

„Książka Piotra Siudy i Anny Koralewskiej to próba wyjaśnienia fenomenu seriali anime w kontekście popularności, jaką cieszą się w samej Japonii, ale przede wszystkim w świecie Zachodu, ze szczególnym uwzględnieniem Polski. Popularność ta przekłada się na wytworzenie się specyficznej subkultury fanów, którzy aktywnie włączają się w promocję poszczególnych seriali oraz w ich jakościowe oblicze, tłumacząc we własnym zakresie ścieżki dialogowe i tworząc napisy do filmów. [...] Wyniki badania własnego nad polską subkulturą fansuberską stanowią o wartości omawianego dzieła – jest ono oryginalnym wkładem w refleksję naukową na polu socjologii i kulturoznawstwa. Dokonano tu badania drogą wywiadów z fanami anime, wypowiadającymi się na różnorodne tematy związane z funkcjonowaniem subkultury fansuberskiej, filozofią daru i wymiany, akcjami wymieniania się filmami, dylematami moralnymi, kwestiami stosunku do praw autorskich, konstytuowania się wirtualnej wspólnoty wraz z wytwarzaniem się mechanizmów nagród i negatywnych sankcji wobec tych, którzy przejawiają zachowania dewiacyjne”.

prof. Marek Jeziński

Piotr Siuda – zainteresowany między innymi popkulturą, sieciowością i kulturami fanowskimi. Adiunkt w Katedrze Socjologii na Wydziale Administracji i Nauk Społecznych UKW w Bydgoszczy, wykładowca na Humanistyce 2.0 tej uczelni. Publicysta, badacz, koordynator projektów oraz autor książek: *Religia a Internet*, *Kultury prosumpcji*.

Anna Koralewska – absolwentka Instytutu Socjologii Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu oraz Wyższej Szkoły Bankowej w Toruniu. Ekspertka z centralnej bazy ekspertów Ministerstwa Rozwoju Regionalnego, od 2010 roku ocenia wnioski o dofinansowanie projektów z Europejskiego Funduszu Społecznego. Jej naukowe zainteresowania to społeczności fanów anime i manga.

Patronat medialny

konnichiwa.pl

krestowka.pl

Japonia-
online



cena detaliczna 35 zł

ISBN 978-83-63434-17-5



9 788363 434175



JAPONIZACJA

PIOTR SIUDA ANNA KORALEWSKA

JAPONIZACJA

anime i jego polscy fani



PIOTR SIUDA ANNA KORALEWSKA

HATEDRA
WYDAWNICTWO DOKUMENTALNE

JAPONIZACJA

anime i jego polscy fani

seria KONTINUUM

JAPONIZACJA

anime i jego polscy fani

PIOTR SIUDA ANNA KORALEWSKA

KATEDRA
DYPLOMACYI I RELACYJ

Recenzja: prof. Marek Jeziński

Copyright by Wydawnictwo Naukowe Katedra 2014

Wszystkie prawa zastrzeżone

Wydanie pierwsze
Gdańsk 2014

Projekt okładki: Anna M. Damasiewicz
Grafika na okładce: © Mariia Pokhodenko | Depositphotos.com

Projekt layoutu i skład:



biuro@dialog.pl; www.dialog.pl

ISBN 978-83-63434-17-5

Druk: Drukarnia Elpil
www.elpil.com.pl

Wydawnictwo Naukowe Katedra
<http://wnkatedra.pl>

Spis treści

Wprowadzenie	7
CZĘŚĆ I. Globalne oddziaływanie anime	21
ROZDZIAŁ 1	23
ROZDZIAŁ 2	51
ROZDZIAŁ 3	79
CZĘŚĆ II. Otaku, czyli o fanach	111
ROZDZIAŁ 4	113
ROZDZIAŁ 5	137
ROZDZIAŁ 6	157
CZĘŚĆ III. Polscy fansuberzy anime	187
ROZDZIAŁ 7	189
ROZDZIAŁ 8	217
ROZDZIAŁ 9	261
ROZDZIAŁ 10	283

Zakończenie	297
Aneks metodologiczny	305
Bibliografia	321
Indeks osób	343

Wprowadzenie

South Park to amerykański serial, o którym kulturoznawcy twierdzą, że ukazuje ważne społecznie zjawiska i problemy, operując wulgarną, śmieszną i na pierwszy rzut oka niezbyt wysublimowaną fabułą¹. Przez wielu odbiorców niezaangażowanych w recepcję serii jest ona postrzegana jako przeznaczona dla dzieci. Dzieje się tak z dwóch powodów – po pierwsze tekst jest animowany, co wywołuje skojarzenia z filmami oglądanymi przez pociechy, po drugie traktuje o przygodach czterech chłopców chodzących do szkoły podstawowej i mieszkających w małym miasteczku w stanie Kolorado. Jak to jednak często bywa z potocznymi opiniami, tak i w wypadku *South Park* należy odłożyć je na bok i nie przywiązywać doń zbytnej wagi. Serial przeznaczony jest dla dorosłych, a przy tym – jak już się rzekło – analizuje wiele elementów rzeczywistości społecznej, pokazując je w krzywym zwierciadle.

Warto przyjrzeć się fabule jedenastego odcinka trzeciego sezonu. W epizodzie tym pokazana jest obsesja dzieci z *South*

¹ Zob. S. Groening, *Cynicism and Other Postideological Half Measures in „South Park”*, w: *Taking „South Park” Seriously*, red. J. A. Weinstock, New York: State University of New York Press 2008; J. A. Weinstock, *Introduction: Taking „South Park” Seriously*, w: *Taking „South Park” Seriously*, New York: State University of New York Press 2008.

Park na punkcie fikcyjnej kreskówki² japońskiej zatytułowanej *Chinpokomon*. Maluchy fascynują się jednak nie tylko samą animacją, ale też wykorzystując efekt marudy³, to jest płacząc, tupiąc nogami oraz naprzykrzając się rodzicom, wymuszają na nich zakup wszystkiego, co wiąże się z Chinpokomonem. Mama i tata przeciętnego dziesięciolatka nie mają innego wyjścia, jak kupić swojej pociesze gry komputerowe nawiązujące do kreskówki, maskotki i figurki występujących w niej postaci, a także posłać swoje dziecko na jeden z wielu organizowanych w całym kraju obozów Chinpokomona. Jak się okazuje, za animacją stoją podmioty inne niż tylko rządne zysku japońskie korporacje – to rząd Japonii, wykorzystując popularność omawianego poproduktu, chce podczas wspomnianych już obozów poddać młodzież ze Stanów Zjednoczonych praniu mózgu, tak aby dokonać „drugiego ataku na Pearl Harbor”. Dorośli zaczynający podejrzewać, że omawiana kreskówka ma zły wpływ na malców, udają się bezpośrednio do przedstawicieli japońskich władz – te jednak, za pomocą przymilania się oraz prawienia komplementów (szczególnie skuteczny okazuje się ten wychwalający wielkość penisów Amerykanów, jeśli porównać je do genitaliów mężczyzn z Japonii), łatwo zaże-

² Warto podkreślić, że używanie słowa „kreskówka” na określenie japońskich filmów i serii animowanych jest sprawą kontrowersyjną z punktu widzenia polskich fanów omawianego gatunku. Przeprowadzone na potrzeby książki badania (jest o nich mowa w części trzeciej) pokazały, że wielbiciele anime z kraju nad Wisłą kreskówkami nazywają produkcje amerykańskie. Sam termin ma negatywne, nieco lekceważące konotacje i w świecie miłośników anime jest momentami obraźliwy. Kreskówka zwykle bywa „głupawa”, wulgarna, ewentualnie dziecinna. Poza tym zwrot „japońska kreskówka” jest używany w slangu fanów jako zamiennik nazwy „świerszczyk” (gazeta z treściami pornograficznymi). Mimo to w książce zdecydowano się użyć tego słowa ze względów stylistycznych – występuje ono naprzemiennie z określeniami takimi jak anime czy animacja.

³ Zob. T. Szlendak, *Leniwe maskotki, rekiny na smyczy. W co kultura konsumpcyjna przemieniła mężczyzn i kobiety*, Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza 2005, s. 34–38.

prosumpcji gwarantuje entuzjastom funkcjonowanie nie w starym, scentralizowanym świecie sztywnych hierarchii, lecz w rzeczywistości sieci, czyli przestrzeni pozytywnie „zdezorganizowanej”, a przez to stymulującej kreatywność i produktywność jednostek. Fanom nie jest po drodze z prawem autorskim w jego obecnym kształcie – ich społeczność opiera się na mechanizmach kolektywnej inteligencji oraz ekonomii daru. Aktywność wielbicieli jest poza prawem, gdyż dzisiejsze regulacje związane z własnością intelektualną są niedostosowane do środowiska internetowego, będącego dla miłośników naturalnym habitusem. Sposób działania fanów czyni z nich członków wspólnoty wiedzy, w której mamy do czynienia z dominacją mądrości współtworzonej przez wszystkich i dla każdego dostępnej.

Oczywiście obszar kultury popularnej jest niezwykle rozległy – istnieją fani wielu innych gatunków niż anime. Nie chodzi jednak o to, żeby zestawiać ich i porównywać z wielbicielami japońskich kreskówek. Samo ich istnienie jest dowodem na to, że animacje to „żyjący” element popkultury. Stale rosnąca i będąca w awangardzie nowoczesnej konsumpcji (prosumpcji) baza fanowska zapewnia anime nieustanny rozwój i świetlaną przyszłość.

Japonizacja podzielona jest na trzy części. Pierwsza skoncentrowana jest na samych kreskówkach, pokazuje, w jaki sposób przemysł japoński sprzedaje je w różnych stronach globu oraz wskazuje, że eksport wcale nie jest z perspektywy Japończyków bezproblemowy – firmy z azjatyckiego państwa borykają się z wieloma trudnościami. Celem części pierwszej jest odpowiedź na pytanie: co takiego jest w animacjach, iż

potrafiły one zdobyć serca tak wielu odbiorców? Za główny czynnik sukcesu uznaje się funkcjonowanie w warunkach kulturowej odmienności (nawiązania do tradycyjnej sztuki japońskiej, tematyka, sposób rysowania), ale i bliskości (oparcie się na amerykańskiej widowiskowości [efekty specjalne] czy gatunkach [akcja, romans, science fiction itd.]).

Część druga zwrócona jest w kierunku fanów, przy czym na początku są oni omówieni w sposób ogólny, a dopiero potem wskazana jest specyfika *otaku*¹⁴ (wielbicieli anime), w tym ich rola w rozpropagowaniu ulubionych tekstów. Dużo miejsca poświęcono omówieniu poglądu, jakoby *otaku* byli szczególnie wyraźnym zobrazowaniem postmodernistycznego momentu dziejów. Ponadto zauważa się, że chociaż zjawisko miłośników kreskówek ma wymiar ponadnarodowy, nie znaczy to, że nie liczy się w wypadku entuzjastów kategoria narodowości. Jest odwrotnie – lokalne warunki odbioru determinują różnice między fanami z różnych miejsc świata.

Część trzecia to monografia polskiej społeczności fanów animacji, czyli wielbicieli produkujących amatorskie napisy do filmów i seriali. Choć opis dotyczy grup polskich,

¹⁴ Z pojęciem *otaku* wiąże się kontrowersja podobna do opisanej w przypisie związanym ze słowem „kreskówka”. Mimo że fani w różnych zakątkach świata dość powszechnie posługują się tym określeniem (mowa o *otaku*), a także niezależnie od tego, że operuje nim anglojęzyczna literatura naukowa, polscy wielbiciele bardzo rzadko tak siebie nazywają. Prezentowane w trzeciej części książki badania pokazały, iż termin *otaku* ma dla miłośników z Polski bardzo negatywny wydźwięk – jeśli fana anime określi się mianem *otaku*, to obrazuje się on tak, jakby wyzywano go od szaleńców. Niechęć do słowa *otaku* wynika z wciąż żywych w wyobraźni wielbicieli stereotypów wiążących się z omawianym pojęciem – stereotypy owe opisane są w drugiej części książki. Tutaj warto w skrócie stwierdzić, że ktoś, kto nosi miano *otaku*, uznawany jest za osobę niemającą w ogóle kontaktu z rzeczywistością – kiedy śni, śni o postaciach z anime, kiedy mówi, mówi tylko o anime, nie pracuje, nie uczy się, je tyle, ile musi, żeby przeżyć, jednym słowem tylko ogląda animacje. Mimo owej niechęci miłośników, w książce zdecydowano się użyć roztrząsanego terminu, ponieważ jest on powszechnie stosowany w literaturze przedmiotu.

a poprzedzające go badania miały charakter jakościowy (wyników nie można uogólniać na inne populacje) i uwzględniały regionalne naleciałości zjawiska, trzeba z dużą dozą prawdopodobieństwa stwierdzić, że mechanizmy podobne do wskazanych rządzą światem fansuberów z innych krajów¹⁵. Wspólnota oddolnych tłumaczy jest ekstensywnie opisana z dwóch powodów. Po pierwsze jej członkowie w największym stopniu propagują ulubione popprodukty. Dzieje się tak z bardzo prostej przyczyny – tworzenie przekładów skutkuje tym, że coraz więcej tytułów niedostępnych w danym państwie, to znaczy niedystrybuowanych oficjalnie, jest zrozumiała. Przeciętni odbiorcy, ściągając coś z sieci, mogą znaleźć napisy i rozkoszować się filmami – w ten sposób nakręca się spirala popularności. Po drugie środowisko fansuberów to idealne zobrazowanie wspomnianych wyżej zjawisk: kolektywnej inteligencji, ekonomii daru, społeczności opartych na wiedzy. U nieprofesjonalnych tłumaczy fenomeny te objawiają się bardzo wyraźnie, co czyni z nich konsumentów nowej generacji, to jest angażujących się, aktywnych i czerpiących przyjemność z partycypacji.

Na potrzeby książki przeprowadzono trwające niemal trzy lata badania grup fansuberskich. Dokładny przebieg badań przedstawiony jest w aneksie metodologicznym, tutaj należy tylko zaznaczyć kwestie, które rozjaśnią czytelnikowi sposób skonstruowania ostatniej części. Badania opierały się między innymi na wywiadach przeprowadzanych z osobami zajmującymi się przekładem – w związku z tym omówienie wzbogacone jest licznymi wypowiedziami respondentów, mającymi zobrazować aktualnie omawiane sprawy

¹⁵ Zob. L. Barra, *The mediation is the message: Italian regionalization of US TV series as co-creational work*, „International Journal of Cultural Studies” 2009, nr 5, Vol. 12.

(we wszystkich cytatach zachowuje się oryginalną pisownię i nie poprawia błędów językowych – rozmowy były toczono przy użyciu komunikatorów internetowych). Ponieważ zdecydowano się nie ujawniać imion i nazwisk badanych, jak również ich internetowych nicków (pseudonimów), dane miłośników są zakodowane według prostego klucza (zasady jego użycia wyjaśnia się w aneksie).

BIBLIOGRAFIA

- Allison A., *A Challenge to Hollywood? Japanese Character Goods Hit the US in Japanese Studies*, „Japanese Studies” 2000, nr 1, Vol. 20, s. 67–88.
- Allison A., *Cuteness as Japan’s Millennial Product*, w: *Pikachu’s Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, red. J. Tobin, Durham: Duke University Press 2004, s. 34–49.
- Allison A., *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley–Los Angeles: University of California Press 2006.
- Allison A., *The Cultural Politics of Pokémon Capitalism*, w: *Media in Transition 2: Globalization and Convergence*, Massachusetts Institute of Technology 2002, [online:] <http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/AnneAllison.pdf> [dostęp 19.02.2012].
- Allison A., *The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism*, w: *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, red. F. Lunning, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.
- Andrejevic M., *Watching Television Without Pity: The Productivity of Online Fans*, „Television & New Media” 2008, nr 1, Vol. 9, s. 24–46.
- Aronson E., *Człowiek – istota społeczna*, przeł. J. Radzicki, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2009.

- Arvidsson A., *Brands: A critical perspective*, „Journal of Consumer Culture” 2005, nr 2, Vol. 5, s. 235–8.
- Authier M., *Eclaircissement sur quelques fondamentaux des Arbres de connaissances*, 1998, [online:] <http://www.arbor-et-sens.org/spip.php?article3> [dostęp 19.02.2012].
- Azuma H., *Database Animals*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Azuma H., *Otaku: Japan's database animals*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2009.
- Babbie E., *Badania społeczne w praktyce*, przeł. W. Betkiewicz, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe 2006.
- Barber Ch., Bryce M., Davies J., *The Making of Killer Cuties*, w: *Anime and Philosophy*, red. J. Steiff, T. D. Tamplin, Chicago–La Salle: Open Court Publishing Company 2010, s. 13–26.
- Barra L., *The mediation is the message: Italian regionalization of US TV series as co-creational work*, „International Journal of Cultural Studies” 2009, nr 5, Vol. 12, s. 509–525.
- Batorski D., Olcoń-Kubicka M., *Prowadzenie badań przez internet – podstawowe zagadnienia metodologiczne*, „Studia Socjologiczne” 2006, nr 3 (182), s. 101–131.
- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa: Wydawnictwo Sic! 2005.
- Baym N. K., Burnett R., *Amateur experts: International fan labour in Swedish independent music*, „International Journal of Cultural Studies” 2009, nr 5, Vol. 12, s. 433–49.
- Beck U., *Spółczesność ryzyka: W drodze do innej nowoczesności*, przeł. S. Cieśla, Warszawa: Wydawnictwo Scholar 2004.
- Bendyk E., *Bunt sieci*, Warszawa: Polityka SP 2012.
- Bennett J. H., *A Preliminary History of American Anime Fandom*, University of Texas at Arlington 2009, [online:] http://a-kon.com/bm/bm~doc/prelim_history.pdf [dostęp 19.02.2012].
- Bierówka J. P., *Internet jako źródło postaw prospołecznych*, „Studia Socjologiczne” 2007, nr 3 (186), s. 15–36.

- Bober W. J., *Powinność w świecie cyfrowym: Etyka komputerowa w świetle współczesnej filozofii moralnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2008.
- Bolton Ch., *The Mecha's Blind Spot: „Patlabor 2” and the Phenomenology of Anime*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red. Ch. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr., T. Tatsumi, Minneapolis: University of Minnesota Press 2007, s. 123–147.
- Boomkens R., *Global Sounds and Local Audiences: The Coming of Age of Pop Music*, „European Journal of Cultural Studies” 2004, nr 1, Vol. 7, s. 5–7.
- Bouissou J.-M., *Manga goes global*, 2000, [online:] <http://www.cerisciences-po.org/archive/avril00/artjmb.pdf> [dostęp 19.02.2012].
- Brooker W., *Using the Force: Creativity, Community and „Star Wars” Fans*, New York–London: Continuum 2002.
- Brown S. T., *Harry Potter and the Fandom Menace*, w: *Consumer Tribes*, red. B. Cova, R. V. Kozinets, A. Shankar, London–New York: Butterworth–Heinemann 2007, s. 177–193.
- Brown S. T., *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, New York: Palgrave Macmillan 2010.
- Busse K., *My Life Is a WIP on My LJ: Slashing the Slasher and the Reality of Celebrity and Internet Performances*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, red. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson–London: McFarland 2006, s. 207–224.
- Castells M., *An Introduction to the Information Age*, w: *The Information Society Reader*, red. F. Webster, R. Blom, E. Karvonen, H. Melin, K. Nordenstreng, E. Puoskari, London–New York: Routledge 2004, s. 138–49.
- Castells M., *Galaktyka Internetu: Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, przeł. T. Hornowski, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis 2003.
- Cavallaro D., *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson–London: McFarland 2006.

- Certeau de M., *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris: Gallimard 1990.
- Chandler-Olcott K., Mahar D., *Adolescents' anime-inspired „fanfiction”*: An exploration of Multiliteracies, „Journal of Adolescent & Adult Literacy” 2003, nr 7, Vol. 46, s. 556–566.
- Chiba N., Chiba H., *Words of Alienation, Words of Flight: Loanwords in Science Fiction Anime*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red. Ch. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr., T. Tatsumi, Minneapolis: University of Minnesota Press 2007, s. 148–171.
- Cicioni M., *Male Pair-Bonds and Female Desire in Fan Slash Writing*, w: *Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity*, red. Ch. Harris, A. Alexander, New Jersey: Hampton Press 1998, s. 153–178.
- Clarke J., *Affective Entertainment In „Once More With Feeling”*: A Manifesto For Fandom, „Refractory: A Journal of Media Entertainment” 2003, Vol. 2, [online:] <http://blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/2003/03/18/affective-entertainment-in-once-more-with-feeling-a-manifesto-for-fandom-jamie-clarke/> [dostęp 10.11.2011].
- Condry I., *Cultures of Music Piracy: An Ethnographic Comparison of the US and Japan*, „International Journal of Cultural Studies” 2004, nr 3, Vol. 7, s. 343–363.
- Consalvo M., *Zelda 64 and Video Game Fans: A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative*, „Television & New Media” 2003, nr 3, Vol. 4, s. 321–334.
- Coppa F., *A Brief History of Media Fandom*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, red. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson–London: McFarland 2006, s. 41–59.
- Coppa F., *Women, „Star Trek”, and the early development of fannish viding*, „Transformative Works and Cultures” 2008, Vol. 1, [online:] <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44> [dostęp 19.02.2012].
- Crichton S., Kinash S., *Virtual Ethnography: Interactive Interviewing Online as Method*, „Canadian Journal of Learning and

- Technology” 2003, nr 2, Vol. 29, [online:] <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/viewArticle/40/37> [dostęp 19.02.2012].
- Crisp R. J., Heuston S., Farr M. J., Turner R. N., *Seeing Red or Feeling Blue: Differentiated Intergroup Emotions and Ingroup Identification in Soccer Fans*, „Group Processes Intergroup Relations” 2007, nr 1, Vol. 10, s. 9–26.
- Cruz A., Matsui M., Friis-Hansen D., *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, New York: Harry N. Abrams Inc. Publishers 1999.
- Czaplińska A., Siuda P., *Fandomy jako element ruchu społecznego „wolnej kultury”, czyli prawo autorskie a produktywność fanów*, w: *Homo Creator czy Homo Ludens? Twórcy – internauci – podróżnicy*, red. W. Muszyński, M. Sokołowski, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2008, s. 50-60.
- Davies J. Ch., *Japanese Animation in America and its Fans*, 2008, [online:] <http://ir.library.oregonstate.edu/xmlui/bitstream/handle/1957/8736/thesis.pdf> [dostęp 19.02.2012].
- Deppy D., *Scanlation Nation: Amateur Manga Translators Tell Their Stories*, „The Comics Journal” 2005, nr 269, [online:] http://archives.tcj.com/269/n_scan.html [dostęp 19.02.2012].
- Deprez C., *Indian TV serials: between originality and adaptation*, „Global Media and Communication” 2009, nr 3, Vol. 5, s. 425–30.
- Dhaenens F., van Bauwel S., Biltreyest D., *Slashing the Fiction of Queer Theory: Slash Fiction, Queer Reading, and Transgressing the Boundaries of Screen Studies, Representations, and Audiences*, „Journal of Communication Inquiry” 2008, nr 4, Vol. 32, s. 335–347.
- Dobrzeńcki K., *Prawo a etos cyberprzestrzeni*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2004.
- Doktorowicz K., *Spoleczności wirtualne – cyberprzestrzeń w poszukiwaniu utraconych więzi*, w: *Spoleczeństwo informacyjne: Wizja czy rzeczywistość?*, red. L. Haber, Kraków: Wydawnictwo AGH 2004, s. 59–66.

- Doss E., *Believing in Elvis: Popular Piety in Material Culture, w: Practicing Religion in the Age of the Media. Explorations in Media, Religion, and Culture*, red. S. M. Hoover, L. S. Clark, New York: Columbia University Press 2002, s. 63–86.
- Dowd A. A., *Everything You Never Wanted to Know About Sex and Were Afraid to Watch*, w: *Anime and Philosophy*, red. J. Steiff, T. D. Tamplin, Chicago–La Salle: Open Court Publishing Company 2010, s. 219–233.
- Durkheim É., *Les règles de la méthode sociologique*, Flammarion 1988.
- Eng L., *Otak-who? Technoculture, youth, consumption, and resistance. American representations of a Japanese youth subculture*, 2002, [online:] <http://www.cjas.org/~leng/otaku.pdf> [dostęp 29.04.2010].
- Eng L., *Strategies of Engagement: Discovering, Defining, and Describing Otaku Culture in the United States*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Filiciak M., Hofmokl J., Tarkowski A., *Obiegi kultury: Społeczna cyrkulacja treści. Raport z badań*, 2012, [online:] http://creativecommons.pl/wp-content/uploads/2012/01/raport_obiegi_kultury.pdf [dostęp 31.03.2012].
- Fiske J., *Reading the Popular*, London–New York: Routledge 2003.
- Fiske J., *Television Culture*, London: Routledge 1987.
- Fiske J., *The Cultural Economy of Fandom*, w: *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London–New York: Routledge 1992, s. 30–49.
- Fiske J., *Understanding Popular Culture*, London–New York: Routledge 2005.
- Ford S., *Fanning the Audience's Flames: Ten Ways to Embrace and Cultivate Fan Communities*, 2006, [online:] http://convergenceculture.org/research/c3_fanning_the_flames.pdf [dostęp 24.12.2010].

- Frank R., Stollberg G., *Conceptualizing Hybridization: On the Diffusion of Asian Medical Knowledge to Germany*, „International Sociology” 2004, nr 1, Vol. 19, s. 71–88.
- Fujimoto Y., *Transgender: Female Hermaphrodites and Male Androgynes*, „U.S. – Japan Women’s Journal” 2004, nr 27, s. 76–83.
- Gibson A., „Astro Boy” and the Atomic Age, w: *Anime and Philosophy*, red. J. Steiff, T. D. Tamplin, Chicago–La Salle: Open Court Publishing Company 2010, s. 181–192.
- Gill R. M., *Stalking the Fan: Locating Fandom in Modern Life*, 2004, [online:] <https://dspace.stir.ac.uk/dspace/handle/1893/1779> [dostęp 26.05.2010].
- Giulianotti R., Robertson R., *Forms of Glocalization: Globalization and the Migration Strategies of Scottish Football Fans in North America*, „Sociology” 2007, nr 1, Vol. 41, s. 133–152.
- Goldstein L., Phelan M., *Are You There God? It’s Me, Manga: Manga as an Extension of Young Adult Literature*, „Young Adult Library Services” 2009, s. 32–39.
- Goldstein-Gidoni O., *The Production and Consumption of „Japanese Culture” in the Global Cultural Market*, „Journal of Consumer Culture” 2005, nr 1, Vol. 5, s. 155–179.
- Golka M., *Kultura w przestrzeni globalnej*, w: *Społeczne problemy globalizacji*, red. Z. Blok, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM 2001.
- Gooch B., *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*, 2008, [online:] <http://hdl.handle.net/1853/21818> [dostęp 28.04.2010].
- Grassmuck V., „I’m alone, but not lonely”: *Japanese Otaku-Kids colonize the Realm of Information and Media, A Tale of Sex and Crime from a faraway Place*, 1990, [online:] <http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/texts/otaku.e.html> [dostęp 19.02.2012].
- Grassmuck V., *Man, Nation & Machine: The Otaku Answer to Pressing Problems of the Media Society*, 2000, [online:] http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Texts/otaku00_e.html [dostęp 19.02.2012].

- Gregory K. S., *What if the Lead Character Looks Like Me? Girl Fans of Shoujo Anime and Their Web Sites*, w: *Girl Wide Web: Girls, the Internet, and the Negotiation of Identity*, red. S. R. Mazzarella, New York: Peter Lang Publishing Inc. 2005.
- Groening S., *Cynicism and Other Postideological Half Measures in „South Park”*, w: *Taking „South Park” Seriously*, red. J. A. Weinstein, New York: State University of New York Press 2008, s. 113–130.
- Grossberg L., *Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom*, w: *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London–New York: Routledge 1992, s. 51–67.
- Hardin G., *The Tragedy of the Commons*, „Science” 1968, Vol. 162, s. 1243–1248.
- Harrington C. L., Bielby D. D., *Soap Fans: Pursuing Pleasure and Making Meaning in Everyday Life*, Philadelphia: Temple University Press 1995.
- Hill K., „Easy to Associate Angst Lyrics with Buffy”: *An Introduction to a Participatory Fan Culture: „Buffy the Vampire Slayer” Vidders, Popular Music and the Internet*, w: *Buffy and Angel Conquer the Internet: Essays on Online Fandom*, red. M. Kirby-Diaz, Jefferson–London: McFarland 2009, s. 172–196.
- Hills M., *Fan Cultures*, London–New York: Routledge 2002.
- Hills M., *Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures*, 2002, [online:] <http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/MattHillspaper.pdf> [dostęp 19.02.2012].
- Hine Ch., *Virtual Ethnography*, London–Thousand Oaks–New Delhi: Sage Publications 2000.
- Hinerman S., „I’ll Be Here With You”: *Fans, Fantasy and the Figure of Elvis*, w: *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London–New York: Routledge 1992, s. 107–134.

- Hofmokl J., *Definiowanie internetu w kategoriach dóbr wspólnych*, w: *Spoleczna przestrzeń internetu*, red. D. Batorski, M. Marody, A. Nowak, Warszawa: Wydawnictwo SWPS „Academica” 2006, s. 39–54.
- Hofmokl J., *Internet jako dobro wspólne*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2008.
- Huizinga J., *Homo ludens: Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia 2010.
- Ito M., „As Long as It’s Not Linkin Park Z”: *Popularity, Distinction, and Status in the AMV Subculture*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Ito M., *Contributors v. Leechers: Fansubbing Ethics and a Hybrid Public Culture*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Iwabuchi K., *How „Japanese” is Pokémon*, w: *Pikachu’s Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, red. J. Tobin, Durham–London: Duke University Press 2004, s. 53–79.
- Iwabuchi K., *Recentering globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*, Durham–London: Duke University Press 2002.
- Jenkins H., „Strangers No More, We Sing”: *Filking and the Social Construction of the Science Fiction Community*, w: *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London–New York: Routledge 1992, s. 208–236.
- Jenkins H., *I want my Geek TV!*, „Flow” 2005, Vol. 3, [online:] <http://flowtv.org/2005/09/i-want-my-geek-tv/> [dostęp 19.02.2012].
- Jenkins H., *Interactive Audiences? The „Collective Intelligence” of Media Fans*, w: *The New Media Book*, red. D. Harries, London: British Film Institute 2002, [online:] <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html> [dostęp 19.02.2012].

- Jenkins H., *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2007.
- Jenkins H., *Star Trek Rerun, Reread, Rewritten: Fan Writing as Textual Poaching*, „Critical Studies in Mass Communications” 1988, nr 2, Vol. 5, s. 88–107.
- Jenkins H., *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, London–New York: Routledge 1992.
- Jenson J., *Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization*, w: *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, red. L. A. Lewis, London–New York: Routledge 1992, s. 9–29.
- Jeran A., *Internet jako narzędzie i przedmiot badań*, „Kultura i Społeczeństwo” 2004, nr 4, s. 179–186.
- Johnson S., *Everything Bad Is Good for You: How Today’s Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, New York: Penguin Books 2005.
- Jones Q., *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline*, „Journal of Computer-Mediated Communication” 1997, nr 3, Vol. 3, [online:] <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/jones.html> [dostęp 19.02.2012].
- Juza M., *Wiedza ekspercka a mądrość zbiorowa w komunikacji internetowej*, „Studia Socjologiczne” 2007, nr 3 (186), s. 37–58.
- Kelts R., *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, New York: Palgrave Macmillan 2006.
- Kendall L., *Nerd nation: Images of nerds in US popular culture*, „International Journal of Cultural Studies” 1999, nr 2, Vol. 2, s. 260–283.
- Kerckhove D. de, *Inteligencja otwarta: narodziny społeczeństwa sieciowego*, przeł. A. Hildbrandt, R. Glegoła, Warszawa: Mikom 2001.
- Kinsella S., *Adult Manga*, London: Curzon Press 2000.
- Kinsella S., *Amateur manga subculture and the manga otaku panic*, „Journal of Japanese Studies” 1998, nr 2, Vol. 24.

- Kinsella S., *Cuties in Japan*, w: *Women, Media, and Consumption in Japan*, red. L. Skov, B. Moeran, Richmond: Curzon Press 1995, s. 220–254.
- Kitabayashi K., *The „Otaku” Group from a Business Perspective: Re-evaluation of Enthusiastic Consumers*, „Nomura Research Institute Papers” 2004, Vol. 84, s. 1–10.
- Klimowicz M., *Społeczności sieciowe i Nasza-klasa.pl*, „Kultura Popularna” 2008, nr 1, s. 83–94.
- Kohler Ch., *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Indianapolis: Pearson Education Inc. 2005.
- Kopaliński W., *Słownik wyrazów obcych i obcojęzycznych*, Warszawa: MUZA S.A. 2003.
- Kotani M., *Alien Spaces and Alien Bodies in Japanese Women’s Science Fiction*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red. Ch. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr., T. Tatsumi, Minneapolis: University of Minnesota Press 2007, s. 47–74.
- Kozinets R. V., *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, London–Thousand Oaks–New Delhi: Sage Publications 2010.
- Kraidy M. M., *Globalization „avant la letter”? Cultural Hybridity and media power in Lebanon*, w: *Global Media Studies: Ethnographic Perspectives*, red. P. D. Murphy, M. M. Kraidy, New York: Routledge 2003, s. 276–296.
- Kraidy M. M., *Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization*, Philadelphia: Temple University Press 2005.
- Kuipers G., *Cultural Globalization as the Emergence of a Transnational Cultural Field: Transnational Television and National Media Landscapes in Four European Countries*, „American Behavioral Scientist” 2011, nr 5, Vol. 55, s. 541–557.
- La Pastina A. C., Straubhaar J. D., *Multiple Proximities between Television Genres and Audiences: The Schism between Telenovelas’ Global Distribution and Local Consumption*, „International Communication Gazette” 2005, nr 3, Vol. 67, s. 271–288.

- Lamarre T., *An introduction to otaku movement*, „Enter Text” 2004, Vol. 1, s. 164–167.
- Lamarre T., *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2009.
- Latrive F., *Du bon usage de la piraterie. Culture libre, sciences ouvertes*, Paris: Éditions La Découverte 2007.
- Lee H.-K., *Participatory media fandom: A case study of anime fan-subbing*, „Media, Culture & Society” 2011, nr 8, Vol. 33, s. 1131–1147.
- Leonard S., *Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation*, 2005, [online:] http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=696402 [dostęp 19.02.2012].
- Leonard S., *Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture*, „International Journal of Cultural Studies” 2005, nr 3, Vol. 8, s. 281–305.
- Lessig L., *Wolna kultura*, przeł. P. Białokozowicz i in., Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2005.
- Levi A., *The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture*, w: *Cinema Anime*, red. S. T. Brown, New York: Palgrave Macmillan 2008, s. 43–64.
- Lévy P., *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris: Éditions La Découverte 1994.
- Lindstrom M., *Zakupologia: Prawdy i kłamstwa o tym, dlaczego kupujemy*, Warszawa: Społeczny Instytut Wydawniczy Znak 2009.
- Lippman W., *Public Opinion*, New York: Reada Classic 2010.
- Liu G. Z., *Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting*, „Journal of Computer-Mediated Communication” 1999, nr 1, Vol. 5, [online:] <http://jcmc.indiana.edu/vol5/issue1/liu.html> [dostęp 25.08.2010].
- Lobato R., *Creative industries and informal economies: Lessons from Nollywood*, „International Journal of Cultural Studies” 2010, nr 4, Vol. 13, s. 337–354.

- Lukacs G., *Iron Chef around the world: Japanese food television, soft power, and cultural globalization*, „International Journal of Cultural Studies” 2010, nr 4, Vol. 13, s. 409-426.
- Łukasik A., Gellela K., *Potrzeba aprobaty społecznej jako zmienna psychologiczna profilująca korzystanie z Internetu*, w: *Jednostka – grupa – cybersieć: Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństw*, red. M. Radochoński, B. Przywara, Rzeszów: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania 2004, s. 85–95.
- Lunning F., *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006.
- Lytord J.-F., *Kondycja ponowoczesna: raport o stanie wiedzy*, przeł. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia 1997.
- Mäkelä J., *Alterations: The case of international success in Finnish popular music*, „European Journal of Communication” 2009, nr 3, Vol. 12, s. 367–382.
- Mandal E., *Podmiotowe i interpersonalne konsekwencje stereotypów związanych z płcią*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego 2000.
- Manion A., *Discovering Japan: Anime and Learning Japanese Culture*, University of Southern California 2005.
- Mattelart T., *Audio-visual piracy: towards a study of the underground networks of cultural globalization*, „Global Media and Communication” 2009, nr 3, Vol. 5, s. 308–326.
- Mauss M., *Socjologia i antropologia*, przeł. M. Król i in., Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe 1973.
- McBlane A., *Just a Ghost in a Shell?*, w: *Anime and Philosophy*, red. J. Steiff, T. D. Tamplin, Chicago–La Salle: Open Court Publishing Company 2010, s. 27–38.
- McCarthy H., *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Berkeley: Stone Bridge Press 1999.
- McLelland M. J., *Is there a Japanese „Gay Identity”?* „Culture, Health & Sexuality” 2000, nr 4, Vol. 2, s. 459–472.

- McLelland M. J., *Male Homosexuality in Modern Japan: Cultural Myths and Social Realities*, London: Routledge 2000.
- McLelland M. J., *The World of Yaoi: The Internet, Censorship and the Global „Boys’ Love”*, „The Australian Feminist Law Journal” 2005, Vol. 23, s. 61–77.
- Mehra S., *Copyright and Comics in Japan: Does Law Explain Why All the Cartoons My Kid Watches Are Japanese Imports?*, „Rutgers Law Review” 2002, Vol. 55, [online:] <http://ssrn.com/abstract=347620> [dostęp 19.02.2012].
- Milner R. M., *Working for the text: Fan labor and the New Organization*, „International Journal of Cultural Studies” 2009, nr 5, Vol. 12, s. 491–508.
- Mizoguchi A., *Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History and the Subgenres of Yaoi Fictions*, „U.S. – Japan Women’s Journal” 2003, Vol. 25, s. 49–65.
- Moore R. C., *All Shapes of Hunger: Teenagers and Fanfiction*, „Voice of Youth Advocates” 2005, nr 1, Vol. 28, s. 15–19.
- Morikawa K., *Otaku and the City: The Rebirth of Akihabara*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Nanda S., Warms R. L., *Cultural Anthropology*, Belmont: Wadsworth 2007.
- Napier S. J., *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave Macmillan 2001.
- Napier S. J., *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, New York–Basingstoke: Palgrave Macmillan 2007.
- Napier S. J., *When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in „Neon Genesis Evangelion” and „Serial Experiments: Lain”*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red. Ch. Bolton,

- I. Csicsery-Ronay Jr., T. Tatsumi, Minneapolis: University of Minnesota Press 2007, s. 101–122.
- Newitz A., *Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan*, „Bad Subjects” 1994, Vol. 13, [online:] <http://bad.eserver.org/issues/1994/13/newitz.html> [dostęp 19.02.2012], s. 1–12.
- Norris C., *The Global Flow of Manga and Anime: The Past, Present and Future*, 2002, [online:] <http://arts.monash.edu.au/lcl/conferences/cultural-flows/cfpapers/cf-conf-paper-norris.pdf> [dostęp 19.02.2012].
- Norris P., *The Bridging and Bonding Role of Online Communities*, w: *Society Online: The Internet in Context*, red. P. N. Howard, S. Jones, London: Sage Publications 2004, s. 31–41.
- Noubel J. F., *Collective Intelligence, The Invisible Revolution*, 2004, [online:] http://www.thetransitioner.org/Collective_Intelligence_Invisible_Revolution_JFNoubel.pdf [dostęp 19.02.2012].
- Nowicka E., *Świat człowieka – świat kultury*, Warszawa: Polskie Wydawnictwo Naukowe 2004.
- Odell C., Le Blanc M., *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*, Harpenden: Kamera Books 2009.
- Okabe D., *Cosplay, Learning, and Cultural Practice*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Olson S. R., *Hollywood Planet: Global Media and the Competitive Advantage of Narrative Transparency*, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates Publishers 1999.
- Orbaugh S., *Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives*, w: *Cinema Anime*, red. S. T. Brown, New York: Palgrave Macmillan 2008, s. 81–112.
- Orbaugh S., *Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity*, w: *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, red.

- Ch. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr., T. Tatsumi, Minneapolis: University of Minnesota Press 2007, s. 172–193.
- Park D. J., Deshpande S., Cova B., Pace S., *Seeking community through battle: understanding the meaning of consumption processes for warhammer gamers' communities across borders*, w: *Consumer Tribes*, red. B. Cova, R. V. Kozinets, A. Shankar, London–New York: Butterworth–Heinemann 2007, s. 212–223.
- Penicka-Smith S., *Cyborg Songs for an Existential Crisis*, w: *Anime and Philosophy*, red. J. Steiff, T. D. Tamplin, Chicago–La Salle: Open Court Publishing Company 2010, s. 261–274.
- Pietrowicz K., *Badanie internetu w ujęciu konstruktywistycznym*, w: *Re: internet – społeczne aspekty medium: Polskie konteksty i interpretacje*, red. Ł. Jonak, P. Mazurka, M. Olcoń, A. Przybylska, A. Tarkowski, J. Zając, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2006, s. 351–363.
- Pointon S., *Transcultural Orgasm as Apocalypse: „Urotsukidoji”: The Legend of the Overfiend*, „Wide Angle” 1997, nr 3, Vol. 19, s. 41–63.
- Postigo H., *From „Pong” to „Planet Quake”: Post-Industrial Transition from Leisure to Work*, „Information, Communication and Society” 2003, nr 4, Vol. 6, s. 593–607.
- Pugh S., *The Democratic Genre: Fan Fiction in a literary context*, Glasgow: Seren 2005.
- Rajgopal S. S., *The Politics of Location: Ethnic Identity and Cultural Conflict in the Cinema of the South Asian Diaspora*, „Journal of Communication Inquiry” 2003, nr 1, Vol. 27, s. 49–66.
- Regev M., *Ethno-National PopRock Music: Aesthetic Cosmopolitanism Made from Within*, „Cultural Sociology” 2007, nr 3, Vol. 1, s. 317–341.
- Rheingold H., *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Cambridge: MIT Press 1993.
- Rysiewicz Z., *Słownik wyrazów obcych*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1962.

- Saarela A., *Current Issues Between Japan and Finland*, Tokyo: Embassy of Finland 2007, [online:] <http://www.finland.or.jp/net-comm/news/ShowArticle.asp?intNWSAID=61355&intToPrint=1&LAN=EN> [dostęp 19.02.2012].
- Scardaville M. C., *Accidental Activists: Fan Activism in the Soap Opera Community*, „American Behavioral Scientist” 2005, nr 7, Vol. 48, s. 881–901.
- Schiller H. I., *Mass Communication and American Empire*, Boulder: Westview Press 1992.
- Schodt F. L., *Dreamland Japan: writings on modern manga*, New York: Stone Bridge Press 1996.
- Schodt F. L., *Manga! Manga!: the world of Japanese comics*, New York: Harper & Row 1983.
- Shim D., *Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia*, „Media, Culture & Society” 2006, nr 1, Vol. 28, s. 25–44.
- Shipman H., *Grave of the Child Hero*, w: *Anime and Philosophy*, red. J. Steiff, T. D. Tamplin, Chicago–La Salle: Open Court Publishing Company 2010, s. 193–202.
- Siewicz K., *Zarys systemu normatywnego społeczności wolnego oprogramowania*, w: *Re: internet – społeczne aspekty medium: Polskie konteksty i interpretacje*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, A. Przybylska, A. Tarkowski, J. Zając, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2006, s. 77–99.
- Silverman D., *Interpretacja danych jakościowych: metody analizy rozmowy, tekstu i interakcji*, przeł. M. Głowacka-Grajper, J. Ostrowska, Warszawa: Polskie Wydawnictwo Naukowe 2007.
- Silvio C., *Animated Bodies and Cybernetic Selves: „The Animatrix” and the Question of Post-Humanity*, w: *Cinema Anime*, red. S. T. Brown, New York: Palgrave Macmillan 2008, s. 113–139.
- Siuda P., *Cierpliwłość fana fantastyki: O tym, czy fan to marionetka czy partyzant*, „Kultura i Społeczeństwo” 2010, nr 2, s. 75–91.
- Siuda P., *Fanfiction – przejaw medialnych fandomów*, w: *Człowiek a media: Obserwacje – wizje – obawy*, red. W. Gruszczyński,

- A. Hebda, Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA JR 2007, s. 143–157.
- Siuda P., *Fani jako specyficzna subkultura konsumpcji: Pomiedzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi*, w: „Czas ukoj nas?": *Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, red. W. Muszyński, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2008, s. 60–71.
- Siuda P., *Kryteria wspólnotowości w Internecie*, „Kultura i Edukacja” 2009, nr 4 (73), s. 21–37.
- Siuda P., *Kultury prosumpcji: O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: Instytut Dziennikarstwa UW, Oficyna Wydawnicza ASPRA JR 2012.
- Siuda P., *Kwestionariusze internetowe – nowe narzędzie badawcze nauk społecznych*, w: *Konferencja „Rola informatyki w naukach ekonomicznych i społecznych”*, Wyższa Szkoła Handlowa im. Bolesława Markowskiego w Kielcach, Kielce, 14 września 2006, z. 2, red. K. Grysa, 2006, [online:] http://www.sceno.edu.pl/konferencja/7_22.pdf [dostęp 19.02.2012], s. 265–277.
- Siuda P., *Od dewiacji do głównego nurtu – ewolucja akademickiego spojrzenia na fanów*, „Studia Medioznawcze” 2010, nr 3 (42), s. 87–99.
- Siuda P., *Pielgrzymki fanów: Podróże w przestrzeni geograficznej czy podróże symboliczne?*, „Studia Medioznawcze” 2011, nr 4 (47), s. 105–113.
- Siuda P., *Polski antyfan: Patrząc na fanizm, nie zapomnijmy o antyfanizmie*, „Kultura Popularna” 2008, nr 3, s. 33–40.
- Siuda P., *Prowadzenie badań w Internecie – podstawowe problemy etyczne*, „Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny” 2010, z. 4, s. 187–202.
- Siuda P., *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym*, w: *Oblicza Internetu, Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Elbląg: Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Elblągu 2006, s. 179–186.

- Siuda P., *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym, jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, w: *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, red. M. Sokołowski, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2008, s. 239–256.
- Sobczyk D., *Sposoby porozumiewania się w Internecie*, w: *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2008, s. 50–60.
- Sowa K., *Wstęp do socjologicznej teorii zrzeszeń*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe 1988.
- Stachura K., *Serwisy społecznościowe w perspektywie światów społecznych*, w: *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, red. M. Sokołowski, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2008, s. 343–353.
- Stasi M., *The Toy Soldiers from Leeds: The Slash Palimpsest*, w: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, red. K. Hellekson, K. Busse, Jefferson–London: McFarland 2006, s. 115–133.
- Stein L. E., „What you don't know”: *Supernatural fan vids and millennial theology*, „Transformative Works and Cultures” 2010, Vol. 4, [online:] <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/192/158> [dostęp 19.02.2012].
- Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury popularnej: Teorie i metody*, przeł. J. Barański, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2003.
- Straubhaar J. D., *World Television – From Global to Local*, Los Angeles: Sage Publications 2007.
- Szlendak T., *Leniwe maskotki, rekiny na smyczy. W co kultura konsumpcyjna przemieniła mężczyzn i kobiety*, Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza 2005.
- Szlendak T., *Supermarketyzacja: Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjnej*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego 2008.

- Szpunar M., *Spoleczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, „Studia Socjologiczne” 2004, nr 2, s. 95–135.
- Szurik B., *Legiony Lucasa*, w: *Dawno temu w Galaktyce Popularnej*, red. A. Jawłowski, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2010, s. 27–36.
- Tamagawa H., *Comic Market as Space for Self- Expression in Otaku Culture*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Taneska B. K., *Otaku – the living force of the social media network*, 2009, [online:] http://www.manovich.net/icam150_winter2008/Otaku.pdf [dostęp 19.02.2012].
- Tarkowski A., Hofmokl J., *Wolne niczym wiatr: O nowych formach regulacji ekspresji twórczej w epoce cyfrowej*, „Kultura Współczesna” 2005, nr 1 (43), s. 167–179.
- Taylor J. R., *Convention Cosplay: Subversive Potential in Anime Fandom*, 2009, [online:] <http://circle.ubc.ca/handle/2429/7116> [dostęp 19.02.2012].
- Thomas L., *Fans, Feminizm and Quality Media*, London–New York: Routledge 2002.
- Thorn M., *Girls And Women Getting Out Of Hand: The Pleasure And Politics Of Japan’s Amateur Comics Community*, w: *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, red. W. W. Kelly, New York: State University of New York Press 2004, s. 169–187.
- Tobin J., *Pikachu’s Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham–London: Duke University Press 2004.
- Toffler A., *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy 1986.
- Tong S., *Cultural resources, creative industries and the long economy*, „International Journal of Cultural Studies” 2006, nr 3, Vol. 9, s. 307–316.

- Treat J. W., *Yoshimoto Banana Writes Home: The Shōjo in Japanese Popular Culture*, w: *Contemporary Japan and Popular Culture*, red. J. Treat, Honolulu: University of Hawaii Press 1996, s. 275–308.
- Tsuji I., *Why study train otaku? A social history of imagination*, w: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, red. M. Ito, D. Okabe, I. Tsuji, New Haven–London: Yale University Press 2012.
- Tulloch J., Jenkins H., *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*, London–New York: Routledge 1995.
- Turkle S., *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone 1997.
- Vasquez V., *What Pokémon Can Teach Us about Learning and Literacy*, „Language Arts” 2003, nr 2, Vol. 81, s. 118–125.
- Wallerstein I., *Koniec świata, jaki znamy*, przeł. M. Bilewicz, A. W. Jelonek, K. Tysza, Warszawa: Scholar 2004.
- Weinstock J. A., *Introduction: Introduction: Taking „South Park” Seriously*, w: *Taking „South Park” Seriously*, New York: State University of New York Press 2008, s. 1–22.
- Welker J., *Beautiful, borrowed, and bent: „Boys’ Love” as girls’ love in Shōjo manga*, „Signs: Journal of Women in Culture and Society” 2006, nr 3, Vol. 31, s. 841–870.
- Wellman B., Gulia M., *Net surfers don’t ride alone: Virtual community as Community*, w: *Communities in Cyberspace*, red. P. Kollock, M. Smith, London: Routledge 1999, s. 167–194.
- Wellman B., *Little boxes, glocalization, and networked individualism*, w: *Digital Cities*, red. M. Tanabe, P. van den Besselaar, T. Ishida, Berlin: Springer-Verlag 2002, s. 10–25.
- Wellman B., *Physical place and cyber place: The rise of personalized networking*, „International Journal of Urban and Regional Research” 2001, nr 2, Vol. 25, s. 227–252.
- Wells P., *Hayao Miyazaki Floating Worlds, Floating Signifiers*, „Art & design” 1997, nr 53, s. 23–25.

- Winge T., *Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*, w: *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime and Manga*, red. F. Lunning, Minneapolis: University of Minnesota Press 2006, s. 65–76.
- Winnicott D. W., *Dzieci i ich matki*, przeł. M. Halaba, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B. 1994.
- Wnuk-Lipiński E., *Świat międzyepoki: globalizacja, demokracja, państwo narodowe*, Kraków: Wydawnictwo Znak 2004.
- Wojciszke B., *Człowiek wśród ludzi: Zarys psychologii społecznej*, Warszawa: Scholar 2002.
- Wood A., „Straight” women, queer texts: *Boy-Love manga and the rise of a global counterpublic*, „Women’s Studies Quarterly” 2006, nr 1/2, Vol. 34, s. 394–414.
- Zhu Y., *Transnational circulation of Chinese language television dramas*, „Global Media and Communication” 2008, nr 4, Vol. 1, s. 59–80.

Indeks osób

A

Allison A. 71, 98–101, 104–105, 176, 178
Andrejevic M. 150
Aronson E. 202
Arvidsson A. 150
Arystoteles 171
Authier M. 292
Azuma H. 59, 63, 64, 144, 159–166, 168, 170–173, 175

B

Babbie E. 318
Baczyński K. K. 222
Barber Ch. 99
Barra L. 18
Batorski D. 220, 307, 310, 319
Baudrillard J. 163
Bauwel van S. 124
Baym N. K. 224
Beck U. 107
Bendyk E. 13, 223
Bennett J. H. 152–153

Bielby D. D. 103, 120
Bierówka J. P. 132
Biltereyst D. 124
Black R. 153
Bober W. J. 222, 237
Bolton Ch. 62, 88, 91
Boomkens R. 28
Bouissou J.-M. 56
Brooker W. 124
Brown S. T. 53, 88, 151
Bryce M. 99
Burnett R. 224
Busse K. 124, 164

C

Cameron J. 37
Castells M. 118, 128, 184
Cavallaro D. 56
Certeau de M. 121–123
Chandler-Olcott K. 124
Chiba H. 62
Chiba N. 62
Cicioni M. 124

- Clarke J. 120
Condry I. 43
Consalvo M. 151
Coppa F. 125, 148, 164
Coppola S. 299
Cova B. 151, 182
Crichton S. 308, 310
Crisp R. J. 120
Cruz A. 144
Czaplińska A. 125
- D**
- Davies J. 99
Davies J. Ch. 54, 68, 179
Deppy D. 195
Deprez C. 27
Deshpande S. 182
Dhaenens F. 124
Disney W. 54–56, 62, 85, 95
Dobrzeńiecki K. 221–224
Doktorowicz K. 126
Doss E. 148
Dowd A. A. 59
Durkheim É. 231
Duszyński J. 250–251, 253
- E**
- Eng L. 144–145, 152, 182
- F**
- Filiciak M. 44, 151, 255
Farr M. J. 120
Fiske J. 123
- Friis-Hansen D. 144
Ford S. 150
Frank R. 27
Fujimoto Y. 90
- G**
- Gelleta K. 264
Gibson A. 55
Gill R. M. 151
Giulianotti R. 27
Goldstein L. 91
Goldstein-Gidoni O. 30
Golka M. 28
Gooch B. 151
Grassmuck V. 141, 145–146
Gregson K. S. 89
Groening S. 7
Grossberg L. 120
Gulia M. 128
- H**
- Hardin G. 242
Harley R. 202
Harrington C. L. 103, 120
Heidegger M. 171
Heuston S. 120
Hill K. 125, 148, 177–178
Hills M. 280
Hine Ch. 307–308
Hinerman S. 118
Hofmokl J. 44, 220
Huizinga J. 213–214

I

Ito M. 10, 45, 142, 148, 152,
172, 184
Iwabuchi K. 29, 31, 53, 65

J

Jenkins H. 117–118, 121,
125, 134, 150–151, 205, 232,
255–256
Jenson J. 118–119
Jeran A. 307
Johnson S. 83, 93
Jones Q. 126–127
Joyce J. 119

K

Katsushika H. 58–59, 62
Kelts R. 9, 32, 34–35, 37–42,
46–47, 55–57, 82, 85, 92–94,
97–98, 107–108, 179, 184, 299
Kendall L. 118
Kerckhove de D. 128–129
Kinash S. 308, 310
Kinsella S. 90, 101, 142
Kitabayashi K. 122
Kitagawa U. 62
Klimowicz M. 126
Kohler Ch. 9
Koizumi T. 12
Kojève A. 171–172
Kopaliński W. 116
Kotani M. 88
Kozinets R. V. 151, 182,
307–308

Kraidy M. M. 27
Kuipers G. 27
Kurosawa A. 9, 12, 74

L

La Pastina A. C. 28–29
Lamarre T. 122
Latrive F. 233–234
Le Blanc M. 39
Lee H.-K. 45
Leonard S. 30, 154, 199, 219
Lessig L. 221, 225, 233
Levi A. 53
Lévy P. 132–135, 266, 289
Lindstrom M. 100
Lippman W. 205
Liu G. Z. 127
Lobato R. 27
Lucas G. 67
Lukacs G. 30
Lunning F. 77, 99, 183
Lyotard J.-F. 165

Ł

Łukasik A. 264

M

Mahar D. 124
Mäkelä J. 28
Mandal E. 203, 205
Manion A. 179–181
Matsui M. 144
Mattelart T. 27
Mauss M. 228, 230

McBlane A. 88

McLelland M. J. 89–90

Mehra S. 43

Miyazaki H. 56, 62, 176

Miyazaki T. 142, 162, 182

Milner R. M. 150

Mizoguchi A. 90

Moore R. C. 124

Morikawa K. 184

Murakami H. 74

Murakami T. 106, 143

N

Nakamori A. 140

Nanda S. 106

Napier S. J. 12, 59, 68,
73, 75, 77, 85–89, 91, 94,
105, 176–178

Newitz A. 176, 178

Norris C. 58–61, 95,
126, 180

Noubel J. F. 130–132

Nowicka E. 229

O

Obuchowicz M. 258

Odell C. 39

Okabe D. 10, 45, 142, 148,
152, 172, 184

Olcoń-Kubicka M. 222, 307,
310, 319

Olson S. R. 65

Orbaugh S. 88, 91

Ozu Y. 12, 75

P

Pace S. 182

Park D. J. 182Z.

Penicka-Smith S. 109

Phelan M. 91

Pietrowicz K. 307

Pointon S. 57

Postigo H. 151

Proust M. 119

Pugh S. 124

R

Rajgopal S. S. 28

Regev M. 28

Rheingold H. 126

Robertson R. 27

Rysiewicz Z. 117

S

Saarela A. 180

Sansetsu K. 58

Scardaville M. C. 124

Schiller H. I. 26

Schodt F. L. 60, 178

Shim D. 28

Shipman H. 92

Shōhaku S. 58

Siewicz K. 221–222

Silverman D. 308

Silvio C. 88

Sobczyk D. 313

Sojo T. 60

Sowa K. 127

Stachura K. 126

Stasi M. 124
Stein L. E. 125, 148
Stollberg G. 27
Storey J. 118
Straubhaar J. D. 26, 28–29
Szlendak T. 8, 107
Szpunar M. 126
Szurik B. 125, 148

T

Tamagawa H. 184
Taneska B. K. 141–142
Tarkowski A. 44, 220, 222, 307
Taylor J. R. 148
Tezuka O. 55–56, 180
Thomas L. 118
Thorn M. 89
Tobin J. 12–13, 40, 65, 72, 98,
100
Toffler A. 150
Tong S. 43
Treat J. W. 101
Tsuji I. 10, 45, 142, 148,
152, 172, 184

Tulloch J. 118
Turkle S. 145
Turner R. N. 120

V

Vasquez V. 9

W

Wallerstein I. 26
Warms R. L. 106
Weinstock J. A. 7
Welker J. 89
Wellman B. 128
Wells P. 61–62
Winge T. 183
Winnicott D. W. 103
Wittgenstein L. 171
Wnuk-Lipiński E. 25
Wojciszke B. 206
Wood A. 90

Z

Zhu Y. 28

