

WOLNOŚĆ TWÓRCZA I PRAWO AUTORSKIE:  
DOUJINSHI WE WSPÓŁCZESNEJ JAPONII

Wprowadzenie

Zjawisko twórczości fanowskiej jest obecne na całym świecie. Choć może przybierać różne formy w zależności od uwarunkowań kulturowych, to łączy je zaangażowanie w tworzenie własnych interpretacji istniejących już dzieł kultury. Pomimo popularności twórczości fanowskiej, jej status prawny często pozostaje niejasny zarówno dla twórców, jak i praktyków prawa. W polskiej literaturze prawniczej podnoszono już, że problematyce sztuki fanowskiej nie poświęcono wystarczającej uwagi, sugerując jednocześnie konieczność uregulowania tej działalności<sup>1</sup>. Analiza twórczości fanowskiej w różnych kulturach może dostarczyć cennych wskazówek dotyczących kształtowania takich regulacji w Polsce. Szczególnie interesującym przypadkiem twórczości fanowskiej jest praktyka *doujinshi* występująca w Japonii i ciesząca się dużym społecznym uznaniem. Temat *doujinshi* w prawie autorskim nie został do tej pory w sposób pogłębiony opisany w polskiej literaturze. Przyjrzenie się temu zagadnieniu może przynieść nowy i istotny kontekst rozważań i stać się inspiracją do poszukiwania odpowiedzi na różne problemy związane z regulacją fanfiction w Polsce<sup>2</sup>. Celem artykułu jest przybliżenie fenomenu *doujinshi* w Japonii.

---

DOI: 10.4467/23538724GS.23.024.19019

ORCID: 0000-0002-6326-4703

<sup>1</sup> K. Grzybczyk, *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, Wolters Kluwer, Warszawa 2020, s. 126.

<sup>2</sup> Zob. W. Machała, *Niebezpieczna (potencjalnie) zabawa z prawem autorskim, czyli dylemat fanfiction*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2023, nr 2, s. 52–61; E. Szatkowska, *Dozwolony użytek postaci fikcyjnych* [w:] *Prawo autorskie w praktyce. O prawach twórców i odbiorców utworów*, red. E. Szatkowska, Wolters Kluwer, Warszawa 2022; K. Grzybczyk, *Opowiadania fanfiction a prawo autorskie* [w:] *eadem, Twórczość internautów w świetle regulacji prawa autorskiego na przykładzie fanfiction*, Wolters Kluwer, Warszawa 2015; N. Karpiuk, A. Semeniuk, *Fanfic i fanart w świetle prawa autorskiego* [w:] *Internet a prawo autorskie*, red. A. Niewęglowski, M. Chrzanowski, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2016; P. Jasiński, *Utwory zależne* [w:] *Poradnik dla blogerów, vlogerów, gamerów i instagramowiczów. Czego nie wolno robić w Internecie*, red. K. Grzybczyk, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2017.

Analiza prawnego, historycznego oraz kulturowego kontekstu pozwoli pokazać, jak prawo autorskie w Japonii oddziałuje na działalność fanowską, odzwierciedlając złożoną równowagę między ochroną własności intelektualnej a wolnością twórczą.

### *Doujinshi* – definicja i znaczenie we współczesnej Japonii

Termin *doujinshi* (zapisywany również jako *dojinshi* bądź *dojinshi*) pochodzi od słów *doujin* (dosłownie „ta sama osoba”, co odnosi się do jednej lub kilku osób mających wspólne zainteresowania lub cel) i *shi* (z jap. „magazyn” lub „periodyk”)<sup>3</sup>. *Doujinshi* bywa tłumaczone jako „komiksy fanowskie” lub „japońskie komiksy fanowskie”<sup>4</sup>. Choć przekłady te są prawidłowe, to nie oddają w pełni roli, jaką ta forma twórczości odgrywa we współczesnej Japonii. Według badań przeprowadzonych przez All Japan Magazine and Book Publishers’ and Editors’ Association oraz Research Institute for Publications w 2022 r. szacunkowa łączna sprzedaż drukowanych oraz elektronicznych komiksów i czasopism w Japonii wynosiła 677 mld jenów, a udział sprzedaży komiksów w rynku wydawniczym osiągnął poziom 41,5%<sup>5</sup>.

*Doujinshi*, oparte najczęściej na przetwarzaniu istniejących już komiksów (np. poprzez rozwijanie poszczególnych wątków lub zmianę zachowania i wyglądu bohaterów), stanowią dużą część rynku mangi i niejako z tym rynkiem konkurują<sup>6</sup>. Wskazuje się, że ruch amatorskiej mangi jest najważniejszą subkulturą we współczesnej Japonii<sup>7</sup>, a konwenty, na których Japończycy spotykają się, aby sprzedawać i wymieniać się *doujinshi*, są największym publicznym zgromadzeniem w całym kraju<sup>8</sup>. Wydaje się jednak, że firmy kontrolujące rynek komercyjnej mangi nie

---

<sup>3</sup> N. Lamerichs, *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*, „Participations. Journal of Audience & Reception Studies” 2013, vol. 10, issue 1, s. 158. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie tłumaczenia z języka angielskiego są tłumaczeniami własnymi autorki artykułu.

<sup>4</sup> Tak: R. Morgan, *Conventional Protections for Commercial Fan Art under the U.S. Copyright Act*, „Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal” 2020, vol. 31, no. 2, s. 525–526; N.T. Noda, *When Holding on Means Letting Go: Why Fair Use Should Extend to Fan-Based Activities*, „University of Denver Sports and Entertainment Law Journal” 2008, vol. 5, s. 65; N. Lamerichs, *The cultural dynamic...*, s. 155.

<sup>5</sup> Raport All Japan Magazine and Book Publishers’ and Editors’ Association, Research Institute for Publications, <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01625/> (dostęp: 30.09.2023).

<sup>6</sup> L. Lessig, *Wolna kultura*, tłum. zbior., Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2005, s. 51.

<sup>7</sup> S. Kinsella, *Japanese subculture in the 1990s: Otaku and the amateur manga movement*, „Journal of Japanese Studies” 1998, vol. 24, issue 2, s. 289–316, za: T. Ichikohji, S. Katsumata, *The Relationship between Content Creation and Monetization by Consumers: Amateur Manga (Doujinshi) and Music in Japan*, „Annals of Business Administrative Science” 2016, vol. 15, issue 2, s. 91–92.

<sup>8</sup> L. Lessig, *Wolna kultura...*, s. 51.

podjmują starań, aby zlikwidować rynek *doujinshi*. Dzieje się to, mimo że wśród twórców *doujinshi* nie rozpowszechnił się zwyczaj uzyskiwania zgody od właścicieli praw autorskich na rozpowszechnianie przerobionych przez siebie komiksów, a zgodnie z japońskim prawem autorskim działanie takie jest nielegalne<sup>9</sup>. Od innych form twórczości fanowskiej, występujących na całym świecie, *doujinshi* odróżnia cel, często ukierunkowany na osiągnięcie zysku finansowego<sup>10</sup>.

Praktyka tworzenia *doujinshi* jest bardzo zróżnicowana: choć większość wykorzystuje formę mangi, to mogą one odwoływać się również do innych form twórczości, takich jak np. gry, literatura czy muzyka<sup>11</sup>. Znaczna część *doujinshi* opiera się na dziełach już istniejących, tworząc nową fabułę bądź dodając alternatywne postaci do stworzonego już świata, istnieją jednak *doujinshi* zupełnie samoistne, nienawiązujące w żaden sposób do uprzednio powstałych dzieł (tego typu prace są określane jako *sōsaku*<sup>12</sup>). Choć *doujinshi* są rozpowszechnione głównie wśród amatorów, to tworzą je także profesjonalni twórcy<sup>13</sup>, co przekłada się na zróżnicowany poziom powstałych dzieł. Praktyka ta najczęściej jest kojarzona z kulturą japońską, ale obecnie można spotkać *doujinshi* tworzone także w innych krajach (np. w Niemczech czy Holandii)<sup>14</sup>.

Co roku w Tokio odbywa się „Comiket” – największy na świecie konwent fanów *doujinshi*<sup>15</sup>. Jak czytamy na stronach organizatorów tego wydarzenia: „*doujinshi* są opisywane w japońskich słownikach jako magazyny wydawane dzięki współpracy grupy ludzi o wspólnych przekonaniach czy celach, służące jako platforma do prezentowania ich twórczości. Początkowo związane ze światem literatury, sztuki i nauki, *doujinshi* odnotowały imponujący wzrost popularności w Japonii jako sposób, w jaki różne subkultury związane z mangą wyrażają siebie. (...) Z reguły nie znajdują one miejsca w głównym nurcie komercyjnego systemu dystrybucji wydawniczej. Kluczowym celem w publikowaniu *doujinshi* jest wyrażanie siebie –

---

<sup>9</sup> *Ibidem*, s. 52.

<sup>10</sup> N.T. Noda, *When Holding on Means Letting Go...*, s. 70–71.

<sup>11</sup> H.A. Dahlan, *The Publishing and Distribution System of Japanese Manga and Doujinshi*, “Publishing Research Quarterly” 2022, vol. 38, issue 3, s. 658.

<sup>12</sup> N. Noppe, *The cultural economy of fanwork in Japan: doujinshi exchange as a hybrid economy of open source cultural goods*, PhD Thesis Presented to the Faculty of Arts, University of Leuven 2014, s. 73, [https://www.academia.edu/9194456/The\\_cultural\\_economy\\_of\\_fanwork\\_in\\_Japan\\_d%C5%8Djinshi\\_exchange\\_as\\_a\\_hybrid\\_economy\\_of\\_open\\_source\\_cultural\\_goods](https://www.academia.edu/9194456/The_cultural_economy_of_fanwork_in_Japan_d%C5%8Djinshi_exchange_as_a_hybrid_economy_of_open_source_cultural_goods) (dostęp: 20.09.2023).

<sup>13</sup> K. Hülsmann, *Controlling the spreadability of the Japanese fan comic: Protective practices in the doujinshi community*, “Participations. Journal of Audience & Reception Studies” 2020, vol. 17, issue 2, s. 276.

<sup>14</sup> N. Lamerichs, *The cultural dynamic...*, s. 161–165.

<sup>15</sup> Comiket jest jednym z największych konwentów komiksów na świecie. Z informacji podanych przez organizatora wynika, że poszczególne edycje tego wydarzenia przyciągały ponad pół miliona uczestników, <https://www2.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf> (dostęp: 30.09.2023).

komercyjny zysk rzadko bywa główną motywacją twórców. Ich zasięg dystrybucyjny jest ograniczony”<sup>16</sup>.

Jak wskazuje Lawrence Lessig, „tworzenie *doujinshi* reguluje bogaty kodeks etyczny”<sup>17</sup>. Żeby jakaś praca mogła być określana tym mianem, musi się dostatecznie odróżniać od kopiowanego przez siebie utworu. Istnieją nawet specjalne komisje, decydujące o tym, które prace nadają się do pokazów *doujinshi*, a które są zaledwie kopiami<sup>18</sup>. Działalności tej nie można pomijać również w kontekście społecznym: zwraca się uwagę, że te tworzone przez fanów dzieła niejako pomogły grupom społecznie marginalizowanym (głównie młodym kobietom) przekształcać media, których nie były pierwotnymi odbiorcami i reinterpretować je w taki sposób, aby mogły się z nimi utożsamiać<sup>19</sup>.

### Historia *doujinshi* – od niezależnych publikacji do globalnej społeczności fanów

Historia *doujinshi* sięga XIX wieku: grupy aspirujących artystów niezależnie publikowały własne wiersze, powieści czy satyryczne komentarze, często w formie magazynów. Te wczesne formy były najczęściej oryginalnymi dziełami (nie opierały się na istniejących już utworach). Pierwsze *doujinshi* zawierające mangę pojawiły się natomiast w pierwszych dekadach okresu Shōwa<sup>20</sup>. Były tworzone przez entuzjastów i dystrybuowane w małych kręgach, zwykle twórców lub ich bliskich przyjaciół<sup>21</sup>. Kluczowe dla rozwoju kultury *doujinshi* okazały się jednak lata 70. XX wieku, kiedy to nastąpił gwałtowny wzrost popularności mangi i anime, a wraz z nim rosło zainteresowanie fanów własnymi interpretacjami tych historii. Wspierane przez technologiczne innowacje, takie jak niedrogi druk offsetowy, *doujinshi* stały się bardziej dostępne dla szerszej publiczności.

W tym okresie pojawiły się również konwenty fanowskie. W 1975 r. powstał Comic Market (Comiket), konwent adresowany do fanów mangi, który miał za zadanie wspierać amatorskich twórców jako platforma do sprzedaży ich prac. Z początku skupiał się wyłącznie na wymianie amatorskich prac, nie angażując profesjonalistów

---

<sup>16</sup> Comic Market Preparation Committee 2008, s. 3, <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng080225.pdf> (dostęp: 30.09.2023).

<sup>17</sup> L. Lessig, *Wolna kultura...*, s. 51.

<sup>18</sup> *Ibidem*, s. 51.

<sup>19</sup> E. Schendl, *Japanese Anime and Manga Copyright Reform*, “Washington University Global Studies Law Review” 2016, vol. 15, issue 4, s. 638–639.

<sup>20</sup> Era *shōwa* to okres w historii Japonii przypadający na panowanie cesarza Hirohito (1926–1989).

<sup>21</sup> S. Ajima, *Manga doujinshi etosetera '82 ~'98: jōkyōron to rebyū de yomu otakushi* 漫画同人誌エトセトラ “82-’98: 状況論とレビューで読むおた”, 2004, s. 12, za: N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 83–94.

ani przedstawiciele branży medialnej<sup>22</sup>. Rynek ten zyskiwał na znaczeniu od połowy lat 80.<sup>23</sup> Podczas pierwszej edycji Comiket odwiedziło siedmiuset gości, podczas gdy na początku lat 80. było już ich około sześciu tysięcy<sup>24</sup>. Bardzo długo konwenty były głównym kanałem dystrybucji *doujinshi*. W latach 70. pojawiły się także pierwsze firmy wydawnicze specjalizujące się w sprzedaży prac z tego gatunku. Od lat 80. zaczęły także powstawać sklepy *dojin*, w których fani mogli kupować *doujinshi* przez cały rok, co przyczyniło się do umocnienia popularności tego medium. Szacuje się, że pod koniec lat 80. fani produkowali co najmniej dwadzieścia pięć tysięcy nowych tytułów rocznie<sup>25</sup>. Prace fanowskie zaczęły przewyższać liczebnie *doujinshi*, które stanowiły oryginalne dzieła: do 2006 r. tylko 10% „kręgów”<sup>26</sup> na Comikecie publikowało oryginalne, niefanowskie prace<sup>27</sup>.

Z perspektywy rozwoju popularności tej formy twórczości ogromne znaczenie miał rozwój Internetu – nie tylko otworzył on nowy kanał dystrybucji, ale także uczynił tę praktykę bardziej widoczną w przestrzeni publicznej. Wcześniej dystrybucja odbywała się na konwentach i w sklepach *dojin*, a od momentu upowszechnienia się Internetu miliony prac stały się ogólnie dostępne dla szerokiego grona odbiorców, doprowadzając do powstania międzynarodowej społeczności fanów. Początek nowego tysiąclecia przyniósł nie tylko wzrost popularności tworzenia i dystrybowania amatorskiej mangi, ale także oznaczał pojawienie się nowych wyzwań dla twórców. W przeszłości trudno było „przypadkowo” natknąć się na *doujinshi*; trzeba było szukać ich w miejscach, o których wiedzieli tylko fani (takich jak konwenty czy sklepy *dojin*). W momencie, gdy miliony prac stało się dostępnych online, każdy mógł natknąć się na prace fanowskie podczas przeglądania Internetu. To sprawiło, że dysponenci praw autorskich, którzy dotychczas tolerowali tworzenie dzieł przez fanów jako działania na bardzo ograniczoną skalę, zaczęli nieco uważniej przyglądać się rynkowi *doujinshi*. Przykładowo, od 2002 r. kilku wydawców mangi opublikowało na swoich stronach internetowych informacje, że zakazują publikacji prac fanowskich w Internecie<sup>28</sup>. Wydaje się jednak, że miało to niewielki wpływ na dalszą popularyzację *doujinshi*. Obecnie kultura *dojin* nadal rozkwita, a wydarzenia takie jak

---

<sup>22</sup> N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 99–102.

<sup>23</sup> S. Kinsella, *Japanese subculture...*, s. 289–316, za: T. Ichikohji, S. Katsumata, *The Relationship between Content Creation...*, s. 91–92.

<sup>24</sup> N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 99–103.

<sup>25</sup> S. Kinsella, *Japanese subculture...*, s. 296, [za:] *ibidem*, s. 112–115.

<sup>26</sup> „Kręgi” (ang. *circles*) to nieformalne kluby lub grupy twórców, którzy współpracują przy produkcji *doujinshi*. Mogą to być zarówno profesjonalni artyści, jak i amatorzy.

<sup>27</sup> H. Tamagawa, *Fandamu no ba wo tsukuru to iu koto – komikku maketto no sutaffu katsudō* ファンダムの場を創るということコミックマーケットのスタッフ活動, 2007, s. 14, za: N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 115.

<sup>28</sup> N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 135–136.

Comiket wciąż przyciągają tłumy, podkreślając trwale miejsce *doujinshi* w japońskiej kulturze popularnej i w coraz bardziej globalnym świecie fanów.

### *Doujinshi* – prawo autorskie i *case studies*

Japońska ustawa o prawie autorskim, uchwalona w 1970 r., łączy w sobie zarówno elementy kontynentalnego europejskiego prawa autorskiego, jak i prawa amerykańskiego<sup>29</sup>. Prawa autorskie dzielą się na prawa autorskie osobiste oraz majątkowe. Autorskie prawa osobiste obejmują m.in. prawo do opublikowania utworu, prawo do autorstwa utworu oraz prawo do integralności utworu. Autorskie prawa majątkowe obejmują natomiast m.in. prawo do powielania, rozpowszechniania, tłumaczenia czy też publicznego udostępniania i wystawiania<sup>30</sup>. Analizując *doujinshi* przez pryzmat przepisów prawa autorskiego, w większości sytuacji należałoby tego typu utwory zakwalifikować jako utwory zależne<sup>31</sup>.

Choć przepisy japońskiego prawa autorskiego wyraźnie określają tego typu praktykę jako naruszenie praw autorskich twórców oryginalnych prac w przypadku dystrybuowania *doujinshi* bez zgody właścicieli tych praw<sup>32</sup>, to zazwyczaj praktyka ta jest społecznie tolerowana<sup>33</sup>. W przypadku gdy rozpowszechnianie *doujinshi* narusza prawa autorskie twórcy utworu pierwotnego, przestępstwo to jest określone w Japonii jako *shinkokuzai*, to znaczy jest ścigane wyłącznie na wniosek pokrzywdzonego<sup>34</sup>. W praktyce jednak działania właścicieli praw autorskich przeciwko twórcom *doujinshi* są dosyć rzadkie. W literaturze wskazuje się, że znaczna część twórców oryginalnych dzieł nie tylko toleruje działania fanów, ale nawet aktywnie je wspiera<sup>35</sup>. Co więcej, podnosi się, że rynek mangi i *doujinshi* nie tylko współistnieją, ale wręcz

---

<sup>29</sup> M. Węgrzak, *Intellectual Property Law in Japan. Contemporary Trends and Challenges*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2022, z. 21, s. 30.

<sup>30</sup> Art. 17 japońskiej ustawy o prawie autorskim (Act No. 48 of May 6, 1970, as amended up to January, 1, 2022), <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/584874> (dostęp: 30.09.2023); zob. też: E. Schendl, *Japanese Anime...*, s. 634–635.

<sup>31</sup> Tak: L. Lessig, *Wolna kultura...*, s. 51.

<sup>32</sup> W literaturze podnosi się, że w większości wypadków *doujinshi* nie będzie mogło być kwalifikowane jako jedna z postaci dozwolonego użytku. Tak: T. He, *What Can We Learn from Japanese Anime Industries: The Differences Between Domestic and Overseas Copyright Protection Strategies towards Fan Activities*, „American Journal of Comparative Law” 2014, vol. 62, no. 4, s. 1018; Y.M. Pelc, *Achieving the Copyright Equilibrium: How Fair Use Law Can Protect Japanese Parody and Doujinshi*, „Southwestern Journal of International Law” 2017, vol. 23, no. 2, s. 401–403.

<sup>33</sup> L. Lessig, *Wolna kultura...*, s. 52.

<sup>34</sup> Art. 123 (1) japońskiej ustawy o prawie autorskim; zob. też: S. Mehra, *Copyright and Comics in Japan: Does Law Explain Why All the Cartoons My Kid Watches are Japanese Imports*, „Rutgers Law Review” 2002, vol. 55, no. 1, s. 187–188.

<sup>35</sup> T. He, *What Can We Learn...*, s. 1014; zob. też: E. Schendl, *Japanese Anime...*, s. 639.

wspierają się wzajemnie<sup>36</sup>. Jednakże nawet w tak tolerancyjnym środowisku zdarzały się sytuacje, które budziły kontrowersje i doprowadzały do sporów na tle prawa autorskiego. Znaczna część wyroków, jakie zapadły na przestrzeni ostatnich lat w Japonii w odniesieniu do prawa autorskiego, zdaje się nie sprzyjać funkcjonowaniu rynków *doujinshi*.

W 1992 r. japoński Sąd Najwyższy orzekł w sprawie dotyczącej ochrony prawnoautorskiej postaci graficznych. Sąd stwierdził, że sposób wyrażenia fikcyjnego bohatera komiksów i filmów animowanych Popeye'a może stanowić przedmiot prawa autorskiego (w odróżnieniu od idei, która takiej ochronie nie podlega). Sąd podkreślił też, że gdyby prawa autorskie do postaci Popeye'a nie wygasły, to użycie takich charakterystycznych elementów Popeye'a, jak fajka, jego mięśnie czy użycie samej nazwy „Popeye” (zarówno w języku angielskim, jak i japońskim), byłoby uznane za naruszenie praw autorskich, nawet jeśli odtworzenie tych elementów nie byłoby dokładne<sup>37</sup>.

W 1999 r. toczył się najsłynniejszy spór sądowy na tle *doujinshi*, określany jako „Pokemon Doujinshi Incident”<sup>38</sup>. W Fukuoce, w Japonii twórczyni *doujinshi* została w 1998 r. aresztowana za naruszenie praw autorskich<sup>39</sup>. Przedmiotowe prace dotyczyły postaci z popularnej gry dla dzieci i serii anime Pokemon, które to autorka przedstawiła w seksualnym kontekście<sup>40</sup>, a następnie dystrybuowała za pośrednictwem sprzedaży wysyłkowej. Nintendo, właściciel praw autorskich do utworów oryginalnych, twierdziło, że *doujinshi* negatywnie wpływały na wizerunek Pokémonów. Zgodnie z doniesieniami dochodzenie w tej sprawie objęło także organizatorów konwentu, na którym sprzedawano *doujinshi*, oraz drukarnię, która je drukowała. Twórczyni *doujinshi* została skazana na karę 23 dni pozbawienia wolności i 100 tysięcy jenów grzywny. Sprawa ta odbiła się głośnym echem wśród twórców i sympatyków *doujinshi*, gdyż aresztowanie tej konkretnej twórczyni wydawało się dosyć przypadkowe: nie była ona znana, a treść jej prac nie była bardziej kontrowersyjna niż inne przykłady tego typu twórczości.

W 2001 r. natomiast w sprawie *Konami przeciwko Spec Computer K.K.*<sup>41</sup> Sąd Najwyższy Japonii uznał, że twórcy gier mają prawo kontrolować sposób przedstawiania

<sup>36</sup> T. He, *What Can We Learn...*, s. 1014.

<sup>37</sup> S. Mehra, *Copyright and Comics...*, s. 173.

<sup>38</sup> Comiket, *What is the Comic Market? A presentation by the Comic Market Preparations Committee February, 2008*, s. 19, <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng080225.pdf> (dostęp: 30.09.2023); zob. też: N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 123.

<sup>39</sup> N. Misaki, 三崎尚人. 2012. *Misaki Naoto no doujinshi repōto: 2012 nenfuyu: doujinshi kai jikenbo 1989–2011 三崎尚人の同人誌レポート: 2012年冬:同人誌界事件簿 1989–2011*, s. 3, [za:] N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 123.

<sup>40</sup> Y.M. Pelc, *Achieving the Copyright Equilibrium...*, s. 404–405.

<sup>41</sup> *A Case for Recovery of Damages*, etc., February 13, 2001 Decision of the Third Petit Bench, [https://www.softic.or.jp/en/cases/Tokimemo\\_Sup.html](https://www.softic.or.jp/en/cases/Tokimemo_Sup.html) (dostęp: 30.09.2023); zob. też: S. Mehra, *Copyright and Comics...*, s. 174–175.

stworzonych przez siebie postaci. Decyzja ta została podjęta po tym, jak Spec Computer K.K. sprzedawał karty pamięci, które modyfikowały rozgrywkę w grze „Thrilling Memorial” należącej do powoda. Sąd uznał, że prawo powoda do integralności utworu zostało naruszone, ponieważ pozwany zmienił takie elementy, jak fabułę gry czy wygląd głównego bohatera.

Wiele spraw dotyczących naruszenia praw autorskich przez twórców *doujinshi* jest rozwiązywanych na ścieżce pozasądowej. Przykładowo, w 2005 r. na japońskim rynku pojawiło się *doujinshi* oparte na popularnej wśród dzieci mandze Doraemon. Jego autorem był profesjonalny artysta tworzący pod pseudonimem „Yasue T. Tajima”<sup>42</sup> i stworzone przez niego prace odniosły komercyjny sukces – sprzedawały się w trzynastu tysiącach egzemplarzy i ukazały się w renomowanym czasopiśmie<sup>43</sup>. Yasue T. Tajima stworzył własne zakończenie Doraemona (oficjalne zakończenie tej mangi nigdy nie nastąpiło). Według przedstawicieli właścicieli praw autorskich *doujinshi* było tak ludzko podobne do oryginalnej historii, że mogło wprowadzać odbiorców w błąd, sugerując, że zakończenie zostało stworzone przez oryginalnych twórców<sup>44</sup>. Choć sprawa została rozwiązana pozasądowo, budziła duże zainteresowanie w środowisku fanów.

W 2020 r. zapadł wyrok dotyczący statusu prawnego *doujinshi*, który spotkał się z pozytywnym odzewem wśród społeczności twórców tego nurtu. Sąd w Tokio zasądził odszkodowanie w wysokości 2,19 miliona jenów od japońskiej firmy informatycznej, która umieściła na swojej stronie internetowej pracę artystki *doujinshi* bez jej zgody. Pozwany argumentował, że praca ta jest nielegalnym utworem zależnym, zatem nie podlega ochronie przewidzianej przez przepisy prawa autorskiego. Sąd jednak orzekł, że umieszczenie na stronie internetowej utworu bez zgody powódki narusza jej prawa autorskie (prawo do publicznego rozpowszechniania), a także że nie ma wystarczających dowodów, aby zaklasyfikować pracę artystki jako utwór zależny łamiący prawo<sup>45</sup>.

---

<sup>42</sup> E. Miller, *Author of False Doraemon Ending Issues Apology*, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-05-29/false-doraemon-ending>, 29.05.2007 (dostęp: 18.12.2023).

<sup>43</sup> N. Misaki, 三崎尚人. 2012. *Misaki Naoto no dojinshi repōto...*, s. 8–9 [za:] N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 123.

<sup>44</sup> T. He, *What Can We Learn...*, s. 1015.

<sup>45</sup> M. Yamashita, 同人誌の「海賊版サイト」に賠償命令…ウェブ広告をたどって「運営会社」を割り出す, [https://www.bengo4.com/c\\_23/n\\_10775/](https://www.bengo4.com/c_23/n_10775/), 14.02.2020 (dostęp: 30.09.2023); [za:] K. Morrissy, *Doujinshi Manga Creator Wins Lawsuit Against Piracy Websites*, 17.02.2020, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-02-17/doujinshi-manga-creator-wins-lawsuit-against-piracy-websites/.156529> (dostęp: 30.09.2023).



## Spoleczne przyzwolenie na *doujinshi* – możliwe przyczyny

Dlaczego w tak dochodowym sektorze, jakim jest japoński przemysł mangi, od lat toleruje się tworzenie i masową sprzedaż utworów fanowskich? Choć trudno o jednoznaczną odpowiedź, w literaturze podejmowane są próby wyjaśnienia tego zjawiska. Poniżej przedstawiono kilka stanowisk często przytaczanych zarówno w debacie publicznej, jak i w dyskusji akademickiej.

Jednym z argumentów przytaczanych w debacie publicznej jest brak konkurencji między rynkiem mangi a rynkiem *doujinshi*<sup>46</sup>. Salil Mehra wskazuje natomiast na trzy inne możliwe hipotezy wyjaśniające, dlaczego *doujinshi* od lat prosperuje na japońskim rynku, mimo naruszania praw autorskich oryginalnych twórców: 1) aspekt kulturowy, 2) aspekt ekonomiczny oraz 3) aspekt prawny, polegający na braku wystarczających bodźców do prowadzenia postępowania sądowego<sup>47</sup>. Pierwszy z nich związany jest z uwarunkowaniami kulturowymi Japonii, które powstrzymują twórców mangi przed dochodzeniem swych praw przed sądem. Autorka zwraca uwagę na fakt, że historycznie istniało przyzwolenie na korzystanie z cudzych postaci i na imitację prac będących już na rynku. Co więcej, bardzo często zdarza się, że sami twórcy mang i anime korzystają z utrwalonych w japońskiej kulturze postaci, więc, być może, samo pojęcie koncepcji „autorstwa” różni się w Japonii od koncepcji zachodnich. Drugi argument wskazuje na istnienie ekonomicznego uzasadnienia braku dochodzenia roszczeń z tytułu naruszeń praw autorskich dokonywanych przez twórców *doujinshi*. Dla twórców indywidualnych ryzyko związane z wniesieniem powództwa przeciwko autorom prac fanowskich może przewyższać potencjalny zysk z wygrania takiego powództwa. W przypadku interesów zbiorowych, jak wskazuje S. Mehra, zdarza się, że cała branża mangi może być w korzystniejszej sytuacji, jeśli poszczególni twórcy odłożą na bok swój indywidualny interes i zdecydują się nie dochodzić swoich praw. Jest to związane m.in. z tym, że niektórzy twórcy mang „głównego nurtu” bywają jednocześnie twórcami *doujinshi*, zatem występują w podwójnej roli. Ponadto tolerowanie *doujinshi* może być przydatnym sposobem na poszukiwanie i rozwój nowych talentów na rynku<sup>48</sup>, a rynek *doujinshi* można wykorzystywać jako kanał promocyjny dla twórców oryginalnych mang. Trzecim podnoszonym przez autorkę argumentem wyjaśniającym tolerancję dla funkcjonowania *doujinshi* jest brak wystarczających zachęt do prowadzenia postępowania sądowego.

---

<sup>46</sup> Przykładowo, w 2016 r. były premier Japonii, Shinzō Abe, wskazywał, że *doujinshi* nie konkurują na rynku z oryginalnymi utworami i nie szkodzą zyskom ich twórców; E. Stimson, *Prime Minister Abe: Doujinshi Safe Under TPP*, Anime News Network, 9.04.2016, <https://www.anime-newsnetwork.com/interest/2016-04-09/prime-minister-abe-doujinshi-safe-under-tpp/.100782> (dostęp: 30.09.2023).

<sup>47</sup> S. Mehra, *Copyright and Comics...*, s. 178–189.

<sup>48</sup> Tak samo: Y.M. Pelc, *Achieving the Copyright Equilibrium...*, s. 403.

Wynika to ze specyfiki japońskiego systemu prawnego, który zachęca do tego, aby poszukiwać rozwiązywania sporów na drodze pozasądowej (m.in. bariery instytucjonalne, wydłużony czas postępowań, niewystarczająca liczba prawników czy też niska kwota zasądzanych odszkodowań).

Rachel Morgan podnosi również, że Japończycy, w porównaniu np. z Amerykanami, kulturowo są mniej skłonni do wszczynania procesów sądowych<sup>49</sup>. Autorka ta zwraca uwagę również na kwestie finansowe, twierdząc, że wielu twórców mangi zwyczajnie nie stać na angażowanie się w batalię sądową<sup>50</sup>. Również L. Lessig, powołując się na rozmowę z japońskim prawnikiem, wskazywał na brak zasobów, aby prowadzić postępowania sądowe, jako potencjalną przyczynę tolerancji *doujinshi* w Japonii<sup>51</sup>. Z kolei Nicolle Lamerichs wskazuje, że relacja wielu twórców do praktyki tworzenia *doujinshi* może być problematyczna, ponieważ mieli oni możliwość profesjonalizowania swojej działalności po sukcesie, jaki odnieśli na rynku *doujinshi* albo też dlatego, że mogą tworzyć *doujinshi* równoległe z ich działalnością profesjonalną<sup>52</sup>. Yoshimi M. Pelc podnosi, że popularny w Japonii zwyczaj „pożyczania”, jaki rozwinął się w świecie mangi, może być zakorzeniony w tradycji konfucjańskiej. Konfucjanizm postrzega działalność intelektualną jako wspólne dziedzictwo ludzkości, kluczowe dla właściwej socjalizacji społeczeństwa. Zgodnie z tym systemem filozoficznym kopiowanie jest postrzegane jako cnota<sup>53</sup>. Jeszcze innym pojawiającym się wyjaśnieniem dla tolerancji *doujinshi*, wskazywanym przez Nathaniel Noda jest fakt, że rynek *doujinshi* może umacniać zainteresowanie oryginalnymi dziełami nawet wiele lat po ich publikacji<sup>54</sup>, co dodatkowo może się przekładać na zyski oryginalnych twórców.

<sup>49</sup> Autorka, cytując amerykańską adwokatkę oraz badaczkę, Tiffany Lee, pisze: „Strony najpierw próbują procesu pojednawczego i przeprosin; pozwy sądowe są uważane za najgorszy możliwy wynik, ponieważ w dużej mierze rujną relacje w oczach opinii publicznej, źle odbijając się na wszystkich zaangażowanych stronach. Nawet w przypadku internetowego piractwa muzycznego, zamiast wnosić pozwy sądowe, jak zrobiły to wytwórnie płytowe w USA, japoński przemysł zareagował, drastycznie obniżając ceny płyt CD; dali fanom to, czego chcieli”. T. Lee, *Fan Activities from P2P File Sharing to Fansubs and Fanfiction: Motivations, Policy Concerns, and Recommendations*, “Texas Review of Entertainment & Sports Law”, Spring 2013, vol. 14, s. 186, [https://www.academia.edu/5379609/Fan\\_Activities\\_from\\_P2P\\_File\\_Sharing\\_to\\_Fansubs\\_and\\_Fan\\_Fiction\\_Motivations\\_Policy\\_Concerns\\_and\\_Recommendations](https://www.academia.edu/5379609/Fan_Activities_from_P2P_File_Sharing_to_Fansubs_and_Fan_Fiction_Motivations_Policy_Concerns_and_Recommendations) (dostęp: 30.09.2023).

<sup>50</sup> R. Morgan, *Conventional Protections...*, s. 538.

<sup>51</sup> L. Lessig, *Wolna kultura...*, s. 53.

<sup>52</sup> N. Lamerichs, *The cultural dynamic...*, s. 159. Przykładem twórców, którzy rozpoczęli swoją działalność profesjonalną od działalności fanowskiej, jest Gainax, jedno z najsłynniejszych japońskich studiów anime. Studio to było odpowiedzialne za stworzenie wielu produkcji, a najsłynniejszy to Neon Genesis Evangelion, który stał się fenomenem popkultury japońskiej lat 90. ubiegłego stulecia; N. Noppe, *The cultural economy...*, s. 328–329.

<sup>53</sup> D.C.K. Chow, E. Lee, *International Intellectual Property: Problems, Cases and Materials*, 2<sup>nd</sup> ed., 2012, s. 84–85, 91 [za:] Y.M. Pelc, *Achieving the Copyright Equilibrium...*, s. 406.

<sup>54</sup> N. Noda, *When Holding on Means Letting Go...*, s. 79.

## Podsumowanie

Funkcjonowanie rynku *doujinshi* w Japonii może być ważnym przykładem w debacie na temat relacji między ochroną własności intelektualnej a kreatywnością. W centrum tej debaty znajduje się spór pomiędzy potrzebą ochrony praw twórców i tworzeniem zachęt do innowacji z jednej strony a interesem społecznym w zakresie dostępu, udostępniania i rozwijania tych dzieł z drugiej strony.

Wydaje się, że po jednej stronie tego sporu można usytuować restrykcyjną ochronę praw twórców (czy szerzej: posiadaczy praw autorskich) funkcjonującą na gruncie amerykańskiego porządku prawnego. Wiele amerykańskich podmiotów jest znanych ze swojej rygorystycznej polityki dotyczącej egzekwowania praw własności intelektualnej<sup>55</sup>, co nie pozostaje bez wpływu na działalność twórczą. W tym kontekście warto przywołać opinię Judda Winicka, jednego z amerykańskich twórców komiksowych: „początkowo komiksy w Ameryce przypominały to, co teraz dzieje się w Japonii (...) amerykańskie komiksy zrodziły się z wzajemnego kopiowania prac przez twórców (...) w ten sposób [artyści] uczyli się rysować – zagłębiali się w istniejące komiksy i zamiast je przerysowywać, przyglądali się i kopiowali, tworząc na ich podstawie”<sup>56</sup>. Winick argumentuje dalej, że to, jak obecnie wygląda rynek komiksów w Stanach Zjednoczonych, jest pokłosiem przyjętego tam sposobu funkcjonowania prawa. Na przykład w przypadku Supermana są zasady, których „trzeba się trzymać”, a bohater ten „nie może” zrobić pewnych rzeczy<sup>57</sup>.

Po drugiej stronie sporu mamy natomiast japońskie *doujinshi*. Pogląd, zgodnie z którym ludzka kreatywność nie może rozkwitać bez ochrony i że większa ochrona prowadzi do większej kreatywności, wydaje się szczególnie nietrafiony w odniesieniu do tego rodzaju praktyki twórczej. Można bowiem stwierdzić, że amatorska twórczość w Japonii rozwija się właśnie za sprawą braku ścisłego egzekwowania praw przez dysponentów praw autorskich. Krytyk takiego stwierdzenia mógłby wskazać, że to nie *twórczość* jest rozwijana w Japonii w kontekście *doujinshi*, tylko *odtwórczość* (skoro prace te w zdecydowanej większości bazują na istniejących już pracach i „tylko” je przerabiają). Jednak w odpowiedzi na tę krytykę warto podkreślić, że każda forma reinterpretacji, nawet oparta na istniejących już dziełach,

---

<sup>55</sup> Przykładowo, w 2011 r. amerykański autor komiksów narysował i wydrukował dwieście szkicowników z postaciami z komiksów należących do Marvela. Chociaż większość z tych kopii została rozdana za darmo, przedstawiciele firmy skontaktowali się z artystą i zażądali prawa własności do tych szkicowników. Ostatecznie doszło między stronami do ugody, na mocy której artysta usunął wszystkie naruszające prawo prace ze swojej strony internetowej i zaprzestął tworzenia szkicowników z postaciami należącymi do Marvela; S.G. Murphy, *Grays, Deviant Art Blog*, [za:] T. He, *What Can We Learn...*, s. 1020–1021.

<sup>56</sup> S. McCloud, *Reinventing Comics*, New York 2000, [za:] L. Lessig, *Wolna kultura...*, s. 52.

<sup>57</sup> *Ibidem*.

wymaga od autora pewnego poziomu innowacyjności i kreatywności. Zmiana kontekstu, dodanie nowych elementów czy przekształcenie fabuły świadczy o twórczym zaangażowaniu autora i jest wyrazem jego osobistej wizji. Co więcej, praktyka tworzenia *doujinshi* niesie z sobą głęboki wymiar społeczny: może stanowić przestrzeń dla wyrazu artystycznego, funkcjonować jako narzędzie krytyki społecznej czy pozwolić na rozwój początkującym twórcom. Niemniej jednak, uwzględniając interesy twórców mających prawa autorskie do dzieł oryginalnych, należy wskazać, że ocena tego rynku jest złożona i niejednoznaczna. Choć obecnie dzieła *doujinshi* znajdują się „w szarej strefie” prawa autorskiego, sytuacja ta może ulec zmianie. Zmienić się może bowiem zarówno stosunek opinii publicznej i samych twórców, jak i status prawny *doujinshi*. W tym kontekście kluczowe jest śledzenie tych tendencji i wyciąganie z nich wniosków dla przyszłych regulacji krajowych.

### Literatura

- Comiket, *What is the Comic Market? A presentation by the Comic Market Preparations Committee* February, 2008, <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng080225.pdf> (dostęp: 30.09.2023).
- Dahlan H.A., *The Publishing and Distribution System of Japanese Manga and Doujinshi*, “Publishing Research Quarterly” 2022, vol. 38, issue 3.
- Grzybczyk K., *Opowiadania fanfiction a prawo autorskie* [w:] *eadem, Twórczość internautów w świetle regulacji prawa autorskiego na przykładzie fanfiction*, Wolters Kluwer, Warszawa 2015.
- Grzybczyk K., *Rozrywki XXI wieku a prawo własności intelektualnej*, Wolters Kluwer, Warszawa 2020.
- He T., *What Can We Learn from Japanese Anime Industries: The Differences Between Domestic and Overseas Copyright Protection Strategies towards Fan Activities*, “American Journal of Comparative Law” 2014, vol. 62, no. 4.
- Hülsmann K., *Controlling the spreadability of the Japanese fan comic: Protective practices in the doujinshi community*, “Participations. Journal of Audience & Reception Studies” 2020, vol. 17, issue 2.
- Ichikohji T., Katsumata S., *The Relationship between Content Creation and Monetization by Consumers: Amateur Manga (Doujinshi) and Music in Japan*, “Annals of Business Administrative Science” 2016, vol. 15, issue 2.
- Jasiński P., *Utwory zależne* [w:] *Poradnik dla blogerów, vlogerów, gamerów i instagramowiczów. Czego nie wolno robić w Internecie*, red. K. Grzybczyk, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2017.
- Karpiuk N., Semeniuk A., *Fansic i fanart w świetle prawa autorskiego* [w:] *Internet a prawo autorskie*, red. A. Niewęglowski, M. Chrzanowski, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2016.
- Kinsella S., *Japanese subculture in the 1990s: Otaku and the amateur manga movement*, “Journal of Japanese Studies” 1998, vol. 24, issue 2.
- Lamerichs N., *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*, “Participations. Journal of Audience & Reception Studies” 2013, vol. 10, issue 1.
- Lee T., *Fan Activities from P2P File Sharing to Fansubs and Fanfiction: Motivations, Policy Concerns, and Recommendations*, “Texas Review of Entertainment & Sports Law”, Spring 2013, vol. 14.
- Lessig L., *Wolna kultura*, tłum. zbior., Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2005.
- Machala W., *Niebezpieczna (potencjalnie) zabawa z prawem autorskim, czyli dylemat fanfiction*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2023, nr 2.

- 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, no. 1.
- Miller E., *Author of False Doraemon Ending Issues Apology*, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-05-29/false-doraemon-ending>, 29.05.2007 (dostęp: 18.12.2023).
- Morgan R., *Conventional Protections for Commercial Fan Art under the U.S. Copyright Act*, „Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal” 2020, vol. 31, no. 2.
- Morrissy K., *Doujinshi Manga Creator Wins Lawsuit Against Piracy Websites*, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-02-17/doujinshi-manga-creator-wins-lawsuit-against-piracy-websites/.156529>, 17.02.2020 (dostęp: 30.09.2023).
- Noda N.T., *When Holding on Means Letting Go: Why Fair Use Should Extend to Fan-Based Activities*, "University of Denver Sports and Entertainment Law Journal" 2008, vol. 5.
- Noppe N., *The cultural economy of fanwork in Japan: doujinshi exchange as a hybrid economy of open source cultural goods*, PhD Thesis Presented to the Faculty of Arts, University of Leuven 2014, [https://www.academia.edu/9194456/The\\_cultural\\_economy\\_of\\_fanwork\\_in\\_Japan\\_d%C5%8Djinshi\\_exchange\\_as\\_a\\_hybrid\\_economy\\_of\\_open\\_source\\_cultural\\_goods](https://www.academia.edu/9194456/The_cultural_economy_of_fanwork_in_Japan_d%C5%8Djinshi_exchange_as_a_hybrid_economy_of_open_source_cultural_goods) (dostęp: 20.09.2023).
- Pele Y.M., *Achieving the Copyright Equilibrium: How Fair Use Law Can Protect Japanese Parody and Doujinshi*, "Southwestern Journal of International Law" 2017, vol. 23, no. 2.
- Schendl E., *Japanese Anime and Manga Copyright Reform*, "Washington University Global Studies Law Review" 2016, vol. 15, issue 4.
- Stimson E., *Prime Minister Abe: Doujinshi Safe Under TPP*, Anime News Network, 9.04.2016, <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2016-04-09/prime-minister-abe-doujinshi-safe-under-tpp/.100782> (dostęp: 30.09.2023).
- Szatkowska E., *Dozwolony użytek postaci fikcyjnych [w:] Prawo autorskie w praktyce. O prawach twórców i odbiorców utworów*, red. E. Szatkowska, Wolters Kluwer, Warszawa 2022.
- Węgrzak M., *Intellectual Property Law in Japan. Contemporary Trends and Challenges*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2022, z. 21.

## SUMMARY

### CREATIVE FREEDOM AND COPYRIGHT: DOUJINSHI IN CONTEMPORARY JAPAN

The intricate relationship between *doujinshi* (self-published amateur works often inspired by pre-existing texts in various media) and copyright law in Japan presents a compelling area of investigation in legal studies. *Doujinshi*, often perceived as derivative works, constitute a significant portion of Japan's media culture. This article explores the legal ambiguity surrounding *doujinshi*, discussing both the legal doctrines and cultural norms that have contributed to a generally tolerant stance towards what might otherwise be considered copyright infringement in other jurisdictions. Through an investigation of the historical, cultural, and legal contexts, this article provides an insight into how Japan's copyright law interacts with *doujinshi*, reflecting a nuanced balance between intellectual property rights and creative freedom. The findings offer a deeper understanding of how copyright law operates in the unique socio-cultural landscape of Japan.