



Yōkai – japońskie duchy liminalne

Michał Spurgiasz

Instytut Religioznawstwa

Uniwersytet Jagielloński

Abstract

Yōkai – Japan Liminal Spirits

The goal of this paper is to introduce Japanese demonology. The paper focuses on the spirits known as *yōkai*, providing answers from the incredibly scarce publications in Polish covering issues related to Japanese demonology. The article examines the origin of the term *yōkai* and the differences in meaning between *yōkai*, *mononoke* and *ayakashi*. It goes on to explain the difference between *yōkai* and *kami*, as well as introducing a categorisation of spirits to explain how new *yōkai* are generated.

Keywords: *yōkai*, Japanese folklore

Słowa kluczowe: *yōkai*, demonologia japońska

Niniejszy tekst stanowi wprowadzenie do tematyki związanej z japońską klasą duchów pośrednich znanych jako *yōkai*¹. Tekst ten, w intencji autora, powinien wypełnić lukę w polskich publikacjach dotyczących japońskiej demonologii. Przedstawiona typologia ma charakter propozycji i wymaga pogłębionych badań. Tekst porusza kwestie genezy nazwy *yōkai* oraz różnicy między terminami *yōkai*, *mononoke* a *ayakashi*; zarysowuje różnice między *yōkai* oraz *kami*; wprowadza kategoryzacje duchów i wskazuje na to, w jaki sposób nowe *yōkai* są generowane². Artykuł dotyczy w szczególności wyobrażeń *yōkai* z epoki *Meiji*³ oraz wyobrażeń współczesnych. Wykorzystuję termin „duchy liminalne”, ponieważ pojawia się on w ważnej monografii *The Book of Yōkai*, której autorem jest badacz japońskiego folkloru Michael Dylan Foster. Opisuje on *yōkai* w następujący sposób:

¹ Niektóre kwestie zostały jedynie zaznaczone. Na przykład problem kultu *yōkai* i wyjątki z nim powiązane.

² Zarówno w sposób tradycyjny, oparty na metodach znanych już przed laty, jak i przy uwzględnieniu nowoczesnych technologii.

³ Okres przypadający na lata 1868–1912.

Wspólną cechą *yōkai* jest ich liminalność, czy „bycie pomiędzy”. Są to istoty pogranicza żyjące na skraju miasta, czy też w górach między wioskami, czy w zawirowaniach rzeki płynącej między dwoma polami ryżu. *Yōkai* często pojawiają się o zmierzchu, podczas tego szarego czasu, kiedy znane staje się dziwnym i twarze stają się nierozpoznawalne. Nawiedzają mosty i tunele, wejścia i progi. Czają się na skrzyżowaniach⁴.

***Yōkai*, geneza nazwy i znaczenie**

Demonologia japońska jest pełna różnego rodzaju istot zamieszkujących góry, lasy, rzeki i pustkowia. Współcześni Japończycy określają te byty mianem *yōkai*. *Yōkai* jest to termin zbiorczy dla różnego rodzaju duchów i istot nadprzyrodzonych, zarówno tych pochodzących ze świata przyrody, jak i tych wywodzących się od zmarłych. Słowo *yōkai* jest zapisane za pomocą dwóch znaków kanji: 妖怪. Pierwszy z nich, 妖, oznacza ‘nieszczęście, oczarowanie oraz specyficzną magnetyzującą atrakcyjność’, drugi 怪, znaczy ‘tajemniczy, dziwny’.

Termin *yōkai* po raz pierwszy pojawia się w chińskim tekście historycznym z I wieku n.e. zatytułowanym *Junshiden* (循史伝), gdzie zostaje użyty w kontekście przecucia, iż niebawem stanie się coś złego. Następnie występuje dopiero w kronice *Shoku Nihogi*⁵ (続日本紀), w kontekście tajemniczej siły, czegoś, co może wywierać wpływ, lecz pozostaje niewidzialne, do czego przegnania konieczny jest rytuał oczyszczenia.

Tradycyjnie popularnymi terminami na określenie duchów pośrednich i dziwnych omenów w języku japońskim były *mononoke* (物の怪), *ayakashi* (妖), *bakemono* (化け物). Wzrost popularności terminu *yōkai* przypada na epokę *Meiji* i wiąże się z działalnością Enryō Inoue⁶. W swoich pracach folklorystycznych zastosował on celowo termin *yōkai* zamiast *mononoke*, kierując się pobudkami ideologicznymi. Enryō Inoue przez zmianę terminu z obciążonego, kojarzonego głównie z „zabobonem” *mononoke* na w miarę neutralny *yōkai* chciał dowieść, że Japonia jest nowoczesnym społeczeństwem o scjentyistycznym nastawieniu, a *yōkai* to jedynie „przeżytki”, które zachowały się w podaniach i powieściach ludowych. Enryō Inoue działał zgodnie z wytycznymi japońskiego ruchu reformatorskiego cywilizacji i oświecenia *bunmei kaika* (文明開化), dążącego do westernizacji Japonii. Celem studiów Inoue było stworzenie nowej naukowej dyscypliny – *yōkaigaku* (妖怪學)⁷. Miała ona w racjonalny sposób wyjaśniać przekonania związane ze sferą istot nadnaturalnych oraz rozstrzygać, które z niewyjaśnionych wydarzeń są *kakai* – fałszywymi tajemnicami opartymi na „przesądzie” lub kiedyś popełnionej pomyłce – a *shinkai*, czymś, co Inoue określał mianem prawdziwej tajemnicy. Słowo *yōkai* zostało spopularyzowane w pierwszej połowie XX wieku przez wpływowego badacza Kunio Yaginate.

⁴ M.D. Foster, *The Book of Yōkai*, Oakland 2015, s. 5 [tłumaczenie własne M.S.].

⁵ Japońska kronika spisana na zlecenie władcy w roku 797 n.e.

⁶ Zob. N.T. Reider, *Japanese Demon Lore*, Utah 2010, s. 95.

⁷ Nauka o *yōkai*.

Terminy



Yōkai Mononoke Ayakashi Bakemono

Ryc. 1. Terminologia wykorzystywana do określania duchów liminalnych

Źródło: opracowanie własne.

Termin *mononoke* (物の怪) oznacza dosłownie ‘dziwną istotę, dziwne zjawisko’⁸. Był on stosowany do określenia pośrednich istot duchowych oraz wszelkiego rodzaju dziwnych, niewytłumaczalnych zjawisk, w tym dobrych oraz złych omenów.

Termin *bakemono* (化け物) oznacza dosłownie zmienną, skrywającą swe prawdziwe oblicze rzecz. Pojęcie to rozciąga się na wszystkie istoty odstające od porządku naturalnego czy też istoty posiadające niespotykane umiejętności, takie jak zmiana kształtu.

Termin *ayakashi* (妖) w swym podstawowym znaczeniu oznacza dziwne wdziałło pojawiające się nad wodami. Był on stosowany do określenia *mononoke* (物の怪) pojawiającego się nad powierzchnią wody. Termin ten ma również drugie znaczenie, ściśle związane z teatrem *nō*. Znaczenie to zapisane jest za pomocą odmiennych kanji: 怪士. Znaki tłumaczone dosłownie oznaczają dziwnego, tajemniczego wojownika⁹. Termin w tym znaczeniu służy do określenia osoby opętanej przez siły nadprzyrodzone, kogoś, kto przeżywa tak silne emocje, iż wydaje się działać niczym opętany, lub postaci nadprzyrodzonej.

Yōkai jako istoty nadprzyrodzone mają zespół definiujących je cech. Zwykle są przedstawiane jako postaci ambiwalentne, podążające przede wszystkim za głosem swojej natury, nawet jeśli swoją aktywnością zagrażają życiu ludzkiemu. *Yōkai* zwyczajowo określane są jako obdarzone niezwykle długim życiem, znacznie dłuższym niż żywot ludzki, a zatem są śmiertelne i zniszczalne. Sporą część *yōkai* stanowią hybrydy. Łączą w sobie cechy ludzkie ze zwierzęcymi oraz cechy przedmiotów z cechami istot żywych. Typowe dla *yōkai* jest to, że na ogół nie są otoczone kultem¹⁰. Demologia niska, w której obrębie mieszczą się *yōkai*, podlega stałym przemianom. Nowe *yōkai* generowane są w zasadzie codziennie. Wszelkiego rodzaju istoty nadprzyrodzone powołane do życia na potrzeby filmu, literatury i gier komputerowych szybko uzyskują status *yōkai*. Co więcej, Japończycy rozszerzyli zasięg tego terminu o wszelkie istoty nadprzyrodzone pochodzące spoza Japonii. Stąd też termin *yōkai* jest stosowany wobec istot takich jak gryf czy też chimera. Kolejną cechą, na którą

⁸ 物 – rzecz, obiekt; 怪 – tajemniczy, dziwny.

⁹ 怪 – tajemniczy, dziwny; 士 – znamienity wojownik, samuraj.

¹⁰ Istnieją wyjątki od tej reguły, np. świątynia Kappabuchi poświęcona *kappa*, czy też świątynia Uchino, w której *tengu* objęte są szczególnymi względami. Badacze folkloru japońskiego odnotowali również przypadki otaczania *kitsune* kultem.

zwraca uwagę wielu badaczy, jest to, że spora część *yōkai* stanowi personifikacje lęków bądź jest racjonalizacją tajemniczych zjawisk powodowanych przez nieznanego agensa. Do listy cech charakterystycznych należy dodać, to że *yōkai* przejawiają się w sposób specyficzny. Domeną ich działalności, czy też manifestowania się, są miejsca graniczne, gdzie jedna jakość przechodzi w drugą, na przykład cmentarze, góry, przestrzeń między wodą a lądem, skraj lasu i tym podobne.

Można zadać pytanie o samo pochodzenie *yōkai*. Folklorysta Kazuhiko Komatsu, badając *yōkai*, wyraził zdanie, iż jest to panteon B składający się z niewyznawanych bóstw¹¹. Koresponduje to z teorią degradacji Kunio Yaginata¹². Teoria ta głosi, że panteon *yōkai* składa się w większości z bóstw, które utraciły wyznawców i z biegiem czasu zostały zdegradowane do roli pomniejszych istot demonicznych.

Tabela 1. Zebrane cechy charakterystyczne *yōkai*

Cecha <i>yōkai</i>
Ambiwalentne
Śmiertelne i zniszczalne
Tendencja do hybrydyzacji przedstawienia
Na ogół niewyznawane
Panteon <i>yōkai</i> podlega ciągłemu rozwojowi
Racjonalizacja lęków bądź wyjaśnienie dla nieznanego
Skłonność do manifestacji w miejscach granicznych

Źródło: opracowanie własne

Yōkai a kami

Można się zastanawiać, jak wygląda relacja między *yōkai* a drugim typem istot nadprzyrodzonych spotykanym w demonologii japońskiej, jakim są *kami* (神)¹³. Pomimo cechy wspólnej, możliwości zamieszkania w dowolnym przedmiocie materialnym, występuje między nimi wiele łatwych do zauważenia różnic. Przede wszystkim na pierwszy plan wysuwa się uprzednio poruszona kwestia śmiertelności i zniszczalności.

Kami są nieśmiertelne i niezniszczalne, podczas gdy *yōkai* są zarówno śmiertelne, jak i zniszczalne. Przed wpływem *yōkai* można się zabezpieczyć za pomocą talizmanów i amuletów, co nie jest zwykle praktykowane w przypadku *kami*¹⁴. Najważniej-

¹¹ Zob. M.D. Foster, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*, Oakland 2009, s. 15.

¹² Zob. *Ibidem*, s. 154.

¹³ Słowo *kami* zwykle jest tłumaczone na język polski jako „bóg”, „bogini” bądź „bóstwo”.

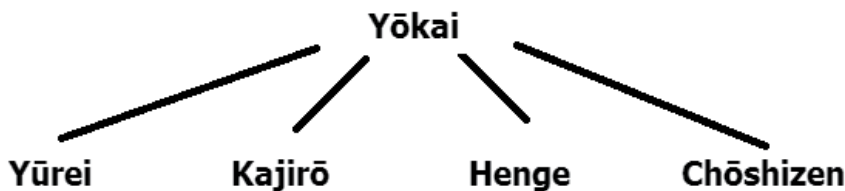
¹⁴ Istnieją wyjątki od tej reguły, np. *Hōsōgami* określane jako koncept złego *kami* czarnej ospy.

szą różnicę stanowi to, że *kami* mają specyficzną siłę, której są pozbawione *yōkai*. Siła ta nosi miano *mitama*.

Mitama zapisywana jest za pomocą znaków 御魂¹⁵, co przekłada się na szlachetną duszę, czy też świętego ducha. *Mitama* składa się z czterech dusz, które w pewnym stopniu są od siebie niezależne¹⁶. Są to: *aramitama* (荒御魂), *nigimitama* (和御魂), *sakimitama* (幸御魂), *kushimitama* (奇御魂). *Aramitama* jest duszą gniewną, przejawiają się przez nią nieobłaskawione lub obrażone *kami*. Po dopełnieniu odpowiednich rytuałów ofiarnych *kami* manifestuje się przez duszę łagodną – *nigimitama*. Jest ona normalnym, codziennym stanem *kami*, a *aramitama* przejawia się w chwilach zarówno wojen, jak i kataklizmów. Dwie pozostałe dusze – *sakimitama* oraz *kushimitama* – bywają określane jako jedynie aspekty *nigimitama*. Pierwsza z nich, *sakimitama*, odpowiada za dobrobyt i powodzenie, druga, *kushimitama*, jest duszą posiadającą możliwość sprowadzania dobrych omenów oraz umożliwiającą naprawę uprzednio wyrządzonego zła.

Podział *yōkai*

Tradycyjny podział *yōkai* zaproponował folklorysta i mangaka¹⁷ Shigeru Mizuki¹⁸. Podzielił on *yōkai* na cztery kategorie. Zgodnie z jego koncepcją *yōkai* dzielą się na: *yūrei* (幽霊), *kajirō* (怪獣), *henge* (変化), *chōshizen* (超自然). *Yūrei* wedle Mizuki są to *yōkai* powstałe z duchów zmarłych ludzi. *Kajirō* to kategoria, do której przynależą zwierzęta i insekty posiadające nadprzyrodzone umiejętności. Do *henge* Mizuki przyporządkował wszystkie *yōkai* posiadające umiejętność zmiany kształtu. Ostatnia z zaproponowanych przez niego kategorii to zbiorcza *chōshizen*. Oznacza ona dziwne zjawiska. Mieszczą się w niej zarówno wszystkie *yōkai*, jakie nie pasują do poprzednich kategorii, jak i zadziwiające fenomeny świata naturalnego, takie jak widmo Brockenu.



Ryc. 2. Podział *yōkai* wedle Shigeru Mizuki

Źródło: opracowanie własne.

¹⁵ 御 – szlachetny, honorowy; 魂 – dusza, duch.

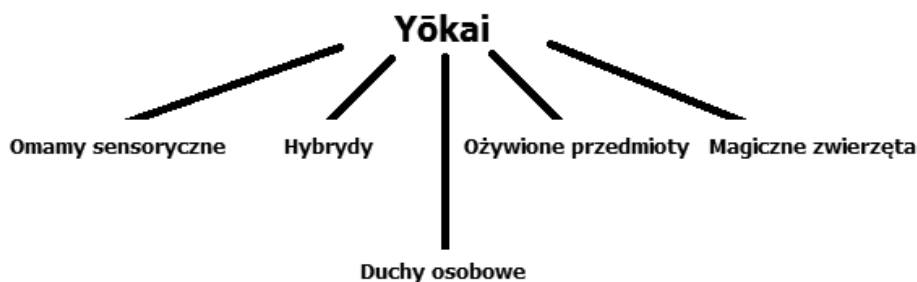
¹⁶ Zob. M. Ashkenazi, *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara 2003, s. 31.

¹⁷ Termin określający twórcę mangi.

¹⁸ Zob.Z. Davisson, *What Does Yokai Mean in English?*, <http://hyakumonogatari.com/2012/10/26/what-does-yokai-mean-in-english/> [dostęp: 10.11.2014].

Odmienny, oparty na analizie strukturalnej podział *yōkai* zaproponował Kazuhiro Komatsu. Podstawą klasyfikacji tego badacza jest podział *yōkai* na trzy domeny. Pierwsza z nich opisuje *yōkai* jako zdarzenie. W tym ujęciu jest ono doświadczeniem czegoś tajemniczego i niewytłumaczalnego, w którym bierze udział pięć zmysłów, dominującą rolę odgrywają tu jednak zmysł wzroku oraz słuchu. Druga domena klasyfikuje *yōkai* jako obecność. W tym ujęciu jest ono ściśle łączone z uczuciem i emocją oraz procesem nadawania uczuć występujących u ludzi istotom duchowym. Burza lub powódź mogą stanowić wyraz gniewu *yōkai*, a udane zbiory lub szczęśliwy zbieg okoliczności mogą być wyrazem dobrego humoru istoty. Trzecią domeną zaproponowaną przez Komatsu jest *yōkai* jako przedstawienie. W obrębie tej domeny mieszczą się wszelkie materialne przedstawienia *yōkai*, takie jak posągi czy ryciny¹⁹.

Pragnę zaproponować alternatywny w stosunku do powyższych podział *yōkai* na następujące typy:



Ryc. 3. Zaproponowany podział *yōkai*

Źródło: opracowanie własne.

Omamy sensoryczne. *Yōkai* przynależące do tego typu manifestują się głównie przez wrażenie ponadnaturalnej obecności lub sposób ich przejawiania się jest ściśle związany z zaburzeniami sensorycznymi. Można napotkać opisy istot takich jak: *betobetosan* (ベトベトさん) – niewidzialny odgłos kroków, który towarzyszy człowiekowi nocą, gdy podróżuje samotnie, czy *nebutori* (寝肥) – duch prześladowający pijanych mężczyzn. Manifestuje się on pod postacią pięknej uwodzicielskiej kobiety tylko po, to by rankiem przemienić się w odpychającego grubasa. Imię tego ducha oznacza dosłownie śpiącego grubasa. Innym *yōkai* przynależącym do tej grupy jest *furusoma* (古杣) – widmowy dźwięk cięcia drzewa rozlegający się w lesie w środku nocy.

Hybrydy. Stosunkowo duża liczba *yōkai* łączy w sobie cechy zarówno zwierzęce, jak i ludzkie. Zwykle są to humanoidy o nietypowym kolorze skóry, posiadające atrybuty przywodzące na myśl świat zwierzęcy: łuski, rogi, dzioby czy też ptasie szpony. Reprezentantami tej grupy są istoty takie jak *tengu* (天狗) – humanoidy o ptasich

¹⁹ Zob. M.D. Foster, *The Book of Yōkai*, s. 28.

głowach²⁰ lub skrzydlaci ludzie o czerwonych twarzach z długimi nosami²¹. *Tengu* zwykle są przedstawiane jako postacie odziane w szaty przypominające ubiór górskiego pustelnika²² oraz noszące sandały *geta*. Wedle koncepcji buddyjskich samolubne i skupione na sobie istoty ludzkie o wielkim wpływie na rzeczywistość w następnym życiu odrodzą się jako *tengu*. *Oni* (鬼) – są to zwaliste, zwykle potężnie zbudowane humanoidy, często wyposażone w niespotykaną u ludzi liczbę oczu, palców oraz w kły, rogi i szpony. Skóra *oni* może być dowolnego koloru. Przedstawiane na rycinach oraz w formie malowanych posągów, nierzadko prezentują się jako niebiesko lub czerwonoskóre. Dość często portretowani są jako ludożercy.

Ożywione przedmioty, czyli *Tsukumogami* (付喪神). Zgodnie z japońskimi przekonaniem dowolny przedmiot po osiągnięciu pewnego wieku lub po porzuceniu przez właściciela może nabyć świadomość i stać się istotą demoniczną. Przykładami istot należących do tej grupy są:

- *karakasa* (傘化け) – demoniczna porzucona parasolka, zwykle portretowana jako skacząca na jednej nodze, posiadająca jedno oko oraz bardzo długi język;
- *bakezōri* (化け草履) – zapomniany sandał, który nabył świadomość, ma dwie nogi, dwie ręce i jedno oko, szczególnej aktywności nabiera nocą, kiedy to biega po korytarzach nawiedzonego domostwa, robiąc nieznośny hałas;
- *ungaikyo* (雲外鏡) – przeklęte fioletowe lustro, które więzi w sobie każdego człowieka poniżej 13. roku życia, który się w nim przejrzy. Wiek ofiary nie jest przypadkowy. Zwyczajowo *yōkai* osiągają dojrzałość, gdy ukończą 13 lat. Celem *ungaikyo* są jedynie dzieci, a z punktu widzenia *yōkai* czternastoletni bądź starszy człowiek dzieckiem już nie jest.

Magiczne zwierzęta. Do tej grupy przynależą wszelkiego rodzaju nadnaturalne zwierzęta. Zwykle mają zdolności magiczne, możliwość zmiany kształtu i dar ludzkiej mowy. Mają usposobienie chimeryczne. Sposób potraktowania przez nie człowieka zależy wyłącznie od ich kaprysu i humoru. Istoty z tej grupy często przejawiają cechy *trickstera*. Należą do nich:

- *kitsune* (狐) – zmiennokształtny niezwykle inteligentny lis mogący dowolnie manipulować swoją płcią, a od zwykłego zwierzęcia różniący się niespotykaną liczbą ogonów (aż do dziewięciu). *Kitsune* są ściśle powiązane z androgynicznym bóstwem *Inari*, któremu służą jako posłańcy;
- *nekomata* (猫又) – stary kot o rozdwojonym ogonie obdarzony magicznymi mocami. Ma umiejętność dynamizacji włók przez taniec. Z *nekomata* wiąże się mit mówiący o tym, że im starszy i im gorzej traktowany jest kot, tym potężniejszą się stanie *nekomata* w przyszłości. Zwykle *nekomata* w ludzkiej postaci manifestuje się jako starucha;
- *tanuki* (狸) – *yōkai* przypominający zwierzę z rodziny psowatych, czasem utożsamiany z jenotem. Od normalnego zwierzęcia odróżnia go hipertrofia organów płciowych (jąder). *Tanuki* opisywany jest jako istota rubaszna, zwykle

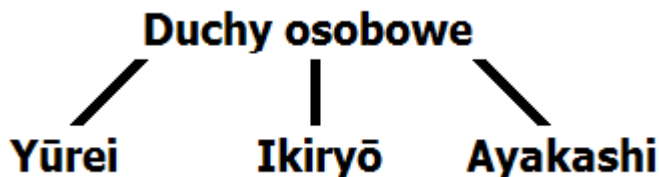
²⁰ *Kotengu* (小天狗).

²¹ *Daitengu* (大天狗).

²² *Tengu* przedstawiane są jako noszące szaty przypominające strój *Yamabushi* (山伏).

skłonna do psot. Ma umiejętność przemiany zarówno w ludzi, jak i w przedmioty.

Duchy osobowe – to ostatni z zaproponowanych przeze mnie typów. Jest on stosunkowo skomplikowany. Mieszczą się w nim wszelkiego rodzaju istoty nadnaturalne pochodzenia osobowego, czyli zarówno powracające duchy (lub część ducha) zmarłych, wydzielony element duszy żywego człowieka, ludzie, którzy przeszli transformację pod wpływem silnych emocji lub zostali opętani przez jakiegoś ducha.



Ryc. 4. Podział duchów osobowych

Źródło: opracowanie własne.

1a. *Yūrei* (幽霊) – szeroki typ, w którym mieszczą się wszystkie powracające duchy zmarłych. Powracające duchy charakteryzują się przywiązaniem do miejsca (np. miejsca śmierci) lub do osoby (np. mordercy). Ich wygląd zwykle zwraca uwagę: są odziane w biały strój, mają długie, nieulożone włosy, są pozbawione stóp. *Yūrei* zazwyczaj mają bezwładne ręce, które trzymają podkurczone blisko ciała lub zwieszone wzdłuż tułowia. Za ich atrybut uznawane są *hitodama* (人魂) – dwa duszki ukazujące się pod postacią błędnych ogni, które unoszą się w pobliżu ducha.

2a. *Ikiryō* (人魂) jest to część duszy żywej osoby, która opuszcza ciało pod wpływem silnych emocji. Może opętać zarówno wroga, którego potrafi doprowadzić do upadku, jak i członka swojej rodziny, który może dokonać zemsty. *Ikiryō* ma dwojaką możliwość manifestacji: może pojawić się jako kopia żywej osoby, od której się odzieliła, bądź też przybrać formę *hitodama*.

3a. *Ayakashi* (怪士) – klasa ta przynależy przede wszystkim do teatru *nō*. Maski uosabiające *ayakashi* stosowane są do odegrania roli gniewnych duchów zmarłych wojowników, ludzi opętanych gniewem i istot demonicznych. Maski cechują się świdrującymi okrągłymi oczami, zwykle gwałtownym wyrazem twarzy oraz nabrzmiałymi żyłami (*sujiayakashi*) czy trupią blednością (*rei no ayakashi*). Przykładami masek *ayakashi* są: *chigusaayakashi* (千種怪士) – maska przedstawiająca mężczyznę, dowódcę wojskowego, który zmarł pełen wściekłości. Nazwa pochodzi od imienia rzeźbiarza, który po raz pierwszy ją wykonał. *Sujiayakashi* (筋怪士) – maska przedstawiająca mężczyznę o grymasie sugerującym gwałtowność. Oblicze charakteryzuje się nabrzmiałymi żyłami. *Rei no ayakashi* (霊怪士) – blada maska przedstawiająca kościstego mężczyznę, czy też ducha o głęboko osadzonych oczach i gwałtownym wyrazie twarzy. Należy tu też wspomnieć o masce *Hannya* (般若). Stanowi ona wy-

obrażenie kobiet, które wiedzione pożądaniem i zazdrością stały się demonami. Od koloru maski zależy status kobiety. Maską białą oznacza kobietę pochodzenia arystokratycznego, a czerwoną kobietę z gminu. Ciemnoczerwony kolor jest zarezerwowany wyłącznie dla prawdziwych demonów.

Problem *Yūrei*

Kwestia przynależności *yūrei*, czy też duchów osobowych, do *yōkai* jest sporna. Badaczem, który podkreślał różnice między *yōkai* a *yūrei* był Kunio Yaginata. Zwrócił on uwagę na liczne różnice zachodzące między *yōkai* a *yūrei*.

Pierwszą z różnic wymienionych przez Yaginata jest to, że *yōkai* niemal zawsze pojawiają się w konkretnych miejscach, natomiast w przypadku *yūrei* miejsce odgrywa rolę drugorzędną względem celu prześladowania. Drugą różnicą jest kwestia prześladowanej osoby. *Yōkai* wedle Kunio nie są zwykle zbyt wybredne w tej kwestii, a *yūrei* preferują konkretne osoby. Ostatnia różnica sprowadza się do zagadnienia czasu aktywności istoty. *Yōkai* opisywane są jako posiadające możliwość aktywności w trakcie całego dnia. *Yūrei* mogą natomiast podejmować aktywność jedynie podczas *ushimitsu* (丑三つ) – w czasie gdy noc jest najciemniejsza²³.

Przeciwno koncepcji Kunio występuje Kazuhiko Komatsu. Jest on zdania, że definicja *yōkai* jest niezwykle szeroka, co umożliwia ujęcie *yūrei* jako grupy *yōkai*, oraz uważa on, że istnieje wiele wyjątków podważających koncepcje Kunio. Komatsu sądzi, że tak jak możemy mówić o ludziach jako o jednej z grup zwierząt, tak też o *yūrei* możemy mówić jako o jednej z grup *yōkai*²⁴.

Sposób generowania *yōkai*

Istnieje wiele różnych sposobów, dzięki którym nowe *yōkai* pojawiają się w świadomości społecznej. Pierwszy z nich opiera się na procesach powiązanych z dążeniem do nazwania lęku oraz próbie przypisania agensa do uprzednio niewyjaśnionego zdarzenia. Drugi wiąże się z demonizacją postaci historycznych, czy też powolną utratą wiernych przez *kami*, co prowadzi do marginalizacji i demonizacji. Literaturoznawca Adam Kabat zwraca uwagę, że transfer treści między środowiskiem miejskim a wiejskim stanowił w epoce *Meiji* istotny czynnik przyczyniający się do powstania nowych *yōkai*²⁵. Ważny jest także czas. Samo trwanie w czasie, odpowiednio długi okres życia (zwierząt) lub czas użytkowania (przedmiotów) sprawia, że zwierzęta i przedmioty mogą uzyskać „nadprzyrodzony” status i przejść w kategorię *yōkai*. Następny, już współczesny sposób powołania *yōkai* opiera się na funkcjonowaniu nowych mediów. *Yōkai* istnieje w świadomości społeczeństwa za sprawą gier kompute-

²³ Za *ushimitsu* uważany jest okres od 2.00 do 2.30 rano bądź od 1.00 do 3.00 rano.

²⁴ Zob. M.D. Foster, *The Book of Yōkai*, s. 23.

²⁵ Zob. N.T. Reider, *op.cit.*, s. 95.

rowych, filmów grozy i literatury²⁶. Najważniejsza w tym procesie jest rola internetu. Użytkownicy forów oraz *imageboardów* wymieniają się w „pełni prawdziwymi” i „opartymi na faktach” historiami opisującym spotkania z różnego rodzaju *yōkai*. Znaczącym czynnikiem są również *midnight games* – zabawy oparte na wymyślnych rytuałach, które mają zwrócić na siebie uwagę zagniewanego *yōkai*. Celem gry jest zwykle przetrwanie do rana lub spotkanie się twarzą w twarz z duchem.

Interesującą formę mającą związek z powstaniem nowych *yōkai* stanowią obce wpływy. Za przykład może tutaj posłużyć przemiana wizerunku *shinigami* (死神)²⁷ inspirowana tłumaczeniami baśni braci Grimm.

Słowo *shinigami* pojawia się w literaturze japońskiej dopiero w okresie *Edo*²⁸. Zostaje użyte w bestiarium istot nadnaturalnych zatytułowanym *Ehon Hyaku Monogatari* (絵本百物語). *Shinigami* w obrębie tego dzieła był przedstawiany jako duch zmarłego, który kieruje się szczególnie złymi zamiarami i zmusza do powtarzania się pewnej starej tragedii wciąż na nowo. Na przykład zmusza kolejnych ludzi do popełnienia samobójstwa w tym samym miejscu. W podobny sposób *shinigami* jest przedstawiony w sztuce kabuki *Mekuranagaya Umegakagatobi* (盲長屋梅加賀鳶) autorstwa Kawatake Mokuami. *Shinigami* są tam przedstawione jako istoty mające zdolność wkraczania do ludzkiego umysłu i wymuszania na swych ofiarach ponownego przeżycia złych czynów, których te osoby uprzednio się dopuścili. Działanie to miało na celu wzbudzenie skłonności samobójczych u ofiary. Wraz z napływem cudzoziemców i upowszechnieniem się zachodniej literatury koncepcja *Grim Rippera* rzutowała na sposób postrzegania *shinigami*. Powoli wprowadzano elementy obce związane głównie z kwestią wyglądu wzorowanego na *Grim Ripperze*. Japońskie plakaty propagandowe z okresu II wojny światowej zapożyczyły zachodnioeuropejską ikonografię postaci antropomorficznej Śmierci. Pojawiają się na nich postaci podobne do zachodniego *Grim Rippera*, które swoim działaniem popychają ludzi do zguby.

Zakończenie

Tematyka związana z *yōkai*, mimo zmiany charakteru życia i sposobu postrzegania świata, wciąż jest żywa w kulturze japońskiej. Wyraża duchowość próbującą nazwać i ująć w ramy to, co dziwne, niewyjaśnione i niepokojące w codzienności. Zdarza się, że nawet ci Japończycy, którzy samych siebie określają jako niereligijnych, przyznają się do wiary w *yōkai*, a nawet rozpowszechniają mity i podania ich dotyczące, często uzupełniając je o własne historie. Ciągła obecność tematu *yōkai* w kulturze sprawia,

²⁶ Już od epoki *Edo* obserwowano szczególną rolę literatury w generacji *yōkai*. Literaci tworzyli nowe *yōkai* zarówno na potrzeby powieści grozy, jak i sztuk teatralnych. Co więcej, większość z autorów stara się uprawomocnić swego ducha i wskazać, że historia poparta jest faktami, a sam duch jest starożytny.

²⁷ Słowo *shinigami* zwykle jest tłumaczone jako „bóg śmierci”.

²⁸ Okres przypadający na lata 1603–1868.

że mimo upływu lat idee przyświecające Enryō Inoue i jego *yōkaigaku* (zbadać, opisać i ostatecznie poznać), nadal pozostają aktualne i stanowią wyzwanie dla badacza.

Bibliografia

- Ashkenazi M., *Handbook of Japanese Mythology*, Santa Barbara 2003.
- Davis F.H., *Myths & Legends of Japan*, New York 1912.
- Davisson Z., *What Does Yokai Mean in English?*, <http://hyakumonogatari.com/2012/10/26/what-does-yokai-mean-in-english/> [dostęp: 10.11.2014].
- Foster M.D., *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*, Oakland 2009.
- Foster M.D., *The Book of Yōkai*, Oakland 2015.
- Encyclopedia of Shinto, *Hōsōgami*, <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=209> [dostęp: 10.11.2014].
- Griffis W.E., *Japanese Fairy World*, New York 1880.
- Hearn L., *Kwaidan Ghost Stories and Strange Tales of Old Japan*, New York 2006.
- Reider N.T., *Japanese Demon Lore*, Utah 2010.
- Roberts J., *Japanese Mythology A to Z*, New York 2010.