

Katarzyna Żarnowska
Uniwersytet Jagielloński

KIEDY NAUKA DOJRZEWA DO BADANIA POPKULTURY? PRZYKŁAD PROBLEMATYKI MANGI I ANIME W POLSKIM ŚRODOWISKU NAUKOWYM

Nauki humanistyczne badają obecnie wiele różnych przejawów życia społecznego, kulturowego i duchowego. Refleksja nad rolą oraz znaczeniem kultury towarzyszy człowiekowi niemal od początków rozwoju myśli filozoficznej. Zmianom ulegają także pola badawcze owej refleksji, zarówno na skutek pojawiania się nowych metod analizowania kulturowej rzeczywistości, jak i z powodu powstawania nowych przejawów aktywności kulturowej. Dodatkowy zaś poziom rozważań przynosi także niespotykana nigdy wcześniej globalizacja, która umożliwia wytworom kultury wyjątkowo łatwy przepływ między społecznościami całego świata, a także wywieranie wpływu i wzajemne inspirowanie się nawzajem przez różne grupy twórców i odbiorców.

Postępująca refleksja naukowa w różnych dziedzinach nauk humanistycznych doprowadziła do objęcia naukowym spojrzeniem życia człowieka i grup ludzi w możliwie całościowy sposób. Obecnie dotyczy to także tych dziedzin, które przez wiele wieków pozostawały na uboczu zainteresowań filozofów i badaczy. Kultura tworzona oraz konsumowana przez wyższe i średnie klasy społeczne, pozostawiona przez przeszłe pokolenia w postaci literatury, architektury i sztuki, współcześnie stanowi jedynie część całości dziedzictwa kulturowego, którego inne składowe to między innymi kultura ludowa, zauważona i doceniona w XIX wieku¹. W XX wieku pojawia się pojęcie kultury masowej, interpretowanej jako zarówno efekt, jak i narzędzie znaczących zmian społecznych, związanych z urbanizacją i uprzemysłowieniem, upadkiem dotychczasowych wzorców moralnych, niekiedy także z rozwojem totalitaryzmów². Ówczesna refleksja jednak dość często sprowadzała się tylko

¹ Por. hasło: *kultura ludowa*, *Słownik etnologiczny*, red. Z. Staszczak, Warszawa-Poznań 1987, ss. 195–196.

² Por. D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Poznań 1998, s. 17.

do potępienia bezkrytycznego, masowego konsumowania owej kultury, jej komercjalizacji, zdolności manipulacyjnych, uproszczeń, trywialności i powierzchowności. Nierzadko tracono z oczu inne aspekty funkcjonowania oraz sukcesy tych przejawów kultury, istotnych dla określenia specyfiki zmian w społeczeństwach podległych gwałtownym przemianom politycznym, gospodarczym i społecznym³.

Kultura popularna, niezupełnie tożsama z kulturą masową, choć często z nią łączona, także dziś stanowi wyzwanie dla badaczy. Jest to pojęcie bardzo szerokie, a przez to także niezwykle trudne do zdefiniowania, zaś potencjalne próby całościowego ujęcia zwykle mocno łączą się z wyznawaną przez poszczególnych teoretyków kultury koncepcją jej podziałów i wartościowania. Jako najbardziej ostrożne założenie można przyjąć, że kultura popularna to ta część kultury, która jest ogólnie dostępna wszystkim lub prawie wszystkim, cieszy się zainteresowaniem i sympatią szerokich grup odbiorców, a w jej skład mogą wchodzić różne zjawiska w różnych miejscach czy różnych czasach⁴.

W praktyce ów czynnik powszechnej dostępności staje się problematyczny, gdyż często za kulturę popularną (zwaną też popkulturą) uznaje się zjawisko odbierane przez stosunkowo niewielką grupę konsumentów przy braku zainteresowania reszty społeczeństwa, a czasem w sytuacji powszechnej niechęci lub wrogości wobec niego czy też w ogóle braku świadomości jego istnienia⁵. Sprofilowanie i specjalizacja poszczególnych wytworów popkultury, ograniczenie się do pewnych nisz społecznych przy równoczesnej ogromnej ich różnorodności, a także poniekąd dostosowanie się do wymogów współczesnego rynku stanowią o mocnym uwikłaniu popkultury w realia ekonomiczno-rynkowe, choć w jej zakresie mieszczą się także zjawiska pozostające całkowicie poza obiegiem finansowym produkcji i konsumpcji kulturowej. Niewyobrażalny wcześniej, wielokierunkowy świat relacji tworzenia, współtworzenia i odbioru oraz przekazywania informacji zwrotnych, jakim stał się dziś Internet, również nadaje nowy wymiar problematyce kultury popularnej. Także gwałtowna zmiana relacji między twórcami i odbiorcami, siła wpływu tych drugich na produkt, który życzą sobie skosztować w takiej a nie innej formie, układ znacznie bardziej złożony niż proste „kupić – nie kupić” to dziś czynniki niezwykle dynamizujące ową sferę kultury. Wielość przejawów, niszowość i specjalizacja, nacisk na konkurencyjność, a także obecność technologii coraz bardziej ułatwiającej odbiorcom stanie się twórcami, sprawiają, iż kulturę popularną niełatwo badać, a jeszcze trudniej ujmować ją całościowo, ponieważ tym większe jest ryzyko nienadążania za aktualnym stanem rzeczy.

³ Por. *ibidem*, s. 24.

⁴ Por. *ibidem*, s. 12.

⁵ Przykładem może być opisywana poniżej popkultura japońska, w początkach swej obecności w Polsce odbierana przez stosunkowo niewielką grupę czytelników/widzów, którzy nierzadko (dając temu wyraz w licznych listach do redakcji czasopisma *Kawaii*) uważali swoje hobby za wyjątkowe i elitarne, a więc niekoniecznie dostępne powszechnie. Brak wiedzy o charakterystyce różnych hobby, a także niechęć czy wrogość stały się zaś udziałem nie tylko początkowej grupy fanów mangi i anime, ale także na przykład osób grających w gry RPG.

Aby dane zjawisko mogło podlegać analizie i refleksji naukowej, musi nie tylko w danym miejscu i czasie zaistnieć, ale także z określonych przyczyn znaleźć się w kręgu zainteresowań badaczy. Drogi, którymi niektóre dziedziny kultury popularnej docierały do świadomości ludzi nauki, bywały czasem niezwykle wyboiste. Zdarzało się, iż czynnikiem wzbudzającym zainteresowanie było jedno lub kilka ekstremalnych wydarzeń, mających w tle element związany z popkulturą. Inny, dość częsty kontekst to uogólniona krytyka tej sfery kultury, przeciwstawianie ją tak zwanej kulturze wysokiej lub też związek z negatywnymi przemianami społecznymi zglobalizowanego świata.

Dopiero w ostatnich dekadach widać wyraźny wzrost zainteresowania naukowym ujęciem zjawisk z kręgu szeroko ujmowanej kultury popularnej. Ma to związek z poszerzaniem się rodzajów jej przekazników (oprócz telewizji, radia i prasy olbrzymią rolę w jej rozprzestrzenianiu się odgrywa Internet), ale także z rozwinięciem się wielu jej przejawów w nowych, niespotykanych dotąd formach. Samo zaistnienie owych form jako osobnych zjawisk kulturowych stanowi niezwykłą cechą współczesnej, bogatej oferty kulturowej, proponowanej przez światowe media. Zwykle spotyka się to z mocno opóźnioną reakcją świata naukowego. Analizy, badania, książki i publikacje dotyczą problematyki tego typu z pewnym poślizgiem czasowym, który jednak systematycznie ulega skróceniu, w miarę jak kolejne pokolenia naukowców, zwłaszcza tych najmłodszych, przystępują do realizowania swoich celów badawczych. Ludzie ci, nierzadko obdarzający jeden lub kilka przejawów kultury popularnej zainteresowaniem nie tylko naukowym, ale też fanowskim, tym lepiej zdają sobie sprawę z drzemającego w tej kulturze potencjału do wyjaśniania zjawisk i problemów w szerszym kontekście społecznym. Systematycznie wzrasta więc liczba opracowań w tej dziedzinie, zmienia się też postawa reszty świata naukowego, który dąży wszak do możliwie pełnego opisanie i zrozumienia współczesnej rzeczywistości. Kultura popularna, stanowiąca dzisiaj, jak nigdy wcześniej, element codzienności olbrzymiej liczby ludzi ze wszystkich kręgów kulturowych, jest niezbędna, by tę rzeczywistość uchwycić⁶.

Jednym z niezwykle ciekawych zjawisk z zakresu kultury popularnej, odnoszących sukcesy na całym świecie, jest japoński komiks – manga – oraz jego animowany ekwiwalent – anime. Rozwijały się one równolegle do ich odpowiedników w zachodnim kręgu kulturowym, czerpiąc z nich zresztą wiele inspiracji, zarówno w kwestiach formalnych, jak i treściowych. Z drugiej strony w przypadku

⁶ Można interpretować ów proces jako jeszcze jeden przejaw opisywanej przez Henry'ego Jenkinsa konwergencji: procesów łączenia się, wyodrębniania i specjalizowania różnych mediów i sposobów przekazywania kultury, oraz odbierania, interpretowania i modyfikowania przekazu przez konsumentów/odbiorców; tutaj świat naukowy, próbujący opisać nowe zjawiska, byłby analogiczny do korporacji medialnych napędzających ów proces odgórnie, zaś środowiska fanowskie do konsumentów, którzy, wybierając i przekształcając swobodnie przedmiot zainteresowania, wpływają na jego kształt oraz otaczający go kontekst. Tutaj także perspektywa naukowa ulega zjednoczeniu z nową, fanowską, co może przynieść wyjątkowe efekty zarówno dla nauki, jak i dla rozwoju rzeczonych zjawisk medialnych. Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, ss. 23–24.

japońskiej odmiany tych mediów widać wyraźnie także specyficznie lokalny rys rozwojowy, zauważalny nie tylko w czytelnym nawiązywaniu form i technik do tradycyjnych drzeworytów *ukiyo-e* (zwłaszcza w najwcześniejszych stadiach tego procesu czyli w drugiej połowie XIX wieku i na początku wieku XX), ale także w powszechnym pozytywnym nastawieniu do przekazywania treści w sposób graficzny, obrazkowy. Ma to związek zarówno ze specyfiką samego pisma japońskiego, które w dużej mierze składa się ze znaków piktograficznych i ich pochodnych, jak i ze znaczącą obecnością obrazów jako form przekazywania treści dosłownych oraz symbolicznych, kształtowania postaw estetycznych i moralnych w japońskim społeczeństwie od czasów rozkwitu kultury mieszczańskiej w epoce Edo (od XVI do połowy XIX wieku). *Ukiyo-e*, drzeworyty, które stały się już wówczas formą sztuki, przedstawiały życie codzienne mieszkańców Japonii ze wszystkich warstw społecznych, portrety pięknych kobiet, wojowników i aktorów teatralnych, a także pejzaże, studia ptaków, kwiatów oraz wiele innych tematów. Postrzegane były jako dzieła tanie, łatwo dostępne, a przede wszystkim tworzone przez mieszczan i dla nich, w opozycji do sztuki arystokratycznej⁷. Wykształciły też szereg cech formalnych, między innymi operowały wyraźnym konturem i płaską plamą barwną, co może stanowić łącznik ze współczesną estetyką komiksową. W kategoriach utrwalonych podziałów na sztukę czy też kulturę wysoką i niską, unikatową i popularną, zjawisko to należałoby przypisać do warstwy niższej, masowej, popularnej. Zarazem jednak współcześni na całym świecie, odkrywając niezwykle walory kompozycyjne i estetyczne *ukiyo-e*, przydają temu zjawisku rangę sztuki wysokiej, wartej wystawiania w muzeach i galeriach, niezwykle cenionej przez muzealników, kolekcjonerów i widzów. Analogiczną reakcją wywołuje ona w świecie nauki, skłaniając badaczy do analizowania szeregu cech formalnych, estetycznych, tych związanych z kontekstem społecznym czy z szerszym tłem kultury Japonii. Niewątpliwie nastąpiła tu zmiana w statusie owych obiektów, z czego częściowo wynika zainteresowanie ze strony nauk humanistycznych i społecznych⁸.

Czy możliwe jest analogiczne przesunięcie wobec współczesnego medium obrazkowego, jakim jest komiks i film animowany? Wydaje się, iż powoli ta zmiana następuje, zarówno przez zmieniające się postawy wobec specyfiki kultury masowej/popularnej, jak i w związku z procesem zanikania stereotypu, według którego to dzieci są głównymi odbiorcami komiksu, a który pojawiał się regularnie na przestrzeni lat jego rozwoju⁹ (choć zawsze było to przesadne zawężenie grona zainteresowanych). O ile analiza treści i form graficznych komiksu amerykańskiego była przez długie lata przedmiotem refleksji – choć niekoniecznie naukowej, a raczej nastawionej na kontrolę i weryfikację „złego wpływu” na dzieci i młodzież –

⁷ Por. J. Tubielewicz, *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996, s. 333.

⁸ Jednym z dowodów może być zaistnienie w Krakowie specjalnej przestrzeni muzealnej, poświęconej wystawianiu między innymi drzeworytów japońskich, czyli Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha, które gości również niekiedy wystawy dotyczące współczesnej japońskiej popkultury. Muzeum wydaje również interdyscyplinarne publikacje i katalogi.

⁹ Por. J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 2009, s. 46.

o tyle komiks japoński stosunkowo późno doczekał się objęcia metodycznym spojrzeniem naukowym, które, choć zapoczątkowane w Japonii, zainteresowało wkrótce badaczy z innych rejonów świata. Stosunkowo szybko temat podjęli Amerykanie, między innymi Frederic Schodt, który w 1983 roku wydał pierwszą książkę poświęconą współczesnej mandze. Mimo iż nie była to publikacja naukowa, dość dobrze systematyzowała ówczesną wiedzę, a dla wielu późniejszych badaczy popkultury stała się punktem wyjścia i lekturą obowiązkową¹⁰. Od lat dziewięćdziesiątych coraz więcej osób w Japonii i poza nią podejmuje badania związane z mangą i anime oraz ich fanami. Łączy się to nie tylko z ewolucją postaw wobec sfery kultury popularnej, ale także z gwałtownym wzrostem popularności samych japońskich komiksów i animacji w USA oraz w Europie. Zaczęły się one pojawiać sporadycznie w latach osiemdziesiątych (choć odbiorcy często nie mieli świadomości, z jakiego kraju pochodzi oglądana przez nich w kinie lub w telewizji animacja), zaś wielki wybuch zainteresowania nastąpił w latach dziewięćdziesiątych, pod wpływem między innymi sukcesów niektórych anime na światowych festiwalach filmowych. W tej dekadzie telewizje amerykańskie i europejskie zaczęły proponować widzom (acz głównie dzieciom i młodzieży) japońskie seriale animowane, powstawały wydawnictwa oferujące mangi oraz anime na kasetach VHS, a później na nośnikach cyfrowych. Od połowy lat dziewięćdziesiątych oferta taka pojawiła się także w Polsce.

Wokół tych zjawisk organizowały się grupy ludzi, którzy budowali społeczność odbiorców (przez tworzenie wydawnictw i czasopism specjalistycznych), pomagali fanom działać jako grupa i wspierać się nawzajem (między innymi przez organizowanie zlotów fanowskich, czyli konwentów, a także tworzenie forów i stron internetowych poświęconych tej tematyce), a także starali się szerzyć wiedzę o mandze i anime w społeczeństwie, zwalczając równocześnie narosłe wokół nich stereotypy.

Za coraz wyraźniejszą obecnością tych mediów w Polsce i rozrastającym się fandomem (społecznością fanów) niekoniecznie podążał wzrost liczby tematów związanych z japońską popkulturą podejmowanych w świecie akademickim. O ile od pewnego momentu tematyka ta daje się zauważyć w studenckich referatach czy pracach dyplomowych, o tyle interesujące jest jej zaistnienie także jako elementu programu oferowanego przez uczelnie. W tym kontekście ciekawie prezentuje się dyskusja przeprowadzona na łamach czasopisma *Kawaii*¹¹ (zajmującego się tematyką mangi i anime oraz publicystyką fanów) dotycząca obecności, czy raczej braku

¹⁰ Por. F. Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokio 1983, cyt. za: J. Zaremba-Penk, *Manga i anime w przestrzeni sztuki [w:] Inspirująca I inspirowana. Popkultura japońska*, red. A. Wosińska, Toruń 2011, ss. 137–138.

¹¹ Czasopismo *Kawaii* ukazywało się w latach 1997–2005, redagowane było przez grupę fanów wywodzącą się między innymi z redakcji komputerowych czasopism *CD-Action*, *PC-Shareware* i *Secret Service*, gdzie pisali oni pierwsze na polskim rynku artykuły oraz recenzje poświęcone mandze i anime. Por. P. Musiałowski, *Historia Magazynu Kawaii. Mr Jedi wspomina*, „Kompendium Kawaii” 1999, nr 1, ss. 178–179.

tej problematyki na kierunkach japonistycznych na uczelniach w Polsce. Pierwszy tekst w tym temacie polegał na nakreśleniu realiów studiów japonistycznych, ich struktury i charakteru oraz wysokich wymagań stawianych potencjalnym japonistom. Miał on na celu zweryfikowanie pewnych mitów i wyobrażeń, krążących w środowisku fanów, z których znaczna część była w wieku nastoletnim, a więc blisko decyzji o wyborze odpowiedniego kierunku studiów – japonistyka zaś wielu kojarzyła się z kierunkiem wymarzonym, bardzo mocno łączącym się z ich pasją. Program takich studiów, nastawiony jednak przede wszystkim na literaturę, zwłaszcza tę „wysoką”, i język japoński, sprawiał, iż realia studiowania bardzo mocno mogły rozczarowywać tych, którzy chcieli połączyć hobby z dalszą edukacją i karierą. Artykuł skłaniał więc do głębszego namysłu nad obraniem takiej właśnie drogi życiowej i zachęcał, by poszukiwać innych źródeł wiedzy związanych z ulubioną dziedziną popkultury – na przykład ucząc się języka japońskiego w ramach różnych kursów językowych, a niekoniecznie w postaci studiów filologicznych¹².

Nieco później na łamach tego samego magazynu pojawił się tekst bezpośrednio omawiający problem obecności tematyki mangi i anime na kierunkach japonistycznych. Wskazywał na sytuacje, gdzie zalecaną taktyką na egzaminach wstępnych (wówczas jeszcze ustnych) było nieprzyznawanie się do znajomości mangi i anime, pomimo tego, iż mogą one stanowić niekiedy nie najgorsze (choć oczywiście niewystarczające) źródło informacji o Japonii. W trakcie studiów również należało unikać wspomniania o swoim hobby, jeśli nie chciało się narazić na niechęć wykładowców i innych studentów. Zdarzały się także, opisane przez studenta japonistyki ukrywającego się pod pseudonimem, przypadki znacznego deprecjonowania przez wykładowców całej japońskiej twórczości komiksowej, mimo iż stanowi ona znaczną i ważną część tamtejszej kultury. Indagowany student interpretował te zachowania jako część większego trendu, wyraźnego wówczas w polskich mediach, polegającego na krytykowaniu i deprecjonowaniu całokształtu zjawiska mangi i anime, często w oparciu o stereotypy i braki w wiedzy (w tym zarówno tej o komiksie jako takim, jak i tej o japońskim kontekście kulturowym)¹³.

W odpowiedzi na ten tekst w następnym numerze opublikowano polemikę, która – opisując prawdopodobnie studia japonistyczne na innej uczelni niż te z pierwszego artykułu – wskazywała na zupełnie odmienne postawy wobec tego samego problemu. W tym przypadku, o ile nadal nie istniały specjalne kursy i przedmioty poświęcone popkulturze, o tyle pojawiała się ona w postaci materiałów do tłumaczenia bądź jako temat w luźnych dyskusjach, także z wykładowcami, bez negatywnych reakcji ze strony kadry czy współstudentów. Niektórzy z prowadzących zajęcia wykazywali wręcz zainteresowanie konkretnymi tytułami mangi i pożyczali je od studentów. Atmosfera była tam więc stosunkowo przyjazna

¹² Por. Namakemono (pseudonim), *Japonistyka?*, „Kawaii” 2001, nr 4/5 (31), s. 76.

¹³ Por. Doppi-zoku (pseudonim), *Japonistyka nienawidzi mangi!*, „Kawaii” 2002, nr 2 (36), s. 83.

wobec sfery popkulturowej, choć same studia pozostawały nadal mocno skoncentrowane na zagadnieniach literackich i językowych¹⁴.

Można zauważyć, iż w dziedzinie podejmowania tematów popkultury w ogóle, ale japońskiej w szczególności, dokonała się na polskich uczelniach znacząca zmiana. Co prawda analiza aktualnego programu studiów japonistycznych wskazuje, iż nadal są one oparte o klasyczną literaturę i językoznawstwo¹⁵, natomiast problematyka kultury japońskiej znakomicie rozwija się na takich kierunkach jak kulturoznawstwo, gdzie także często istnieje możliwość nauki języka japońskiego, choć w trybie mniej intensywnym niż na filologiach orientalnych. Tu widać wyraźne zainteresowanie całym zakresem kultury, bez pomijania jej popularnych aspektów, a kursy w całości poświęcone japońskim komiksom czy animacjom cieszą się ogromną popularnością¹⁶.

Z drugiej strony można powiedzieć, iż związki japonistyki z mangą i anime istniały od dawna – co najmniej od początku obecności mangi na polskim rynku wydawniczym. Absolwenci studiów japonistycznych zajmowali się tłumaczeniem mang (choć dwa najwcześniej wydane w Polsce tytuły przetłumaczone zostały przez Japończyka dopiero uczącego się języka polskiego¹⁷), niekiedy sami zakładali wydawnictwa¹⁸, czynnie uczestniczyli w funkcjonowaniu społeczności fanowskiej (na przykład publikując artykuły popularyzatorskie na temat kultury i historii

¹⁴ Por. HANDoppizoku (pseudonim), *Japonistyka nienawidzi mangi???* *Polemika*, „Kawaii” 2002, nr 3 (37), s. 24.

¹⁵ Źródło: analiza programów studiów japonistycznych znajdujących się w czerwcu 2016 roku na stronach internetowych Uniwersytetu Jagiellońskiego, Uniwersytetu Warszawskiego, Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu i Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; w dostępnych programach i harmonogramach zajęć wszystkich czterech filologii japońskich nie ma ani jednego przedmiotu, który w nazwie odwoływałby się do mangi i anime lub popkultury ogółem; nie wyklucza to jednak podejmowania tej tematyki epizodycznie w ramach innych przedmiotów lub niewymienionych z nazwy wykładów monograficznych – por. Katedra Orientalistyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu [on-line:] <http://orient.amu.edu.pl/index.php/dlstudenta/programstudiow> [06.08.2016]; Zakład Japonistyki i Sinologii Uniwersytetu Jagiellońskiego [on-line:] <http://www.japonistyka.io.filg.uj.edu.pl/japonistyka> [06.08.2016]; Zakład Japonistyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu [on-line:] http://www.home.umk.pl/~pjkj_umk/ [06.08.2016]; Katedra Japonistyki Uniwersytetu Warszawskiego [on-line:] <http://japonistyka.orient.uw.edu.pl/studia/studia-stacjonarne/> [06.08.2016].

¹⁶ Na takich kierunkach Uniwersytetu Jagiellońskiego jak kulturoznawstwo – porównawcze studia cywilizacji, czy kulturoznawstwo Dalekiego Wschodu pojawiały się między innymi kursy: *Anime – historia i współczesność* czy *Kultura popularna współczesnej Japonii*, a także kurs *Metody tłumaczenia japońskich komiksów manga*, prowadzony właśnie przez jednego z tłumaczy wydawnictwa Japonica Polonica Fantastica (J.P.F.).

¹⁷ Tytuły te to: *Aż do nieba* autorstwa Riyoko Ikedy, wydane w listopadzie 1996 roku, oraz *Sailor Moon / Czarodziejka z Księżycy* autorstwa Naoko Takeuchi, wydana w 1997 roku. Tłumaczem był Shin Yasuda, założyciel wydawnictwa J.P.F., acz miał przy on także polskich współpracowników. W trakcie wydawania serii *Sailor Moon* zatrudniono jednak profesjonalnego tłumacza, wówczas jeszcze studenta japonistyki; obecnie pracuje ich tam kilku.

¹⁸ Tak powstało wydawnictwo Waneko, drugie i największe obok J.P.F. na polskim rynku.

Japonii w czasopiśmie *Kawaii*¹⁹), dzielili się swoją wiedzą, pisząc merytoryczne posłowania do mang²⁰. Wykładowcy akademicki, a także doktoranci i studenci kierunków japonistycznych czy kulturoznawczych często uczestniczyli w konwentach mangi i anime, wygłaszając prelekcje popularyzatorskie na różne tematy związane z Japonią, pomagając fanom japońskiej popkultury uzyskać wiedzę o szerszych kontekstach kulturowych ich hobby. Istniały tu obustronne oddziaływania – świat akademicki pomagał w szerzeniu wiedzy i reagował na potrzeby edukacyjne młodzieży, zaś duża liczba fanów i imprez tematycznych w pewnej mierze kształtowała ofertę edukacyjną związanych z tą problematyką jednostek uniwersyteckich.

Działania tego typu rozwinęły się znacząco, zwłaszcza w momencie powstania magazynu *Torii* (kwartalnika wydawanego od 2008 roku, poświęconego kulturze japońskiej, często też poruszającego tematy popkulturowe) oraz wydawnictwa Kirin (2009 rok), które prezentowało czytelnikom zarówno japońską beletrystykę, jak i książki naukowe, w tym także te ujmujące kulturę popularną w sposób usystematyzowany i stanowiący dobry punkt wyjścia do dalszych badań²¹. Część publikacji to efekty konferencji naukowych, z których niektóre były poświęcone wyłącznie mandze i anime²². Problematyka związana z tymi mediami pojawia się także na różnych innych, interdyscyplinarnych i specjalistycznych konferencjach, pozwalając zarówno uzyskać szerszy obraz ich funkcjonowania w kontekście kulturowym i społecznym, jak i przyjrzeć się spectrum tematów podejmowanych przez nie często w niezwykle nowatorski sposób.

W ten sposób budowany jest w Polsce zasób literatury naukowej, na którym bazować mogą kolejne pokolenia badaczy, rozwijający i pogłębiający wiedzę o samym zjawisku, ale też o otaczającym go tle społecznym, zwłaszcza tym przybierającym postać fandomu. Jeszcze do niedawna wszelkie próby naukowego ujęcia tematu, szczególnie w polskim kontekście, ograniczały się do publicystyki samych fanów, która jako pół amatorska, pół profesjonalna, a także często emocjonalnie zaangażowana, nie zawsze była wystarczająco rzetelna. Z drugiej strony brak tłumaczeń najważniejszych dla tego nurtu badań zachodnich publikacji także nie ułatwiał zmiany sytuacji. Klasyczna literatura japonistyczna obecna w Polsce, mimo iż realizowała wysokie standardy naukowe, o kulturze popularnej milczała przez długie lata. W bardzo lubianej i dla wielu osób fundamentalnej publikacji Jolanty Tubielewicz *Kultura Japonii. Słownik* hasła „manga” i „anime” nie pojawiają

¹⁹ Był to między innymi Dariusz Styrna, piszący do tego czasopisma w latach 1997–2003.

²⁰ Przykładem może być Witold Nowakowski, tłumaczący i komentujący w posłowniu mangi takie jak *Vagabond* czy *Samotny Wilk i Szczenię (Kozure Ookami)*, wydawane od 2005 roku przez wydawnictwo Mandragora.

²¹ Wydano między innymi takie pozycje jak: *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje* autorstwa Ewy Witkowskiej (Toruń 2013). Z kolei wydawnictwo Adam Marszałek wydało książkę *Anime – w poszukiwaniu istoty fenomenu* Marty Okniańskiej (Toruń 2011).

²² Przykładowo: *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, red. M. Lisiecki, J. Zaremba-Penk, Toruń 2012.

się w ogóle²³. Słowo „manga” nie występuje nawet w hasłach o *ukiyo-e* oraz jednym z najważniejszych twórców drzeworytów, którym był Katsushika Hokusai, twórca między innymi piętnastotomowej serii szkiców zatytułowanych *Manga*, od których współczesny komiks japoński zaczerpnął swoją nazwę²⁴. Z kolei wydany w 2012 roku podobny słownik *Japonia. Leksykon* autorstwa Patrycji Niedbalskiej-Asano i Masaru Asano już wspomniane pojęcia uwzględniła, opisując zarówno genezę tych zjawisk, jak i ich stan współcześnie, oraz wymieniając co ważniejsze tytuły²⁵. Nieco wcześniej – w 2004 roku – ukazał się dwutomowy *Leksykon. Manga i anime* Agnieszki Lech, opisujący pokrótce najważniejsze tytuły w historii japońskiego komiksu i animacji oraz pojęcia i hasła związane z fandomem oraz jego aktywnością twórczą i społeczną²⁶. Nie zyskał jednak uznania i szerokiego oddźwięku ani w środowisku fanów, ani wśród badaczy z kręgu akademickiego. Równolegle w innych publikacjach, zajmujących się ogólnie japońską kulturą, takie pojęcia jak manga i anime zaczynają się powoli pojawiać – i są już nie tylko wzmianki, ale także jako coraz dokładniejsze opisy²⁷.

Niewątpliwie baza tekstów próbujących uporządkować tę specyficzną popkulturową rzeczywistość powoli, acz systematycznie się rozrasta – od pierwszych wzmianek medialnych o samym istnieniu zjawiska, przez natężoną krytykę (opartą często o brak wiedzy oraz nieporozumienia na tle różnic i podobieństw kulturowych²⁸) różnego rodzaju gazet lub czasopism, aż do rzetelnych i wyczerpujących analiz na łamach periodyków na przykład filmoznawczych czy po prostu tekstów traktujących mangę i anime jako ciekawe przejawy światowej aktywności twórczej. Równolegle ze zwiększoną dostępnością japońskich animacji w telewizji, kinie, czy poprzez źródła internetowe coraz więcej osób, nie tylko spośród młodzieży, ma możliwość wyrobić sobie opinię na jego temat w sposób bezpośredni, zaś obfitość możliwych do kupienia mang we własnym języku z roku na rok wzrasta. Można założyć, iż środowisko fanów się rozrasta, choć nigdy dokładnie nie

²³ Por. J. Tubielewicz, *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996.

²⁴ Por. B. Romanowicz, *O komiksie japońskim* [w:] *Manga, Manggha, manga. Komiksowość i animacja w sztuce japońskiej*, Katalog do wystawy, red. B. Romanowicz, Kraków 2001, s. 14.

²⁵ Por. A. Niedbalska-Asano, M. Asano, *Japonia. Leksykon*, Warszawa 2012.

²⁶ Por. A. Lech, *Leksykon. Manga i anime*, t. 1 i 2, Szczecin 2004.

²⁷ U Paula Varleya, autora klasycznej *Kultury japońskiej*, genezie, różnorodności gatunkowej i kontekstowi społecznemu mangi poświęcone zostały cztery strony tekstu – por. P. Varley, *Kultura japońska*, Kraków 2006, ss. 337–340.

²⁸ Jednym z wyjątkowo demonizujących mangę i anime tekstów był artykuł z miesięcznika „Wychowawca”; ostrzegwał on przed zgubnym wpływem obcych wartości, agresją, manipulacją i czynnikami związanymi z innymi religiami, które rzekomo miały oddziaływać na odbiorców tych mediów, w rezultacie stanowić mogły zagrożenie, przed którym należało głośno ostrzegać młodzież. Artykuł zniknął z internetowego archiwum miesięcznika, jest jednak dostępny na portalu anime.com.pl – por. M. Więczkowska, *Manga i anime*, „Wychowawca” 2005, nr 7/8 (115/116) [za:] anime.com.pl [on-line:] http://anime.com.pl/Manga_i_anime,text,read,49.html [03.06.2016].

oszacowano wielkości tej społeczności²⁹. Jednak po wzrostach sprzedaży mang, czasopism i książek związanych z japońską popkulturą, jak i japońską kulturą w ogóle, można sądzić, że takich osób przybywa. Część z nich próbuje przełożyć swoje hobby na wybór kierunku studiów i dalszą aktywność życiową, a zarazem dąży do tego, by umieć analizować tego typu zjawiska kulturowe z różnych naukowych punktów widzenia. Poszukuje więc także odpowiedniej do tego celu literatury naukowej, której oferta również systematycznie rośnie. Zarazem, będąc w trakcie realizacji takiej właśnie ścieżki kariery, często podejmują się oni wygłaszania referatów, pisanie prac zaliczeniowych i dyplomowych, które mniej lub bardziej łączą się z tym tematem. W ten sposób po pokoleniu osób (niekiedy) dyskryminowanych z powodu takich a nie innych zainteresowań, następuje pokolenie, które swobodnie może eksplorować ulubioną popkulturową problematykę w ramach badań naukowych, a także dokładać do tej dziedziny nauki kolejne cegiełki, oferując nowe naukowe i popularyzatorskie publikacje prasowe oraz książkowe. Na potrzeby określenia tak rozwijającej się aktywności akademickiej z fanowskim wkładem stworzono pojęcie *acafandom*, które zwięźle wyraża obydwie składowe w motywacjach tego typu badaczy, ale nastrocza trudności związanych z należytych rozłożeniem akcentów i współoddziaływaniem na siebie obu perspektyw. Zarówno ów termin, jak i tworzone na jego wzór kolejne (takie jak *scholar-fans* i *fan-scholar*) wskazują, jak bardzo skomplikowana jest materia podejmowania aktywności naukowej na tematy pokrywające się z prywatną pasją. Z drugiej strony motywacja i inspiracje badawcze mogą wszak wypływać z wielu różnych źródeł, a pozytywne nastawienie do przedmiotu badań należy uznawać raczej za zaletę niż wadę. Problemem może być z kolei potencjalny konflikt między naukowym a fanowskim podejściem i konieczność wypracowania sposobów jego rozwiązywania³⁰. Niewątpliwie będzie to ważny problem metodologiczny, w miarę jak rola kultury popularnej we współczesnym świecie będzie rosła, a badania na jej temat staną się coraz częściej podejmowane właśnie przed fanów-badaczy.

Jeszcze większy stopień zaangażowania się akademii w sferę popkultury został osiągnięty w samej Japonii, która po długim okresie braku refleksji naukowej szybko nadrobiła straty, angażując nie tylko historyków czy historyków sztuki

²⁹ Wzrost ten jest widoczny między innymi poprzez liczbę wydawnictw i wydawanych mang, a także przez znacząco większą liczbę osób uczestniczących w konwentach. Przykładowo w 2001 roku dwa polskie wydawnictwa wydawały średnio sześć tomików mang na miesiąc (*Kawaii News*, „Kawaii” 2001, nr 31, s. 6), obecnie siedem wydawnictw wypuszcza na rynek w sumie ponad dwadzieścia mang miesięcznie (por. Vulcan (pseudonim), *Rynkowe podsumowanie miesiąca - Mangi i Manhwy w lipcu '16*, Anime.com.pl, 02.08.2016 [on-line:] http://anime.com.pl/Rynkowe_podsumowanie_miesiaca_-_Mangi_i_Manhwy_w_lipcu_%2716,news,read,6978.html [10.08.2016]); liczba uczestników konwentów w latach 2000/2001 wynosiła ok. 200–500 osób w zależności od imprezy, obecnie często sięga tysiąca lub więcej (źródło: informacje uzyskane od organizatorów konwentów Dojicon, Yokkon, Magnificon i innych).

³⁰ Por. M. Hills, „Proper distance” in the Ethical Positioning of Scholar-Fandoms Between Academics’ and Fans’ Moral Economics? [w:] *Fan Culture: Theory/Practise*, red. K. Larsen, L. Zubernis, Cambridge 2012, ss. 15–17.

(wątki łączące współczesny komiks z dawną sztuką drzeworytniczą i malarską badano jednak wcześniej niż pozostałe zagadnienia³¹), ale też socjologów, psychologów i innych badaczy. Dowartościowanie mangi jako medium ważnego dla samych Japończyków, ich kultury i życia codziennego zbiegło się z entuzjastycznym przyjęciem jej na Zachodzie, w efekcie czego mangę i anime uznano w XXI wieku za istotny produkt eksportowy. Odtąd miały za zadanie (choć robiły to już wcześniej, bez „rządowego upoważnienia”) kształtować wizerunek Japonii za granicą, szerzyć wiedzę o jej kulturze i historii, przyciągać turystów i studentów, a poprzez nich kolejne grupy społeczne, zaś dzięki temu wspierać handel, inwestycje, relacje gospodarcze i polityczne. Doskonale sprawdzają się jako *soft power*, miękka siła oparta na atrakcyjności kulturowej, służąca do realizowania konkretnych celów politycznych³².

Popkultura ma więc do wykonania ważne zadania w perspektywie globalnej. Uznano, że warto ją wspomóc na różne sposoby, między innymi traktując ją jako ważną i docenianą część kultury, a także kształcąc specjalistów-ekspertów na specjalnych studiach, którym nadano nazwę *manga studies*. Niektóre uczelnie w Japonii oferują więc nauczanie na poziomie magisterskim i doktoranckim w zakresie analizy i krytyki twórczości komiksowej oraz procesów jej powstawania i zarządzania działalnością wydawniczą³³. Można przypuszczać, że tego typu inicjatywy przyniosą w krótkim czasie znaczący wzrost interesujących badań i publikacji na temat popkultury japońskiej, a zarazem posłużą za przykład dobrych praktyk dla podobnych wyzwań w innych częściach świata. Na japońskim gruncie (przynajmniej na razie tylko tam) ziściło się więc marzenie fana o podejmowaniu studiów na temat jego obiektu fanowskiego zainteresowania. Prywatna pasja zdaje się więc łączyć z oficjalną karierą, rzetelna aktywność naukowa z emocjonalnym zaangażowaniem, a nauka z popkulturą – przy bardzo obiecujących perspektywach na przyszłość.

BIBLIOGRAFIA

- Doppi-zoku (pseudonim), *Japonistyka nienawidzi mangi!* „Kawaii” 2002, nr 2 (36).
 HANDoppizoku (pseudonim), *Japonistyka nienawidzi mangi???* *Polemika*, „Kawaii” 2002, nr 3 (37).
 Hills M., „*Proper distance*” in *the Ethical Positioning of Scholar-Fandoms Between Academics’ and Fans’ Moral Economics?* [w:] *Fan Culture: Theory/Practise*, red. K. Larsen, L. Zubernis, Cambridge 2012.

³¹ Por. H. Okudaira, *Emakimono saihakken (Ponowne odkrywanie e-makimono)*, Tokio 1987 [za:] B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, Warszawa 2008.

³² Por. T. Kosiński, *Soft czy hard Power? Japońska polityka zagraniczna przed wyborem* [w:] *Japoński soft Power. Wpływy Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, ss. 31–33.

³³ Taką ofertę posiada m.in. Kyoto Seika University – por. Kyoto Seika University [on-line:] <http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/edu/graduate/manga/> [10.08.2016].

- Inspirująca i inspirowana. Popkultura japońska*, red. A. Wosińska, Toruń 2011.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.
- Kawaii News*, „Kawaii” 2001, nr 4/5 (31).
- Kosiński T., *Soft czy hard Power? Japońska polityka zagraniczna przed wyborem* [w:] *Japoński soft Power. Wpływy Japonii na kulturę zachodnią*, red. A. Wosińska, Toruń 2010.
- Lech A., *Leksykon. Manga i anime*, t. 1 i 2, Szczecin 2004.
- Musiałowski P., *Historia Magazynu Kawaii. Mr Jedi wspomina*, „Kompedium Kawaii” 1999, nr 1.
- Namakemono (pseudonim), *Japonistyka?* „Kawaii” 2001, nr 4/5 (31).
- Niedbalska-Asano A., Asano M., *Japonia. Leksykon*, Warszawa 2012.
- Okniańska M., *Anime – w poszukiwaniu istoty fenomenu*, Toruń 2011.
- Okudaira H., *Emakimono saihakken (Ponowne odkrywanie e-makimono)*, Tokio 1987 [w:] B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, Warszawa 2008.
- Romanowicz B., *O komiksie japońskim* [w:] *Manga, Manggha, manga. Komiksowość i animacja w sztuce japońskiej, Katalog do wystawy*, red. B. Romanowicz, Kraków 2001.
- Schodt F., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Tokio 1983.
- Słownik etnologiczny*, red. Z. Staszczak, Warszawa–Poznań 1987.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Poznań 1998.
- Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, red. M. Lisiecki, J. Zaremba-Penk, Toruń 2012.
- Szyłak J., *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 2009.
- Tubielewicz J., *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996.
- Varley P., *Kultura japońska*, Kraków 2006.
- Więczkowska M., *Manga i anime*, „Wychowawca” 2005, nr 7/8 (115/116) [za:] *Anime.com.pl* [on-line:] http://anime.com.pl/Manga_i_anime,text,read,49.html [03.06.2016].
- Witkowska E., *Komiks japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*, Toruń 2013.
- Zaremba-Penk J., *Manga I anime w przestrzeni sztuki* [w:] *Inspirująca I inspirowana. Popkultura japońska*, red. A. Wosińska, Toruń 2011.

MANGI I DATY ICH PUBLIKACJI W POLSCE

- Riyoko Ikeda, *Aż do nieba*, 1996–97.
- Naoko Takeuchi, *Sailor Moon / Czarodziejka z Księżycy*, 1997–1999.
- Takehiko Inoue, *Vagabond*, 2005–2007.
- Samotny Wilk i Szczenię (Kozure Ookami)*, 2006–2008.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- Katedra Japonistyki Uniwersytetu Warszawskiego [on-line:] <http://japonistyka.orient.uw.edu.pl/studia/studia-stacjonarne/> [06.08.2016].
- Katedra Orientalistyki Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu [on-line:] <http://orient.amu.edu.pl/index.php/dlstudenta/programstudiow> [06.08.2016].
- Kyoto Seika University [on-line:] <http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/edu/graduate/manga/> [10.08.2016].
- Vulcan (pseudonim), *Rynkowe podsumowanie miesiąca – Mangi i Manhwy w lipcu '16*, Anime.com.pl, 02.08.2016 [on-line:] http://anime.com.pl/Rynkowe_podsumowanie_miesiaca_-_Mangi_i_Manhwy_w_lipcu_%2716,news,read,6978.html [10.08.2016].
- Zakład Japonistyki i Sinologii Uniwersytetu Jagiellońskiego [on-line:] <http://www.japonistyka.io.filg.uj.edu.pl/japonistyka> [06.08.2016].
- Zakład Japonistyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu [on-line:] http://www.home.umk.pl/~pjkj_umk/ [06.08.2016].

ABSTRACT

WHEN DOES SCIENCE REACHES TO THE POP CULTURAL RESEARCH?
 THE EXAMPLES OF PROBLEMATIC CONCERNING MANGA AND ANIME
 IN THE POLISH ACADEMIA

In the contemporary world, with the help of science, people try to describe all the specific fields of everyday life, which includes quite new phenomena, as well as those formerly treated without serious scientific approach. Sometimes such new problems require creating new methodology, a new set of terminology and techniques, and the process of building the base of professional journals and books. The way of including such new issues into the sphere of science progresses with the increasing importance of these matters in the lifestyle of numerous people and in the terms of global economy. On the other side of those changes we can find the people interested in some specific fields, who decide to develop and deepen their knowledge and understanding of their hobbies, quite often in the academic field as well. The young researchers try to connect both – the perspectives of being a fan and the opportunity to seriously investigate the topic and publish in science press or books.

Such generation, called *aca-fandom*, appeared also in Poland in the field of Japanese popular culture – represented mainly by Japanese comic-books and animation: manga and anime. Slow but consistent growth of the number of researchers, academic publications, also those for general public, and the increasing

consciousness of the importance of popular culture, show the general change in approach of the cultural studies in Poland. That growth does not occur without problems: the students of Japanese philology on Polish universities quite recently had to face some persecutions connected with their interest in manga and anime; those studies also do not offer any courses dedicated to Japanese pop-culture. On the other side, growing number of cultural studies on various universities provides the courses and the possibilities to write a thesis about such issues. The society of fans and the academic environment are connected in many ways: mutual cooperation, inspirations, and resources for both. Also cultural and social researchers and opportunities to develop their favorite field of knowledge connected to the hobby should be mentioned.

The rapid change of placing popular culture, and especially Japanese popular culture, on the map of important problems of the post-modern world is represented also by the fact that Japan acknowledged manga and anime as a significant export product, and some Japanese universities opened *manga studies* for future manga creators, critics and analysts.