107-108.

⁵¹⁸ Por.: [pl.rec.anime] temat: „Manga Scan Project: KOR, MAZE” (07.12.2000), wpis użytkownika: Rafał Strzelecki.

⁵¹⁹ A. Czaplińska, *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń 2006, s. 12. [Online] <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf> [dostęp: 15.03.2021].

to robić⁵²⁰. Mamy tu zatem do czynienia z kolejnym przykładem specyficznej fanowskiej moralności, odrzucającej zewnętrzne prawo tylko dlatego, że jest ono sprzeczne z aktualnym interesem danej społeczności. Ostatecznie więc, tak samo jak w przypadku wszystkich wcześniej omawianych form fanowskiej działalności, proces tworzenia i wymiany scanlacji podporządkowany został ściśle regule od fanów dla fanów, przyjmującej w tym konkretnym przypadku kształt analogiczny względem norm dotyczących fansubingu⁵²¹.

Bardzo ciekawym przykładem fanowskiej aktywności mogącej naruszać prawa autorskie jest także cosplay. Otóż, jak zauważyła Anna Górską-Micorek⁵²², według polskiego orzecznictwa sądowego, kostium jako taki, może być przedmiotem prawa autorskiego, jeśli spełnia odpowiednie przesłanki. Przykładem na to jest wyrok Sądu Apelacyjnego w Lublinie z dnia 5 marca 2013 roku⁵²³, który dotyczył kostiumów inspirowanych Karnawalem Weneckim, zaprojektowanych i wykonanych na potrzeby spektaklu teatralnego. W interesującej nas kwestii, w uzasadnieniu wyroku podniesiono, iż *w ocenie Sądu [w tym konkretnym przypadku] efekty pracy powódek [tj. twórczych strojów] miały charakter kreatywny i nosiły cechy oryginalności. Zarówno bowiem same kostiumy jak i widowisko sceniczne stworzone przy udziale wyżej wskazanych osób nosiły cechy nowości i wzbogacały istniejący stan rzeczy*. Jednocześnie, Sąd podkreślił jednak, iż *projekty kostiumów jak i formuła przedstawienia noszą cechy innowacyjności, pomimo, iż zachowują wyraźnie stylistykę kostiumów i przedstawień nawiązujących do tradycji Karnawału Weneckiego oraz organizowanych w jego ramach spektaklów i pokazów*. Przesłanka indy-

520 *Ibidem*, s. 13.

521 A. Doczekalska, J. Tkaczyk, *Postawy konsumentów dóbr ...*, s. 107-110. zobacz też: Czaplińska A., *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń 2006, s. 12-13. [Online] <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf> [dostęp: 15.03.2021].

522 A. Górską-Micorek, *Cosplay a kwestie praw autorskich*, [Online] <https://www.ficwalk.pl/cosplay-a-prawa-autorskie> [dostęp: 15.03.2021].

523 Sygn. akt I ACa 743/12. *Wyrok Sądu Apelacyjnego w Lublinie z dnia 5 marca 2013 r. I ACa 743/12. Podstawy do odmowy stosowania roszczenia o zapłatę wielokrotności wynagrodzenia autorskiego. UZASADNIENIE.*, [Online] <https://sip.lex.pl/orzeczenia-i-pisma-urzedowe/orzeczenia-sadow/i-aca-743-12-podstawy-do-odmowy-stosowania-rozszczenia-o-521399695> [dostęp: 15.03.2021].

widualności utworu jest spełniona wtedy, gdy elementy jego formy i treści nie są w pełni wyznaczone przez uprzednio dane elementy należące do domeny publicznej. Dla poruszanego zagadnienia najważniejsze jest ostatnie z przytoczonych powyżej zdań. Wynika z niego bowiem, że według lubelskiego sądu twórcy bohaterów, takich jak *Yattaman* czy *Czarodziejka z Księżycy*, mogą mieć uzasadnione roszczenia do utworu fanowskiego, jakim jest ich przebranie cosplayowe⁵²⁴.

Wynika z niego także, iż to, czy w danym przypadku naruszone zostało prawo autorskie, zależy głównie od tego, jak bardzo dany strój (przebranie) podobny jest do oryginalnego projektu. Im wierniej odzwierciedla on swoją popkulturową inspirację, tym bliżej jesteśmy naruszenia praw autorskich. Czy polscy cosplayerzy mają jednak powody do obaw? Wydaje mi się, że w zdecydowanej większości przypadków nie. W polskiej ustawie o prawie autorskim istnieje pojęcie dozwolonego użytku, zezwalające każdemu kopiować lub przetwarzać dowolne dzieło *na własny użytek*; w naszym przypadku umożliwiające legalne przygotowywanie strojów *na własne potrzeby*, w tym m.in. noszenie ich na konwentach. Dozwolone jest także nieodpłatne wypożyczanie kostiumów znajomym. Problem pojawia się dopiero wtedy, gdy zaczynamy zarabiać na tych strojach, czyli np. wygrywamy jakieś konkursy z nagrodami lub wynajmujemy się jako cosplayer do celów reklamowych. Jest to już jednak inna, niezwykle złożona kwestia prawna, dalece wykraczająca poza moje kompetencje. W tym miejscu pozwoliłem więc sobie jedynie zasygnalizować istnienie takiego zagadnienia i zostawić je choćby bez próby prawnego rozstrzygnięcia.

W kontekście omawianego zagadnienia warto zwrócić tu także uwagę na fanfiki. Z samej swej istoty nawiązują one bowiem do czegoś, co zostało już kiedyś przez kogoś stworzone, a tym samym one także mogą naruszać prawa autorskie twórców lub posiadaczy licencji⁵²⁵.

524 A. Górską-Micorek, *Cosplay a kwestie praw autorskich*, [Online] <https://www.fleatwalk.pl/cosplay-a-prawa-autorskie> [dostęp: 15.03.2021].

525 D. Jankowiak, *Fan fiction – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014, s. 43-47.

W tym konkretnym wypadku legislacyjną podstawą do orzekania o legalności lub nielegalności danego dzieła fanowskiego powinna być dla nas *ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych* z 4 lutego 1994 roku, w której wyróżniono trzy odmienne kategorie utworów zróżnicowane ze względu na stopień łączących je zależności⁵²⁶. Pierwszym z nich są tzw. *utwory pierwotne*, czyli te, które powstały jako pierwsze, i najczęściej stanowią one dziś punkt odniesienia dla twórców fanowskich. Ich autorzy mają do nich zazwyczaj pełnię praw i mogą robić z nimi, co im się tylko podoba. Kolejną grupę stanowią tzw. *utwory inspirowane* czyli takie, które powstały w wyniku inspiracji cudzym dziełem, ale są na tyle oryginalne, że można przypisać im samodzielny charakter. W świetle przywołanej ustawy są to de facto dzieła autorskie, więc ich twórcy cieszą się tymi samymi prawami, co twórcy *utworów pierwotnych*⁵²⁷. Ostatnią i zarazem najbardziej interesującą nas grupę stanowią tzw. *utwory zależne*, nazywane też opracowaniami, czyli wszystkie te produkty ludzkiej działalności rzemieślniczo-artystycznej, które powstały w wyniku modyfikacji lub konwersji jakiegoś wcześniejszego dzieła. Jest to dla nas o tyleż istotny typ utworu, iż pod względem formalnym zdecydowana większość fanowskich form aktywności, w tym niemal wszystkie *fanfiki*, duża część *cosplayów* oraz szereg innych mniej popularnych form fanowskiej twórczości, przynależy właśnie do tej grupy. Niestety, w przeciwieństwie do dwóch opisanych wyżej grup, omawiane tu utwory zależne traktowane są w prawie polskim jako dzieła niesamodzielne, w związku z tym ich legalne tworzenie obwarowane zostało koniecznością posiadania zgody autora lub właściciela praw do utworu dla nich pierwotnego (wyjściowego)⁵²⁸. Oczywiście zdecydowana większość twórców fikcji fanowskiej nie posiadała w latach 90-tych (i bardzo często dziś także nie posiada) takich zgód lub zezwoleń, w związku z czym w świetle naszego prawa ich twórczość mogła (i może) uchodzić za nielegalną. Warto podkreślić tu jednak,

⁵²⁶ USTAWA z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, [Online] <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU19940240083/U/D19940083Lj.pdf> [dostęp: 15.03.2021].

⁵²⁷ M. Wróbel, *Prawnoautorska ochrona pomysłu*, „Zeszyt Studencki Kół Naukowych Wydziału Prawa i Administracji UAM”, 2017, nr 1 (7), s. 237-240.

⁵²⁸ *Ibidem*, s. 237-240.

iż w polskim fandomie mangi i anime twórczość tego typu nigdy nie cieszyła się zbyt dużym zainteresowaniem fanów; a na pewno o wiele mniejszym niż w innych wspólnotach fanowskich [W49], stąd temat ten ma dla mnie marginalne znaczenie.

Zagadnienie skomplikowanej relacji pomiędzy fanowską twórczością a prawem autorskim można byłoby jeszcze długo kontynuować, omawiając dziesiątki kolejnych przykładów. Uważam jednak, iż w dużej mierze byłaby to analiza wtórna; przy przedstawianiu każdego kolejnego jednostkowego przypadku fanowskiej aktywności powielająca opisy tych samych niejasności prawnych i przeciwstawianych im rozwiązań. Istotnym problemem przy kontynuowaniu tego tematu jest także brak rzetelnych danych. W trakcie zbierania materiałów do niniejszej pracy przeprowadziłem rozmowy z blisko stu pięćdziesięcioma osobami aktywnie zaangażowanymi w dawną działalność fandomową i tworzenie fanowskich treści. Z tej liczby tylko około dziesięciu osób wyraziło chęć porozmawiania na ten temat, z czego ostatecznie na potencjalne wykorzystanie treści tych rozmów w niniejszej pracy zgodziło się jedynie pięć. Zagadnienie to otoczone jest więc specyficzną zasłoną, uniemożliwiającą pełne przeanalizowanie tego zagadnienia.

Mam jednak nadzieję, że pięć przytoczonych i omówionych powyżej przykładów wyraziście zilustrowało złożoność problemu prawnej, moralnej i etycznej oceny twórczej aktywności polskich fanów. Z jednej strony, powierzchownie interpretując literę prawa, niemal wszystkie przywołane formy fanowskiej aktywności należałoby uznać za naruszenie obowiązujących w Polsce przepisów o prawie autorskim i jednoznacznie potępić je jako pirackie. Wyjątkiem byłby tu jedynie cosplay, który przy zachowaniu pewnych odstępstw względem popkulturowego wzorca wydaje się całkowicie legalny. Z drugiej jednak strony, cała tak często przywoływana tu nielegalność dawnej fanowskiej aktywności póki co jest tylko teoretyczna. Podkreślić należy tu bowiem, iż w latach 90-tych prawna ochrona dzieł niepolskich lub niepublikowanych w Polsce realizowana była w naszym kraju jedynie na mocy odpowiednich ustaw międzynarodowych, co oznacza, że aby uznać jakąś

działalność za nielegalną, najpierw do stosownego sądu w Polsce musiałoby wpłynąć zawiadomienie o możliwości popełnienia przestępstwa złożone bezpośrednio przez poszkodowanego. Czyli w naszym wypadku przez konkretnego japońskiego twórcę, wydawcę lub dystrybutora⁵²⁹. Jak dotychczas nie znam ani jednego takiego przypadku, co też specjalnie mnie nie dziwi, gdyż jak zauważyli Piotr Siuda i Anna Koralewska, wytaczanie spraw sądowych zachodnim mangowcom za ich fanowską twórczość i działania popularyzatorskie było wówczas nie na rękę Japończykom. *W Japonii kwestia praw autorskich traktowana jest bowiem w nieco inny sposób niż u nas; na przykład nie do końca legalne dōjinshi (czyli wariacje na temat popularnych mang, rysowane przez nieprofesjonalnych rysowników) nie są [w Japonii] ścigane prawnie, ponieważ stanowią doskonały warsztat umożliwiający młodym talentom rozwijać swoje zdolności. Na tej samej zasadzie fani, którzy z chęcią zarazają innych swoim hobby, są dla Japończyków niezwykle cenni, gdyż pozwalają otwierać się nowym rynkom zbytu na całym świecie*⁵³⁰.

Dodatkowym czynnikiem, który należy wziąć pod uwagę przy etycznej i moralnej ocenie fanowskiej twórczości, jest także fakt, iż gdyby nie jej istnienie, to z pewnością nigdy nie doszłoby do powstania rodzimego oficjalnego rynku japońskiej popkultury, a nawet jeśli by on powstał, to zapewne nigdy nie rozrósłby się do tak olbrzymich rozmiarów, jakie osiąga obecnie. Według mnie, bezdyskusyjny sukces tej branży ma swoje bezpośrednie źródło w aktywności polskich fanów, którzy w pocie czoła produkowali napisy do sprowadzanych z zagranicy kreskówek, by w myśl przyświecającej im idei i zgodnie z własną, fanowską moralnością zapewnić do nich dostęp każdemu, kto tego pragnie, a nawet temu, kto jeszcze nie wie, że chce go uzyskać. Jak już sygnalizowałem powyżej, była to aktywność kontrowersyjna i co najmniej dwuznaczna prawnie, aczkolwiek, gdyby nie ona, zainteresowanie japońską popkulturą z pewnością nigdy nie osiągnęłoby w naszym kraju tak wysokiego poziomu, aby lokalni dystrybutorzy zaczęli interesować

529 P. Siuda, A. Koralewska, *Japonizacja ...*, s. 252-253.

530 *Ibidem*, s. 253.

się zakupem drogich licencji. Strata w postaci pieniędzy, które nigdy nie zostałyby zarobione, gdyby ten rynek nie powstał, na pewno kilkusetkrotnie przewyższa sumę strat poniesionych łącznie przez wszystkich polskich dystrybutorów wskutek potencjalnych szkód wywołanych aktywnością twórczą polskich fanów⁵³¹.

⁵³¹ *Ibidem*, s. 219-220.

— ROZDZIAŁ PIĄTY —

FANDOM W NOWYM MILENIUM

Okres przełomu mileniów był dla polskiego fandomu mangi i anime czasem wielkich zmian. Wkrótce po tym, jak z aktywnego uczestnictwa w życiu polskiego fandomu zrezygnowali Tomasz „Demonek” Truszkowski i Arkadiusz „Arkady-san” Cicholiński, podobną decyzję podjął także Dariusz „Robin” Mietlicki. Co prawda ten ostatni w jakiś czas po zakończeniu *First Impaktu* zapowiedział zorganizowanie kolejnej, jeszcze większej edycji tej imprezy, czyli tzw. *Second Impakt*⁵³², aczkolwiek w kilka miesięcy później z powodów osobistych zmuszony był porzucić ten projekt, a następnie – za kolejnych kilka miesięcy – całkowicie rozstać się z fandomem [W27]. Przypomnę tu też, iż mniej więcej w tym samym czasie swoją przygodę z mangą i anime zakończył także Robert „Mr. Root” Korzeniewski, czyli ojciec założyciel polskiego fandomu mangi i anime. Także i w jego wypadku głównym powodem podjęcia takiej decyzji była *skomplikowana sytuacja osobista* [W20]. Do kolejnego wydarzenia z tego cyklu doszło pod koniec 2001 roku, kiedy to po przeprowadzeniu ósmej z kolei edycji imprezy *OOZK* z dalszego aktywnego uczestnictwa w życiu fandomu zrezygnowali dwaj główni organizatorzy tych konwentów, tj. Pyrite i Wing. Tym samym z polskiej mapy konwentowej zniknęła kolejna z najstarszych polskich imprez mangowych [W18]. W ramach uzupełnienia dodam tylko, iż w lutym 1999 roku to samo spotkało *Animady*, czyli drugą pod względem starszeństwa serię polskich konwentów mangowych⁵³³. Spośród ogółu prekursorów polskiego ruchu

532 Mr Gato (pseudonim), *Konwent*y*Konwent*y*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 7.

533 Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 34-35.

mangowego najdłużej aktywnie działało środowisko łódzkie, reprezentowane przez grupę *Łódź Manga Team*, aczkolwiek także i ono po serii katastrofalnych w skutkach oskarżeń o satanizm (więcej na ten temat pisałem w rozdziale 2.2) zakończyło swoją działalność krótko po roku dwutysięcznym. Ostatnim uchwytnym źródłowo przejawem aktywności tej grupy jest konwent *Manga ni Muchiu* 4⁵³⁴, zorganizowany w dniach 11-12 października 2003 roku [W25; W26].

Co ciekawe, odejście z fandomu aż tylu zasłużonych i, zdawałoby się, niezastąpionych działaczy nie wpłynęło w istotny sposób na jego dalsze funkcjonowanie. Ich miejsce szybko zajęła nowa generacja fanów, która bez zbędnej zwłoki i z młodzieńczą energią przystąpiła do realizacji własnych nowatorskich pomysłów. Jednymi z najważniejszych przedstawicieli tej grupy byli członkowie kilkakrotnie już wspominanej w tej pracy *Sekcji 9 Śląskiego Klubu Fantastyki*, którzy w pierwszych kilku latach nowego milenium byli motorem napędowym przełomowych zmian dokonujących się w polskim fandomie mangi i anime. Ich nowatorskie podejście do idei konwentu połączone ze sprawną organizacją sprawiały, iż kolejne edycje organizowanych przez nich *Asuconów* w coraz większym stopniu zmieniały dotychczasowe oblicze polskich konwentów mangowych, a zarazem przyciągały coraz liczniejsze rzesze fanów, niejednokrotnie przekraczające 600 lub 700 osób.

Wśród najaktywniejszych grup fandomowych początku nowego milenium wymienić należy także *DOJI-Anime-Team*, czyli młodą krakowską grupę fanów o ponadprzeciętnej inwencji, która przy wsparciu członków dobrze nam już znanego krakowskiego klubu *Yokai* zainicjowała w 2001 roku nową serię polskich konwentów mangowych pod nazwą *Dojicon*⁵³⁵. Początkowo były to niewielkie imprezy przyciągające jedynie po stu lub dwustu lokalnych fanów, aczkolwiek sukcesywnie się rozwijające. Apogeum swojego rozkwitu *Dojicony* osiągnęły w 2007 roku, kiedy to na siódmej edycji konwentu zjawilo się blisko 1200 osób⁵³⁶.

534 J. Pawłowicz, *Manga ni Muchiu*, „MANGAzyn”, 2004, nr 1 (2), s. 60-61.

535 K. Zbroja, *Dojicon*, „Kawaii”, 2001, nr 6 (34), s. 56-57.

536 D. Michał, *DOJIcon* 7 [Online] https://anime.com.pl/DOJIcon_7,text,read,123.html [dostęp: 12.01.2020].

Największą i zarazem najważniejszą polską grupą mangową działającą w okresie pierwszej dekady nowego milenium był jednak wrocławsko-opolsko-głogowski SWAT, czyli multiregionalne zrzeszenie najaktywniejszych i najbardziej twórczych mangamaniaków z obszaru południowo-zachodniej części naszego kraju. Pomimo iż grupa ta sięgała swoimi korzeniami do 1998 roku [W24; W30; W31; W47], to jednak przed rokiem 2001 nie była ona w polskim fandomie powszechnie znana. Przez pierwsze dwa lata swojego istnienia koncentrowała się bowiem wyłącznie na aranżowaniu niewielkich imprez lokalnych, spośród których na szczególną uwagę z perspektywy niniejszej pracy zasługują przede wszystkim – przywoływane już wcześniej – jednodniowe pokazy anime organizowane na Politechnice Wrocławskiej i znane szerszej publiczności pod nazwą *Anime Show*. Pierwszy z nich odbył się 6 listopada 1998 roku, dwa kolejne 26 marca i 19 listopada 1999 roku, a ostatni 28 kwietnia 2001 roku [W24; W30; W31; W47]. Status i pozycja SWAT-u w polskim fandomie uległy istotnej zmianie dopiero w drugiej połowie 2001 roku, kiedy to po kilkunastu miesiącach przygotowań swojej ostatecznej realizacji doczekał się konwent *BAKA Y2K1*, czyli pierwszy ogólnopolski projekt grupy SWAT. Pomimo kilku drobnych potknięć konwent ten okazał się jednak niezwykle udaną imprezą, o czym świadczy przede wszystkim olbrzymia ilość pochlebnych recenzji⁵³⁷. Warto podkreślić, iż był on także dużym sukcesem frekwencyjnym. Odwiedziło go ponad 300 osób, co jak na debiutanta stanowiło nie lada osiągnięcie [W31; W47]. Zachęceni tym sukcesem SWAT-owcy zorganizowali więc w ciągu następnych trzech lat trzy kolejne edycje tej imprezy, tj. *BAKĘ Y2K2*⁵³⁸,

⁵³⁷ Por. m.in.: PRO (pseudonim), *Bardzo atrakcyjna manga*, „Gazeta Dolnośląska”, 2001, nr 228 (3252), s. 2; A. Prodeua, D. Flunt, *Non stop manga*, „Gazeta Dolnośląska”, 2001, nr 229 (3253), s. 11; Dżoasia (pseudonim), *Baka Y2K*, „Kawaii”, 2002, nr 1 (35), s. 69.

⁵³⁸ Uważam za stosowane nadmienić tu, że *BAKA Y2K2* była organizacyjnie połączona z konwentem fantastyki *Szedariada XV*, co oznacza, że oba te wydarzenia odbyły się równocześnie w jednym budynku, na zasadzie 2w1, czyli dwa konwenty w cenie jednego. Według szacunków organizatorów obie imprezy zgromadziły łącznie ok. 600 uczestników, z czego ok. 400 stanowili mangowcy, a pozostałe 200 fantaści. Do tych danych należy podchodzić jednak z dużą dozą ostrożności. Uczestnicy obu konwentów mogli

*BAKĘ Y2K3*⁵³⁹ oraz *BAKĘ Y2K4*⁵⁴⁰. One także okazały się olbrzymimi sukcesami, gromadząc odpowiednio po około 600, 900 oraz 1200 osób [W31]. Jeśli te liczby są prawdziwe, a nie mam podstaw w nie wierzyć, to *SWAT* był pierwszą polską grupą fanowską, której udało się zorganizować konwent skupiający ponad tysiąc uczestników. Wcześniej udawało się to tylko imprezom z cyklu *Dzień z Sailor Moon*, aczkolwiek chciałbym tu wyraźnie podkreślić, iż one organizowane były przez firmę Planet Manga, w związku z czym jest to całkowicie inna sytuacja. W kolejnych latach konwenty z serii *BAKA* w dalszym ciągu rozwijały się organizacyjnie i programowo, jednocześnie sukcesywnie zwiększając przy tym liczbę swoich uczestników. Najlepszym przykładem potwierdzającym tę prawidłowość jest siódme wydanie tej imprezy, tj. *BAKA Y2K8*, na której zjawilo się około 2000 mangowców z całej Polski. Niestety, wraz z tą rekordową edycją zakończyła się dobra passa grupy. Co prawda kolejne edycje *BAKI* wciąż cieszyły się

bowiem bez przeszkód przemieszczać się pomiędzy obiema imprezami, więc ich dokładne policzenie i podzielenie na mangowców i niemangowców było co najmniej trudne [W47]. Warto dodać tu także, że według tradycji utrwalonej w zbiorowej pamięci polskiego fandomu kooperatywa organizatorów *BAKI* i *Szedariady* była pierwszym w polskiej historii przypadkiem tak ścisłej konwentowej współpracy pomiędzy członkami obu fandomów. Niestety, z przykrością muszę stwierdzić, iż jest to kolejna fandomowa legenda; nie pierwsza przywoływana w tej pracy. Imprezy organizowane na podobnych zasadach odbywały się już wcześniej co najmniej kilkukrotnie. Najstarszym znanym mi przykładem tego typu konwentu hybrydowego jest łódzki zlot *Fusion'99*, stanowiący połączenie konwentu fantastyki *Wzorkon'99* ze zlotem miłośników mangi i anime *Animad 7*. Odbył się on w dniach 10–12 grudnia 1999 w gmachu Szkoły Podstawowej nr 65 w Łodzi. W późniejszym okresie z analogiczną sytuacją mamy do czynienia także w przypadku pierwszych dwóch edycji bydgoskich konwentów mangowych *Manga Natsu*. Pierwszy z nich, tzw. *Manga Natsu 1999*, zorganizowany został wspólnie ze zlotem fantastów *MADNESS'99*, a drugi, *Manga Natsu 2000*, z imprezą *Cocon 2000* [W09]. Por. też.: T. Pawłowski, *Manga Natsu*, „Gazeta Pomorska”, 1999, nr 183 (15508), s. 14; Simon-W (pseudonim), *Manga Natsu*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68; Ł. Chmielewski, *Konwent Wyobraźni*, „Gazeta Pomorska”, 2000, nr 153 (15771), s. 6; P. Jóźwiak-Rodan, *Fusion 99. Konwent miłośników fantastyki, RPG, mangi i anime*, „Łowca Wyobraźni”, 2000, nr 1 (4), s. 5; Shinno Michio (pseudonim), *Manga Natsu 2000*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 48; Ł. Reczulski, P. Gamus, *Historia łódzkiego ...*, s. 36. O konwencie *BAKA Y2K2* zobacz: Shinno Michio (pseudonim), *Bakanietaka Baka*, „Kawaii”, 2003, nr 2 (42), s. 68; [Fanzin] Robin (pseudonim), *Baka Y2k2*,

539 Shinno Michio (pseudonim), *Największy polski konwent Baka*, „Kawaii”, 2003, nr 7 (47), s. 6; M. Poliszczuk, *BAKA Y2K3*, „MANGAzyn”, 2004, nr 1 (2), s. 60.

540 M (pseudonim), *Nieglupi Konwent. BAKA*, „Kawaii”, 2005, nr 1 (60), s. 37.

bardzo dużym zainteresowaniem polskich fanów, aczkolwiek począwszy od roku 2009, liczba odwiedzających je osób zaczęła gwałtownie spadać. Na przykład w roku 2011 na *BACE Y2k11* pojawiło się już tylko ok. 1200 uczestników, czyli o prawie 800 mniej niż w roku 2008, a w roku 2012 jeszcze mniej, gdyż niewiele ponad 1000 [W31; W47]. Jako uzupełnienie tego tematu chciałbym jeszcze nadmienić, iż od 2002 roku grupa *SWAT* organizowała także serię konwentów *Makon*, które odbywały się w Opolu, czyli drugim po Wrocławiu macierzystym mieście tej formacji. Łącznie odbyły się dwie imprezy z tej serii. Pierwsza w dniach 20-21 kwietnia 2002 roku⁵⁴¹, a druga 5-6 kwietnia 2003 roku⁵⁴². Na obu frekwencja nie przekroczyła 300 osób [W30]. Jako ciekawostkę dodam, że pierwsza edycja wspomnianej imprezy była wydarzeniem bez precedensu w dziejach polskiego fandomu, gdyż był to konwent zorganizowany głównie w celu zaliczenia semestru na lokalnej uczelni. Była to więc swojego rodzaju praca zaliczeniowa [W30].

Naturalny proces wymiany fandomowych elit nie był oczywiście jedyną wartością odnotowania przemianą, która dokonała się na polskiej scenie mangowej w początkach nowego milenium. W tym czasie na skutek błyskawicznie postępującej informatyzacji i internetyzacji naszego kraju zaczęło dochodzić także do poważnych zmian w kształcie i formie wielu fandomowych przedsięwzięć⁵⁴³. Były to wydarzenia niezwykle ważne, gdyż z czasem przyczyniły się do całkowitej metamorfozy polskiego fandomu. Najszybciej i najjaskrawiej proces ten uwidocznił się w przypadku polskich konwentów mangowych, które zaledwie w ciągu kilku lat przekształciły się z imprez poświęconych głównie oglądaniu filmów w spotkania skoncentrowane przede wszystkim na kupowaniu mangowych gadżetów i wysłuchiowaniu prelekcji tematycznych. Oczywiście nie była to zmiana gwałtowna.

541 K. Kowalczyk, *Makon*, „Kawaii”, 2002, nr 4 (38), s. 52-53; [Fanzin] Kongoki (pseudonim), *Higieniczny SWAT?*, „MA-88”, 2002, nr 2 (3), s. 5.

542 K. Zbroja, *Makon 2*, „Kawaii”, 2003, nr 4 (44), s. 66-67.

543 D. Batorski, *Korzystanie z internetu – przemiany i konsekwencje dla użytkowników*, [w:] *Re: Internet - społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, Warszawa 2006, s. 122-124.

Przejście z jednego wariantu w drugi trwało co najmniej kilka lat. Podkreślić należy jednak, iż momentem przełomowym w tym procesie było pojawienie się na polskiej scenie mangowej nowej generacji fanów, którzy – z tylko sobie znanych powodów – na organizowanych przez siebie imprezach zaczęli stopniowo marginalizować znaczenie projekcji filmowych i zastępować je zwartymi blokami innych atrakcji. W efekcie tych działań już w 2002 i 2003 roku na największych polskich imprezach mangowych pojawiły się pierwsze sale w całości przeznaczone na okołomangowe prelekcje, olbrzymia ilość konkursów oraz szereg innych niespotykanych wcześniej atrakcji, jak choćby mangowe larp⁵⁴⁴. Niestety nie dysponuję żadnymi konkretnymi danymi odnośnie do powodów, które legły u podstaw tych zmian. Zakładam jednak, iż jednym z nich był fakt szybko postępującej informatyzacji kraju, skutkującej w naszym przypadku olbrzymim ułatwieniem dostępu do japońskich komiksów i filmów animowanych. O ile w latach 90-tych zdobycie jakiegokolwiek anime było bardzo trudne, więc organizacja imprez opartych na projekcjach filmowych miała sens, o tyle w połowie pierwszej dekady nowego milenium, kiedy niemal każdy mógł ściągnąć z internetu wszystko, co chciał, bezrefleksyjne trwanie przy takim schemacie konwentu byłoby co najmniej niemądre. Oczywiście nie wszyscy ówcześni polscy fani mieli nieograniczony dostęp do internetu, w związku z czym w fandomie w dalszym ciągu funkcjonowała stosunkowo liczna grupa fanów pozbawionych możliwości kontaktu z niektórymi, głównie najnowszymi produkcjami filmowymi. Skutkowało to tym, iż projekcje filmowe jeszcze długo pojawiały się w programach polskich konwentów mangowych (przede wszystkim w formie polskich fansubów), aczkolwiek należy tu podkreślić, iż pod koniec pierwszej dekady nowego tysiąclecia były one już naprawdę nieliczne⁵⁴⁵. Rozpatrując teoretyczne przyczyny opisanych powyżej zmian, należy wziąć pod uwagę także możliwość, iż jednym z powodów stopniowego odchodzenia od organizacji projek-

544 Por. m.in.: **[Informator]** *Asucon* 7, 2002, s. 4-6; **[Informator]** *Makon*, 2002, s. 1; **[Informator]** *BAKA Y2K2*, 2002, s. 2-3; **[Informator]** *Asucon* 8, 2003, s. 6-11; **[Informator]** *BAKA Y2K4*, 2004, s. 3-5, 10-11.

545 W przypadku mojego rodzimego fandomu łódzkiego doszło do tego między innymi na konwentach „Chibicon” i „Chapter 3: Childhood”. Por.: **[Informator]** *Chibicon*, 2009, s. 16-19; **[Informator]** *Chapter 3: Childhood*, 2010, s. 23-26.

cji filmowych były ich olbrzymie koszty. Każdy, kto chciał zrobić to legalnie, musiał wykupić licencje od ZAiKS-u, co nie było tanie. Nie każdą imprezę było stać na tego typu wydatki. Na koniec wspomnieć wypada jeszcze, że mógł być to także efekt inspiracji. W tym wypadku w grę wchodzi przede wszystkim konwenty miłośników fantastyki, które co najmniej od kilkunastu lat składały się głównie z prelekcji, konkursów i różnego rodzaju gier zespołowych⁵⁴⁶. Skoro sprawdzało się to w środowisku fantastów, czemu miałyby nie chwycić także wśród mangowców.

Pozostając jeszcze na moment w temacie konwentów, chciałbym zwrócić uwagę czytelników na kolejną zmianę, która dokonała się w tej materii w nowym mileniu. Otóż, poczynawszy od roku 2000, obserwujemy ciągły i gwałtowny wzrost liczby odbywających się w Polsce imprez mangowych. O ile w roku 2000 odbyło się ich około 13, o tyle rok później było ich już 18, a w dwóch następnych latach odpowiednio 23 i 33. Rokroczny przyrost wynosił więc średnio 25%. Przy tej okazji chciałbym zwrócić uwagę na jeszcze jedną ciekawą tendencję. Otóż spośród 18 konwentów mangowych, które odbyły się w Polsce w 2001 roku, aż osiem było debiutantami zorganizowanymi przez nowe młode ekipy (tj. 45%), a pozostałe, poza dwoma wyjątkami (*OOZK VIII* i *Anime Show IV*), sięgały swymi korzeniami najdalej do roku 1999. W roku następnym procent debiutantów w ogólnej puli polskich imprez był jeszcze większy i wynosił ponad 50%, a jeszcze rok później wzrósł do blisko 60%. Dla porównania, w 1998 roku współczynnik ten wynosił tylko 25%, a w 1999 około 30%. W nowym mileniu fandom zaczął więc iść w kierunku ilości, a nie (sprawdzonej) jakości⁵⁴⁷.

Zmiany dokonujące się w polskim fandomie w początkach nowego milenium nie ograniczyły się bynajmniej tylko do konwentów. Szybko postępująca informatyzacja i internetyzacja kraju zapoczątkowała także szereg innych przełomowych przekształceń, które w ciągu zaledwie kilku lat niemal całkowicie zmieniły dotychczasowe oblicze polskiego fandomu. Jedną z nich było choćby masowe obumieranie polskich klubów korespondencyjnych, które w sytuacji powszechne-

⁵⁴⁶ Por. m.in.: **[Informator]** *Wzorkon* 97, 1997, s. 2-4; **[Informator]** *Kapitularz*, 2000, s. 2-6; **[Informator]** *Kapitularz* 2, 2000, s. 3-6.

⁵⁴⁷ Dane zaczerpnięto z Czasopisma „Kawaii”, nr 20-51, „MANGAzyn”, nr 1-6, oraz strony: www.anime.com.pl.

go dostępu do internetu nie były w stanie przeciwstawić się szybkości i prostocie oferowanej przez sieciowe środki fanowskiej komunikacji. W takich okolicznościach w ciągu dwóch pierwszych lat nowego milenium swoją działalność zakończyła zdecydowana większość polskich zrzeszeń tego typu, co wiązało się także ze zniknięciem z fandomowego obiegu dużej liczby bardzo dobrych – redagowanych przez nie – fanzinów. Z mojej perspektywy była to największa ze strat, jaką poniósł polski fandom w okresie milenijnej transformacji.

Rolę klubów korespondencyjnych szybko przejęły internetowe listy dyskusyjne, które akurat w tym samym czasie przeżywały okres swojego największego rozwoju. Skalę tego zjawiska najlepiej zilustrują dane dotyczące usenetowej listy *pl.rec.anime*, według których w latach 2000–2002 przeprowadzono za jej pośrednictwem o blisko 300% rozmów więcej niż w okresie 1997–1999. W liczbach bezwzględnych przekłada się to na stosunek 9332 do 2534 konwersacji⁵⁴⁸. Nie bez wpływu na sytuację analogowych środków komunikacji fanowskiej (tj. klubów korespondencyjnych i fanzinów) było także powstawanie na początku nowego milenium licznych okołomangowych portali internetowych. Spośród całej ich masy (np. *manga.com.pl* czy *kasumi.pl*)⁵⁴⁹ na naszą szczególną uwagę zasługuje przede wszystkim strona *anime.com.pl*, czyli od 2002 roku nieoficjalne centrum polskiego fandomu, zajmujące się publikacją newsów, recenzji z konwentów oraz wszystkich cyfryzowalnych form fanowskiej twórczości. Co ciekawe, od samego początku stronę tę tworzyli głównie jej użytkownicy. Jeśli więc chciałeś podzielić się z resztą fandomu swoimi fanartami, fanfikami czy recenzjami z konwentów, to *anime.com.pl* było najlepszym miejscem do tego celu. Musiałeś tylko pogodzić się z tym, że każdy zarejestrowany użytkownik portalu miał prawo skomentować wrzucone przez ciebie materiały, co prawie zawsze wiązało się z ciętym i bezlitosnym prostowaniem twojego tekstu, ewentualnie *fachową i konstruktywną krytyką* zamieszczonych w galerii fanartów.

⁵⁴⁸ Dane te uzyskałem w efekcie analizy archiwum grupy „pl.rec.anime”.

⁵⁴⁹ Allor (pseudonim), *Internet. Odwiedź te strony*, „Kawaii”, 2003, nr 7 (47), s. 21.

W pierwszych latach nowego milenium obserwowalna jest także istotna jakościowa zmiana w podejściu polskich fanów do kwestii praw autorskich w dziedzinie produktów audiowizualnych. Wbrew temu, czego można byłoby się spodziewać, nie był to jednak zwrot w stronę legalizmu, a wręcz przeciwnie, mowa tu o niebywalej intensyfikacji i umasowieniu procederu nielicencjonowanego kopiowania komiksów i filmów. Zgodnie z tym, co wcześniej pisałem, już pod koniec lat 90-tych było to w polskim fandomie olbrzymim problemem⁵⁵⁰. Trudno oszacować jego skalę, ale musiała być ona znacząca, skoro w 1998 roku Tomasz „Mr. Gato” Gawroński, zatrwożony skalą tego zjawiska, opublikował na łamach czasopisma „Kawaii” artykuł, w którym starał się przekonać czytelników, by zamiast inwestować w przegrywane filmy, najczęściej bardzo niskiej jakości, przerzucili się na droższe, aczkolwiek legalne i o wiele lepsze jakościowo wydania oryginalne⁵⁵¹. Wydaje się jednak, iż pomimo pewnych drobnych sukcesów⁵⁵² akcja ta zakończyła się porażką. Rachunek ekonomiczny działał bowiem na niekorzyść nośników legalnych. W przypadku kaset VHS z filmami anime koszty pirackiej taśmy stanowiły zazwyczaj około 1/8 lub nawet 1/10 ceny taśmy oryginalnej [W25; W49]. W nowym mileniu, za sprawą rozpowszechnienia się komputerów oraz technologii cyfrowego zapisu danych, rozdźwięk pomiędzy kosztami kopii legalnych i nielegalnych wzrósł jeszcze bardziej. Według ostrożnych szacunków koszt pirackiej kopii jednego filmu (tj. cena płyty CD lub dysku twardego) wynosił 1/80 oryginału lub nawet mniej [W25; W49]. Rozwojowi tego niekorzystnego zjawiska sprzyjał także fakt, iż w nowym tysiącleciu sporządzenie nielicencjonowanej kopii filmów lub komiksów było o wiele prostsze niż w latach 90-tych. Dawniej wymagało to znajomości ludzi z dostępem do filmów oraz posiadania co najmniej dwóch magnetowidów, które trzeba było z sobą połączyć, by przegrać film z jednej taśmy na drugą. Dodatkowo, proces ten wymagał wiedzy i doświadczenia oraz z uwagi na fakt, iż odbywał się on w czasie rzeczywistym, wiązał się także z koniecznością zainwestowania znacznej

550 R. Swółł, *Zakochany w M ...*, s. 12.

551 Mr. Gato (pseudonim), *Rzeczpospolita piracka ...*, s. 56-57.

552 Por. Coach (pseudonim), *list [w dziale: Listy Kawaii]*, „Kawaii”, 1998, nr 7 (12), s. 61.

ilości czasu. W przypadku technologii cyfrowych wszystkie opisane powyżej mankamenty technik analogowych zniknęły jak za dotknięciem magicznej różdżki. Kopiowanie plików cyfrowych, czy to z komputera na komputer, czy to z komputera na płytę CD, było szybkie, dziecinnie proste i nie wymagało nawet wówczas drogiego sprzętu. W przypadku kopiowania plików z komputera na komputer potrzebny był tylko zestaw kabli za kilkanaście złotych, a w przypadku nagrywania filmów z dysku na kompakt potrzebna była nagrywarka płyt CD (później też DVD) kosztująca wówczas około 1500 złotych. Sprzęt drogi, aczkolwiek i tak tańszy niż dwa magnetowidy. W realiach nowego milenium zdobycie filmów do skopiowania także nie było problemem, szczególnie w porównaniu do sytuacji z lat 90-tych. Począwszy od roku 2001, na wielu polskich konwentach mangowych istniały tzw. copy-roomy, czyli specjalne pomieszczenia, w których przez cały czas trwania imprezy z komputera na komputer lub z komputera na płyty CD kopiowano tysiące plików z filmami anime lub komiksami⁵⁵³. Z tej możliwości mógł skorzystać każdy uczestnik konwentu; jedynymi ograniczeniami był: czas trwania konwentu, przepustowość i wydajność sprzętu oraz zasób dostępnego materiału. Dla tych, którzy nie mogli skorzystać z konwentowych copy-roomów lub ściągnąć filmów lub komiksów bezpośrednio z internetu, w omawianym okresie istniały jeszcze inne odfanowskie sposoby dystrybucji japońskiej popkultury. Jednym z przykładów tego typu działań była akcja *Anime za free*, która już na stałe zapisała się w historii fandomowego piractwa. Rozpoczęła się ona 31 sierpnia 2005 roku od opublikowania na forum internetowym strony *www.animesub.info* posta, w którym jego autor zaoferował wszystkim chętnym, iż podzieli się z nimi swoimi zbiorami filmów anime.

553 Por. **[pl.rec.anime]**, temat: „*Yokkon III*” (09.04.2001), wpisy użytkownika: Claude; **[pl.rec.anime]**, temat: „*BAKA kolejne info:*” (21.09.2001), wpisy użytkownika: Richie; **[pl.rec.anime]**, temat: „*Baka Y2K*” (07.10.2001), wpisy użytkownika: Roman , gryf Dobosz; **[pl.rec.anime]**, temat: „*IX OZK: Codename 3x3*” (07.03.2002), wpisy użytkownika: Rafał Strzelecki; **[pl.rec.anime]**, temat: „*MAkon*” (25.03.2002), wpisy użytkownika: Yuumei; **[pl.rec.anime]**, temat: „*dojicon3*” (08.09.2002), wpisy użytkownika: Coach(R); **[pl.rec.anime]**, temat: „*aNetCon& GDAK - 30.11 - 01.12.2002*” (18.11.2002), wpisy użytkownika: Gabriel Elorien; **[pl.rec.anime]**, temat: „*Kamikadze - raport*” (15.03.2003), wpisy użytkownika: Coach; **[pl.rec.anime]**, temat: „*WTC2003*” (17.03.2003), wpisy użytkownika: Sabudda; **[pl.rec.anime]**, temat: „*Kamikaze Rybnik*” (07.04.2004), wpisy użytkownika: V2.

Zasady były proste. Płyty CD z anime miały być pakowane w plastikowe pudełka i wysyłane pocztą w kopertach bąbelkowych do osób, które zgłosiły chęć udziału w akcji, w kolejności zgodnej ze stworzonymi wcześniej listami chętnych. Pomysłodawca akcji wysłał więc płytę X do pierwszej osoby z danej listy, a ta po zgraniu jej na dysk lub przegranie, przesyłała ją kolejnej osobie z listy, a ta jeszcze następnej. I tak dalej i dalej. Udział w akcji był oczywiście bezpłatny; wyjątkiem były jedynie koszty przesyłki paczki z płytą do kolejnej osoby z listy. W ciągu trzech pierwszych dni po opublikowaniu posta chęć udziału w akcji zgłosiły tylko trzy osoby. Na dzień 8 grudnia 2005 roku, czyli po czterech miesiącach, było ich już jednak ponad 120, a po Polsce krążyło 40 paczek⁵⁵⁴.

Już na sam koniec chciałbym dodać jeszcze jeden fakt dotyczący zmian dokonujących się w nowym milenium. Otóż wraz z początkiem nowej ery rozpoczął się także proces wewnętrznego podziału polskiego fandomu mangi i anime na kilka mniejszych i mocno zarysowanych wspólnot. Pierwszą z nich, a zarazem najstarszą, tworzyli fani J-rocka, czyli japońskiej odmiany muzyki rockowej, którzy już w latach 2000-2001 wyraźnie odcięli się od mangowców⁵⁵⁵. Warto wspomnieć tu także o fanach yuri i yaoi, czyli społecznościach szczególnie zainteresowanych japońskimi filmami animowanymi i komiksami, w których głównym elementem fabuły są odpowiednio związki damsko-damskie i męsko-męskie⁵⁵⁶. Narodziny obu tych wspólnot łączyć należy z dwoma pierwszymi latami nowego milenium, przy czym zdecydowanie liczniejszą i aktywniejszą grupą byli tu fani yaoi. Już w 2002 roku wydali oni swój pierwszy fanzin (przynajmniej ja osobiście nie znam starszego): „Northern Lights”. Łącznie ukazało

554 P. Siuda, A. Karolewska, *Japonizacja ...*, s. 244-249; A. Czaplińska, *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń 2006, s. 13-15. [Online] <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf> [dostęp: 15.03.2021].

555 S. Czubkowska, *Japońska Zaraza ...*, s. 60-64; A. Włodarczyk, *J-pop i K-pop. Azjatyckie boysbandy porywają Europę*, „Bliza”, 2013, nr 4 (17), s. 189-196; idem, *J-Rock, J-Pop i K-POP oraz polscy fani muzyki azjatyckiej*, „Gdańskie Zeszyty Kulturoznawcze”, 2015, nr 1 (1), s. 47-54.

556 T. Burdzik, *Hentai - Erotyka z mangi i anime*, „Kultura i Edukacja” 2014, nr 3 (103), s. 348-351

się 6 numerów tego czasopisma. Ostatni opublikowany został w 2005 roku [W23]. Z czasem lista działań podejmowanych przez polski fandom yaoi⁵⁵⁷ poszerzyła się także o kilka innych fanzinów (np. „Chigau” – 2003-2005 czy „Koliber” – 2010), o amatorskie zbiory komisów publikowane własnym sumptem ich autorów (np. płocka antologia *Silky Boysz* 2003 roku) oraz o własne stricte yaoiowe konwenty. Do tych ostatnich należał przede wszystkim organizowany od 2003 roku w Warszawie *Aicon*⁵⁵⁸.

Przytoczone powyżej przykłady nie wyczerpują oczywiście listy wszystkich zmian, które dokonały się w polskim fandomie mangi i anime na przełomie mileniów. Było ich o wiele więcej; zbyt wiele, by opisać je wszystkie w tym miejscu⁵⁵⁹. Myślę jednak, iż nawet taka pobieżna analiza tego zagadnienia w wystarczającym stopniu obrazuje skalę przemian, jaką w pierwszych latach nowego tysiąclecia przeszła społeczność polskich fanów mangi i anime. Szybki rozwój nowych technologii oraz gwałtowne przyspieszenie tempa informatyzacji i internetyzacji naszego kraju sprawiły, iż zaledwie w ciągu kilku lat polski fandom zmienił się nie do poznania i przekształcił się ze społeczności analogowej w cyfrową. Proces ten miał oczywiście swoje dobre i złe strony. Wśród tych pierwszych wymienić należy przede wszystkim gwałtowny rozkwit fandomu sieciowego (np. grupy dyskusyjnej *pl.rec.anime*) oraz towarzyszący temu procesowi istny wysyp wszelkich cyfryzowalnych form fanowskiej twórczości (np. fansub lub AMV-y). Szkoda tylko, że ten rozwój fandom przyplacić musiał odejściem w niebyt fanzinów czy klubów korespondencyjnych. Widać taka była konieczność dziejowa. Warto tu jednak podkreślić, iż mimo wszystkich

557 O fandomie yaoi zobacz: B. Bamber, *Jestem yaoistką*, „Zeszyty Komiksowe”, 2013, nr 1 (13), s. 112-113; N. Dmitruk, *Fanki „yaoi” na gruncie polskim ...*, s. 117-136; K. Marak, *Mangi „yaoi” w Polsce. Charakterystyka fandomu*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 137-156; A. Kobus, *Opowiadanie „yaoi”. Hybrydowe gatunki w polskiej twórczości fanowskiej*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 157-180.

558 K.-chan (pseudonim), *AICON 2003*, „MANGAzyń”, 2003, nr 1 (1), s. 91.

559 W mojej opinii jest to temat na osobną, obszerną książkę.

przywołanych powyżej różnic w dalszym ciągu był to ten sam fandom. Co prawda w latach dziewięćdziesiątych inny i w pierwszej dekadzie dwudziestego pierwszego wieku inny, ale pomimo to i tak ten sam.

— ROZDZIAŁ SZÓSTY —

ZAKOŃCZENIE

W wydanej w roku dwutysięcznym książce *Komiks* Jerzy Szyłak wyraził opinię, iż fascynacja polskiej młodzieży komiksem japońskim jest tylko chwilową modą, która niedługo przeminie lub w najlepszym wypadku niebawem bardzo mocno osłabnie i znacząco ograniczy swój zasięg⁵⁶⁰. Dziś wiemy, że była to prognoza błędna. W ciągu dwudziestu lat, które minęły od opublikowania tych słów, liczebność polskich fanów mangi i anime powiększyła się co najmniej kilkukrotnie i wzrosła z około 20 tysięcy osób do około 100 tysięcy osób. To samo spotkało także rodzimy rynek wydawniczy mang. W momencie, w którym profesor Szyłak składał do druku swoją pracę, na polskim rynku funkcjonowały jedynie trzy wydawnictwa zajmujące się publikacją komiksów japońskich, wydające łącznie 43 pojedyncze komiksy rocznie⁵⁶¹. Obecnie, dwie dekady później, w Polsce działa siedem tego typu oficyn, a ich zsumowana produkcja wyniosła w roku 2019 413 tomików⁵⁶². Tylko dla uzupełnienia przytoczę tu przywoływane już wcześniej dane, zgodnie z którymi każdy z nich drukowany był w ilości od kilkuset do kilku tysięcy egzemplarzy, czyli w nakładach dwa razy większych niż przeciętne komiksy zachodnie⁵⁶³. Parafrazując słowa Marka Twaina, można więc napisać, że pogłoski o rychłej śmierci polskiego fandomu mangi i anime były mocno przesadzone.

560 J. Szyłak, *Komiks*, Kraków 2000, s. 163.

561 Dane z portalu tanuki.pl (www.tanuki.pl).

562 Dane z portalu tanuki.pl (www.tanuki.pl).

563 T. Nowak, *Sto tytułów i... pat rynkowy: Komiks w Polsce*, „Magazyn Literacki Książki”, 2011, nr 9 (180), s. 20; R. Bolalek, *Trzy pokolenia fanów...*, s. 4; E. Witkowska, *Komiks japoński ...*, s. 125.

Jak pokazują przykłady innych krajów środkowo- i wschodnioeuropejskich, cała ta historia nie musiała jednak potoczyć się w ten sposób. Narodziny i gwałtowny rozwój zainteresowania tematem japońskiej popkultury w poszczególnych krajach nie jest bowiem koniecznością dziejową ani tym bardziej niezbywalnym etapem procesu globalizowania się społeczeństw rozwijających się. To, że w Polsce społeczność fanów japońskiej popkultury ma się obecnie bardzo dobrze i że zgodnie z przewidywaniami Jerzego Szyłaka nie obumarła ona w pierwszych latach nowego milenium, było w głównej mierze zasługą kilkudziesięciu najaktywniejszych rodzimych fanów, którzy w ciągu lat 90-tych stworzyli w naszym kraju pierwsze czasopisma branżowe i firmy zajmujące się mangą i anime oraz swoimi działaniami przyczynili się do ukształtowania licznego i dobrze zorganizowanego fandomu. W tym kontekście omówione w niniejszej pracy okresy *narodzin* i *rozkwitu* polskiej społeczności fanów były bezsprzecznie najważniejszymi momentami w dziejach tej wspólnoty. To właśnie wtedy ukształtowała się bowiem cała struktura organizacyjna polskiego fandomu mangi i anime, włącznie z większością immanentnych cech tej subkultury. Warto podkreślić tu, że w przypadku niedostatecznie szybkiego wykształcenia tych struktur polska społeczność fanów mogła podzielić los swoich litewskich czy węgierskich odpowiedników, czyli po okresie względnie szybkiego rozwoju wpaść w stagnację, a następnie w regres i z czasem przeistoczyć się w niewielką i słabo zorganizowaną społeczność funkcjonującą na uboczu fandomu szeroko pojętej fantastyki⁵⁶⁴. W niniejszej pracy starałem się przybliżyć fandomową aktywność przynajmniej kilku z najważniejszych polskich fanów, dzięki którym manga i anime jest obecnie w naszym kraju zjawiskiem normalnym i powszechnym oraz stanowi jeden z czołowych elementów polskiej kultury młodzieżowej, wywierający olbrzymi wpływ na język, zainteresowania czy styl ubioru polskich nastolatków.

Już dosłownie na sam koniec chciałbym poruszyć jeszcze jedną kwestię. Otóż przez całe lata 90-te w polskich mediach publikowane były treści niejednokrotnie wprost informujące Polaków o tym, iż długotrwałe obcowanie z japońskimi komiksami i kreskówkami wywierać

564 Z. Kacsuk, *Subcultural entrepreneurs ...*, s. 20-21.

może destruktywny wpływ na ludzką psychikę, skutkujący po jakimś czasie trwałymi, patologicznymi zmianami w zachowaniu człowieka. Na tej podstawie niektórzy dziennikarze i pedagodzy malowali apokaliptyczne wizje niechybnej demoralizacji polskiego społeczeństwa oraz szeroko rozpisywali się o straconym pokoleniu. Śpieszę więc z informacją, iż zdecydowana większość z moich rozmówców reprezentujących tzw. pierwsze pokolenie polskich fanów wie, że obecnie normalne i uczciwe życie. Przynajmniej na tyle, na ile byłem w stanie to zaobserwować. Mają rodziny, pracują, płacą podatki i niejednokrotnie borykają się z typowymi ludzkimi problemami. Jeśli chodzi o sferę zawodową, to zdecydowanie dominują wśród nich szeroko pojęci informatycy na co dzień pracujący w wielkich, nierzadko japońskich korporacjach lub niewielkich polskich lub zachodnich firmach. Co ciekawe, w grupie tej znajduje się wielu twórców i współtwórców gier komputerowych, w tym między innymi jeden z programistów polskiego *Wiedźmina*. Wśród moich rozmówców licznie reprezentowani byli także naukowcy, w tym przede wszystkim fizycy, archeolodzy i historycy. Dzięki nim polski fandom może poszczycić się posiadaniem co najmniej czterech doktorów nauk. Niestety, póki co nie wiadomo mi nic o żadnym profesorze, ale z tego, co się dowiadywałem, wynika, że jest to sprawa rozwojowa. Wielu członków fandomu zostało także szeroko pojętymi artystami. Wśród moich rozmówców znalazło się więc kilku muzyków, tak zawodowych jak i amatorów, czterech grafików komputerowych, dwóch fotografów oraz co najmniej po jednym pisarzu i malarzu. Poza wyżej wymienionymi w trakcie badań spotkałem jeszcze: nauczycieli, trenerów personalnych, dziennikarzy, pracowników biurowych oraz licznych prywatnych przedsiębiorców prowadzących własne mniejsze lub większe interesy. Jednym słowem: przekrój normalnego zdrowego społeczeństwa. Mam nadzieję, że powyższe krótkie zestawienie zamknie ostatecznie tę niemiłą sprawę i że po jego lekturze już nikt nigdy nie pozwoli sobie na bezrefleksyjne imputowanie japońskiej popkulturze jedynie negatywnego wpływu na dzieci i młodzież.

BIBLIOGRAFIA

ŹRÓDŁA, MATERIAŁY I OPRACOWANIA NIEPUBLIKOWANE

1) Materiały z Archiwów:

Bazylewicz T., *MANGA. Geneza i rozwój komiksu japońskiego w latach 1945–2010*, Poznań 2011. Maszynopis pracy magisterskiej w archiwum Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Lech P., *Fenomen popkultury japońskiej w Polsce*, Łódź 2013. Maszynopis pracy magisterskiej w archiwum Wyższej Szkoły Studiów Międzynarodowych w Łodzi.

Lewandowski W., *Fenomen Gwiazdnych Wojen na przykładzie polskiej społeczności fanów. Studium etnograficzne*, Gdańsk 2017. Maszynopis pracy licencjackiej w archiwum Instytutu Archeologii i Etnologii Uniwersytetu Gdańskiego.

Lipsa A., *Konwent – festiwal kultury i popkultury japońskiej w Polsce*, Łódź 2013. Maszynopis pracy magisterskiej w archiwum Wyższej Szkoły Studiów Międzynarodowych w Łodzi.

Naczelna Redakcja Programów dla Dzieci i Młodzieży. *Główne kierunki wychowawcze i zadania programowe na sezon 1980/81*. Maszynopis w archiwum Ośrodka Dokumentacji i Zbiorów Programowych Telewizji Polskiej S.A., Sygnatura: 1661/9.

Postanowienie z dnia 14 kwietnia 1997 roku w sprawie wpisania do rejestru stowarzyszeń Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Manga-Anime oraz Kultury i Sztuki Japońskiej „Michi” z siedzibą w Bytomiu, maszynopis w archiwum: Sądu Rejonowego Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego. Sygnatura akt: KA VIII NS-REJ. KRS 3396/01/814.

Postanowienie z dnia 20 października 1999 roku w sprawie wpisania do rejestru stowarzyszeń Podlaskiego Stowarzyszenia Miłośników

Anime i Mangi „Sakura no Ki”, maszynopis w archiwum: Sądu Rejonowego w Białymstoku, XII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego. Sygnatura akt: I Ns Rej St 166/99.

Protokoły z posiedzenia komitetu do spraw radia i telewizji „Polskiego Radio i Telewizji”, z dnia 08.VII.1980 r., s. 15-16, Maszynopis w archiwum Ośrodka Dokumentacji i Zbiorów Programowych Telewizji Polskiej S.A., Sygnatura: 1661/9.

Sprawozdanie roczne, zbiorcze działów Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi za rok 1997, Łódź 1998. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi.

Sprawozdanie roczne, zbiorcze działów Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi za rok 1998, Łódź 1999. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałacu Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi.

Statut Podlaskiego Stowarzyszenia Miłośników Anime i Mangi „Sakura no Ki” uchwalony w dniu 2 października 1999 roku w Białymstoku. Maszynopis w archiwum: Sądu Rejonowego w Białymstoku, XII Wydziału Gospodarczego Krajowego Rejestru Sądowego. Sygnatura akt: KRS 0000103657.

„Wyposażenie gospodarstw domowych” oraz „dostęp do internetu”. Tabele wynikowe, Warszawa 1995. Maszynopis w archiwum: Ośrodka Badania Opinii Publicznej.

„Wyposażenie gospodarstw domowych” oraz „dostęp do internetu”. Tabele wynikowe, Warszawa 1998. Maszynopis w archiwum: Ośrodka Badania Opinii Publicznej.

Zeszyt za rok 1996, Kraków 1996, Materiały w archiwum Klubu Strych (Krakowskie Forum Kultury).

Zeszyt za rok 1997, Kraków 1997, Materiały w archiwum Klubu Strych (Krakowskie Forum Kultury).

2) Materiały publikowane w **[Diskmag]**ach (dostępne na stronie: <http://www.fatmagnus.ppa.pl>).

Amst (pseudonim), *Invitation to Intel Outside* 5, „8 Ohms”, 1998, nr (9).

Belos (pseudonim), *Polish Summer Party*, „Excess”, 1996, nr (1).

Belos (pseudonim), *Gravity* 97, „Excess”, 1997, nr (2).

Belos (pseudonim), *Intel Outside Party III*, „Poczytaj mi mamó”, 1996, nr (9).

ChrIs (pseudonim), *Krótkie sprawozdanie z party PRIMAVERA* 2, „Bigoz”, 1995, nr (7).

- CTP (pseudonim), *Coś więcej, niż tylko Intel Outside 3. Partyreport*, „Excess”, 1996, nr (1).
- CTP (pseudonim), *Polish Summer Party '96 - partyreport -*, „Excess”, 1996, nr (1).
- Franc (pseudonim), *Polish Summer'96 – raport*, „Coma”, 1996, nr (2).
- HIV (pseudonim), *Intel Outside 2*, „Gedan”, 1995, nr (4).
- Jubal (pseudonim), *Intel Outside III albo Kłęska Inna Niż Wszystkie*, „FatAgnus”, 1996, nr (19).
- K.K.(pseudonim), *Wrażenia z Gravity 96*, „AntyDresiarz”, 1996, nr (0).
- Klaf (pseudonim), *EASTERN CONFERENCE. Wrażenia*, „Gedan”, 1995, nr (3).
- Korball (pseudonim), *Relacja z meetingu w Raciborzu*, „Excess”, 1997, nr (1).
- Larry (pseudonim), *THERE'S A PARTY*, „Gedan”, 1995, nr (4).
- Little Horror (pseudonim), *Intel outside party 1 report*, „Poczytaj mi mamó”, 1994, nr 6.
- Little Horror (pseudonim), *Eastern Conference*, „Poczytaj mi mamó”, 1995, nr (8).
- Lunar (pseudonim), *Zdań parę o „Outsidzie 4”*, „AntyDresiarz”, 1997, nr (2).
- Norman (pseudonim), *Astrosyn '97 - party raport*, „Beret”, 1998, nr (0.5).
- Peer (pseudonim), *Intel Outside III raport*, „Glaz”, 1996, nr (1).
- Pnx (pseudonim), *Ja na Astrosyn '97*, „Excess”, 1998, nr (3).
- Roland (pseudonim), *Intel Outside III Party - raport*, „Coma”, 1996, nr (3).
- Sauron (pseudonim), *Było sobie party...*, „FatAgnus”, 1998, nr (20).
- The Knight (pseudonim), *PRIMAVERA'95, relacja z Party*, „Gedan”, 1995, nr (3).
- Timi (pseudonim), *Eastern Conference'95 – raport*, „NieZTejBeczki”, 1995, nr (7).
- Qix (pseudonim), *telegram*, „Excess”, 1996, nr (1).

3) Materiały drukowane w **[Fanzin]**ach (Archiwum Polskiego Fandomu):

- Bart J. Rubber (pseudonim), *„Droga Miecza” fuRju Leśniaka*, „Manga Rider”, 1998, nr 1 (2), s. 12-13.

- Buaku (pseudonim), *Kwakon'99*, „Yokai”, 1999, nr 1 (1), s. 27-28.
- doKURObey (pseudonim), *Manga Nation Klub*, „MangaNation”, 1997, nr 1 (1), s. 33.
- Dr Doomsday (pseudonim), *Anime no Gakkoo, czyli co zdarzyło się w czerwcu*, „ANG”, nr 1 (1), s. 4-5.
- Duch (pseudonim), *Manga no Sekai* 5, „Neko”, 1999, nr 1 (1), s. 21.
- Fujishimy K., *Oh My Goddess!*, „Kawaii”, 1996, nr 1 (2), s. 23-44.
- GIGI (pseudonim), *K. K. KusuKusu*, „MPO”, 1997, nr 1 (1), s. 12-13.
- GiGi (pseudonim), *YOKATA*, „Yokata”, 1998, nr 1 (1), s. 2.
- John Reactor (pseudonim), *Manga no Sekai* 6, „Manga_plus”, 2000, nr 2 (2), s. 25-28.
- JUI (pseudonim), *Manga no Sekai* 3 (czyli Świat Mangi 3), „Hikari”, 1998, nr 1 (9), s. 7-13.
- Kane (pseudonim), *First Impakt*, „Manga X”, 2000, nr 2 (12), s. 16-17.
- Kane (pseudonim), *Madness'99*, „Manga X”, 2000, nr 2 (12), s. 18-19.
- Kane (pseudonim), *Manga no Sekai* 4, „Manga X”, 1998, nr 5 (5), s. 4-6.
- Kyoshiro (pseudonim), *Ghost in the Shell – zakończenie*, „Animagic”, 1998, nr 3 (3), s. 14-16.
- Kongoki (pseudonim), *Higieniczny SWAT?*, „MA-88”, 2002, nr 2 (3), s. 5.
- Logan (pseudonim), *Asucon*, „Clio”, 2000, nr 1 (4), s. 8.
- Logan (pseudonim), *Yokkon* 2, „Clio”, 2000, nr 1 (4), s. 7.
- Manabe J., *Outlander. Epilog*, „Kawaii”, 1995, nr 1 (1), s. 6-30.
- Milde M., *First Impakt*, „Jodan”, 1999, nr 1 (1), s. 13.
- Milde M., *Manga Natsu*, „Jodan”, 1999, nr 1 (1), s. 12.
- Mizuno-san (pseudonim), *Manga X – Początek nowego klubu*, „Amimanga”, 1998, nr 4 (6), s. 3.
- Naritada Shintani, *Dziewczyzna z telewizora*, „MA-88”, 2002, nr 1 (5), s. 3-10.
- Naritada Shintani, *Magnetyczne biodra i głowa-antena*, „MA-88”, 2003, nr 1 (4), s. 40-42.
- Naritada Shintani, *Mimikra*, „MA-88”, 2003, nr 1 (4), s. 43-46.
- Naritada Shintani, *Voice*, „MA-88”, 2002, nr 1 (6), s. 1-41.
- Robin (pseudonim), *Baka Y2k2*, „Fluffyzine”, 2003, nr 1 (4), s. 23.
- Rogóż P., *Jest sobie KLUB ...*, „Kawaii”, 1995, nr 1 (1), s. 2.
- Rogóż P., *Redakcja*, „Kawaii”, 1996, nr 1 (2), s. 63.
- SmokU (pseudonim), *Świat mangi* 2, „Animagic”, 1998, nr 1 (1), s. 3.
- SmokU (pseudonim), *Świat mangi* 3, „Animagic”, 1998, nr 2 (2), s. 3.

V2 (pseudonim), *Naritada Shintani - nasz człowiek w Japonii*, „MA-88”, 2002, nr 1 (3), s. 9-10.

Werewolf (pseudonim), *Klub, jaki jest każdy widzi*, „Manga_plus”, 2006, nr 1 (6), s. 50.

XWP (pseudonim), *Sensacja!!! Rewelacja!!!*, „Kawaii”, 1995, nr 1 (1), s. 37.

Zawieja (pseudonim), *Watasi Muyo*, „Bionica”, 2000, nr 0 (1), s. 19-21.

4) Materiały z **[Informator]**ów Konwentowych (Archiwum Polskiego Fandomu):

Asucon 7, 2002.

Asucon 8, 2003.

BAKA Y2K2, 2002.

BAKA Y2K4, 2004.

Chapter 3: Childhood, 2010.

Chibicon, 2009.

Kapitularz, 2000.

Kapitularz 2, 2000.

Makon, 2002.

Wzorkon 97, 1997.

First Impakt, 1999.

ŹRÓDŁA, MATERIAŁY I OPRACOWANIA PUBLIKOWANE

Abramczyk E., *Fantastyka siedzi w głowie*, „Gazeta Pomorska”, 1999, nr 280 (15593), s. 13.

Alberska A., *Polityka gromadzenia, opracowywania i przechowywania dokumentów życia społecznego*, [w:] *Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie: materiały z ogólnopolskiej konferencji „Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie”* Wrocław, 6-7 października 2016 r., Warszawa 2017, s. 65-72.

Allor (pseudonim), *Internet. Odwiedź te strony*, „Kawaii”, 2003, nr 7 (47), s. 21.

Allor (pseudonim), *Zadupie 99*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 69.

AM (pseudonim), *Prawie naga czarodziejka*, „Dziennik Polski”, 1998, nr 16337 (104), s. 17.

- Ambroży T., Piwowski J., Badeński S., *Polski Związek Ju-jitsu a bezpieczeństwo: sprawność, skuteczność, organizacja*, Kraków 2013.
- Anaszko D., *Rozwój i organizacja rynku wideo w Polsce*, „Przegląd Biblioteczny”, 1997, z. 2/3 (102), s. 225-240.
- Angel Rinoa (pseudonim), MaXxX (pseudonim), *Otakizm*, „Kawaii”, 2001, nr 3 (31), s. 60-61.
- Anna von Dracula (pseudonim), *Redakcja mdleje*, „Gambler”, 1996, nr 4 (29), s. 70.
- Bamber B., *Jestem yaoistką*, „Zeszyty Komiksowe”, 2013, nr 1 (13), s. 112-113.
- Bany (pseudonim), *Manga rulet!*, „Gambler”, 1996, nr 8 (33), s. 58.
- Baran D., *Internet w Polsce*, [w:] *Polski system medialny 1989-2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Kraków 2013, s. 75-92.
- Barret (pseudonim), Nowakowski W., *Polski anime guide*, [w:] *Kompendium Kawaii*, nr 3, red. P. Musiałowski, Wrocław 2001, s. 148-198.
- Bartolotta K. L., *Anime: Japanese Animation Comes to America*, New York 2018.
- Batorski D., *Korzystanie z internetu – przemiany i konsekwencje dla użytkowników*, [w:] *Re: Internet - społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, Warszawa 2006, s. 119-152.
- Bazyl (pseudonim), *Mała Duża impreza, czyli co się działo na MnS4*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (16), s. 40-42.
- Bazyl (pseudonim), *Fandominacja, część 1*, „Kawaii”, 1998, nr 11 (16), s. 50.
- Bazyl (pseudonim), *Fandominacja i część 2*, „Kawaii”, 1999, nr 1 (17), s. 56-57.
- Bazyl (pseudonim), *Fandominacja*, „Kawaii”, 1999, nr 4-5 (19), s. 54-55.
- Bazyl (pseudonim), *Fandominacja część czwarta czyli dzieci na sieci*, „Kawaii” 1999, nr 5 (21), s. 63.
- Beaty B., Woo B., *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books (Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels)*, New York 2016.
- Belka R., *Intel Outside III raport*, „Amiga Computer Studio”, 1996, nr 6 (6), s. 41.
- Belka R., *Raport z Intel Outside 4*, „Amiga Computer Studio”, 1997, nr 6 (14), s. 44-45.
- Bikont A., Kocięba-Żabski P., *Kanał Polonia*, „Gazeta Wyborcza”, 1993, nr 265 (1344), s. 16-18.
- BM (pseudonim), *Polonia 1 w co piątym domu*, „Rzeczpospolita”, 1993, nr 120 (3464), s. 4.

- Bolałek R., *Trzy pokolenia fanów mangi*, „Zeszyty Komiksowe”, 2012, nr 1 (13), s. 4-9.
- Booth P., *Augmenting Fan/Academic Dialogue: New Directions in Fan Research*, „Journal of Fandom Studies”, 2013, nr 1 (2), s. 119-138.
- Borowiecka A., *Kalendarium województwa wrocławskiego za rok 1997*, „Zapiski Kujawsko-Dobrzyńskie”, 1999, nr 13, s. 417-455.
- Bouissou J. M., Pellitteri M., Weinkauff B. D., Beldi A., *Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom*, [w:] *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010.
- Braun J., *W telewizji pokazali*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 260 (2553), s. 10.
- Brophy P., *Manga Impact: The World of Japanese Animation*, Londyn 2010.
- Brzost D., Kobus A., Marek K., Markocki M., *Aneks. Słownik podstawowych pojęć funkcjonujących w fandomie mangi i anime*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 201-206.
- Brzost D., Kobus A., Marek K., Markocki M., *Recepcja japońskiej popkultury w Polsce. Próba wyjścia poza paradygmat antropologiczny*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 7-18.
- Bujak M., *Gravity 97*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 11 (63), s. 50-51.
- Burdzik T., *Hentai – Erotyka z mangi i anime*, „Kultura i Edukacja” 2014, nr 3 (103), s. 340-353.
- Burdzik T., *Hentai – seks z japońskiej kreskówki*, [w:] *Seksualność człowieka. Wybrane zagadnienia*, red. G. Iniewicz, M. Mijas, Kraków 2011, s. 43-52.
- Burdzik T., *Japoński softpower: wykorzystanie kultury w budowaniu pozycji Japonii na arenie międzynarodowej*, „Kultura-Historia-Globalizacja”, 2018, nr 5 (23), s. 29-38.
- C (pseudonim), *Zdobycwa kosmosu*, „Cinema Press Video”, 1991, nr 5 (15), s. 26.
- Cazacu A. N., *Anime culture in Romania – environment to promote manga comics*, „Journal of Romanian Literary Studies”, 2016, nr 8, s. 544-545.
- Chaciński B., *Manga-1*, „Fantastyka”, 1997, nr 5 (176), s. 17-24.
- Chaciński B., *Manga-2*, „Fantastyka”, 1997, nr 6 (177), s. 17-24.

- Chaciński B., *Uciecha z obciachu i urok nostalgii*, „Polityka”, 2010, nr 38(2774), s. 63.
- Chaciński M., *Alicja w krainie mangi*, „Polityka”, 2003, nr 14 (2395), s. 59-60.
- Chmielewski Ł., *Konwent Wyobraźni*, „Gazeta Pomorska”, 2000, nr 153 (15771), s. 6.
- Chojnacki J., *Polski komiks inspirowany mangą. Kompendium*, „Zeszyty Komiksowe”, 2012, nr (1) 13, s. 22-25.
- Chruszczewski Cz., *Konstruktywna rola fantastyki naukowej*, „Nowe Drogi: czasopismo społeczno-polityczne” 1976, nr 10, s. 171-174.
- Citko M. K., „Kraj Kwitnącej Wiśni” czy „kraina kosmitów”? *Wizerunek Japonii w polskich mediach*, „Media i Medioznawstwo”, 2011, nr 4 (4), s. 25-54.
- Clements J., *Schoolgirl Milky Crisis. Adventures in the Anime and Manga Trade*, London 2009.
- Clements J., McCarthy H., *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Revised and Expanded Edition*, Berkeley 2006.
- Coach (pseudonim), *list [w dziale: Listy Kawaii]*, „Kawaii”, 1998, nr 7 (12), s. 61.
- Crînguța-Irina P., *Japanese popular culture and its impact on Romanian cultural space*, „Romanian Journal of Sociology”, 2014, nr 1-2, s. 65-84.
- Czaplińska A., Siuda P., *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*, [w:] *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy - internauci - podróżnicy*, red. W. Muszyński, M. Sokołowski, Toruń 2008, s. 50-60.
- Czubkowska S., *Japońska Zaraza, czyli jak zbudowaliśmy drugą Japonię*, „Przekrój”, 2007, nr 36 (3246), s. 60-64.
- Damato S., *Japoński komiks i literatura włoska: „Dantejskie” dzieła Go Nagai-ego*, [w:] *Komiks i jego konteksty*, red. I. Kiec, M. Traczyk, Poznań 2014, s. 121-130.
- Dmitruk N., *Fanki „yaoi” na gruncie polskim. Miejsce „yaoistki” w fandomie mangi i anime*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 117-136.
- Dobek-Ostrowska B., *Przemiana systemu medialnego w Polsce po 1989 r. Tło procesów transformacyjnych*, [w:] *Z badań nad przemianami politycznymi w Polsce po 1989 roku*, red. S. Dąbrowski, B. Rogowska, Wrocław 1998, s. 37-50.

- Dobroczyński B., *Pikachu pokaż rogi*, „Tygodnik Powszechny”, 2001, nr 11 (2697), s. 5.
- Doczekalska A., Tkaczyk J., *Postawy konsumentów dóbr kultury w Internecie wobec prawa autorskiego na przykładzie fanów mangi*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy”, 2016, z. 1 (45), s. 105-112.
- Dudek K., *Kultura w ćwierćwieczu transformacji*, „Kultura i Rozwój”, 2015, nr 0 (0), s. 66-75.
- Dziatkiewicz Ł., *Japończycy robią wielkie oczy*, „Przekrój”, 1998, nr 47 (2787), s. 32-33.
- Dżoasia (pseudonim), *Baka Y2K*, „Kawaii”, 2002, nr 1 (35), s. 69.
- Dżoasia (pseudonim), *Fandorama. Sailor Moon forewer*, „Kawaii”, 2001, nr 6 (34), s. 52-53.
- Dźordż (pseudonim), *Uwaga! Tania sensacja*, „Kawaii”, 2003, nr 5 (45), s. 58-60.
- Evans A., Stasi M., *Desperately seeking methodology: New directions in fan studies research*, „Participations. Journal of Audience and Reception Studies”, 2014, nr 2 (23), s. 4-23.
- Felicjan (pseudonim), *Trzeba zabić te filmy*, „Trybuna Śląska”, 1996, nr 209 (17299), s. 14.
- Filip Renifer (pseudonim), *Jeszcze Manga*, „Gambler”, 1995, nr 12 (25), s. 56.
- Firlej-Buzon A., *Historia polskich fanzinów*, „Acta Universitatis Wratislaviensis”, Bibliotekoznawstwo, 1998, nr 21 (2053), s. 45-56.
- Fortuna G., *Rynek wideo w Polsce*, „IMAGES The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, 2013, nr 2 (22), s. 27-43.
- G (pseudonim), *Wybawca Ziemi*, „Cinema Press Video”, 1991, nr 5 (15), s. 26.
- Gawroński T. S., Niewada A., *Waneko. Drapieżny Kocurek jesienną porą*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 54.
- Gawroński T., *Czarodziejka od Mazur po Stodolę*, [w:] *Manga po polsku*, red. W. Sellmann, Warszawa 2003, s. 3-4.
- Gawroński T., *Echa Rzeczypospolitej pirackiej*, „Kawaii”, 1998, nr 7 (12), s. 5.
- Gawroński T., *Konwenty*Konwenty*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 7.
- Gawroński T., *Rzeczpospolita piracka*, „Kawaii”, 1998, nr 5 (10), s. 56-57.
- Gawroński T., *Sad Eyes*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 10.
- Gawroński T., *Świat Mangi 3*, „Kawaii”, 1998, 5 (10), s. 50-51.
- Ghost (pseudonim), *Kryptonim: Robotech*, „Kawaii”, 1997, nr 3 (3), s. 4-5.

- GK (pseudonim), *Spryciarz*, „Cinema Press Video”, 1993, nr 2 (36), s. 70.
- GK (pseudonim), *Spryciarz*, „Cinema Press Video”, 1992, nr 11 (33), s. 65.
- Glan Anonim (pseudonim), *MAAAANGAAAAA!!!*, „Gambler”, 1995, nr 10 (23), s. 65.
- Głównia D., *Polisemiczne potwory: Kaijūeiga jako nośnik treści społeczno-politycznych. Casus Godzilli*, „Litteraria Copernicana”, 2014, nr 2 (14), s. 225-243.
- Godzic W., *Rozumieć telewizję*, Kraków 2001.
- Goldberg W., *The Manga Phenomenon in America*, [w:] *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-Woods, New York 2010, s. 281-296.
- Górecki M., *Intel Outside 2*, „Secret Service”, 1995, nr 10 (28), s. 12.
- Górski A., *Jak ze złego snu*, „Polityka”, 1997, nr 51 (2121), s. 66.
- Górski A., *Wielkookie Lolitki i Samuraje. Manga atakuje*, „Polityka”, 1998, nr 15 (2136), s. 62-63.
- Gravett P., *Manga. Sixty Years of japanesse Comics*, New York 2004.
- Groth G., *Black and White and Dead All Over*, „The Comics Journal”, 1987, nr 3 (116), s. 8-12.
- Grzybkwaska D., *Gry fabularne - ontologia, komunikacja, zjawisko społeczno-kulturowe*, „Literatura Ludowa”, 2001, nr 3 (45), s. 11-28.
- Grzybkwaska D., *Gry fabularne - RPG. Nowy „gatunek” folkloru?*, [w:] *Genologia literatury ludowej. Studia folklorystyczne*, rec. A. Miannecki, V. Wróblewska, Toruń 2002, s. 171-184.
- HAM (pseudonim), *Perswazje i wycinki*, „Polityka”, 1998, nr 4 (2125), s. 52.
- Hazuki (pseudonim), *Attacker You! Pojedynek aniołów*, „Kawaii”, 2001, nr 4 (32), s. 62-63.
- Hibszer J., *Dokumenty życia społecznego w Bibliotece Teologicznej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Zarys problematyki*, „Fides. Biuletyn Bibliotek Kościelnych”, 2013, nr 1 (36), s. 89-92.
- Hills M., *Fan Cultures (Sussex Studies in Culture and Communication)*, London-New York 2002.
- Huzarska-Szumiec M., *Magia kreskówek*, „Przekrój”, 1996, nr 28 (2664), s. 17.
- Iglesias J. A. S., *The Anime Connection. Early Euro-Japanese Co-Productions and the Animesque: Form, Rhythm, Design*, [w:] *Japanese Media Cultures in Japan and Abroad Transnational. Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, red. M. Hern´andez-P´erez, Basel-Beijing-Wuhan-Barcelona-Belgrade 2019, s. 115-125.

- Informator [repertuar kina ŁDK-Telebim]*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 20700, s. 53.
- J.S. (pseudonim), *Manga – baśń komiksowa*, „Kurier Lubelski”, 1997, nr 254 (10348), s. 6.
- Jadwiszczok-Molencka H., Molencki J., *Patrzyć, widzieć, interpretować. O kompetencjach interpretacyjnych odbiorców japońskich filmów animowanych*, [w:] *Patrzenie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*, red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek, Katowice 2016, s. 197-228.
- Jankowiak D., *Fan fiction – wolność czy samowola? Między własnością intelektualną, twórcą a miłośnikami*, [w:] *Wybory popkultury. Relacje kultury popularnej z polityką, ideologią i społeczeństwem*, red. K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2014, s. 42-52.
- Jankowiak J., *Ojczyzna – włoszczyzna*, „Gazeta Telewizyjna”, 1993, nr (265), s. 23.
- Jarmolowicz W., Piątek D., *Polska transformacja gospodarcza. Prześlanki – przebieg – rezultaty*, [w:] *W poszukiwaniu nowego ładu ekonomicznego*, red. S. Owsiak, A. Pollok, Warszawa 2013, s. 71-80.
- Jastrzębski M., Roliński A., *O problemach związanych z opracowaniem bibliograficznym wydawnictw drugiego obiegu*, „Biuletyn Biblioteki Jagiellońskiej”, 1995, nr 1/2 (45), s. 252-264.
- Jędrzejczyk P., Pampuch M., *Intel Outside (?) 4*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 9 (61), s. 50-52.
- Jetboy (pseudonim), *Intel Outside Party I. Warszawa '94*, „Comodore & Amiga”, 1994, nr 10 (34), s. 8.
- Jetboy (pseudonim), *PRIMAVERA PARTY V2.0*, „Commodore & Amiga”, 1995, nr 6 (41), s. 21.
- Jonak Ł., *Wojny w IRC jako przykład społecznej konstrukcji technologii*, [w:] *Re: Internet - społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, Warszawa 2006, s. 99-115.
- Jóźwiak-Rodan P., *Fusion 99. Konwent miłośników fantastyki, RPG, mangi i anime*, „Łowca Wyobraźni”, 2000, nr 1 (4), s. 5.
- Juraszek G., *Dwa w jednym*, „Amiga Magazyn”, 1998, nr 10 (74), s. 16-19.
- Juza M., *Elitarne i masowe formy komunikacyjnego wykorzystania internetu*, [w:] *Re: Internet - społeczne aspekty medium*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, Warszawa 2006, s. 43-76.
- Juza M., *Między wolnością a nadzorem. Internet w zmieniającym się społeczeństwie*, Warszawa 2019.

- Juza, M. *Perspektywy Rozwoju kultury popularnej w obliczu nowych mediów*, [w:] *Oblicza nowych mediów*, red. A. Ogonowska, Kraków 2011, s. 11-30.
- K.-chan (pseudonim), *AICON 2003*, „MANGAzyn”, 2003, nr 1 (1), s. 91.
- Kacsuk Z., *Subcultural entrepreneurs, path dependencies and fan reactions: The case of NARUTO in Hungary*, [w:] *Intercultural Cross-overs, Transcultural Flows: Manga/Comics. Global Manga Studies*, vol. 2, red. J. Berndt, Kyoto 2012, s. 17-32.
- Kajtoch W., *Co to jest zin?*, „Ulica Wszystkich Świętych. Miesięcznik Mail Artu”, 2001, nr 7 (21), s. 4.
- Kalen F.S. E., *Mostly Manga: A Genre Guide to Popular Manga, Manhwa, Manhua, and Anime*, Santa Barbara-Denver-Oxford 2012.
- Kamińska-Szmaj I., (red), *Słownik wyrazów obcych*, Wrocław 2001.
- Kamrowska A., *Przemoc po japońsku*, „Kultura Popularna”, 2002, nr 2 (3), s. 107-110.
- Karczewski T., *Manga Naga*, „CKM”, 1999, nr 5 (11), s. 80-83.
- Kasiński P., Tkaczyk W., *Festiwal z roku na rok*, [w:] *25 Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier*, red A. Radoń, Łódź 2014, s. 11-85.
- Kasiński P., *Wyraźny wpływ UFO i Birka*, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 64-68.
- Kaszkowiak Ł., *Badanie subkultur w Internecie na przykładzie społecznego świata fantastyki*, „Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy”, 2017, nr 2 (23), s. 167-178.
- Kaszkowiak Ł., *Spółeczny świat polskich fanów fantastyki*, „Opuscula Sociologica”, 2015, nr 4 (14), s. 31-42
- Kelts R., *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, New York 2006.
- Kinsella S., *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu 2000.
- Knobel M., Lankshear C., Lewi M., *AMV remix: Do-it-yourself anime music videos*, [w:] *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, red. M. Knobel, C. Lankshear, New York Washington 2010, s. 205-229.
- Kobus A., *Fanowskie praktyki autorskie. Rewolucja autorstwa zbiorowego*, „Artes Humanae”, 2018, nr 1 (3), s. 9-26.
- Kobus A., *Opowiadanie „yaoi”. Hybrydowe gatunki w polskiej twórczości fanowskiej*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 157-180.

- Konecki K., *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*. Warszawa 2000.
- Konsolite (pseudonim), *OOZK V*, „Secret Service”, 1999, nr 2 (65), s. 115.
- Konsolite(pseudonim), *Relacja z SMD 2*, „Secret Service”, 1999, nr 4 (67), s. 112-113.
- Konsolite (pseudonim), *Świat Mangi 4*, „Secret Service”, 1998, nr 12 (63), s. 127, 130-131.
- Kordzińska-Nawrocka I., *Manga, anime i gry wideo, czyli trzy święte skarby (sanshu no jingi) japońskiego przemysłu kreatywnego*, [w:] *Tradycja w kulturze popularnej Japonii*, red. I. Kordzińska-Nawrocka, A. Kozyra, Warszawa 2017, s. 85-97.
- Korzeniewski R., *680XX Convention*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 10 (14), s. 40.
- Korzeniewski R., *Costume Play czyli maskarada*, „Animegaido”, 1998, nr 1 (4), s. 26-27.
- Korzeniewski R., *Jak powstaje Demo?*, „Amiga Magazyn”, 1994, nr 1 (17), s. 13.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Servic”, 1995, nr 11 (29), s. 82-83.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Servic”, 1996, nr 11 (40), s. 97-99.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Servic”, 1996, nr 3 (33), s. 81-83.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Service”, 1995, nr 12 (30), s. 82-83.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 4 (34), s. 81-83.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 9 (38), s. 97-99.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 1 (31), s. 82-83.
- Korzeniewski R., *Manga Room*, „Secret Service”, 1996, nr 6 (36), s. 80, 82-83.
- Korzeniewski R., *Manga! „Gambler”*, 1995, nr 2 (15), s. 56-58.
- Korzeniewski R., *Mangowe przecieki!*, „Secret Service”, 1997, nr 5 (46), s. 82-83.
- Korzeniewski R., *Nowości*, „Secret Service”, 1997, nr 2 (43), s. 97.
- Korzeniewski R., *Nowości*, „Secret Service”, 1997, nr 3 (44), s. 94-95.
- Korzeniewski R., *OOZK4 #anime-pl*, „Animegaido”, 1998, nr 2 (9), s. 30-31.
- Korzeniewski R., *Scena na targach „World of Commodore”*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 3 (7), s. 52.
- Korzeniewski R., *Tricki w protrackerze*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 7 (11), s. 28.
- Korzeniewski R., *Wieża Babel, !*, „Amiga Magazyn”, 1994, nr 6 (22), s. 90.

- Korzeniewski R., *You cen't beat thefeeling!*, „Amiga Magazyn”, 1994, nr 3 (19), s. 56.
- Kościuch A., *Konwent jako karnawał fanów mangi i anime*, „Okolice. Rocznik Etnologiczny”, 2009, nr 1 (7), s. 27-51.
- Kosiński T., *Soft czy hard power? Japońska polityka zagraniczna przed wyborami*, [w:] *Japoński softpower. Wpływ Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010, s. 29-40.
- Kossakowski A., *Polski film animowany 1945-1974*, Warszawa 1977.
- Kossowski P., *Dziecko i reklama telewizyjna*, Warszawa 1999.
- Kostyla J., *Mangamania*, „Wprost”, 1998, nr 41 (828), s. 74.
- Kotrych M., Musiałowski P., *Anime w Polsce. Narodziny fandomu*, „Kawaii”, 2018, nr 3 (46), s. 76-80.
- Kowalczyk Ł., *TM–SEMIC. Największe komiksowe wydawnictwo lat dziewięćdziesiątych w Polsce*, Poznań 2013.
- Kowalczyk I., *Czym jest manga*, „Kurier Lubelski”, 1997, nr 248 (10342), s. 8.
- Kowalczyk K., *Makon*, „Kawaii”, 2002, nr 4 (38), s. 52-53.
- Koyama-Richard B., *Manga. 1000 lat historii*, Warszawa 2008.
- Koziczyński B., *333 popkultowe rzeczy... Lata 90.*, Poznań 2011.
- Koziczyński B., *333 popkultowe rzeczy... PRL*, Poznań 2007.
- Kozłowski T., *Manga w Delmenhorst. Niemiecka wystawa lubelskiego komiksu*, „Kurier Lubelski”, 1998, nr 267 (10661), s. 6.
- Król Artur (pseudonim), *Śladem naszych publikacji. „Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku”*, „Angora”, 1998, nr 44 (438), s. 19.
- Król R., *Japońskie fascynacje, czyli Japonia oczami polskiego dziecka schyłku doby socjalizmu*, [w:] *Japonia w oczach Polaków*, t. II, red. J. Włodarski, K. Zeidler, Gdańsk 2009, s. 237-242.
- Krzyżanowska J., *„Otaku” – zarys znaczenia terminu*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 19-36.
- Książek R., *Inwazja kieszonkowych potworów*, „Polityka”, 2001, nr 8 (2286), s. 84-85.
- Kubik J., *Japońskie komiksy czytają wszyscy*, „Express Ilustrowany”, 1983, nr 209 (3418), s. 4.
- Kurski J., *Przepraszam, czy tu zabijają*, „Gazeta Wyborcza”, 1994, nr 283 (1667), s. 14-15.
- Kwiecień P., *IRC – sieciowe CB Radio*, „Panorama Oleśnicka: tygodnik Ziemi Oleśnickiej”, 1998, nr 38 (378), s. 13.

- Kyoshiro (pseudonim), *Chwila na kanale – flashback z #animepl*, [w:] *Kompendium Secret Service*, red. A. Cwalina, Warszawa 1998, nr 3, s. 55-57.
- Ladd F., Deneroff H., *Astro Boy and Anime Come to the Americas: An Insider's View of the Birth of a Pop Culture Phenomenon*, Jefferson 2009.
- Lech A., *Leksykon Manga & Anime. T. 1. A-K*, Szczecin 2004.
- Lech A., *Leksykon Manga & Anime. T. 2. L-Z*, Szczecin 2004.
- Leonard S., *Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture*, „International Journal of Cultural Studies”, 2005, nr 3 (8), s. 281-305.
- Lifter (pseudonim), *Polskie Ziny Dyskowe, cz. 1*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 8 (12), s. 16-19.
- Lifter (pseudonim), *Polskie Ziny Dyskowe, cz. 2*, „Amiga Magazyn”, 1993, nr 9 (13), s. 55-57.
- Lipowy R., *Manga – cóż to jest*, „AQQ”, 1997, nr 2 (14), s. 26.
- Lisowska-Magdziarz M., *Fandom dla początkujących. Część I. Społeczność i wiedza*, Kraków 2017.
- Lisowska-Magdziarz M., *Fandom dla początkujących. Część II. Tożsamość i twórczość*, Kraków 2018.
- Łopuszański P., *PRL w stylu pop*, Warszawa 2016.
- Łuk (pseudonim), *Pierwsza manga w języku polskim. Aż do nieba*, „AQQ”, 1997, nr 1 (13), s. 24.
- Łukaszczyk T., *Goła bajka*, „Gazeta w Krakowie”, 1998, nr 2447 (104), s. 4.
- Łukaszczyk T., *Goła czarodziejka*, „Gazeta w Krakowie”, 1998, nr 2449 (106), s. 8.
- M (pseudonim), *Nieglupi Konwent. BAKA*, „Kawaii”, 2005, nr 1 (60), s. 37.
- Nicińska M., *Indywidualne wywiady pogłębione i zogniskowane wywiady grupowe – analiza porównawcza*, „ASK. Społeczeństwo, badania, metody”, 2000, nr 1 (8), s. 39-50.
- MAK (pseudonim), *Wieczór potwora*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 294 (2587), s. 1.
- MAK (pseudonim), *Zabójcze błyski*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 295 (2588), s. 10.
- MAŁ (pseudonim), *Bajki dla dorosłych*, „Gazeta w Bydgoszczy”, 1998, nr 2248 (289), s. 3.
- Malone P. M., *The Manga Publishing Scene in Europe*, [w:] *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, red. T. Johnson-

- Woods, New York 2010, s. 315-331.
- Mały małż Tori-mi (pseudonim), *Yokkon 3 – Scrapyard 2001*, „Kawaii”, 2001, nr 4 (32), s. 68-69.
- Marak K., *Mangi „yaoi” w Polsce. Charakterystyka fandomu*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 137-156.
- Marecki P., (red), *Tekstyliia bis. Słownik młodej polskiej kultury*, Kraków 2006.
- Matałowski J., *Telewizja*, „Polityka”, 1993, nr 34 (1894), s. 23.
- Mazur W., *Historyczne fora dyskusyjne. Społeczne tworzenie dyskursu o przeszłości w przestrzeni komunikacyjnej Internetu*, [w:] *Przeszłość we współczesnej narracji kulturowej. Studia i szkice kulturoznawcze*, t. 1, red. P. Biliński, Kraków 2011, s. 169-182.
- Mazurek P., *Internetowa grupa dyskusyjna*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2003, nr 1 (47), s. 103-124.
- Mikołajewska B., *Manga łowi Agę*, „Polityka”, 2001, nr 12 (2250), s. 80-82.
- Minorczyk-Cichu A., *Wielkie oczy mangi*, „Dziennik Zachodni”, 1999, nr 62 (16317), s. 32.
- Modrzejewska B., *W sieci Grauso*, „Rzeczpospolita”, 1993, nr 237 (3581), s. 8.
- Monaco J., *Memory work, autoethnography and the construction of a fan-ethnography*, „Participations. Journal of Audience and Reception Studies”, 2010, nr 1 (14), s. 102-142.
- Mr Jedi => Musiałowski P.,
- Mr. Gato => Gawroński T.,
- Mr. Root => Korzeniewski R.,
- Mr. Root (pseudonim), Pegaz (pseudonim), *Świat Mangi 3. Maskarada po polsku*, „Secret Service”, 1998, 7-8 (59), s. 110-111.
- Musiałowski P., *Anime w RTL7*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 11.
- Musiałowski P., *Asucon*, „Kawaii”, 1999, nr 4 (20), s. 68.
- Musiałowski P., *Asucon 2*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 54.
- Musiałowski P., *Asucon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 64-65.
- Musiałowski P., *Cosmic Manga 2*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68.
- Musiałowski P., *Dzień z Sailor Moon 3*, „Kawaii”, 2000, nr 4 (26), s. 64.
- Musiałowski P., *First Impact*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 67.
- Musiałowski P., *Kawaii wspomnienia*, „Kawaii”, 2018, nr 3 (46), s. 96-98.
- Musiałowski P., *Księżniczka Mononoke w polskich kinach*, „Kawaii”, 2000,

nr 5 (27), s. 9.

- Musiałowski P., *Manga i satanizm*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 6.
- Musiałowski P., *Manga ni Muchiu*, „Kawaii”, 1999, nr 5 (21), s. 65.
- Musiałowski P., *Manga ni Muchiu 2*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 54.
- Musiałowski P., *Mangamix*, „Kawaii”, 2001 nr 3 (31), s. 47.
- Musiałowski P., *Mangaya*, „Kawaii”, 2000, nr 2 (24), s. 13.
- Musiałowski P., *Nowe pozycje z Waneko*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 6.
- Musiałowski P., *Planet Manga zmienia właściciela*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 10.
- Musiałowski P., *Pokemon w Polsce!!!*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 5.
- Musiałowski P., *Project A-Ko*, „Kawaii”, 2000, nr 2 (24), s. 14-15.
- Musiałowski P., *Rejs w beczce po ogórkach*, „Reset”, 2017, nr 1 (1), s. 76.
- Musiałowski P., *Singiel Yoshiko, Mako i Urehi!*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 9.
- Musiałowski P., *Transformacja! Czyli tajemnica płci Zoltara*, „Retro”, 2017, nr 2 (2), s. 48-49.
- Musiałowski P., *Wojownicy Maris*, „Kawaii”, 1997, nr 2 (2), s. 6-7.
- Musiałowski P., Wywiad z Yoshiko, Maki i Ureshi przeprowadzony 14.08.1999 we Wrocławku na „First Impakcie”, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 58.
- Musiałowski P., Mietlicki D., *Anime w TV*, „Kawaii”, 1999, nr 4 (20), s. 4.
- Musiałowski P., Gawroński T. S., *Anime w TV!*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 4.
- Nandi (pseudonim), *Świat Mangi 6*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 65.
- Naruszewicz-Duchlińska A., *Internetowe grupy dyskusyjne. Analiza językowa i charakterystyka gatunku*, Olsztyn 2011.
- Nawrot R., *I stanie u drzwi Załoga G*, „aleHistoria”, 2017, nr 51 (308), s. 7.
- Nowak S., *Metodologia badań społecznych*, Warszawa 2012.
- Nowak T., *Bóle dojrzewania, rynek komiksowy w Polsce*, „Magazyn Literacki Książki”, 2002, nr 7 (70), s. 5-7.
- Nowak T., *Sto tytułów i... pat rynkowy: Komiks w Polsce*, „Magazyn Literacki Książki”, 2011, nr 9 (180), s. 19-25.
- Nowak W., *Labirynt'96*, „Secret Service”, 1996, nr 5 (35), s. 11.
- Nowak W., *Z kraju*, „Secret Service”, 1996, nr 4 (34), s. 6.
- Nowakowski A., *Fanzin SF. Artyści-Wydawcy-Fandom*, Poznań 2017.
- Nowakowski W., *Black Knight*, „SFera”, 1986, nr 2-3 (6-7), s. 26.
- Nowakowski W., *Black Knight Batto*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (15), s. 48-49.

- Nowakowski W., *Kot w butach*, „Kawaii”, 1999, nr 2-3 (18), s. 42-43.
- Nowakowski W., *O „Akirze” jeszcze słów kilka*, „Kawaii”, 1998, nr 2 (7), s. 40-41.
- Nowakowski W., *Shin-Nen-Kai '98...*, „Kawaii”, 1998, nr 4 (9), s. 52-53.
- Nowakowski M., Szydłowski G., *Pokemonomania*, „Gazeta Warmii i Mazur”, 2001, nr 110 (2562), s. 1.
- Nowakowski W., *Z archiwum mangi i anime w Polsce. Black Knight Batto*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (15), s. 48-49.
- Obajtek G., *Rynek mangi w Polsce na przykładzie działalności wydawnictwa Waneko*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia”, 2018, nr 16, s. 177-193.
- Olech J., *Pan Lis i tuzin potworów*, „Gazeta Wyborcza”, 2000, nr 173 (3474), s. 17.
- Olech J., *Pluszowi Zabójcy*, „Tygodnik Powszechny”, 2001, nr 11 (2697), s. 5.
- Orliński W., *Chronście dzieci przed zarazą*, „Gazeta Telewizyjna”, 2000, nr (240), s. 6.
- Orlińska Z., Kamler M., *Tajemnicza historia mangi*, „Machina” 1998, nr 2 (23), s. 72-73.
- Orliński W., *Świat należy do otaku*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 166 (2459), s. 18.
- Ostrowska M., *Problemy rynku mangi w Polsce*, „Toruńskie Studia Bibliologiczne”, 2013, nr 1 (10), s. 69-88.
- Pacocha D., *Porucznik Colombo wraca do Edenu, czyli co zmieniło się i zmieni w Polsce*, „Gazeta Telewizyjna”, 1995, nr (210), s. 2.
- PAP (pseudonim), *Pornobajka*, „Trybuna Śląska”, 1998, nr 104 (17801), s. 1.
- Pawłowicz J., *Manga ni Muchiu*, „MANGAzyn”, 2004, nr 1 (2), s. 60-61.
- Pawłowski T., *Manga Natsu*, „Gazeta Pomorska”, 1999, nr 183 (15508), s. 14.
- PB (pseudonim), *Manga, Anime, Otake...*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 194 (20712), s. 13.
- PB (pseudonim), *Pozdrowienia po japońsku*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 248 (20766), s. 13.
- PB (pseudonim), *Weekend z komiksem*, „Express Ilustrowany”, 1997, nr 199 (20717), s. 13.
- Pearson R., *It's Always 1895: Sherlock Holmes in Cyberspace*, [w:] *The Fan Fiction Studies Reader*, red. K. Hellekson, K. Busse, Iowa City 2014, s. 44-60.
- Pegaz [Waldemar Nowak], *First Impakt*, „New S Service”, 1999, nr 10 (72), s. 112-113.

- Pegaz Ass (pseudonim), *Singiel Miyu*, „Secret Service”, 2001, nr 1 (86), s. 128.
- Pegaz Ass (pseudonim), Mr. Root (pseudonim), *Shin Nen Kai '98*, „Secret Service”, 1998, nr 2 (54), s. 112-115.
- Pellitteri M., *Il boom degli anime in Italia 1978-1984: l'eccezionale successo dell'animazione giapponese*, „Cabiria – Studi di Cinema”, 2015, nr 1 (179), s. 32-42.
- Pellitteri M., *Il drago e la saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina 2008.
- Pellitteri M., *The Italian anime boom: The outstanding success of Japanese animation in Italy, 1978-1984*, „Journal of Italian Cinema & Media Studies”, 2014, nr 2 (3), s. 363-381.
- Piątek T., *Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku*, „Angora”, 1998, nr 42 (436), s. 18-19.
- Piątek T., *Mang(i)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku*, „Film”, 1998, nr 10, s. 130-132.
- Piątkowska E., *Animowany film telewizyjny*, „Aktualności Radiowo-Telewizyjne”, 1980, nr 19, s. 27-30.
- Pindel T., *Historie Fandomowe*, Wołowiec 2019.
- Pino (pseudonim), *Gdzie ta Manga?!*, „Gambler”, 1995, nr 8 (21), s. 58.
- Piotrek (pseudonim), *Prosto z powodzi*, „Gambler”, 1996, nr 11 (36), s. 33.
- Podgórski R. A., *Metodologia badań socjologicznych. Kompendium wiedzy metodologicznej dla studentów*, Olsztyn 2007.
- Pokrzycka L., Romiszewska B., *Oblicza polskich mediów po 1989 roku*, Toruń 2008.
- Poliszczyk M., *BAKA Y2K3*, „MANGAzyn”, 2004, nr 1 (2), s. 60.
- Potocka E., *Japonia w cieniu kryzysu. Przemiany wewnętrzne w ostatniej dekadzie XX w.*, [w:] *Azja Wschodnia na przełomie XX i XXI wieku. Przemiany polityczne i społeczne*, red. K. Gawlikowski, Warszawa 2004, s. 238-263.
- Press A., Livingstone S., *Taking audience research into the age of new media: old problems and new challenges*, [w:] *Questions of Method in Cultural Studies*, red. M. Schwoch, London 2006, s. 175-200.
- PRO (pseudonim), *Bardzo atrakcyjna manga*, „Gazeta Dolnośląska”, 2001, nr 228 (3252), s. 2.
- Prodeua A., Flunt D., *Non stop manga*, „Gazeta Dolnośląska”, 2001, nr 229 (3253), s. 11.
- Prokupek T., „Rosk”, „Trust” i ziny, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 44-45.

- Pułka L., *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, Wrocław 2004.
- Rachubińska K., *Nawet beksy mogą być bohaterkami. O emancypacyjnym potencjale „Czarodziejki z Księżycą”, [w:] Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 95-116.
- Ranger (pseudonim), *Parties, parties...*, „Amiga Computer Studio”, 1996, nr 5 (5), s. 38.
- Reczulski Ł., Gamus P., *Historia łódzkiego fandomu mangi i anime w latach 1995–2010*, „Acta Universitatis Lodziensis. Folia Librorum”, 2015, nr 2 (21), s. 27-50.
- Robin (pseudonim), *Cosmic Manga*, „Kawaii”, 1999, nr 4-5 (19), s. 56.
- Robin (pseudonim), *Cosmic Manga 3 Prolog*, „Kawaii”, 2000, nr 3 (25), s. 64.
- Robin (pseudonim), *Dzień z Sailor Moon*, „Kawaii”, 1998, nr 10 (15), s. 44-47.
- Rogóż P., *Lensman – facet z soczewką*, „Kawaii”, 1997, nr 2 (2), s. 4-5.
- Rogóż P., *Otaku*, „Kawaii”, 1997, nr 1 (1), s. 50-51.
- Rogóż P., *Windaria*, „Kawaii”, 1997, nr 3 (3), s. 8-9.
- Rogóż P., *Yotode*, „Kawaii”, 1997, nr 1 (1), s. 2-3.
- Rogosińska A., *Spoločności fanek książek i filmów z serii Harry Potter w Internecie: przypadek fanek slash*, „Studia Medioznawcze”, 2007, nr 3 (30), s. 48-62.
- Root-San (pseudonim) => Korzeniewski R.,
- RR (pseudonim), *Gwiezdna Pułapka*, „Cinema Press Video”, 1993, nr 7/8 (41/42), s. 31.
- Ruh B., *Early japanese animation in the Unaited States: changing Tet-suwan Atom to Astro Boy*, [w:] *The Japanification of Children's Popular Culture: From Godzilla to Miyazaki*, red. M. I. West, Toronto 2009, s. 209-226.
- Rutkowska M., *Polska subkultura otaku wobec źródeł japońskich*, „Załącznik Kulturoznawczy”, 2014, nr 1 (1), s. 9-25.
- S.K. (pseudonim), *Manga Again*, „Gambler”, 1996, nr 11 (36), s. 33.
- Sadowska A., *Początki języka japońskiego w szkole*, [w:] *Moja Szkoła. II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi (1904–2014)*, red. D. Jędrasiak, A. Łynka, Łódź 2014, s. 165-166.
- Sadowski R., *Co nowego w świecie rozrywki*, „Gambler”, 1995, nr 1 (14), s. 75.

- Sadowski R., *Future Entertainment Show'94*, „Amiga Magazyn”, 1995, nr 1 (29), s. 8.
- Sarzyński P., *Dzieci patrzą...*, „Polityka”, 1993, nr 22 (1882), s. 10.
- Schodt F. L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, New York 1996.
- Sherman B., *The Black and White Boom*, „The Comics Journal”, 1987, nr 2 (115), s. 144–145.
- Shinno Michio (pseudonim), *BakanietakaBaka*, „Kawaii”, 2003, nr 2 (42), s. 68.
- Shinno Michio (pseudonim), *Cześć, Michael*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 55.
- Shino Michio (pseudonim), *Manga Natsu 2000*, „Kawaii”, 2000, nr 5 (27), s. 48.
- Shinno Michio (pseudonim), *Największy polski konwent Baka*, „Kawaii”, 2003, nr 7 (47), s. 6.
- Shinno Michio (pseudonim), *Światy: Japonia-Polska Szczecin 2000*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 65.
- Sieja B., *Historia pism o grach*, cz. 2, „CD Action”, 2013, nr 8 (219), s. 92.
- Sijka A., Socha N., *Made in Japan*, „Wprost”, 2001, nr 6 (950), s. 72–73.
- Simon-W (pseudonim), *Manga Natsu*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68.
- Siuda P., *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, [w:] *Człowiek a media. Obserwacje – wizje – obawy*, red. W. Gruszczyński, A. Hebda, Warszawa 2007, s. 143–157.
- Siuda P., *Cierpliwość fana fantastyki. O tym czy fan to marionetka czy partyzant*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2010, nr 2 (54), s. 75–91.
- Siuda P., *Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji. Pomiędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi*, [w:] *Czas ukoj nas?. Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, red. W. Muszyński, Toruń 2008, s. 60–71.
- Siuda P., *Jednostkowe aspekty bycia fanem, czyli w stronę nowego paradygmatu „fan studies”*, „Kultura i Edukacja” 2010, nr 4 (78), s. 74–94.
- Siuda P., Karolewska A., *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014.
- Siuda P., *Kultury presumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa 2012.
- Siuda P., *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym, jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, red. M. Sokołowski, Toruń 2008, s. 239–256.

- Siuda P., *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, [w:] *Oblicza Internetu, Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2006, s. 179-186.
- Siuda, P., *Edukacyjne i wychowawcze aspekty uczestnictwa w społecznościach fanów (fandomach)*, [w:] *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*, red. B. Siemieniecki, T. Lewowicki, Toruń 2008, s. 118-127.
- Siuda, P., Czaplińska A., *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*, [w:] *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy*, red. W. Muszyński, M. Sokołowski, Toruń 2008, s. 50-60.
- Skwiecińska O., *Teletrupki*, „Gazeta Wyborcza”, 1994, nr 47 (1431), s. 14-15.
- Smaga T. E., *Specyfika gromadzenia i opracowywania dokumentów życia społecznego w sekcji regionalnej DZS Dolnośląskiej Biblioteki Publicznej we Wrocławiu w ostatnim piętnastoleciu*, [w:] *Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie: materiały z ogólnopolskiej konferencji „Dokumenty życia społecznego w badaniach i praktyczne ich wykorzystanie” Wrocław, 6-7 października 2016 r.*, Warszawa 2017, s. 83-87.
- Sobol E., (red), *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa 2002.
- Socha N., *Reksio Morderca*, „Wprost”, 1996, nr 39 (722), s. 98.
- Sokół Z., *Wydawnictwo H. Bauer w Polsce w latach 1991-2002. Część II: Pozostałe czasopisma*, „Rocznik historii prasy Polskiej”, 2005, t. VIII, z. 1 (15), s. 123-147.
- Sokołowski K., *Kup mi, tato ...*, „Komiks – Fantastyka”, 1989, nr 3 (8), s. 47-48.
- Stasińska A., *Komiks – sztuka niedoceniana*, „Tygiel Kultury”, 2006, nr 7-9 (111-113), s. 165-172.
- Steinar K., *Prowadzenie wywiadów*, Warszawa 2010.
- Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, Kraków 2003.
- Styrna D., *Gdyński „Świat Mangi”*, „Kawaii”, 1999, nr 6 (22), s. 68-69.
- Styrna D., *Gdyński Świat Mangi 3*, „Kawaii”, 1998, 5 (10), s. 48-49.
- Sutkowska A., *Dojiny w Polsce*, „Zeszyty Komiksowe”, 2015, nr 2 (20), s. 84-90.
- Sutkowska A., *Tworzenie mangi w Polsce*, [w:] *Chińskie Bajki. Fandom mangi i anime w Polsce*, red. D. Burszta, A. Kobus, K. Marek, Toruń 2019, s. 37-74.
- Swół R., *Zakochany w M. Początki ruchu mangowego w Polsce*, „Zeszyty Komiksowe”, 2012, nr 1 (13), s. 10-13.
- Szablicki R., *Manga – japońskie komiksy w Polsce i Europie, oraz Polska i Europa w japońskich komiksach*, „Kwartalnik Opolski”, 2015,

nr 2/3, s. 115-124.

Szafrńska M., *Kobieta w komiksie – bohater drugiej kategorii?*, [w:] „Gor-sza” *kobieta. Dyskursy inności, samotności, szaleństw*, red. D. Adamowicz, Y. Anisimovets, O. Taranek, Wrocław 2008, s. 57-64.

Szcześniak D., *Polski komiks ery xero*, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 28-32.

Szczyp (pseudonim), *TV po włosku*, „Gazeta Wyborcza”, 1993, nr 59 (1138), s. 4.

Szczypiorska M., *Z ziemi włoskiej do Polski*, „Gazeta Wyborcza”, 1993, nr 60 (1139), s. 3.

Sztumski J., *Wstęp do metod i technik badań społecznych*, Katowice 2005.

Szyłak J., *Komiks*, Kraków 2000.

Szyłak J., *Komiks. Świat przerysowany*, Gdańsk 1998.

Szyłak J., *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Gdańsk 1999.

Taniguchi M., *Tę pszczołkę, którą tu widzicie.....*, [w:] *Japonia-Kultura-Manga. Tom 1. Świata z papieru i stali. Okruchy Japonii*, red. M. Taniguchi, A. Watanuki, Warszawa 2011, s. 227-229.

Tayoru (pseudonim), *Anime no Ki*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 63.

Tenno (pseudonim), *Anime no Ki 2*, „Kawaii”, 2001, nr 3 (31), s. 67.

Tenno (pseudonim), *Black MoON Con*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 63.

Theroux P., *Wielki bazar kolejowy. Pociągiem przez Azję*, Wołowiec 2010.

TOR (pseudonim), *Pokemony jak demony*, „Gazeta Toruńska”, 2001, nr 302 (3169), s. 5.

Tori (pseudonim), *Asucon*, „Kawaii”, 2001, nr 1 (29), s. 64.

Tori (pseudonim), *Mega Manga Christmas Party – MMCP*, „Kawaii”, 2001, nr 2 (30), s. 68-69.

Tori (pseudonim), *Yokkon 2*, „Kawaii”, 2000, nr 6 (28), s. 59.

Traczyk M., *Komiks na świecie i w Polsce*, Bielsko-Biała 2016.

TriCky (pseudonim), *Trzydzieści lat minęło, czyli „Chojin Locke”*, „Kawaii”, 2000, nr 1 (23), s. 12.

Turek M., *Z pamiętnika komiksowego Freaka*, „Zeszyty Komiksowe”, 2003, nr 2 (16), s. 36-39.

Turyk J., (red), *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, Warszawa 1992.

Turzański K., *Sekcja 9. Manga i anime mają swoich zwolenników w Katowicach*, „Dziennik Katowicki” (lokalny dodatek do „Dziennik Zachodni”), 1999, nr 197 (547), s. 1.

Voyager (pseudonim), *Raport z Gravity party’96*, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 2 (54), s. 34-35.

- Voyager (pseudonim), *Rush Hours Copy Partu*, *Częstochowa* 22-23.02.97, „Amiga Magazyn”, 1997, nr 5 (57), s. 64-65.
- Vanevska K., *Commercial Television*, [w:] *The Polish media system. 1989-2011*, red. K. Pokorna-Ignatowicz, Kraków 2012, s. 95-110.
- Varga K., ... i Erotomek, „Polityka”, 1996, nr 13 (2030), s. 49-50.
- Walczak J., Markowski M., *Manga tabu*, „Gazeta Łódzka”, 2000, nr 264 (3133), s. 1.
- Wałęga G., *Gospodarstwa domowe a proces globalizacji. Wybrane problemy*, [w:] *Polska wobec procesów globalizacji. Aspekty społeczno-ekonomiczne*, red. Z. Dach, Kraków 2010, s. 171-193.
- Whaley D. E., *Black Women in Sequence: Re-inking Comics, Graphic Novels, and Anime*, Seattle 2015.
- Wiącek E., *Nowy konsumeryzm i kultura shōjo. Obraz współczesnej Japonii w twórczości Banany Yoshimoto*, [w:] *Współczesne transformacje: kultura, polityka, gospodarka*, red. M. Banaś, J. Dziadowiec, Kraków 2013, s. 137-152.
- Więczkowska M., *Japońska manga i jej skutki pedagogiczne*, [w:] *Media a edukacja*, red. W. Strykowski, Poznań 2000, s. 120-129.
- Więczkowska M., *Manga i anime*, „Wychowawca. Miesięcznik nauczycieli i wychowawców katolickich”, 2002, nr 7/8 (115/116), s. 30-32.
- Więczowska M., *Wpływ japońskiej mangi na dzieci i młodzież*, [w:] *Nowe konteksty (dla) edukacji alternatywnej XXI wieku*, red. B. Śliwerski, Kraków 2001, s. 87-99.
- Więczkowska M., *W magicznym świecie pokemonów*, „Sekty i fakty. Kwartalnik informacyjno-profilaktyczny”, 2001, nr 2 (10), s. 24-29.
- Wiśniewski R. M., *Stare dobre czasy (TM). Pierwszy*, „Magazyn Arigato. Azjatycki komiks i animacja”, 2009, nr 1 (3), s. 72.
- Wiśniewski T., *Astrosyn'97 z pozycji organizatora*, „Amiga Magazyn”, 1998, nr 3 (66), s. 14-15.
- WIT (pseudonim), *Informacje krajowe*, „AQQ”, 1999, nr 1 (17), s. 63.
- Witkowska E., *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2012.
- Włodarczyk A., *J-Rock, J-Pop i K-POP oraz polscy fani muzyki azjatyckiej*, „Gdańskie Zeszyty Kulturoznawcze”, 2015, nr 1 (1), s. 47-54.
- Włodarczyk A., *J-pop i K-pop. Azjatyckie boysbandy porywają Europę*, „Bliza”, 2013, nr 4 (17), s. 189-196.
- Włodarczyk A., Tymińska M., *Fan fiction a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska*, „Panoptikum”, 2012, nr 11 (18), s. 90-111.

- Wójcikowska H., *Manga*, „Wiadomości z Japonii”, 1978, nr 2 (58), s. 8.
- Wojtas M., *Cyberpunk 1982-2020*, Kraków 2020.
- WOŁK (pseudonim), MAG (pseudonim), *W telewizji pokazali*, „Gazeta Wyborcza”, 1997, nr 260 (2553), s. 10.
- Wróbel M., *Prawnoautorska ochrona pomysłu*, „Zeszyt Studiów Kół Naukowych Wydziału Prawa i Administracji UAM”, 2017, nr 1 (7), s. 231-244.
- Yedi-san => Musiałowski P.,
- Yoshida M., *Język japoński w „Dwójce”*, [w:] *Moja Szkoła. II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi (1904–2014)*, red. D. Jędrasiak, A. Łynka, Łódź 2014, s. 167-170.
- Zaborek D., *Szatański wynalazek*, „Gazeta Telewizyjna”, 2001, nr (221), s. 10.
- Zaremba-Penk J., *Japońska popkultura narzędziem podboju świata*, [w:] *Japoński softpower. Wpływ Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010, s. 203-216.
- Zarychta K., *Zarys historii mangi*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej”, 2015, nr 1 (7), s. 159-173.
- Zbroja K., *Dojicon*, „Kawaii”, 2001, nr 6 (34), s. 56-57.
- Zbroja K., *Makon 2*, „Kawaii”, 2003, nr 4 (44), s. 66-67.
- Żebrowski M., *Hentai – współczesna Kamasutra wschodu. Geneza powstania oraz analiz gatunku*, [w:] *Miłość po japońsku*, red. M. Dudek, W. Krupska, A. Sieradzka, Kraków 2014, s. 21-30.
- Zhang G., Mignone M., *Exchanges and Parallels between Italy and East Asia*, Cambridge 2020.
- Żmijewski T., *Bydgoski klub fantastyki...*, „Express Bydgoski”, 1999, nr 161 (2347), s. 7.
- Żyła A., *Charakterystyka azjatyckiego modelu rozwoju gospodarczego w świetle teorii oraz doświadczeń krajów zaliczanych do pierwszej i drugiej generacji „azjatyckich tygrysów”*, „Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu”, 2013, nr 2 (315), s. 459-470.

Internet

1) Strony.

- Czaplińska A., *Fandom mangi i anime w Polsce*, Toruń 2006. [Online] <https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/czaplinska2006.pdf> [dostęp: 15.03.2021].
- Górska-Micorek A., *Cosplay a kwestie praw autorskich*, [Online] <https://www.flcatwalk.pl/cosplay-a-prawa-autorskie> [dostęp: 15.03.2021].
- Nostalgia.pl (pseudonym), *Bajki Japońskie*, [Online] <http://www.nostalgia.pl/bajki-japonskie> [dostęp: 12.01.2020].
- Wyrok Sądu Apelacyjnego w Lublinie z dnia 5 marca 2013 r. I ACA 743/12. Podstawy do odmowy stosowania roszczenia o zapłatę wielokrotności wynagrodzenia autorskiego. UZASADNIENIE., [Online] <https://sip.lex.pl/orzeczenia-i-pisma-urzedowe/orzeczenia-sadow/i-aca-743-12-podstawy-do-odmowy-stosowania-rozszczenia-o-521399695> [dostęp: 15.03.2021].

2) Konwersacje na liście **[pl.rec.anime]**

- temat: „IX OOK: Codename 3x3” (07.03.2002), wpisy użytkownika: Rafał Strzelecki.
- temat: „aNetCon& GDAK - 30.11 - 01.12.2002” (18.11.2002), wpisy użytkownika: Gabriel Elorien.
- temat: „Anime Show” (05.11.1998), wpis użytkownika: Witold Grabowski.
- temat: „BAKA kolejne info :)” (21.09.2001), wpisy użytkownika: Richie.
- temat: „Baka Y2K” (07.10.2001), wpisy użytkownika: Roman „gryf” Dobosz.
- temat: „dojicon3” (08.09.2002), wpisy użytkownika: Coach(R).
- temat: „Hajimemashite” (22.03.1999), wpis użytkownika: Adrian Siemieniak.
- temat: „Kamikadze - raport” (15.03.2003), wpisy użytkownika: Coach.
- temat: „Kamikaze Rybnik” (07.04.2004), wpisy użytkownika: V2.
- temat: „Kolejna impreza w Opolu...” (20.11.1998), wpis użytkownika: Marcin Świątkiewicz.
- temat: „MAkon” (25.03.2002), wpisy użytkownika: Yuumei.
- temat: „Manga Scan Project: KOR, MAZE” (07.12.2000), wpis użytkownika: Rafał Strzelecki.
- temat: „Mangaya - nie bacsie” (20.11.1999), wpis użytkownika: Wojciech Kulasa.

temat: „*Mini imprezka w Opolu*” (20.10.1999), wpisy użytkowników: Witold Grabowski i Ryszard Rogacki.

temat: „*Mr.ROOT naszym mangowym GURU?????*” (11.03.1999), wpisy użytkownika: /\r.ROOT.

temat: „*OOZK!*” (02.12.1998), wpis użytkownika: Shent.

temat: „*Opole 19.10, a przyszłość...*” (21.09.1998), wpis użytkownika: Marcin Świątkiewicz.

temat: „*po FT*” (15.08.1998), wpis użytkownika: Landsil.

temat: „*Rzeszow*” (19.06.1999), wpis użytkownika: Wojciech Kulasa.

temat: „*SCANDAL !!!*” (4.10.1998), wpis użytkownika: GamBeaT.

temat: „*Seksualna inicjacja, czyli manga w mediach*” (13.10.1998), wpis użytkownika: ACEP.

temat: „*Seksualna inicjacja, czyli manga w mediach*” (13.10.1998), wpis użytkownika: Jarek Mielcarek.

temat: „*WTC2003*” (17.03.2003), wpisy użytkownika: Sabudda.

temat: „*Yokkon III*” (09.04.2001), wpisy użytkownika: Claude.



ISBN 978-83-963463-7-7



9788396 346377