

AZJATYCKI SOFT POWER A PRAWO WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

© KATARZYNA GRZYBCZYK



AZJATYCKI SOFT POWER A PRAWO WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

KATARZYNA GRZYBCZYK

Zamów książkę w księgarni internetowej

profinfo.pl
księgarnia internetowa



Wolters Kluwer

Warszawa 2024

Spis treści

Wstęp 9

Rozdział I **Bruce Lee i hongkońskie filmy akcji** 13

1. Wprowadzenie 15
2. Hongkońskie kino lat 70. 21
3. Ochrona prawna sztuk walki 23
4. Własność intelektualna i sztuki walki 28
5. Wizerunek Bruce'a Lee 32

Rozdział II **Cool Japan – manga, anime, cosplay** 41

1. Wprowadzenie 43
2. Kultura otaku 47
3. Manga 49
4. Anime 60
5. Cosplay 67

Rozdział III **Japońska sztuka współczesna** 69

1. Wprowadzenie 71
2. Ruch superflat 73
3. Yayoi Kusama – najdroższa artystka świata 77
4. Sztuka konceptualna 82
5. Yoshitomo Nara – prawdopodobnie najłynniejszy żyjący japoński artysta współczesny 86
6. Droit de suite 90
7. Żywe skarby narodowe 94

Rozdział IV Bollywood – kraina inspiracji czy indyjska specyfika? 99

1. Wprowadzenie 101
2. Masala film 104
3. Wpływ filmów Bollywood na modę 106
4. Bollywoodzkie inspiracje 115
5. „Indianizacja” filmów 120

Rozdział V Gry hazardowe w Makau 127

1. Wprowadzenie 129
2. Hazard w Makau 138
3. Reklama gier hazardowych 140
4. Gry hazardowe a prawo własności intelektualnej 142
5. Znaki towarowe 149
6. Miasto – scenografia 151

Rozdział VI Tajwan – demokracja i półprzewodniki 155

1. Wprowadzenie 157
2. Demokracja 160
3. Półprzewodniki 167
4. Piractwo chipowe 172
5. Klimat a produkcja półprzewodników 178

Rozdział VII Mała czerwona kropka – Singapur 181

1. Wprowadzenie 183
2. Edukacja 188
3. Atrakcyjny model biznesowy 191
4. Znaczenie własności intelektualnej 195
5. Finansowanie zabezpieczone własnością intelektualną 199
6. Zakazy 202

Rozdział VIII TikTok – soft power po chińsku? 205

1. Wprowadzenie 207
2. TikTok 213
3. TikTok i spory sądowe 220
4. Krótkie filmiki wideo 226

Rozdział IX Koreańska fala 231

1. Wprowadzenie 233
2. K-drama: seriale, filmy, k-zombies 239
3. K-video games 246
4. K-food i kimchi 253

Rozdział X K-pop i BTS 261

1. Wprowadzenie 263
2. Regulacje prawne k-popu 269
3. Niewolnicze umowy 275
4. BTS 277

Zakończenie 289

Bibliografia 291

Wstęp

Określenie soft power zostało zastosowane przez profesora Uniwersytetu Harvarda Josepha Nye pod koniec lat 80. XX w. Początkowo soft power miała być koncepcją analityczną wypełniającą lukę w sposobie myślenia o władzy, stopniowo jednak nabrała ona politycznego oddźwięku¹. Choć pierwotnym kontekstem była analiza potęgi amerykańskiej (której wieszczono wówczas upadek), to okazało się, że koncepcja soft power zakorzeniła się w stosunkach międzynarodowych i znalazła zastosowanie także poza Stanami Zjednoczonymi.

Soft power polega na zdolności przyciągania i przekonywania do swoich racji, podczas gdy twarda siła opiera się na zdolności do wywierania nacisku. Wyrasta ona zatem z potęgi militarnej lub gospodarczej kraju, zaś miękka siła wynika z atrakcyjności kultury, ideałów politycznych i polityki danego kraju². Soft power opiera się na założeniu, że państwa powinny być proaktywne w zarządzaniu nią, a nie tylko czekać, aż coś się wydarzy: dzięki umiejętnemu wykorzystaniu zasobów kulturowych, wartości i instytucji państwo ma możliwość realizacji agendy w instytucjach międzynarodowych, prezentowania atrakcyjnego modelu gospodarczego lub skuteczniejszego realizowania swoich interesów. Wykorzystanie miękkiej siły opiera się na międzynarodowej wymianie kulturalnej, współpracy i dyplomacji kulturalnej, pomocy gospodarczej i technologicznej, wszystkim, co ma zbudować pozytywny wizerunek kraju i zainteresowanie obcokrajowców³.

¹ J. Nye, *Soft power: the origins and political progress of a concept*, „Palgrave Communications” 2017/3, <https://www.nature.com/articles/palcomms20178>.

² *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, <https://wcfia.harvard.edu/publications/soft-power-means-success-world-politics>.

³ N. Otmazgin, *A Taiwanese soft power?*, Taiwan Insight 16.04.2021, <https://taiwaninsight.org/2021/04/16/a-taiwanese-soft-power/>; N. Otmazgin, *A Taiwanese Soft Power? Contesting Visions*

Początkowo koncepcja soft power spotkała się z niezrozumieniem, żeby nie powiedzieć z niechęcią, zwłaszcza w niektórych kręgach politycznych i wojskowych, głównie dlatego, że była „miękka”. Jednak z czasem zaczęto dostrzegać jej wartość, zwłaszcza w państwach azjatyckich. Docenienie soft power nie oznacza odrzucenia hard power, tego nie zrobi żadne państwo ani żaden polityk. Obecnie w stosunkach międzynarodowych funkcjonuje termin „smart power” (z ang. inteligentna siła) na określenie inteligentnej integracji i łączenia w sieć dyplomacji, obrony, rozwoju i innych narzędzi „twardej” i „miękkiej” siły⁴.

Mimo iż wskazane określenia narodziły się w Stanach Zjednoczonych⁵, to akurat amerykańscy politycy posługują się nimi rzadko w ostatnich czasach, w przeciwieństwie do przywódców azjatyckich, którzy miękką siłę i zarządzanie wizerunkiem państwa postrzegają jako skuteczny sposób na realizację celów polityki zagranicznej, pomoc w zdobywaniu przyjaciół i sojuszników, budowanie zrozumienia dla międzynarodowej pozycji krajów i realizację ich programu⁶. W dobie globalnej informacji miękkie źródła władzy, takie jak kultura, wartości polityczne i dyplomacja, są częścią tego, co buduje wielkie mocarstwo. Wskazuje się, że sukces zależy nie tylko od tego, czyja armia zwycięży, ale także od tego, czyja historia zwycięży⁷.

Rudyard Kipling powiedział kiedyś słynne słowa: „Och, Wschód to Wschód, a Zachód to Zachód i nigdy się nie spotkają”⁸. I choć przez dziesięciolecia była to prawda, to m.in. dzięki soft power Wschód i Zachód zbliżyły się

of Democracy and Culture, International Journal of Taiwan Studies 12.12.2022, <https://brill.com/view/journals/ijts/aop/article-10.1163-24688800-20221285/article-10.1163-24688800-20221285.xml>.

⁴ Pochodzenie terminu „inteligentna moc” jest przedmiotem dyskusji i zostało przypisane zarówno Suzanne Nossel (zastępca ambasadora Holbrooke’a w ONZ podczas administracji Clintona), jak i Josephowi Nye; zob. https://en.wikipedia.org/wiki/Smart_power; por. także J.S. Nye, *State Smart Power Strategies* [w:] J.S. Nye, *Soft Power and Great-Power Competition. China and Globalization*, Singapore 2023, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-99-0714-4_3#citeas.

⁵ Co nie znaczy, że dopiero Amerykanie w XX w. odkryli te narzędzia; posługiwanie się dyplomacją czy wymianą kulturalną znane było od starożytności.

⁶ N. Otmazgin, *A Taiwanese soft power?*, Taiwan Insight...; N. Otmazgin, *A Taiwanese soft power? Contesting...*

⁷ J.S. Nye, *The Rise of China’s Soft Power* [w:] J.S. Nye, *Soft Power and Great-Power Competition. China and Globalization*, Singapore 2023, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-99-0714-4_15.

⁸ R. Kipling, *The Ballad of East and West*, https://www.kiplingsociety.co.uk/poem/poems_eastwest.htm.

do siebie i mają coraz więcej wspólnych płaszczyzn⁹. Dlatego uważam, że warto pilnie obserwować państwa azjatyckie, które stają się lub już są istotnymi graczami na arenie międzynarodowej, niekoniecznie albo nie tylko ze względu na swój potencjał militarny. Udałe próby podbicia świata za pomocą swoich pomysłów, modeli, wartości, kultury okazały się dużo bardziej skuteczne niż ciągłe powracanie do przeszłości i domaganie się zadośćuczynienia za prawdziwe lub nieprawdziwe krzywdy.

Niniejsze opracowanie skupia się, co do zasady, na jednym elemencie soft power, czyli własności intelektualnej lub szerzej – na dobrach niematerialnych, które są podstawą koncepcji miękkiej siły. Nie ukrywam, że świadoma i celowa polityka państw azjatyckich wykorzystująca własność intelektualną (i ją wzmacniająca), robi na mnie wrażenie, nawet jeśli niekoniecznie jestem odbiorcą określonych dóbr.

Nie oznacza to jednak, że nie dostrzegam odmiennego, niż nasze, podejścia do kwestii takich jak prawa kobiet, mniejszości seksualnych czy religijnych i innych problematycznych zagadnień. Ale nie o tym jest ta książka.

Recenzentem niniejszego opracowania jest Pan Profesor Kamil Zeidler, m.in. dyrektor Centrum Studiów Azji Wschodniej Uniwersytetu Gdańskiego, któremu chciałabym bardzo podziękować za przemiłą recenzję oraz cenne wskazówki merytoryczne. Dzięki nim udało mi się, mam nadzieję, uniknąć „europejskiego egocentryzmu”.

⁹ Nie jest to może dokładnie polska perspektywa, ale na świecie tak właśnie się dzieje.



Lampa „Kyoto” firmy Stellar Works oraz tradycyjne słodycze japońskie nerikiri wagashi, https://www.cj-fund.co.jp/en/files/press_200915-en.pdf, <https://www.tastemade.com/videos/traditional-japanese-sweets-orange-nerikiri>

2. Kultura otaku

Dla zrozumienia opisanej strategii promowania Japonii istotne może być pojęcie „otaku culture”, które wyjaśnia w pewnym zakresie fenomen popkultury japońskiej. Kultura otaku jest jedną z najbardziej znanych japońskich kultur popowych na świecie, podobnie jak kultura kawaii¹⁶, choć kto i dlaczego jest nazywany otaku nie jest takie oczywiste. W języku japońskim słowo „otaku” może funkcjonować jako formalny zaimek drugiej osoby (ty), a także oznaczać dom¹⁷. Jednak w 1983 r. w swoim artykule opublikowanym w magazynie „Manga Burriko” publicysta Nakamori Akio użył tego określenia w innym znaczeniu, w odniesieniu do określonych grup ludzi w Japonii. Opisał on uczestników Comic Market, konwencji dōjinshi¹⁸, jako otaku, czyli miłośników, fanów

¹⁶ K. Sato, *From Hello Kitty to Cod Roe Kewpie. A Postwar Cultural History of Cuteness in Japan*, „Education About Asia” 2009/2, s. 38 i n., <https://www.asianstudies.org/wp-content/uploads/from-hello-kitty-to-cod-ro-e-kewpie-a-postwar-cultural-history-of-cuteness-in-japanA.pdf>.

¹⁷ *What does 'otaku' really mean? Is 'otaku' an insult? It depends*, <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/what-does-otaku-mean-in-japanese>.

¹⁸ Comiket (skrót od Comic Market) to największe na świecie targi dōjinshi (mangi wydawanej samodzielnie), gdzie można znaleźć rzadkie egzemplarze mangi, bardzo pożądane przez kolekcjonerów. Comiket jest niezwykłym wydarzeniem, odbywającym się dwa razy w roku w Tokyo Exhibition Center i gromadzącym ponad 500 tys. uczestników, z których wielu jest przebranych za swoje ulubione postaci, por. *Comic Market's Ideals and Vision*, <https://www.comiket.co.jp/info-c/IdealsAndVision.html>.

mangi¹⁹. Jednak określenie to stało się popularne dopiero w 1989 r., po głośnej sprawie tzw. mordercy otaku, czyli Miyazaki Tsutomu, który porwał i zabił cztery dziewczynki, zaś w jego domu znaleziono kolekcję kaset wideo z horrorami i filmami porno, podobno celowo nieprawdziwie opisywane w mediach jako anime i manga shōjo (komiksy skierowane do dziewcząt)²⁰. Od tego czasu w większości dyskusji na temat otaku uznaje się ich za członków pewnych subkultur, szczególnie związanych z mangą i anime, ale tych, których konsumpcja i zabawa przekroczyły granice zdrowego rozsądku (jōshiki)²¹.

We współczesnym japońskim slangu określenie „otaku” jest odpowiednikiem „maniaka”, „geeka” lub „nerda”, jednak może odnosić się do każdego fana określonego tematu, hobby lub formy rozrywki, a wraz z rosnącą popularnością popkultury japońskiej przestaje być postrzegane jako negatywne i obraźliwe²². Co więcej, ponieważ liczba otaku gwałtownie wzrosła na przestrzeni kilkunastu lat, nie można uważać ich za mniejszość czy subkulturę, gdyż granica między mainstreamem a kulturą otaku niemal się zatarła²³. Niewątpliwie istotne jest to, że otaku mają olbrzymią siłę nabywczą, zaś kwoty, jakie przeznaczają na zakup produktów związanych ze swoim hobby, są ogromne. Według ankiety przeprowadzonej w czerwcu i sierpniu 2022 r. w Japonii otaku, którzy pasjonują się cosplayem, wydali średnio około 231 500 japońskich jenów (6285 zł) na swoje hobby²⁴.

Koncepcja Cool Japan świadomie inspirowana jest kulturą otaku, ale jednocześnie nie jest ona w pełni akceptowana przez japońskie społeczeństwo głównego nurtu, choć rosnąca popularność anime, mangi i gier wideo w innych częściach świata spowodowała nieco bardziej przychylnie spojrzenie na nią.

¹⁹ K. Morikawa, おたく / Otaku / Geek, „Working Words: New Approaches to Japanese Studies”, 20.04.2012, <https://escholarship.org/content/qt5zb9r8cr/qt5zb9r8cr.pdf?t=m2xs17>.

²⁰ Podobno partie polityczne chciały wykorzystać tę sprawę, aby wprowadzić zakaz tworzenia i rozpowszechniania mangi i anime; por. https://en.wikipedia.org/wiki/Tsutomu_Miyazaki.

²¹ T.H. Kam, *The common sense that makes the 'otaku': rules for consuming popular culture in contemporary Japan*, „Japan Forum” 2013/2, s. 151–173, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09555803.2012.743481?casa_token=Nairtw14TZYAAAAA%3AT97w5tA-cuu5fluX24Pd42halJx4BCg5ma8GzqFNJnuLGSWKLt7OM9okOfstSMvoiy-vEJ_D9UgH.

²² Zob. <https://en.wikipedia.org/wiki/Otaku>.

²³ T. McNikol, *Otaku proud of it*, the japan times 6.04.2004, <https://www.japantimes.co.jp/community/2004/04/06/issues/otaku-proud-of-it/#.WYBWqVEwjU>.

²⁴ *Average annual amount spent per otaku (geek) on hobbies in Japan as of August 2022, by category*, <https://www.statista.com/statistics/692686/japan-otaku-spending-on-fan-goods-by-category/>.



Japońska młodzież otaku, <https://www.timeout.com/tokyo/things-to-do/subcultures-in-tokyo>

Dostrzeżono i zaczęto w sposób świadomy wykorzystywać elementy popkultury, by przyciągnąć konsumentów zarówno otaku, jak i nie-otaku. Podczas Letnich Igrzysk Olimpijskich w 2016 r. w Rio de Janeiro w Brazylii ówczesny japoński premier Shinzo Abe pojawił się na ceremonii zamknięcia w przebraniu znanego bohatera gry wideo Mario (Nintendo's Super Mario Brothers)²⁵.

3. Manga

Manga²⁶ to popularna w Japonii forma sztuki, w której artyści opowiadają historie za pomocą obrazów i słów, stanowi ona odpowiednik komiksu. Inspiracją dla japońskich artystów jest nie tylko codzienne życie, tematy są niezwykle zróżnicowane: narracje o superbohaterach, sport, wydarzenia

²⁵ K.N. Sheehan, *The otaku phenomenon: pop culture, fandom, and religiosity in contemporary Japan*, „Electronic Theses and Dissertations” 2017, paper 2850, <https://core.ac.uk/download/pdf/217210299.pdf>.

²⁶ W języku japońskim określenie „manga” może odnosić się do wszelkiego rodzaju kreskówek, komiksów i animacji, ponieważ składa się z dwóch kanji (znaków) – „człowiek”, co oznacza „kapryśny lub improwizowany” oraz „ga”, co oznacza „obrazy”, które razem tworzą 漫画. Dlatego historycznie

historyczne, polityka, romans itp. Cieszy się ona od dziesięcioleci popularnością w bardzo szerokiej grupie demograficznej, obejmującej różne grupy wiekowe, płci i środowiska społeczne²⁷.

Manga bardzo rzadko wykorzystuje pełną paletę barw, częściej jest czarno-biała, choć technika rysowania jest niejednolita – linie mogą być surowe i proste albo też rysunki są niezwykle szczegółowe²⁸. Choć obecnie wiele osób na całym świecie zna współczesną mangę, to jest ona znacznie starsza, niż mogłoby się wydawać, i nie należy jej utożsamiać z dwudziestowiecznymi komiksami. Mimo iż trudno podać dokładną datę powstania pierwszej mangi, większość źródeł wskazuje na serię rysunków różnych artystów z XII i XIII w., przedstawiających króliki i małpy kąpiące się w rzece, zapasy żab i królików oraz inne sceny, w których zwierzęta zachowują się jak ludzie (Chōjū-jinbutsu-giga – Scrolls of Frolicking Animals)²⁹. Inni łączą koncepcję mangi ze zbiorem rysunków Toba Ehon, powstałych w okresie Edo (1603–1867)³⁰: Toba-e (鳥羽 絵) to styl malarstwa japońskiego, karykatury czasami przedstawiające zwierzęta wykonujące ludzkie zadania. Choć ich popularność przypadła na XVII w., to obrazy Toba-e wywarły trwały wpływ na malarstwo japońskie, zwłaszcza mangę³¹.

rzecz biorąc, może być wiele wczesnych przykładów odnoszących się do estetyki i narracji używanych we współczesnej mandze. Poza Japonią „manga” jest używana tylko do opisywania komiksów, podczas gdy „anime” obejmuje różnego rodzaju kreskówki i animowane komiksy. Anime jest zazwyczaj, ale nie zawsze, animowaną wersją mangi. Zob. A. Kordic, L. Pereira, E. Martinique, *A Short History of Manga*, Widewalls 24.09.2016, <https://www.widewalls.ch/magazine/japanese-manga-comics-history>.

²⁷ *Manga: a brief history in 12 works*, 5.12.2018, <https://blog.britishmuseum.org/manga-a-brief-history-in-12-works/>.

²⁸ *Manga & Anime – A History of Manga: Rise of a Global Phenomenon*, <https://japan.com/discoveritem/history-manga-rise-global-phenomenon/>.

²⁹ A. Gleason, *Medieval Manga in Midtown: The Choju-Giga at the Suntory Museum*, <https://artscape.jp/artscape/eng/ht/0712index.html>.

³⁰ Okres Edo odnosi się do okresu, kiedy Japonią rządziła rodzina Tokugawa. Nazwa epoki wzięła się od miasta Edo, dzisiejszego Tokio, gdzie szogunat Tokugawa miał swój rząd. Czasami nazywa się go także wczesną epoką nowożytną, ponieważ w tym czasie ukształtowało się wiele cech współczesnego społeczeństwa japońskiego; por. G. Squires, *Edo Period*, World History Encyclopedia 11.10.2022, https://www.worldhistory.org/Edo_Period/.

³¹ C. Wood, *Manga: A Brief History*, Journal of Antiques & Collectibles, <https://journalofantiques.com/features/manga-brief-history/>; <https://en.wikipedia.org/wiki/Toba-e>.



Opowieść o małpach, <https://blog.britishmuseum.org/manga-a-brief-history-in-12-works/>

Samo określenie „manga” zostało użyte po raz pierwszy w 1798 r. w odniesieniu do książki z obrazkami *Shiji no Yuki Kaji* (Cztery pory roku) autorstwa Santō Kyōden³², rozstawione jednak zostało dopiero w 1814 r. po użyciu jako tytuł *Manga hyakujo* autorstwa Aikawy Miny oraz zbioru różnorodnych szkiców *Manga* Hokusai (autor słynnej wielkiej fali), choć należy pamiętać, że nie były to rysunki opowiadające jakąś historię, zatem termin „manga” w ujęciu Hokusai oznaczał coś innego niż obecnie³³.

Pierwsze w historii czasopismo mangi „Eshinbun Nipponchi” zostało wydane w 1874 r. przez Kanagaki Robun i Kawanabe Kyosai³⁴, prawdopodobnie pod wpływem pionierskiego magazynu satyrycznego „The Japan Punch”, publikowanego od 1862 r. przez Charlesa Wirgmana³⁵. „Eshinbun Nipponchi”

³² R. Akira, *Manga's Historia*, 29.09.2009, <http://rinaakira.blogspot.com/2009/09/mangas-historia.html>.

³³ A. Kordic, L. Pereira, E. Martinique, *A Short History of...*

³⁴ *Manga & Anime – A History Of...*

³⁵ Wirgman był korespondentem czasopisma „Illustrated London News”, piszącym z Malty, Filipin, Chin, a na koniec z Japonii, gdzie założył własne czasopismo „The Japan Punch”, przedstawiające karykatury lokalnych mieszkańców Zachodu i trudności, jakie napotykali w nawiązywaniu stosunków handlowych i dyplomatycznych z Japończykami; por. *The Japan Punch*, <https://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/>.



Manga autorstwa Hokusai, https://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai_Manga

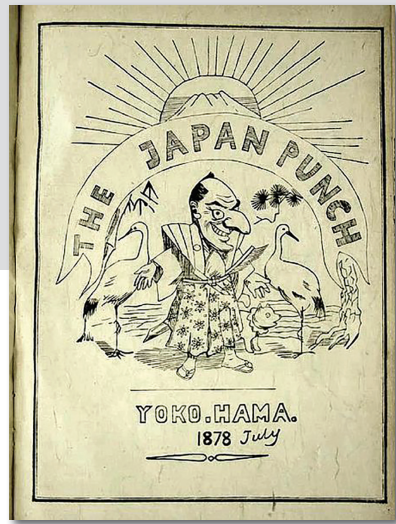
nie odniosło spodziewanego sukcesu i przestało wychodzić po zaledwie trzech numerach. Następnie pojawiły się „Kisho Shimbun” w 1875 r., „Marumaru Chinbun” w 1877 r. i „Garakuta Chinpo” w roku 1879³⁶.

Manga odżyła po II wojnie światowej, chociaż nie był to dobry czas dla Japonii. Na skutek swoich własnych decyzji i wyborów znalazła się pod okupacją Stanów Zjednoczonych, co okazało się istotnym wydarzeniem w rozwoju mangi. Amerykanie przywieźli do Japonii własne komiksy i kreskówki, z bohaterami typu Myszka Miki, Betty Boop i Bambi, które zadziwiły japońskich odbiorców, stając się także inspiracją dla rodzimych artystów³⁷. Tworzenie mangi okazało się sposobem na zachowanie tożsamości narodowej i zrobienia czegoś wyjątkowego dla Japonii³⁸. Szukając czytelników, wiele gazet

³⁶ Yasuka, *A Brief History Of Manga*, 9.05.2014, <https://www.kcpinternational.com/2014/05/a-brief-history-of-manga/>.

³⁷ A. Kordic, L. Pereira, E. Martinique, *A Short History of...*

³⁸ *Manga & Anime – A History Of...* Niektórzy pisarze japońscy, tacy jak Takashi Murakami, uważają, że kapitulacja Japonii i bombardowanie atomowe Hiroszimy i Nagasaki spowodowały długotrwałe blizny na japońskiej psychice artystycznej, która straciła swoją wcześniejszą „męskość”. Stąd szukanie pocieszenia w nieszkodliwych i uroczych (kawaii) obrazkach; por. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_manga.



Czasopismo satyryczne „The Japan Punch”, <https://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/>

i czasopism przekształciło się w cotygodniowe i miesięczne magazyny komiksowe, które zawierały kolekcję około 10 lub 20 serii (historii) w każdym wydaniu. Jednym z pierwszych artystów mangi odnoszących sukcesy po wojnie był Osamu Tezuka (który stworzył słynnego Astro Boya oraz Black Jacka, Kimba the White Lion), Machiko Hasegawa (ze swoim Sazae-san) czy wreszcie Mitsuteru Yokoyama (Tetsujin 28, Giant Rob, BPrincess Comet) – wszyscy oni tworzyli serie, które są popularne do dziś³⁹.

Osamu Tezuka, znany jako bóg mangi i ojciec chrzestny anime, w obydwu tych rodzajach sztuki rysował swoich bohaterów z charakterystycznymi dużymi oczami⁴⁰. Być może dlatego Astro Boy⁴¹, który uosabia estetykę mangi, szybko stał się i pozostał ulubioną postacią czytelników w Japonii i innych krajach.

³⁹ *Manga & Anime – A History Of...*

⁴⁰ Y. Ikezoe, *Behind the Trend of Huge Eyes in Japanese Anime*, japansociology 25.12.2013, <https://japansociology.com/2013/12/25/behind-the-trend-of-huge-eyes-in-japanese-anime/>. Chociaż niektórzy wskazują źródła szeroko otwartego spojrzenia (dużych oczu) w ilustracjach magazynów shōjo z przełomu XIX i XX w. Najważniejszymi ilustratorami związanymi z tym stylem w tamtych czasach byli Yumeji Takehisa, a zwłaszcza Jun'ichi Nakahara, który często rysował postacie kobiece z dużymi oczami; por. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_manga.

⁴¹ Astro Boy to historia małego robota, który został stworzony przez „szalonego naukowca”, gdy jego własny syn zginął w wypadku samochodowym. Kiedy jednak naukowiec zdaje sobie sprawę,

Soft power jest jednym z narzędzi wykorzystywanych do osiągnięcia wiodącej pozycji przez państwa azjatyckie. Jest to współpraca i dyplomacja kulturalna, pomoc gospodarcza i technologiczna – wszystko to, co buduje pozytywny wizerunek kraju i zainteresowanie obcokrajowców. *Soft power* polega na zdolności przyciągania i przekonywania do swoich racji i wynika z atrakcyjności kultury, ideałów politycznych i polityki danego kraju, podczas gdy *hard power* opiera się na zdolności do wywierania nacisku i wyrasta z potęgi militarnej lub gospodarczej.

Bogato ilustrowana książka skupia się na własności intelektualnej, która stała się narzędziem *soft power* i którą państwa azjatyckie wykorzystują w sposób mistrzowski, podbijając świat. W publikacji w niezwykle interesujący sposób przedstawiono: • hongkońskie filmy akcji • japońską mangę, anime i cosplay • tajwańskie półprzewodniki • k-pop i k-dramę.

Książka jest przeznaczona nie tylko dla osób zainteresowanych własnością intelektualną, lecz także dla tych zafascynowanych Azją. Zaciekawi również czytelników zajmujących się stosunkami międzynarodowymi w aspekcie kulturowym.

KATARZYNA GRZYBCZYK – profesor doktor habilitowana; pracownik Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Śląskiego; radca prawny, mediator sądowy, arbiter Sądu Polubownego ds. Domen Internetowych; zajmuje się prawem własności intelektualnej, prawem reklamy oraz prawem prywatnym międzynarodowym; autorka wielu publikacji z tego zakresu.

Tytuł polecany przez



Centrum Studiów
Azji Wschodniej
UNIwersytet GDAŃSKI

79 zł (w tym 5% VAT)
ISBN 978-83-8358-319-8



9 788383 583198

Zamówienia:
infolinia +48 801 044 545
zamowienia@wolterskluwer.pl
www.profinfo.pl



9788383583198 W01P01

 Wolters Kluwer