CHINY: W KRĘGU NOWYCH KULTÓW

Anna Chelnokova-Siejka

POSTRZEGANIE JAPOŃSKIEJ KULTURY ANIME WE WSPÓŁCZESNYM CHIŃSKIM ŚRODOWISKU MŁODZIEŻOWYM

Wprowadzenie

Ze względu na szczególny ustrój polityczny oraz strategię rozwoju kultury w pierwszych dekadach Chińskiej Republiki Ludowej młodzieżowe subkultury długo pozostawały na uboczu, dając o sobie znać jedynie sporadycznie. Po wprowadzeniu w życie polityki reform i otwarcia na świat pod koniec lat 70. XX w. kultura młodzieżowa zyskała pewną niezależność, a dorastające pokolenie zostało wystawione na silny wpływ trendów docierających z zagranicy. Przez ostatnie 20 lat zjawisko to zyskało w Chinach ogromną popularność i, według opinii znawczyń subkultur Ma Zhonghong, stało się *jeszcze jedną siłą, której nie da się zignorować*¹.

Subkultury we współczesnych Chinach – zarówno jako fenomen kulturowy, jak i przedmiot badań naukowych – stanowią z wielu powodów zjawisko stosunkowo nowe i nie do końca zbadane. Mimo że chińscy naukowcy wiążą narodziny subkultur w Chinach z dokonaniem na początku XX w. wyodrębnieniem młodzieży chińskiej w osobną podgrupę społeczną oraz z rozwarstwieniem kulturowym (*wenhua fen-hua*) i kryzysem systemu wartości, to prawdziwe narodziny subkultury młodzieżowej, w jej współczesnym rozumieniu, nastąpiły dopiero po wprowadzeniu polityki reform i otwarcia na świat. Anime oraz pochodne subkultury anime, jako zjawiska kulturowe współczesnego świata, kojarzą się przede wszystkim z Japonią, od końca

¹ Chen Lin, Ma Zhonghong, *Yawenhua: wufa hushi de ling yizhong lilian* [Subkultura: jeszcze jedna siła, której nie można zignorować], „Nanfang Zhoumo”, <http://www.infzm.com/content/54977> [dostęp 27 stycznia 2011].

XX w. gatunek ten zdobywał jednak coraz większą popularność także w Chinach. Stosunek władz do tworzenia się subkultur w środowisku młodzieżowym przez ostatnie dwa dziesięciolecia znacznie złagodniał i bardzo się zmienił, lecz kultura anime i jej wielbiciele nadal pozostają tematem delikatnym. Po pierwsze dlatego, że jest to kultura zapożyczona z Japonii, a po drugie – ta subkultura młodzieżowa nadal istnieje jako kultura wykraczająca poza ramy oficjalnej kultury dominującej (*zhudao wenhua*) i kultury mainstreamu (*zhuliu wenhua*). Niemniej pojawienie się japońskiego anime na rynku chińskim przyczyniło się do powstania nowych sektorów kultury i rozrywki w telewizji, sferze edukacji, produkcji towarów dla dzieci itd. Chińska literatura naukowa zajmująca się zagadnieniami anime i subkultury anime w środowisku młodzieżowym rozpatruje anime z punktu widzenia konsumpcji i w znacznym stopniu jest zorientowana na rozwój kultury anime jako przemysłu, zapożyczenie doświadczeń zagranicznych w tej sferze, udoskonalanie jakości technologii oraz wzrost prestiżu narodowego poprzez tę kulturę.

Warto zauważyć, że badania naukowe obejmujące wpływ anime na system wartości młodzieży chińskiej są nieliczne i przeważnie koncentrują się na analizie negatywnego oddziaływania japońskiego anime na młodych Chińczyków, najczęściej też proponują różne warianty rozwiązania tego problemu w kontekście współczesnej edukacji młodzieży². W niniejszym artykule autorka skupia się na zagadnieniu odbioru japońskiej kultury animacyjnej przez młodzież chińską, a także rozpatruje przyczyny jej popularności, wpływ na system wartości oraz model zachowania współczesnego pokolenia Chińczyków. Analiza chińskich źródeł związanych z tym tematem umożliwia również ocenę pozycji kultury dominującej w stosunku do japońskiej subkultury anime oraz prognozę tendencji dalszego ich współdziałania.

Pojęcie kultury dominującej w kontekście współczesności chińskiej

Aby uniknąć nieporozumień, należy najpierw objaśnić użytą terminologię i jej zastosowanie w odniesieniu do społeczeństwa chińskiego. W kulturoznawstwie rosyjskim za dominującą (dominantną, bazową) uważana jest kultura podstawowa, najbardziej rozpowszechniona wśród członków danego społeczeństwa, której upowszechnienie zazwyczaj zapewnione jest poprzez kontrolę ze strony instytucji społecznych³. Niektórzy badacze określają ją mianem kultury oficjalnej⁴. W związku

² Autorka przeanalizowała artykuły i prace magisterskie poświęcone anime i kulturze anime z ostatnich lat, ogólnodostępne na chińskiej stronie naukowej: www.cnki.net.

³ Witalij W. Zotow, Anna O. Spicyna, <http://cyberleninka.ru/article/n/dominiruyuschaya-kultura-v-strukture-sovremennoy-kultury> [dostęp 12 maja 2015].

⁴ L. W. Kożewnikowa, *Sociologija: Uczebnik*, MGIU, Moskwa 2007, s. 96.

z tym, że kulturoznawstwo stanowi w Chinach stosunkowo nowy kierunek badań naukowych, źródła chińskie stosują dla pojęcia „kultura dominująca” kilka różnych terminów: *zhu wenhua*, *zhuliu wenhua*, *zhudao wenhua* i *zhuti wenhua*. Najczęściej stosowany jest termin *zhuliu wenhua* (dosłownie „kultura głównego nurtu” albo „głównej tendencji”).

Znany chiński badacz kultury młodzieżowej Lu Yulin, podobnie jak wielu innych specjalistów w tej dziedzinie, definiuje termin *zhuliu wenhua* jako kulturę dominującą, tj. wspieraną i rozwijaną przez rząd⁵, i utożsamia to pojęcie w języku chińskim z ideologią rządową, pomijając szczegółowe aspekty klasyfikacji różnych kultur.

Autorka niniejszego tekstu uważa, że najbardziej precyzyjny podział na różne typy kultur w odniesieniu do społeczeństwa chińskiego przedstawił Gao Bingzhong, profesor Uniwersytetu Pekińskiego. W artykule⁶ na ten temat dokonał on precyzyjnego podziału terminu *zhu wenhua* (kultura bazowa, dominująca) na trzy pojęcia: *zhudao wenhua* (kultura wpierana przez władzę/ideologię), *zhuliu wenhua* (tendencje kulturowe) oraz *zhuti wenhua* (kultura odgrywająca dominującą rolę w konkretnym okresie; kultura ukształtowana przez długotrwałe procesy społeczne). W swoich badaniach Gao Bingzhong podkreśla również, że pojęcia te w znacznym stopniu są ruchome i zmieniają się z upływem czasu. W pewnych okresach niektóre z nich mogą się stać tożsame, w innych zaś będą znaczyły coś zupełnie odmiennego. Zdaniem tego badacza na przełomie XIX i XX w. rolę *zhuti wenhua* odgrywała kultura tradycyjna, wspierana przez władzę cesarską, która odpowiednio stanowiła również *zhudao wenhua*, ale w tym okresie rolę *zhuliu wenhua* stopniowo przyjęło *xixue* – „nauki zachodnie”, „zachodnia myśl kapitalistyczna”. Po rewolucji *Xinhai* zyskało ono miejsce kultury rządzącej *zhudao wenhua*, lecz jej istnienie w roli *zhuti wenhua* zostało przesunięte na czas nieokreślony. Opisując obecną sytuację, Gao Bingzhong zauważa, że procesowi mocnego rozwarstwiania społeczeństwa towarzyszy współistnienie wielu kultur, które przeważnie rozwijają się w ramach ustanowionych przez kulturę oficjalną, same zaś wartości kultury dominującej również się zmieniają. Zdaniem tego autora po wprowadzeniu polityki reform i otwarcia na świat *zhudao wenhua* stanowi kulturę socjalistyczną, *zhuliu wenhua* – kulturę gospodarki rynkowej o specyfice chińskiej, *zhuti wenhua* zaś to kompleksowe połączenie kultur tradycyjnej, socjalistycznej i kapitalistycznej⁷. Ponieważ artykuł ten ukazał się w 1997 r. i od jego publikacji upłynęło sporo

⁵ Lu Yulin, *Dangdai qingnian wenhua yanjiu* [Badania współczesnej kultury młodzieżowej], Renmin Chubanshe, Beijing 2009, s. 7.

⁶ Gao Bingzhong, *Zhu wenhua yanwenhua fanwenhua yu Zhongguo wenhua bianqian* [Kultura dominująca, subkultura, kontrkultura i transformacje kultury chińskiej], „Shehuixue yanjiu” 1997, nr 1, s. 113–117.

⁷ Ibidem.

czasu, a władzę objęło nowe pokolenie przywódców, autorka niniejszego opracowania sądzi, że można zauważyć określone zmiany w strukturze kultury. Mianowicie przez 18 lat *zhudao wenhua* została wzbogacona o tradycyjne elementy, tendencje te zaś stały się szczególnie zauważalne za rządów Xi Jinpinga – obecnego przywódcy ChRL. W ten sposób, uwzględniając różne znaczenia terminu, autorka w swoich badaniach za kulturę dominującą uznaje popieraną przez rząd kulturę oficjalną, *zhudao wenhua*, czyli kulturę socjalistyczną z elementami tradycyjnej.

Anime i subkultura anime w chińskim środowisku kulturowym

Wyraz *dongman*⁸ pojawił się w języku chińskim dopiero kilkadziesiąt lat temu i przez ten czas zyskał kilka znaczeń. Jednym z pierwszych i najbardziej rozpoznawalnych była łączna nazwa dwóch gatunków japońskiej kultury masowej: *donghua*, czyli animacja, przemysł animacyjny (ang. *animation*), oraz *manhua*, czyli komiksy, manga (ang. *comics*). Drugie znaczenie podkreśla odmienność anime w porównaniu ze zwykłymi filmami animowanymi poprzez stworzenie bardziej dynamicznego obrazu ruchomego za pomocą szczególnej techniki komputerowej. Trzecie znaczenie *dongman* w języku chińskim uwarunkowane jest szerokim rozwojem przemysłu animacyjnego w Chinach i ujęte w skrócie ACGG (ang. *Animation, Comics, Game, Goods*), czyli obejmuje nie tylko filmy anime oraz komiksy, ale także towarzyszące im produkty: gry internetowe, aplikacje mobilne, produkty multimedialne, rozrywkę, rozmaite produkty i gadżety (odzież, zabawki itd.).

Targi popkultury i gier animowanych w Pekinie, październik 2013 r.

(Fot. autorka)

⁸ W tłumaczeniu na język polski oznacza anime.

Z powyższego wynika, że znaczenie chińskiego *dongman* nie ogranicza się do animacji i komiksów produkcji japońskiej, ponieważ mogą one pochodzić również z Ameryki, Korei Południowej czy z innych krajów. Co więcej, niektórzy badacze chińscy⁹ rozpatrują animację zachodnią w kontekście dialogu systemów wartości, jednak japońskie anime i odpowiadające im subkultury są znacznie popularniejsze i mają dużo większy wpływ w środowisku młodzieżowym. Według danych Instytutu Komunikacji Uniwersytetu Zhejiang produkcja japońska niewątpliwie wiezie prym w porównaniu z chińską: 58% młodzieży preferuje anime japońskie i koreańskie, 26% – europejskie i amerykańskie, 9% – hongkońskie, a zaledwie 7% – chińskie¹⁰. Ponieważ kreskówki japońskie mają w Chinach największe grono odbiorców i wywołują sporo dyskusji w chińskim środowisku kulturalnym, w niniejszym artykule autorka koncentruje się głównie na produkcji pochodzącej z Japonii.

Kreskówki japońskie trafiły na chiński rynek w latach 80. XX w. i praktycznie od razu zyskały wielkie uznanie wśród młodych widzów. Jako pierwsza na ekranach pojawiła się kreskówka *Mocny Atom* (*Tiebi Atongmu*), później *My Doraemon* (*Jiqi mao*), *Rycerze Zodiaku* (*Sheng doushi xingshi*) i inne. W latach 90. fascynacja filmami anime doprowadziła do powstania rozmaitych subkultur miłośników anime: *dongmanmi* lub *dongmanzu*, gracze *cosplay* oraz *yuzhaizu* (*otaku*)¹¹. Źródła chińskie łączą te zjawiska pod wspólną nazwą *dongman wenhua* (kultura anime) lub *dongman yawenhua* (subkultura anime). System wartości moralnych, styl życia, formy relacji, poglądy estetyczne przedstawicieli tych zjawisk kultury znacząco różnią się od obowiązujących w kulturze dominującej współczesnych Chin, dlatego rozwój tych odmian w środowisku chińskim również wymaga szczegółowych objaśnień.

Wielbiciele i fani anime, wyznawcy subkultury anime, w źródłach chińskich nazywani są *dongmanmi* lub *dongmanzu*. Różnią się od ogółu zachowaniem, wyglądem, stylem życia i mowy. Życie przedstawicieli tych grup młodzieżowych jest ściśle związane z Internetem, gdzie oglądają kreskówki anime, komiksy, grają w gry sieciowe, uczą się japońskiego i dyskutują na forach internetowych – najczęściej występując pod wymyślonymi imionami (*nickname*), które nawiązują do

⁹ Dong Xiucheng, *Dongman wenhua dui wo guo qingshaonian shehuixing fazhan de yingxiang* [Wpływ kultury anime na rozwój społeczny młodzieży], Wuhan Daxue Chubanshe, Wuhan 2013.

¹⁰ Ibidem, s. 51.

¹¹ *Otaku* tworzą zamkniętą społeczność socjokulturową, wyznającą własną filozofię życiową. Współcześni badacze określają *otaku* jako samotników i domatorów, nałogowych użytkowników Internetu, którzy cały wolny czas spędzają na oglądaniu filmów anime, starając się zastąpić realne życie fantazją. Je.L. Katasonowa, *Japoncy w realnom i wirtualnom mirah*, Wostocznaia Literatura, Moskwa 2012, s. 249; Cai Qi, *Dazhong chuanbo shidai de qingshaonian yawenhua* [Subkultura młodzieżowe w epoce środków masowego przekazu], Yuelu Chubanshe, Changsha 2011, s. 73.

anime – utrzymują kontakty z innymi młodymi ludźmi o podobnych zainteresowaniach. Chiński badacz Tan Jiaying zauważa, że część fanów anime wykorzystuje *nickname* również w życiu realnym, w kontaktach z innymi przedstawicielami tej subkultury; podstawowym tematem ich rozmów wciąż pozostaje anime, natomiast kwestie sytuacji rodzinnej czy zawodowej są pewnego rodzaju tabu, ponieważ *nickname* pozwala zatrzeć różnice społeczne między uczestnikami¹².

Najgłębsze zamiłowanie do anime wśród fanów przerodziło się w subkulturę *yuzhaizu* (jap. *otaku*). Ten wyraz pojawił się w języku chińskim w latach 2005–2006, gdy na ekrany trafił popularny serial japoński *Chłopak z pociągu podmiejskiego* (*Dianchenan*), historia miłosna chłopaka *otaku*, który w pociągu podmiejskim uratował piękną dziewczynę przed chuliganem. Główny bohater – zaniedbany, zamknięty w sobie, pozbawiony pewności siebie – uosabiał wielu przedstawicieli tej subkultury. Wraz z rozpowszechnieniem się anime, mangi i filmów o takim wątku określenie *yuzhaizu* stało się bardzo modne wśród fanów anime i, jak zauważa profesor Cai Qi z Uniwersytetu Henan¹³, przemieniło się w zwrot adresowany do wybrańców tej subkultury. W taki oto sposób termin ten stał się jeszcze jedną formą uznania i dumy z własnej kultury. Faktycznie wraz z upowszechnieniem Internetu pojawiło się szerokie grono młodzieży wyznającej tzw. kulturę domatorską (*zhai wenhua*), czyli starającej się spędzać jak najwięcej czasu w domu na grach komputerowych i oglądaniu anime. Ci młodzi ludzie w dzieciństwie przeważnie nie mieli wystarczających możliwości samorealizacji i nawiązania kontaktów z innymi i nie zdołali zaadaptować się do zwykłego życia, w związku z czym zaczęli szukać spokoju i samorealizacji w świecie wirtualnym. Najczęściej ignorują oni wyrazy krytyki i dyskusje w ramach kultury dominującej i w samotności rozkoszują się stylem życia, który im odpowiada.

Nieodłączną częścią kultury anime jest tzw. *cosplay* (*Costume play*), który w postaci terminu chińskiego *juese banyan* po raz pierwszy trafił do Chin z Tajwanu. Podczas takiej imprezy masowej młodzi ludzie za pomocą odpowiednich kostiumów, makijażu, ozdób i akcesoriów przeistaczają się w ukochaną postać, najczęściej bohatera anime lub komiksów.

¹² Tan Jiaying, *Dongman yawenhua de wenhua tixi* [Struktura kulturowa subkultury anime], „Guangxi Minzu Daxue Xuebao” (Zhaxue Shehui Kexueban), styczeń 2008.

¹³ Cai Qi, *Dazhong chuanbo*...

Chińskie miłośniczki *cosplay*

(Fot. autorka)

Uczestnicy *cosplay* to najczęściej uczniowie lub studenci. Badacze chińscy odnotowują, że wiek tych osób waha się od 16 do 24 lat¹⁴. Hobby to wraz z samym anime trafiło do Chin z Japonii i bardzo szybko rozwinęło się w ostatniej dekadzie XX w. Największą rolę w popularyzowaniu gier kostiumowych odegrały zawody przeprowadzane podczas wystaw poświęconych anime oraz wydarzenia organizowane przez pisma branżowe. Istnieje jednak również inny sposób uczestnictwa w *cosplay* – poprzez publikację zdjęć na specjalistycznych forach. Tak czy inaczej dla przedstawicieli subkultury anime *cosplay* jest sposobem na samorealizację i zyskanie uznania w oczach innych jej przedstawicieli. Oprócz tego warto zauważyć, że gry kostiumowe mają pewien podtekst buntowniczy, ponieważ niejako przeciwstawiają się presji i przeciętności współczesnego życia młodych Chińczyków, ignorując zasady życia dorosłych, oferując młodzieży bazę do stworzenia własnego wyidealizowanego wizerunku.

Bardzo istotne jest to, że kultura anime stanowi zjawisko wielopłaszczyznowe, za którym stoi nie tylko pierwiastek duchowy, ale również błyskawicznie rozwijający się w Chinach przemysł rozrywkowy. Przedstawiciele tej kultury młodzieżowej są stałymi nabywcami gier, anime, komiksów, kosztownych akcesoriów do gier kostiumowych itd. Gdy firmy uświadomiły sobie wartość przemysłu anime, ok. 2000 r. pojawiła się wyraźna tendencja do skomercjalizowania całej kultury anime, która z kolei posłużyła jako katalizator jej stopniowej popularyzacji w pierwszym dziesięcioleciu XXI w., w wyniku czego w środowisku chińskim powstały jeszcze bardziej sprzyjające warunki do istnienia subkultury anime.

¹⁴ Ma Zhonghong, Qiu Tianjiao, *COSPLAY: xijuhua de qingchun* [COSPLAY: młodzież teatralizowana], Suzhou Daxue Chubanshe, Suzhou 2012, s. 31.

Duchowe poszukiwania chińskiej młodzieży

Wraz ze wzrostem produkcji, konsumpcji i dobrobytu ludzie mają coraz większe wymagania co do zaspokojenia swych potrzeb duchowych. Współcześnie już nie tylko rodzina i ośrodki edukacyjne kształtują wartości duchowe i moralne u młodzieży; coraz częściej ustępują one w tym zakresie pola kulturze lub subkulturom młodzieżowym, z którymi nie zawsze są w stanie konkurować. Takie zjawisko jest charakterystyczne nie tylko dla Chin, lecz dla całego świata. W Państwie Środka istnieje jednak jeszcze wiele czynników wzmacniających wpływ subkultur na tworzenie systemu wartości u ludzi młodych. Dlatego aby znaleźć powody poszukiwań duchowych wśród współczesnej młodzieży, należy się zwrócić do środowiska, w którym odbywało się jej kształtowanie moralne i duchowe, znaleźć podstawę, na jakiej rozwijały się jej zainteresowania, oraz wyjaśnić, dlaczego produkcja kulturowa w Chinach jako mechanizm przekazywania systemu wartości przyciąga uwagę organów władzy. Specyfika rozwoju kultury dominującej oraz inne aspekty związane z ukształtowaniem wzorców moralnych młodzieży w okresie po wprowadzeniu polityki reform i otwarcia na świat pozwolą nakreślić tło ogólnej analizy subkultury anime i jej przedstawicieli.

Jak wiadomo, system reguł moralno-etycznych, na którym przez długi czas opierało się wychowanie moralne w Państwie Środka, został praktycznie zniszczony w czasie Rewolucji Kulturalnej. Później, już po wprowadzeniu polityki reform i otwarcia na świat, kultura dominująca znów powróciła do pytań kryzysowych z początku XX w., z których najważniejszymi były kryzys wartości moralnych i kwestia uwspółcześniania tradycyjnych chińskich wartości. W latach 80., w okresie debat kulturowych (*wenhua taolunre*), pojawiły się trzy podstawowe trendy ideowe proponujące rozwiązanie kwestii nowego sposobu budowania kultury narodu chińskiego: marksistowska linia innowacji ogólnych (*makesizhuyi de chuangxinpai*), liberalistyczna linia powszechnej westernizacji (*ziyouzhuyi de quanpanxihua*) i konserwatywna linia odbudowy konfucjanizmu (*baoshouzhuyi de ruxue fuxingpai*). Analizując atmosferę lat 80. pod kątem systemu wartości oraz klimatu moralno-politycznego, Wang Hansong zauważył cechy pluralistyczne w sferze ideologii w kraju oraz ogólny wpływ zachodniej myśli filozoficznej na młodzież chińską¹⁵. Wzrost zainteresowania tradycyjną kulturą chińską oraz jej wartościami zrodził się na nowo na początku lat 90. (*guoxue re*), na drugiej fali debat o kulturze (*di er ci wenhua re*). Jednak najbardziej znaczące inicjatywy, takie jak powołanie instytutów do badań nad tradycyjną kulturą chińską na bazie dużych ośro-

¹⁵ Wang Hansong, *Dangdai wenhua chongtu yu qingnian wenhua sichao* [Współczesny konflikt kulturowy i nurty ideowe wśród młodzieży], Zhongguo Qingnian Chubanshe, Beijing 1997, s. 66.

ków uniwersyteckich i włączenie tradycyjnych ksiąg klasycznych do programów nauczania obowiązkowego, wprowadzono w życie dopiero w pierwszym dziesięcioleciu XXI w.¹⁶. Właśnie wtedy zrodził się kierunek mający na celu stopniowe połączenie marksistowskiej linii ogólnych innowacji oraz powrót do wartości tradycyjnej kultury. Początek reform i rozpoczęcie programu wychowania moralnego w szkołach poprzez poznawanie pomników literatury klasycznej i określenie wyraźnej linii systemu wartości w kulturze dominującej dzieli od siebie ponad 20 lat. Całe pokolenie chińskich dzieci dorastało zatem bez konkretnego wzorca wartości moralnych, co zmusiło je do samodzielnego poszukiwania tych wartości, w tym także w wytworach kultury. Nie bez żalu Deng Xiaoping pisał: *Przez ostatnie 10 lat naszym największym niedopatrzeniem była edukacja*¹⁷, mając na uwadze spory i zamęt w sferze ideologii.

Zarówno rodzina, jako jedna z najważniejszych instytucji przekazu systemu wartości, jak i same stosunki rodzinne również uległy znacznym przemianom. Jednym z głównych osiągnięć polityki reform i otwarcia na świat był wzrost dobrobytu obywateli Chin. W odróżnieniu od swoich rodziców, którzy przez większą część życia dążyli do osiągnięcia dobrobytu materialnego, pokolenie współczesne – młodych ludzi urodzonych w latach 80., a zwłaszcza 90. – dorastało, nie cierpiąc szczególnego niedostatku. Wielu z nich obok zaspokojenia swoich potrzeb materialnych dąży również do zaspokojenia potrzeb duchowych, co często stanowi jedną z przeszkód do głębszego dialogu i porozumienia pomiędzy dziećmi a rodzicami. W ten sposób dostrzegamy kwestię kryzysu międzypokoleniowego oraz utraty dotychczasowego wpływu rodziny chińskiej na przyswojenie systemu wartości moralnych przez dzieci. Jedno z ciekawych potwierdzeń tego faktu znajdujemy w niedawnej dyskusji na łamach gazety „Nanfang Zhoumo” na temat wydłużenia urlopu macierzyńskiego współczesnym matkom chińskim, które z powodu jego ograniczonej długości (zaledwie 98 dni) są zmuszone do oddania dzieci pod opiekę babć i dziadków. Wśród ważkich argumentów na „tak” jest to, że współcześni rodzice urodzeni w latach 80. uważają, że różnice w myśleniu i systemie wartości pomiędzy nimi a ich rodzicami są zbyt głębokie, co stwarza wiele problemów w wychowaniu dzieci¹⁸.

A zatem można stwierdzić, że obok globalnego rozprzestrzeniania się kultur młodzieżowych i wzrostu ich wpływu na młodych ludzi dochodzi zarazem do osła-

¹⁶ Liu Lijuan, Zhao Jinyuan, *Dangqian guoxuere de yuanyin ji yiyi tanxi* [Badanie powodów i znaczenia obecnego wzrostu zainteresowania chińską edukacją klasyczną], „Dali Xueyuan Xuebao”, marzec 2008, s. 17–20.

¹⁷ *Women de guxiang zai bashi niandai*, «Xin Zhoukan» Chupin [Nasza Ojczyzna w latach 80. Wydanie Xin Zhoukan], Zhongxin Chubanshe, Beijing 2014, s. 28.

¹⁸ *Chanjia san nian, shei lai mai dan* [Urlop macierzyński przez trzy lata – kto zapłaci?], „Nanfang Zhoumo”, <http://www.infzm.com/content/108193> [dostęp 16 marca 2015].

bienia roli tradycyjnych instytucji, do zamętu w kulturze dominującej oraz utraty w pewnym okresie wspólnej linii przekazu systemu wartości, co wpływa na skuteczną pracę mechanizmów propagandy ideologicznej. Sytuacja ta, a także utrata – w wielu przypadkach – autorytetu rodziców w oczach dzieci sprzyja powstawaniu warunków do poszukiwania przez młodzież spełnienia duchowego oraz wzorców moralnych m.in. w produktach kultury masowej, które w wielu przypadkach służą jej za wzór zachowania. Jednym z takich źródeł zostało anime, które część badaczy nie bez powodu nazywa „duchowym smoczkiem” (*jingshen naizui*)¹⁹ dla współczesnego pokolenia. Sytuacja związana z utratą autorytetów, mnogość dostępnych dla młodzieży systemów wartości, przy braku ogólnych podstaw moralnych, może w oczach władz chińskich wyglądać na przesłankę przyszłej niestabilności, ponieważ dążenie do spójności moralnej i ideologicznej stanowi jeden z ważniejszych elementów rządzenia chińskim narodem już od kilku tysięcy lat.

Źródła popularności japońskiej kultury anime i jej odbiór przez młodzież chińską

Jednym z powodów błyskawicznego wzrostu popularności tego zjawiska jest rozwój Internetu jako platformy swobodnego rozwoju subkultur. Jak podaje Centrum Informacyjne Chińskiej Sieci Internetowej, w 2013 r. w Państwie Środka było 256 mln młodych użytkowników Internetu, a każdy z nich spędzał w globalnej sieci średnio 20,7 godzin tygodniowo²⁰. We współczesnym świecie zarówno nauka, praca, jak i spędzanie czasu wolnego są nie do pomyślenia bez Internetu. Jeżeli przed nadejściem epoki Internetu podstawowe źródło kultury anime stanowiły kreskówki pokazywane w telewizji i komiksy, które łatwo było kontrolować, to wraz z pojawieniem się przestrzeni wirtualnej dostęp do zagranicznych anime się rozszerzył, kontrola natomiast została utrudniona. Miłośnicy anime stworzyli własne strony www, fora, gry *online*, blogi i organizacje, będące zarówno źródłami kresówek japońskich, komiksów, jak i informacji o rozmaitych wydarzeniach.

Kolejną obiektywną przyczynę wzrostu popularności japońskich kresówek anime stanowi to, że współczesną dominującą kulturę chińską nadal wyróżnia skrajny konserwatyzm, co można zauważyć na przykładzie produktów kultury masowej: seriali, filmów popularnych, książek itd. Ich fabuła jest przeważnie uboga i często oderwana od rzeczywistości. Historie te opowiadają o miłości, relacjach małżeńskich, konkurencji w pracy, działaniach wojennych przeciwko „japońskim oku-

¹⁹ Liu Yuerui, *Dui Riben dongman liuxing de shensi* [Głębokie przemyślenia na temat popularności japońskiego anime], „Dianying Pingjia” 2007, nr 27, s. 22.

²⁰ Centrum Informacyjne Chińskiej Sieci Internetowej, http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzbg/qsnbg/201406/t20140611_47215.htm [dostęp 19 maja 2015].

pantom” itd. Produkcja tego rodzaju przeważnie skierowana jest do starszych odbiorców. Jak przyznaje wielu młodych ludzi na forach internetowych, brakuje im produkcji, która rzeczywiście wzbudziłaby ich zainteresowanie. Zagraniczne anime i manga, przeważnie japońskie, po wprowadzeniu polityki reform i otwarcia na świat, błyskawicznie pojawiły się w Chinach i wypełniły tę lukę.

Wielu ludzi, słysząc wyraz anime, uważa, że chodzi o filmy animowane dla dzieci. Tak było również w samej Japonii do lat 60. We współczesnym świecie filmy anime już od dawna nie są przeznaczone wyłącznie dla dzieci. Zyskały szeroką popularność wśród osób urodzonych w latach 70., 80. i 90. W animacji japońskiej istnieje ogromna liczba różnych odmian anime i kreskówek dla konkretnych grup wiekowych. Na przykład rozmaite historie miłosne są adresowane do dziewcząt, dla chłopców natomiast kręcone są anime o tematyce sportowej, fantastycznej lub wojennej. W Japonii średni wiek odbiorcy kultury animacyjnej wynosi 32 lata²¹. „Manjo”, czasopismo dla miłośników anime, przeprowadziło badanie głównej grupy wiekowej i okazało się, że zaledwie 11% widzów to dzieci w wieku poniżej 13 lat, widzowie w wieku od 14 do 17 lat stanowią 59% widzów, a młodzież powyżej 18. roku życia to ok. 30% widzów²². Współczesna chińska produkcja filmów animowanych obliczona jest jednak głównie na widzów poniżej 12. roku życia i ma charakter zdecydowanie edukacyjny. Mimo to tradycyjna koncepcja w zakresie tworzenia produkcji animacyjnej, zwłaszcza z punktu widzenia treści, nie odpowiada gustom młodego pokolenia. W związku z tym widzowie powyżej 14. roku życia w swych poszukiwaniach duchowych związanych z miłością, przyjaźnią i marzeniami muszą się zwracać ku produkcji zagranicznej.

Jeden z blogerów przeprowadził ankietę zatytułowaną „Dlaczego lubisz anime?”. Mimo że pierwsze i drugie miejsce na liście powodów zajęły odpowiedzi: „zwykła ciekawość” i „to jedno z kilku hobby”, to już trzecie miejsce należało do stwierdzenia „aby uciec od rzeczywistości”, na czwartym zaś uplasowało się wyjaśnienie „ponieważ seriale są nudne”, a na dziewiątym – „aby uwolnić się od presji”²³. Badania statystyczne uogólniają te dane – według nich 78,3% młodzieży ogląda anime dla rozrywki i relaksu²⁴. Rytm życia młodzieży chińskiej jest szalony, presja związana z nauką bądź pracą ze strony rodziców i nauczycieli powoduje, że młodzi szukają odskoczni. W obliczu silnej konkurencji na rynku pracy młodzi Chińczycy gonią za sukcesem, ale też znajdują się w stanie ciągłego napięcia. Ponieważ socjalizacja młodzieży nie zawsze stanowi wybór własny, a je-

²¹ *Xin dongmanzu „shenfen renzheng” ceshi* [Sprawdzenie „prawdziwości statusu” nowych fanów anime], „Zhongguo Qingnian” 2004, nr 19, s. 25.

²² http://www.gmw.cn/01gmr/2007-01/09/content_533502.htm [dostęp 11 stycznia 2015].

²³ <http://blog.renren.com/share/333418273/7773824858> [dostęp 4 grudnia 2013].

²⁴ Dong Xiucheng, *Dongman wenhua...*, s. 56.

dynie próbę adaptacji, młodzi ludzie silnie odczuwają ograniczenia życiowe, jakie nakładają na nich społeczeństwo, rodzina i system wartości krzewiony przez kulturę dominującą. W takich warunkach bardzo potrzebują przestrzeni. Mimo to znajdują czas na duchowe przyjemności. Ponadto wielu przedstawicieli współczesnej młodzieży chińskiej cierpi z powodu rozmaitych problemów psychicznych związanych z silną presją rodzinną i społeczną. Przejawia się to nadmierną skromnością, skrytością, wahaniem oraz trudnościami w komunikacji, co sprzyja przyswajaniu przez tych młodych ludzi obcych wartości. Bajki i fantastyczne historie stanowią próbę poradzenia sobie z tymi problemami. Ich widzowie poprzez zanurzenie się w iluzorycznej rzeczywistości mają nadzieję na zmniejszenie swojego niezadowolenia z życia.

Aby zrozumieć, czego uczą japońskie kreskówki i jak oceniany jest wpływ anime na rozwój fanów i wielbicieli anime, autorka przeprowadziła badanie przestrzeni internetowej. Za podstawowe źródła informacji posłużyły fora dla wielbicieli anime, dyskusje na blogach użytkowników Internetu i komentarze do wypowiedzi. Jako słowa kluczowe w chińskiej przeglądarce Baidu zastosowano wyrażenia: *dongman*, *dongman luntan*, *dongman jiaohui le wo*, *weihe xihuan dongman* itd. Analiza blogów przeprowadzona przez autorkę pokazuje, że młodzież chińska odnalazła w fabułach anime podstawę do kształtowania swojego światopoglądu oraz systemu wartości. Na przykład na jednym z forów w wątku „Dlaczego tyle osób lubi anime” jeden z użytkowników pisze: *Od dzieciństwa kocham anime, a teraz jestem już na trzecim roku studiów. Patrząc wstecz, [mogę powiedzieć, że] przez te 10 z kawałkiem lat z filmów anime dowiedziałem się, jak należy coś cenić; anime po raz pierwszy nauczyło mnie, jak kochać oraz jak żyć; to właśnie anime nauczyło mnie marzyć i walczyć o własne marzenia; dzięki anime dowiedziałem się, co to znaczy „bronić się”; dzięki niemu po raz pierwszy się wzruszyłem, także dzięki niemu poznałem wartość życia... Z drugiej zaś strony – realne życie i to, co w nim widziałem: kłótnie, nienawiść, brak zaufania, drwiny, okrucieństwo, prostactwo, brak marzeń, brak wiary, życie człowieka, postrzegane jako coś bezwartościowego...*²⁵. Zdaniem Liu Jingluo, zapalanej fanki anime i *yuzhaizu* (*otaku*), urodzonej w latach 80., wiele osób fascynuje w anime inne podejście do pojęcia miłości. Liu Jingluo podkreśla, że gdy uczęszczała do szkoły średniej, nauczyciele tłumaczyli uczniom, że *nie można zbyt wcześnie wdawać się w romanse, natomiast w japońskich kreskówkach podejście do tej sprawy nie jest aż tak rygorystyczne*²⁶. Biorąc pod uwagę taki komentarz, można dojść do wniosku, że chińska produkcja animowana nie poświęca dostatecznej uwagi problemowi relacji płci, w formie akceptowalnej i spełniającej oczekiwania młodzieży. *Rzeczywistość jest pozbawio-*

²⁵ www.zhihu.com/question/19942518 [dostęp 20 grudnia 2013].

²⁶ <http://oversea.huanqiu.com/article/2015-03/5799238.html> [dostęp 7 maja 2015].

na emocji, natomiast uczucia w komiksach, duch kolektywizmu – oto nasze idealne społeczeństwo – zauważa inna fanka anime²⁷, a w jej słowach dostrzec można potrzebę powrotu do elementów kolektywizmu. Wiele forów poświęconych jest omówieniu konkretnych filmów anime i manga, bohaterów i ich cech, które wywołują zachwyt widzów. Tak oto bardzo mocne wrażenie robi na fanach anime serial animowany *Naruto*, którego główny bohater, według widzów, daje przykład wytrwałości i cierpliwości²⁸. Na podstawie analizy tych blogów i forów można wywnioskować, że bohaterowie kreskówek anime stanowią dla młodzieży przykłady do naśladowania, źródło systemu wartości i emocjonalnej satysfakcji.

Katalizatorem popularności kultury anime jest również fakt, że większość przedstawicieli nowego pokolenia to jedynacy, którym zazwyczaj brakuje kontaktów z rówieśnikami i z rodzicami, część z nich spędza więc czas na oglądaniu anime, czytaniu komiksów, graniu w gry i udziale w *cosplay*. *Wszyscy jesteśmy jedynkami i nie bardzo potrafimy nawiązywać relacje z ludźmi, uczymy się z komiksów, przecież wszystko, co istnieje w społeczeństwie, istnieje także w komiksach*²⁹. Na forach i w serwisach internetowych fani anime poznają ludzi o podobnych zainteresowaniach, kierując się zbliżonymi wartościami.

Znani chińscy cosplayerzy
(Fot. autorka)

Wchodząc w świat kultury anime, młodzi ludzie odnajdują się w atmosferze, w której ceni się wolność i indywidualność. I chociaż młoda generacja Chińczyków jest otwarta na nowe rzeczy i doznania, to są oni przyzwyczajeni także do naśladowania określonych wzorców i postaci, które często reprezentują ulubieni

²⁷ Li Jingyi, *Jingcheng dongmanzu* [Stołeczni wielbiciele anime], „Beijing Jishi” 2004, nr 11, s. 13.

²⁸ Np. <http://bbs.narutom.com/archiver/tid-201922.html?page=1> [dostęp 24 kwietnia 2015].

²⁹ Li Jingyi, *Jingcheng dongmanzu...*, s. 13.

bohaterowie z kreskówek. Naśladownictwo nie ogranicza się jedynie do kopiowania atrybutów zewnętrznych (*cosplay*), ale rozciąga się także na sferę wewnętrzną, co oznacza przejmowanie cech charakteru i zachowania. Mimo że bohaterowie japońskich anime mają najczęściej europejskie rysy twarzy, cechy ich charakteru są bliższe ideałom azjatyckim – to np. szczególny szacunek dla starszych, kolektywizm itd. Z jednej strony bohaterów kreskówek wyróżnia silna wola i to, że osiągają sukces dzięki pracy zespołowej, z drugiej zaś mają sporo przywar właściwych zwykłym ludziom, co zbliża ich do świata realnego i łączy z odbiorcami. Razem z ulubionymi bohaterami młodzi ludzie przeżywają identyczne problemy związane z miłością, przyjaźnią, relacjami z rówieśnikami, jak w realnym życiu, i być może również poszukują odpowiedzi na pytania, na które sami nie potrafią sobie odpowiedzieć.

Przytoczone fakty oraz analiza przestrzeni internetowej świadczą o tym, że do wzrostu popularności młodzieżowej kultury anime przyczyniły się m.in. stosunkowy konserwatyzm kultury dominującej i mainstreamowej, często mało interesująca dla współczesnego pokolenia forma przekazu obowiązującego systemu wartości, jak również brak produkcji kulturowej odpowiadającej oczekiwaniom nastolatków i trochę starszej młodzieży. Kreskówki japońskie nie mają tak ostrych ograniczeń i mimo bajkowych, nierealistycznych fabuł w sposób prawdziwy ukazują uczucia i emocje oraz stosunki międzyludzkie. Ponadto fakt, że wiele wyidealizowanych cech bohaterów jest bliskich młodzieży, ułatwia odbiór treści kreskówek. Młodzi ludzie cierpiący z powodu nieustającej presji rodziny i społeczeństwa, nie zawsze rozumiani przez rodziców, odnajdują się w oglądaniu anime i udziale w *cosplay*, starając się uwolnić od nacisków i zyskać zrozumienie tych, którzy podzielają te same wartości.

Kij ma dwa końce

Jednym z najciekawszych zagadnień istnienia kultury anime w środowisku chińskim jest jej wpływ na system wartości młodzieży. Z analizy blogów w poprzedniej części artykułu można wnioskować, że fani anime dostrzegają w japońskich kreskówkach dużo dobrego i wiele bodźców do samodoskonalenia się pod względem moralnym. W obecnej sytuacji jednak bardzo istotne jest stanowisko kultury oficjalnej w tym aspekcie. Badacze chińscy odnajdują w istnieniu anime w ramach kultury młodzieżowej oraz w ich wpływie na system wartości młodego pokolenia zarówno cechy pozytywne, jak i negatywne. Sporo otwartej niechęci powodują wydarzenia związane z II wojną światową i brak woli ze strony japońskiej uznania własnej winy i złożenia przeprosin za okrutne mordy, tortury, gwałty itd. Oczywiście zarówno pamięć historyczna, jak i współczesne sporne kwestie tery-

torialne, na tle ogólnych nastrojów antyjapońskich panujących w kulturze dominującej, wyciskają piętno na obiektywności ocen wielu chińskich badaczy. I choć nie ma dymu bez ognia i bardzo często opisywane problemy rzeczywiście istnieją, to ich skala bywa wyolbrzymiona.

Na osobną uwagę zasługuje fakt, że Japonia przede wszystkim stanowi dla Chin w pewnym sensie przykład udanej adaptacji wartości zachodnich do specyfiki kultury lokalnej. Kreskówki anime, które stały się wizytówką Kraju Kwitnącej Wiśni na arenie międzynarodowej, pokazują Chinom, jak azjatycka produkcja może zyskać popularność na skalę globalną i podnieść prestiż kultury narodowej. W związku z tym w Chinach zainicjowano sporo badań poświęconych źródłom sukcesu tego produktu na rynku światowym. Chińscy naukowcy zauważyli, że Japończycy mają zdolność do przejmowania najlepszych cech obcych kultur oraz do wyciągania wniosków z doświadczeń innych. Mimo że japońska produkcja animacyjna promieniuje duchem narodowym, wiele scen i postaci wywodzących się z różnych kultur, w tym z europejskich mitów i legend, przełożonych na współczesne realia przyciąga również zachodnią publiczność. Chińskie powieści także nie zostały pominięte – w ten sposób w Japonii powstały anime pt. *Opowieść o Trzech Królestwach*, *Podróż na Zachód* i inne, co niewątpliwie przyczynia się do ich popularności w Państwie Środka.

Pośród bogactwa tematów przeznaczonych dla różnych grup wiekowych szczególnie ważna w japońskiej produkcji anime jest przestrzeń duchowa, czyli np. duchowe poszukiwania i marzenia bohaterów. Większość produktów anime ma głęboki sens. Twórcy japońskiego anime w większości przypadków stawiają jednak korzyści materialne ponad walorami edukacyjnymi. Zyski czerpią nie tylko ze sprzedaży produktów anime i pokrewnych, ale także ze sprzedaży ścieżek dźwiękowych oraz piosenek, które momentalnie stają się hitami wśród młodzieży.

Kreskówki anime i odpowiadające im subkultury trafiły na grunt dopiero rozwijającej się kultury młodzieżowej w latach 80. XX w. i przyczyniły się do znacznego urozmaicenia sposobu spędzania wolnego czasu przez młodych ludzi, ponadto utworzyły przestrzeń adresowaną wyłącznie do młodych widzów i zaspokoili ich potrzeby duchowe. Jest to szczególnie znamienne ze względu na okres przed wprowadzeniem polityki reform i otwarcia na świat, gdy kultura młodzieżowa (o ile w ogóle wówczas mogła nosić taką nazwę) istniejąca w postaci piosenek, tańców, przedstawień teatralnych itd. w rzeczywistości była narzędziem propagandowym dla kultury dominującej³⁰ i podlegała ścisłej kontroli odpowiednich organów państwowych.

³⁰ Wielu badaczy chińskich doszło do wniosku, że termin „kultura młodzieżowa” w ogóle nie ma zastosowania do tego okresu, por. Lu Yulin, *Dangdai qingnian...*, s. 27.

Duży plus kreskówek anime stanowi ich element edukacyjny. Oglądając je, młodzież chińska może wyjść poza ramy znanego sobie świata i dowiedzieć się wiele nowego o odmiennych kulturach, historii, nauce i wielu innych zagadnieniach, podwyższając w ten sposób własny poziom intelektualny i rozszerzając horyzonty twórcze. Na przykład prace Lu Yang – młodej artystki chińskiej i wielbicielki anime – dotyczą tematyki śmierci, chorób, genetyki i biomechaniki. Artystka wykorzystuje sporo elementów z japońskich anime i *cosplay*, które bez wątpienia przysporzyły popularności jej pracom utrzymanym w stylu animacji i gier komputerowych. Warto odnotować także ostatnie arcydzieło malarki pt. *Uterusman*, które wywołało spore zainteresowanie na biennale w Wenecji w 2015 r.

Uterusman

(Fot. <https://vimeo.com/69711428>)

W poprzedniej części artykułu była mowa o tym, że młodzież poszukuje odpowiedzi na nurtujące ją pytania natury duchowej, związane przede wszystkim z miłością, przyjaźnią, wzajemnym zrozumieniem, relacjami z ludźmi itd. W tym wypadku filmy anime mają dobroczynny wpływ, kierując młodzież ku pozytywnym cechom poprzez przykłady ulubionych bohaterów. Natomiast stosunkowa bliskość kultur japońskiej i chińskiej ułatwia odbiór takich cech, jak wytrwałość, dążenie do osiągnięcia rezultatów, współpraca w celu osiągnięcia wyniku, wzajemna po-

moc itp. Chińskie badania socjologiczne przeprowadzone wśród uczniów klas ponadgimnazjalnych uwidoczniły, że fani anime są bardziej skłonni do uczestnictwa we wspólnych przedsięwzięciach oraz w kółkach zainteresowań i łatwiej budują relacje z innymi³¹. Obszerne sprawozdanie pt. „Badanie wpływu japońskiego anime” wskazuje, że wśród pozytywnych wartości fani anime urodzeni w latach 70. i 80. najbardziej akceptują relacje zespołowe oparte na przyjaźni oraz humanizm, natomiast urodzeni w latach 90. – walkę o optymistyczne podejście do życia³².

Obok wskazywania elementów pozytywnych specjaliści chińscy ciągle powtarzają, że kij ma dwa końce, i usilnie podkreślają negatywny wpływ tej subkultury na młodzież. Z jednej strony filmy anime pokazują wielką wytrwałość i dążenie do celu, co oczywiście jest bardzo dobrym wzorcem do naśladowania. Z drugiej jednak trzeba mieć na uwadze, że większość widzów to uczniowie szkół lub studenci, więc zbyt długi czas spędzony na oglądaniu anime może wpłynąć negatywnie na ich wyniki w nauce i chęć osiągnięcia sukcesu (*chengjiugan*). W książce wspomnianego Dong Xiuchenga przytoczone jest badanie, które to potwierdza³³. Należy jednak pamiętać o tym, że oficjalna kultura dominująca szczególnie podkreśla rolę wykształcenia, rozwoju intelektualnego i osiągania wysokich wyników, a postępy w nauce stanowią praktycznie jedyne kryterium oceny dziecka przez rodziców i społeczeństwo. Anime i gry są postrzegane przez kulturę dominującą jako jeden z czynników odbierających cenny czas, który mógłby być poświęcony na naukę, a ponadto osłabiających wolę w dążeniu do celów. Obniżenie wyników w nauce to zjawisko wieloczynnikowe, nie można więc mówić, że jego źródłem są tylko i wyłącznie kreskówki anime. Jednak negatywny odbiór anime przez kulturę dominującą oraz obawy rodziców, że dzieci zmarnują czas, zamiast poświęcić go na naukę – wszystko to wywołuje niemało sporów i konfliktów międzypokoleniowych.

Istnieje także obawa nadmiernej fascynacji kulturą japońską, obniżenia autorytetu kultury narodowej i w wyniku tego osłabienia uczuć patriotycznych. W ostatnich latach w środowisku młodzieży chińskiej rozprzestrzeniła się bowiem fala uwielbienia dla kultury japońskiej (*harizu*, *harifeng*), w znacznym stopniu wywołana dużą popularnością anime i mangi. Przedstawiciele tych młodzieżowych grup zarówno pod względem stylu życia, jak i spędzania wolnego czasu, sposobu myślenia oraz światopoglądu starają się naśladować Japończyków.

³¹ Wei Lanyun, Yuan Fangzhou, Fu Lipin, *Gaozhongsheng Riben Dongmanmi Renge Tezhi De Diaocha Yanjiu* [Badanie cech charakterystycznych fanów japońskich anime wśród uczniów klas ponadgimnazjalnych, na podstawie ankiety], „Jiaoyu Diaocha” 2014, nr 6, s. 80–84.

³² Du Fangshu, *Dongman yao chanye jiazhi ye yao jiazhiguan* [Anime jako potrzebna i wartościowa gałąź przemysłu oraz punkty orientacyjne dotyczące wartości], „Dongfang Zaobao”, <http://www.dfdaily.com/html/150/2012/7/16/825075.shtml> [dostęp 25 maja 2015].

³³ Dong Xiucheng, *Dongman wenhua...*, s. 171.

Duchowe poszukiwania młodzieży oraz uznanie kultury anime za źródło wzbogacenia własnego bagażu życiowego sprzyjają naśladowaniu przez młodych zachowań ulubionych bohaterów, ich stylu ubierania się, mowy oraz wyznawaniu identycznych wartości. Kultura animacyjna, jako jedna z form sztuki współczesnej, zawiera sporo elementów kultury kraju producenta i zarówno nieświadomie, jak i celowo przekazuje wartości oraz światopogląd innego narodu. Produkcja japońska reprezentuje własny system wartości, dość często sprzeczny z tradycyjnymi wartościami kultury chińskiej. Na przykład poważne rozbieżności w filozofii japońskiej i chińskiej ujawniają się także w podejściu do politycznego odbioru anime. Mimo że Kraj Kwitnącej Wiśni znajdował się pod silnym wpływem konfucjanizmu, w procesie adaptacji do kultury japońskiej główne chińskie wartości poddane zostały znacznym zmianom. Lojalność (*zhong*), odwaga (*yong*) i cnota czci wobec rodziców (*xiao*) zyskały nowe wytłumaczenie w kontekście kodeksu honorowego *busido*, natomiast jedna z najbardziej poważanych kategorii filozofii chińskiej – dobroć (*ren*) – nie znalazła uznania w kulturze japońskiej. W kulturze chińskiej oprócz lojalności *zhong* oznacza prawdziwość, szczerość, okazanie miłości do ludzi, w japońskiej zaś głównie całkowitą ofiarność. Różnią się także priorytety systemów wartości tych dwóch wschodnich kultur. W kulturze chińskiej szczególnie uznawana jest cnota czci wobec rodziców – *xiao* – jako nieodłączna część miłości bliźniego, zajmująca główne miejsce w hierarchii wartości, w japońskiej kulturze zaś to miejsce zajmują lojalność (*zhong*) i odwaga (*yong*). Razan Hayashi, myśliciel wczesnego okresu Edo, podkreślał, że koegzystencja poszanowania synowskiego *xiao* i oddania *zhong* jest niemożliwa, należy odrzucić *xiao* i przyjąć *zhong*³⁴. Centralne miejsce tej wartości oraz echa kodeksu honorowego *busido* można znaleźć w wielu japońskich anime. Na przykład w kreskówce *Rycerze Zodiaku*, gdzie waleczni wojownicy odważnie i z wielkim poświęceniem walczą z wrogami, broniąc Ateny, i poranieni kontynuują walkę, są gotowi oddać życie za swoją panią, nawet jeśli wiedzą, że postępuje ona niesłusznie.

W większości badań oraz artykułów w chińskich mediach ich autorzy wyrażają obawy, że gloryfikowanie wojny, sceny okrutnych walk i okrucieństwo obecne w japońskich anime mogą prowokować agresywne zachowania młodych ludzi albo utrwalić przyzwyczajenie do rozwiązywania konfliktów za pomocą siły. Liu Quibo w artykule *Widmo w sakurze. Idee militarystyki w animacji japońskiej*³⁵ z niechęcią odnotowuje, że w wielu japońskich fabułach, bez względu na to, czy chodzi w nich o wojnę pomiędzy narodami, czy też między ludźmi a przybysza-

³⁴ Wang Yingying, *Lun Riben ruxue yu wushidao de jingshen* [O konfucjanizmie japońskim i duchu *busido*], „Jingji Yanjiu Daokan” 2011, nr 25, s. 274.

³⁵ Liu Qiubo, *Pizhe yinghua de si hunling – riben dongmanzhong de junguozhuyi sixiang* [Widmo w sakurze. Idee militarystyki w animacji japońskiej], „Sheji Shijie” 2006, nr 1, s. 37.

mi z kosmosu, brakuje wyraźnego rozgraniczenia dobra i zła, nie istnieje prawda ostateczna, a samo prowadzenie wojny w ogóle nie jest określane jako słuszne czy błędne. Przy uwzględnieniu łatwości przyswajania informacji poprzez anime istnieje opinia, że sporo fabuł kreskówek wypacza historię, podaje nieprawdziwe informacje na temat II wojny światowej oraz propaguje idee militarystyczne.

Takie poglądy badaczy chińskich można wytłumaczyć bardzo dużymi rozbieżnościami w stosunku do produkcji krajowej, która opiera się na zasadzie łączenia edukacji z rozrywką (*yujiaoyule*) i wykazuje silne tendencje edukacyjne. Okrucieństwo, przemoc, obojętność na ludzki los, sporo krwawych walk, grupowych śmierci itd., często pokazywane w japońskich anime, nie są oceniane wyraźnie negatywnie i mogą mieć przykre konsekwencje dla młodych chińskich widzów. Niu Jingjing, analizując wpływ anime o podobnej treści na poziom agresji wśród uczniów szkoły średniej, zauważa, że spośród 98 zaproponowanych kreskówek fabuły 57,45% najatrakcyjniejszych dla uczniów filmów zawierały dużo scen przemocy, zaciętych walk, wojny maszyn, historii o demonach czy elementów kryminalnych³⁶. Zhang Jing i Jie Li w rozprawie poświęconej wpływom kultury anime na przestępczość wśród młodzieży wymieniają następujące problemy powiązane z fabułami tego typu: utrata poczucia odpowiedzialności społecznej, gloryfikacja przemocy wśród młodzieży, zwiększenie poziomu agresji³⁷. Dong Xiucheng, podsumowując rozważania o tym, w jaki sposób anime odbija się na zachowaniu młodzieży, pisze, że najbardziej wpływa ono na kształtowanie u młodzieży samodzielnych ocen, a następnie przytacza przykład tego, że wielu bohaterów anime wytrwale walczy o marzenia i by to osiągnąć, często stosuje przemoc. Autor uważa, że taka sytuacja sprzyja kształtowaniu własnych opinii na temat słuszności postępowania bohatera³⁸. Oprócz tego wiele artykułów o podobnym charakterze wskazuje, że sporo zagranicznych fabuł anime zawiera elementy erotyki, w tym sadomasochizmu, pedofilii, miłości homoseksualnej, skrajnego konsumpcjonizmu i hedonizmu.

A zatem z punktu widzenia badaczy chińskiej subkultura anime jest odbierana jako poważne zagrożenie dla wartości kultury dominującej, co zostaje odzwierciedlone w polityce kulturowej Chin. W 2006 r. codziennie w godzinach 17–20 obowiązywał zakaz emisji zagranicznych filmów animowanych oraz programów te-

³⁶ Niu Jingjing, *Dongmanzhong de baoli neirong ji qi dui chuzhongsheng gongjixing de yingxiang* [Sceny przemocy w anime i ich wpływ na poziom agresji u uczniów szkoły średniej], praca magisterska, Uniwersytet Henan, 2009.

³⁷ Zhang Jing, Jie Li, *Dongman yawenhua dui qingshaonian fanzui de yingxiang ji qi duice tanxi* [Wpływ subkultury anime na przestępczość młodzieżową i analiza środków zaradczych w tym zakresie], „Yufang Qingshaonian Fanzui Yanjiu” 2012, nr 2, s. 14–19.

³⁸ Dong Xiucheng, *Dongman wenhua...*, s. 173.

lewizyjnych poświęconych zagranicznej produkcji animacyjnej³⁹, a w roku 2008 ograniczenia te wydłużono do godz. 21, co wskazuje, że japońska kultura anime nie została zaadaptowana na płaszczyźnie kultury dominującej. Pod koniec 2014 r., po kilkakrotnej emisji przez Centralną Telewizję Chińską programów traktujących o szkodliwym wpływie przekazu zawartego w anime oraz po ukazaniu się wielu artykułów w rozmaitych chińskich gazetach, Departament Rynku Kulturalnego Ministerstwa Kultury ChRL przeprowadził kontrolę chińskiego Internetu i wydał tzw. czarną listę stron łamiących normy, przepisy i społeczne obyczaje moralne⁴⁰, wymieniając m.in. zakazane anime zawierające pornografię i przemoc – tym samym zostały wyznaczone granice tego, co jest dozwolone dla subkultur młodzieżowych. Na listę trafiło wiele kreskówek anime bardzo popularnych wśród młodzieży, m.in. serial *Atak Tytanów*, znajdujący się w czołówce rankingów 2014 r. na stronie pptv.com w chińskim Internecie.

Warto zauważyć, że młodzi blogerzy i fani anime zazwyczaj nie podzielają poglądu władz na ten temat i protestują nie tylko poprzez dyskusje na blogach, lecz również za pomocą własnej twórczości. Autorka uznała za interesujący satyryczny tekst umieszczony na blogu, z podpowiedzią, jak należy przerobić „niepasujące” fabuły japońskich anime na potrzeby środowiska chińskiego i dostosować je do wartości socjalistycznych⁴¹, a zarazem ukazujący specyficzne powody nieakceptowania przez młodzież wielu wytworów masowej kultury dominującej. Na stronie www, gdzie podano informacje o zakazie emisji anime, w komentarzach młodzi ludzie wyrażają skrajne niezadowolenie tym faktem – według nich im więcej będzie zakazów, tym bardziej wzrośnie chęć obejrzenia anime, ponieważ zakazany owoc smakuje najlepiej. Yan Peng, ekspert Akademii Nauk Społecznych, w wywiadzie dla „Zhongguo Qingnian”, magazynu naukowego zajmującego się problematyką młodzieżową, stwierdził, że ludzie, którzy kontrolują kulturę masową, mają powyżej 40 lat, a to pokolenie nie rozumie współczesnej animacji, nie czyta komiksów, nie dyskutuje w Internecie, co jest uwarunkowane przez środowisko, w którym ludzie ci dorastali. Chiński badacz jest przekonany, że gdy tylko dzisiejsza młodzież stanie się głównym odbiorcą kultury masowej, anime natychmiast do niej wejdzie⁴².

³⁹ <http://www.itopmarketing.com/index.php/News/show/id/4024/lmid/197> [dostęp 15 grudnia 2014].

⁴⁰ <http://news.sohu.com/20141202/n406593344.shtml> [dostęp 10 lutego 2015].

⁴¹ http://blog.sina.com.cn/s/blog_686090090102vaia.html [dostęp 20 kwietnia 2015].

⁴² „Xin Dongmanzu”: zhuzai weilai wenhua? [„Nowi fani anime”: czy to oni będą rządzić nową kulturą?], <http://arts.51job.com/arts/05/262523.html> [dostęp 18 maja 2015].

Zakończenie

Anime z jednej strony stanowi formę rozrywki, pozwalającej się odprężyć i zapomnieć o codziennych kłopotach, z drugiej zaś jest potężnym narzędziem edukacyjnym, które obok tradycyjnych instytucji oświatowych jest w stanie wywierać znaczący wpływ na światopogląd i system wartości młodych ludzi, może zostać wykorzystane jako mechanizm przekazywania określonych wartości oraz podwyższenia prestiżu kultury narodowej na arenie światowej. Pojawienie się pierwszych kreskówek japońskich w telewizji chińskiej oraz japońskiej kultury anime, jak również dalszy wzrost ich popularności wśród pewnych grup młodzieży uwarunkowane są wieloma czynnikami. Warto zauważyć, że ziarna tej kultury trafiły na podatny grunt – osłabienie wpływów tradycyjnych instytucji na system wartości młodzieży po wprowadzeniu polityki reform, ogólne rozpowszechnienie kultur młodzieżowych i pojawianie się produktów kultury adresowanych wyłącznie do młodzieży, jak również informatyzacja społeczeństwa odegrały znaczącą rolę w kształtowaniu się szczególnej pozycji anime wśród chińskiej młodzieży. Sytuacja w społeczeństwie, m.in. braki w kulturowych produktach dla młodzieży, silna presja skierowana na osiąganie sukcesów w nauce i pracy, samotność i problemy psychologiczne jednaków, brak zrozumienia u rodziców oraz inne czynniki stanowiły obiektywne powody zanurzenia się młodzieży w świecie anime. Młodzież chińska dążąca do indywidualizmu postrzega tę rozrywkę jako sposób na wzbogacenie wewnętrznego świata, poznawanie życia i znalezienie sobie przyjaciół takich jak oni.

W ostatnim okresie rosnące zainteresowanie młodych Chińczyków japońską kulturą anime zaczęło przykuwać coraz większą uwagę społeczeństwa. Nie można powiedzieć, że wartości istniejące w subkulturze anime są diametralnie sprzeczne z wartościami kultury dominującej – przyjaźń, praca zespołowa, wola osiągania celów i inne są zbieżne z moralno-politycznymi zadaniami nowoczesnej strategii chińskiej i mogą zostać przekazane jedynie za pomocą środków zrozumiałych dla młodzieży. Z drugiej jednak strony, według wielu chińskich badaczy, sporo fabuł anime zawiera przede wszystkim pewne zasadnicze rozbieżności w odbiorze wojny i przemocy, ustanowienia priorytetów w systemie wartości moralnych kultury konfucjańskiej. Ponadto badacze ci uważają, że w zagranicznych, a zwłaszcza w japońskich anime aspekt edukacyjny nie zawsze jest zauważalny, częstokroć przesłania go warstwa rozrywkowa, w związku z czym anime stanowi ukryte narzędzie do przekazu systemu wartości.

Wygląda na to, że w ostatnim czasie argumenty przeciwko japońskim anime zaczęły zyskiwać przewagę. Subkultura są zjawiskiem bardzo elastycznym, czę-

sto po upływie jakiegoś czasu mogą się łączyć z kulturą masową i dominującą – takie tendencje w ostatnich latach zauważono również w odniesieniu do kultury anime. Jeśli jednak weźmiemy pod uwagę ostatnie ograniczenia dotyczące oglądania japońskich anime, obecnie tezy dotyczące ich dalszej popularyzacji wydają się mało prawdopodobne. W najbliższym okresie, w świetle wzmocnienia świadomości ideologicznej oraz mechanizmów przekazu systemu wartości i rozszerzenia wpływów kultury dominującej na wszystkich poziomach, kultura anime będzie nadal istnieć w społeczeństwie chińskim w postaci subkultury i rozwijać się jedynie w ramach tego, co jest dozwolone. Proces komercjalizacji i rozwój przemysłu anime będzie jednak przybierał na sile i najprawdopodobniej wysiłki w dużej mierze zostaną skierowane na popularyzację i wzrost jakości produkcji krajowej. Wątpliwe jest, by japońskie anime szybko utraciło popularność, jednak istniejące ograniczenia niewątpliwie zawężą możliwości dostępu do niego, będą one zatem rozpowszechniane wśród uczestników subkultury w jakiś inny sposób niż poprzez dotychczasowe fora i strony internetowe.