

Recenzenci:
dr Agnieszka Mikrut-Żaczkiewicz

Skład komputerowy:
Róża Gudź

©Copyright by Instytut Bezpieczeństwa i Rozwoju
Międzynarodowego SDirect24, 2020

ISBN 978-8366676-03-9

Wydawnictwo Instytutu Bezpieczeństwa
i Rozwoju Międzynarodowego SDirect24
<https://www.sdirect24.org>

Wyd. 1, ark. wyd. 3,4

Wstęp

Jedną z istotniejszych cech wytworów popkultury jest stosunkowo wysoki stopień przystępności przekazywanych treści. Owa łatwość odbioru zazwyczaj wiąże się z unikaniem tematyki o głębszym, bardziej wymagającym intelektualnie charakterze. W ramach szeroko pojętej popkultury powstają też jednak dzieła poruszające zagadnienia, które wykraczają poza funkcję rozrywkową. Wydają się one szczególnie obecne w popkulturze japońskiej, ze względu na jej duży pluralizm, dotyczący zarówno mnogości gatunków, jak i dostosowywania do zróżnicowanych grup odbiorców. Przykład tego typu treści stanowią pytania natury filozoficznej o istotę człowieczeństwa w obliczu rozwoju technologicznego, umożliwiającego stworzenie sztucznego, myślącego bytu oraz połączenie organizmu ludzkiego z maszyną. Tematyka ta, niezwykle aktualna w kontekście dynamicznego postępu cywilizacyjnego, stanowi inspirację dla wielu twórców fantastyki naukowej, w tym japońskiego komiksu i animacji. Czyniąc bohaterami swych dzieł androidy i cyborgi, przedstawiają oni własne wizje szans i zagrożeń związanych z wykorzystywaniem coraz bardziej zaawansowanej technologii. W niniejszej pracy podjęto próbę odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób motyw uczłowieczonego robota i zrobotyzowanego człowieka ukazany jest w wybranych przykładach japońskiego komiksu i animacji. Analizując obraz androida, zwrócono szczególną uwagę na sposób ukazania sztucznej inteligencji, stanowiącej kluczowy aspekt zbliżający robota do człowieka. Spośród licznych utworów poruszających niniejszą tematykę wybrano tytuły subiektywnie najbardziej reprezentatywne oraz umożliwiające przekrojowe przedstawienie omawianego zagadnienia. Motyw uczłowieczonej maszyny przeanalizowano na przykładzie

animacji *Armitage III*¹, *Ghost in the Shell*², *Eve no Jikan*³ oraz komiksu *Pluto*⁴. Drugi z powyższych utworów wykorzystano również podczas analizy motywu cyborga, którą oparto ponadto o animacje *Texhnolyze*⁵ i *Gunslinger Girl*⁶ oraz komiks *Battle Angel Alita*⁷. Poniżej zamieszczono krótki opis każdego z wybranych utworów oraz uzasadniono ich wybór.

Animacja *Armitage III* opowiada o losach policjanta Rossa Sylibus, który przeprowadza się na skolonizowanego Marsa i bierze udział w śledztwie, dotyczącym morderstw nowoczesnych robotów trzeciej generacji, z zewnątrz nieodróżnialnych od ludzi i zdolnych do reprodukcji. Ross ma współpracować z piękną i porrywcą Naomi Armitage, lecz wkrótce odkrywa, że jest ona androide. Stopniowo męczyzna przezwycięża własną niechęć do robotów, zakochuje się w Armitage, która pokonuje szalonego robota-zabójcę i odnajduje swego twórcę, doktora Asakurę. Odkrywszy, że roboty trzeciej generacji stanowiły projekt zwiększenia populacji Marsa, wycofany po dezaprobach rządu Ziemi, Ross i Naomi skutecznie stawiają czoła atakowi armii wysłanej przez władze kolonii. W ostatniej scenie Sylibus dowiaduje się od Armitage, że będzie ojcem jej dziecka. W utworze wyraźnie uwidoczniło problem statusu robota w społeczeństwie, jego relacji z twórcą oraz ewolucji podejścia człowieka do androida.

¹ Ochi H. (reż.): *Armitage III*, 1995.

² Oshii M. (reż.): *Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai)*, 1995.

³ Yoshiura Y. (reż.): *Eve no Jikan*, 2008–2009.

⁴ Urasawa N.: *Pluto*. Przeł. R. Bolałek. Łódź 2011–2013.

⁵ Hamasaki H. (reż.): *Texhnolyze*, 2003.

⁶ Asaka M. (reż.): *Gunslinger Girl*, 2003–2004.

⁷ Kishi Y.: *Battle Angel Alita (Ganmu)*. Przeł. P. Dybała. Olecko 2018–2020.

Akcja filmu *Ghost in the Shell* (w oryginale *Kōkaku Kidōtai*⁸ – dosł. „Mobilna uzbrojona jednostka porządkowa”), powstałego na podstawie komiksu Shirō Masamunego⁹, rozgrywa się w 2029 roku, kiedy rozwój technologiczny umożliwia połączenie człowieka z maszyną oraz bezpośredni dostęp do bezkresnej sieci informacyjnej. Wyposażona w cybernetyczne ciało major Kusanagi Motoko jest członkiem Sekcji 9, jednostki służb specjalnych zwalczającej cyberprzestępczość. Oś fabuły stanowi poszukiwanie niebezpiecznego hakera, znanego jako Władca Marionetek, dokonującego włamań do ludzkich mózgów. Przestępca okazuje się stworzoną przez rząd sztuczną inteligencją, która w morzu informacji zyskała samoświadomość. Władca Marionetek osiąga swój cel – połączenie własnej jaźni z Motoko, która wychodzi dzięki temu poza granice materialnego świata, wkraczając do rzeczywistości wirtualnej. *Ghost in the Shell*, film należący do klasyki japońskiej animacji, mistrzowsko łączy problematykę tożsamości cyborga, przekraczania fizycznych ograniczeń i rozumienia istoty człowieczeństwa w kontekście sztucznego, inteligentnego bytu.

Animacja *Eve no Jikan* („Czas Ewy”) ukazuje wizję przyszłości, w której wyposażone w sztuczną inteligencję androidy są w powszechnym użytku. Licealiści Sakisaka Rikuo i Masaki Masakazu odkrywają, że należący do Rikuo android, Sammy, odwiedza kawiarnię Eve no Jikan, gdzie ludzie i roboty są równo traktowane. Bohaterowie poznają tam Akiko, Kōjiego, Rinę i Shimeia, zaś ich podejście do androidów ewoluuje. Masaki, syn radykalnego przeciwnika robotów, mierzy się z sięgającą wydarzeń z dzieciństwa niechęcią do maszyn, a w pewnym momencie jest bliski doniesienia ojcu o kawiarni w celu doprowadzenia do jej za-

⁸ Do transkrypcji wyrazów japońskich zastosowano system Hepburna.

⁹ Japońskie imiona i nazwiska pozostawiono w oryginalnej kolejności – najpierw nazwisko, potem imię.

mknięcia. Ostatecznie jego cyniczna postawa ulega jednak przemianie i, podobnie jak Rikuo, zaczyna postrzegać roboty podmiotowo. Utwór ten wyróżnia się stosunkowo spokojną narracją, skupioną na ukazaniu rozwoju relacji między bohaterami na tle społecznego podejścia do androidów.

Komiks *Pluto* bazuje na jednym z najsłynniejszych dzieł Tezuki Osamu, zatytułowanym *Tetsuwan Atomu* (*Atom Żelaznoręki*), znanym też jako *Astro Boy*. Historia z epizodu *Największy robot na ziemi* zostaje opowiedziana z perspektywy jednego z bohaterów drugoplanowych oryginału, pracującego dla Europolu androida Gesichta. Jest on przedstawicielem siedmiu najbardziej zaawansowanych robotów na świecie, podobnie jak pracujący dla służby leśnej Mont Blanc, lokaj North nr 2, zapasnicy Brando i Herakles, android-dziecko Atom i pacyfista Epsilon. Stają się one obiektem zemsty potężnego robota, Pluto, w związku ze swym udziałem w konflikcie na Bliskim Wschodzie. Stopniowo na jaw wychodzi przeszłość Pluto i jego konstruktora, sztucznej inteligencji z rozdwojeniem jaźni. Ostatecznie, dzięki pomocy Atoma, Pluto przezwycięża nienawiść i ratuje świat przed destrukcyjnym działaniem swego twórcy. Urasawa w umiejętny sposób nadał legendarnemu dziełu Tezuki nowy, bardziej realistyczny wydźwięk, rozwijając psychologiczne portrety bohaterów i sprawnie operując napięciem.

Główny element świata przedstawionego w komiksie *Battle Angel Alita* stanowi Miasto Żłomu, zaopatrujące w zasoby utopijną, podniebną metropolię Zalem. Dużą część jego populacji stanowią cyborgi, do których należy główna bohaterka. Zostaje ona odnaleziona na złomowisku i naprawiona przez wygnanego z Zalem lekarza Ido Daisuke. Alita nie ma wspomnień z przeszłości z wyjątkiem znajomości sztuki walki panzer kunst. Bohaterka mierzy się z kolejnymi przeciwnikami, najpierw jako łowczyni

głów, potem jako zawodniczka w wyścigach Motorball, wreszcie jako agentka podniebnego miasta, które ostatecznie ocala od zagłady. W utworze podkreślony został motyw poszukiwania przez cyborga własnej tożsamości oraz jego relacji z otoczeniem.

Główny bohater serii *Texhnolyze* to zamieszkujący podziemne miasto Lux bokser Ichise, który, straciwszy rękę i nogę w wyniku mafijnych porachunków, zostaje wbrew swej woli wyposażony w cybernetyczne protezy przez Doc, kobietę pochodzącą z arystokratycznej Klasy. Z pomocą jasnovidzącej dziewczynki, Ran, bohater próbuje odnaleźć swoje miejsce w uniwersum popadającym w chaos, wzniecany przez tajemniczego przybysza ze świata na powierzchni, Yoshiiego. Kulminacja konfliktu następuje w momencie, gdy członek Klasy, Kano, przejmuje kontrolę nad miastem dzięki armii cyborgów zwanych Shapes. Świat na powierzchni okazuje się być pełen marazmu, zaś Lux zamiera w wyniku wyczerpania źródła energii zasilającej cybernetyczne ciała. Pesymistyczne zakończenie ukazuje upadek miasta i żyjących w nim ludzi. W utworze rozwinięty został problem samoakceptacji cyborga oraz odmiennych sposobów postrzegania technologii.

Bohaterami animowanej serii *Gunslinger Girl*, powstałej na podstawie komiksu Aidy Yū, są członkowie Stowarzyszenia dla Społecznego Dobrobytu, tajnej jednostki antyterrorystycznej włoskiego rządu. W ramach eksperymentalnego projektu owa agencja za pomocą cyborgizacji przekształca ocalałe z wypadków dziewczynki w bezwzględnych zabójców. Każda z bohaterek zostaje uwarunkowana do całkowitej lojalności wobec swego dorosłego partnera, z którym tworzy *fratello* (wł. „rodzeństwo”). Fabuła ukazuje losy Henrietty, Rico, Trieli, Claes, Angeliki i Elsy – ich pracę, szkolenie i życie codzienne, uwidaczniając jednocześnie relacje bohaterek z opiekunami oraz konsekwencje cyborgizacji. Utwór wyróżnia przede wszystkim kreacja postaci, łączących

w sobie tożsamość dziecka, cyborga i zabójcy, a także nacisk na ukazanie ich wzajemnych stosunków.

Analizę motywu androida i cyborga w powyższych dziełach umieszczono odpowiednio w drugim i trzecim rozdziale. Poprzedzono ją ogólnym wprowadzeniem, zawierającym definicje wybranych terminów, przykłady wykorzystania omawianych motywów w fantastyce naukowej oraz zarys historyczny i aktualny stan rozwoju technologii z zakresu robotyki i biocybernetyki.