

prof. dr hab. Agnieszka Kozyra
Katedra Japonistyki
Wydział Orientalistyczny
Uniwersytet Warszawski

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Marii Pawlickiej pt. *Shōnen.*
*Mit i kultura popularna – antropologiczne narracje w anime***

Celem rozprawy doktorskiej mgr Marii Pawlickiej jest analiza wybranych utworów popkultury zaliczanych do gatunku manga/anime dla chłopców (*shōnen manga/anime*) wydanych w latach 1999-2004, a mianowicie *Dragon Ball*, *Death Note*, *Naruto*, *Bleach*, *Gintama*. Swój wybór uzasadnia tym, że jest to okres 15 lat od ukazania się pierwszego tomu mangi pt. *Dragon Ball* uznanej w roku 2011 przez Jasona Thompsona za najbardziej wpływową mangę ostatnich 30 lat oraz swoisty wzór dla tego gatunku. O popularności tej serii w Japonii świadczy także to, że główny bohater Son Goku został symbolem Igrzysk Olimpijskich w Tokio 2020 (2021). Autorka definiuje ten gatunek mang/anime jako eklektyczny, łączący m.in. cechy mitu, bajki magicznej, eposu czy romansu rycerskiego. Zwraca uwagę na wpływy tradycji literackiej Japonii (zwłaszcza dramatu) oraz na występowanie motywów związanych z shintō, rodzimą religią Japonii. Jednak przede wszystkim stara się odpowiedzieć na pytanie, jakie treści i wartości są kluczowe dla analizowanych przez nią utworach popkultury - jakie nowe mity kształtujące młode pokolenie są w nich kreowane (s.4).

Pierwszy rozdział rozprawy doktorskiej poświęcony jest kulturze popularnej jako obiektowi badań naukowych. W rozdziale drugim mgr Maria Pawlicka przedstawia różne teorie na temat mitu i wyobrażeń mitologicznych, przy czym podkreśla, że w jej badaniach dominuje ujęcie strukturalistyczne, zakładające, iż mit odzwierciedla struktury myślowe wspólne wszystkim ludziom. W rozdziale trzecim omawia różne inspiracje autorów mang i anime oraz wykazuje związki analizowanych utworów z tradycyjną sztuką wizualną Japonii. Przeprowadza również analizę porównawczą wybranych mang/anime z baśnią, bajką

magiczną i eposem. Powołując się na Bruno Bettelheima mgr Maria Pawlicka zwraca uwagę na to, że analizowane przez nią mangi/anime podobnie jak baśnie pobudzają wyobraźnię młodych czytelników/widzów, dostarczają wiedzy, pomagają tworzyć hierarchię wartości i być świadomym własnych uczuć (s.123). W rozdziale czwartym autorka porównuje wizję śmierci i zaświatów w shintō z opisami śmierci i pośmiertnych losów bohaterów analizowanych przez nią utworów popkultury. W rozdziale piątym analizuje konstrukcję bohatera mang/anime dla chłopców, traktując próby, którym jest poddany, jako swoisty rytuał przejścia. Zdaniem mgr Marii Pawlickiej w gatunku mang/anime dla chłopców można wyróżnić w mniej lub bardziej przekształconej formie schematy charakterystyczne dla wyróżnionej przez Josepha Campbella wędrówki bohatera baśni, przy czym pojawiają się także elementy konstrukcyjne charakterystyczne np. dla dramatu czy eposu. Hiperbolizację zagrożenia uznaje za metaforę walki o przetrwanie, a zwłaszcza za reminiscencję realnych doświadczeń, takich jak wojna czy kryzysy społeczne. Rozdział szósty właściwie mógłby być aneksem do pracy, gdyż zawiera najważniejsze informacje na temat pobocznych wątków kulturowych omawianych struktur fabularnych (niezwykle zwierzęta; smok; zmiennokształtne zwierzęta; boski pies; kot mędrzec; przedmioty, które mają dusze; duchy natury i *irukon*; magiczne miecze; manifestacje *kami*; magiczna moc imienia; złoty chłopiec; opowieść o dzielnym Jiraiyi; narodzony z brzoskwini). W zakończeniu niestety nie zostały zawarte wszystkie najważniejsze wnioski dotyczące postawionych tez badawczych, chociaż zostały one trafnie sformułowane w poszczególnych rozdziałach.

Chciałabym zwrócić uwagę na problem użycia terminu *shōnen manga/anime*. Nazwa ta nie kryje głębszych treści, została nadana z myślą o konkretnym odbiorcy, podobnie jak *shōjo manga/anime*, czyli mangi/anime dla dziewczynek. *Shōnen* to chłopiec ze szkoły podstawowej (w wieku do 13 lat), gdyż od 14 lat do 24 lat mamy już kategorię „młodzieńca” (*seinen*). Ze względu na to, że mangi/anime zaliczane do tego tzw. „gatunku dla chłopców z podstawówki” mają obecnie również odbiorców płci żeńskiej oraz z wyższych przedziałów wiekowych, nazwa ta zdaje się nie być już adekwatna. Autorka mogłaby pokusić się o znalezienie w języku polskim nazwy bardziej odpowiadającej przesłaniu tych mang/anime, np. mangi/anime o procesie dojrzewania. Osób nieznających języka japońskiego określenie gatunek *shōnen* może nie razić, ale dla japonisty tytuł pracy brzmi dziwnie: „Shōnen. Mit i kultura popularna...”, a więc „Chłopiec. Mit i kultura popularna. Należałoby przynajmniej w tytule użyć zwrotu *Shōnen manga/anime* (Mangi i anime dla chłopców). Zwłaszcza dziwaczne staje się odmienianie tego słowa japońskiego już bez poprzedzającego go słowa „gatunek” (np. „pod wpływem

wzorcowego *shōnena* (chłopca) (s.65), kiedy chodzi o wpływ wzorcowego utworu z gatunku mang/anime dla chłopców).

Istotne usterki pracy:

1. Wymieniając słowa tabu używane przez kapłanki służące w świątyni Ise Jingū, autorka podaje jako przykład: „strajk-pieszczota”. Jest to błędne tłumaczenie z języka angielskiego, powinno być „uderzenie-pieszczota” (s.88)
2. Nie należy traktować Konohanasakuyahime (w tłumaczeniu Wiesława Kotańskiego: Dziewoja Powodująca Przekwitanie Kwiatów na Drzewach” jako „ducha kwiatu” (s.191), gdyż jest ona boginią ziemską (*kunitsugami*), córką Ducha Gór (Yamatsumi)
3. Duchy drzew to *kodama* (a nie *kotodama*) (s.190)
4. Brak przypisu do *shinsengumi* (s.133) słynnego oddziału policji shogunatu w Kioto, którego członkowie uważani są za „idealnych samurajów”, chociaż nie pochodzili z warstwy samurajskiej.
5. Brak przekładów na polski tytułów japońskich (np. s.60 *Chōjū jinbutsu giga*, także w przypisie 381 s.88)
6. Literówki w imionach: s.46 jest: Ama no Uzume, powinno być: Ame no Uzume; s. 87 jest: Norigana Motoori, powinno być: Norinaga Motoori; s.97 Emma/Enma – saskr. Yama, a więc spolszczona transkrypcja Jama (nie Janma); s.197 jest: Tsukoyomi – powinno być Tsukuyomi, dalej także pojawia się błędny zapis, chociaż występuje także poprawny; s. 212 jest: „Kokugakkan zassi” – powinno być: „Kokugakkan zasshi”; Brak przedłużeń ważnych w transkrypcji naukowej: s.89 jest: *Shoji denpi*; powinno być *Shōji denpi*

We wstępie autorka sugeruje, że nie powstały żadne prace dotyczące mang/anime dla chłopców, dlatego właściwie pomija stan badań. Nie jest to prawdą, istnieją opracowania ogólne, w których ten temat jest poruszany (np. Thomas, Jolyon Baraka, *Drawing on Tradition. Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, 2012) czy szczegółowe (np. artykuł Angeli Drumond-Mathews, „What Boys Will Be? A Study of Shōnen Manga”, 2010). Już od kilku lat w Katedrze Japonistyki UW powstaje bardzo dużo prac magisterskich i licencjackich, których autorzy poszukują źródeł inspiracji japońskiej kultury popularnej w tradycji tego kraju, zwłaszcza w historii i religii. Artykuły na podstawie niektórych takich prac ukazały się w dwóch tomach monografii zbiorowych – *Tradycja w kulturze popularnej*

Japonii oraz *Religie w kulturze popularnej Japonii* (redakcja naukowa Iwona Kordzińska-Nawrocka, Agnieszka Kozyra, Wydawnictwo „Japonica” 2017 - jeden z artykułów dotyczy omawianej w rozprawie doktorskiej mangi/anime pt. *Naruto*). W Polsce do tej pory opublikowano stosunkowo niewiele opracowań na temat japońskiej kultury popularnej, więc szkoda, że wspomniane książki nie zostały wymienione w bibliografii rozprawy doktorskiej mgr Marii Pawlickiej, zwłaszcza, że są tam ważne informacje na temat specyfiki kultury popularnej Japonii oraz metodologii badań nad wpływami religii na popkulturę.

Mgr Maria Pawlicka analizuje sceny śmierci bohaterów w wybranych utworach popkultury odwołując się do shintō, jednak pominięcie buddyzmu w tym kontekście jest nieuzasadnione, gdyż w Japonii bardzo silnie zakorzeniony jest synkretyzm buddyzmu i shintō, a większość pogrzebów odbywa się w obrządku buddyjskim. Brakuje więc szerszego omówienia zaświatów buddyjskich, m.in. tzw. sześciu ścieżek transmigracji (*rokudō*). Mgr Maria Pawlicka omawia ważną dla buddyjskiej wizji zaświatów postać Enmy, jednego z 10 królów sądzących istoty po śmierci i decydujących o miejscu ich kolejnego wcielenia, gdyż postać ta występuje w *Naruto*. Niesłusznie jednak porównuje Enmę do demonów *oni* (s.95), które znane są z tego, że pożerają ludzi i należą do istot nadnaturalnych, zamieszkujących niedostępne tereny w świecie ludzi (*yōkai*). Wizerunek Enmy w popkulturze może być inspirowany wyglądem buddyjskich strażników (*gokusotsu*) przebywających w ośmiu ognistych i ośmiu lodowatych miejsc tortur, które znajdują się pod ziemią (w tzw. piekłach buddyjskich). Strażnicy *gokusotsu* też wyglądają przerażająco, ale są egzekutorami sprawiedliwego prawa karmicznego – za złe czyny musi spotkać grzesznika kara po śmierci. Można porównywać demony *oni* ze strażnikami *gokusotsu* jedynie w sferze wizualnej, gdyż w obu przypadkach ważnym atrybutem są rogi.

W opisie zaświatów, do których udaje się Goku po tym, jak poświęcił się dla syna, można znaleźć bardzo mało podobieństw do Krainy Ciemności z mitologii shintō, a sporo - do stanu pośmiertnego w buddyzmie. Goku nie udaje się ani do nieba (niebiosa jako jedna ze ścieżek transmigracji) ani do piekła (podziemnych miejsc tortur), tylko na planetę Kaiō, co może kojarzyć się z tym, że opuszcza świat żądy (*yokkai*), w którym znajduje się „ścieżka ludzi” (*ningendō*) i odradza się w świecie formy (*shikikai*), który odpowiada stanom medytacyjnym adepta na wysokim poziomie duchowej praktyki – planeta Kaiō jest bowiem miejscem dalszego doskonalenia się Goku. (Inne możliwe skojarzanie z planetą Kaiō, to jeden z równoległych światów w kosmologii buddyjskiej)

W kontekście nieustających walk prowadzonych przez bohaterów omawianych dzieł popkultury, należałoby odwołać się również do etosu samurajskiego (*bushidō*) w Japonii.

Oczywiście wpływy shintō oraz folkloru w mangach/anime dla chłopców także są ważne. Można także uznać, że ze względu na pewne ograniczenia w objętości rozprawy doktorskiej mgr Maria Pawlicka nie mogła uwzględnić wszystkich ważnych kontekstów gatunku mang/anime dla chłopców.

Za najbardziej wartościową część rozprawy doktorskiej mgr Marii Pawlickiej uważam jej rozważania na temat związków fabuły omawianych mang/anime z mitem. Mgr Maria Pawlicka pod pewnymi względami plasuje mangi i anime jako gatunek pośredni pomiędzy baśnią, w której bohater przechodzi przez trudne próby związane z procesem osiągnięcia dojrzałości, a mitem, w którym herosi mają lub zdobywają nadnaturalne moce. Omawiając rytuały przejścia zwraca uwagę na etap przejściowy (liminalny), w którym bohater przestaje należeć do zwyczajnego świata, gdyż zdobywa nadnaturalne atrybuty. Kolejnym etapem powinien być powrót do „normalnego” życia, jednak w analizowanych przez nią mangach/anime ten powrót nie następuje, więc można powiedzieć, że bohater na zawsze pozostaje już w sferze liminalnej. Pojawia się pytanie, czy nadal można mówić o rytuale przejścia, skoro nie ma powrotu do normalności. Mgr Maria Pawlicka stara się udowodnić, że ciągły stan liminalny można uznać za hiperboliczne przedstawienie życiowych zmian, które powodują dalszy rozwój osobowości człowieka. „Eksploracja przestrzeni świata rozumiana jako walka z nieustannymi przeszkodami jest metaforą dorosłego życia i przygotowuje czytelników/widzów do zmagania, które czekają ich w przyszłości (s.128). Bohater mang/anime dla chłopców nie przechodzi przez jeden rytuał inicjacyjny, ale przez kolejne stopnie wtajemniczenia, dzięki czemu staje się postacią nadnaturalną, bliską mitycznym herosom.

Nawiązując do poglądów Josepha Campbella i Rene Girarda mgr Maria Pawlicka zwraca uwagę na to, że w gatunku mang/anime dla chłopców zaburzenie ładu i pojawienie się chaosu jest przyczyną wędrówki bohatera, a jej rezultatem będzie przywrócenie dawnego ładu lub ustanowienie nowego (s.78). Konflikt i chaos nie jest globalny czy kosmiczny, ale lokalny bądź personalny, „jednak także w jego wyniku pojawia się konieczność złożenia ofiary, a więc znalezienia i unicestwienia kozła ofiarnego”. Za Rene Girardem mgr Maria Pawlicka uważa, że na miejscu kozła ofiarnego można postawić dawnych i współczesnych herosów, którzy przywracają ład i harmonię. Mgr Maria Pawlicka wiele uwagi poświęca motywowi śmierci i zmartwychwstania bohatera. W analizowanych przez nią utworach popkultury zdarza się, że bohater poświęca swoje życie, by chronić innych, jednak przez to, że się odradza wzmocniony swoimi doświadczeniami w zaświatach, „staje się współczesnym bogiem, który jest składany na ołtarzu popkultury” (s.209).

Niewątpliwie na całym świecie wzrasta popularność mang i anime nie tylko wśród dzieci czy młodzieży. Można zauważyć, że także osoby dorosłe, zwłaszcza w przedziale 20-30 lat, które w dzieciństwie zetknęły się z mangami i anime, nie tylko czują do nich nostalgię, ale także chętnie do nich wracają. Nadal można spotkać się z opiniami, że komiksy i filmy animowane przeznaczone są tylko dla dzieci, dlatego zainteresowanie mangami i anime uważane jest za przejaw braku dojrzałości młodego pokolenia. Tymczasem samo już wejście do języka polskiego japońskich nazw – manga i anime – świadczy o tym, że zaistniała potrzeba odróżnienia tych japońskich utworów popkultury od treści i formy dotychczasowych komiksów i filmów animowanych.

Warto zauważyć, że dla młodego pokolenia dawne mity przestały być nośnikami istotnych dla nich treści, młodym Europejczykom trudno się utożsamić z postaciami z mitologii starożytnej Grecji, podobnie jest w przypadku stosunku młodych Japończyków do ich rodzimej mitologii. Mgr Maria Pawlicka podkreśla, że „historie o herosach ewoluują, jednak nadal są obecne w kulturze, zmieniają jedynie formę, dostosowując się do czasów, w których powstają” (s. 211). Można więc powiedzieć, że mangi/anime dla chłopców są współczesnymi opowieściami o herosach.

Wiele japońskich tradycyjnych motywów mitycznych zdaje się być użytych jedynie w celu uatrakcyjnienia treści i formy utworów bez głębszego przesłania. Często mity te są przetworzone lub na nowo zinterpretowane, jednak dzięki temu, że pojawiają się w mangach/anime przestają być związane jedynie z przeszłością, gdyż stają się częścią współczesnej (także globalnej) kultury popularnej, tak ważnej dla młodego pokolenia.

Maria Pawlicka wykazuje, że analizowane przez nią utwory kultury popularnej Japonii nie tylko zawierają motywy tradycyjnych mitów, ale także same w sobie pełnią niektóre funkcje, które niegdyś pełniły starożytne mity. Mangi/anime dla chłopców nie wyjaśniają sensu istnienia świata, ale tłumaczą sens ludzkich doświadczeń, zarówno zbiorowych, jak i indywidualnych, które związane są z cierpieniem, walką dobra ze złem, poszukiwaniem sensu życia, tworzeniem więzi międzyludzkich, przywracaniem ładu i harmonii we wszechświecie. Niewątpliwie można również niektóre motywy mang/anime uznać za substytuty dawnych rytuałów inicjacyjnych. W odróżnieniu od bajek czy baśni, w których podział na dobro i zło jest klarowny i wyraźnie spolaryzowany, w mangach i anime dla chłopców rzeczywistość, ukazana jest jako wielowymiarowa i niepoddająca się łatwo generalizacji. Bohaterowie nie są „chodzącymi ideałami”, mają zalety, ale także wady – np. mentor, który posiada ogromną wiedzę, może czasami zachowywać się groteskowo. Może też okazać się, że pokonany wróg zamiast szukać zemsty zostanie sojusznikiem (co nasuwa skojarzenie ze słynną w Japonii

opowieścią to tym, jak Bankei został wiernym wasalem Minamoto Yoshitsune po tym, jak został pokonany przez niego w pojedynku na moście Gojō). Nie ma absolutnego dobra i absolutnego zła, poznajemy motywy, które pchnęły bohaterów na złą ścieżkę, i rozumiemy ich wybory, chociaż nie musimy ich pochwalać. Osoba, która wydaje się dobra, przechodzi na ciemną stronę mocy, i odwrotnie, ktoś, kto wydawał się zły z natury, wybiera w końcu dobro. Wszystko zgodnie z buddyjskim powiedzeniem, że „korzenia zła zawsze mogą zaniknąć i pojawią się korzenie dobra, korzenia dobra zawsze mogą zaniknąć i pojawią się korzenie zła”. Przejście przez próbę-wyzwanie w mangach i anime dla chłopców nie oznacza, że bohater może spocząć na laurach i będzie żył „długo i szczęśliwie”. Czekają go kolejne wyzwania, nie ma nic pewnego i niezmiennego – gdzieś w tym kontekście można by się doszukać buddyjskiej nauki o nietrwałości. Zawsze w większym lub mniejszym stopniu występuje nawiązanie do archetypu Cienia, czyli swoistego negatywu tego, kim bohater chciałby i stara się być – odkrywa bowiem, że największe przeszkody na tej drodze są w jego psychice. Najpełniej archetyp Cienia przedstawiony jest w serii Bleach, której bohater (Ichigo) dzięki treningowi, odbywającemu się w jego podświadomości, w końcu zaczyna kontrolować swój Cień, chociaż zdaje sobie sprawę, że nieustannie czai się on zakamarkach jego umysłu. (s.102). Właśnie ta „szara strefa” między czernią i bielą (polaryzacją dobra i zła) sprawia, że fabuła mang i anime jest bliższa rzeczywistości niż dawne mity czy baśnie.

Mimo pewnych mankamentów, o których piszę w pierwszej części recenzji, mgr Maria Pawlicka jasno precyzuje główne założenia metodologiczne we wstępie a w całej pracy przekonywująco udowadnia swoje najważniejsze hipotezy badawcze w oparciu o obszerną bibliografię. Rozprawa ta spełnia więc wymogi stawiane dysertacji doktorskiej, a jej autorka powinna być dopuszczona do dalszych etapów przewodu doktorskiego.



prof. dr hab. Agnieszka Kozyra

Warszawa, 1 kwietnia 2022r.

