

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział 1. Japońska kultura popularna	15
1.1. Kultura popularna i społeczeństwo – problem definicyjny ..	15
1.2. Popkultura japońska. Rozumienie i przykłady	23
Rozdział 2. Religie japońskie – aspekt historyczny	33
2.1. Historia religii japońskich jako historia synkretyzmu	33
2.1.1. Rozwój i wpływ <i>shintō</i> na japońskie społeczeństwo	38
2.1.2. Buddyzm – zmiany w religijnym oglądzie świata	43
2.1.3. Trudna asymilacja chrześcijaństwa	49
2.2. Znaczenie historii religii japońskich dla zrozumienia kultury popularnej	52
Rozdział 3. Dobro i zło w japońskiej religii i filozofii	57
3.1. Problem rozumienia pojęć dobra i zła w japońskiej kulturze	57
3.2. Dobro i zło w kontekście japońskich wierzeń	59
3.3. Dobro i zło w życiu codziennym	66
3.4. Etyczny wymiar zemsty – zemsta doczesna i z zaświatów	74
3.5. Kwestia lingwistyczna – japońskie terminy związane ze złem	78
Rozdział 4. Demonologia, przesady, rytuały i legendy miejskie. Bezpośrednie źródła zła i dobra w popkulturze	85
4.1. Duchy jak uniformy. Japońska demonologia, klasyfikacja ..	87
4.2. Festiwale religijne a kultura popularna	101
4.3. Pochodzenie przesądów i związanych z nimi rytuałów oraz ich znaczenie w kulturze popularnej	110
4.4. Japońskie legendy miejskie – społeczne tło lęków	121

Rozdział 5. Japoński horror – filmografia pod znakiem dobra i zła	129
5.1. Tradycja filmowa i tradycja horroru w Japonii	130
5.1.1. Pojęcie J-horroru i japońska specyfika filmów grozy lat dziewięćdziesiątych XX oraz XXI wieku	140
5.2. Czy dobro zawsze zwycięża? Duchy w kontekście dobra i zła w japońskiej kinematografii	143
5.3. Walka dobra ze złem w kontekście różnych rodzajów <i>bakemono</i> i <i>yōkai</i> . Legendy miejskie w filmie	149
Rozdział 6. W kręgu japońskiej animacji	161
6.1. Podbój kosmosu, wielkie roboty, świat duchów i sprawy codzienne – krótka historia <i>anime</i>	162
6.1.1. „Manga w mundurku” – podział mangi i <i>anime</i> ze względu na adresatów i na tematykę	165
6.2. Religia narysowana. Bogowie i <i>bakemono</i> w <i>anime</i>	167
6.3. Świat duchów w <i>anime</i>	174
Rozdział 7. Horror w grach. Zło, które jest dobrem, i dobro, które jest złem	181
7.1. Gry jako dzieła artystyczne. Krótka historia gier konsolowych	182
7.2. <i>Bakemono</i> , rytuały, kultury – postacie zła w grach	186
7.3. Rola duchów w grach. Duchy dobre i złe	192
Zakończenie. Dalsze losy bogów i demonów w japońskiej kulturze popularnej	201
Bibliografia.	207
Podziękowania	223
Posłowie	225
Indeks nazwisk	227