

## ***Legenda Pięciu Kręgów* – amalgamat prawdziwej i fantastycznej Japonii w zachodniej kulturze popularnej**

MIŁOSZ MARKOCKI \*

### **Wstęp**

Każdy produkt kulturowy może być uznany za tekst mówiący nam coś o kulturze, która go stworzyła (FISH 2002) – dlatego utwory literackie czy filmy autorstwa amerykańskich twórców opowiadające o Japonii, można odczytać jako teksty ilustrujące specyficzny sposób, w jaki Amerykanie postrzegają Japonię i ujawniające, jakie jej elementy są najbardziej rozpoznawalne w zachodnim kręgu kulturowym. W przypadku wymiany kulturowej między Japonią a kulturą euro-amerykańską interesujące jest to, że inicjatywa sprowadzania i zawłaszczania elementów kultury japońskiej nie wychodzi od Japończyków, ale od samych Amerykanów i Europejczyków; to właśnie euro-amerykańska kultura popularna zapożycza i asymiluje elementy japońskiej kultury i jej artefakty. Wiąże się to z charakterystyczną postawą cywilizacji amerykańskiej wobec tej z Kraju Kwitnącej Wiśni, zwaną japonizmem (*Japanism*). Analogicznie do orientalizmu (SAID 1979: 1-3), obejmuje ona pewien stan wiedzy oraz wizję rzeczywistości dotyczące Japonii, które są wytwarzane i podtrzymywane przez kulturę zachodnią na jej własne potrzeby, często w sposób przypisujący japońskiej kulturze i jej artefaktom wartości i znaczenia właściwe dla Amerykanów. Można nawet zaryzykować twierdzenie, że obecnie w niektórych dziedzinach kultury popularnej wyobrażenia o Japonii

\* Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu | kontakt: milosz\_markocki@yahoo.com

(a ściślej określone stereotypy utrwalane przez dyskurs japonizmu) często bywają traktowane jako fakty i rzetelne informacje o Kraju Kwitnącej Wiśni (BEN-ARI I MOERAN 1990: 1-2).

### *Legenda Pięciu Kręgów*

Jednym z przykładów tekstów, w których fantazja miesza się z faktami, jest gra fabularna, na potrzeby której przyswojone zostały niektóre elementy kultury japońskiej, funkcjonujące w – głównie – amerykańskiej kulturze popularnej – *Legenda Pięciu Kręgów*. Została ona stworzona przez Amerykanów Johna Wicka i Davida Williamsa w roku 1998, a następnie przetłumaczona i wydana w Polsce po raz pierwszy przez wydawnictwo Tori w 2000 roku<sup>1</sup>. Gry fabularne (*role-playing games*) są tekstami opierającymi się na współpracy kilku osób (graczy i mistrza gry), które wspólnie tworzą opowieść; mistrz gry opisuje graczom świat oraz nadaje kierunek fabule, gracze zaś wpływają na jej przebieg, wnosząc do niej osobiste wątki (WICK 2000: 8-9) poprzez wcielenie się w stworzone przez siebie postacie i wchodzenie w interakcję ze światem gry. Sama idea gier fabularnych to kolektywne fantazjowanie (FINE 2002: 72) – zatem wybór gry fabularnej jako medium prezentującego fantazmat średniowiecznej Japonii wydaje się niezwykle interesujący i podkreśla inherentnie „nierzeczywistą” naturę tekstu Wicka i Williamsa o Japonii.

*Legenda Pięciu Kręgów* jest nie tylko artefaktem kultury popularnej, ale również towarem, w związku z czym jej celem, jak każdego produktu komercyjnego, jest zarobienie pieniędzy. Aby produkt dobrze się sprzedawał, powinien być atrakcyjny i rozpoznawalny; dobrze też, jeśli kojarzy się z czymś ekscytującym i egzotycznym, co pobudzi wyobraźnię potencjalnego klienta i go zafascynuje. Wychodząc z tego założenia, można przyjąć, że twórcy *Legendy Pięciu Kręgów* dobrali takie elementy kultury japońskiej, które są komponentami powszechnie znanymi i jednoznacznie kojarzonymi z Japonią przez konsumentów. Można zatem uznać *Legendę Pięciu Kręgów* za zbiór tych aspektów kultury japońskiej czy stereotypów związanych z jej postrzeganiem, które są najbardziej zakorzenione i popularne w wyobraźni odbiorców z euro-amerykańskiego kręgu kulturowego i które najczęściej pojawiają się w zachodniej kulturze

<sup>1</sup> Podręcznik zawiera liczne nieścisłości leksykalne i merytoryczne, których nie poprawiano z uwagi na ich znaczną liczbę oraz fakt, że głównym celem autora rozdziału są inne kwestie. W rozdziale uwaga została skoncentrowana na artefaktach kulturowych, ideach oraz nazwach, jakich używają twórcy gry do wywołania u odbiorców skojarzeń z Japonią, a nie na tym, czy Wick i Williams nie przekłamują terminów i faktów.

popularnej. Oprócz tych elementów twórcy gry uwzględnili również mniej znane detale zapożyczone z różnych wierzeń i kultur Azji, które mają zapewnić odbiorcom z zachodniego kręgu kulturowego wrażenie egzotyki i obcowania z tym, co nieznanne.

Gra przedstawia fantastyczną wersję średniowiecznej Japonii zwaną Rokuganem, której najbliższej do realiów historycznego okresu Edo (zwanego również okresem Tokugawa, 1603-1868) wraz z jego hierarchią feudalną, porządkiem społecznym, poziomem technologicznym, elementami kulturowymi oraz elementami ekonomii i architektury (HALL 1979: 135-208). Ideą gry jest stworzenie i wcielenie się gracza w postać jednej z najbardziej rozpoznawalnych ikon japońskiej kultury, jaką jest samuraj. Z tego powodu w grze bardzo ważny element stanowi etos honoru, z którego słygnęła kasta samurajska (ŚPIEWAKOWSKI 1989). Waga, jaką twórcy gry przykładali do tego elementu kultury japońskiej, zyskuje swoje odzwierciedlenie w tym, że w grze znajduje się osobna statystyka o nazwie „Honor”, która ma bardzo duże znaczenie w mechanice gry i jest równie istotnym elementem procesu tworzenia postaci. Według słów samych twórców systemu, „Honor” jest cechą:

[...] określającą szlachetność myśli samuraja i czystość jego duszy. Bohater o wysokim Honorze jest godny zaufania, sprawiedliwy w sądach i pełen dostojeństwa, ma silne poczucie dobra i zła, dba też o swój wizerunek, gdy jego prawda jest stawiana w wątpliwość (WICK 2000: 58).

Definicja ta wyraźnie jest inspirowana literaturą poświęconą *bushidō* (drodze samuraja). Jak ujmuje to autor *Bushidō: The Warrior's Code*, jednej z najpopularniejszych książek poświęconych *bushidō*, Inazō Nitobe:

Bardzo wyraźna świadomość własnej godności i wartości jest zawarta w słowie honor. Honor był przekazywany przez takie terminy jak *na* (imię), *men-moku* i *guai bun* (publiczne zachowanie). Jakikolwiek naruszenie honoru samuraja było odczuwane jako *ren-chi-shin* (poczucie wstydu) (NITOBE 1979: 49)<sup>2</sup>.

W rozważaniach nad ideą kodeksu honorowego i wartości bycia samurajem podręcznik do gry bardzo wyraźnie i często nawiązuje również do znanego utworu Yamamoto Tsunetomo *Hagakure*, który jest uważany za jedno z ważniejszych dzieł dotyczących kodeksu rycerskiego samurajów i ich podejścia do służby. Tsunetomo kładzie duży nacisk na służbę i lojalność samuraja wobec jego pana, twierdząc, że dla samuraja:

<sup>2</sup> Przekład własny za: „A vivid consciousness of personal dignity and worth is implicit in the word honor. Honor was conveyed by such terms as *na* (name), *men-moku* and *guai bun* (external bearing). Any infringement upon a samurai's honor was felt as *ren-chi-shin* (a sense of shame)”.

„Umysł musi w danym momencie stać się czysty [*pure*] i pozbawiony rozterek [*lacking complications*]”, a w służbie panu „W czasie wykonywania obowiązków serce winno być przepełnione tylko jednym. Dla pana oznacza to lojalność [...]” (TSUNETOMO 2012: 18). Tak więc osoby, które celem lepszego utożsamienia się z postacią samuraja i wczucia się w realia gry sięgnęły po *Hagakure* lub inne książki na temat *bushidō*, rozpoznają w podręczniku do gry kilka wypowiedzi lub maksym, które są parafrazą lub nawiązują do treści *Hagakure*, *Bushido: The Warrior's Code* czy innych dzieł o podobnej tematyce. Oprócz tego w *Legendzie Pięciu Kręgów* można zauważyć przynajmniej kilka nawiązań do wątków znanych zachodnim widzom z filmów Akiry Kurosawy, co nie jest zaskakujące, jako że jego filmy były w Stanach Zjednoczonych bardzo popularne; prawdopodobnie twórcy gry postanowili wykorzystać znane motywy, aby zdobyć uwagę potencjalnych klientów. W podręczniku przywołane zostają zatem takie produkcje kinowe, jak *Siedmiu samurajów* (WICK 2000: 20), *Ukryta forteca* i *Podeszczu* (WICK 2000: 14-16).

### System społeczny – odgrywanie samuraja

Cała kultura Rokuganu skupiona jest wokół samurajów i ich kultury; system społeczny oparty jest na połączeniu administracji wojskowej, wzorowanej na szogunacie okresu Edo. Jednak w Rokuganie na szczycie drabiny feudalnej zamiast szoguna znajduje się cesarz i jego dwór, którego organizacja i zasady funkcjonowania są wzorowane na dworze cesarza Japonii z okresu Heian (794-1185) (HALL 1979: 57-68). Jako że do jednych z najbardziej rozpoznawalnych elementów kultury japońskiej należą kultura dworska okresu Heian oraz kultura wojowników okresu Edo, wykreowanie synkretycznego świata przypominającego oba systemy społeczne wydaje się uzasadnione. Oba konstrukty polityczne są bardzo znamienne i mają swoje miejsce w sferze wiedzy ogólnej w kręgu euro-amerykańskim, co znajduje odbicie w licznych i zróżnicowanych publikacjach na temat tych okresów historycznych<sup>3</sup>. Aspektem, na który warto również zwrócić uwagę, jest fakt, że w grze *Legenda Pięciu Kręgów* domyślnym statusem

<sup>3</sup> Można tutaj odnieść się zarówno do prac ogólnie dotyczących historii Japonii, jak wspomniana już *Japonia od czasów najdawniejszych do dzisiaj*, jak również do prac koncentrujących się na konkretnych okresach historycznych, jak na przykład *The World of the Shining Prince: Court Life in Ancient Japan* (MORRIS 1994), czy *Edo Culture: Daily Life and Diversions in Urban Japan, 1600-1868* (NISHIYAMA 1997), aby wymienić tylko kilka. Biblioteka cyfrowa Questia.com wymienia 650 książek dla hasła „Heian period” (okres Heian), natomiast dla hasła „Edo period” (okres Edo) wymienia 867 książek, podaje również ilość artykułów naukowych, odpowiednio 122

postaci gracza jest przynależność do kasty samurajów (istnieją jednak wyjątki uwzględnione w mechanice gry), jednak w przeciwieństwie do historycznej Japonii, gdzie status samuraja był równoznaczny ze statusem wojownika, gracze mają szeroki wybór ról, jakie ich postaci mogą pełnić. Gracz może zdecydować się na wcielanie się w wojownika, dyplomata, dworzanina, artystę, kapłana lub mnicha i wszystkie te role mogą być pełnione przez postać z kasty samurajów. Taki zabieg połączenia obu systemów ma na celu dostosowanie rozgrywki do stylu preferowanego przez konkretnych graczy. Struktura feudalna i realia militarne okresu Edo są idealne dla graczy szukających akcji i walki, a hierarchia feudalna daje mistrzowi gry niezwykle proste narzędzie rozwoju historii przygody – jeśli *daimyō* wyda konkretny rozkaz, to samuraj musi go wypełnić. Dla graczy preferujących intrygi dworskie i rozgrywki polityczne wymarzone tłem będzie dwór wzorowany na tym z okresu Heian, wraz z jego skomplikowanym protokołem dyplomatycznym, walkami o wpływy polityczne czy zwykłymi przekupstwami i innymi bardziej wysublimowanymi metodami zwiększania wpływów politycznych.

Twórcy nie zawężili jednak możliwości graczy tylko do odtwarzania roli samurajów (mimo że jest to główny cel tej gry, choć nie jedyny), dlatego dodali również zasady kreowania innego rodzaju postaci, które w euro-amerykańskiej kulturze popularnej funkcjonują jako ikony jednoznacznie identyfikowane z cywilizacją japońską. Z tego względu gracze mają możliwość tworzenia i wcielenia się również w postaci: *ninja*, *gejszy*, *ronina*, a nawet członka *Kolatu*, swego rodzaju gangstera, będącego rokugańskim odpowiednikiem *yakuzy* okresu Edo. Oczywiście twórcy pamiętali o umieszczeniu dodatkowych uwag i zasad dotyczących tego, jakie następstwa pociągnie za sobą granie inną postacią niż samuraj w służbie cesarstwa. Twórcy, czerpiąc inspirację z historycznych realiów średniowiecznej Japonii, chcieli jednoznacznie dać graczom do zrozumienia, że w tak zhierarchizowanym społeczeństwie, jakim są Rokugańscy, bardzo ważne jest to, kim się ktoś urodził. Podręcznik zawiera obszerne objaśnienia dotyczące tej kwestii i – jak zostało to już wcześniej wspomniane – model podziału społecznego w Rokuganie jest uderzająco zbliżony do podziału klasowego w okresie Edo i – znów podobnie jak w historycznej Japonii (HALL 1979: 149-158) – jest on surowo przestrzegany.

dla okresu Edo i 65 dla okresu Heian. Liczba publikacji jednoznacznie wskazuje na duże zainteresowanie, i co za tym idzie, na łatwość dostępu do informacji na temat tych dwóch okresów z historii Japonii dla osób z zachodniego kręgu kulturowego.

Sam tytuł gry, który wzbudza zresztą natychmiastowe skojarzenia z kulturą japońską, zwłaszcza z jej elementami związanymi z filozofią samurajów, kieruje w stronę *Księgi Pięciu Kręgów* napisanej przez Musashi Miyamoto – postaci bardzo znanej nie tylko w Japonii, ale i poza jej granicami. Nie jest to wszelako jedyna aluzja do legendarnego szermierza, bowiem jedna ze szkół szermierki w świecie gry posługuje się stylem walki dwoma mieczami, co jest zgodne z zasadami walki opracowanymi przez Musashiego, który nawołuje do używania w walce zarówno dłuższego ostrza, *katana*, jak i krótszego ostrza, *wakizashi*, (MIYAMOTO 2002: 13-15). Z kolei sama nazwa rodziny posługującej się tym stylem brzmi Mirumoto, a więc od nazwiska słynnego mistrza miecza różniąc się tylko jedną sylabą, przez co brzmi bardzo podobnie. Również struktura podręcznika do gry bardzo przypomina kompozycję książki słynnego mistrza; w *Księdze Pięciu Kręgów* kolejne rozdziały noszą tytuły Ksiąg: Ziemi, Wody, Ognia, Wiatru i Pustki, i niemal identyczny układ oraz nazewnictwo zastosowane zostało w *Legendzie Pięciu Kręgów* (WICK 2000)<sup>4</sup>.

W grze znajdują się jednak pewne różnice i odstępstwa od pierwowzoru, a jednymi z najbardziej widocznych przykładów są postacie *samurai-ko* – kobiet-wojowników. W świecie przedstawionym Rokuganu kobieta ma prawo, jako że należy do kasty samurajów, podążać drogą miecza. W świecie gry jest to naturalna kolej rzeczy – w przypadku dwóch rodów to właśnie kobiety są wojownikami, a mężczyźni zajmują się sprawami domu. W historii Japonii pojawiały się wprawdzie kobiety-wojowniczkami, jednak były to przypadki odosobnione. Postacie takie jak Tomoe-gozen (TURNBULL 2008: 142-144) zapewne stanowiły inspirację dla autorów gry do stworzenia nie pojedynczych bohaterki, lecz całej klasy *samurai-ko*. Najprawdopodobniej wprowadzenie tak daleko posuniętego równouprawnienia w świecie gry miało uczynić tekst bardziej dostępnym dla odbiorców z euro-amerykańskiego kręgu kulturowego (a tym samym zmaksymalizować rynek docelowy dla gry i dać potencjalnym graczom jak najwięcej możliwości prowadzenia rozgrywki w tej fantastycznej wersji feudalnej Japonii)<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> Znak *kanji*, który w podręczniku do *Legendy Pięciu Kręgów* jest przetłumaczony jako „powietrze”, w rzeczywistości znaczy „wiatr”; różnica w tłumaczeniu może mieć związek z chęcią uniknięcia przez twórców gry problemów prawnych i praw autorskich, gdyby rozdziały nazywały się dokładnie tak samo jak w dziele Musashiego.

<sup>5</sup> Zdaję sobie sprawę z wielu innych możliwych powodów wprowadzenia postaci *samurai-ko* do systemu gry i wiążącymi się z tym konsekwencjami i możliwościami interpretacyjnymi. Uważam jednakowoż, że jest to tak szeroki i skomplikowany temat, iż zasługuje on na osobny artykuł, który koncentrowałby się tylko na tej jednej

## Wierzenia, religia i magia

W grze odtworzono nie tylko systemy społeczne znane z historii Japonii, ale również elementy mitologii i wierzeń japońskich. Mieszkańcy Rokuganu wierzą w wiele bóstw i duchów, a ich system wierzeń jest analogiczny względem rdzennego japońskiego, który zawiera elementy Shinto, buddyzmu i konfucjanizmu, w efekcie tworząc bogatą, wielowarstwową i synkretyczną tradycję religijną (AOKI & DARDESS 1981: 1). Obok wiary w duchy lasów, gór, rzek czy jezior, duchy opiekuńcze danego miejsca lub miejscowości i duchy przodków, najjaskrawszym przykładem zapożyczenia jest postać bogini słońca, która zarówno w Shinto, jak i w *Legendzie Pięciu Kręgów* nazywa się Amaterasu. Tak jak w Japonii ród cesarski bierze swój początek od wnuka Amaterasu, tak też cesarz Rokuganu jest w prostej linii potomkiem bogini słońca. Miejszem, w którym realia gry rozmijają się z rzeczywistością kultury japońskiej, jest przedstawienie w grze Amaterasu jako bogini, która stworzyła Rokugan i ludzi – według Shinto bowiem wyspy japońskie i ludzie są kreacją pary bóstw Izanami i Izanagi, podczas gdy Amaterasu jest córką Izanagi, urodzonej już po stworzeniu świata (READER 1995: 24-25). Jako że *Legenda Pięciu Kręgów* przedstawia fantastyczną rzeczywistość, gdzie magia i nadnaturalność nie są czymś wyjątkowym, ludzie spotykają bóstwa oraz duchy i z nimi rozmawiają. Jest to więc sytuacja analogiczna do istniejącej w Japonii, gdzie wierzenia i wartości urzeczywistniają się w rytuałach i akcjach, a nie w refleksji, skoro: „Japończycy kładą zwykle nacisk na moc czynienia, więc teorie praktyki podkreślają, w jaki sposób wykonanie urzeczywistnia kategorie, koncepcje i wartości, tym samym tworząc i powielając je” (KAWANO 2005: 4)<sup>6</sup>.

W Rokuganie równie realne są też kolejne istoty zapożyczone z podań i legend japońskich oraz wierzeń innych krajów azjatyckich. W pobliżu lasu natknąć się można na *kitsune*, zostać zaatakowanym przez *bakemono*<sup>7</sup>, w grze nazwane też goblinami, lub

kwestii, dlatego nie jest ona wnikliwiej analizowana w tym konkretnym tekście. Jako że rozdział koncentruje się na używanej przez twórców gry ikonografice i symbolach mających kojarzyć się odbiorcom z Japonią, dla zachowania jasności i płynności wywodu nie poruszam tu dodatkowych wątków interpretacyjnych.

<sup>6</sup> Przekład własny za: „Japanese people tend to emphasize the power of doing, so practice theories highlight the ways in which performance brings categories, ideas, and values into action, thereby (re)producing them”.

<sup>7</sup> W *Legendzie Pięciu Kręgów* małe, tchórzliwe i pokraczne istoty, występujące w dużych grupach i atakujące ludzi. W wierzeniach i opowieściach japońskich termin *bakemono* jest używany do nazywania wszelkich dziwnych, nadprzyrodzonych istot charakteryzujących się zmiennością (FOSTER 2009: 5-6).

przez krwiożercze *kappa* (ASHKENAZI 2003: 196), czyhające na podróżnych przepływających się przez rzekę. Bardziej skomplikowana jest kwestia istot nazwanych w grze ogami i trollami, które w pewnym tylko stopniu przypominają demony opisywane w okresie Heian i znane są pod nazwą *oni*:

*Oni* są zazwyczaj przedstawiane z jednym lub większą liczbą rogów wyrastających im z głowy. Czasem posiadają dodatkowe oko na środku czoła, zaś ich skóra może mieć różne kolory – najczęściej czarny, czerwony, niebieski lub żółty. Często mają wielkie paszcze z wyraźnie zwierzęcymi kłami (REIDER 2010: 7)<sup>8</sup>.

W polskiej wersji językowej *Legendy Pięciu Kręgów* nazwane demonami i diabłami istoty te mają natomiast cechy upodabniające je do *yōkai* albo *yūrei* (FOSTER 2009) – w podręczniku *oni* określone są jako: „tłuste sinofioletowe kule o brzuchach iście końskich rozmiarów, które chwytają swoje ofiary chciwymi pazurami i połykają w całości” (WICK 2000: 204). W doborze nadnaturalnych istot można też zauważyć charakterystyczną dla twórców *Legendy Pięciu Kręgów* tendencję, jaką jest albo pominięcie stworzeń występujących w podaniach euro-amerykańskich, albo wyposażenie ich w cechy wywodzące się z mitologii japońskiej. Znamiennym przykładem w *Legendzie Pięciu Kręgów* jest opis zombie; klasyczna (poromerowska) interpretacja, czyli wskrzeszone zwłoki, wzbogacona jest tu o motyw porcelanowej maski nakładanej na twarz zmarłego, pozwalającej czarnoksiężnikowi powołać zwłoki ponownie do „życia”. Choć w Rokuganie można skutecznie „zabić” zombie niszcząc nie jego mózg, a porcelanową maskę, metoda i końcowy efekt są takie same, jak w klasycznych tekstach i filmach amerykańskich – należy celować w głowę i uderzyć dostatecznie mocno (WICK 2000: 198-199). Natomiast spośród *yūrei* i *yōkai* twórcy gry dobrali głównie te najbardziej egzotyczne z perspektywy euro-amerykańskiego odbiorcy (FOSTER 2009, IWASAKA & TOELKEN 1994). Innymi nawiązaniem do legend japońskich wydają się być występujące w grze przekłute miecze Iuchibana, które przywodzą na myśl legendę o mieczach Murasama (RATTI & WESTBROOK 1997).

Dążenie twórców gry do zainteresowania egzotyką konkretyzują się też w postaci nawiązań do legend hinduskich i chińskich. Inspirację podaniami indyjskimi egzemplifikują w *Legendzie Pięciu Kręgów* istoty o korpusie człowieka, które zamiast nóg mają ogon węża – czyli *nagi* (ELGOOD 2000: 114). Z kolei występujące w Rokuganie smoki

<sup>8</sup> Przekład własny za: „Oni are customarily portrayed with one or more horns protruding from their scalp. They sometimes have third eye in the center of the forehead, and varying skin color, most commonly black, red, blue, or yellow. They often have large mouths with conspicuously canine teeth”.



są zapożyczone z mitologii chińskiej, natomiast *kirin* (TSUDA & GRAHAM 2009: 226) – istota wyglądająca podobnie do złotego jelenia pokrytego smoczymi łuskami – charakterystyczna jest dla podań wielu krajów Azji wschodniej.

Fakt obecności w Rokuganie bogatego spektrum istot nadnaturalnych determinuje także posiłkowanie się przez nie magią. Podobnie zatem jak w wypadku kreowania postaci również i reguły użycia różnych form działań magicznych nawiązują do japońskich wierzeń i praktyk (KAWANO 2005). Magia rokugańska jest bardzo zrytualizowana i działa na zasadzie modlitwy, dlatego też postaci używające magii nazywają się w grze kapłanami (*shugenja*), a nie magami. *Shugenja*, aby rzucić czar, musi modlić się o pomoc do lokalnego bóstwa lub na przykład do ducha góry, aby ten użyzył swojej mocy kapłanowi, niezbędnej do rzucenia zaklęcia bądź wykonania zabiegu rytualnego. Warto też zauważyć, że w Rokuganie rola kapłana jest nieco większa, niż w wypadku japońskich kapłanów shintoistycznych czy buddyjskich, a jego status nieco bardziej skomplikowany:

Mieszkańcy Rokuganu z szacunkiem odnoszą się do natury, jako do siły, z którą nie należy igrać, więc widok kogoś „rzucającego czary” sprawia, że po plecach biegną im ciarki. Właśnie dlatego rola *shugenja* jest często mylnie interpretowana i staje się obiektem kontrowersji. Oczywiście *shugenja* nie są po prostu rodzajem magików. Stanowią fundament rokugańskiej religii, będąc kapłanami, którzy uczą prosty lud praktyk religijnych i imion bóstw oraz mierzą upływ czasu, są też najlepiej wykształconymi ludźmi w Cesarstwie (WICK 2000: 139).

W *Legendzie Pięciu Kręgów* w magiczne, czy raczej pseudomagiczne zdolności wyposażeni są nadto mnisi i artyści, co również koreluje ze znanymi nie tylko z Japonii, ale i z Chin legendami i podaniami o nadludzkich zdolnościach buddyjskich mnichów (WICK 2003)<sup>9</sup> oraz nieziemskiej mocy prawdziwej sztuki. Rokugański artysta przy pomocy swojej muzyki może na przykład oczarować wszystkie osoby znajdujące się w zasięgu jego słuchu i wpłynąć na ich nastrój, co może być bardzo korzystne w sytuacji, kiedy przygoda odbywa się na dworze i dotyczy intrygi politycznej (SOESBEE 2000: 58-69). Natomiast mnich *ise zumi* może użyć mocy jednego ze swoich tatuaży, pozwalającej mu „zionąć »ogniem swego serca« na swoich wrogów” (WICK 2003: 47), niczym

<sup>9</sup> Pewien zakon mnichów, zwanych w grze *ise zumi*, posiada niezwykle, pseudomagiczne zdolności mające nawiązywać do legendarnych zdolności buddyjskich mnichów; postacie te mają też magiczne tatuaże umożliwiające im wykonywanie niezwykłych czynności.

prawdziwy smok<sup>10</sup>. Pseudomagiczne zdolności artystów i mnichów zostały wprowadzone, aby te rodzaje postaci były atrakcyjne dla graczy i w odpowiednich sytuacjach mogły bez problemu konkurować z postaciami wojowników czy kapłanów.

### Inspiracje kulturą materialną

Kolejnym interesującym sposobem twórców na wzbudzenie w odbiorcach skojarzeń z Japonią jest szeroko rozumiany aspekt wizualny. Jednym z jego przykładów są opisy architektury rokugańskiej. Budynki, począwszy od chaty rolnika, poprzez dom samuraja, herbaciarnie, aż po warowny zamek *daimyō* według opisu i na ilustracjach zamieszczonych w podręczniku mają wygląd, który jednoznacznie kojarzy się z Japonią (WICK 2000: 32-35), co potwierdza porównanie ilustracji z podręcznika do gry ze zdjęciami i ilustracjami z książek poświęconych zamkom średniowiecznej Japonii (TURNBULL 2003). Podobnie stroje rokugańskie w opisach i na ilustracjach przedstawiane są w sposób budzący skojarzenia ze strojami japońskimi:

Większość mieszkańców Zachodu wie doskonale jak wygląda kimono, samurajska szata o szerokich rękawach. Latem Rokugańczycy ubierają się lekko, w jedwabie, zimą zaś wkładają grubsze stroje, najczęściej podszyte bawełną. W czasie deszczowych wiosen używa się parasoli, by nie zamoczyć drogiego kimona [...]. W czasie oficjalnych okazji samuraje zakładają *bakamę* – rodzaj rozciętej z przodu, fałdowanej spódnicy – oraz *haori*, część garderoby mającą optycznie poszerzać ramiona (WICK 2000: 31).

Opis rokugańskiego samuraja dopełniają uwagi na temat fryzury, które to sposoby uczesania również jednoznacznie kojarzą się z postaciami znanymi z filmów o samurajach:

Choć samuraje tradycyjnie gołą szczyty głowy i zawiązują pozostałe włosy w podwójny supeł nad cieniem, wielu Rokugańczyków manifestuje swym uczesaniem przynależność do konkretnego klanu [...]. Kobiety ze stanu samurajskiego prawie nigdy nie ścinają włosów, choć *samurai-ko* z rzadka naśladują fryzury swoich męskich odpowiedników. Kobięce pukle sięgają zazwyczaj nisko, aż do podłogi, gdyż szlachetnie urodzone panie strzygą się tylko na znak żałoby (WICK 2000: 28-29).

W grze obecnych jest też wiele innych elementów kultury japońskiej czasów samurajów. Podobnie zatem jak w Japonii rokugański samuraj powinien z nabożnym nieo-

<sup>10</sup> Również okładka książki *Droga Smoka* (Wick 2003) przedstawia postać mnicha ziejącego ogniem z ust.

mał skupieniem i wysiłkiem rozwijać zarówno umiejętności związane z walką i trenowaniem ciała, jak i pozwalające na jego rozwój duchowy (ŚPIEWAKOWSKI 1989). Tak więc wśród wielu umiejętności do wyboru dla postaci graczy znajdują się takie jak: poezja, ceremonia parzenia herbaty, medytacja, taniec czy *origami*. W obrębie gry umiejętności są podzielone na kategorie: godne (są to umiejętności, których posiadania oczekuje się od honorowego samuraja), *bugei* (są to umiejętności związane z walką i władaniem różnymi rodzajami broni) i niegodne (używanie tych umiejętności nie przystoi samurajowi i prowadzi do utraty honoru). Gracz podczas tworzenia postaci jest zobligowany do wybrania kilku umiejętności godnych, jak i *bugei*, co pozwala oddać dwoiśty charakter edukacji samurajów. W pierwszym rozdziale znaleźć można ustęp poświęcony:

Sztywnej strukturze społecznej, będącej fundamentem całej rokugańskiej kultury. [...] Rokugańczycy wierzą, że wszystko jest częścią boskiego planu, w którym nawet ludzkość odgrywa jakąś rolę. Każdy ma określone przeznaczenie i musi robić wszystko, aby je wypełnić, nawet jeśli miałoby to nieść z sobą cierpienie, ból czy ostatecznie śmierć. Jakkolwiek trudna byłaby to droga, znacznie gorszy los spotyka tych, którzy będą próbowali oszukać swoje przeznaczenie (WICK 2000: 23).

Samuraj zupełnie inaczej będzie odnosił się do innego samuraja, a zupełnie inaczej do chłopca, ronina, gejszy czy kapłana. Podobnie jak w Japonii, gdzie sposób, w jaki ludzie zwracają się do swojego rozmówcy (SUGIYAMA LEBRA 1976) często zależy od zajmowanej przez daną osobę pozycji w społeczeństwie; „cała kategoria honoryfikatywów w ogóle [*category of honorifics generally*]” jak przekonuje Lebra, sprowadza się do idei „cechujących się szacunkiem zwrotów służących do tytułowania (i wspominania o) drugiej osoby, które przypisują status adresatowi i wyrażają szacunek mówiącego, tym samym umacniając »twarz« adresata”<sup>11</sup> (SUGIYAMA LEBRA 2004: 46), hierarchia społeczna jest niezwykle istotnym elementem kultury świata przedstawionego w *Legendzie Pięciu Kręgów*<sup>12</sup>. Wcielający się w mieszkańca Rokuganu gracz musi być świadom tego, że charakter interakcji jego postaci z otoczeniem będzie warunkowany zajmowaną przez niego pozycją społeczną. Przejawem pozycji społecznej jest między innymi to, jakie umiejętności posiada postać gracza (zwłaszcza jeśli gra samurajem)

<sup>11</sup> Przekład własny za: „respectful terms of address (and reference) that attribute status to the addressee and express the speaker's own deference, thereby enhancing other's »face«”.

<sup>12</sup> Dla zainteresowanych lepszym zapoznaniem się ze szczegółami i zawiłościami honoryfikatywów odsyłam do książki Romualda Huszczy *Honoryfikatywność. Gramatyka, pragmatyka, typologia* (2006).

i czy są one adekwatne do społecznych oczekiwań. Jeśli jednak postać gracza zostanie przyłapana na wykonywaniu czynności niegodnych, straci ona swój honor i stanie się wyrzutkiem społeczeństwa.

## Konkluzja

Nawet tak pobieżny przegląd najbardziej ewidentnych przykładów inspirowania się kulturą Japonii w podręczniku do gry *Legenda Pięciu Kregów* zaświadcza, że stworzona przez Wicka i Williamsa gra jest zbiorem w mniejszym lub większym stopniu zniekształconych, ale i uatrakcyjnionych aspektów i elementów kultury Japonii. To zniekształcenie i uatrakcyjnianie przejawia się w fakcie, że świat gry stanowi nie tylko mniej lub bardziej spójną wizję rzeczywistości, która jest zlepkiem elementów kultury japońskiej, pochodzących z różnych okresów, ale także zawiera komponenty mitów, legend i wierzeń innych krajów azjatyckich. Z wielością źródeł inspiracji, w pewien sposób zafałszowującą obraz Japonii, idzie w parze tendencja do modyfikowania archetypicznych ujęć, co wynikać może również z amerykańskiego światopoglądu i chęci trafienia do jak największej grupy odbiorców. Egzemplifikację znamiennej stanowi na przykład wprowadzenie postaci *samurai-ko*, którą można traktować jako swego rodzaju przejaw chęci dostosowania świata gry do oczekiwań i światopoglądu potencjalnych odbiorców, mimo że stoi to w sprzeczności z normami społeczeństwa japońskiego z okresu Edo. Podobnie należy traktować postać mnicha *ise zumi*, którego nieprzeciętne zdolności można przyrównać do niezwykłych wyczynów bohaterów amerykańskich filmów nadal obecnych w amerykańskiej kulturze popularnej i prezentujących wschodnie sztuki walki. Z tych względów *Legendę Pięciu Kregów* interpretować można nie tylko jako artefakt amerykańskiej kultury popularnej, ale i źródło informacji o tym, jak Amerykanie postrzegają Japonię czasów samurajów, w tym także jako świadectwo recepcji kultury japońskiej – a więc tego, jak Amerykanie wyobrażają sobie Japonię, lub jak, ich zdaniem, fantastyczna i atrakcyjna (komercyjnie) Japonia powinna wyglądać. Takie przedstawienie innej kultury (w tym wypadku japońskiej) pociąga za sobą pewne konsekwencje. Z jednej strony tego rodzaju uatrakcyjnienie japońskiej kultury może popularyzować ją wśród amerykańskich czy euro-amerykańskich odbiorców. *Legenda Pięciu Kregów* może dla części graczy stanowić pierwszy krok w ich drodze do poznania i lepszego zrozumienia innej kultury. Zetknięcie odbiorców z tą fantastyczną wersją Japonii może obudzić w nich zafascynowanie kulturą prawdziwej Japonii i sprowokować do sięgnię-

cia po inne, bardziej wiarygodne źródła, które opisują kulturę i historię kraju Wschodzącego Słońca. Z drugiej jednak strony gra ta może zostać odebrana bezrefleksyjnie, a zatem tylko jako produkt rozrywkowy i tym samym utwierdzić część odbiorców w ich stereotypowych przekonaniach i fałszywych poglądach na temat Japonii i Japończyków. Niestety nie ma praktycznej możliwości zweryfikowania tego, w jaki sposób i w jakim stopniu *Legenda Pięciu Kręgów* wpływa na swoich odbiorców i na to, jak zmienia się ich postrzeganie kultury japońskiej. Tak jak w przypadku każdego artefaktu kultury popularnej, wszystko zależy od tego, jak ludzie zdecydują się „podejść” do danego tekstu i jak go wykorzystać. Jednak pomimo istniejących problemów czy ryzyka pogłębiania międzykulturowego niezrozumienia, każdą formę promocji konkretnej kultury w innym kręgu kulturowym należy traktować jako potencjalnie pozytywną. Tak więc, mimo że *Legenda Pięciu Kręgów* prezentuje fantastyczny i zniekształcony obraz Japonii, to jednak w pewien sposób promuje kulturę i sztukę japońską wśród osób z euroamerykańskiego kręgu kulturowego i potencjalnie zachęca do otwarcia się na inne kultury, warunkując lepsze ich poznanie.

### English summary

Miłosz Markocki's chapter „*Legend of the Five Rings*”—*RPG Game as a Source of Information about how Americans Project Japan* analyses the eponymous role-playing game, originally created by Americans, then translated and published in Poland. The Game depicts fantastic landscapes, loosely based on medieval Japan, filled with magic, mystery, fantastic creatures, the samurai, the ninja and other figures associated with Japanese culture. Designed to be alluring and attractive for the Euro-American player, the game presents an intriguing combination of facts, social structure, and a number of elements of Japanese history, folklore and mythology, which fuse to create the reality of Rokugan. Therefore, *Legend of the Five Rings* is a rich source of information concerning the way Americans create fantastic imagery of Japan. Moreover, the game highlights those elements of Japanese society and culture that are most familiar yet exotic to the Euro-American audience.

## Źródła cytowań

- AOKI, MICHIKO Y., DARDESS MARGARET B. (1981), *As the Japanese See It: Past and Present*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- ASHKENAZI, MICHAEL (2003), *Handbook of Japanese Mythology*, Oxford: ABC-CLIO.
- BEN-ARI, EYAL, MOERAN BRIAN (1990), *Unwrapping Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- ELGOOD, HEATHER (2000), *Hinduism and the Religious Arts*, Nowy York: Cassell.
- FINE, GARY A. (2002), *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago: The University of Chicago Press.
- FISH, STANLEY (2002), 'Czy na tych ćwiczeniach jest tekst?', przekł. Andrzej Szahaj, w: Stanley Fish, *Interpretacja, retoryka, polityka. Eseje wybrane*, Kraków: Universitas.
- FOSTER, MICHAEL D. (2009), *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- HALL, JOHN WHITNEY (1979), *Japonia od czasów najdawniejszych do dzisiaj*, przekł. Krystyna Czyżewska-Madajewicz, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- HUSZCZA, ROMUALD (2006), *Honoryfikatywność: gramatyka, pragmatyka, typologia*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- IWASAKA, MICHIKO, BARRE TOELKEN (1994), *Ghosts and the Japanese*, Logan: Utah State University Press.
- KAWANO, SATSUKI (2005), *Ritual Practice in Modern Japan: Ordering Place, People and Action*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- MIYAMOTO, MUSASHI (2002), *The Book of five Rings*, przekł. D. E. Tarver, Nowy York: iUniverse Star.
- MORRIS, IVAN (1994), *The World of the Shining Prince: Court Life in Ancient Japan*, Tokyo: Kodansha International.
- NISHIYAMA, MATSUNOSUKE (1997), *Edo Culture: Daily Life and Diversions in Urban Japan, 1600-1868*, przekł. Gerald Groemer, Honolulu: University of Hawaii Press.

- NITOBE INAZŌ (1979), *Bushido: The Warrior's Code*, przekł. Charles Lucas, Burbank: Ohara Publications Inc.
- RATTI, OSCAR, WESTBROOK ADELE (1997), *Sekrety samurajów*, przekł. Marek Matusiak, Bydgoszcz: Diamond Books.
- READER, IAN (1995), *Religion in Contemporary Japan*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- REIDER, NORIKO T. (2010), *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*, Logan: Utah State University Press.
- SAID, EDWARD W. (1979), *Orientalism*, Nowy York: Vintage Books.
- SOESBEE, REE (2000), *Droga Żurawia*, Kraków: Tori.
- SUGIYAMA, LEBRA TAKIE (1976), *Japanese Patterns of Behavior*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- SUGIYAMA, LEBRA TAKIE (2004), *The Japanese Self in Cultural Logic*, Honolulu: University of Hawaii Press.
- ŚPIEWAKOWSKI, ALEKSANDER (1989), *Samuraje*, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- TSUDA, NORITAKE, PATRICIA GRAHAM (2009), *A History of Japanese Art: From Prehistory to the Taisho Period*, Vermont: Tuttle Publishing.
- TSUNETOMO, YAMAMOTO (2012), *Hagakure: The Book of the Samurai*, przekł. William S. Wilson, Londyn: Shambhala.
- TURNBULL, STEPHEN (1979), *Samurai armies, 1550 – 1615*, Oxford: Osprey Publishing.
- TURNBULL, STEPHEN (2003), *Japanese Castles 1540-1640*, Oxford: Osprey Publishing.
- TURNBULL, STEPHEN (2008), *The Samurai Swordsman: Master of War*, Barnsley: Frontline Books.
- WICK, JOHN (2000), *Legenda Pięciu Kręgów*, Kraków: Tori.



Książka *50 twarzy popkultury* pod redakcją Kseni Olkusz jest czwartym tomem serii „Perspektywy Ponowoczesności” – i zarazem pierwszą tak obszerną polską pracą zbiorową proponującą namysł nad kulturą popularną rozumianą nie jako zjawisko osobne, rozpatrywane z zaangażowanej perspektywy fana, lecz jako „wszechkulturę”, dekonstruującą paradygmatyczny podział na wysoki i niski rejestr artystyczny.

*Idzie nowe! „50 twarzy popkultury” to tom znaczący – dosłownie i w przenośni. Dosłownie, bo chociaż 50 rozdziałów w nim nie ma (a szkoda!), to niemal 700 stron imponuje i oszałamia rozpiętością tematyki. Od Markiza de Sade, Larsa von Triera i Sylvii Plath przez kryminał retro, japońskie legendy i parateksty, aż do sieciowych zinów, Snapchata i gier wideo, „50 twarzy” jawi się jako silva rerum współczesnej kultury. Nie ma tu krajobrazu, bo popkultura to bardziej światy równoległe niż jedna zmapowana kraina, ale anarchistyczny pluralizm głosów, perspektyw i tematów jest tu po prostu oszałamiający. W przenośni, bo widzę to przynajmniej sporą garść tekstów, które będą cytowane przez lata, i drugą, nie mniejszą, takich, które może nie będą cytowane, ale jedynie ze względu na hermetyzm ich tematów [...]. Kategoria pokoleń akademickich nie jest tu specjalnie wartościowa, ale z całą pewnością „50 twarzy popkultury” dobitnie demonstruje, że mamy w Polsce cały szereg obiecujących naukowców o oryginalnych zainteresowaniach i świetnym warsztacie teoretycznym. Prym wiedzie wśród nich redaktorka wydawnictwa, Ksenia Olkusz, której długi wstęp do tomu może służyć jako lektura obowiązkowa na zajęcia z wprowadzenia do kultury, kiedyś nazywanej popularną. I to wszystko mistrzowsko złożone i w otwartym dostępie! Idzie nowe!*

– z recenzji prof. nadzw. dr hab. Pawła Frelika  
(Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie)



Ośrodek badawczy  
Facta Ficta  
factaficta.org

Cena: 0,00 zł   
Wersja elektroniczna jest referencyjna

ISBN 978-83-942923-6-2



9 788394 292362 >