

wet raz. *Shared Fantasy* nie jest wymieniane w bibliografii hasła „Gra fabularna” ani w *Słowniku literatury popularnej* z 2006 roku²¹, ani w późniejszym o kilka lat *Słowniku rodzajów i gatunków literackich*²². To samo dotyczy artykułów publikowanych w numerach tematycznych czasopism naukowych (jak „Homo Ludens”, „Kultura i Historia” czy „Literatura i Kultura Popularna”) oraz innych polskich publikacji poświęconych TRPGs i zjawiskom pokrewnym. Z pewnością nie we wszystkich tekstach odwołanie do książki Fine’a byłoby konieczne, lecz potraktowane wspólnie dają obraz wyraźnej luki w recepcji tej pracy.

Książka Gary’ego Alana Fine’a była jedną z pierwszych prób naukowego zmierzenia się z problematyką TRPGs. O ile nie wyczerpała w żadnym razie zagadnienia, pozostaje ciekawa jako bardzo wczesne ujęcie specyfiki i historii *roleplaying games* towarzyszące właściwemu tematowi rozprawy: interakcjonistycznej analizie subkultury, powstawania systemów mikrokułturowych, ich związków ze strukturą grupy i wreszcie — procesów kreowania znaczenia. Historyczność opracowania, zastosowanie obserwacji uczestniczącej i liczne wywiady nadają ponadto *Shared Fantasy* walor materiału źródłowego — ze względu na perspektywę etnograficzną (nie fanowską lub branżową) zupełnie unikatowego, bo nieskażonego nostalgią, doraźną chęcią zysku ani przekłamaniami pamięci. Jakkolwiek słuszne są przestrogi przed bezrefleksyjnym powielaniem diagnoz sformułowanych w innym czasie i kontekście kulturowym²³, nie sposób podważyć fundamentalnego znaczenia i niesłabnącej użyteczności tej pozycji dla szerokiej dziedziny *game studies*. Tym bardziej niezrozumiała pozostaje znikoma polska recepcja, którą tłumaczyć może jedynie dotychczasowy brak polskiego przekładu *Shared Fantasy* — niedopatrzenia, które koniecznie musi zostać naprawione.

²¹ K. Górka, *Gry fabularne (Role-Playing Games — RPG)*, [hasło w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 2006, s. 196–197.

²² M. Bauer, *Gra fabularna*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 53, 2010, z. 1–2 (105–106), przedruk w: *Słownik rodzajów i gatunków literackich*, red. G. Gazda, Warszawa 2012.

²³ Por. J.G. Cover, *op. cit.*

Natalia Dmitruk

Uniwersytet Wrocławski

Fenomen japońskiej animacji

Recenzja: Marta Okniańska, *Anime — w poszukiwaniu istoty fenomenu*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, ss. 240.

Na polskim rynku wydawniczym pojawia się coraz więcej książek poświęconych Japonii, jej tradycji i kulturze. Jedną z nich jest praca Marty Okniańskiej *Anime — w poszukiwaniu istoty fenomenu*, która przybliży czytelnikom filmy animowane Kraju Kwitnącej Wiśni. Głównym celem autorki była próba omówienia istoty fenomenu anime oraz udowodnienie, że forma rysunkowa nie zawsze oznacza, iż produkcja skierowana jest wyłącznie do odbiorcy dziecięcego.

Okniańska podzieliła swoją pracę na pięć części. W rozdziale pierwszym, będącym niejako wprowadzeniem, zapoznaje czytelnika z pojęciem mangi oraz anime, a także opisuje i interpretuje, w celu lepszego zobrazowania całości zjawiska, serię *Fullmetal Alchemist* w reżyserii Seijego Mizushimy. W następnym przybliża odbiorcom twórczość Hayao Miyazakiego, będącego niewątpliwie jednym z najbardziej znanych japońskich twórców animacji. Autorka udowadnia, że w dziełach reżysera widoczne są elementy jego biografii, a odkrywanie ich w poszczególnych seriach jest niezwykle interesującym zabiegiem — tym bardziej że w Polsce nie ukazała się jeszcze osobna praca na ten temat. Rozdział trzeci Okniańska poświęciła erotyce, przemocy oraz krwi, które od wielu lat są głównym przedmiotem krytyki; w kolejnym postanowiła przybliżyć bohaterów japońskich animacji, których uznała za warty osobnego wspomnienia. Ostatni rozdział traktuje o nawiązaniach do historii, mitologii oraz legend przez wybranych reżyserów. Treść poszczególnych części dotyczy zatem kwestii zdaniem Okniańskiej najbardziej istotnych w wypadku omówienia tak szerokiego zjawiska, jakim jest anime — choć sama autorka przyznaje, że niemożnością jest jego dokładny i precyzyjny opis. Dzięki książce *Anime — w poszukiwaniu istoty fenomenu* czytelnik zapoznaje się z produkcjami wartymi uwagi, może także na nowo odkryć stosowane przez reżyserów zabiegi, których dotychczas być może nie zauważył.

Książka, choć dotyczy tematu coraz bardziej popularnego także w Polsce, nie jest jednak wolna od pewnych niedociągnięć. Niemalże kontrowersje, zwłaszcza u odbiorcy obeznanego z tematem animacji japońskich, budzą niektóre wypowiedzi autorki. Pierwsza dotyczy popularnego motywu jedzenia w anime, gdyż wedle Okniańskiej „japońskie zdrowe i niskokaloryczne jedzenie sprawia, iż można jeść dużo więcej wcale przy tym nie tyjąc” (s. 18). Przyznając, że z twierdzeniem tym, które tłumaczy ów dość popularny w anime element komediowy, spotkałam się po raz pierwszy. Dotychczas pochłanianie horrendalnych wręcz ilości pokarmu uzasadniane było koniecznością uzupełnienia niezbędnych do regeneracji organizmu kalorii. Ów element jest bowiem najczęściej wykorzystywany w seriach gatunku *shōnen*, w których bohaterami są zazwyczaj wojownicy lub sportowcy. Co więcej — nie spożywają oni wyłącznie potraw kuchni japońskiej.

Dругa kontrowersyjna wypowiedź dotyczy braku podobieństwa postaci występujących w anime do Japończyków. Dla autorki najważniejszą przyczyną jest to, „iż dla ludzi zamieszkujących Kraj Kwitnącej Wiśni po prostu bardziej atrakcyjny wydaje się wygląd mieszkańców Zachodu” (s. 135). Antropolog kulturowy Matt Thorn w swoim eseju¹ wspominał, że najczęściej zwraca się przy tym uwagę na duże oczy oraz niekruczoczarne włosy, zatem przeciwieństwo cech, które przyjęto uważać za typowo japońskie². Jednakże duże oczy stały się popularne głównie dzięki Tezuce Osamu, który wielokrotnie czerpał inspirację z twórczości Walta Disneya, co zauważalne jest zwłaszcza w przypadku bohatera jego kultowej serii *Astro Boy* (1951), pod pewnymi względami przypominającego Myszkę Miki³. Badaczka Amy Shirong Lu wyjaśnia, że od 1960 roku w animacjach japońskich widoczne było zjawisko asymilacji elementów kultury Zachodu. Zauważa jednakże, iż poza Japończykami o zachodnich imionach bądź o wyglądzie uznawanym za nieazjatycki w anime pojawiają się także bohaterowie innych narodowości, a nawet tacy,

¹ M. Thorn, *The face of the other*, <http://www.matt-thorn.com/mangagaku/faceoftheother.html>, dostęp: 10.08.2014.

² *Ibidem*.

³ B. Koyama-Richard, *Manga. 1000 lat historii*, przeł. M. Domagalska, Warszawa 2008, s. 149–150.

k którzy swoim nietypowym wyglądem (wspomniany już kolor włosów) nie poddają się próbie zaklasyfikowania ich do konkretnej nacji⁴. Argumentacja przyjęta przez Okniańską opiera się na dość popularnym, a jednocześnie krzywdzącym myśleniu postkolonialnym. W przeciwieństwie do wspomnianej już przeze mnie Amy Shirong Lu autorka nie bierze pod uwagę, że anime dzięki asymilacji pewnych elementów obcych kultur staje się globalną hybrydą, która łatwiej dociera zarówno do odbiorców japońskich, jak i zachodnich.

Innym zauważalnym problemem jest język, jakim posługuje się autorka pracy. Częste kolokwializmy z jednej strony sprawiają, że tekst Okniańskiej jest dziełem przystępnym dla młodszego czytelnika zainteresowanego animacją japońską, z drugiej zaś jednak nieco obniżają wartość dzieła w oczach starszego, obeznanego z pracami naukowymi odbiorcy. Nużące podczas lektury książki mogą być także liczne powtórzenia. W wielu miejscach daje się zauważyć brak akapitów — to oczywisty błąd redakcji — przez co tekst znacznie traci na czytelności, wtrącenia autorki skutkują zaś informacyjnym chaosem. Zdarza jej się także wprowadzić czytelnika w błąd różnym sposobem zapisu tych samych słów, odmianą imion japońskich (raz zgodną z zasadami języka polskiego, innym razem nie), a także niepoprawnym używaniem pewnych specjalistycznych terminów, jak na przykład *mangaka*⁵, które oznacza tylko rysownika komiksów, a nie także twórcę anime, co można wywnioskować z książki. Z nieznanых powodów Okniańska rzadko też wspomina o istniejących pierwowzorach wybranych przez nią do analizy serii i przypisuje kreację świata przedstawionego reżyserom, podczas gdy korzystali oni z gotowych pomysłów mangaków, twórców gier bądź też pisarzy.

Można mieć nadzieję, że książka Okniańskiej stanie się inspiracją dla innych badaczy zjawisk, jakimi są animacja czy komiks japoński. Choć zauważalne są pewne niedostatki pracy, autorka zwraca uwagę na kilka interesujących kwestii, które wcześniej być może nie zostały dostrzeżone przez odbiorców, a które mogą stać się przedmiotem dalszych dyskusji.

⁴ A.S. Lu, *The many faces of internationalization in Japanese anime*, http://www.academia.edu/544235/The_many_faces_of_internationalization_in_Japanese_anime, dostęp: 10.08.2014.

⁵ Termin ów składa się ze słowa *manga*, odnoszącego się do japońskiego komiksu oraz sufiksu *-ka* (家), który dodawany jest w wypadku wykonawców bardziej prestiżowych zawodów, o charakterze specjalistycznym, artystycznym lub rzemieślniczym. Zob. R. Huszcza *et al.*, *Gramatyka japońska. Podręcznik z ćwiczeniami*, t. 2, Kraków 2003, s. 94.

Adam Mazurkiewicz

Uniwersytet Łódzki

Gdy pasjonat spotyka się ze znawcą...

Recenzja: Mariusz Kraska, *Prosta sztuka zabijania. Figury czytania kryminału*, Fundacja Terytoria Książki, Gdańsk 2013, ss. 309.

Duże zainteresowanie literaturą kryminalną, jakie można od dłuższego czasu zaobserwować wśród miłośników popkultury, przyczyniło się do wzbogacenia oferty rynkowej przez oficyny wydawnicze, upatrujące łatwy zysk w zaspokojeniu popytu na „opo-