

EBIB Biuletyn EBIB, nr 5 (141)/2013, Komiksy w bibliotekach Dział artykuły tematyczne

Agata Sienkiewicz
agata.sienkiewicz@pwr.wroc.pl
Biblioteka Główna i OINT
Politechnika Wroclawska

Mangi – co każdy bibliotekarz wiedzieć powinien

Streszczenie: W artykule zaprezentowano podstawowe informacje na temat japońskich komiksów (mang), uwzględniając historię, współczesność, klasyfikację oraz korelacje z japońską animacją (anime). Zwrócono szczególną uwagę na polski rynek mangowy i charakterystykę wydawnictw. Opiszono środowisko miłośników mangi i anime w Japonii i Polsce.

Słowa kluczowe: manga, anime, komiksy, Polska, otaku

Wprowadzenie

Spośród wszystkich rodzajów komiksów do mang przyłgnęło prawdopodobnie najwięcej stereotypów i uprzedzeń. Już sam fakt powszechnego stosowania zamiennie terminów manga i anime lub określanie obydwu rodzajów twórczości mianem „chińskich bajek” pokazuje, jak bardzo po macoszemu traktowana jest ta tematyka. Mangi w Polsce kojarzone są głównie z tytułową bohaterką *Czarodziejki z Księżyca* lub *Pokémonami* czy bardzo negatywnie – z ekstremalną pornografią, niemniej jednak rynek tego typu wydawnictw w naszym kraju oraz środowisko ich odbiorców wcale nie jest zjawiskiem marginalnym czy ograniczonym tematycznie.

Niniejszy artykuł stanowi wprowadzenie do świata mang dla osób, które wcześniej nie miały z nim styczności lub miały, ale się w nim nie odnalazły. Jest to zbiór podstawowych informacji potrzebnych do zorientowania się w tej tematyce, a szczególnie w środowisku polskiego rynku mangowego i jego odbiorców. W związku z tym jako przykłady posłużyły wyłącznie mangi dostępne na terenie Polski.

Obalanie stereotypów

Manga i anime to terminy, które występują obok siebie tak często, że niewtajemniczeni mogą uważać je za synonimy. Dodatkowo mylący może być fakt, że większość tytułów występuje zarówno w formie mangi, jak i anime. Różnica jest jednak znacząca: *manga* po japońsku oznacza komiks, humorystyczny rysunek lub karykaturę¹, zaś *anime* wywodzi się od angielskiego *animation* i oznacza film animowany. Warto wiedzieć, że terminy te, jako określenie komiksów i filmów animowanych pochodzących z Japonii, funkcjonują jedynie poza jej granicami. W samej Japonii terminami tymi określa się ogół komiksów i filmów animowanych, bez zróżnicowania względem kraju pochodzenia².

¹ KOYAMA-RICHARD, B. *Manga. 1000 lat historii*. Warszawa: Wydaw. Naukowe PWN, 2008, s. 7.

² *Manga* [on-line]. [Dostęp 20.04.2013]. Dostępny w World Wide Web:
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Manga>.

Popularne mangi bardzo często zostają zekranizowane, rzadziej bywa odwrotnie, stąd występowanie tytułów w dwóch formach. Nie ma jednak zasady dotyczącej stopnia wierności adaptacji. Są adaptacje wierne scena w scenę, ale bywa też, że mangi w wersji animowanej są drastycznie skracane, bądź wprost przeciwnie – rozbudowywane o nowe wątki i poboczne historie, tzw. *fillery*. Nierzadko też anime i manga o tym samym tytule znacząco różnią się fabułą czy zakończeniem.

Coraz częściej praktykowane jest także przenoszenie mang na inne formy przekazu, jak filmy aktorskie, dramy³, słuchowiska radiowe, musicale, gry karciane i konsolowe oraz tworzenie całych serii gadżetów tematycznych.

Kolejny, bardzo krzywdzący stereotyp dotyczy wspomnianego wcześniej określenia mang „chińskimi bajkami”. Mimo że widoczny jest pewien wpływ sztuki chińskiej, to jednak ojczyzną współczesnej mangi jest Japonia.

Początków mangi dopatruje się w iluminowanych zwojach – *emakimono*, które przywędrowały do Japonii około VIII w. z Chin i były dobrem stosunkowo luksusowym. Dopiero w XVII w. nastąpił rozwój ruchu wydawniczego, w trakcie którego upowszechniły się między innymi drzeworyty, dzięki którym obrazki trafiły do masowego odbiorcy⁴.

Słowa *manga*, jako tytułu zbioru swoich rysunków, po raz pierwszy użył w 1812 r. Hokusai Katsushika, mistrz drzeworytu. Oznaczało wtedy „pospiesznie narysowane szkice”, a zbiór stanowił swoisty podręcznik dla uczących się rysunku⁵.

Wraz z otwarciem się Japonii na świat zaszła potrzeba dialogu pomiędzy odznaczającą się wysoką estetyką sztuką japońską a kulturą Zachodu. Efektem były między innymi pierwsze mangi, które pojawiły się około roku 1920⁶. Jednak prawdziwy rozkwit nastąpił po II wojnie światowej, kiedy Osamu Tezuka, uznawany za ojca współczesnej mangi, podniósł japoński komiks do rangi sztuki. Autor *Astro Boya* czy *Black Jacka* nie tylko miał decydujący wpływ na charakterystyczne cechy komiksu japońskiego i stał się wzorem do naśladowania dla rzesz przyszłych pokoleń mangaków⁷, ale i odniósł znaczący sukces na całym świecie, zarówno w dziedzinie mang, jak i anime. Przypisuje się mu autorstwo około siedmiuset mang i stu filmów animowanych, w tym adaptację filmową *Astro Boya*, którą uważa się za początek nurtu anime⁸. Jest także założycielem działającego do dzisiaj studia filmowego Tezuka Production⁹.

³ *Drama, dorama* — azjatyckie aktorskie seriale telewizyjne (głównie japońskie, koreańskie i tajwańskie), występujące w całej rozciągłości gatunków, od komedii, przez romanse, po horrory.

⁴ KOYAMA-RICHARD, B., dz. cyt., s. 9.

⁵ TANIGUCHI M. Manga, czyli jak mistrz Hokusai rysunku nauczał. W: *Świat z papieru i stali — okruchy Japonii*. Warszawa: Waneko, 2011, s. 15–19.

⁶ KOYAMA-RICHARD, B., dz. cyt., s. 115–122.

⁷ *Mangaka* — twórca mangi.

⁸ WOJDYŁO, K. Złota dziesiątka Boga mangi. *Otaku* 2011, nr 3, s. 38–40.

⁹ Tezuka Osamu — ojciec mangi: z dyrektorem sekcji wydawniczej Tezuka Production, panem Kotoku Minoru, rozmawiają Aleksandra Watanuki i Ken'ichiro Watanuki. W: *Świat z papieru i stali — okruchy Japonii*. Warszawa: Waneko, 2011, s. 161–164.

Choć japońska manga cieszy się zdecydowanie największą popularnością, to istnieją także jej odpowiedniki w innych azjatyckich krajach. W Chinach jest to *manhua*, która w swojej historii często była wykorzystywana jako przedmiot politycznej propagandy i która, w przeciwieństwie do komiksów japońskich, jest wydawana w pełnym kolorze. Manhuay raczej ciężko dostać poza Chinami, w przeciwieństwie do koreańskich (głównie południowokoreańskich) *manhw*, które na pierwszy rzut oka nie różnią się zupełnie od mang (choć w oryginale, w przeciwieństwie do mang, wydawane są według porządku europejskiego, czyli od lewej do prawej). Kilka tytułów zyskało światowy rozgłos i było wydanych nawet w Polsce.

Popularność zazwyczaj rodzi naśladowców, więc komiksy w mangowej stylistyce zdarzają się w każdym kraju. Nawet polski rynek może się pochwalić zarówno wydawnictwami w pełni autorskimi, jak i stojącymi na wysokim poziomie *dōjinshi*¹⁰, co opisane będzie w dalszej części artykułu.

Ostatni wspomniany stereotyp dotyczył tematyki mang, które w Polsce kojarzone są głównie z historyjkami dla dzieci lub pornografią. Tematyka ta, jako dosyć rozległa, omówiona zostanie w następnej części.

Wiedza praktyczna, czyli o czym dobrze wiedzieć, biorąc mangę do ręki

Mangi są komiksami na tyle specyficznymi, że lepiej nie sięgać po nie bez choćby minimalnego zorientowania w temacie. Próba takiej konfrontacji może zaowocować zdziwieniem, niezrozumieniem bądź, w skrajnych przypadkach, pełnym zniesmaczeniem i decyzją o zakończeniu przygody z tym rodzajem piśmiennictwa. Poczynając od formatu, poprzez sposób czytania, a na tematyce kończąc — mangi są namacalnym przejawem japońskiej kultury, z wszystkimi jej odmiennościami.

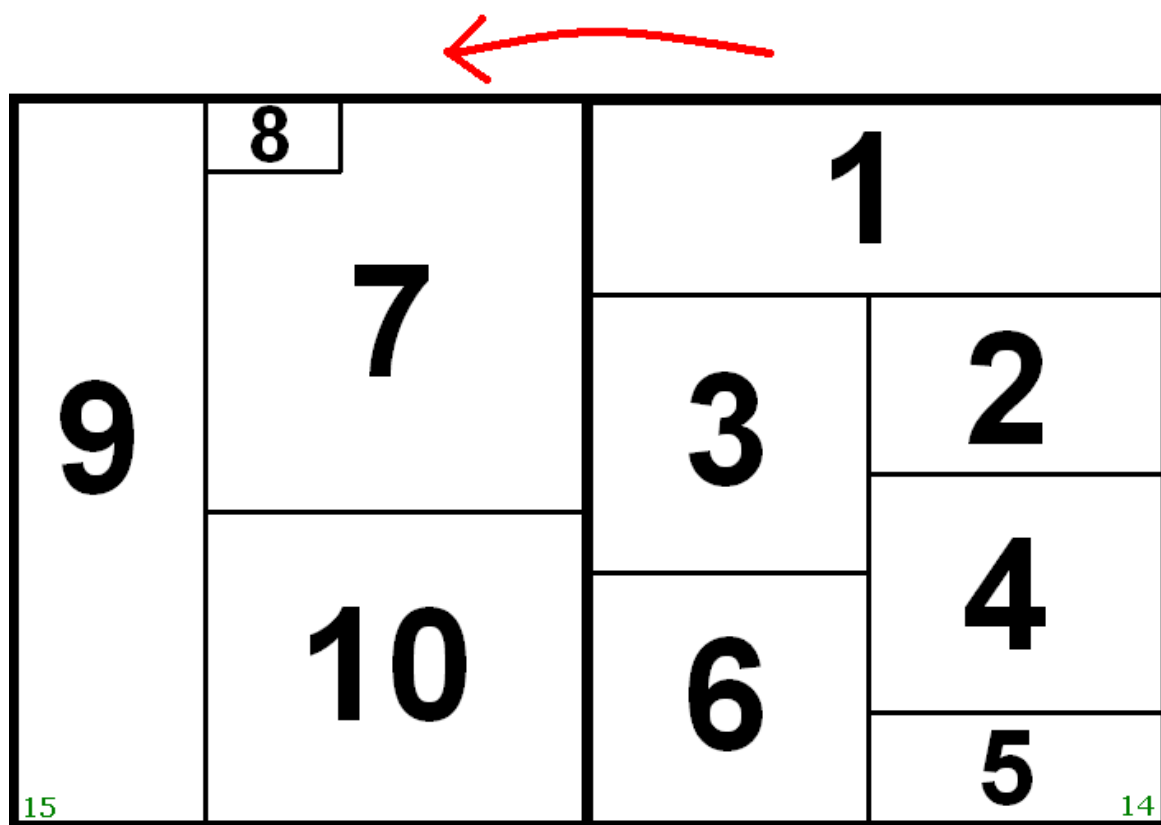
W Japonii najlepszy sposób, żeby wybić się jako mangaka, to trafić do jednego z mangowych czasopism, ponieważ tryb publikowania tego rodzaju twórczości odbywa się tam trochę inaczej niż na rynku polskim. Poszczególne odcinki różnych serii najpierw publikowane są w czasopismach, a te, które osiągają największą popularność, publikowane są później zbiorczo, w formie samodzielnych tomików. Czasopisma zazwyczaj są profilowane według wieku i płci odbiorców. Jednym z najstarszych i najbardziej popularnych jest „Shūkan Shōnen Janpu” (ang. „Weekly Shōnen Jump”), wydawany od 1968 r., w zamyśle przeznaczony dla młodych chłopców. Na łamach tego tygodnika debiutowały między innymi bijące rekordy popularności w Polsce mangi *Bleach*, *Naruto* czy *Dragon Ball*¹¹.

W Polsce publikowane są od razu tomiki zbiorcze, choć zdarzają się antologie wzorowane na czasopismach japońskich, w których przeczytać można odcinki mang rodzimej produkcji. W swojej formie tomiki te zasadniczo podporządkowane są oryginalnym

¹⁰ *Dōjinshi* (*fanfik*, *fan fiction*) — opowieść zbudowana na kanwie istniejącej już historii innego autora (wykorzystująca świat, bohaterów, wydarzenia, itp.), najczęściej do jej zrozumienia potrzebna jest znajomość oryginału.

¹¹ *Shōnen Jump* [on-line]. [Dostęp 21.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://pl.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dnen_Jump.

pierwowzorom. Wydawane są w formacie kieszonkowym (zazwyczaj mieszczą się między formatem A5 a A6). Okładki są kolorowe, ale zawartość czarno-biała. Zachowuje się też oryginalny podział na odcinki (w jednym tomiku jest ich od kilku do kilkunastu). Jednak najbardziej charakterystyczne jest zachowanie oryginalnego układu treści, czyli od prawej do lewej (zdarzają się mangi dostosowane do czytania od lewej do prawej, ale jest to coraz rzadsze). Choć na początku taki sposób czytania sprawia trudność, w praktyce jest to jedynie kwestią wprawy.



Rys. 1. Przykładowy sposób czytania oryginalnej mangi
Źródło: Manga [on-line]. [Dostęp 21.04.2013]. Dostępny w World Wide Web:
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Manga>.

Jak już wspomniano, mangi są publikacjami periodycznymi, choć istnieją także niezależne tomy poszczególnych autorów czy poświęcone jednej tematyce. Jednak większość dostępnych na polskim rynku mang to wydawnictwa wielotomowe: od kilku do kilkudziesięciu tomów. Czasem sięgając po mangę, musimy być przygotowani na to, że będzie nam towarzyszyła przez lata.

W części o stereotypach wystąpiły fałszywe poglądy, jakoby tematyka mang zamykała się na pokemonach i pornografii. Jak każdy wytwór artystyczny – manga nie ogranicza się w tematyce do określonych obszarów. Istnieją mangi dla różnych grupy wiekowych i na każdy temat. Bardziej lub mniej poważne i bardziej lub mniej artystyczne. Faktycznie jednak istnieją pewne motywy, powtarzane na tyle często, że zyskały swoje własne nazwy, funkcjonujące równoległe dla mang i anime.

Poczynając od najmłodszej publiczności: mangi i anime dla dzieci (*kodomo-muke*) odznaczają się przede wszystkim moralizatorstwem, a odcinki są krótkie i stanowią zamknięte historie. Nie obowiązuje tu podział według płci. Popularną postacią tego segmentu jest bohaterka serii *Hello Kitty*. Znajdziemy tu także wspomniane wcześniej serie *Pokemon* czy *Digimon*, ale i popularną wśród wielu pokoleń Polaków *Pszczółkę Maję* czy rysunkową adaptację *Muminków*.

Kolejny segment to *shōjo*, czyli tytuły przeznaczone dla młodych dziewcząt. Są to komiksy głównie o tematyce miłosnej, których bohaterkami są nastolatki. Mogą to być zarówno historie obyczajowe (*Brzoskwinia*), w tym *gyakuhāremu*¹² (*Ouran High School Host Club*), jak i fantastyczne (*Vampire Knight*). Popularnym podgatunkiem jest tu *mahō shōjo*, czyli „magiczne dziewczęta” – mangi/anime o dziewczętach wykazujących niecodzienne zdolności. Główne bohaterki to zazwyczaj młode wojowniczkę, czarownice lub czarodziejki, a idealnym przykładem jest tu seria *Czarodziejka z Księżycy*. Charakterystyczną postacią mang przeznaczonej dla kobiet, i młodszych, i starszych, jest *bishōnen* („piękny chłopiec”) – postać męska o niemalże kobiecych rysach, bardzo delikatna, ale zachowująca jednocześnie męski charakter.

Męskim odpowiednikiem *shōjo* jest *shōnen*. Tematyka mang dla chłopców jest dużo bardziej zróżnicowana, ale i tutaj można wyróżnić pewne motywy, jak choćby *mecha*, opowiadające o robotach (*Neon Genesis Evangelion*). Bohaterami mang z tego segmentu zazwyczaj są młodzi chłopcy, a fabuły poszczególnych tytułów obfitują w akcję, wliczając walki i dramatyczne, często krwawe sceny. Śmiertelność postaci jest też dużo wyższa niż w mangach przeznaczonych dla dziewcząt. Segment ten jest w Polsce bardzo popularny, nie tylko wśród grupy docelowej. Za czołowego przedstawiciela tego gatunku uważa się *Dragon Ball*, a ze współcześnie wydawanych tytułów choćby *Naruto* i *Bleach*.

Josei to mangi przeznaczone dla starszych nastolatek oraz dorosłych kobiet. Są to najczęściej powieści obyczajowe o życiu współczesnych kobiet w Japonii (*Suppli*, *Nana*, *Paradise Kiss*). Od mang przeznaczonych dla młodszej publiki odznaczają się większą powagą i realizmem, a często także dużo wyższymi wartościami artystycznymi. Mangi tego rodzaju tworzą głównie kobiety.

Analogicznie, dla grupy męskiej mamy mangi typu *seinen*. Od mang dla młodszej publiczności odróżniają się przede wszystkim dużo cięższą tematyką, brutalnością, a także często zupełnie nieocenzurowanym erotyzmem. Dużą popularnością cieszy się tu tematyka postapokaliptyczna/science-fiction (*Akira*), sensacyjna (*Heat*), historyczna (*Samotny Wilk i Szczęnię*) czy horror (*Hellsing*).

Osobnym zagadnieniem jest erotyka w mangach, głównie tych przeznaczonych dla czytelników płci męskiej. W mangach dla kobiet, jeśli już występuje, jest dużo subtelniejsza. W tych dla mężczyzn przejawia się nawet w sposobie rysowania kobiet (duże

¹² *Gyakuhāremu* (odwrócony harem) — historia, w której główna bohaterka musi wybierać spośród grupy mniej lub bardziej nią zainteresowanych mężczyzn.

piersi, bardziej wyzywający ubiór, kobiety zdecydowanie przedstawione jako obiekty seksualne, co wcale nie definiuje ich jako postaci bezsilne, bez charakteru i służące jedynie jako ozdobniki).

Mangi delikatnie zabarwione erotycznie nazywane są *ecchi* (z jap. frywolny, sprośny). Skierowane są raczej do męskiej publiczności. Można się w nich natknąć na dwuznaczne dialogi, bieliznę na widoku, czasem nagość. Najczęściej jednak jest to pokazane w komediowej konwencji (*Chobits*). Na elementy *ecchi* bardzo często można się natknąć w mangach z segmentu *shonen*.

Na określenie mang erotycznych i pornograficznych poza Japonią używane jest słowo *hentai* (w samej Japonii ma negatywny wydźwięk — oznacza zбочeńca, maniaka seksualnego). Na negatywne postrzeganie tego nurtu poza granicami Japonii duży wpływ ma fakt, że dla *hentai* nie ma tematów tabu i ograniczeń. Brutalna pornografia z udziałem obdarzonego setkami macek potwora nie jest tam niczym nadzwyczajnym. Stoi na równi ze standardową erotyką, praktykami sadomasochistycznymi i gwałtami. O ile, chociażby w Europie, tematyka *hentai* spotyka się często z oburzeniem, o tyle w Japonii traktowana jest jako nieodłączna część kultury i na swój sposób uzasadniona historycznie.

Bardziej ekstremalnych form *hentai* na polskim rynku nie znajdziemy, możemy jednak trafić na pozycje o tematyce homoseksualnej. Łagodniejszą odmianą tego typu historii są lesbijskie *shojo-ai*¹³ (*Rewolucjonistka Utena*) i gejowskie *shonen-ai*¹⁴ (*Yami no matsui*). W publikacjach tego typu miłość między postaciami ogranicza się jedynie do warstwy platonicznej, a przedstawione historie zawierają dużą dawkę romantyzmu. Zabarwienie zdecydowanie erotyczne mają natomiast lesbijskie *yuri* (*Chirality*) i gejowskie *yaoi* (*Croquis*). Manga tych typów coraz częściej pojawiają się na polskim rynku i, wbrew pozorom, cieszą się bardzo dużą popularnością wśród osób heteroseksualnych obydwu płci.

Rynek mangowy w Polsce

Mało kto zdaje sobie sprawę, że rynek mangowy w Polsce wcale nie jest zjawiskiem marginalnym. Dla przykładu: istnieje więcej wydawnictw zajmujących się mangą niż polską fantastyką, choć podobno fantastyka jest jednym z najpopularniejszych w naszym kraju gatunków literatury.

Nie jest to jednak rynek łatwy dla wydawnictw. Przede wszystkim jest skromny w porównaniu na przykład z rynkami Stanów Zjednoczonych czy Francji, co okazuje się bardzo niekorzystne w momencie negocjowania licencji z japońskimi wydawnictwami, które nie zawsze są zainteresowane umowami opiewającymi na dużo niższe kwoty¹⁵.

¹³ Z jap. „dziewczęca miłość”, termin nieużywany w Japonii.

¹⁴ Z jap. „chłopięca miłość”

¹⁵ GODWOD, J. A teraz spróbuję uderzyć w japoński wydawniczy beton piszczelcem. *Otaku* 2011, nr 3, s. 4.

Kolejnym problemem jest stosunek wydawanych tytułów do możliwości nabywczych odbiorców. Główny target stanowi młodzież szkolna i akademicka, często nieposiadająca stałych źródeł dochodu. Cena za tomik mangi wynosi ok. 12–30 zł i jest to wydatek periodyczny (raz w miesiącu lub rzadziej). Kompletowanie większej ilości serii jednocześnie stanowi czasem niemałe wyzwanie finansowe.

Poprzez problemy finansowe prowadzi prosta droga do piractwa internetowego. Najpopularniejsze tytuły bez problemu można ściągnąć w formie nielegalnych skanów, wraz z tłumaczeniami dokonanyymi przez fanów. Dla wielu wielbicieli mang jest to jedyna droga, aby być na bieżąco ze wszystkimi ulubionymi tytułami.

Skoro jednak wydawnictwa mangowe nadal istnieją i wydają coraz to nowe tytuły, zdecydowanie oznacza to, że chętnych na kupno japońskich komiksów jednak nie brakuje. Poniżej przedstawiono profile współcześnie działających w Polsce wydawnictw specjalizujących się w japońskich komiksach.

Najstarszym i najprężniej działającym jest Japonica Polonica Fantastica, powstałe w roku 1996¹⁶. Swoją obecność na rynku zaczęło od wydania mangi *Aż do nieba*, która, co ciekawe, opowiadała o Józefie Poniatowskim. Następna w kolejności była popularna do dzisiaj *Czarodziejka z Księżycy*¹⁷. Obecnie w ofercie znajdziemy większość światowych bestsellerów dla wszystkich grup wiekowych: od *Dragon Ball* po *Cowboy Bebop* i *Hellsing*, zaliczając po drodze bijące obecnie rekordy popularności „tasiemce”: *Naruto*, *Bleach* czy *One Piece*, ale także pozycje kultowe: *Akira* i *Ghost in the shell*. W ofercie dominują tytuły, które łatwo zakwalifikować do różnych odmian fantastyki, nastawione przede wszystkim na niesienie rozrywki¹⁸.

Drugim solidnym wydawnictwem mangowym jest powstałe w 1999 r. Waneko. Oferta wydawnictwa jest bardzo zróżnicowana: znajdziemy tu aktualne bestsellery (*Kuroshitsuji*, *Pandora Hearts*), ale także popularne serie obecnie już pretendujące do miana klasyków (*Cześć, Michael, Paradise Kiss*), pozycje obyczajowe i fantastyczne, dla czytelników w każdym wieku. W ofercie znajdują się też publikacje książkowe dotyczące życia w Japonii i japońskiej kultury, a także dwie serie podręczników: poświęconą nauce rysowania mang *Jak powstaje manga?* oraz *Kana na wesoło*, dla chcących stawiać pierwsze kroki w nauce języka japońskiego. W latach 2001–2004 nakładem wydawnictwa ukazywał się dwumiesięcznik „Mangamix”, w którym, wzorem japońskich wydawnictw tego typu, drukowane były pojedyncze odcinki mang¹⁹.

Ambitniejszą stroną mangowego rynku reprezentuje wydawnictwo Hanami. W jego ofercie dominują mangi obyczajowe, przeznaczone dla starszych czytelników, wśród których większość to mangi jednotomowe. Nie znajdziemy tu łatwej rozrywki, raczej

¹⁶ Japonica Polonica Fantastica (JPF) [on-line]. [Dostęp 21.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://pl.wikipedia.org/wiki/Japonica_Polonica_Fantastica.

¹⁷ SWÓŁŁ, R. Zakochany w M. *Zeszyty Komiksowe* 2012, nr 13, s. 10–13.

¹⁸ Na podstawie informacji zawartych na stornie internetowej wydawnictwa Japonica Polonica Fantastica <http://www.jpf.com.pl/> [dostęp 27.04.2013].

¹⁹ Na podstawie informacji zawartych na stornie internetowej wydawnictwa Waneko <http://waneko.pl/> [dostęp 27.04.2013].

tematykę trudną, czasem drażliwą, ale zawsze zmuszającą do refleksji. Poza mangami w ofercie wydawnictwa znajdziemy publikacje dotyczące kultury Japonii — od tej tradycyjnej po współczesną²⁰.

Bardzo ciekawą inicjatywą jest Studio JG. Wydawnictwo powstało w 2006 r. i posiada w swojej ofercie między innymi tytuły z gatunku *yaoi* (*Croquis*, *Vassalord*), ale wydaje także mangi polskich twórców (*Meago Saga*, *Materie dziwactwa*), w tym cieszące się dużą popularnością [dōjinshi](#) (*Akatsukiss*, *Yondaim Gaiden* oparte na uniwersum *Naruto*, *Dead Not* oparte na *Death Note*). Od 2006 r. wydaje także bardzo popularny miesięcznik na temat mang i japońskiej kultury – „Otaku”, a co jakiś czas jego edycję specjalną, wzorowaną na japońskich czasopismach mangowych – „Otaku Manga Max”, w którym drukowane są odcinki mang rodzimej produkcji²¹.

Nowością na rynku jest wydawnictwo Kotori, powstałe w roku 2012. Oficyna ta skupia się na gatunku *yaoi*, a w jej ofercie znajdują się zarówno mangi, jak i książki. Są to głównie jednotomowe pozycje, skierowane do pełnoletnich kobiet²².

W swoim asortymencie mangi posiada też potentat rynku komiksowego – Egmont. W ramach *Klubu Mangi* ukazują się tytuły głównie przeznaczone dla młodszych i starszych dzieci obojga płci. Egmont stawia jednak na „pewniaki” – mangi starsze, ale za to sprawdzone i cieszące się od wielu lat popularnością na całym świecie. Spośród szeregu tytułów warto wymienić klasyki mangi młodzieżowej: *Exaxxion*, *Inu-Yasha* czy *Ranma 1/2*. Za to samurajska manga historyczna *Miecz nieśmiertelnego* wydaje się rodzynkiem w tym gronie, gdyż ze względu na dosyć brutalne sceny przeznaczona jest raczej dla starszego czytelnika²³.

Poza „Otaku” na rynku polskim funkcjonują jeszcze dwa czasopisma tematyczne. Pierwszy z nich to dwumiesięcznik „Kyaa”, którego redaktorem naczelnym jest Krzysztof Sokołowski. Pierwszy numer ukazał się pod koniec roku 2008. „Kyaa” jest inicjatywą fanowską i nie jest powiązane z żadnym wydawnictwem, często publikuje artykuły i prace debiutantów²⁴. Drugi to kwartalnik „Arigato”, którego pierwszy numer ukazał się latem 2008 r. i którego główną treść stanowią recenzje najnowszych mang i anime²⁵.

Spośród wydawnictw, które zakończyły już działalność, należy wspomnieć o wydawnictwie komiksowym Mandragora, które posiadało w swojej ofercie także mangi.

²⁰ Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej wydawnictwa Hanami <http://www.wydawnictwo.hanami.pl/> [dostęp 27.04.2013].

²¹ Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej wydawnictwa Studio JG <http://studiojg.pl/> [dostęp 27.04.2013].

²² Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej wydawnictwa Kotori <http://www.kotori.pl/> [dostęp 27.04.2013].

²³ Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej wydawnictwa Egmont Polska <http://www.egmont.pl/> [dostęp 27.04.2013].

²⁴ Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej czasopisma Kyaa <http://kyaa.pl/news.php> [dostęp 27.04.2013].

²⁵ Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej czasopisma Arigato <http://www.magazyn-arigato.com.pl/> [dostęp 27.04.2013].

Wśród tytułów, głównie o tematyce historycznej i przeznaczonej raczej dla męskich odbiorców, można było znaleźć między innymi klasyk *Samotny Wilk i Szczenię*, na podstawie którego nakręcono sześć filmów fabularnych i dwa seriale, a także jedną z najpopularniejszych mang amerykańskich – historię króliczego samuraja – *Usagi Yojimbo*, którą kontynuuje wydawnictwo Egmont²⁶

Na uwagę zasługuje także funkcjonujące w latach 2002–2008 wydawnictwo Kasen Comics, które jako jedyne specjalizowało się w koreańskich manhwach, np. *Ragnarok*, *Priest*, ale także mangach produkcji polskiej, głównie debiutantów, nie stroniąc przy tym od tematyki *yaoi*²⁷.

Nie taki otaku straszny

Otaku to słowo, którym zwykli określać się fani mangi i anime. W samym kraju kwitnącej wiśni słowo to przywodzi negatywne skojarzenia – często oznacza osobę fanatyczną, odizolowaną od społeczeństwa, niebezpieczną. Mimo to mangi i anime cieszą się w Japonii niesłabnącą popularnością, a ich wielbicieli funkcjonują jako subkultura, za której stolicę uchodzi Akihabara, jedna z dzielnic Tokio, słynąca z centrów handlowych, licznych księgarni mangowych oraz stoisk z komiksowymi gadżetami.

Fascynacja przejawia się na różne sposoby. Udział w konwentach, gadżetowe zbieractwo, ale najbardziej charakterystyczne dla kultury otaku są wspomniane wcześniej *dōjinshi* oraz zyskujący coraz większą popularność poza granicami Japonii *cosplay*²⁸, czyli przebieranie się za postaci z mang, anime lub gier, często połączony z odgrywaniem krótkich scenek. Konkursy na tego typu występy są obowiązkową atrakcją konwentów tematycznych, a efekty starań fanów nierzadko zapierają dech w piersiach.

Ruch otaku ma niestety także ciemną stronę. Jak już wspomniano wcześniej, bywa, że fani izolują się zupełnie od życia w społeczeństwie, otaczając się gadżetami z ulubionych komiksów. Uważa się także, że mangi (głównie z gatunku *hentai*) miały pośredni wpływ na działania dwóch morderców pedofilów: Tsutomu Miyazakiego²⁹ i Kaoru Kobayashiego³⁰. To właśnie pierwszy z wymienionych, dokonując w latach 1988–1989 czterech brutalnych morderstw na dziewczynkach w wieku 4–7 lat, na długie lata nastawił negatywnie Japończyków do wielbicieli mangi i anime.

W Polsce ruch otaku daleki jest od ekstremizmów, co wcale nie oznacza, że fanów mangi i anime jest mało. Choć anime pojawiało się w naszej telewizji wcześniej (*Pszczółka Maja*), to prawdziwy boom nastąpił w latach 90., kiedy Polsat i Polonia 1

²⁶ *Mandragora (wydawnictwo)* [on-line]. [Dostęp 27.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Mandragora_\(wydawnictwo\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Mandragora_(wydawnictwo)).

²⁷ Na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej wydawnictwa Kasen <http://kasencomics.com/> [dostęp 27.04.2013].

²⁸ Z ang. *costume play* (zabawa kostiumowa).

²⁹ *Tsutomu Miyazaki* [on-line]. [Dostęp 22.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Miyazaki.

³⁰ *Kaoru Kobayashi* [on-line]. [Dostęp 22.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://en.wikipedia.org/wiki/Kaoru_Kobayashi.

wprowadziły na antenę takie tytuły, jak choćby *Czarodziejka z Księżycą* czy *Yattaman*. Pod koniec dekady pojawiły się też pierwsze czasopisma tematyczne: „Kawaii” oraz „Animegaido”³¹, upowszechniły się konwenty.

Rozwój Internetu tylko przyspieszył i bardziej spopularyzował mangi i anime w Polsce. Wzrosła dostępność (choćby do nielegalnych wersji), a kontakt pomiędzy fanami stał się dużo łatwiejszy. Jednocześnie stacje telewizyjne przestały patrzeć na japońską animację jedynie przez pryzmat najmłodszego widza i zaczęły sięgać po bardziej ambitne tytuły (Canal +, TVP Kultura, AXN), a w 2012 r. ruszył kanał AXN Spin, w którego ramówce anime stanowi bardzo pokaźną część.

Polski otaku może wybierać spośród kilkudziesięciu odbywających się co roku konwentów i mniejszych imprez, choćby „MAGNIFIconu” w Krakowie, „Nejiro” w Lublinie, „Niuton” we Wrocławiu czy „Animatsuri” w Warszawie. Konwenty często tematycznie nie zamykają się na samej mandze i anime, ale obejmują wiele tematów dotyczących samej Japonii, jej kultury, historii, codzienności. Wśród atrakcji znajdują się wykłady, dyskusje, warsztaty, sale z gramami i konkursy, w tym wspomniany wcześniej *cosplay*. Coraz częściej na imprezach pojawiają się też gwiazdy muzyki japońskiej, nierozdzielnie połączone z tematyką anime, choćby poprzez *openingi* i *endingi* (utwory na rozpoczęcie i zakończenie każdego odcinka anime).

Spośród wielu mniej lub bardziej wyspecjalizowanych stron o tematyce manga/anime warto wspomnieć periodyk internetowy Tanuki.pl, szczególnie przydatny dla osób rozpoczynających dopiero przygodę ze światem japońskich komiksów i animacji, ze względu na rozmiary zasobów, a także ich rzetelne opracowanie, często wzbogacone recenzjami. Liczne klasyfikacje tytułów umożliwiają też szeroko zakrojone filtrowanie, ułatwiające dotarcie do określonej tematyki (można wybierać chociażby po gatunkach, przeznaczeniu wiekowym, miejscu i czasie akcji, występujących postaciach), co początkującym odbiorcom zdecydowanie umożliwi dotarcie do tego, co manga i anime mają do zaoferowania właśnie im. Czytelnicy bardziej zaznajomieni z tematyką znajdą na portalu aktualne informacje dotyczące rynku mangowego i towarzyszących mu wydarzeń, a także liczne artykuły, pisane przez zafascynowanych mangą amatorów.

Głównym powodem zaniżania wartości japońskich komiksów i animacji jest przekonanie, że ograniczają się do tego, co najbardziej rzuca się w oczy, czyli tytułów skierowanych do dzieci, jak *Hello Kitty* czy *Pokemon*. A wystarczy odrobina chęci, by przekonać się, ile świeżości do europejskiego, przesyconego amerykańskimi rynekami komiksowego, mogą wnieść tytuły reprezentowane przez tak odmienną kulturę. Inne podejście do życia, inna mitologia, inne systemy wartości czy w końcu inna „kreska” – wszystko to sprawia, że mangi stanowią znakomitą alternatywę dla tych, którzy uważają, że w dziedzinie sztuki pisanej nic nie jest już w stanie ich zaskoczyć.

Bibliografia:

1. GODWOD, J. A teraz spróbuję uderzyć w japoński wydawniczy beton piscolem. *Otaku* 2011, nr 3, s. 4.

³¹ SWÓŁŁ, R., dz. cyt.

2. *Japonica Polonica Fantastica (JPF)* [on-line]. [Dostęp 21.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://pl.wikipedia.org/wiki/Japonica_Polonica_Fantastica.
3. *Kaoru Kobayashi* [on-line]. [Dostęp 22.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://en.wikipedia.org/wiki/Kaoru_Kobayashi.
4. KOYAMA-RICHARD, B. *Manga. 1000 lat historii*. Warszawa: Wydaw. Naukowe PWN, 2008. ISBN 978-83-01-15616-9.
5. *Mandragora (wydawnictwo)* [on-line]. [Dostęp 27.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: [http://pl.wikipedia.org/wiki/Mandragora_\(wydawnictwo\)](http://pl.wikipedia.org/wiki/Mandragora_(wydawnictwo)).
6. *Manga* [on-line]. [Dostęp 20.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Manga>.
7. *Shōnen Jump* [on-line]. [Dostęp 21.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://pl.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dnen_Jump.
8. SWÓŁŁ, R. Zakochany w M. *Zeszyty Komiksowe* 2012, nr 13, s. 10–13.
9. TANIGUCHI, M. (red.), WATANUKI, A. (red.). *Świat z papieru i stali — okruchy Japonii*. Warszawa: Waneko, 2011. ISBN 83-89893-78-9.
10. *Tsutomu Miyazaki* [on-line]. [Dostęp 22.04.2013]. Dostępny w World Wide Web: http://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Miyazaki.
11. WOJDYŁO, K. Złota dziesiątka Boga mangi. *Otaku* 2011, nr 3, s. 38–40.

Strony internetowe wydawnictw i periodyków:

1. Arigato <http://www.magazyn-arigato.com.pl/>
2. Egmont Polska <http://www.egmont.pl/>
3. Hanami <http://www.wydawnictwo.hanami.pl/>
4. Japonia Polonica Fantastica <http://www.jpfc.com.pl/>
5. Kasen <http://kasencomics.com/>
6. Kotori <http://www.kotori.pl/>
7. Kyaa <http://kyaa.pl/>
8. Studio JG <http://studiojg.pl/>
9. Tanuki.pl <http://tanuki.pl/>
10. Waneko <http://waneko.pl/>