

Łukasz Reczulski

Instytut Archeologii
Uniwersytet Łódzki
e-mail: mscislaw@gmail.com

Paula Gamus

Katedra Bibliotekoznawstwa i Informatyki Naukowej
Uniwersytet Łódzki
e-mail: paula.gamus@gmail.com

[Historia łódzkiego fandomu mangi i anime w latach 1995–2010

DOI: <http://dx.doi.org/10.18778/0860-7435.21.03>

ABSTRAKT: Ostatnie dwudziestopięciolecie zapisało się w historii naszego kraju nie tylko jako okres burzliwych przemian politycznych, lecz także jako czas głębokiej metamorfozy społecznej. W efekcie otwarcia się Polski na kulturę zachodnią, w dotychczas względnie jednolitym społeczeństwie na skutek oddziaływania impulsów zewnętrznych zaczęły rodzić się nowe ruchy i zjawiska kulturowe. Jednym z nich była powstała około 1995 r. subkultura fanów mangi i anime, czyli społeczność miłośników japońskich komiksów i filmów animowanych. W niniejszym artykule omówiono historię łódzkiego odłamu tej subkultury, począwszy od jej początków po okres największego rozkwitu. Szczególną uwagę zwrócono na działalność łódzkich klubów zrzeszających lokalnych entuzjastów popkultury wschodnioazjatyckiej oraz zaprezentowaniu pełnego wykazu regionalnych zjazdów fanów. W tekście poruszono także zagadnienie kontrowersji towarzyszących popularyzacji japońskich komiksów i filmów animowanych.

SŁOWA KLUCZOWE: fandom, manga, anime, popkultura

Historia łódzkiego fandomu mangi...

Celem niniejszego artykułu jest opisanie dziejów łódzkiego fandomu¹ mangi i anime, czyli najogólniej rzecz ujmując, historii łódzkiej społeczności miłośników japońskich komiksów–mangi² i filmów animowanych–anime³ (Czaplińska & Siuda, 2008, s. 50–51; Lech, 2004a, s. 36; Koyama-Richard, 2008, s. 6–7, 227–228). Fakt użycia powyżej zwrotów *łódzki fandom*, *łódzka społeczność* może sugerować czytelnikom, iż przedmiotem zawartych w tym omówieniu analiz są wyłącznie fani zamieszkujący w mieście Łodzi. Otóż nic bardziej mylnego. Z uwagi na specyfikę geografii urbanistycznej ziemi łódzkiej, cechującej się jednym z najwyższych w Polsce zagęszczeniem ośrodków miejskich (średnio 4,8 na 1000 km²), oderwanie od siebie historii fanów pochodzących z poszczególnych miast i miejscowości regionu jest zadaniem niemożliwym. Dlatego też, występujący w tytule artykułu termin *fandom łódzki* posiada w niniejszej pracy znacznie szerszy zakres znaczeniowy aniżeli „fani z miasta Łodzi”, gdyż odnosi się do ogółu miłośników japońskich komiksów i filmów animowanych zamieszkujących i działających na obszarze tzw. *aglomeracji łódzkiej*, tj. terytorium centralnej części obecnego województwa łódzkiego, obejmującej obszar ściśle ze sobą powiązanych miast: Łodzi, Pabianic, Zgierza, Aleksandrowa Łódzkiego, Ozorkowa, Konstantynowa Łódzkiego, Głowna, Strykowa oraz Rzgowa (por. Swianiewicz & Klimska, 2005, s. 45–70, ryc. 1). Przez cały interesujący nas okres lat 1995–2010 środowiska fanowskie wywodzące się z wymienionych wyżej miejscowości przenikały się wzajemnie. Dlatego słusznym, z metodologicznego punktu widzenia, wydało się potraktowanie ich wszystkich jako jednej społeczności regionalnej i zgrupowanie pod wspólną nazwą łódzkiego fandomu mangi i anime⁴.

Omówienie dziejów tej wspólnoty nie było jednak zadaniem łatwym. Podstawowym problemem, z którym przyszło się zmierzyć autorom niniejszego tekstu, była niewielka liczba wiarygodnych źródeł informacji, ograniczona tylko i wyłącznie do kilku artykułów opublikowanych na łamach ogół-

¹ Słowo fandom, wywodzi się z języka angielskiego [zbitka rdzenia *fan-* (od ang. fanatic, pol. miłośnik) oraz sufiksu *-dom* (od ang. „ogół” czy też „całość”, porównaj. „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.

² Manga (jap. 漫画, od „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 (Koyama-Richard, 2008, s. 6–7).

³ Anime (jap. アニメ); 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 (Lech, 2004a, s. 36).

⁴ Termin *łódzki fandom* utworzono od nazwy ośrodka wiodącego, którym było miasto Łódź.

nopolskich czasopism specjalistycznych lub prasy lokalnej oraz niepublikowanych dokumentów zgromadzonych w archiwach instytucji kultury współpracujących z „mangowcami”⁵. Analiza zawartych w nich informacji dała co prawda podstawy do zarysowania ogólnych ram wydarzeń, aczkolwiek – co warto w tym miejscu podkreślić – był to schemat pelen luk i nieścisłości. Uszczegółowienie tego obrazu stało się możliwe tylko dzięki sięgnięciu po specyficzną grupę źródeł, tj. po różnego rodzaju nieformalne materiały i druki wytwarzane przez samych fanów i rozpowszechniane na zlotach i spotkaniach miłośników japońskiej popkultury. Niestety, żadna z funkcjonujących na terenie aglomeracji łódzkiej bibliotek, ani żadne z archiwów nie gromadzi tego typu zbiorów, dlatego też, aby je zdobyć należało podjąć poszukiwania w obrębie prywatnych zbiorów łódzkich fanów. W efekcie zainicjowania tych działań autorzy artykułu skompletowali obszerne archiwum złożone z pierwotnych i wtórnych wersji różnego rodzaju pamiątek, stanowiących jedno z podstawowych źródeł do studiów nad historią tej niezwykle interesującej społeczności fanowskiej⁶. Równie cennym materiałem okazały się informacje uzyskane podczas pięciu wywiadów pogłębionych przeprowadzonych z czołowymi przedstawicielami łódzkiego fandomu mangi i anime (Tab. 1) w lipcu 2014 roku⁷.

Tabela 1. Wykaz osób biorących udział w wywiadach.

Kod	Imię i nazwisko osoby wywiadowanej	Pseudonim osoby wywiadowanej	Organizacje, z którymi związana była osoba wywiadowana	Czas trwania wywiadu
W01	Maciej Krzysztofik	Eliot	Klub „Ai no manga” Klub „Brakujące ogniwo”	1,5 godziny
W02	Paweł Hilt	Zwierzak	Klub „Ai no manga” „Łódź Manga Team”	2,5 godziny
W03	Grzegorz Cyndler	El Grey	Klub „Ai no manga” „Łódź Manga Team”	2 godziny
W04	Anna Felczerek	Verdandi	Klub „Brakujące ogniwo” Klub „Kapituła”	1,5 godziny
W05	Włodzimierz Donatowicz	Sephiroth	„Łódź Manga Team” „Łódź Sparta Squad”	1 godzina

Źródło: opracowanie własne.

⁵ Mangowcy to potoczne określenia fanów mangi i anime.

⁶ Za przekazanie lub udostępnienie materiałów podziękowania należą się przede wszystkim: Pawłowi Hiltowi, Ewie Hilt, Aleksandrze i Grzegorzowi Cyndlerom, Krzysztofowi Boguszowi, Włodzimierzowi Donatowiczowi, Annie Felczerek, Mariuszowi Pieniążkowi, Tomaszowi Wylazłowskiemu, Ewie Łyszkiewicz, Adamowi Sikorze oraz Natalii i Mateuszowi Zahoram.

⁷ W dalszej części pracy akapity, w których wykorzystano wiadomości zaczerpnięte z wywiadów oznaczone zostały nawiasami kwadratowymi, obejmującymi kod osoby wywiadowanej, stanowiącej źródło tej informacji (por. Tab. 1; kolumna: kod).

Historia łódzkiego fandomu mangi...

W Polsce, podobnie jak w przypadku innych krajów europejskich, forpocztą szeroko rozumianej popkultury wschodnioazjatyckiej były japońskie filmy animowane. Już w latach 70. XX w. w repertuarach polskich kin znaleźć można było takie „klasyki” azjatyckiej animacji jak „Przygody kota w butach” (1972), „Podróż kota w butach” (1977) czy „Dzieci wśród piratów” (1979). Liczne japońskie filmy animowane emitowano także w polskiej telewizji; począwszy od lat 70. wyświetlono ich około 140, w tym, m. in. „Przygody Sindbada”, „Cudowną podróż”, „Pszczółkę Maję” czy „Muminki” (Bolalek, 2012, s. 6; Barret & Nowakowski, 2001, s. 148–198). Wszystkie z wymienionych powyżej filmów i seriali osiągnęły w naszym kraju zdumiewający sukces, aczkolwiek początkowo kojarzono je raczej z krajami zachodnimi aniżeli z Japonią. Główną przyczyną takiego stanu rzeczy był fakt, iż trafiały one do Polski zazwyczaj za pośrednictwem innych krajów europejskich i w formie dalece już zokcydentalizowanej (Witkowska, 2012, s. 27). Najlepszym przykładem jest tu wyświetlana na przełomie lat 70. i 80. „Wojna Planet”, w Polsce znana lepiej jako „Załoga G”. Podstawę polskiej wersji językowej filmów stanowiła bowiem dalece już przekształcona – *zwesternizowana* – wersja serialu, która w wyniku działania amerykańskich cenzorów skrócona została o niemal jedną piątą w stosunku do japońskiego oryginału. Zachodni dystrybutorzy nie ograniczyli się tylko do wprowadzenia daleko idących zmian w fabule. Z ich inicjatywy starannie usunięto także wszystkie elementy, które sugerowałyby widzom japońskie pochodzenie serialu; wyrzucono więc oryginalną ścieżkę dźwiękową, zastępując ją skomponowaną od nowa muzyką oraz zmieniono oryginalne imiona wszystkich bohaterów, wprowadzając na ich miejsce amerykańskie lub europejskie odpowiedniki (Siuda & Koralewska, 2014, s. 66–67).

Pogląd na kwestię pochodzenia omawianych filmów uległ zmianie dopiero we wczesnych latach 90., wraz z pojawieniem się w polskich mediach nowej fali japońskich animacji, sprowadzonych tym razem z bardziej liberalnych Włoch. Za sprawą takich serii jak „Kapitan Jastrząb”, „General Daimos” czy „Czarodziejka z Księżycy”, w których wszyscy główni bohaterowie są Japończykami, w polskim widzu ugruntowało się przeświadczenie o wschodnioazjatyckim pochodzeniu tych animacji oraz o ich silnym związku z kulturą Kraju Kwitnącej Wiśni (Bolalek, 2012, s. 6).

Problematyką nierozzerwalnie związaną z tematem recepcji japońskich filmów animowanych w Polsce jest zagadnienie początków polskiego rynku wydawniczego mang. W przeciwieństwie do wschodnioazjatyckich animacji, obecnych w Polsce już od wczesnych lat 70., japońskie komiksy potrzebowały znacznie więcej czasu na przedarcie się do środkowoeuropejskiego czytelnika. Pierwszą mangą w polskim przekładzie opublikowano bowiem dopiero

w 1986 roku. Był to komiks pt. *Black Knight Batto*, autorstwa Buichi Tarasawy, publikowany w odcinkach na łamach czasopisma „Sfera” (por. Nowakowski, 1998, s. 48–49; Witkowska, 2012, s. 28–29; Misora, 2010, s. 144, 163). Warto w tym miejscu pokreślić, że we wstępie poprzedzającym publikację pierwszego rozdziału tej historii redaktorzy wyraźnie zaznaczyli, iż jest to dzieło japońskie i że jest ono silnie związane z niezwykle wówczas popularną na Zachodzie serią japońskich filmów animowanych z cyklu „Cobra” (Lech, 2004b, s. 205–206; Taż, 2004c, s. 177). Komiks *Black Knight Batto* bardzo szybko zyskał sobie uznanie polskich odbiorców (zwłaszcza tych pamiętających z dzieciństwa „Zalogę G”) i przyczynił się w wydatny sposób do pomnożenia ilości czytelników „Sfery”. Niestety, sympatycy historyjek o przygodach księżniczki Batto nie cieszyli się nimi zbyt długo; pismo przestało się bowiem ukazywać już w 1988 r., tj. po wydaniu zaledwie 6 numerów (Nowakowski, 1998, s. 49).

Przez kolejnych parę lat następujących po zawieszeniu wydawania „Sfery” na polski rynek nie docierały żadne komiksy dalekowschodnie. Przełom w tej kwestii nastąpił dopiero w drugiej połowie lat 90., kiedy to w Olecku z inicjatywy mieszkającego w Polsce Japończyka, Shina Yasudę, powołane zostało do życia wydawnictwo Japanica Polonica Fantastica (JPF). Była to pierwsza na polskim rynku oficyna zajmująca się publikowaniem komiksów japońskich (Witkowska, 2012, s. 32–35; Ostrowska, 2013, s. 78). Nakładem tego wydawnictwa w latach 1996–1997 wydano trzytomową mangę *Aż do nieba: tajemnicza historia Polski* autorstwa Riyoko Ikedy, przez niektórych uważaną za pierwszy komiks japoński opublikowany w Polsce (por. Bazylewicz, 2011, s. 69), a w ciągu 1997–1999 ukazało się osiemnaście tomów niezwykle popularnej wówczas serii pt. „Czarodziejka z Księżyca”. W latach 1998–1999 publikacją mang zajęły się także wydawnictwa TM–Semic oraz Waneko, a od 2002 r. Egmont Polska (Kowalczyk, 2013, s. 150; Ostrowska, 2013, s. 78–79, 78). Wspomnieć należy tu także, iż obok mang wydawanych przez legalnie funkcjonujące wydawnictwa, działające w oparciu o oficjalne zezwolenia i koncesje wykupione od międzynarodowych koncernów wydawniczych, na polskim rynku, przez całą drugą połowę lat 90. oraz pierwsze lata nowego milenium, dostępne były także fanowskie tłumaczenia japońskich komiksów. Rozpowszechniano je najczęściej w formie tzw. fanzinów⁸, tzn. nieprofesjo-

⁸ Słowo Fanzin to skrót od angielskiego *fan magazin*. Tym terminem określa się rodzaj nieprofesjonalnego pisma tworzonego przez osobę bądź grupę osób – miłośników jakiegoś tematu (np. muzyki, informatyki, literatury, fantastyki, gier fabularnych, ekologii, polityki), skierowane do osób podziwiających owe zainteresowania. Fanziny wydawane są własnym nakładem autorów, najczęściej nieregularnie i dystrybuowane są w obiegu niezależnym w niewielkiej ilości (od kilku do kilkuset egzemplarzy). Najbardziej powszechną techniką produkcji jest ksero,

Historia łódzkiego fandomu mangi...

nalnych pism tworzonych przez osobę bądź grupę osób, skierowanych do odbiorców dzielących owe zainteresowania (por. m. in: „Kawaii” (1995), „Fluffy zine” (2002–2003), „MA88” (2001–2006)). Periodyki tego typu zakupić można było na różnego rodzaju zlotach fanów oraz bezpośrednio od twórców.

Do wyodrębnienia się grupy ludzi nazywających siebie fanami mangi i anime doszło w Polsce około 1995 roku. Wówczas to, za sprawą serii artykułów autorstwa Roberta „Mr. Roota” Korzeniewskiego, w których po raz pierwszy na polskim gruncie zdefiniowano fenomen japońskich komiksów i filmów animowanych (por. Korzeniewski, 1995, s. 56–58; Root-San, 1995, s. 82–83), w świadomości lokalnych fanów narodziło się skojarzenie identyfikujące ich ulubione produkcje z nieznanymi dotychczas pojęciami: anime (japoński film rysunkowy) i manga (japoński komiks) (Swóll, 2012, s. 11). Oba terminy oraz związana z nimi idea *otakizmu*⁹ bardzo szybko rozprzeczniły się wśród polskich miłośników japońskich animacji, zapoczątkując proces przekształcania fanów pojedynczych serii, takich jak „Czarodziejka z Księżyca” czy „General Daimos”, w sympatyków całego gatunku *anime*. Finalną konsekwencją tego procesu były narodziny polskiego fandomu mangi i anime, czyli wspólnoty fanów japońskich komiksów i animacji, złożonej z ludzi świadomych przedmiotu swojej pasji.

Kwestią sporną, dość często poruszaną w literaturze przedmiotu, pozostaje problem komu – członkom fandomu fantastyki czy działaczom polskiej demosceny¹⁰ – przypisać należy zasługę skonsolidowania rozproszonych wówczas fanów japońskiej popkultury i ukształtowania zrębów przyszłego fandomu. Zagadnienie to jest trudne do jednoznacznego rozstrzygnięcia (por. Siuda & Koralewska, 2014, s. 192–193), aczkolwiek w świetle dostępnych źródeł należy raczej przychylić się ku drugiej z tych możliwości, gdyż to na zlotach ludzi związanych z demosceną komputerową, a nie na konwentach fantastyki, odbyły się pierwsze w Polsce spotkania wielbicieli japońskich filmów animowanych (por. *Primavera II* – Starachowice (11–12 marca 1995), *Intel Outside II* – Warszawa (29–30 sierpnia 1995), *Staszic Compo III*

czasem wykorzystywane są techniki manualne (kaligrafia, malarstwo, rysunek) oraz wydruk komputerowy (Lech, 2004d, s. 144; Pęczak, 1992, s. 23–25).

⁹ Otakizm (od jap. otaku) jest to zjawisko fanostwa ukierunkowanego na temat mangi i anime (Rogóż, 1997, s. 50–51; Angel Rinoa & MaXxX, 2001, s. 60–61).

¹⁰ Demoscena to potoczne określenie subkultury użytkowników komputerów i nieformalnego zrzeszenia twórców, zajmujących się kreowaniem tzw. dem, tj. 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 (Rożen-Wojciechowska, 2006, s. 401–411).

– Warszawa (2 czerwca 1996) czy *Polish Summer Party 96* – Poznań (22–23 czerwca 1996) (Horodecki, 1995, s. 31; Kłomski, 1995, s. 53; Sunday Driver, 1995, s. 2; Little Horror, 1996a, s. 38; Little Horror, 1996b, s. 38)) i to postdemoscenowcy, a nie fantaści stanowili najbardziej aktywną organizacyjnie *elitę* najstarszego polskiego fandomu mangi i anime (por. Robert „Mr. Root” Korzeniewski, Dariusz „Robin” Mietlicki, czy Tomasz „Demonek” Truszkowski (Bazyl, 1998, s. 50; Bazyl, 1999, s. 56–57)).

Jak już wcześniej wspomniano, narodziny polskiego fandomu mangi i anime związane są z latami 1995–1996. W tym czasie tworzący go fani stanowili niewielką liczebnie społeczność rozproszoną po wszystkich największych miastach Polski i utrzymującą ze sobą wzajemne kontakty za pośrednictwem internetu (np. kanał IRC *#animepl*) lub nielicznych klubów korespondencyjnych (np. warszawski klub „Hikari” lub krakowski klub „Kawaii”) (Kyoshiro, 1998, s. 55–57; Root-San, 1996a, s. 81; Root-San, 1996b, s. 82). Jediną okazją do osobistych interakcji były odbywające się co jakiś czas, w różnych częściach Polski, spotkania ludzi związanych z demo-sceną komputerową (por. wyżej), na których kąciki mangowe (tzw. „manga roomy”) stanowiły dodatkową, poboczną atrakcję, uzupełniającą tylko właściwy program imprezy (por. Horodecki 1995, s. 31; Kłomski, 1995, s. 53; Sunday Driver, 1995, s. 2; Little Horror, 1996a, s. 38; Little Horror, 1996b, s. 38).

W przypadku fandomu łódzkiego, ówczesnie jednej z najaktywniejszych społeczności fanowskich w Polsce, omówiony powyżej okres atomizacji trwał do 20 września 1997 r., kiedy to z inicjatywy Macieja „Eliota” Krzysztofika, miłośnika komputerów i dawnego demoscenowca, zorganizowany został w Łódzkim Domu Kultury (dalej ŁDK) pierwszy w Łodzi, a drugi w Polsce, całodobowy zlot entuzjastów japońskiej sztuki animacji *ANIMAD*¹¹ (*Informator*, 1997, s. 53). Według danych udzielonych przez organizatorów imprezy oraz pracowników ŁDKu nadzorujących to wydarzenie¹², wzięło w nim udział około 80 osób z całej Polski, przy czym grupę dominującą liczebnie stanowili łódzcy fani, dla których była to pierwsza okazja do zacieśnienia stosunków i wzajemnej integracji. Z powodu braku jakichkolwiek wiarygodnych relacji trudno w chwili obecnej ocenić poziom merytoryczny tego konwentu¹³,

¹¹ Pierwszy zjazd tego typu odbył się 16 sierpnia 1997 r. w gdyńskiej YMGe. Nosił on nazwę *Manga no Sekai* (pol. *Świat Mangi*) [W01; W02; W03].

¹² Za informację ustną podziękowania dla Macieja „Eliota” Krzysztofika, głównego organizatora *ANIMADU* [W01], oraz Ewy Bobińskiej i Jacka Krajewskiego, pracowników Łódzkiego Domu Kultury.

¹³ Słowo konwent (od ang. convention; potocznie: con) 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

Historia łódzkiego fandomu mangi...

choć można przypuszczać, iż odniósł on swojego rodzaju sukces, skoro w niecałe trzy miesiące później, tym razem w dawnym budynku Pałacu Młodzieży (obecna YMCA, ul. Stanisława Moniuszki 4a), ten sam zespół organizatorów przygotował dwunastogodzinny zlot *ANIMAD'97* (29 listopada 1997), a w przeciągu dwóch następnych lat kolejne cztery całodobowe edycje tej imprezy, tj. *ANIMAD III* (25–26 kwietnia 1998), *ANIMAD IV* (20–21 czerwca 1998), *ANIMAD V* (3–4 października 1998) oraz *ANIMAD VI* (27–28 lutego 1999). Ostatnia odsłona konwentu odbyła się już w nowej siedzibie Pałacu Młodzieży, mieszczącej się w budynku przy alei Księdza Kard. Stefana Wyszyńskiego 86 (*Sprawozdanie roczne...*, 1998; *Sprawozdanie roczne...*, 1999).

Konwenty z serii *ANIMAD* były w realiach Łodzi przedsięwzięciami pionierskimi i na ówczesne czasy wyjątkowymi. Nie stanowiły one jednak jedyne święta w kalendarzu łódzkich fanów. Regularny kontakt z mangą i anime zapewniały miłośnikom japońskiej animacji także różnego rodzaju imprezy komiksowe odbywające się cyklicznie w gmachu Łódzkiego Domu Kultury. Wśród nich na pierwsze miejsce wysuwa się coroczny Ogólnopolski Konwent Komiksu, obecny na kulturalnej mapie Łodzi od 1991 r.¹⁴ (Kasiński & Tkaczyk, 2014, s. 15–16) oraz seria nieregularnych, okazjonalnych spotkań komiksowych (np.: „Gwiazdka z komiksem”, „Ferie z komiksem”, „Halloween z komiksem”), organizowanych przez Witka Idczaka od połowy lat 90. (por. Kasiński, 2013, s. 68; „Weekend”, 1997, s. 45).

Bardzo ważną datą w historii łódzkiego fandomu jest także 10 października 1997 roku. Tego dnia z inicjatywy części członków łódzkiego środowiska miłośników komiksów, utworzony został przy księgarni komiksowej *Komiksland 2000* pierwszy łódzki klub miłośników mangi i anime „Ai no manga” (pol. miłość do mangi) (PB, 1997a, s. 13; PB, 1997b, s. 13). Pomysłodawcą i duchem opiekuńczym tego projektu był znany łódzki poeta i ówczesny właściciel „Komikslandu”, Mirosław „Torsen” Kuźniak, a jego głównymi realizatorami zostali Paweł „Zwierzak” Hilt, jeden z najaktywniejszych członków łódzkiego fandomu, Maciej „Eliot” Krzysztofik, główny organizator *ANIMADów*, oraz Grzegorz „El Grey” Cyndler, pracownik „Komikslandu” [W01; W02; W03] (por. PB, 1997c, s. 13). Od początku swego istnienia klub cieszył się olbrzymim zainteresowaniem fanów z Łodzi i okolic, stając się

(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 (Dzierżek, 2006).

¹⁴ Atrakcje związane z mangą i anime pojawiły się po raz pierwszy w programie IX Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksu (10–11 października 1998 r.) (por. ar, 1998, s. 43; ADO, 1998, s. 4).

bardzo szybko miejscem skupiającym wokół siebie przedstawicieli lokalnej społeczności miłośników japońskiej popkultury. W ciągu pierwszych trzech miesięcy swojej działalności klub zyskał 120 członków (PB, 1997d, s. 12; PB, 1997e, s. 13), a na przestrzeni kolejnych sześciu tygodni dalszych 20 osób. Napływ nowych członków trwał mniej więcej do marca 1998 r., kiedy to ustal niemal całkowicie, stabilizując się ostatecznie na poziomie około 150 osób [W02]. Dla klubu posiadającego do swej dyspozycji tylko niewielki pokój o powierzchni nie przekraczającej 20m², tak duża liczba członków stanowiła ogromny problem organizacyjny¹⁵. Jednak, pomimo tych drobnych kłopotów lokalowych klub szybko się rozwijał, oferując klubowiczom np. cotygodniowe pokazy anime, lekcje języka japońskiego lub kursy kaligrafii japońskiej (PB, 1997e, s. 13).

Warto w tym miejscu podkreślić, iż przy zaaranżowaniu tych działań nieoceniona okazała się pomoc dyrekcji II oraz IX Liceum Ogólnokształcącego w Łodzi, umożliwiająca „ai no mangowcom” uczestnictwo w prowadzonych w obu szkołach bezpłatnych kursach języka japońskiego (por. Sadowska, 2014, s. 165–166; Yoshida, 2014, s. 167–170). Bardzo ważną gałęzią działalności klubowiczów była również pomoc przy przygotowaniu konwentów z serii *ANIMAD*, które począwszy od *ANIMADU'97* organizowane były pod szyldem klubu „Ai no manga” [W01; W02].

Pomimo tak pomyślnego startu oraz znakomitych perspektyw dalszego rozwoju klub nie funkcjonował jednak zbyt długo. Na skutek tarć pomiędzy członkami zarządu oraz utraty zaplecza lokalowego (w następstwie przeprowadzki Komikslandu do nowej, mniejszej siedziby¹⁶) klub „Ai no manga” zmuszony był po niespełna 19 miesiącach niezwykle intensywnego działania do rozwiązania swoich struktur¹⁷.

Rozkład pierwszego łódzkiego klubu miłośników mangi i anime pogłębił tylko zarysowane wcześniej podziały w obrębie łódzkiego środowiska fanów japońskiej popkultury, doprowadzając do sytuacji, w której każda ze zwaśnio-

¹⁵ Pomiaru powierzchni lokalu dokonano w oparciu o analizę inwentaryzacji architektonicznej kamienicy przy Piotrkowskiej 22.

¹⁶ Według danych zawartych w Ewidencji działalności gospodarczej łódzkiego Biura Rozwoju Przedsiębiorczości i Miejsc Pracy (nr ewidencyjny sprawy: 28–042), lokal przy ul. Piotrkowskiej 22 był siedzibą Komikslandu 2000 przez niespełna dwa lata, tj. od 1 lipca 1997 r. do 1 kwietnia 1999 roku. Po 1 kwietnia 1999 r. księgarnię przeniesiono na ul. Przybyszewskiego 99 (por. też: Kasiński, 2013, s. 68).

¹⁷ Część członków zarządu starała się ocalić to zrzeszenie usiłując związać je organizacyjnie z Łódzkim Domem Kultury lub Związkiem Młodzieży Chrześcijańskiej YMCA, niestety z uwagi na brak chęci współpracy ze strony obu wymienionych instytucji, próby te okazały się bezowocne [W03].

Historia łódzkiego fandomu mangi...

nych stron postanowiła podążyć swoją własną drogą. Przygotowania do realizacji nowego projektu jako pierwszy rozpoczął Maciej „Eliot” Krzysztofik, dawny wiceprezes klubu oraz główny organizator ANIMADów. Już pod koniec kwietnia 1999 r. nawiązał on bowiem kontakt z członkami łódzkiego stowarzyszenia miłośników fantastyki „Brakujące ogniwo” oraz zaproponował im współpracę przy realizacji wspólnego przedsięwzięcia [W04]. W efekcie połączenia sił, w dniach 10–12 grudnia 1999 r. zorganizowany został w budynku Szkoły Podstawowej nr 65 w Łodzi (ul. Pojezierska 10) konwent *Fusion'99*. Była to inicjatywa niezwykle nowatorska; jako pierwszy w Polsce zjazd ten łączyły bowiem na równych zasadach środowisko sympatyków gier RPG¹⁸ i fantastyki ze społecznością fanów japońskiej sztuki obrazkowej. Niestety, pomimo tego bardzo ciekawego pomysłu, przedsięwzięcie to nie przyciągnęło zbyt wielu uczestników. Wzięło w nim udział około 70 osób (Józwiak-Rodan, 2000, s. 5).

Niepowodzenie zjazdu *Fusion'99* wyrażone przede wszystkim w niewielkiej frekwencji uczestników, było wielkim ciosem dla stowarzyszenia „Brakujące ogniwo”. Olbrzymie straty finansowe oraz poważny uszczerbek wizerunkowy poniesione na skutek fiaska konwentu bardzo szybko odbiły się na kondycji stowarzyszenia. Niebawem po zakończeniu zjazdu kilkoro czołowych działaczy klubu, przede wszystkim tych, którzy na organizacji *Fusion'99* stracili najwięcej, postanowiło wystąpić z szeregów stowarzyszenia, co bardzo szybko doprowadziło do „obumarcia” jego struktur, a finalnie do rozwiązania tej instytucji [W04]. Dla części członków „brakującego ogniwa” taki obrót sprawy był co najmniej nieoczekiwany i niepożądany, nie chcieli oni bowiem zaprzestawać dalszej aktywności organizacyjnej. Postawieni jednak przed faktem dokonanym, postanowili zaakceptować zaistniałą sytuację i dalszą działalność prowadzić pod szyldem całkiem nowej, założonej przez siebie organizacji tj. Łódzkiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki „KAPITUŁA” [W04]. Sztandarowym przedsięwzięciem nowej grupy stała się organizacja cyklicznych zjazdów miłośników fantastyki o nazwie *Kapitularz*, które przynajmniej teoretycznie kontynuować miały *fusionowską* tradycję równoważnego współlistnienia w obrębie jednej imprezy zagadnień związanych z fantastyką oraz szeroko pojętą popkulturą japońską [W04]. Założenia te oka-

¹⁸ Gry RPG (z ang. role-playing game), są grami towarzyskimi opartymi na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł, zwanego mechaniką gry (Smoleńska, 2009, s. 31–39; Szeja, 2012, s. 30–31).

zały się jednak trudne do zrealizowania¹⁹; w praktyce rzeczywista rola mangowców przy przygotowaniu nowej serii konwentów została dalece zmarginalizowana, a część mangową programu ograniczono do sporadycznych projekcji anime. Sytuacja ta powtarzała się we wszystkich edycjach imprezy zorganizowanych do 2010 r., tj. *Kapitularkę 2000* (28 kwietnia 2000–01.05.2000), *Kapitularkę II* (13–15 października 2000), *Kapitularkę III* (9–11 listopada 2001), *Kapitularkę IV* (15–17 listopada 2002) oraz *Kapitularkę V – Revised* (23–25 kwietnia 2004)²⁰.

Moment rozpadu klubu „Ai no manga” stał się początkiem nowej drogi także dla Pawła Hilita, dawnego prezesa klubu oraz Grzegorza Cyndlera, dawnego drugiego wiceprezesa (PB, 1997c, s. 13). Obaj panowie, skupiając wokół siebie grupę najaktywniejszych członków nieistniejącego już zrzeszenia, zainicjowali w maju 1999 r. proces formowania się nowej nieformalnej grupy, nazwanej później „Łódź Manga Team” (w skrócie: ŁMT). W przeciwieństwie do klubu „Ai no manga” nowo powołana organizacja nie posiadała stałej siedziby i nie koncentrowała się na stowarzyszeniu osób o wspólnych zainteresowaniach w celu zapewnienia im zajęć i rozrywek, lecz skupiła się na animowaniu różnego rodzaju inicjatyw kulturalnych propagujących wiedzę o mandze i anime (np. organizacji konwentów) [W02; W03]. Pierwszym znaczącym przedsięwzięciem zrealizowanym przez członków tej grupy było zorganizowanie w dniach 12–13 czerwca 1999 r. pierwszej edycji konwentu *Manga ni Muchiu* (pol. *szaleństwo mangi*) (*Plany konwentów...*, 1999, s. 6). Impreza ta odbyła się w nowo postawionym budynku Pałacu Młodzieży (przy alei Księdza Kardynała Stefana Wyszyńskiego 86) i zgromadziła około 200 osób z całej Polski oraz liczne grono polskich wydawców mang. W programie festiwalu, powielanym z sukcesem przez następnych kilka lat, znalazły się obok projekcji filmowych także liczne prelekcje, konkursy i warsztaty (Tamże, 1999, s. 65). Sukces pierwszej edycji konwentu, wyrażający się przede wszystkim w dużej liczbie uczestników oraz pozytywnych recenzjach w prasie specjalistycznej (por. Mr Jedi, 1999, s. 65), zachęcił grupę ŁMT do zintensyfikowania

¹⁹ Z uwagi na fakt, iż japońskie filmy animowane nie posiadały wówczas swoich polskich dystrybutorów (wyjątkiem była założona w 1996 r. *Planet Manga*), zdobycie ich wymagało posiadania rozległych kontaktów osobistych z innymi fanami z kraju i zagranicy (np. Anglia, Francja, Stany Zjednoczone). W składzie Kapituły brakowało osób posiadających tak rozległe powiązania, dlatego też organizacja ta nie dysponowała swoją bazą filmów, co w oczywisty sposób uniemożliwiała organizowanie projekcji [W04].

²⁰ Podstawowym źródłem informacji o programach poszczególnych edycji konwentów z serii *Kapitularkę* były tzw. informatory konwentowe. Za udostępnienie tych materiałów podziękować należy Annie „Verdandi” Felczerek [W04]. W sprawie *Kapitularkę* por. też: *Kapitularkę 2000*, 2000, s. 22; *Kapitularkę II*, 2000, s. 109; *Top Gun*, 2000, s. 108.

Historia łódzkiego fandomu mangi...

dotychczasowych działań. Kolejna odsłona konwentu *Manga ni Muchiu*, zaplanowana tym razem na 6–7 listopada 1999 r., zorganizowana została w tym samym budynku co poprzednia edycja i osiągnęła równie spektakularny sukces (Mr Jedi, 2000, s. 54). Według informacji pozyskanych od organizatorów, w omawianej imprezie wzięło udział około 250 osób [W02; W03], co plasowało ją wówczas w ścisłej czołówce polskich konwentów mangowych.

Przygotowania do następnej, trzeciej już z kolei, odsłony zjazdu rozpoczęto w grudniu 1999 r., przy czym z uwagi na chęć sprostania wysokim oczekiwaniom konwentowiczów i utrzymania dotychczasowego poziomu organizacji [W02; W03], datę kolejnej edycji ustalono na 11–12 listopada 2000 r., tj. na niespełna rok od terminu drugiej odsłony. Niestety, pomimo znaczącego zaawansowania prac, projekt ten nie doczekał się jednak ostatecznej realizacji. Na skutek anonimowego oskarżenia organizatorów o „szatanizm” oraz „różnego rodzaju praktyki sekciarskie”²¹ dyrekcja Pałacu Młodzieży postanowiła wy mówić im umowę najmu budynku na dwa dni przed terminem imprezy (Mr Jedi, 2001a, s. 6; JAW & MM, 2000, s. 1) – zbyt późno, by mogli oni znaleźć lokum zastępcze²².

Konieczność odwołania konwentu *Manga ni Muchiu III* stanowiła dla ŁMT olbrzymi cios wizerunkowy i finansowy (Mr Jedi, 2001a, s. 64; JAW & MM, 2000, s. 1). W celu zminimalizowania poniesionych strat już w styczniu 2001 r. podjęto decyzję o rozpoczęciu przygotowań do ponownej organizacji trzeciej odsłony zjazdu i ustalono jej termin na 30 czerwca i 1 lipca 2001 roku. Tym razem głównymi partnerami „Łódź Manga Teamu” zostało XXVI Liceum Ogólnokształcące im. Krzysztofa Kamila Baczyńskiego w Łodzi (ul. Wileńska 22A) oraz Łódzki Oddział Towarzystwa Polsko-Japońskiego [W02; W03] (*Manga ni Muchiu 3*, 2000). Powtórzony konwent odbył się bez żadnych zakłóceń, przy czym niska frekwencja (ok. 150 osób), oraz niemal kompletny brak zainteresowania imprezą ze strony fandomu ogólnopolskiego (na zjeździe zjawili się niemalże wyłącznie fani z Łodzi i jej

²¹ Problem dość powszechnej wówczas mangofobii omówiła już w swej książce Ewa Witkowska (2012). Począwszy od roku 1997, w polskiej prasie wydrukowanych zostało szereg artykułów obwiniających mangę i anime o demoralizację młodzieży oraz promowanie seksu, przemocy i okultyzmu (por. m. in. Górski, 1997, s. 62–63; Chaciński, 1997a, s. 17–24; Chaciński, 1997b, s. 17–24; Piątek, 1998, s. 130–132; Karczewski, 1999, s. 80–83; Więckowska, 2000, s. 120–129; Więckowska, 2002, s. 30–32).

²² Decyzja ta postawiła organizatorów w bardzo trudnej sytuacji, gdyż w ówczesnych czasach, cechujących się o wiele mniejszą niż obecnie dostępnością do Internetu, odwołanie tak dużego wydarzenia w ciągu niecałych 48 godzin stanowiło zadanie wręcz niewykonalne. W konsekwencji wielu ludzi nie dowiedziało się w porę o zaistniałej sytuacji i w dzień konwentu dochodziło przed budynkiem Pałacu Młodzieży do licznych rozczarowań i przykrych sytuacji (por. JAW & MM, 2000, s. 1).

okolic) stanowiły namacalne świadectwo strat wizerunkowych, jakie poniósł łódzki fandom w związku z wydarzeniami z listopada 2000 r. [W02; W03].

Przewartościowanie pozycji „Łódź Manga Teamu” na arenie ogólnopolskiej, wyrażone niepowodzeniem trzeciej edycji konwentu *Manga ni Muchiu*, sprawiło, iż członkowie tej organizacji zmuszeni zostali do przemodelowania swojego programu działań i skoncentrowania uwagi na lokalnej społeczności mangofilskiej. W efekcie tych zmian w lipcu 2001 r. zorganizowany został, w oparciu o zaplecze lokalowe XXVI LO, drugi w historii łódzkiego fandomu klub miłośników mangi i anime (*Umowa najmu...*, 2003), noszący pełną nazwę: Klub Miłośników Kultury Japońskiej „ŁÓDŹ MANGA TEAM”²³. W czasie swojej przeszło trzyletniej historii parokrotnie zmieniał on swoją siedzibę. Do końca 2001 r. funkcję tę pełnił gmach XXVI LO [W02; W03; W05], w 2002 r. budynek Łódzkiego Domu Kultury (*Sprawozdanie...*, 2002a; *Sprawozdanie...*, 2002b), a w latach 2003–2004, siedziba Pałacu Młodzieży (*Umowa najmu pomieszczenia...*, 2003; *Umowa najmu pomieszczenia...*, 2004) oraz posiadał zmienną liczbę członków (w 2002 r. było ich około 30 (*Sprawozdanie...*, 2002a), a w latach 2003–2004 około 50²⁴). Okrzepnięcie w ramach zorganizowanych w ten sposób struktur pozwoliło zarządowi klubu na zorganizowanie w dniach 11–12 października 2003 r. IV edycji konwentu *Manga ni Muchiu* (*Konwenty i nie tylko*, 2003, s. 11). Zjazd odbył się w łódzkim Klubie Garnizonowym (ul. Tuwima 34) i analogicznie jak dwie pierwsze edycje imprezy okazał się dużym sukcesem oraz doczekał się licznych, pozytywnych recenzji (por. Pawłowicz, 2004, s. 60–61).

Konwenty z serii *Manga ni Muchiu* były sztandarowymi projektami „Łódź Manga Teamu”, a ich realizacja stanowiła dla członków tej organizacji priorytet. Nie oznacza to jednak, iż były to jedyne pilotowane przez tę grupę inicjatywy. Równoległe do przygotowań poszczególnych edycji zjazdów ŁMT prowadził także prace związane z realizacją innych, mniejszych projektów, z których za najważniejsze uznać należy: współpracę przy organizacji X Ogólnopolskiego Festiwalu Komiksu w Łodzi (por. PB, 1999a, s. 17; PB, 1999b, s. 15; pik, 1999a, s. 3; pik, 1999b, s. 6) oraz współorganizację Międzynarodowych Festiwali Komiksu w 2000 r. (BB, 2000, s. 3; *Międzynarodowy Festiwal Komiksu*, 2000, s. 64), 2001 (BB, 2001, s. 3; PB, 2001, s. 17), 2002

²³ Dla odróżniania grupy „Łódź Manga Teamu” od klubu „ŁÓDŹ MANGA TEAM” nazwy obu zrzeszeń postanowiono zapisywać w odmienny sposób. W przypadku grupy zastosowano zapis minuskułą „Łódź Manga Team”, a w przypadku klubu, nazwę zapisano kapitalkami, czyli „ŁÓDŹ MANGA TEAM”.

²⁴ *Imienna lista członków Klubu Miłośników Kultury Japońskiej ŁÓDŹ MANGA TEAM*, materiały niepublikowane udostępnione zostały na potrzeby realizacji opisanych badań przez członków zarządu klubu, tj. Grzegorza „El Greya” i Aleksandrę „Yukiyuki” Cyndlerów.

Historia łódzkiego fandumu mangi...

(PB, 2002, s. 55) i 2003 (Kasiński & Tkaczyk, 2014, s. 45–47). „Łódź Manga Team” miał swój niemalże wkład także w nadanie ostatecznego kształtu licznym spotkaniom komiksowym realizowanym z inicjatywy Stowarzyszenia „Contur” lub Witka Idczaka w tym przede wszystkim trzem edycjom tzw. Targów Komiksów i Mangi (I – 3 marca 2001; II targi – 5 maja 2001; III targi – 19 maja 2001) oraz Gwiazdki z komiksem i fantastyką (1 grudnia 2001) (por. Mal, 2001, s. 3; Pietrzak, 2001a, s. 9; Pietrzak, 2001b, s. 44; „Weekend”, 2001, s. 56; *Zapraszają*, 2001, s. 22).

Wraz z końcem 2003 r., tj. niebawem po zakończeniu IV edycji *Manga ni Muchiu* i sfinalizowaniu prac przy *XIV Międzynarodowym Festiwalu Komiksu w Łodzi*, najbardziej aktywny organizacyjnie rdzeń ŁMT złożony w większości z byłych członków klubu „Ai no manga” postanowił zakończyć swoją działalność na polu upowszechniania wiedzy o mandze i anime, ustępując tym samym miejsca młodszemu pokoleniu fanów. Niestety, jak się niebawem okazało, młodzi wychowankowie Klubu Miłośników Kultury Japońskiej „ŁÓDŹ MANGA TEAM” nie kontynuowali dzieła poprzedników, w związku z powyższym w połowie 2004 r. wszystkie zainicjowane w poprzednich latach projekty zostały zarzucone, a łódzki fandum mangi i anime wszedł w okres paroletniej stagnacji.

Przedstawiony powyżej obraz „mangowej” Łodzi przelomu XX i XXI w. uzupełnić należy jeszcze o krótką charakterystykę, celowo wcześniej pominiętych, tzw. łódzkich spotkań mangowych, tj. cotygodniowych zebrań łódzkich fanów, odbywających się na Placu Wolności, przy pomniku Tadeusza Kościuszki²⁵. Z analizy dostępnych danych wywnioskować można, iż inicjatywa ta narodziła się najprawdopodobniej w pierwszej połowie 2001 r. [W05], być może w marcu (por. Mr Jedi, 2001b, s. 76) i stanowiła efekt ewolucji towarzyskich spotkań niewielkiej grupki przyjaciół zafascynowanych japońską popkulturą. W początkowym okresie istnienia przedsięwzięcie to cieszyło się stosunkowo dużym zainteresowaniem łódzkich fanów mangi i anime (ok. 20–30 uczestników), przy czym sytuacja ta trwała jedynie do lipca 2001 r., czyli do momentu zainaugurowania codwutygodniowych zebrań klubu „ŁÓDŹ MANGA TEAM” (por. *Harmonogram prac...*, 2002)²⁶. Wraz z pojawianiem

²⁵ Podobne zebrania organizowane były także w innych miastach wchodzących w skład tzw. aglomeracji łódzkiej. W 2001 r. odnotowano fakt organizowania spotkań mangowych w Aleksandrowie Łódzkim (pod ratuszem) i Ozorkowie (pl. Jana Pawła II), a w 2003 r. w Zgierzu (przed kinem Luna). Niestety, brakuje danych odnośnie skali tych inicjatyw (por. Mr Jedi, 2001b, s. 76; Mr Jedi, 2003, s. 74–75).

²⁶ Warto w tym miejscu zaszykalizować, iż łódzkie spotkania mangowe odbywały się na Placu Wolności jedynie wiosną i latem. Jesienią i zimą przenosiły się one do któregoś z łódzkich

się nowej, bardziej atrakcyjnej alternatywy, spotkania mangowe zaczęły stopniowo zanikać, tracąc z tygodnia na tydzień coraz większą liczbę uczestników. Podkreślić w tym miejscu należy, iż pomimo tej niepomysłnej tendencji zebrania na Placu Wolności odbywały w dalszym ciągu, gromadząc w latach 2002–2003 stałą i prawie niezmienną grupę uczestników, oscylującą w granicach 8–12 osób [W05]. Do odwrócenia się tego trendu doszło dopiero w drugiej połowie 2004 roku. Na skutek rozwiązania „Łódź Manga Teamu” oraz stworzenia przez tę organizację klubu, liczba stałych uczestników zaczęła ponownie stopniowo wzrastać, osiągając pod koniec 2004 r. liczbę około 30–40 osób na każdym z cotygodniowych spotkań. Jednak był to tylko pozorny sukces łódzkiego środowiska. Wzrost zainteresowania spotkaniami mangowymi zbiegł się bowiem w czasie z procesem ogólnego rozkładu dotychczasowych struktur lokalnego fandomu, wyrażonych przede wszystkim przez rozpad ŁMT oraz „Kapituly”. W konsekwencji tych zmian oraz w następstwie biernej postawy łódzkiej społeczności mangowej, zyskujące wówczas na popularności łódzkie spotkania mangowe stały się na następne trzy lata jedyną formą aktywnej działalności łódzkich fanów mangi i anime.

Opisana powyżej stagnacja organizacyjna trwała mniej więcej do sierpnia 2007 r.²⁷, kiedy to z inicjatywy niewielkiej grupy najaktywniejszych uczestników łódzkich spotkań mangowych – notabene w sporej części wychowanków dawnego klubu „ŁÓDŹ MANGA TEAM” – zawiązane zostało nieformalne zrzeszenie o nazwie „Łódź Sparta Squad”²⁸. Głównym celem przyświecającym twórcom tego projektu było zorganizowanie w Łodzi pierwszego od przeszło czterech lat konwentu mangowego, a tym samym ponowne wprowadzenie tego miasta na konwentową mapę Polski. Cel ten udało się zreali-

centrów handlowych; początkowo było to Centrum Handlowe Tulipan (al. Piłsudskiego 94), a od 2006 r. Centrum Handlowe Manufaktura (ul. Drewnowska 58) [W05].

²⁷ Warto w tym miejscu podkreślić, iż pomiędzy lipcem 2004 r. a sierpniem 2007 r. zorganizowane zostały w Łodzi dwa konwenty z serii ...*Con* (...*Con I* – 4–5 września 2004; ...*Con II* – 3–4 września 2005), tj. niewielkie (od 120 do 150 uczestników [W05]) zjazdy fanów niezwykle popularnej serii japońskich gier komputerowych „Final Fantasy” (por. *Konwenty*, 2004, s. 31; *Umowa najmu budynku...*, 2005). W programach obu edycji konwentu obecność tematów związanych z mangą i anime ograniczona została do projekcji pojedynczych japońskich filmów animowanych. Informacje o programie obu ...*Conów* zaczerpnięto z informatorów konwentowych.

²⁸ Instytucjonim „Łódź Sparta Squad” (pol. łódzki oddział spartan) utworzony został najprawdopodobniej w drodze modyfikacji nazwy „Łódź Manga Team” (pol. łódzka drużyna mangowa) w duchu niezwykle popularnego podówczas filmu hollywoodzkiego „300” (data polskiej premiery filmu: 23 marca 2007 r.).

Historia łódzkiego fandomu mangi...

zować w niespełna rok po uformowaniu „Sparty”²⁹. W dniach 19–20 sierpnia 2008 r. (por. *Imprezy*, 2008, s. 72), w budynku Publicznego Gimnazjum nr 43 im. Karła Dedeciusa w Łodzi (ul. Powszechna 15) odbył się konwent *Funekai*, największy (według danych organizatorów wzięło w nim udział około 600 osób [W05]), a zarazem najgorzej oceniony łódzki zjazd mangowy. Recenzenci opisujący przebieg tej imprezy zwracali uwagę na szereg niedociągnięć programowych i błędów logistycznych oraz, co szczególnie rażące, także na arogancki stosunek części organizatorów do konwentowiczów. W konsekwencji, pomimo dodatniego bilansu finansowego, konwent ten trudno uznać za udany, a wręcz przeciwnie, oceny wystawiane przez komentatorów określały go raczej jako przeciętny (Evil Yuki, 2008; Ji Had, 2008) lub słaby (Grisznak, 2008).

Niebawem po zakończeniu prac nad zlotem *Funekai*, tj. około listopada 2008 r., grupa „Łódź Sparta Squad”, tj. główny realizator tego projektu, została rozwiązana [W05].

Zakończenie działalności przez „Łódź Sparta Squad” oznaczać mogło dla łódzkiego fandomu mangi i anime powrót do stanu twórczej stagnacji, znane go z lat 2004–2007. Była to ewentualność o tyle prawdopodobna, że jedyna funkcjonująca jeszcze wówczas inicjatywa fanowska, zdolna do przewyciężenia marazmu środowiska, czyli łódzkie spotkania mangowe, wpadła w drugiej połowie 2008 r. w głęboki kryzys organizacyjno–personalny. Odbywające się na Placu Wolności zebrania stały się w tym czasie nieregularne, a liczba ich stałych uczestników znacząco spadła [W05]. Ratunek dla łódzkiego fandomu przyszedł jednak z najmniej oczekiwanej przez mangowców strony. Pod koniec 2008 r. swoją działalność na polu upowszechniania wiedzy o mandze i anime rozpoczęła bowiem instytucja trzymająca się dotychczas na dystans wobec tematów związanych z szeroko pojętą popkulturą japońską, tj. „Łódzki Oddział Towarzystwa Polsko–Japońskiego”. Zmiana stosunku tej organizacji do wytworów tzw. kultury masowej stanowiła dla miłośników mangi i anime całkowite zaskoczenie. W powszechnej świadomości łódzkich fanów „Towarzystwo” kojarzone było bowiem z dość ortodoksyjnym podejściem do tematu kultury japońskiej: gloryfikującym z jednej strony tradycyjne elementy japońskiego dziedzictwa narodowego, a z drugiej odbierającym jakąkolwiek wartość nowoczesnym wytworom popkulturowym. Najlepszą ilustracją ówczesnego stosunku „Towarzystwa” do problematyki mangi i anime niech będzie fakt, iż w czasie swej, wówczas już dwudziestosześcioletniej historii (Stelmasik, 2012, s. 76–77), członkowie tej organizacji ani razu nie uwzględnili

²⁹ W potocznej mowie łódzkich fanów mangi i anime organizacja „Łódź Sparta Squad” określana była jako „Sparta”, a członkowie tej grupy nazywani byli „Spartanami”.

tematu japońskich komiksów i filmów animowanych w programie organizowanych przez siebie corocznych „Tygodni Kultury japońskiej” (por. *Kronika Oddziału Łódzkiego...*, 2003). Z drugiej strony nie można też zapomnieć o wsparciu, jakiego członkowie tej organizacji udzielili grupie „Łódź Manga Team” przy organizacji drugiego wydania trzeciej odsłony zjazdu *Manga ni Muchiu* [W02; W03]. Co prawda było to wydarzenie wyjątkowe w skali ówczesnej historii „Towarzystwa”, aczkolwiek świadczące zdaniem autorów niniejszego artykułu o chęci współpracy tej organizacji ze środowiskiem łódzkich miłośników japońskiej popkultury.

Okazją do wprowadzenia tematu mangi i anime w obręb zainteresowań „Łódzkiego Oddziału Towarzystwa Polsko-Japońskiego” pojawiła się we wrześniu 2008 roku. Wówczas to dyrekcja Miejskiego Ośrodka Kultury (MOK) w Zgierzu zwróciła się do Macieja Rodziewicza, ówczesnego prezesa „Towarzystwa”³⁰, o wsparcie przy organizacji klubu dla miłośników japońskich komiksów i filmów animowanych. Oferta współpracy spotkała się z przychylną akceptacją zarządu łódzkiego stowarzyszenia, które zgodziło się objąć opieką merytoryczną nowo powołany klub „Manga Matsuri” (pol. mangowy festiwal). Do realizacji tego projektu doszło już w następnym miesiącu; w dniu 25 października 2008 r. zorganizowano w budynku zgierskiego MOKu (ul. Mielczarskiego 1) pierwsze z serii comiesięcznych spotkań klubu (Bereszczyński, 2008, s. 11). Początkowo każde z 2–3 godzinnych zebrań składało się z dwóch odrębnych części, z których pierwsza poświęcona była mandze i anime (oglądano wówczas filmy i słuchano prelekcji), a druga kulturze japońskiej (prowadzono lekcje języka japońskiego i kaligrafii). Z czasem jednak pierwsza z części zdominowała drugą, co doprowadziło w konsekwencji do sytuacji, w której z programu działań klubu wyrugowana została większość elementów edukacyjnych związanych z tzw. kulturą wysoką lub tradycyjną (Tamże; mbr, 2009, s. 9)³¹. Bardzo szybko zakres działań klubu poszerzony został także o organizację jednodniowych konwentów nazywanych *Chibiconami* (pol. mały konwent). Pierwszy *Chibicon* odbył się w dniu 4 lipca 2009 r., kolejny, *Chibicon II: Edycja Świąteczna*, 19 grudnia 2009 r. (*Konwent „Chibikon”*, 2009, s. 10–11; *Imprezy MOK – lipiec 2009 r.*, 2009; *Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – grudzień 2009 r.*, 2009). Zjazdy te cieszyły się dużym powodzeniem, szczególnie wśród młodszych członków klubu. W ciągu następujących dwóch lat zorganizowano jeszcze trzy edycje *Chibiconów* (por. *Imprezy*

³⁰ Warto w tym miejscu wspomnieć także, iż Maciej Rodziewicz był w latach 1999–2002 jednym z najaktywniejszych członków grupy Łódź Manga Team.

³¹ Za informację ustną podziękowania dla Macieja Rodziewicza, ostatniego prezesa Łódzkiego Oddziału Towarzystwa Polsko-Japońskiego i prezesa klubu „Manga Matsuri”.

Historia łódzkiego fandomu mangi...

Miejskiego Ośrodka Kultury – październik 2010 r., 2010; *Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – maj 2011 r.*, 2011; *Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – luty 2012 r.*, 2012; MAR, 2012, s. 6), tj. *Chibicon III: Free Edition* (16 październik 2010 r.); *Chibicon IV: Spring Edition* (28 maj 2011 r.) oraz *Chibicon V: Love Edition* (18 luty 2012 r.).

Wykraczając nieco poza przyjęty w tytule zakres chronologiczny warto w tym miejscu odnotować fakt, iż klub „Manga Matsuri” funkcjonował nieprzerwanie do lutego 2012 r., kiedy to został rozwiązany na skutek zaprzestania działalności przez „Łódzki Oddział Towarzystwa Polsko-Japońskiego”³². W omawianym wypadku zakończenie działalności przez klub nie było jednak równoznaczne z kolejną bessą dla łódzkiej społeczności fanów. Przez niespełna 4 lata swego działania klub „Manga Matsuri” zaktywizował i trwale zintegrował całe lokalne środowisko mangowe, w związku z czym po jego rozwiązaniu łódzki fandom przeżył erupcję różnego rodzaju inicjatyw fanowskich. W 2012 r. łódzcy fani mangi i anime zorganizowali w II Liceum Ogólnokształcącym im. Gabriela Narutowicza w Łodzi zjazd o nazwie *Dzień Kultury Japonii oraz Świata Mangi i Anime* (3 kwietnia 2012 r.), a w 2013 r. zawiązali nieformalną grupę „Tanzaku” oraz zrealizowali kolejną edycję zlotu z serii *Dzień Kultury Japonii oraz Świata Mangi i Anime* (20 kwietnia 2013 r.) (*Księga pamiątkowa II Liceum Ogólnokształcącego...*, 2013). Rok 2014 był jeszcze obfitszy w mangowe inicjatywy zainicjowane przez to środowisko. W trakcie tych dwunastu miesięcy odbyły się w Łodzi aż cztery konwenty: *III odsłona Dni Kultury Japonii oraz Świata Mangi i Anime* (5 kwietnia 2014 r.), *Učkon* (7 czerwca 2004 r.), *Gakkon* (29–30 sierpnia 2014 r.) oraz tzw. *X-mas Event “Notice me Santa-san”* (20 grudnia 2014 r.) (*Księga pamiątkowa II Liceum Ogólnokształcącego...*, 2014; *Umowa [najmu] zawarta w dniu 27 lutego 2014 roku...*, 2014; *Umowa [najmu] zawarta w dniu 10 grudnia 2014 roku...*, 2014).

W ciągu swej stosunkowo krótkiej, bo wynoszącej jedynie dwadzieścia lat historii, polski fandom mangi i anime przeszedł drogę od nielicznej i rozproszonej społeczności undergroundowej do jednej z największych i najlepiej zorganizowanych wspólnot fanowskich w Polsce. Obecnie nie dziwią już nikogo odbywające się niemalże co tydzień konwenty czy widywane coraz częściej w witrynach księgarni tomiki mang. Przez ostatnie dwadzieścia lat japońskie komiksy i filmy animowane stały się bowiem jednym z czołowych elementów polskiej kultury młodzieżowej, wywierającym olbrzymi wpływ na

³² Za informację ustną podziękowania dla Macieja Rodziewicza, ostatniego prezesa Łódzkiego Oddziału Towarzystwa Polsko-Japońskiego oraz Witolda Świątczaka, dyrektora Miejskiego Ośrodka Kultury w Zgierzu.

język, zainteresowania czy styl ubioru polskich nastolatków. Niemalą rolę w tej swoistej rewolucji kulturowej odegrał fandom łódzki, co autorzy starali się zasygnalizować w powyższym tekście.

Bibliografia

- ADO [Adam Owczarek]. (1998). Rysunkowy konwent. *Bywalec. Cotygodniowy informator kulturalny*, 49, 4 [dodatek do *Dziennik Łódzki*, 236 (15702)].
- Angel, Rinoa [Aleksandra Janusz] & MaXxX [Michał Ptaszyński]. (2001). Otakizm. *Kawaii*, 31 (3), 60–61.
- ar [Arkadiusz Gregorczyk]. (1998). Święto komiksu. *Express Ilustrowany*, 20970, 43.
- Barret [Mariusz Jarczyński] & Nowakowski, Witold. (2001). Polski anime guide. *Kompedium Kawaii*, 3 (3), 148–198.
- Bazyl [Bazyli Zygan]. (1998). Fandominacja część 1. *Kawaii*, 16 (12), 50.
- Bazyl [Bazyli Zygan]. (1999). Fandominacja część 2. *Kawaii*, 17 (1), 56–57.
- Bazylewicz, Tomasz. (2011). *MANGA. Geneza i rozwój komiksu japońskiego w latach 1945–2010*. Poznań: Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, praca mgr.
- BB [Bożena Bednarek]. (2000). Komiksowy weekend. *Informator 7 dni*, 33, 3 [dodatek regionalny do *Super Express. Łódź i region*, 2866 (233)].
- BB [Bożena Bednarek]. (2001). Święto literatury obrazkowej. *Pilot Łódzki 5–11 października 2001*, 33, 3 [dodatek regionalny do *Super Express. Łódź i region*, 3170 (233)].
- Bereszczyński, Marcin. (2008). Dla miłośników japońskich komiksów. *Polska – Dziennik Łódzki (Wyd. A)*, (252), 11.
- Bolalek, Radosław. (2012). Trzy pokolenia fanów mangi. *Zeszyty Komiksowe*, 13, 4–9.
- Chaciński, Bartłomiej. (1997a). Manga–1. *Fantastyka*, 176 (5), 17–24.
- Chaciński, Bartłomiej. (1997b). Manga–2. *Fantastyka*, 177 (6), 17–24.
- Czaplińska, Anna & Siuda, Piotr. (2008). Fandom jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów. W: W. Muszyński, M. Sokolowski (red.), *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy* (s. 50–60). Toruń: Adam Marszałek.
- Dzierżek, Maciek. (2006). Podstawowe informacje o konwentach. *Poltergeist*. Pobrane 20 grudnia 2014, z: <http://konwenty.polter.pl/Podstawowe-informacje-o-konwentach-c2666/>
- Evil Yuki [Dorota Orzechowska]. (2008). Funekai 2008. *Anime.com.pl*. Pobrane 20 grudnia 2014, z: http://anime.com.pl/Funekai_2008,text,read,145.html/
- Górski, Artur. (1997). Wielkookie lolitki i samuraje. Manga atakuje. *Polityka*, 2136 (15), 62–63.
- Grisznak [Krzysztof Wojdyło]. (2008). Fun(ekai) czy konwent SPARTolony? *Anime.com.pl*. Pobrane 20 grudnia 2014, z: [http://anime.com.pl/Fun\(ekai\)_czy_konwent_SPARTolony%3F,text,read,146.html/](http://anime.com.pl/Fun(ekai)_czy_konwent_SPARTolony%3F,text,read,146.html/)
- Harmonogram prac Łódzkiego Domu Kultury w miesiącu czerwcu 2002 r. (2002). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Łódzkiego Domu Kultury.

Historia łódzkiego fandomu mangi...

- Horodecki, Jarosław. (1995). Intel Outside II. *Magazyn Amiga*, 39 (11), 30–31.
- Imprezy [FUNEKAI 2008]. (2008). *Arigato. Azjatycki Komiks i Animacja*, 1 (1), 72.
- Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – grudzień 2009 r. (2009). Zgierz. Maszynopis dokumentu w archiwum Miejskiego Ośrodka Kultury w Zgierzu.
- Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – luty 2012 r. (2012). Zgierz. Maszynopis dokumentu w archiwum Miejskiego Ośrodka Kultury w Zgierzu.
- Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – maj 2011 r. (2011). Zgierz. Maszynopis dokumentu w archiwum Miejskiego Ośrodka Kultury w Zgierzu.
- Imprezy Miejskiego Ośrodka Kultury – październik 2010 r. (2010). Zgierz. Maszynopis dokumentu w archiwum Miejskiego Ośrodka Kultury w Zgierzu.
- Imprezy MOK – lipiec 2009 r. (2009). Zgierz. Maszynopis dokumentu w archiwum Miejskiego Ośrodka Kultury w Zgierzu.
- Informator [repertuar kina ŁDK–Telebim]. (1997). *Express Ilustrowany*, 20700, 53.
- JAW [Jacek Walczak] & MM [Marcin Markowski]. (2000). Manga tabu. *Gazeta Łódzka*, 3133 (264), 1 [lokalny dodatek do *Gazeta Wyborcza*, 3565 (264)].
- Ji Had [Agata Robakowska]. (2008). Funekai 2008 okiem JiHad. *Anime.com.pl*. Pobrane 20 grudnia 2014, z: http://anime.com.pl/Funekai_2008_okiem_JiHad,text,read,147.html/
- Jóźwiak-Rodan, Paweł. (2000). Fusion 99. Konwent miłośników fantastyki, RPG, mangi i anime. *Łowca Wyobraźni*, 4 (1), 5.
- Kapitularz 2000. (2000). *Magia i Miecz*, 74 (2), 22.
- Kapitularz II. (2000). *New S Service*, 82 (9), 109.
- Karczewski, T. (1999). Manga Naga. *CKM*, 11 (5), 80–83.
- Kasiński, Piotr & Tkaczyk, Witold. (2014). Festiwal z roku na rok. W: P. Kasiński, T. Tomaszewski (red.), *25 Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi* (s. 11–86). Łódź: Stowarzyszenie Twórców „Contur”.
- Kasiński, Piotr. (2013). Wyrazny wpływ UFO i Birka. *Zeszyty Komiksowe*, 16, 64–68.
- Kłomski, Sebastian. (1995). Primavera '95. *Amigowiec*, 47 (4), 52–53.
- Konwent „Chibikon”. (2009). *Ilustrowany Tygodnik Zgierski*, 904 (27), 10–11.
- Konwenty i nie tylko [Manga ni Muchiu 4]. (2003). *Kawaii*, 45 (5), 11.
- Konwenty. (2004). *Magazyn*, 7 (6–7), 31.
- Korzeniewski, Robert. (1995). Manga! *Gambler*, 15 (2), 56–58.
- Kowalczyk, Łukasz. (2013). *TM–SEMIC. Największe komiksowe wydawnictwo lat dziewięćdziesiątych w Polsce*. Poznań: Centrala.
- Koyama-Richard, Brigitte. (2008). *Manga. 1000 lat historii*. Warszawa: Państwowe Wydaw. Naukowe.
- Kronika Oddziału Łódzkiego Towarzystwa Polsko-Japońskiego – lata 1983–2003. (2003). Łódź. Materiały niepublikowane z archiwum Ośrodka Języka i Kultury Japonii im. Ryochu Umedy w Łodzi.
- Księga pamiątkowa II Liceum Ogólnokształcącego im. Gabriela Narutowicza w Łodzi [lata 2012 i 2013]. (2013). Łódź. Materiały niepublikowane z archiwum II Liceum Ogólnokształcącego im. Gabriela Narutowicza w Łodzi.

- Księga pamiątkowa II Liceum Ogólnokształcącego im. Gabriela Narutowicza w Łodzi [rok 2014]. (2014). Łódź. Materiały niepublikowane z archiwum II Liceum Ogólnokształcącego im. Gabriela Narutowicza w Łodzi.
- Kyoshiro [Maciej Michalski]. (1998). Chwila na kanale – flashback z #animepl. *Kompendium Secret Service*, 3 (3), 55–57.
- Lech, Agnieszka. (2004a). Anime. W: B. Wilczyńska-Materna (red.), *Leksykon manga & anime*. T. 1. A–K (s. 36). Szczecin: Maten.
- Lech, Agnieszka. (2004b). Terasawa Buichi. W: B. Wilczyńska-Materna (red.), *Leksykon manga & anime*. T. 2. I–Z (s. 205–206). Szczecin: Maten.
- Lech, Agnieszka. (2004c). Space Adventure Cobra. W: B. Wilczyńska-Materna (red.), *Leksykon manga & anime*. T. 2. I–Z (s. 177). Szczecin: Maten.
- Lech, Agnieszka. (2004d). Fanzin. W: B. Wilczyńska-Materna (red.), *Leksykon manga & anime*. T. 1. A–K (s. 144). Szczecin: Maten.
- Little Horror [Marcin Jaskólski]. (1996a). STASZIC COMPO III w Warszawie. *Amiga Computer Studio*, 5 (3), 38.
- Little Horror [Marcin Jaskólski]. (1996b). POLISH SUMMER w Poznaniu. *Amiga Computer Studio*, 5 (3), 38–39.
- mal [Miroslaw Malinowski]. (2001). Targi komiksu. *Express Ilustrowany*, 21762 (116), 3.
- Manga ni Muchiu 3. (2000). *Anime.com.pl*. Pobrane 20 grudnia 2014, z: http://anime.com.pl/Manga_ni_Muchiu_3,calendar,show,706.html/
- MAR [Marcin Ratajski]. (2012). Komiks, sushi i konsole. *Nowy Zgierski ITZ*, 1032 (5), 6.
- mbr [Marcin Bereszczczyński]. (2009). Japońskie litery w półtora miesiąca. *Polska – Dziennik Łódzki (Wyd. A)*, 88, 9.
- Międzynarodowy Festiwal Komiksu. (2000). *Express Ilustrowany*, 21577, 64.
- Misora, Marek. (2010). *Bibliografia komiksów wydanych w Polsce w latach 1905 (1859) – 1999: albumy, magazyny, komiksy z gazet, książki o komiksie*. Poznań: Centrala.
- Mr Jedi [Pawel Musiałowski]. (1999). Manga ni Muchiu. *Kawaii*, 21 (5), 65.
- Mr Jedi [Pawel Musiałowski]. (2000). Manga ni Muchiu 2. *Kawaii*, 23 (1), 54.
- Mr Jedi [Pawel Musiałowski]. (2001a). Manga i satanizm. *Kawaii*, 29 (1), 6.
- Mr Jedi [Pawel Musiałowski]. (2001b). Mangowe spotkania! *Kawaii*, 33 (5), 76.
- Mr Jedi [Pawel Musiałowski]. (2003). Mangowe spotkania. *Kawaii*, 43 (3), 74–75.
- Nowakowski, Witold. (1998). Black Knight Batto. *Kawaii*, 11 (15), 48–49.
- Ostrowska, Magdalena. (2013). Problemy rynku mangi w Polsce. *Toruńskie Studia Bibliologiczne*, 10, 69–88.
- Pawłowicz, Jakub. (2004). Manga ni Muchiu 4. *Magażyn*, 1 (1), 60–61.
- PB [Przemysław Bieniek]. (1997a). Manga, Anime, Otake... *Express Ilustrowany*, 20712, 13.
- PB [Przemysław Bieniek]. (1997b). Weekend z komiksem. *Express Ilustrowany*, 20717, 13.
- PB [Przemysław Bieniek]. (1997c). Japonia w Łodzi. *Express Ilustrowany*, 20722, 13.
- PB [Przemysław Bieniek]. (1997d). Święto w Komikslandzie. *Express Ilustrowany*, 20741, 12.
- PB [Przemysław Bieniek]. (1997e). Pozdrowienia po japońsku. *Express Ilustrowany*, 20766, 13.
- PB [Przemysław Bieniek]. (1999a). Festiwal komiksu. *Express Ilustrowany*, 21276, 17.

Historia łódzkiego fandomu mangi...

- PB [Przemysław Bieniek]. (1999b). Świat komiksu i mangi. *Express Ilustrowany*, 21277, 15.
- PB [Przemysław Bieniek]. (2000). Międzynarodowy Festiwal Komiksu. *Express Ilustrowany*, 21577, 64.
- PB [Przemysław Bieniek]. (2001). Święto komiksu. *Express Ilustrowany*, 21873 (227), 17.
- PB [Przemysław Bieniek]. (2002). Festiwal komiksu!. *Express Ilustrowany*, 22182 (232), 55.
- Pęczak, Mirosław. (1992). Fanzin. W: J. Turyk (red.), *Mały słownik subkultur młodzieżowych* (s. 23–25). Warszawa: Sempet.
- Piątek, Tomasz. (1998). Mang(t)a seksu, czyli nienasycenie po japońsku. *Film*, (10), 130–132.
- Pietrzak, Marcin. (2001a). Targi komiksu i mangi. *Aktivist*, 20, 9.
- Pietrzak, Marcin. (2001b). Królestwo Mangi i Pokemonów. *Aktivist*, 20, 44.
- pik [Piotr Kasiński]. (1999a). Festiwal komiksu. *Bywalec. Cotygodniowy informator kulturalny*, 97, 3 [dodatek do *Dziennik Łódzki*, 16006 (235)].
- pik [Piotr Kasiński]. (1999b). Festiwal komiksów. *Dziennik Łódzki*, 16009 (238), 6.
- Plany konwentów w Polsce (dane z 1.05.99). (1999). *Kawaii*, 4 (20), 6.
- Rogóż, Piotr. (1997). Otaku. *Kawaii*, 1 (1), 50–51.
- Root-San [Robert Korzeniewski]. (1995). Manga Room. *Secret Service*, 29 (11), 82–83.
- Root-San [Robert Korzeniewski]. (1996a). Manga Room. *Secret Service*, 33 (3), 81.
- Root-San [Robert Korzeniewski]. (1996b). Manga Room. *Secret Service*, 34 (4), 82.
- Rozen-Wojciechowska, Joanna. (2006). Sceny i nurty [demoscena]. W: P. Marecki (red.), *Tekstyliabiz. Słownik młodej polskiej kultury* (s. 401–411). Kraków: Korporacja Ha!Art.
- Sadowska, Agnieszka. (2014). Początki języka japońskiego w szkole. W: D. Jędrasiak, A. Łynka (red.), *Moja Szkoła. II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi (1904–2014)* (s. 165–166). Łódź: II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi.
- Siuda, Piotr, & Koralewska, Anna. (2014). *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*. Gdańsk: Wydaw. Naukowe Katedra.
- Smoleńska, Olga. (2009). Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku. *Turystyka Kulturowa*, 10 (8), 31–39.
- Sprawozdanie obejmujące działalność merytoryczną klubów i towarzystw kulturalnych, działających na terenie ŁDK wspieranych przez Ośrodek Ruchu Społeczno-Kulturalnego w I półroczu 2002 roku. (2002a). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Łódzkiego Domu Kultury.
- Sprawozdanie obejmujące działalność merytoryczną klubów i towarzystw kulturalnych, działających na terenie ŁDK wspieranych przez Ośrodek Ruchu Społeczno-Kulturalnego w II półroczu 2002 roku. (2002b). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Łódzkiego Domu Kultury.
- Sprawozdanie roczne, zbiorcze działów Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi za rok 1997. (1998). Łódź. 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. (1999). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałac Młodzieży im. J. Tuwima w Łodzi.
- Stelmasik, Sandra. (2012). *Kultura polska i japońska – wzajemne inspiracje, fascynacje i współpraca*. Łódź: Uniwersytet Łódzki, praca mgr.
- Sunday Driver [Krzysztof Kowalski]. (1995). Intel Outside II. *Commodore & Amiga*, 56 (10), 2.
- Swianiewicz, Paweł & Klimska, Urszula. (2005). Społeczne i polityczne zróżnicowanie aglomeracji w Polsce – waniliowe centrum, mozaika przedmieść. *Prace i Studia Geograficzne*, 35, 45–70.
- Swółł, Radosław. (2012). Zakochany w M. *Zeszyty Komiksowe*, 13 (1), 10–13.
- Szeja, Jerzy Zygmunt. (2012). Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 29–38). Kraków: Wydaw. Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Top Gun [Zdzisław Borawski]. (2000). Kapitularz. *New S Service*, 85 (12), 108.
- Umowa [najmu] zawarta w dniu 10 grudnia 2014 roku pomiędzy: Szkołą Podstawową nr 36 w Łodzi a grupą „Tanzaku”. (2014). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Szkoły Podstawowej nr 36 w Łodzi.
- Umowa [najmu] zawarta w dniu 27 lutego 2014 roku pomiędzy: Szkołą Podstawową nr 36 w Łodzi a grupą Entuzjastów kultury Wschodnioazjatyckiej „Tanzaku”. (2014). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Szkoły Podstawowej nr 36 w Łodzi.
- Umowa najmu budynku Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 1 w Łodzi, z dnia 31.08.2005, zawarta pomiędzy dyrekcją Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 1 w Łodzi a firmą „Idol” sp. z o.o., głównym organizatorem festiwalu „...Con”. (2005). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Centrum Zajęć Pozaszkolnych nr 1 w Łodzi.
- Umowa najmu pomieszczenia w Pałacu Młodzieży im. Juliana Tuwima, zawarta w dniu 04.01.2003. (2003). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałacu Młodzieży im. Juliana Tuwima w Łodzi.
- Umowa najmu pomieszczenia w Pałacu Młodzieży im. Juliana Tuwima, zawarta w dniu 03.01.2004. (2004). Łódź. Maszynopis dokumentu w archiwum Pałacu Młodzieży im. Juliana Tuwima w Łodzi.
- Weekend [Gwiazdka z komiksem]. (1997). *Express Ilustrowany*, 20759, 45.
- Weekend [Spotkanie z komiksem japońskim...]. (2001). *Express Ilustrowany*, 21698 (52), 56.
- Więckowska, Małgorzata. (2000). Japońska manga i jej skutki pedagogiczne. W: W. Strykowski (red.), *Media a edukacja* (s. 120–129). Poznań: eMPI².
- Więckowska, Małgorzata. (2002). Manga i Anime. *Wychowawca*, 115–116 (7/8), 30–32.
- Witkowska, Ewa. (2012). *Komiks Japoński w Polsce. Historia i kontrowersje*. Toruń: Kirin.

Historia łódzkiego fandomu mangi...

Yoshida, Masakatsu. (2014). Język japoński w „Dwójce”. W: D. Jędrasiak, A. Łynka (red.), *Moja Szkoła. II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi (1904–2014)* (s. 167–170). Łódź: II Liceum Ogólnokształcące im. Gabriela Narutowicza w Łodzi.

Zapraszają: [ŁDK]. (2001). *Express Ilustrowany*, 21927 (281), 22.

History of Lodz manga and anime fandom in years 1995–2010

ABSTRACT: The last twenty five years in the history of Poland was not only a period of turbulent political changes, but also a time of profound social metamorphosis. As a result of the opening on western culture influence, in a relatively uniform society new movements and cultural phenomena began to form. One of them, founded around 1995, was the subculture of manga and anime fans (lovers of Japanese comics and animated films). This article presents the history of the Lodz faction of this subculture, from its origins to the period of greatest prosperity. Most focus is placed on activities of local groups of East Asian popculture enthusiasts with full list of their meetings that took place in Lodz region. The text also describes the controversy surrounding the popularization of Japanese comics and animated films.

KEYWORDS: fandom, manga, anime, pop culture