

Streszczenie rozprawy doktorskiej

Dysertacja doktorska *Shōnen. Mit i kultura popularna – antropologiczne narracje w anime* podejmuje problematykę źródeł gatunkowych i zagadnienie narracyjnej konstrukcji *shōnen*. W swoich rozważaniach koncentruję się szczególnie na występujących w tym gatunku treściach, które wywodzą się z religii *shintō*.

We wstępie rozprawy wyjaśniam kryteria, którymi kierowałam się podczas selekcji materiału omawianego w pracy. Do analizowanych przeze mnie tytułów należą ekranizacje *mang*: *Dragon Ball* Akiry Toriyamy, *Death Note* Tsugumi Ōby, *Naruto* Masashiego Kishimoto, *Bleach* Tite Kubo oraz *Gintama* Hideakiego Sorachiego.

W rozdziale pierwszym *Kultura popularna jako obiekt zainteresowań badawczych*, ustosunkowuję się do problematyki popkultury i wyjaśniam, dlaczego uważam za stosowne studiowanie twórczości, która wchodzi w jej skład, szczególnie *anime*, które zyskało szeroką rozpoznawalność na całym świecie.

Rozdział drugi, *Mit i wyobrażenia mitologiczne*, jest poświęcony zastosowanemu w pracy rozumieniu pojęcia mitu. W części tej została także podjęta próba wyróżnienia sekwencji narracyjnych, które pojawiają się w gatunku *shōnen*. W moich badaniach dominuje ujęcie strukturalistyczne ze szczególnym uwzględnieniem badań Claude Levi-Straussa, nie odrzucam jednak całkowicie pozostałych teorii, uznając wartość i zasadność rozważań nad problematyką rytualistyczną, psychologiczną, socjologiczną oraz symboliczną.

Rozdział trzeci, *Anime a odwołania kulturowe*, porusza kwestię powiązań *anime* z gatunkami literackimi i dramatycznymi, zarówno europejskimi, jak i japońskimi. Analizuję w nim elementy wspólne, które łączą *anime* ze starszymi formami ekspresji kulturowej, takimi jak: baśń, epos, dramat, *kabuki*, *nō*, *monogatari*, *kaidan*. W rozdziale tym zajęłam się również kulturowym źródłem obrazu w *anime*, czyli sztuką wizualną Japonii. Podsumowaniem tych rozważań jest ujęcie *anime* w kontekście współczesnych rozważań nad intertekstualnością, transmedialnością oraz transfikcjonalnością.

W czwartym rozdziale, *Bohater musi umrzeć*, poruszam zagadnienie śmierci bohatera, wychodząc od analizy przedstawień śmierci w mitologii oraz figury kozła ofiarnego. Dokonuję również przeglądu wierzeń japońskich, które dotyczą zaświatów i losów pośmiertnych jednostki. Podsumowaniem tych rozważań jest omówienie przedstawień śmierci bohatera

występujących w *anime* w odniesieniu do religii *shintō* oraz określenie funkcji i roli utraty życia w przytaczanych historiach.

Piąta część pracy, *Konstrukcja postaci bohatera*, obejmuje zagadnienia związane z kreacją postaci bohatera, ze szczególnym uwzględnieniem etapów jego podróży i figur archetypowych, które pojawiają się na jego drodze. Analiza przeprowadzona w tym rozdziale dotyka problematyki prób, które przechodzi bohater, a także podobieństwa owych prób do rytuałów przejścia opisywanych przez Arnolda van Gennepa i Bruno Bettelheima.

Szósty rozdział, *Przepisanie mitu w anime – poboczne wątki kulturowe struktur fabularnych*, omawia drugorzędne wątki fabularne oraz problem współczesnych reinterpretacji wątków mitologicznych, które pojawiają się w *anime*. Część ta koncentruje się na aktualnych ujęciach mitu, takich jak przekształcenia postaci wywodzących się z wierzeń i ich obecnych reprezentacji w twórczości popkulturowej, którą w tej pracy reprezentuje *anime*.

Przedstawiona przeze mnie rozprawa stanowi przyczynek do dalszych badań nad *shōnen* jako gatunkiem obecnym we współczesnej kulturze. Podejmuje również dialog z aktualnymi realizacjami narracji mitologicznych wywodzących się z *shintō* w dziełach popkultury i daje wgląd na postać współczesnego bohatera oraz sposób przedstawiania tej postaci.