



## Zło i dobro jako elementy japońskiej kultury popularnej

Dorota Barańska, *Brak absolutu: pojęcia dobra i zła w japońskiej popkulturze*, TAIWPN Universitas, Kraków 2014, 231 s. Oprawa miękka, publikacja polskojęzyczna.

Książka *Brak absolutu: pojęcia dobra i zła w japońskiej popkulturze* jest przeredagowaną rozprawą doktorską obronioną na Wydziale Filozoficznym Uniwersytetu Jagiellońskiego w roku 2009. Na tym uniwersytecie autorka pracuje jako asystentka, doktor nauk humanistycznych w zakresie religioznawstwa. Jest ponadto członkinią założycielką Stowarzyszenia CTA – Closer to Asia; zajmuje się kulturą popularną Japonii, miejscem religii i tradycji w kulturze masowej oraz funkcjonującym w niej wizerunkiem kobiety.

Celem książki jest zaprezentowanie pojęć dobra i zła istniejących w japońskim społeczeństwie oraz wykazanie, że nie mają one charakteru absolutnego. Popkultura służy autorce za ramy, w obrębie których poddaje te pojęcia analizie. Pozwala jej to oddzielić życie codzienne oraz przesady od strefy sacrum. Pomimo tak zakreślonych ram, autorka ujęła w pracy zarówno tradycyjne formy kultury, religie wyznawane przez Japończyków oraz środki przekazu kultury w dwudziestym pierwszym wieku. Dzięki temu czytelnik ma sposobność kompleksowego zapoznania się z podjętą tematyką.

Kultura japońska jest tematem stosunkowo dobrze opracowanym w polskiej nauce. Jednak w przeciwieństwie do pracy pani Barańskiej, większość z opracowań proponuje ujęcie historyczne. Wyróżniają się tutaj książki Wiesława Kotańskiego i Joanny Tubielewicz. Jeśli spojrzymy na studia, które zajmują się popkulturą i kulturą masową współczesnej Japonii, to wybór jest niewielki. Poza recenzowaną pracę, na wymienienie zasługują publikacje: *Inspirująca i inspirowana: popkultura japońska* pod redakcją Adrianny Wosińskiej oraz *Świat z papieru i stali: okruchy Japonii* pod redakcją Martyny Taniguchi i Aleksandry Watanuki. Druga z wymienionych w dużej mierze jest poświęcona tematyce *mangi* – japońskiemu gatunkowi komiksu. Można więc powiedzieć, że już z samego zamierzenia recenzowana tu książka wypełnia lukę na polskim rynku wydawniczym.

Publikowana rozprawa składa się z siedmiu rozdziałów, które można podzielić na trzy bloki. W ramy pierwszego zaliczyłbym rozdział pierwszy (*Japońska kultura popularna*) oraz trzeci (*Dobro i zło w japońskiej religii i filozofii*). W tych

rozdziałach autorka podejmuje się zdefiniowania terminów używanych w pracy. Drugi blok, w skład którego wchodzi rozdziały: drugi (*Religie japońskie – aspekt historyczny*) oraz czwarty (*Demonologia, przesady, rytuały i legendy miejskie. Bezpośrednie źródło zła i dobra w popkulturze*), przynosi omówienie wybranych aspektów kultury japońskiej i jej zaczepienia w codziennym życiu. Do ostatniego bloku zaliczam rozdziały od piątego do siódmego. Znajdziemy tu analizę pojęć dobra i zła na podstawie wybranych dzieł popkultury japońskiej.

Rozdział pierwszy definiuje termin „kultura” i wyjaśnia, czym są popkultura, jej korelacje z innymi rodzajami kultury, a także rola w społeczeństwie. W końcowej części zaprezentowana została panorama kultury japońskiej. Rozdział drugi został poświęcony religijności Japończyków. Autorka omawia wybrane doniosłe wydarzenia historyczne, które miały wpływ na kształt religii w czasach nam współczesnych. Dowiadujemy się również, czy Japończyków można uznać za naród religijny. Rozdział trzeci został podzielony na pięć podrozdziałów (w przeciwieństwie do wcześniejszych, które zostały podzielone na dwa). W pierwszych dwóch autorka podejmuje próbę lokalizacji koncepcji dobra i zła w wymiarze religijnym i kulturowym. W następnych odnosi się do sposobów postrzegania tychże kategorii w życiu codziennym, wyszczególniając różnice i podobieństwa z wymiarem religijnym. Kolejne dwa podrozdziały poświęcone zostały aspektom zemsty w kulturze japońskiej (zemsty jako czynu dokonywanego zarówno przez żyjących, jak i zmarłych) oraz terminom związanym ze złem. Rozdział czwarty, najdłuższy, został podzielony na cztery podrozdziały. Autorka przeprowadza w nim charakterystykę i typologię demonów i potworów obecnych w japońskiej popkulturze. Część rozdziału poświęcona jest roli japońskich świąt religijnych (określanych mianem festiwali – zgodnie z nazewnictwem stosowanym przez samych Japończyków) w kształtowaniu wyobrażeń Japończyków o świecie paranormalnym. W końcowych partiach rozdziału autorka omawia pochodzenie przesądów oraz legend miejskich. *Japoński horror – filmografia pod znakiem dobra i zła* to tytuł piątego rozdziału. Zostaje w nim omówiona dość szczegółowo historia kinematografii japońskiej, ze szczególnym uwzględnieniem horrorów. Autorka nie ogranicza się do opisu, lecz podejmuje również próbę charakterystyki nurtów w horrorach tak, jak rozwijały się one historycznie. W dalszej części, na podstawie trzech wybranych filmów (*Ring*, w Polsce znany jako *Krąg*, *Dark Water* oraz *Kairo*), autorka omawia zasady rządzące postrzeganiem duchów w odniesieniu do kryteriów dobra i zła. Przedostatni rozdział (*W kręgu japońskiej animacji*), analogicznie do poprzedniego, zasadza się na doborze kilku tytułów, które służą analizie postrzegania duchów, istot boskich i potworów, również w odniesieniu do kryteriów dobra i zła. Jednak tym razem, autorka nie koncentruje uwagi na filmach fabularnych, ale na *anime* – to japońskie słowo, które

oznacza film animowany, zostało zapożyczone z języka angielskiego<sup>1</sup>. W ostatnim rozdziale autorka powraca do horrorów. Tym razem nie chodzi jednak o filmy, tylko o gatunek gry konsolowej (*Horror w grach. Zło, które jest dobre, i dobro, które jest złem*); tematyka dobra i zła i tutaj stanowi osnowę rozważań. Po zaprezentowaniu historii gier konsolowych, dwa podrozdziały poświęcone zostały potworom (*kakemono*) i duchom.

Przyjęta struktura pracy pozwala, by czytelnik, przed zaznajomieniem się z poszczególnymi wytworami popkultury, zapoznał się z podstawowymi informacjami na temat czynników kształtujących kulturę Japonii. Dzięki temu książka powinna okazać się przystępna zarówno dla osób od dawna interesujących się tematyką, jak i laików.

Bardzo wartościowym elementem całości jest rozbudowana bibliografia. Znajdziemy w niej materiały zwykle pomijane w polskich pracach naukowych. Poza tradycyjnymi źródłami, takimi jak artykuły prasowe, opracowania naukowe, statystyki, dokumenty i encyklopedie, autorka swobodnie korzysta ze źródeł internetowych, a także z wytworów popkultury. Do tej ostatniej grupy należy zaliczyć filmy fabularne, filmy animowane (*anime*), gry oraz komiksy (*mangi*). W swoim studium nie pominęła autorka beletrystyki, którą wiąże z analizowanym tematem. Stworzyła w ten sposób obszerną bazę, która powinna przysłużyć się badaczom pragnącym zająć się omawianym tematem.

Autorka poddała szczegółowej analizie pojęcie popkultury, którą umiejscawia w określonych ramach oraz dzieli według typów. Mimo iż zaczyna wywód od postawienia znaku równości pomiędzy popkulturą a kulturą masową, to jednak poprowadzony w rozdziale wywód pozwala jej wysunąć tezę, że utożsamianie tych dwóch typów kultur jest błędem (s. 22). Stwierdza: „Biorąc pod uwagę wszelkie definicje i rozważając różne zarzuty, można pokusić się o definicję umiejscawiającą kulturę popularną pomiędzy kulturą wysoką a wąsko rozumianą kulturą masową i kulturą ludową (kulturą określonych grup, społeczności)” (s. 21). W toku analiz poświęconych tematyce kultury i popkultury autorka stara się ponadto przenieść te terminy na rynek japoński. Dokonuje tego, posiłkując się dziełem japońskiego socjologa Sugimoto Yoshio *An Introduction to Japanese Society*.

Równie ważny jak pozostałe jest rozdział czwarty, który poświęcony został demonom, przesądom i legendom miejskim. Wprowadza on czytelnika w świat wyobrażeń przeciętnego Japończyka. Każdy naród ma własny repertuar nawyków wykształconych przez środowisko wychowawcze. Jest on podstawą zrozumienia pojęć danej kultury. Autorka nie ogranicza się jednak do demonologii i analizuje

---

1. Galbraith Patrick, *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, Tokyo, Kodansha International 2009, s. 19–25.

również zjawisko i kulturowe znaczenie festiwali zarówno ogólnokrajowych, jak i regionalnych. Zaletą jest fakt, że zamiast opisywać poszczególne wydarzenia religijne, autorka skupia się na ogólnej charakterystyce oraz różnicach pomiędzy tymi o zasięgu ogólnokrajowym i regionalnymi. W ten sposób czytelnik nie zostaje przytłoczony nadmiarem danych, może natomiast wychwycić najistotniejsze informacje.

Zaletą pracy jest wykazanie powiązań między kulturą wysoką a popkulturą. Autorka nie ogranicza się do czasów współczesnych. Stara się pokazać, jak określone elementy poprzez swoją ewolucję trafiły do kultury popularnej. Jako znakomity przykład podaje wywodzenie się tradycyjnych japońskich horrorów od *kaidan* (dawne opowiadania o duchach). Uwidacznia różnice pomiędzy klasycznym horrorem, którego rodowód wywodzi się właśnie z tradycyjnych opowiadań, a horrorami współczesnymi, takimi jak *Ring*. Różnica ma tkwić w zakotwiczeniu duchów oraz innych potworów w tradycji kulturowej. W dawnych dziełach, o ile zostały odprawione odpowiednie rytuały bądź bohaterowie wykonali powierzoną misję, dusze ulegały ukojeniu i przestawały dręczyć ludzi (s. 133–137). Inaczej sprawa ma się z gatunkiem określanym jako J-horror. Tak jak we wspomnianym *Ring*, gdzie, mimo spełnienia rytuałów, klątwa nadal trwa (s. 144). Podział, który wprowadziła autorka, dzięki trafnie dobranym przykładom jest przystępny nawet dla osób niemających wcześniej styczności z japońskimi horrorami.

Analiza demonów i duchów w dziełach popkultury pozwoliła autorce na udowodnienie jednej z głównych tez pracy. Podając przykłady, zarówno te najbardziej współczesne, jak i te z końca dwudziestego wieku, wykazuje, że trudno jest mówić o pojęciu absolutnego dobra bądź absolutnego zła w japońskiej kulturze popularnej. Wielopoziomowa analiza omawianych dzieł (odnosząca się do warstwy społecznej, a zarazem do religijnej) pozwoliła na przeprowadzenie przekonującego i spójnego wyводу. Mimo nieraz dosyć wysokiego poziomu komplikacji tematyki, Barańska była w stanie tak poprowadzić rozważania, by były one zrozumiałe dla każdego.

Nie oznacza to jednak, że książka jest wolna od usterek. Najpoważniejszym zarzutem, jaki można postawić pracy, jest brak jasnych definicji kluczowych terminów. W historii filozofii, jak i religii, pojęcia takie jak dobro czy zło były definiowane w sposób różny. Inaczej do tego zagadnienia podchodził Arystoteles<sup>2</sup>, inaczej sofistów<sup>3</sup>, odmienne podejście zaprezentowane jest choćby w Biblii czy myśli de Maistre'a<sup>4</sup>. Poglądy na te kwestie wśród filozofów i teologów z Dalekiego Wschodu również odznaczały się własną specyfiką. Nie można też zapominać

2. Kazimierz Leśniak, *Arystoteles*, Warszawa, Wiedza Powszechna 1989, s. 83.

3. Stanisław Filipowicz, *Historia myśli polityczno-prawnej*, Gdańsk, Arche 2007, s. 20.

4. Stanisław Filipowicz, *Historia myśli...*, Gdańsk, Arche 2007, s. 264.

o potocznym rozumieniu dobra i zła. Dlatego też brak poświęcenia jakiegokolwiek uwagi kwestiom definicyjnym można uznać za niedopatrzenie.

Można postawić również pytanie odnośnie do struktury ostatnich trzech rozdziałów, poświęconych poszczególnym elementom popkultury japońskiej. Ze względu na swoją objętość, rozdział poświęcony japońskiej kinematografii przyczynia się do nieświadomej marginalizacji pozostałych dziedzin kultury popularnej. Jest on o ponad połowę dłuższy od partii, która traktuje o koncepcji dobra i zła w rozdziałach poświęconych *anime* oraz grom konsolowym. Należałoby rozważyć podzielenie tego rozdziału na dwa krótsze. Pierwszy z nich poświęcony byłby historii japońskiej kinematografii, ze szczególnym uwzględnieniem horrorów. W drugim znalazłoby się omówienie wybranych dzieł z gatunku J-horror.

Można polemizować z zasadą doboru niektórych tytułów jako materiału reprezentatywnego dla poszczególnych tez. Autorka, pragnąc wykazać inspiracje twórców *mang* i *anime* kulturą chrześcijańską, wymieniła tytuł *Hellsing*<sup>5</sup> (s. 54). Można powątpiewać, czy sam fakt osadzenia akcji we współczesnej Europie oraz pojawianie się Kościoła katolickiego czy Kościoła anglikańskiego (w wersjach bardzo przerysowanych, nie jest mi znana informacja o istnieniu grup skrytobójców w hierarchii kościoła) są wystarczającymi dowodami na takie powiązanie. Nie można oczywiście zaprzeczyć, że autor czerpie inspiracje z kultury europejskiej. Główny bohater, nosferatu Alucard, jest w rzeczywistości odwróconym imieniem Drakuli, bohatera powieści Brama Stokera pod tym samym tytułem (nie jest to jedyne zapożyczenie z książki). Występują również nawiązania do *Diuny* Franka Herberta. Jednak trudno jest stwierdzić, że ta inspiracja wykracza poza przywłaszczanie znanych postaci literackich. Pod tym względem należałoby rozważyć, czy autorka nie powinna wykorzystać choćby *mangi* oraz *anime* pod tytułem *Neon Genesis Evangelion*. Tytuł ten obszernie czerpie z symboliki i kultury chrześcijańskiej, choćby poprzez występowanie Adama, który jest tym samym Adamem, którego znamy z Księgi Rodzaju. Równie często występującymi elementami są krzyż oraz aniołowie, przeciwko którym muszą walczyć ludzie. Z innych symboli, które pojawiają się częściej niż raz, można wymienić włócznię Longinusa.

Mimo że autorka nie ustrzegła się kilku błędów czy niepotrzebnych uogólnień, książka w mojej opinii jest pozycją wartościową. Podejmuje próbę zmierzenia się z tematem, który w polskiej nauce nie został dogłębnie zbadany. Autorka nie boi się sięgać po nowe środki przekazu, aby wykazać związek pomiędzy poszczególnymi tezami. Co najważniejsze, postawiona w tytule teza o braku

---

5. *Manga* została wydana w Polsce przez wydawnictwo *Japonica Polonica Fantastica*. Jedna z wersji *anime* była emitowana na kanale *Hyper*.

absolutu w pojęciach dobra i zła zostaje przedstawiona w sposób przekonujący i spełniający wymogi wyvodu naukowego. Książka jest przy tym napisana językiem przystępnym, nieodstraszającym przeciętnego czytelnika. Nie oznacza to jednak, że naukowiec nie znajdzie w niej niczego absorbującego. Pozycja Doroty Barańskiej może i powinna stanowić bazę dla dalszych badań nad kulturą popularną Japonii.