

# Elementy japońskich wierzeń i obrzędów w mandze Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej Tomoki Izumiego

**ABSTRACT.** Ratajczyk Jakub Ścibor, *Elementy japońskich wierzeń i obrzędów w mandze Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej Tomoki Izumiego* [Elements of Japanese beliefs and rituals in the manga *Mieruko-chan. The girl who sees more of Tomoki Izumi*]. "Images" vol. XXXV, no. 44. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 135–147. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.35.44.8>.

The aim of the article is to reflect on religious themes in contemporary Japanese comics. The manga *Mieruko-chan* by Tomoki Izumi is analyzed. The themes include the Japanese tradition of horror, derived from folk beliefs, as well as Shintō and Buddhist rituals. The author draws attention to religion as an important element of creating cultural reality and its function that makes it more attractive.

**KEYWORDS:** *Mieruko-chan*, Tomoki Izumi, manga, comic, religion, Shinto, Buddhism, popular culture

Religia w japońskiej historii od wieków jest obecna w medium komiksu, czego przykładem mogą być *emaki mono*, czyli ilustrowane zwoje o tematyce religijnej[1]. Zwoje *emaki* postrzega się jako protoplastów współczesnych mang[2]. Historie obrazkowe mają więc w Japonii długą tradycję, z czego wynika podejście Japończyków do tego medium. Nie jest ono przypisane do kręgu kultury „niższej”, a traktuje się je na równi z literaturą[3]. Niektóre ze współczesnych mang są wprost tekstami religijnymi. W badaniach nad związkami religii i komiksu japońskiego przywołuje się na przykład projekt *MangaNEXT*<sup>32</sup>, który stanowi mangową adaptację Starego i Nowego Testamentu[4]. Agnieszka Kozyra opisuje natomiast pomysł wydania komiksu na podstawie *Sutrów Lotosu* (*Hokkekyō*) przez szkołę buddyjską tendai[5].

Elementy religijne w mangach najczęściej pojawiają się jednak w formie „ornamentyki” (jak nazywa to Anna Maria Sutkowska[6]). Funkcjonuje to na zasadzie swobodnego wykorzystywania symboli i miejsc religijnych, a także poprzez nadawanie bohaterom imion biblij-

[1] A. Kozyra, *Wątki religijne w kulturze popularnej Japonii na przykładzie wybranych mang i anime*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 29.

[2] A.M. Sutkowska, *Manga i sacrum – inspiracje religijne w komiksie japońskim*, „Nurt SVD” 2012, nr 46, s. 103–104.

[3] Ibidem, s. 106.

[4] R. Azumi, *Manga Melech*, przeł. na angielski J. Giner, b.m. 2000, za: ibidem, s. 111.

[5] A. Kozyra, op. cit., s. 37.

[6] A.M. Sutkowska, op. cit., s. 107.

nych czy mitologicznych. Autorka zauważa, że: „duża liczba utworów korzysta z tego zabiegu na zasadzie zupełnej dowolności, żeby przyciągnąć uwagę czytelnika”[7]. Mają one uatrakcyjniac i urozmaicać fabuły o charakterze czysto rozrywkowym. Dobrym przykładem tej praktyki będzie kultowa seria *Król Szamanów* (1998–2004, Hiroyuki Takei), która opowiada o przygodach szamanów, czyli wojowników, wykorzystujących moc duchów. Wraz z kolejnymi tomami autor wprowadza do fabuły nowych bohaterów, pochodzących z różnych kręgów kulturowych. Panują oni nad duchami[8], które zostały zaczerpnięte z mitologii japońskiej, ajnuskiej, chińskiej, afrykańskiej czy nawet słowiańskiej. Symbolika chrześcijańska pojawia się natomiast na przykład w serii *Hellsing* (1997–2008, Kōta Hirano), opowiadającej o walce z wampirami. Z jednej strony wynika to z konwencji literatury wampirycznej, a z drugiej służy jako odwołanie do kultury europejskiej. Warto zauważyć, że tego typu odwołania najczęściej nie pociągają za sobą pogłębionej refleksji natury duchowej. W przypadku mitologii Sutkowska zwraca uwagę, że: „autorzy mang nie zawsze są w pełni świadomi, na ile wykorzystywany przez nich system kosmologiczny czy postacie bóstw są świadectwem wierzeń nieobecnych [...] we współczesnym świecie i reliktem przeszłości”[9].

W zdecydowanej większości mangi odwołują się jednak do rodzimych wierzeń, szczególnie religii shintō. Shintō[10] oznacza ‘drogę bogów’ – termin został wprowadzony, aby odróżnić kultury rodzime od przybyłego z Korei buddyzmu (butsudō – ‘drogi buddów’)[11]. Współcześnie w Japonii wciąż dominują te dwie religie. Zgodnie z amerykańskimi badaniami (stan na 2020 r.) wyznawcy pierwszej z nich stanowią 48,6% ogółu, a drugiej 46,3%[12]. Shintō to religia politeistyczna, w której bóstwa (*kami*) dzielą się na dwie podstawowe grupy: bóstwa niebiańskie (*amatsukami*) oraz bóstwa ziemskie (*kunitsukami*)[13]. Pierwsze znajdują się wyżej w hierarchii i przebywają na Wysokiej Równinie Niebios, gdzie władzę dzierży bogini Amaterasu[14]. Druga grupa natomiast jest związana z ziemią – są to bóstwa przyrody (rzek, gór, pól itd.). Shintō posiada nie tylko ogromny panteon bogów[15], lecz

[7] Ibidem.

[8] Często nie są to zwykłe duchy, a martwi bohaterowie legend oraz bóstwa.

[9] A.M. Sutkowska, op. cit., s. 107.

[10] Czasem w języku polskim można spotkać także sinto lub szinto, a także sintoizm oraz szintoizm.

*Słownik języka polskiego PWN* (online), hasło: *sinto*, <https://sjp.pwn.pl/sjp/sinto;2575473.html> (dostęp: 12.09.2022).

[11] J. Tubielewicz, hasło: *Shintō*, [w:] *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996, s. 286.

[12] Co ciekawe liczba osób przynależących do jakiejś organizacji religijnej wynosi aż 183 mln, populacja Japonii liczy natomiast jedynie około 125 mln obywateli. Oznacza to, że część mieszkańców kraju deklaruje

przynależność do więcej niż jednej religii. Zob. United States Department of State, Office of International Religious Freedom, *2020 Report on International Religious Freedom: Japan*, <https://www.state.gov/reports/2020-report-on-international-religious-freedom/japan/> (dostęp: 27.07.2022).

[13] A. Kozyra, *Mitologia japońska*, Warszawa 2011, s. 12.

[14] Przez wieki wierzono, że japońska rodzina cesarska pochodzi właśnie od bogini Amaterasu.

[15] Liczbę wszystkich bóstw szacuje się, uwzględniając nieoficjalne rodzime kultury, na aż 8 mln.

Zob. C. Balmain, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh 2008, s. 37.

także folklor, w którego skład wchodzi wiele nadprzyrodzonych istot. Pojawiają się one w licznych mangach, a także filmach animowanych. Stoją choćby u podstaw słynnych na cały świat filmów Hayao Miyazakiego jak *Mój sąsiad Totoro* (1988) czy *Księżniczka Mononoke* (1997). Chętnie umieszczane w mangach są demony *oni*, które z przerażających bestii z japońskich wierzeń stały się bohaterami o ludzkich cechach[16].

Japońskie wierzenia obfitują również w bogate wyobrażenia życia po śmierci, zawierające się w długiej tradycji opowieści o duchach. Stały się one inspiracją dla wielu mang o tematyce grozy. Warto wymienić tutaj choćby: *Gdy zapłaczą cykady* (2005–2011, Ryukishio7), *Tasogare Otome × Amnesia – Niepamięć panny zmierzchu* (2009–2013, Maybe), *Another* (2009–2012, Yukito Ayatsuji) czy klasyczną już dla gatunku twórczość Junjiego Itō. W ostatnich latach spory sukces odniosła również manga Tomoki Izumiego pod tytułem *Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej*[17]. Na jej podstawie można zaobserwować sposób, w jaki komiksowy horror utrwała japońskie wierzenia i obrzędy związane ze śmiercią i życiem poza grobowym.

Analizowana seria komiksowa liczy siedem tomów. Manga opowiada historię młodej uczennicy – Mieruko (Miko), która zaczyna widzieć duchy. Fabuła utworu przedstawia wysiłki bohaterki starającej się ukryć swoje zdolności zarówno przed ludźmi, jak i przed otaczającymi ją duszami zmarłych. Dziewczyna nie chce, aby napotykanne istoty z innego świata wchodziły z nią w interakcje. Gatunkowo mangę należy określić jako *teen horror*, gdyż jest to pozycja kierowana do młodzieży, ponadto zawierająca wiele elementów komediowych.

Manga *Mieruko-chan* nie stanowi tekstu bezpośrednio religijnego – obecność licznych elementów japońskich wierzeń, objawia się w nim poprzez inspiracje rozległym dziedzictwem fantastyki grozy Kraju Kwitnącej Wiśni. Głównym reprezentantem japońskiej tradycji grozy są opowieści *kaidan* lub *kwaidan*[18]. Zgodnie z *Kōijēn* [*Współczesnym słownikiem języka japońskiego*] są to:

historie związane z odmieńcami (*bokaemono*), legendy i przekazy ustne prezentujące powszechne wierzenia w potwory (*yōkai*), duchy (*yūrei*), demony (*oni*), lisy (*kitsune*) i jenoty (*tanuki*)[19].

*Kaidan* pierwotnie były rozpowszechniane w formie ustnej i stąd też wywodzi się ich nazwa. Znak „kai” (怪) oznacza coś ‘dziwnego, niesamowitego lub upiornego’[20]. „Dan” (談) znaczy natomiast ‘opowia-

[16] J. Jadwiszczak, *De-demonizacja oni i ich przedstawienia w kulturze popularnej*, [w:] *Religie w kulturze...*, s. 167–186.

[17] T. Izumi, *Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej* (przeł. A.M. Puto), wydawana od 6 maja 2022 r. przez Studio JG (Warszawa). Do tej pory (stan na maj 2023 r.) wydano pięć tomów serii.

[18] Tradycyjna forma zapisu.

[19] *Kōijēn* [*Współczesny słownik języka japońskiego*], wyd. 5, Tōkyō 2002, za: M. Tatarczuk, *Kaidan. Japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*, Warszawa 2011, s. 16.

[20] M.E. Crandol, *Nightmares from the Past: Kiki eiga and the Dawn of Japanese Horror Cinema*, rozprawa doktorska, University of Minnesota 2015, s. 22, <https://hdl.handle.net/11299/175406> (dostęp: 23.05.2023).

dać, gadać, snuć opowieść’[21]. Marcin Tatarczuk proponuje podział na trzy źródła inspiracji opowieści *kaidan*: 1. opowieści buddyjskie z epoki Heian (794–1185) (*setsuwa, zōtan*), 2. zbiory chińskich opowieści (*Jian den xin hua – Nowe opowieści przy świetle lamp*), 3. opowieści i podania gminne (nurt *hyaku monogatari – sto opowieści*)[22]. Warto podkreślić religijne konotacje tych źródeł. Opowieści *setsuwa* były pisane przez buddyjskich mnichów, którzy za ich pomocą wyjaśniali prawdy moralne oraz zasady religijne[23]. Podania gminne były natomiast silnie nasycone shintoistyczną mitologią i demonologią. Japońska fantastyka grozy stanowi więc unikalną mieszankę shintō i buddyzmu[24], gdyż spotykają się w niej elementy obu tych religii. Istotny jest również fakt, iż *kaidan* aż do końca XVIII wieku były postrzegane jako historie „prawdziwe” – Japończycy szczerze wierzyli w wydarzenia w nich opisane[25].

Apogeum popularności *kaidanów* to okres Edo (1603–1868): w drugiej połowie XVII wieku powstaje wiele literackich zbiorów tych opowieści[26] oraz ostatecznie przyjmuje się nazwa *kaidan*, która zastępuje starszą formę *kidan*[27]. Wówczas ujawnia się także potężny potencjał kulturotwórczy tych opowieści – powstaje nurt artystyczny zwany *kaidan mono*, który obejmuje literackie i teatralne (*kabuki* i *jōruri*) adaptacje *kaidanów*[28]. Opowieści *kaidan* przedostały się do świadomości Europejczyków za pośrednictwem irlandzko-greckiego pasjonata i badacza kultury japońskiej Lafcadio Hearna, który w 1904 r. wydał zbiór *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*[29]. Piotr Kletowski, opisując ten zbiór, zwraca uwagę, że wersja Lafcadio Hearna zachowuje religijny wymiar tych historii:

Autorowi udało się stworzyć kompilację najważniejszych motywów z fantastycznej kultury Japonii, oscylujących wokół buddyjskiej idei reinkarnacji [...], zespolonej z elementami sintoizmu – pierwotnej religii ludów zamieszkujących wyspy japońskie, której podstawowym założeniem była idea współwystępowania świata cielesnego i duchowego, przyjmującego, jednakże cielesną postać[30].

Marcin Tatarczuk, odwołując się do słów Takady Mamoru, podaje, że umownie w 1760 r. opowieści *kaidan* przekształcają się w pełni fikcyjną literaturę, która przestaje być postrzegana w kategoriach du-

[21] *Kanjigen [Źródło znaków chińskich]*, Tōkyō 2002, za: M. Tatarczuk, op. cit., s. 16.

[22] Ibidem, s. 17–18.

[23] Ibidem.

[24] K. Marak, *Horror w ujęciu komparatystycznym: wybrane motywy we współczesnej japońskiej i amerykańskiej fantastyce grozy*, [w:] *Potworna wiedza. Horror w badaniach kulturowych*, red. D. Brzostek, A. Kobus, M. Markocki, Toruń 2016, s. 93.

[25] A. Chambers, *Introduction*, [w:] U. Akinari, *Tales of Moonlight and Rain*, New York 2007, s. 16, za: ibidem, s. 62.

[26] M. Tatarczuk, op. cit., s. 18.

[27] Ibidem, s. 16.

[28] Ibidem, s. 20–21.

[29] W Polsce wydany po raz pierwszy w 1924 r. jako *Opowieści niesamowite i upiorne: ze zbioru „Kwaidan”* w tłumaczeniu Waclawa Berenta, a następnie w 1984 r. jako *Kwaidan. Opowieści niesamowite* w tłumaczeniu Jerzego Rzewuskiego.

[30] P. Kletowski, *Japońskie Egzorcyzmy: „Kwaidan, Czyli Opowieści Niesamowite”*, [w:] *Adaptacje literatury japońskiej*, red. K. Loska, Kraków 2012, s. 76.

chowych i religijnych<sup>[31]</sup>. Choć *kaidan* stają się wówczas elementem kultury masowej, a zamiast uczyć i przestrzegać, mają dostarczać rozrywki, to wciąż przedstawiają wizję świata zgodną ze swoim religijnym dziedzictwem.

Opowieści *kaidan* są nieodłącznym elementem japońskiej fantastyki grozy po dziś dzień, stanowiąc inspiracje dla wielu filmowych horrorów, takich jak: *Opowieść o Duchach z Yotsui* (1959, reż. Nabuo Nakagawa), *Kwaidan, czyli opowieści niesamowite* (1964, reż. Masaki Kobayashi), *The Ring: Krąg* (1998, reż. Hideo Nakata), *Kłątwa Ju-on* (2002, reż. Takashi Shimizu). W Japonii współcześnie wszystkie filmy grozy z motywem duchów (nawet jeśli nie są adaptacjami żadnej opowieści *kaidan*) określane są mianem *kaidan eiga*, co oznacza 'filmy kaidan'<sup>[32]</sup>. Mangę *Mieruko-chan* należy więc postrzegać w odniesieniu do tego zjawiska kulturowego, jako element współczesnej kontynuacji *kaidan mono*. Tomoko Izumi stosuje wyraźne intertekstualne nawiązania do tradycji *kaidan*, na przykład nadając swojej bohaterce nazwisko Yotsuya, co nasuwa skojarzenia z dzielnicą Tokio o tej samej nazwie, a jednocześnie miejscem akcji popularnych *kaidanów* o duchach z Yotsui<sup>[33]</sup>. Istotą mojej analizy jest jednak sposób, w jaki autor kreuje obraz świata japońskich duchów i bogów oraz obrzędów z nimi związanymi.

Fabuły *kaidanów*, jak i wspomniane filmy, często w centrum opowieści umieszczają tak zwane *yūrei* – duchy zmarłych. Jak pisze Agnieszka Kozyra: „wierzono, że mogą przedostać się do świata żywych przez najmniejszą szczelinę, aby szkodzić żywym. Nie wszystkie *yūrei* mściły się zza grobu na swoich wrogach – niektóre wracały tylko po to, by spotkać się z bliskimi”<sup>[34]</sup>. Zdobycie niepożądaną umiejętność ujrzenia duchów, pozwala bohaterce widzieć świat takim, jak wyobrażają go sobie wyznawcy religii shintō. Według japońskich wierzeń, po śmierci dusza człowieka staje się *reikon*, a następnie trafia do krainy ciemności *Yomi*, w której odbywa się proces jej oczyszczenia<sup>[35]</sup>. Co warto jednak podkreślić – shintoistyczna kraina umarłych nie ma żadnego konkretnego położenia<sup>[36]</sup>. Dusze, które przeszły proces oczyszczenia, mogą powrócić na ziemię i stać się duchami opiekuńczymi, które strzegą swoich bliskich, a nawet całe wsie, miasta i regiony<sup>[37]</sup>.

Motyw opiekuńczych duchów w mandze *Mieruko-chan* obrazuje wątek ojca głównej bohaterki. Czytelnik mangi, dzięki subiektywizacji narracji, do pewnego momentu nie jest świadomy, że postać w rzeczy-

[31] M. Kagawa, *Edo no Yōkai kakumei*, Tōkyō 2005, s. 41, za: M. Tatarczuk, op. cit., s. 18–19.

[32] M.E. Crandol, op. cit., s. 26.

[33] Historia znana jest w wielu wersjach, między innymi w formie sztuki kabuki – *Opowieść o duchach w Yotsui na trakcie Tōkaidō* (*Tōkaidō Yotsuya kaidan*) spisanej przez dramaturga Nanboku Tsuruyę i wystawionej po raz pierwszy w 1825 r.

[34] A. Kozyra, *Mitologia...*, s. 277.

[35] K. Gonerski, *Yūrei i onryō – najstraszniejsze japońskie duchy z bliska*, Horror.com.pl, <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=131> (dostęp: 21.03.2023).

[36] A. Ozga, *Wizja zaświatów w folklorze i wierzeniach japońskich*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2019, nr 15, s. 51.

[37] J. Splisgart, M. Jaworska, *Zmiany w kulcie zmarłych w Japonii na przykładzie święta bon*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2013, nr 4, s. 72.

wistości jest martwa[38]. Mężczyzna wciąż przebywa w rodzinnym domu (widzimy go na przykład przy śniadaniu). W pewnym momencie Miko wyjmując z lodówki pudding, podchodzi do ołtarzyka buddyjskiego (*butsudan*[39]), na którym znajduje się zdjęcie ojca i tabliczka z jego imieniem, a następnie stawia na ołtarzyku deser. Dopiero wtedy odbiorca dowiadyuje się, że bohater jest w rzeczywistości martwy. Domowe ołtarze są bardzo ważnym elementem japońskiej obrzędowości, według badań przeprowadzonych w 2008 r. 55% ankietowanych ma takie w swoim domu[40]. *Butsudan* jest łącznikiem pomiędzy żyjącymi a zmarłą osobą. Stawia się na nim przedmioty związane z czczonym człowiekiem, a czasem również i prochy zmarłego[41]. Położenie puddingu na ołtarzu wynika z obrzędu składania ofiar przodkom, najczęściej właśnie w postaci jedzenia[42].

Duch ojca po otrzymaniu ofiary (puddingu) i modlitwie wypowiada słowa do swojej córki, dziękując za prezent, i przeprasza, że przed śmiercią zjadł taki sam deser, który należał do Miko. Scena ta pokazuje pozytywny (wręcz pożądaný) wymiar obecności ducha na ziemi, który wynika z miłości i przywiązania – dusza zmarłego członka rodziny pozostaje związana ze swoimi bliskimi i wciąż jest obecna w ich życiu. Dla bohaterki to ważne doświadczenie, które podnosi ją na duchu po licznych spotkaniach z odpychającymi i przerażającymi upiorami. Duch ojca wyraźnie różni się od większości *yūrei*, które spotyka Mieruko.

W kulturze Japonii funkcjonuje motyw *kegare* (skazy, skalania); śmierć sama w sobie jest uważana za coś nieczystego, więc wszystkie dusze pozostają skalane, dopóki się nie oczyszczą[43]. Znaczna część *yūrei*, które widzi główna bohaterka, to właśnie tego rodzaju duchy – nie przeszły one procesu oczyszczania. Ich skalanie jest w mandze widoczne w sposobie ich przedstawiania. Są one trudne do opisanía: zatracają ludzkie rysy, stając się karykaturą człowieka (zdeformowane twarze, ciała). Niektóre z przeklętych duchów w różnym stopniu przypominają także zwierzęta, równocześnie zatracając umiejętność mówienia. Wizerunki nadprzyrodzonych istot w mandze Tomoko Izumiego przypominają pod pewnymi względami XIX-wieczne przedstawienia upiórów, na przykład z serii drzeworytów *Hyaku monogatari* [*Sto opowieści o duchach*] autorstwa Katsushika Hokusai. Choć naturalnie technika, w której zostały wykonane rysunki, diametralnie różni się od sztuki epoki Edo, to konceptualne podobieństwo w przedstawianiu *yūrei* jest zauważalne. Japońskie wierzenia dotyczące życia po śmierci byłyby w tym przypadku fundamentem, na którym wyrosła najpierw rozwijająca się przez wieki tradycja opowieści grozy, którą inspirowali się artyści tworzący drzeworyty, natomiast ich twórczość stanowi punkt odniesienia dla współczesnych rysowników komiksów.

[38] *Mieruko-chan...*, rozdział IX, tom I.

[39] J. Tubielewicz, op. cit., s. 17.

[40] A. Kozyra, *Cechy religijności Japończyków*, [w:] *Religie w kulturze...*, s. 13.

[41] M. Soniewicka, *Japoński rytuał śmierci: rozważania antropologiczno-etyczne*, „Estetyka i Krytyka” 2018, nr 1(48), s. 90.

[42] J. Splisgart, M. Jaworska, op. cit., s. 72.

[43] A. Kozyra, *Mitologia...*, s. 16.

Miko z czasem zaczyna dostrzegać, że część duchów krąży po świecie żywych z konkretnego powodu. W wierzeniach japońskich dusze mogą nie odejść do krainy zmarłych nawet z błahych powodów. W opowieści *O yūrei, które chciało podziękować* duch służącej nawiedza swoją panią, aby (zgodnie z tytułem) podziękować za jej dobroć, a następnie odchodzi do krainy zmarłych[44]. W analizowanej mandze, również możemy spotkać podobną historię. Mieruko, wracając późną porą do domu, napotyka siedzącą na schodach staruszkę[45]. Kiedy pomaga jej dotrzeć do domu, pojawia się duch mężczyzny, powtarzający jej ciąg cyfr. Zanim starsza kobieta weszła do domu, bohaterka na telefonie pokazuje jej zapisane cyfry. Okazuje się, że upiór to zmarły mąż staruszki, który przed laty pozostawił dla niej prezent i list w sejfie. Cyfry, które powtarzał do Mieruko, były kodem do sejfu.

Z reguły jednak pozostanie w świecie żywych związane jest z silnymi emocjami. W Japonii funkcjonuje pojęcie *urami*, oznaczające 'złą wolę/urazę', która nie pozwala odejść duchowi i wiąże go z żyjącymi[46]. Przykładem tego może być upiór kobiety, który bohaterka widzi w kawiarni[47]. Podąża on za młodym przystojnym mężczyzną. Zjawia jest prawdopodobnie *onryō* – duszą zranionej (najczęściej przez mężczyznę) kobiety[48]. *Onryō* z reguły pragnie zemsty na swoim oprawcy za poniesione krzywdy[49]. W tym przypadku duch wciąż kocha swojego wybranka, powtarzając mu to bez przerwy, a swój gniew kieruje przeciwko kobietom, z którymi spotyka się mężczyzna. *Onryō* emanuje ciemną energią, która stanowi wizualną reprezentację jej gniewu i bólu.

W przeciwieństwie do niej jasna poświata symbolizuje pozytywne emocje. Ukazuje to scena poszukiwań przez Miko i jej przyjaciółkę osoby, która zaopiekuje się bezdomnym kotem[50]. Młody mężczyzna o przyjaznym usposobieniu, który z początku wydawał się odpowiednią osobą, jest otoczony przez ciemne, emanujące czernią duchy kotów. W przypadku drugiego z kandydatów, który początkowo wystraszył bohaterki, po dotknięciu zwierzęcia na jego ramieniu pojawiły się świecące na biało dwie dusze kotów.

Historia ta pokazuje również, że w japońskiej religii nie tylko człowiek posiada duszę. Duchy kotków są bowiem elementem szerszej doktryny shintō, zgodnie z którą: „wszystkie twory natury mają dusze, także rośliny czy obiekty materialne”[51]. W mandze została również przedstawiona dusza nienarodzonego dziecka[52]. Podąża ona za swoją matką, zbliżając się co jakiś czas do jej brzucha, w którym nosi ona

[44] Z. Davisson, *Yūrei. Niesamowite duchy w kulturze japońskiej*, przeł. A. Czwojdrak, Kraków 2018, s. 83.

[45] *Mieruko-chan...*, rozdział XIII, tom II.

[46] K. Marak, op. cit., s. 76.

[47] *Mieruko-chan...*, rozdział V, tom I.

[48] A. Lovelace, *Ghostly and monstrous manifestations of women: Edo to contemporary*, „The Irish Journal of Gothic and Horror Studies” 2008, nr 5.

[49] D. Staszenko, *Motywy „yūrei” w japońskich survival horrorach – analiza wybranych przykładów*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 29.

[50] *Mieruko-chan...*, rozdział IV, tom I.

[51] A. Kozyra, *Ekologia a duchowa tradycja Japonii. Wizja natury w anime w reżyserii Miyazakiego Hayao*, [w:] *Religie w kulturze...*, s. 53.

[52] *Mieruko-chan...*, rozdział XVI, tom II.

drugie dziecko. Dusza przypomina białą chmurkę – jedynym humanoidalnym jej elementem jest ledwie uformowana dłoń, która delikatnie gładzi brzuch matki. Taka kreacja obrazuje więc wyobrażenie duszy, która nie zdążyła się w pełni wykształcić, gdyż ta możliwość została jej odebrana przez przedwczesną śmierć. W Japonii dusze nienarodzonych dzieci „wziął w opiekę” buddyzm, w którego panteonie znajduje się bóstwo Jizō, przedstawiane jako mnich ze zgolonymi włosami[53]. Jego posąжки są często umieszczane na cmentarzach, w pobliżu grobów dzieci. Zgodnie z buddyzmem „w podziemiach znajduje się miejsce zwane Sai no Kawara, wyschnięte koryto rzeki Sanzu, do którego trafiają dusze dzieci i poaborcyjnych płodów”[54]. Są one za słabe, aby od razu przekroczyć koryto rzeki[55]. Dopóki nie będą na to gotowe, Jizō ochrania je przed demonami *oni*, pozwalając im się chować w długich rękawach swojej szaty[56].

Tomoki Izumi rysuje przed czytelnikiem obraz świata, w którym żywi i zmarli koegzystują obok siebie. Choć duchy są niewidzialne dla większości ludzi, to nie oznacza, że nie istnieją. Odpowiada to japońskim wierzeniom, w których naturalna jest obecność dusz zmarłych w świecie żywych, i taki sposób postrzegania rzeczywistości zawiera w sobie fantastyka grozy Kraju Kwitnącej Wiśni. Katarzyna Marak zwraca na ten fakt szczególną uwagę:

W japońskiej fantastyce grozy – tak jak w tekstach należących do innych konwencji – istoty takie jak duchy, demony lub stworzenia zmiennokształtne nie są w żaden sposób nienaturalne (unnatural) – nie są też, technicznie rzecz ujmując, nadprzyrodzone (supernatural). [...] To, co euroamerykański odbiorca określiłby jako „nadprzyrodzone” w japońskiej fantastyce grozy, jest w istocie „nadprzyrodzone” tylko z zachodniego punktu widzenia[57].

Pojawienie się duchów „jest źródłem zupełnie innych problemów i reakcji w oczach Japończyków – jest bowiem zagadnieniem nie ontologicznym, lecz etycznym. Pytanie nie brzmi tutaj: «czy to możliwe, że widzę ducha/demonę/yōkai?», lecz: «dlaczego widzę ducha/demonę/yōkai?»»[58]. Światy duchów i ludzi w mandze *Mieruko-chan* nieustannie się przenikają, zgodnie z ideą współwystępowania, o której pisał Kletowski[59]. Manga ukazuje, że oba te światy nie są od siebie oddzielone, a stanowią jedną całość. Główna bohaterka mangi nie jest zaskoczona ani przerażona samym istnieniem duchów. Nie pojawia się w tej historii także element wyparcia istnienia sił nadprzyrodzonych, który z reguły występuje w euroamerykańskich tekstach kultury, kiedy to bohater stara się znaleźć racjonalne wytłumaczenie tego, z czym się

[53] A. Ozga, op. cit., s. 60.

[54] Ibidem, s. 61.

[55] Buddyści wierzą, że „[...] muszą one układać z rzecznych kamyków małe pagody, które są modlitwą za ich żyjących bliskich. Układanie kamiennych stosów w intencji żyjących pozwala zgromadzić zasługi, które umożliwią przekroczenie rzeki”. Ibidem.

[56] Ibidem.

[57] Ibidem, s. 62.

[58] K. Marak, op. cit., s. 62–63.

[59] P. Kletowski, op. cit., s. 76.



mierzy[60]. Przerazenie Mieruko budzi jedynie możliwość zobaczenia duchów, pociągając za sobą pytanie, przywołane przez Marak: „Dlaczego nagle jestem w stanie je zobaczyć?”[61].

Motywy życia po śmierci i duchów krążących po świecie, choć znacznie bardziej rozwinięty w japońskich wierzeniach, nie jest charakterystyczny wyłącznie dla nich. W kręgu kultury europejskiej również spotkamy wiele historii (obecnych w powieściach, filmach, komiksach) opowiadających o współistnieniu świata zmarłych i żywych. Chrześcijaństwo zakłada „odchodzenie” duszy w zaświaty, jednak większość zachodnich wierzeń pogańskich (celtyckich, germańskich czy słowiańskich) przypominała pod tym względem shintō. Dusze mogą pozostać na ziemi z określonych powodów lub przedostać się do świata żywych w pewnych okresach czasu.

To, co w szczególności wyróżnia historię widzącej duchy Miko, to elementy japońskiej obrzędowości. Bohaterka, szukając pomocy, kupuje w popularnej sieci sklepów Donki – jak to sama określa – „kilka świętych rzeczy”[62]. Są one bransoletkami przypominającymi buddyjskie korale modlitewne. Bohaterka kupuje aż cztery, mówiąc, że „kiedy jest ich więcej, są chyba efektywniejsze”. Okazują się niestety bezużyteczne, gdyż rozpadają się na kawałki w momencie spotkania z duchami. Mieruko udaje się więc do staruszki sprzedającej na straganie podobne przedmioty, mając nadzieję, że zakupione tam korale zadziałają[63]. Bohaterka mangi nie jest przedstawiona jako osoba wierząca – ku religii kieruje ją dopiero potrzeba znalezienia pomocy. Zakup koralu w sklepie, a następnie udanie się do staruszki sprzedającej amulety wydają się jej naturalnym sposobem na rozwiązanie problemu prześladowanych ją duchów. Miko nie zastanawia się nawet nad religijnym wymiarem noszenia tego typu przedmiotów, ich funkcją sakralną.

Opisane sceny dobrze obrazują japońskie podejście do religii i obrzędów. Zgodnie z badaniami statystycznymi określa się, że obecnie około 30–40% populacji Japonii deklaruje przynależność do jakiejś religii lub religijność[64]. Znaczną przewagę w tej grupie stanowią osoby starsze – 56% ma 60 lat i więcej, a jedynie 19% jest w przedziale wiekowym 16–29 lat[65]. Z danych wynika więc, że większość młodych osób jest niewierząca lub niereligijna (taką osobą zdaje się być bohaterka mangi Miko). Określenie „niereligijność” jest niezwykle ważne dla zrozumienia sposobu myślenia Japończyków, co wyjaśnia Agnieszka Kozyra:

Japończycy często określają siebie mianem „niereligijnych”, jednak trzeba odkryć, co to znaczy w ich kulturze, a nie przekładać takich skojarzeń kultury Zachodu, jak np. „osoba niereligijna czy ateista o światopoglądzie naukowym”. [...] Japońskie słowo *mushūkyō* oznacza niereligijność (dosł.

[60] A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, s. 183.

[61] *Mieruko-chan...*, rozdział II, tom I.

[62] *Ibidem*, rozdział VI, tom I.

[63] *Ibidem*.

[64] A. Kozyra, *Cechy religijności Japończyków...*, s. 13.

[65] *Ibidem*.

brak religii) jednak należy pamiętać, że słowo *shūkyō* dopiero w okresie Meiji (1863–1912) było traktowane jako odpowiednik słowa ‘religia’, w kontekście przede wszystkim chrześcijaństwa. Wcześniej słowo to oznaczało „naukę [jakiejś] szkoły buddyjskiej, a więc nie dotyczyło to *shintō*” [66].

Obrzędy, które Europejczyk określiłby jako religijne, stanowią w Japonii raczej element tradycji. Mieszkańcy Kraju Kwitnącej Wiśni często biorą udział w różnego rodzaju obrzędach, nawet jeśli nie czują się ludźmi religijnymi. Dla niereligijnej Miko zakup bransoletek jest więc naturalnym sposobem na ochronę przed duchami, gdyż tak powiadają jej wzorce kulturowe, w których została wychowana. Japończycy chętnie bowiem kupują różnego rodzaju amulety, na przykład chroniące od nieszczęść (*sainan yoke*), zapewniające bezpieczeństwo kierowcom (*kōtsū anzen*), gwarantujące wyzdrowienie (*byōki no kaifuku*) czy odpędzające koszmary *senne* (*akumu tsuihō*) [67]. Badania wskazują, że około 30% Japończyków nosi przy sobie różne amulety zakupione w świątyniach [68]. Korale modlitewne i shintoistyczne amulety ochronne są po prostu elementem tradycji kulturowej Japonii i choć przez wielu nie są już traktowane jako przedmioty religijne, to pozostają obecne w życiu Japończyków.

Do obrzędowości japońskiej odsyła również przedstawiona w mandze scena wizyty głównej bohaterki w shintoistycznym świątyni, gdzie udaje się zawiedziona brakiem skuteczności bransoletek [69]. Większość nowo narodzonych dzieci w Japonii jest zanoszona do lokalnych świątyni – tam stają się „dzieckiem lokalnego bóstwa” i otrzymują swoje pierwsze ochronne amulety [70]. Możemy podejrzewać, że z Miko było podobnie (choć fabuła nie zawiera informacji na ten temat). Pownownie, jak w przypadku amuletów ochronnych, poszukiwanie pomocy w charmsie stanowi naturalny wybór dla Japonki. Bohaterka uiszcza ofiarę pieniężną, składa ręce w geście modlitwy i prosi o ochronę przed podążającymi za nią i jej przyjaciółką istotami. Wówczas pojawiają się lokalne bóstwa i rozpoczynają walkę z prześladowającym bohaterki wielkim demonem, którego ostatecznie pokonują.

Scena wizyty w świątyni spełnia trzy funkcje. Po pierwsze, ma znaczny potencjał wizualny – świątynia jest interesująca architektonicznie (szczególnie eksponowany element stanowi charakterystyczna brama Torii) oraz nastrojowa. Pozwala także na wizualne przedstawienie kolejnej grupy istot nadprzyrodzonych (bóstw). Po drugie, wprowadza motyw walki boskich sił z demonicznymi, co daje okazję do ukazania atrakcyjnych scen potyczek. Po trzecie, scena w świątyni staje się także pretekstem do ukazania wyglądu i zachowania bóstw. Nadprzyrodzony świat widziany przez Miko zostaje uzupełniony o element boski – staje się dzięki temu wielowymiarowy, pełny. Taka konstrukcja świata od-

[66] Ibidem.

[67] I. Reader, G.J. Tanabe, *Partially Religious. Worldly Benefits and the Common Religion of Japan*, Honolulu 1998, s. 49, za: ibidem, s. 21–22.

[68] Ibidem, s. 23.

[69] *Mieruko-chan...*, rozdział XI, tom II.

[70] A. Kozyra, *Cechy religijności Japończyków...*, s. 22.

powiada w pewnym stopniu pojęciu *doświadczenia numinotycznego*, wprowadzonego do dyskursu religioznawczego przez Rudolfa Otto. *Numinosum*, pokrewne z pojęciem *sacrum* Mircea Eliadego[71], odnosi się do sfery świętości, której doświadczanie cechuje się elementem *mysterium tremendum* oraz *mysterium fascinans*, w skrócie – grozą i fascynacją[72]. Istotny w tym kontekście wydaje się motyw emocji, które wzbudza u bohaterki kontakt ze światem nadprzyrodzonym. Jest on przerażający, ale jednocześnie fascynujący. Bohaterka nieustannie prowadzi wewnętrzną walkę ze sobą – pragnie „nie widzieć”, lecz wciąż spogląda na spotykane istoty. Bóstwa, które odpowiadają na jej prośbę o pomoc, również wzbudzają lęk w bohaterce – choć biorą ją w opiekę, to pozostają przerażające przez swoją moc i tajemniczość. Ta mieszanka emocji ma udzielić się także odbiorcy – historia Miko ma wzbudzać lęk, ale przede wszystkim fascynację japońskim światem duchów i bóstw.

Podsumowując, religia jest podstawą, na której wyrosło rozległe dziedzictwo japońskiej fantastyki grozy. Wierzenia i obrzędy związane ze śmiercią i życiem pozagrobowym stanowią nieskończone źródło inspiracji dla rozwijającej się dynamicznie kultury popularnej Japonii. Choć manga *Mieruko-chan* jest pozycją kierowaną przede wszystkim do młodzieży i nie kryje swojego czysto rozrywkowego charakteru, to zawiera w sobie wiernie oddane elementy japońskich religii. Za pomocą prostego rozwiązania fabularnego – możliwości widzenia istot nadprzyrodzonych przez bohaterkę – ukazuje wizję świata zgodną z wyobrażeniami wyznawców shinto i buddyzmu. Tomoki Izumi kreuje rzeczywistość opartą na idei współwystępowania świata cielesnego i duchowego. Duchy są w niej obecne nieustannie, trwając przy swoich bliskich albo cierpiąc, nie mogąc odnaleźć spokoju. Autor twórczo odwołuje się do tradycji opowieści grozy, przedstawiając różnego typu *yūrei*, które nie są z natury ani złe, ani dobre – ich stosunek do żywych determinują doświadczenia za życia oraz sposób śmierci.

Użycie elementów japońskich wierzeń i obrzędowości w *Mieruko-chan* spełnia z jednej strony funkcję swoistego ornamentu w myśl, wspomnianych wcześniej, rozważań Sutkowskiej. Szczególnie dla obiorcy zachodniego świat japońskich duchów będzie atrakcyjny i „egzotyczny”. Różnica pomiędzy koralami modlitewnymi a różańcem (lub medalikiem z krzyżykiem), kościołem a chramem, a przede wszystkim bezpośrednim działaniem bóstw shintoistycznych a opatrnością Boga chrześcijańskiego z pozoru może wydawać się nieznacząca. Jednak to właśnie zanurzenie fabuły komiksu w japońskiej rzeczywistości kulturowej, która wydaje się obca, decyduje w dużej mierze o jej atrakcyjności. Zwracają na to uwagę autorzy książki *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*:

[71] M. Eliade, *Sacrum a profanum. O istocie sfery religijnej*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008.

[72] R. Otto, *Świętość: elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.

Często pisze się o odbiorcach z krajów Zachodu (Europa i Ameryka) zafascynowanych japońską kulturą w sensie ogólnym, czyli obyczajowością, wartościami i normami, ale również będących pod wrażeniem tekstów pop wywodzących się z Japonii. Mają one pociągać, dlatego że są czymś nowym oraz różniącym się od tego, do czego się przywykło[73].

Jednak elementy japońskich wierzeń i obrzędów nie pełnią w mandze *Mieruko-chan* tylko funkcji uatrakcyjniającej. Czytelnik spotyka się bowiem z wiernie oddaną wizją życia po śmierci w innej religii i kulturze. Takie spotkanie może zachęcać do dalszych poszukiwań i poszerzenia swojej wiedzy o podstawy wiary shintō i buddyzmu[74]. Religie te nie tylko dały podstawy współczesnej japońskiej kulturze popularnej, lecz także stanowią istotny element dzisiejszej rzeczywistości, w której żyją Japończycy.

## BIBLIOGRAFIA

- Alt M., *Czysty wymysł. Jak japońska popkultura podbiła świat*, przeł. D. Latoś, Kraków 2021
- Balmain C., *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh 2008
- Crandol M.E., *Nightmares from the Past: Kaiki eiga and the Dawn of Japanese Horror Cinema*, rozprawa doktorska, University of Minnesota 2015, s. 22, <https://hdl.handle.net/11299/175406> (dostęp: 23.05.2023)
- Davisson Z., *Yūrei. Niesamowite duchy w kulturze japońskiej*, przeł. A. Czwojdrak, Kraków 2018
- Eliade M., *Sacrum a profanum. O istocie sfery religijnej*, przeł. B. Baran, Warszawa 2008
- Gonerski K., *Yūrei i onryō – najstraszniejsze japońskie duchy z bliska*, Horror.com.pl, <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=131> (dostęp: 21.03.2023)
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011
- Hearn L., *Kwaidan. Opowieści niesamowite*, przeł. J. Rzewuski, Łódź 1984
- Izumi T., *Mieruko-chan. Dziewczyna, która widzi więcej*, przeł. A.M. Puto, Studio JG, Warszawa (2022–)
- Jadwiszczak J., *De-demonizacja oni i ich przedstawienia w kulturze popularnej*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 167–186
- Kamińska M., *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii kina grozy*, Poznań 2016
- Kletowski P., *Japońskie Egzorcyzmy: „Kwaidan, Czyli Opowieści Niesamowite”*, [w:] *Adaptacje literatury japońskiej*, red. K. Loska, Kraków 2012, s. 75–85
- Kozyra A., *Cechy religijności Japończyków*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 11–28
- Kozyra A., *Ekologia a duchowa tradycja Japonii. Wizja natury w anime w reżyserii Miyazakiego Hayao*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 53–72
- Kozyra A., *Mitologia japońska*, Warszawa 2011
- Kozyra A., *Wątki religijne w kulturze popularnej Japonii na przykładzie wybranych mang i anime*, [w:] *Religie w kulturze popularnej Japonii*, red. A. Kozyra, I. Kordzińska-Nawrocka, Warszawa 2017, s. 29–52

[73] P. Siuda, A. Koralewska, *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014, s. 30.

[74] Może mieć to pozytywny wpływ szczególnie na osoby młode, do których kierowana jest manga.

- Lovelace A., *Ghostly and monstrous manifestations of women: Edo to contemporary*, „The Irish Journal of Gothic and Horror Studies” 2008, nr 5, s. 30–45
- Marak K., *Horror w ujęciu komparatystycznym: wybrane motywy we współczesnej japońskiej i amerykańskiej fantastyce grozy*, [w:] *Potworna wiedza. Horror w badaniach kulturowych*, red. D. Brzostek, A. Kobus, M. Markocki, Toruń 2016, s. 55–103
- Melanowicz M., *Japońskie fascynacje. Sylabus kultury współczesnej*, Toruń 2021
- Otto R., *Świętość: elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999
- Ozga A., *Wizja zaświatów w folklorze i wierzeniach japońskich*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2019, nr 15, s. 51–66
- Przepiórkowski M., *Rola fandomu Otaku w japońskiej kulturze. Niebezpieczni dziwacy, czy głębsze zjawisko kulturowe?*, „Młoda Humanistyka” 2019, nr 1(14)
- Ross C., *Nawiedzona Japonia. Przewodnik*, przeł. A. Wosińska, Bydgoszcz 2021
- Sienkiewicz A., *Mangi – co każdy bibliotekarz wiedzieć powinien*, „Biuletyn EBIB” 2013, nr 5(141)
- Siuda P., Koralewska A., *Japonizacja. Anime i jego polscy fani*, Gdańsk 2014
- Soniewicka M., *Japoński rytuał śmierci: rozważania antropologiczno-etyczne*, „Estetyka i Krytyka” 2018, nr 1(48), s. 79–95. <https://doi.org/10.19205/48.18.5>
- Splisgart J., Jaworska M., *Zmiany w kulcie zmarłych w Japonii na przykładzie święta bon*, „Gdańskie Studia Azji Wschodniej” 2013, nr 4, s. 72–86
- Staszenko D., *Motyw „yūrei” w japońskich survival horrorach – analiza wybranych przykładów*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 29–38
- Sutkowska A.M., *Manga i sacrum – inspiracje religijne w komiksie japońskim*, „Nurt SVD” 2012, nr 46, s. 103–120
- Tatarczuk M., *Kaidan. Japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*, Warszawa 2011
- Tubielewicz J., *Kultura Japonii. Słownik*, Warszawa 1996
- United States Department of State, Office of International Religious Freedom, *2020 Report on International Religious Freedom: Japan*, <https://www.state.gov/reports/2020-report-on-international-religious-freedom/japan/> (dostęp: 27.07.2022)
- Żarnowska K., *Kiedy nauka dojrzeje do badania popkultury? Przykład problematyki mangi i anime w polskim środowisku naukowym*, [w:] *Dyskurs oswojony: nauka w zwierciadle (pop)kultury*, red. M. Błaszowska, A. Kuchta, J. Malita-Król, I. Pisarek, Kraków 2016