

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ
Національний університет «Чернігівський колегіум»
імені Т. Г. Шевченка

Філологічний факультет
Кафедра філософії та культурології

ЯПОНСЬКА МІФОЛОГІЯ ТА ЇЇ ХУДОЖНЯ ІНТЕРПРЕТАЦІЯ

Кваліфікаційна робота
за освітнім ступенем “магістр”
Спеціальність 034 “Культурологія”

Студента 2 курсу, групи МК

спеціальності
034 «Культурологія»

(шифр і назва спеціальності)

Остроушко-Черноус Ірина Миколаївна

(прізвище та ініціали)

Керівник _Колесник О.С. _____
(прізвище та ініціали)

Рецензент _____
(прізвище та ініціали)

Чернігів – 2024

План

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ЯПОНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ.....	6
1.Огляд письмових джерел та літератури.....	6
1.2. Японська міфологія як форма етно-національного світосприйняття.....	12
2.Класифікація богів та духів	15
Висновки до розділу.....	19
РОЗДІЛ 2. ОБРАЗ ЙОКАЙ ЯК ЧАСТИНА ЯПОНСЬКОГО	
МИСТЕЦТВА.....	21
2.1. Походження та місце йокай у фольклорі.....	21
2.2. Символізм істот у класичних японських малюнках та гравюрах	
Укійо-е.....	30
2.3. Зображення йокай у театральних формах Кабукі та Но.....	32
Висновок до розділу.....	36
РОЗДІЛ 3. АКТУАЛІЗАЦІЯ ЙОКАЙ У СУЧАСНІЙ ПОП-КУЛЬТУРІ	
ЯПОНІЇ.....	38
3.1. Репрезентація йокай в мангах “Книга друзів Нацуме” та “Теге но Кітаро”.....	38
3.2. Аналіз ролі йокай в відеогрі “Nioh”.....	46
3.3. Специфіка інтерпретації фантастичних істот в аніме “Віднесені привидами”.....	51
Висновок до розділу.....	55
Висновок.....	57
Список використаної літератури.....	59
Додатки.....	63
Анотація.....	79

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Міфологія є важливим елементом культури та релігійної традиції Японії. Вона сформувалася протягом століть і суттєво вплинула на суспільне життя, мистецтво та світогляд народу.

Міфологічна структура включає в себе безліч легенд, переказів і вірувань, які пояснюють походження світу, божеств, природи та людини, створюючи унікальний світогляд, що охоплює різноманітні аспекти життя. Дані сюжети відображають не лише космологічні уявлення японців, а й їхню релігійну та соціальну структуру, зокрема через шінтоїстські та буддистські вірування.

Дослідження японської міфології є важливим не лише для розуміння релігійних та культурних особливостей Японії, а й для аналізу світоглядних та філософських підходів, які впливають на сучасне японське суспільство.

У роботі розглядаються основні аспекти японської міфології, зокрема її джерела, класифікація божеств. Особлива увага акцентується на відтворенні образу йокай у мистецтві.

Мета дослідження – проаналізувати міфологію Японії як культурно-релігійний феномен та виявити її вплив на японську цивілізацію й художні традиції.

Мета дослідження передбачає вирішення таких **завдань**:

- здійснити огляд письмових джерел з японської міфології;
- виявити особливості міфологічних уявлень японців;
- надати класифікацію божеств та духів;
- проаналізувати формування образу йокай та його вплив на формування художньої культури;
- оцінити, як саме міфологічні вірування впливають на сучасні релігійні та культурні практики в Японії, а також їхню адаптацію в умовах сучасної глобалізації.

Об'єкт дослідження: японська міфологія як складова культурної та релігійної спадщини Японії.

Предмет дослідження: структура, класифікація та функції божеств і духів у японській міфології, їхній вплив на світогляд, культуру та мистецтво японського народу.

Робоча гіпотеза: Японська міфологія, через систему божеств і духів, відображає глибокий зв'язок народу з природою і формує особливий світогляд, який впливає не лише на релігійні та культурні традиції, але й на соціальні норми та естетичні принципи.

Методи дослідження. Дослідницький фокус роботи зосереджений на культурологічному підході, який дозволив розглянути японську міфологію як складну систему релігійних уявлень та елементів світобачення.

Методологічний інструментарій дослідження включав низку загальнонаукових методів:

- *історичний метод* – для аналізу еволюції японської міфології, порівняння її з міфологічними системами інших культур та виявлення унікальних рис японського міфологічного світогляду;

- *компаративний метод* – для порівняння японської міфології та інших етнічних традицій, а також міфології та мистецтва;

- *аксіологічний метод* – для з'ясування культурної, моральної цінності, яка несе у собі міфологія, божества та духи;

- *контент-аналіз* – застосовується для дослідження текстів основних джерел японської міфології, а також літератури й мистецьких творів, що ґрунтуються на міфологічних сюжетах;

- *системний аналіз* – використовується для комплексного вивчення структури японської міфології, класифікації божеств і духів, а також їхньої ролі в культурних і релігійних традиціях.

Було також застосовано *мистецтвознавчий підхід*. Він дозволив визначити художні особливості представлення йокай.

Наукова новизна дослідження полягає в комплексному підході до вивчення японської міфології, зокрема в аналізі її структури, класифікації божеств та духів, а також виявленні їхнього впливу на світогляд і культуру японського народу. Дослідження вносить нові аспекти в розуміння японської міфології як форми світосприйняття, яка не лише відображає релігійні вірування минулого, але й має значний вплив на сучасне японське суспільство, його естетичні й культурні практики. Особлива увага приділяється образу йокай та їх взаємозв'язку між міфологічними сюжетами та відображенням у японському мистецтві.

Практичне застосування дослідження полягає у подальшому використанні матеріалів для розробки культурних проєктів, виставок та фестивалів, присвячених японській міфології, що сприятимуть популяризації культури як в Японії, так і за її межами.

Структура роботи містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел, додатки.

РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ЯПОНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ

1.1. Огляд письмових джерел та літератури

Упродовж століть міфологічні уявлення японців були передані через письмові джерела, які є важливими для розуміння структури релігії, світогляду та ідентичності.

Перш за все, слід зазначити, що більшість японських міфів були записані в ранній історичний період, який охоплює час від давніх цивілізацій до початку формування централізованої держави (500-300 р. до н.е - 250-794 рр.). Окреслений відрізок характеризується динамічним розвитком побутової культури та вірувань, пов'язаних із природними явищами та ритуалами поклоніння духам. Письмовим свідченням цього є “Книга Пізньої Хань”, яка датується 25-220 рр.н.е. У ній згадується країна Ва. Доповнює свідчення рукопис “Хроніка Вей”, де представлена японська імператриця та наявна частина про жителів архіпелагу Японія [16, с. 54].

Ключовою рисою раннього періоду була соціальна диференціація: виникали племінні лідери та політичні об'єднання, влада формувалась навколо родової держави Ямато, яка пізніше стане основою для японської державності. Про це можна знайти відомості у релігійній поезії норіто та імператорських наказах семмьо, які підкреслювали значний вплив Китаю. На фоні цього відбувалася інтеграція вірувань і традицій, що згодом утворили основу для шінтоїзму. Підтвердженням стала поетична збірка “Манйосю”: *“Солодке вино святе. Що богам приносять люди. Гори Міва! Не зводячи очей з вершини, буду я йти, захоплюючись...”* [38, с. 20]. Пам'ятка літератури відкриває самотність японців та їх світосприйняття.

Спрямовуючи свою увагу на джерела, які окреслюють міфологію Японії, неможливо не відзначити цілий спектр творів, які дають уявлення про появу божеств та духів.

Слід відзначити “Кодзікі” (яп. 古事記, пер. «Записи про справи давнини»). Це перша писемна пам'ятка, створена в 712 р. (див.рис.1.1). До кінця XIV століття вона була повністю забута, бо замість неї використовували “Ніхон Шьокі”. Все тому, що цей текст написаний у відповідності до панівної ідеології. Саме через це “Кодзікі” вважали фальсифікацією. Навіть після наукового аналізу, вчені не могли точно сказати, справжній рукопис чи ні.

Головним упорядником “Кодзікі” вважають вченого Оо-но Ясумаро, який записував відомості щодо міфів зі слів фольклориста Хіеда-но Аре. Явище переповідання було характерне для Японії раннього періоду. У цьому випадку виникає проблема об'єктивності та точності у передачі інформації.

“Кодзікі” складається з трьох частин. Перша охоплює міфи про походження світу: *“Коли були закладені початки Неба та Землі, світу явився Такама-га-хара, Рівнина Висоти Неба, верховне божество на ім'я Аме-но-мі-наканусі, Верховний владика середини неба”*[43, с. 105]. У цьому контексті відбувається народження богів: *“А за ним з'явилося у світ божество - прародитель земних богів на ім'я Каму-мусухі. Божество - світовий дух творіння. Вся ця трійця заховала свій лик”*[43, с. 115]. Поряд з цими подіями описується формування архіпелагу Японії та династії імператорів: *“І народились у божеств Оояма-цу і Но-цу-ті божества гір та рівнин на ім'я Аме-но-садзу, Небесний щедрий ґрунт, а за ним божество щедрої землі на ім'я Куні-но-садзу, Земний щедрий ґрунт, а за ним божество туманів на ім'я Аме-но-сагірі, Небесний туман...”*[51, с. 25].

Друга та третя частини “Кодзікі” складаються з фольклорних матеріалів. Міфи поступово переходять в історичні факти про японські племена та першого імператора Хомуда-ваке: *“І ось, досягли вони Ідзумо, почали молитися і поклонилися великому богу, а коли поверталися у столицю, посеред ріки Пі-но-капа зробили з чорних дерев міст, що пливе. Возвели на ній тимчасове житло та поселили там принца...”*[51, с. 40].

Логічним продовженням “Кодзікі” є рукопис “Ніхонгі” (див.рис.2.1) (яп. 日本紀, пер. Ніхонгі або Ніхон Шьокі) – «Японський літопис» або «Аннали Японії»). Він написаний у 720 р. на замовлення імператорського двору. Це офіційна хроніка, яка акцентує увагу на історичних подіях, однак містить пласт міфів. “Ніхонгі” розглядає питання божественного походження імператорської влади та ролі богів у становленні державності Японії: *“Ще до того, коли він знаходився у лоні (господині), боги Неба, боги Землі подарували йому три держави країни Кара. Коли він народився, на його долоні ріс шматочок шкіри. Формою він був схожий на обладунки лучника. Тому його і назвали цим ім'ям - Помута-но сумера мікото...”*[42, с. 33]. У порівнянні з “Кодзікі”, цей текст є більш деталізованим та дає змогу порівнювати різні версії міфів, що побутували в регіонах країни.

Варто відзначити, що “Ніхонгі” створені за зразком китайських династичних хронік. У період становлення па островах ранньофеодальної держави, як було вже сказано раніше, японці запозичували чужі досягнення в науці, техніці, культурі. До того ж, у Китаї було розвинене літописання. Тому, правителі молодой держави, яка починала свій розвиток, захотіли мати власні письмові твори.

Таким чином, складання “Ніхонгі” стало важливим фактором для відтворення схеми історичного процесу в Японії у вигляді хронологічної послідовності. Крім того, рукопис мав ідеологічно закріпити перемогу імператорського дому у боротьбі з місцевими кланами та переосмислити японське минуле на користь імператора та його оточення. Історики, що вивчали «Ніхонгі», дійшли висновку, що літопис виражає самотутнє бачення та кардинально відрізняється від китайського уявлення щодо соціокультурних процесів.

Третьою важливою письмовою пам'яткою є Фудокі (яп. 風土記, пер. «Записи про місцеві вірування та традиції»). Це регіональні хроніки, складені у VIII ст., які детально описують міфологічні вірування окремих областей

Японії (див. рис. 3.1). Вони відображають традиції, обряди та міфи, які були тісно пов'язані з географією та природними умовами кожного регіону.

Перші фудокі складені за указом імператриці Гемме, датованим 713 р. Документ був направлений усім намісникам провінцій (їх тоді налічувалося близько п'ятдесяти), які мали подати до столиці Нара відомості про населені пункти щодо видобутку срібла та міді, рельєф місцевості, про поля і родючість ґрунту, про флору і фауну.

Що прикмітно, фудокі написані китайською мовою, проте місцевий фольклор, топоніми та антропоніми записані японською за допомогою ман'югана (японської ієрогліфічної азбуки, в якій китайські ієрогліфи використовувалися фонетично, незалежно від їхнього змісту, для позначення японських складів). Філологи виявили фрагменти сорока восьми різних фудокі, у тому числі й фрагменти з провінцій Харіма, Бунго та Хіджен.

Схарактеризуємо особливості кожного.

1. Харіма-фудокі створено у VIII ст. Ця збірка описує географію, клімат, природні ресурси, місцеві легенди та міфи, а також соціальні та економічні аспекти провінції Харіма (нині частина префектури Хього). Харіма-фудокі дійшли до нас у неповному варіанті. Розповідь обривається на реченні: *“Село Такано [повіт Мінагі]; назва дано за рельєфом місцевості”* [49, с. 37].

Японські дослідники Іноуе Мітіясу і Акімото Кітіро вважають, що Харіма-фудокі було складено, коли намісниками провінції Харіма були Косено Асоноджі (708-714 р.) та Ісікава Асокуносі (з 715 р.). Коментатором вважають поета Сасанамі Нінокафуті, який ще відомий з ім'ям Такаока Номурадзікафуті.

Перші коментарі до Харіма-фудокі написав Куріта Хіроші (1835-1899) у своїй книзі “Хечю кофудокі” (Коментовані стародавні фудокі) у 1863 року. У 1887 було видано дослідження Шікіта Тошіхару “Хечю Харіма-фудокі” (Коментоване Харіма-фудокі). Наступною працею стало дослідження Іноуе Мітіясу “Харіма-фудокі шінко” (Нове дослідження Харіма-фудокі).

Історичні відомості, записані в Харіма-фудокі, не мають систематизованого характеру; зазвичай вони включені в оповіді, пов'язані з походженням того чи іншого топоніму. При цьому події давнини відбиті або в міфах (наприклад, про війну між японським богом Іва і прибульцем – корейським божеством Амано-хібоко), або в оповідях про походи на Кумасо царя Тарашін Акацухіко, легендарної цариці Ютараші-хіме, полювання царя Хомуда або в оповіданні про царевичів Оке (згодом цар Кенбу-тенно, 485-487) і Оке (цар Нінкен-тенно, 488-489), які були реальними особистостями. Таким чином, історичні події переплетені з міфічними та легендарними: *“Я випив повну чашу священного sake чудового Бога! Напевно (тому я) і захмелів...”*[31, с. 20].

2. Бунго-фудокі написано під час періоду Нара (710–794 рр.) і охоплює провінцію Бунго (нині це частина префектури Ойта на острові Кюсю). Є припущення про те, що текст складався в період, коли воєначальником, а потім намісником на острові Кюсю був відомий поет Фудживара Умакаї, який ще раніше редагував Хітачі-фудокі.

Події, занесені до Бунго-фудокі, відображають боротьбу вождів Ямато з місцевими неапонськими племенами Кумасо і Цучігумо, причому наводяться імена місцевих вождів (Утісаро-Біта Сільський Хлопець та ін.). Це свідчать про використання зневажливих прізвиськ, даних японцям.

Фольклорний матеріал представлений трьома оповідями: про появу водяного (в описі села Кутамі в повіті Наорі), про оленя, що говорить людським голосом (в описі ороніма Кубі в повіті Хаями), і про рисові коржики, що перетворилися на білих птахів: *“Тоді він взяв рисові моти, зробив з них ціль для стріл. Коржики перетворились на білих птахів та полетіли. З того часу чоловік почав слабнути, втрачати розум і помер. А його поля стали дикими”*[26, с. 40].

3. Хіджен-фудокі створено у VIII столітті у провінції Хіджен (нині частини префектур Сага та Нагасакі на острові Кюсю). Як і в інших фудокі, текст включає детальний опис географії, місцевих звичаїв, міфів, а також

природних та економічних ресурсів регіону: *“Підіймаючись на гору Кішіма, я схопився не за траву, а за руку своєї коханої...”*[27, с. 15].

Відомості акцентують увагу на походах цариці Окінага Тараші-хіме та полководця Отомо Садехіко до Кореї. Згадується легендарний полководець Ямато Такеру. Окрім того, у Хіджен-фудокі йдеться про неяпонські племена цучігумо, ебісу, хаято та кумасо; про жриць – віщуні. Про поклоніння каменю родючості записані три легенди: про вогонь, що спустився з неба, про Отохімеко і про дорогоцінні камені цучігумо.

Загалом, фудокі мають велике історичне, культурне та наукове значення. Вони є важливим джерелом для вивчення ранньої японської цивілізації, а також демонструють унікальний синтез між природою, міфологією та суспільним устроєм тогочасної Японії.

Доречно у цьому контексті буде згадати також епічну поему “Хоцума Цутае”, яка містить альтернативну версію японських міфів. Цей твір складається з трьох частин – Книга Неба, Землі, Людини. Також є “Шінтошю”, що подає опис легенд.

Окрім проаналізованих письмових джерел, існує значна кількість коментарів, які аналізують та інтерпретують японські міфи. Так дослідник Н. Наїто у своїх роботах з фольклористики акцентує увагу на шінтоїстські міфи і їхній вплив на формування японської національної ідентичності. Р. Окада зосереджений на аналізі зв'язків між міфами та політичною владою в Японії, зокрема досліджуючи роль імператорської династії у поширенні міфів про божественне походження імператорів. А. Маніон аналізує образи японських богів, зокрема Аматерасу (богиню Сонця) та Сусаноо (бога бурі і морів).

Стосовно сучасного вивчення аспектів японської міфології, варто згадати дослідників тематичних студій (Japanese Studies). Роботи Д. Варлей, Д. Шамоон, Е. Накау, Х. Чен дають розуміння як зараз Японія синтезує релігію та суспільний устрій.

Також є значна кількість науково-популярної літератури. Дж. Левін, відомий дослідник, займається аналізом японської міфології в контексті

світових релігій та міфів. Він досліджує, як міфи пов'язані з релігійними системами сусідніх країн, зокрема Китаю та Кореї. М. Ашкеназі у своїх працях аналізує вплив буддизму на японську міфологію, зокрема, як буддистські концепції вплинули на інтерпретацію та переосмислення традиційних японських міфів.

Закордонні праці доповнюють розвідки вітчизняних японістів. С. Капранов у численних статтях структурує відомості про релігію та міфи Японії. В. Резаненко наголошує на тому, що міфологія є багат шаровою та динамічною системою, що зазнавала впливу як внутрішніх, так і зовнішніх факторів.

Резюмуючи, необхідно зазначити, що аналіз основних письмових джерел, а також сучасні наукові дослідження дозволяють глибше зрозуміти унікальність японської міфологічної картини світу.

1.2. Японська міфологія як форма етнонаціонального світосприйняття

Японська міфологія є не лише набором історій про божественних істот та героїв, але й глибоко інтегрованою системою світосприйняття, що відображає основні принципи культури, релігії та суспільства. Вона впливає на спосіб мислення, формує духовну основу японського народу та слугує інструментом для пояснення походження світу, людини та природних явищ. Міфи не лише допомагають пояснювати минуле, а й продовжують формувати сучасні культурні практики.

Центральною складовою японського світогляду є релігія шінтоїзму (“шлях богів”). Він існував у Японії з доісторичних часів і розвивався як частина місцевої культури. Шінтоїзм не був формалізований як єдина ритуальна система, доки не відбувся контакт із буддизмом у VI ст. Дві релігії співіснували, часто переплітаючись у побуті японців.

У період Мейджі (1868–1912 рр.) шінтоїзм було перетворено на державну релігію, і він відіграв важливу роль у націоналістичній ідеології, що підкреслювала божественність імператора як нащадка богині сонця Аматерасу. Це дозволяє зберігати ідею сакральної влади правителів, яка спирається на підтримку богів. Таким чином, міфологія не лише обґрунтовує право імператорів на владу, але й встановлює космічний порядок, де божества, природа та люди живуть у гармонії [13, с. 60]. Вже після Другої світової війни вчення втратило державний статус, але залишилось глибоко вкоріненою частиною японської культури.

Шінтоїзм базується на поклонінні природним силам і духам, що називаються камі. Вони можуть бути присутні в горах, річках, деревах, каменях, а також у видатних людях. Камі не є абсолютними богами та можуть мати як позитивні, так і негативні риси. Шінтоїзм не має засновника, священних текстів чи єдиної доктрини, оскільки він розвивався як набір ритуалів і вірувань, що виражають глибокий зв'язок японського народу з навколишнім середовищем та предками [16, с.17]. Вважається, що душі померлих продовжують існувати після смерті та впливають на життя своїх нащадків. Цей аспект поклоніння часто переплітається з практикою вшанування камі.

Святилища (джінджя) (див. Рис.4.1) є центрами релігійного життя шінтоїстських громад. Вони можуть бути присвячені конкретним камі або природним об'єктам і часто відвідуються для молитов, свят та обрядів. Входом до святини служать торії (див. Рис.5.1) – традиційні ворота, які відокремлюють священний простір від світу людей.

Свята в шінтоїзмі (мацурі) часто пов'язані з сезонними змінами або важливими подіями в житті громад. Під час їх проведення відбуваються процесії, молитви та жертвоприношення камі, а також різні ритуали, що підтримують гармонію між людиною і природою. Одним із найвідоміших свят є дитяче Шічі-го-сан. Діти разом із батьками відвідують святилища для благословення на здоров'я і довголіття.

Варто зазначити, що в японській міфології відображено тісний зв'язок між людьми та богами. Божества не є віддаленими або недосяжними істотами. Вони активно втручаються у життя соціуму, допомагають людям, або карають за порушення природного порядку. Наприклад, бог бурі Сусаноо є уособленням сили природи, яку потрібно вшанувати та тримати під контролем, щоб уникнути катастроф.

До всього, відсутня жорстка дихотомія між добром і злом, яку можна спостерігати в деяких інших міфологічних системах. Замість цього існує акцент на гармонії між протилежностями. Це частково пов'язано з японською філософією природного світу, де дуальні сили, такі як життя і смерть, світло і темрява вважаються частинами єдиного цілого [4, с. 57]. Міфологічні сюжети часто наголошують на циклічності часу та природних явищ. Наприклад, боротьба між Сусаноо та Аматерасу – це не просто конфлікт двох божеств, а символічний образ циклічності природи, де бурі й деструкція (Сусаноо) змінюються на спокій і світло (Аматерасу): *“Аматерасу, верховна богиня, мала молодшого брата Сусаноо. Це божество народилося, коли його батько Ідзанагі промив носа. Він створював безліч проблем, бешикетував на Небесній рівнині Такама-но хара, де жила Аматерасу, через що світ був повалений у хаос. Однак після того, як Сусаноо був вигнаний з Такама-но хара і прибув до Іджумо, він став героєм і здійснив низку подвигів...”* [18, с. 113]. Таким чином, японська міфологія наголошує на необхідності прийняття змін у природі та житті.

Японська міфологія також глибоко вплинула на розвиток мистецтва та естетичних концепцій. Наприклад, естетика *ва* ґрунтується на ідеї гармонії та природності, що відображає ключові принципи міфології. Міфи зображуються в японській живопису, театральних виставах (наприклад, театр Но), музиці та літературі. Художні твори, що презентують богів, героїв або природні ландшафти, завжди несуть глибокий символізм, відображаючи світоглядні уявлення про природу як живу силу, що вимагає поваги та гармонійної співпраці з людиною: *“Сусаноо і Кушінада-хіме влаштували*

будинок біля Суга, де Сусаноо сказав: “У цю місцевість прийшов я, і серце в мене легко”. На цьому місці зараз стоїть святилище Суга у місті Уннан, префектура Сімане. У Далекому святилищі, Окумія, куди можна піднятися гірською стежкою, є три івакурі, тобто скель, які вважаються місцем перебування божеств. Їх співвідносять із Сусаноо, Кусінада-хіме та їх божеством-дитиною мікогами Ясімадзінумі. Багато людей вирушають до цих скель, щоб щиро помолитися за щасливий шлюб” [18, с. 145].

Тож, японська міфологія відіграє важливу роль у формуванні світогляду народу, який бачить себе як частину великого божественного порядку природи. Вона наголошує на важливості гармонії, взаємодії з богами та циклічності часу. Міфологія не лише пояснює походження світу, а й слугує живою основою для релігійних і культурних традицій, що продовжують впливати на життя Японії до сьогодні.

1.3. Класифікація богів та духів

Класифікація богів та духів у японській міфології відображає складну систему вірувань, де вони відіграють різноманітні ролі у природному світі та духовному житті людей.

Попередньо ми окреслили, що камі можуть бути як великими божествами, так і малими духами, що населяють окремі об'єкти або природні явища. Класифікація їх у японській міфології є досить гнучкою і неоднозначною, оскільки вона тісно пов'язана з природою, релігійними практиками та соціальними нормами.

1. Амацукамі (небесні боги) є найбільш шанованими божествами у японській міфології. Їхнє місце проживання знаходиться на небі, вони керують космічним порядком та взаємодіють з іншими божествами і людьми через природні явища. Їх вважаються вищими і сильнішими за інших камі. До амацукамі належать:

Аматерасу (див. Рис.6.1) – богиня сонця, яка є однією з найвпливовіших постатей у японському пантеоні. Вона уособлює світло, порядок і благополуччя, а також вважається прародителькою імператорської родини. У “Кодзікі” ми знаходимо такі рядки: *“Аматерасу народилася безпосередньо зі свого батька (точніше з його лівого ока) Ідзанагі, під час його обмивання після відвідин країни мертвих. З правого ока та з носа Ідзанагі з'явилися брати богині - Цукійомі та Сусаноо. Перший став богом місяця, другий – богом вітру. Аматерасу стала богинею сонця, бо відразу після народження сяяла яскравим світлом. Три божества правили небесами, і старша сестра була їхнім лідером”* [26, с. 205].

Вже згаданий Цукійомі (див. Рис. 7.1) – бог місяця, який керує ніччю та темрявою. В одній з легенд про нього говориться, що: *“Цукійомі мешкав у небесному палаці разом зі своєю сестрою, сонячною богинею Аматерасу. На відміну від Сусаноо, він ніколи не заперечував права сестри на правління на рівнині Високого Неба. Якось вона послала його на землю до богині Укемоті-но камі. Та пригостила його їжею, яку вивергнула з рота”*[26, с. 210]. Він є менш помітним, ніж Аматерасу, але разом з нею і Сусаноо входить до тріади найважливіших богів у японському міфологічному пантеоні.

Сусаноо но Мікото (див. Рис. 8.1) – бог бурь, морів та деструктивної сили. Згідно “Кодзікі”, то: *“... Сусаноо був народжений з крапель води, якими Ідзанагі омив свій ніс. Від свого батька бог отримав у володіння море. Проте Сусаноо не хотів прийняти він правління, і хотів піти у країну матері, Не-но катасу куні. Його ридання про це були такі сильні, що викликали посуху по всьому світу”* [27, с. 95]. Він є одним із найбільш суперечливих богів, оскільки, хоча його дії часто мають руйнівний характер, він також є захисником людей від злих духів.

2. Куніцукамі (земні боги) – це божества, що керують земними процесами і тісно пов'язані з природними циклами. Вони виступають як покровителі певних регіонів, земель, гір, річок і інших природних

елементів. Земні божества відіграють важливу роль у місцевих культах та обрядах. До них належить:

Окунінуші (див. Рис. 9.1) – бог землі, родючості та медицини, який також є правителем країни мертвих. Він шанується як захисник людей та покровитель шлюбів: *“Наблизившись до палацу Сусаноо, Окунінуші зустрічає Сусері-біме - дочку Сусаноо, з якою обмінюється поглядами, що означають, що відтепер між ними укладений шлюб. Сусаноо не дає згоди на цей шлюб і влаштовує Окунінуші низку випробувань. Спочатку він посилає Окунінуші ночувати в зміїне житло, але того виручає чарівний шарф, що відганяє змій, який йому крадькома дала Сусері-біме. На другу ніч він повинен спати в приміщенні, повному ос та сороконіжок, і знову його захищає спеціальний чарівний шарф...”* [27, с. 118].

Та-но камі – божество полів і врожаїв, якого шанують під час свят врожаю. Цей бог забезпечує родючість землі та добробут сільськогосподарських громад.

3. Яоеро-джьо но камі (боги землі). Ця категорія охоплює безліч камі, які населяють природні об'єкти. У будь-чого може бути свій бог, і японці вірять, що ці духи відіграють важливу роль у підтримці гармонії між людиною та природою.

Рюджін (див. Рис. 10.1) – бог драконів і морів. Він вважається господарем водних стихій і має владу над дощем, річками та океаном: *“Рюджін живе в Рюгу-дзьо - чудовому підводному палаці, розташованому на дні океану. Палац, зроблений з коралів, з перлинами та морськими істотами, які служать божеству. У ньому зберігається його велика колекція магічних артефактів та скарбів. Одним із найвідоміших артефактів, що належали Рюджіну, були дорогоцінні камені припливів, за допомогою яких він керував морськими водами та контролював рівень моря”* [37, с. 5]. Його шанують моряки та рибалки, щоб уникнути небезпек на воді.

Фуджін (див. Рис. 11.1) – бог вітру, який контролює атмосферні явища та приносить як бурі, так і легкі вітри, що необхідні для сільського

господарства: *“..спочатку бог вітру Фуджін, як і його вічний суперник Райджін, був злим демоном, що протистояв Будді. Тоді Будда наказав захопити цих двох демонів. Після важкої битви з 33 зборами богів Фуджін і Райджін були полонені. З того часу вони стали служителями Неба”*[37, с. 9].

Кагуцучі (див. Рис. 12.1) – бог вогню, якого шанують під час обрядів, пов'язаних з очищенням і куванням: *“Коли Кагуцучі з'являвся на світ, то обпік своїм вогнем мати Ідзанаі, через що померла. Батько божества, Ідзанаі, піддавшись відчаю, позбавив сина голови легендарною зброєю Амен-но Охабарі, після чого поділив останки Кагуцучі на 8 рівних частин. З них згодом народилося 8 вулканів”* [40, с. 50]. Водночас він може бути руйнівною силою, якщо його не вшанувати належним чином.

4. Джінджя но камі (камі-учігамі). Ці божества є покровителями певних територій. Місцеві громади часто влаштовують свята, щоб вшанувати своїх богів і отримати їхню благословенність. До них належать:

Ямата но Орочі – міфічний змії з восьми головами, який був переможений Сусаноо. Він символізує дику природу і небезпеки, які можуть виходити з неї.

Інарі (див. Рис.13.1) – бог/богиня рису, родючості та процвітання. Його шанують у тисячах святинь по всій Японії, оскільки він є покровителем землеробства та торгівлі: *“Лисиці виходили на пошук мишей у поля, і це було провісником приходу весни. Люди вважали, що божество гір, спускаючись у долини, ставав богом полів. Мабуть, так у вченні Шінгон сталося злиття образів Дакіні та Інарі”*[44, с. 20]. Інарі часто асоціюється з лисицями (кіцуне), які є його посланцями.

5. Духи предків. Важливу роль у японській релігійній практиці відіграє поклоніння померлим. Вважається, що після смерті душі предків перетворюються на камі, які продовжують впливати на життя своїх нащадків. Ці духи можуть бути як захисниками, так і покровителями сімей

або окремих громад. Поклоніння предкам є однією з найдавніших форм вшанування камі, яке зберіглося до сьогодні.

6. Цукумогамі. З'являються в предметах, які існують понад 100 років. Вони можуть бути як доброзичливими, так і мстивими, залежно від того, як з ними поводитися.

Каракаса-обаке – дух парасолі, який став живим після століття використання. Він зазвичай зображується як парасолька з одним оком і ногами.

Мокумокурэн – духи, що населяють паперові двері (шьоджі) з отворами. Ці духи, як правило, невидимі, але їх можна помітити, коли очі з'являються в отворах, і вони можуть завдати шкоди тим, хто нехтує доглядом за будинком.

7. Демони і духи хаосу (йокай і оні). Окрім добрих камі, у японській міфології існують також злі духи, демони та істоти, які можуть приносити нещастя. Оні – це злі демони, які часто зображуються як великі та люті істоти з рогами і червоною або синьою шкірою. Вони можуть завдавати шкоди людям і є уособленням хаосу. Йокай – це більш широка категорія надприродних істот, що включає як злих, так і нейтральних духів, які можуть мати різноманітні форми – від монстрів до твариноподібних істот.

Зазначимо, що японська міфологія має складну ієрархію богів і духів, які відображають тісний зв'язок між світом людей та природою. Божества, які керують стихіями та місцевими регіонами, вимагають вшанування та шанування через обряди й ритуали. Через віру в камі японці встановлюють гармонійний баланс між духовним і матеріальним світом. Ця класифікація богів і духів підкреслює унікальну багатошаровість японського міфологічного світогляду.

Висновок до розділу 1.

У першому розділі дослідження ми детально розглянули основні аспекти японської міфології, які відіграють вирішальну роль у формуванні культурної ідентичності та світосприйняття народу.

В огляді письмових джерел та літератури ми виявили, що японська міфологія має глибокі корені, які простежуються в історичних текстах, таких як “Кодзікі” та “Ніхонгі”. Ці праці не лише документують міфи і легенди, а й слугують свідченням соціальних, політичних та культурних змін у Японії, відображаючи взаємозв'язок між божеством і людством.

Розглядаючи міфологію як форму японського світосприйняття, ми відзначили, що вона втілює уявлення про гармонію між людьми та природою, божественними силами і соціальними структурами.

Класифікація богів і духів виявила складність і багатогранність японської міфології. Боги та численні духи природи виконують різноманітні функції в суспільстві та відображають різні аспекти життя японців. Це підтверджує, що міфологія не є статичною системою, а динамічним елементом культури, здатним адаптуватися до нових реалій і викликів.

Загалом, перший розділ підкреслює важливість японської міфології як невід'ємної частини національної ідентичності, релігійної практики та соціальних взаємин. Вона продовжує впливати на сучасну японську культуру, зберігаючи глибокий зв'язок між минулим і сучасністю, а також надаючи нові перспективи для розуміння людського досвіду та сприйняття світу.

РОЗДІЛ 2. ОБРАЗ ЙОКАЙ ЯК ЧАСТИНА ЯПОНСЬКОГО МИСТЕЦТВА

2.1. Походження та місце йокай у фольклорі

Нами було з'ясовано, що міфологія є невід'ємною складовою японського світобачення. Серед численних богів та духів інтерес представляють йокай (див. Рис. 1.2) як один з ключових образів у фольклорі. Вони є центральними фігурами в оповіданнях про надприродне та жахливе. Саме походження йокай має глибоке історичне коріння та відноситься до давніх вірувань Японії.

З часом ці істоти увійшли в контексти релігійних практик шінтоїзму і буддизму. Сприйняття камі вплинуло на уявлення про йокаїв як про нижчих за них. Буддизм також зіграв роль у формуванні образу йокаїв, вносячи поняття карми та переродження, що могло бути пов'язано з покаранням за вчинки людей [8, с. 137]. Крім того, йокаї виконують роль у передачі моральних уроків, поясненні природних явищ і відображенні соціальних норм.

Фольклорні оповідання про істот часто передавалися з покоління в покоління, зберігаючи традиційні уявлення про світ і взаємодію з ним. Взаємодія з ними пояснювала незвичні події або нещастя, наприклад, хвороби, неврожаї, або загадкові смерті. Також йокаї з'являлися в легендах про героїв або про буденні ситуації, де люди зустрічаються з надприродними силами і намагаються їх зрозуміти чи перемогти.

У японській міфології існує безліч різновидів йокаїв, кожен із яких має свої унікальні риси. Ми можемо виділити ключові аспекти відтворення істот у фольклорі, окреслюючи їх характерні особливості.

Танукі. Це міфічні створіння, які мають зовнішність єнотоподібних собак, реальних тварин, що мешкають у Японії (див.Рис.2.2). Вони постають як чарівні істоти зі здатністю до перетілення, відомі своїми жартівливими

витівками: *“Давним-давно жили-були десь старий і стара. Неподалік від них жив старий шкідливий Танукі. Щоночі виповзав він зі своєї нори і безжально спустошував старе поле, псуючи йому гарбузи та дині, які він вирощував у поті чола. Як не добродушний був старий, а й він не міг терпіти цього.”* [50, с. 206].

Один з найвідоміших трюків йокай-танукі – перетворення на ченців, торговців, щоб ввести людей в оману і змусити їх витратити гроші на непотрібні речі. Саме через це, вони асоціюються з невловимим везінням, тимчасовим достатком. Фігурки танукі можна знайти біля ресторанів, готелів і магазинів по всій Японії, оскільки вони вважаються оберегами для залучення клієнтів і успішної торгівлі.

Істоти часто з'являються в аніме, мангах і фільмах. Наприклад, фільм «Помпоко: Війна танукі» (реж. Ісао Такахата, 1994), де створіння зображені як захисники природи, які використовують свої магічні здібності, щоб зберегти свої ліси від руйнування через урбанізацію.

Кіцуне (лисиця). Віра в них тісно пов'язана з культом божества рису та врожаю Інарі. Вважається, що кіцуне (див.рис. 3.2) є його посланцями або служителями, і тому їх шанують як захисників родючості та добробуту. Статуї лисиць часто розміщують біля синтоїстських храмів Інарі, де вони охороняють святі місця: *“Основна легенда свідчить, що кіцуне - посланці богині Інарі, яка втілює родючість і достаток. Божество під час великого голоду спустилося з небес на білій лисиці і врятувало людей. Саме в цей момент разом із нею і прийшли її посланці - Кіцуне.”*[44, с. 15].

Вважається, що коли лисиця досягає певного віку (зазвичай це 100 років), вона набуває здатності приймати людську подобу. Окрім превтілення, вони можуть створювати ілюзії, змушуючи людей бачити те, чого насправді немає. Іноді кіцуне можуть керувати вогнем, особливо так званим “лисячим вогнем” (кіцунебі), який використовують для залякування.

Залежно від їхнього ставлення до людей і поведінки, кіцуне поділяються на: дзенко (добрі лисиці), які часто діють як охоронці та

покровителі будинків і сімей, та яко (темні кіцуне). Останні можуть вводити в оману мандрівників, викрадати речі або жартувати над людськими слабкостями.

Кіцуне часто виступають у ролі трікстерів, особливо в історіях про їхню здатність перевтілюватися на жінок. Оповіді де вони приймають форму прекрасної дівчини і заводять роман із чоловіком, є однією з найбільш поширених тем у японському фольклорі. Зазвичай такі сюжети мають сумний кінець. Чоловік дізнається, що його кохана насправді лисиця, і вона змушена втекти або розкрити свою справжню сутність: *“...якось, у присутності гостей, дружина злякалася собаки і почала ховатися, прийнявши свій справжній образ. Вона збиралася піти з дому, але чоловік зупиняє її словами: "Ти прожила зі мною багато років. Ходімо й поспимо". З того часу вона стала приходити до нього ночами у вигляді жінки, а йти в образі лисиці...”* [27, с. 102].

Хебі. Це змії, які асоціюються з водою і дощем. Вони є символами родючості. (див. Рис.4.2) У давні часи хебі вважали захисниками полів і врожаїв, особливо в районах, де вода відігравала ключову роль для сільського господарства. Завдяки своїй здатності скидати шкіру, змії стали уособленням циклу життя, смерті і відродження. Цей процес вважався знаком оновлення.

Хебі також означають мудрість і знання, що пояснює їх зв'язок з підземними світами і таємницями природи. У багатьох японських легендах вони виступають як охоронці святилищ або навіть як божества, що захищають людей. Як хижаків і отруйних тварин, змії втілюють небезпеку і руйнівні сили:

У японській міфології є кілька хебі, популярний з них Ямата-но-Орочі. Величезна змія з вісьмома головами і вісьмома хвостами, вона постає як загрозлива істота, яку переміг бог Сусаноо. Легенда про Ямато-но-Орочі є однією з найвідоміших і розповідає про боротьбу між добром і злом, що відображає амбівалентну природу хебі: *“Сусаноо пообіцяв позбавити їх від*

Ямата-но, воротити за умовою, що він одружується з Кусінада-хіме. Він наказав приготувати міцне саке і розлити його на вісім бадей. Коли з'явився змії, він випив саке своїми вісьмома головами, сп'янів і заснув, і тоді Сусаноо розрубав його на шматки мечем, який носив на поясі”[27, с. 112].

Також у японських легендах змії можуть перевтілюватися на жінок. Однією з таких історій є розповідь про Нуре-онна. Це йокай, що має тіло змії. Її ім'я дослівно означає “мокра жінка” і дух асоціюється з водоймами. За переказами, Нуре-онна з'являється на березі річок або морів з довгим чорним волоссям і звабливим поглядом, що зачаровує тих, хто наважується подивитися їй в очі: *“Нуре-онна заманює людей, інколи, прикидаючись звичайною жінкою з дитиною на руках. Якщо хтось пропонує допомогу й бере дитину, ноша збільшується, і жертва вже не може втекти, що дозволяє Нуре-онні затягнути її у воду та втопити. В інших версіях вона просто використовує свій гіпнотичний погляд і потужні укуси, аби атакувати і пити кров тих, хто наблизиться до неї”* [28, с. 306].

Історії про цього йокай служили застереженням щодо обережності з незнайомцями та небезпек біля води. У деяких регіональних версіях Нуре-онна навіть виступає як дух-захисник для рибалок, що додає ще більше загадковості до її образу.

Муджіна (борсук): “Духи здатні змінювати свій вигляд. Вони дуже похливі і вважають за краще уникати взаємодії з людьми. Саме тому їх зустрічають набагато рідше. На відміну від інших йокаїв-тварин, муджіна набагато сильніше дбають про своє маскування. Коли настає ніч, вони набувають своєї людської форми. Зазвичай це вигляд маленького хлопчика в кімоно, який співає пісні на вулиці. Якщо до нього підходить незнайомец, він відразу ж тікає в темряву і знову перетворюється на борсука. Нерідко муджіна люблять набувати форми іншого йокай - нонперабо.” [18, с. 113].

Найчастіше муджіна (див. Рис.5.2) приймають подобу ченців, красивих жінок або безликих людей. Останній образ є поширеним і лякаючим у японських оповідях. Муджіна можуть створювати реалістичні ілюзії,

змушуючи людей бачити або відчувати те, чого насправді немає. Це робить їх справжніми майстрами обману.

Одна з історій про муджіна розповідає про створіння, яке перетворюється на безлику жінку. У цій легенді чоловік та жінка йдуть темною дорогою і зустрічають на своєму шляху людину, що сидить або стоїть на узбіччі. Коли ж вони підходять ближче і намагаються звернутися до цієї незнайомця, він повільно повертається до них обличчям і вони бачать, що в нього тільки гладка шкіра замість рис.

Бакенeko та Некомата (коти) (див.рис.6.2). Обидва персонажі наділені магичними властивостями і здатні приносити як удачу, так і нещастя.

Бакенeko перекладається як “перевертень-кіт” або “кіт, що змінює форму”. Легенди про нього виникли через віру в те, що тварини, які живуть довго (зазвичай більше 13 років) або виростають до великих розмірів, можуть набувати магичних здібностей і стати бакенeko. У деяких легендах ці йокаї можуть випускати вогонь або навіть керувати полум'ям: *“У давнину, в одному старому храмі, в який ніхто не заходив, оселилася кішка. Вона стала виходити на дорогу і сидати на задні лапи і піднімаючи передню лапу, ніби запрошуючи людей до храму. Дізнавшись про таке диво, натовп повалив у цей храм. З того часу статуї кішок з піднятою передньою лапою вважаються такими, що приносять удачу і часто ставляться перед храмами і в будинках”* [18, с. 155]. Бакенeko також можуть оживляти мертвих або керувати їхніми тілами, що додає їм репутацію небезпечних створінь. У деяких історіях ці коти пожирають або висмоктують життєву енергію людей, що підкреслює їх темну природу. Наприклад, вони можуть превтілитися у господиню дому, крадучи їжу або гроші.

Некомата – “кіт з двома хвостами”. У оповідях істот можна побачити на вершинах гір, де вони здійснюють танці з полум'ям, що символізує їхній зв'язок із надприродними силами. Вважалося, що коли кіт перетворюється на йокая-некомата, він може приносити біди своїм господарям і навіть викликати лихо на цілі села: *“Священик бідного буддійського храму тримав*

кішку, а потім вона зникла. З'явившись йому уві сні, вона сказала, що в багатому будинку недалеко проходять похорони, і вона збирається там побешкетувати. Кішка навчила його заклинання, прочитавши яке він зможе зупинити злі підступи. Такі «містичні здібності» ченця принесли йому славу, а храму процвітання» [12, с. 140].

Окамі (вовки) (див. Рис. 7.2) В японській міфології та фольклорі вони займають особливе місце як священні та таємничі істоти, що володіють могутніми силами: *“Окамі розуміє людську мову та вміє заглядати у людські серця. На відміну від інших йокаїв, він є добрим позитивним героєм! Окамі в японських «вовчих легендах» (окурі-окамі) виступає захисником лісів і гір, помічником людей, що потребують людей”* [16, с. 116]. Саме образ вовків в японській міфології поєднує в собі повагу до дикої природи та віру в надприродні сили, якими вона наділена. У багатьох регіонах Японії тварин шанували як захисників від хвороб або поганих сил. Наприклад, селяни вірили, що вовки можуть охороняти їхні врожаї та худобу. У релігії шінтоїзму вони часто вважаються посланцями камі. Одним із таких божеств є Окамі-камі. Люди зверталися до нього з молитвами про захист від ворогів або з проханням про благословення для своєї землі. Наприклад, у храмі Міцуміне-джинджа на горі Міцуміне в префектурі Сайтама вовків вшановують як захисників гір і лісів.

Однак, не всі оповіді про вовків мають позитивний характер. Іноді вони виступають у ролі небезпечних створінь, які можуть полювати на людей, якщо їх роздратувати або порушити спокій.

Окамі часто з'являються в японських фільмах, аніме та відеоіграх як символ сили, самотності або дикості. Наприклад, у відомій відеогрі «*Окамі*» головний герой, вовк Аматерасу, є інкарнацією богині сонця. А у аніме «*Принцеса Мононоке*» (реж. Хаяо Міядзакі, 1997) також зображені окамі, які виступають захисниками лісу і символізують природну силу, що протистоїть людським спробам підкорити природу.

Цучігумо (павук) (див. Рис.8.2). Історія про духа виникла під час періоду Хейан (794–1185). Спочатку ця назва стосувалася не тільки павуків, а й племінних груп, які чинили опір імператорському правлінню в Японії. Поступово вона трансформувалася в легенду про монстра-павука: *“За легендою, храм Кацурагі Хітокотонуші був побудований як нагадування про те, що в цих місцях імператор Джімму піймав цучігумо в пастку і поховав їх частини тіла окремо, щоб образа і злість вбитих не завдали шкоди живим”* [24, с. 302]

Також відома казка про героя Мінамото но Йоріміцу (Райко), який зустрів цучігумо під час своїх пригод. Коли він лікувався від хвороби, на нього напав дух, що перетворився на павука. Мінамото та його супутники переслідували й перемогли величезного звіра, що знову з'явився перед ними як справжній йокай.

Існують також старовинні сувої та картини, де відображено битви самураїв з цією істотою. Вони вказують на те, що цучігумо символізує хаос, страх і неконтрольовану силу природи, яка може захопити людину зненацька: *“Йоріміцу та його солдати зустріли армію ворога на підступах до столиці. Коли було завдано удару генералу армії, інші йокаї розчинилися в повітрі. Це були лише ілюзії. Цучігумо кинувся тікати з поля бою, воїни погналися за ним, відстеживши його слідом крові. Коли Йоріміцу та солдати прийшли в печеру, жінка перетворилася на величезного павука. Самурай розрубав їй черево одним ударом, з живота полізли тисячі павуків розміром із немовлят. Воїни перебили весь виводок і повернулися до столиці, щоб стати героями перед імператором.”*[24, с. 345]. Цучігумо також може виступати як алегорія конфлікту між варварськими племенами і цивілізованим суспільством Японії.

Тенгу (див. Рис. 9.2). Найвідоміший йокай, що має риси людей і птахів, і зазвичай зображується як воїн або дух-хранитель. Його образ різноманітні: *“Мав тіло людини, гачкуватим обличчям, маленькою головою, крилами і кігтями. Викрадає дорослих та дітей, розпалює пожежі. Розриває частини*

тих, хто навмисно завдає шкоди лісу. Іноді карасу тенгу звільняє викрадених ним людей, але, залишившись живими, вони поверталися додому недоумкуватими”.[26, с. 260].

Історії про тенгу з'явилися ще в ранніх буддійських текстах, де їх описували як злих духів, що спокушають і відводять людей від шляху праведності. Їхнє ім'я походить від китайського міфічного духа, що звався “небесним псом”: *“Коли країна була ще молодою, злий бог шторму Сусаноо но Мікото створив першого Тенгу з крилами великої чорної ворони, який виконував його накази в зі смертними. Він наділив Тенгу владою керувати стихією, силою змінювати свій вигляд, владою над великими горами та лісами, а також здатністю рухатися за небом. Сусаноо Мікото назвав свій витвір Соджьобо та подарував йому два подарунки. Перший подарунок був віяло, виготовлене з пір'я фенікса, який мав силу відроджуватися, а другий подарунок - меч, інструмент, який призначався тільки богам. Після цього Сусаноо Мікото попрощався зі своїм творінням і відправив його на землю”* [26, с. 273]. У цьому тексті прослідковується еволюція йокаїв та їх розподіл за функціями. Так, наприклад, карасу-тенгу з головою ворона, з дзьобом і крилами володіють здатністю літати між світами. Тоді коли ямато-тенгу має людське тіло, зображується в червоному одязі, з віялом у руках, що дозволяє викликати вітри. Вони вважаються сильнішими та мудрішими за карасу-тенгу.

Тенгу іноді викрадають людей, особливо священників або дітей, щоб навчати їх своїм мистецтвам. Проте, якщо хтось проявляє неповагу або нахабство, дух може бути небезпечним і карати тих, хто порушує гармонію з природою.

У японців існує історія про війну тенгу з монахом на ім'я Сайгьо, якого вони спокушали і випробовували, але він зміг протистояти їхнім спокусам і залишився вірним своєму духовному шляху.

Юрей (привиди), які з'являються в результаті неспокійної смерті або незавершених справ у світі живих (див. Рис.10.2). Вважається, що людина

повинна пройти через ритуали, які забезпечують спокій її душі. Якщо ж цього не відбувається, дух може перетворитися на юрей і шукати розплати: *“Через роки після несправедливого вбивства державного чиновника Мітідзана одним із членів клану Фуджівара столицю накрили блискавки та зливи, що викликали пожежі та повені. Незабаром помер голова Фуджівара і спадкоємець імператора Дайго, що повністю переконало всіх у тому, що ці лиха та жертви викликав неспокійний дух. Щоб утихомирити його, імператор особисто відновив його втрачене добре ім'я”* [28, с. 100].

Юрей зображуються в білому вбранні (традиційне для поховальних обрядів), з довгим чорним волоссям і примарним виглядом. Вони можуть з'являтися в будинках або місцях, пов'язаних з їхньою смертю, і спричиняти нещастя тим, хто їх потурбує.

Доповнюють юрей *онрьо* (див. Рис.11.2), які повертаються зі світу мертвих, щоб мститися за кривду, завдану за життя. Це потужні й небезпечні духи, здатні викликати нещастя, хвороби або смерть своїм ворогам: *“...один із найвідоміших онрьо Японії – невpokійний дух Оіва, до чиєї могили й досі стікаються з усієї країни та її меж, щоб вшанувати її пам'ять. Існує навіть храм Оіва в районі Йоцуя Токіо: у цьому храмі можна звернутися з молитвою до богині Інарі, якою молилася сама Оіва”* [28, с. 115] В японській культурі образ онрьо асоціюється з історіями про зраду і несправедливість, а також є популярним персонажем у японських фільмах жахів і театральних виставах.

Каппа (жаба) (див. Рис.12.2) водяні духи, які живуть у річках, озерах і болотах. Вони відомі своїм небезпечним характером. Каппа можуть нападати на людей, особливо дітей, втоплюючи їх у воді. Однією з рис йокаїв є «чаша» з водою на їхніх головах – якщо її вміст розіллється, дух втратить свою силу: *“...вона нагадує дитину, на маківці є гладка кругла частина, «тарілка», а навколо неї росте щось на зразок волосся. Тіло зелене, без волосся, рот загострений і схожий на пташиний дзьоб, часто жовтий. У каппи черепаший панцир на спині та перетинки на пальцях рук та ніг. Він*

ховається у воді в річках і озерах, вистачає плавців за ноги, тягне їх у воду і топить. Це страшний йокай, але з якоїсь причини в наші дні він став популярним персонажем, і нинішній каппа зображується у вигляді кумедного привида” [30, с. 15]. Іноді каппа навіть можуть допомагати людям, якщо ті пропонують їм огірки – улюблену їжу духів.

Схарактеризувавши популярні у японському фольклорі образи йокаїв, ми можемо резюмувати, що вони відображають глибокий зв'язок між людиною, природою і надприродними силами. Поєднуючи в собі стародавні вірування і сучасну символіку, йокаї продовжують займати важливе місце в японській культурній традиції, надаючи змогу японцям досліджувати складність свого світогляду через призму легенд і міфів.

Крім того, йокаї з'являються в численних художніх творах, фільмах і телевізійних шоу. Образи духів використовуються для вираження людських страхів і надій, адаптуючись до нових умов і реалій сучасного світу.

2.2. Символізм істот у класичних японських малюнках та гравюрах Укійо-е

Йокай популярні не лише в усній чи писемній фольклорній творчості. Їх образи художньо відтворюються у традиційних малюнках та гравюрах Укійо-е (див.13.2). Цей жанр мистецтва, набув свого поширення у період Едо (1603–1868). Твори зображали різні аспекти повсякденного життя, природи, краєвидів, а також міфологічні та фантастичні сюжети. До того ж, Укійо-е мало великий вплив на західних художників у ХІХ столітті, особливо на представників імпресіонізму.

Одна з найпоширеніших тем творчості – зображення жінок у красивих кімоно, у повсякденні або святкові моменти. Художники приділяли особливу увагу моді та витонченості образів. Також гравюри зображали знаменитих акторів театру Кабукі у характерних позах, під час виконання драматичних сцен [5, с. 16]. Такі твори були популярними серед шанувальників театру.

Важливою темою для Укійо-е стали ландшафти Японії. Популярними серіями є “36 видів гори Фуджі” Кацушіки Хокусая та “53 станції Токайдо” Утагави Хірошіге.

Особливе місце в мистецтві укійо-е займають зображення йокай. Духи у класичних гравюрах постають як істоти, що балансують між страшним і комічним. Вони уособлюють небезпеку, що виходять за межі раціонального людського розуміння. Але водночас йокай викликають цікавість глядача. Завдяки гравюрам Укійо-е, художники могли детально відтворювати фантастичних істот, підкреслюючи їхню екстравагантність і містичну природу.

Зображення йокай виконували роль своєрідного “візуального театру”, де страх перед надприродним поєднувався з відчуттям естетичного задоволення. Твори показують йокай у різних контекстах: вони могли бути як хижаками, що полюють на людей, так і просто кумедними чи дивними створіннями, що мешкають поряд.

Укійо-е символічно підкреслює природну силу йокаїв. Наприклад, цукумогами уособлюють мінливість часу або незрозумілі явища природи. Деякі йокай звертаються до людських гріхів, страхів або негативних емоцій. Так кіцуне або танукі зображуються як не чесні персонажі, символізуючи хитрість.

Багато йокай виступали як посередники між світом живих і мертвих. Наприклад, онрьо вказують на помсту та несправедливість. Їх зображення у гравюрах часто підкреслювали тривогу перед невідомим потойбічним світом та показували вплив духів на людське життя.[30, с. 12].

У деяких випадках образ йокай використовували для сатири. Майстри Укійо-е писали духів у гумористичних контекстах, використовуючи їх як засіб для висміювання людських слабкостей, політичних або соціальних проблем. Художник Кацушіка Хокусай створив серію гравюр, де демонстрував страхітливих та кумедних йокаїв. Митець втілював їх у

вигляді гротескних та деформованих постатей, що підкреслювало їхню надприродність.

Цукіока Йошітоші, ще один відомий майстер Укійо-е, зображував йокай у своїх сюжетах про примар і духів. Він підкреслював містичну природу істот, використовуючи сильні контрасти і насичені кольори, що створювало напружену атмосферу.

Символізм йокай у класичних гравюрах Укійо-е має глибокий вплив на сучасне японське мистецтво, анімацію і популярну культуру. Образи цих істот стали частиною візуального простору японської культури. Однак, вони залишаються втіленням давніх страхів і фантазій, що продовжують привертати увагу як глядачів, так і художників.

2.3. Зображення йокай у театральних формах Кабукі та Но

Традиційні японські театральні форми, такі як Кабукі та Но представляють собою спосіб передачі міфів, легенд і фольклорних сюжетів у яких йокаї відіграють значну роль. Унікальність зображення духів полягає у специфічних методах акторської гри, сценографії та використанні символічної мови, які допомагають створити яскраві, загадкові образи.

Театр Но (див. Рис.14.2) відомий своєю мінімалістичною естетикою, ритуалізованими рухами, використанням масок і глибоким зв'язком з японськими релігійними та духовними традиціями. Він сформувався в період Муроматі (1336–1573) і був тісно пов'язаний із буддизмом дзен. Но розвинувся на основі релігійних танців і пісень, об'єднуючи елементи з народних вистав і придворних церемоній.[9, с. 101]. Першими видатними акторами були Кан'амі та його син Дзеамі, які створили більшість канонічних творів та визначили стиль, що залишається основою для сучасного театру.

Сцена в Но є дуже простою і зазвичай складається з дерев'яної платформи з дахом, без декорацій. Актори рухаються повільно, часто в ритмічному, танцювальному стилі, що символізує різні події або емоції.

Маски є однією з особливостей театру Но. Вони використовуються для зображення різних персонажів, таких як боги, привиди, демони, жінки та старі люди. Вони дозволяють акторам передавати характер і емоційний стан героя через мінімальні рухи, а також дають простір для інтерпретації глядачем.

Виступ супроводжується грою на традиційних інструментах, таких як барабани та флейта. Спів у театрі Но також виконується в особливому стилі, з глибокими, тягучими звуками, що підкреслюють духовну атмосферу вистав.

Ролі в Но виконують виключно чоловіки, навіть жіночі ролі. Актори зазвичай походять із театральних династій, і їхнє навчання починається з дитинства. Головний актор називається сіте, а другорядний – ваджі.

П'єси використовують сюжети старовинних легенд, міфів, які включають в себе богів (камімоно), воїнів (шьюрамоно), жінок (каджурамоно), божевільних (кьораномоно), демонів (кіріно). Серед йокаїв найчастіше в Но зображуються онрьо [11, с. 1595]. Наприклад, дух зрадженої жінки або вбитого воїна може бути головним персонажем вистави, шукаючи відплати за кривду. Вистави на основі таких сюжетів підкреслюють трагічну природу людського існування та крихкість межі між світом живих і мертвих. А маски йокай створюють атмосферу таємничості й страху. Їх риси підсилюють ілюзію надприродної присутності. Наприклад, маска ханні (демонічна жінка) використовується для зображення жінок, перетворених на демонів через гнів або ревності.

Також актори театру Но використовують повільні рухи, щоб показати йокай як істот з іншого світу. Ці пози, разом із специфічною музикою і звуковим супроводом, створюють відчуття неземної природи йокаїв. Гра акторів підкреслює їхній невидимий зв'язок із потойбіччям, змушуючи глядача зосередитися на духовних аспектах драми.

Театр Кабукі (див. Рис.15.2), який виник у XVII столітті (період Едо) завдяки жінці на ім'я Ідзумо но Окуні. Вона створила новий жанр розваг, що

поєднував танці, пісні та виступи в унікальному стилі. Перші вистави Кабукі виконувалися жінками, але через проблеми з порядком і моральністю влада заборонила їм виступати, і згодом на сцені з'явилися виключно чоловічі актори, які називаються оннагата.

Костюми у виставах надзвичайно яскраві, розкішні та екстравагантні. Вони допомагають глядачеві розпізнати персонажів і підкреслюють драматичні елементи вистави [7, с. 110]. Так характерний грим кумадорі використовується для зображення героїв і демонів, підкреслюючи їхні риси через кольорові лінії на обличчі. Наприклад, червоні лінії символізують силу та героїзм, а сині чи зелені – негативні або надприродні персонажі. Доповнює це міе – особлива поза, яку актори Кабукі приймають під час кульмінаційних моментів вистави. Вона супроводжується виразним поглядом і статичністю, коли персонаж зупиняється на кілька секунд. Міе є своєрідним візуальним акцентом і підсилює драматизм сцени.

Кабукі супроводжується традиційною японською музикою, яка виконується на інструментах, таких як шямісен (триструнний інструмент), барабани і флейта. Вона не тільки створює настрій, але й підтримує ритм дії та танців.

Однією з відмінних рис Кабукі є сценічний майданчик, який оснащений ханамічі – вузькою платформою, що простягається через глядацьку залу. Актори можуть виходити на неї, що дозволяє їм взаємодіяти з аудиторією і створює відчуття присутності героїв у залі.

П'єси кабукі поділяються на два основні жанри: джідаймоно (історичні драми) та семамоно (сучасні драми). У цих виставах використовують арегото, що означає “груба гра”. Це екстремально драматична, навіть перебільшена форма виконання, яка підкреслює силу та відвагу героїв.

Йокай у Кабукі представлені більш драматично в порівняно з театром Но. Вони з'являються у виставах, що мають фантасмагоричний характер. Наприклад, образ тенгу або кіцуне можуть бути як негативними персонажами, так і грати роль захисників або помічників головного героя.

“Існує й інший сюжет, поширений у театрі Кабукі, японській літературі та гравюрі під назвою «Земляний павук насилає морок на Райка та його чотирьох богатирів». Тут Райко – інтерпретація Йоріміцу. Починається все з того, що в черговому поході Райко хворіє через прокляття павука-перевертня (швидше за все, Йорогумо, про якого ми поговоримо пізніше). Уві сні до нього приходить двометровий чернець, який присипає підопічних командира, а його самого намагається пов'язати. Перемагаючи слабкість, Йоріміцу розрубє старого, слідами з його крові герої знаходять курган за храмом Кітано і павука розмірів 1,2 – 1,5 м. Богатирі пов'язують істоту, протикають її залізним мечем і здирають шкіру біля русла річки. Хвороба відступає, Райко називає свій меч Кумокірі – «ріжучий павуків». У деяких версіях вважається, що павуком був онре (мстивий дух) племені цучігумо, переможений імператором Дзімму”.[28, с. 306].

У Кабукі велика увага приділяється візуальному зображенню йокай. Актори носять тематичні костюми та використовують складний грим, що допомагає підсилити ефект надприродності. Наприклад, образи духів можуть супроводжуватися яскраво розфарбованими обличчями, великими крилами, паурами або іншими деталями, що додають персонажу страхітливості або гротеску.

У театральних виставах використовуються і технічні спецефекти для створення вражаючих появ йокай. Актори можуть миттєво з'являтися на сцені або зникати за допомогою хитромудрих механізмів сцени (наприклад, використання платформи маварі-бутаї для швидких змін декорацій або персонажів) [21, с. 50]. Такі прийоми підсилюють магічний ефект появи йокай, роблячи їх присутність на сцені ще більш вражаючою.

На відміну від більш спокійного та символічного театру Но, у Кабукі актори грають своїх персонажів емоційно і активно. Йокай часто проявляють свої надприродні сили через інтенсивні бої, драматичні моменти перетворення або гротескні сцени, що викликають у глядача страх і захоплення водночас.

У театрі Кабукі та Но йокай уособлюють теми боротьби між добром і злом, людською смертністю та загадками потойбічного світу. Через ці фігури глядачі можуть відчувати як страх, так і катарсис, співпереживаючи героям, які стикаються з цими надприродними істотами. Йокай у театрі також виступають своєрідним символом людських емоцій, що дає можливість глядачам рефлексувати над власними почуттями.

Зображення йокай у традиційних театральних формах – це важливий аспект японської культури, який не лише відображає вірування та міфи народу, а й служить засобом для глибокого естетичного переживання. У театрі Но духи представлені як символи духовного світу, через які розкриваються теми потойбічного та незрозумілого, тоді як у Кабукі вони виступають як яскраві, динамічні персонажі, що приносять емоційне напруження і магію на сцену.

Висновок до розділу 2

У цьому розділі було проаналізовано важливість йокай в японському мистецтві, їх походження та роль у фольклорі, символізм у класичних малюнках і гравюрах Укійо-е, а також їхнє зображення в театральних формах Кабукі та Но.

Походження йокай тісно пов'язане з японською культурною спадщиною, адже вони виступають не лише як міфологічні істоти, але й як відображення соціальних страхів, моральних уроків та емоційних станів. Їхнє місце в японському фольклорі підкреслює важливість усного народного мистецтва та його вплив на формування національної ідентичності.

Символізм йокай у класичних японських малюнках та гравюрах Укійо-е виявляє глибоке проникнення цих істот у художню традицію, де кожен йокай наділений специфічними рисами та значенням, що відображає вірування та уявлення про природу.

Зображення йокай у театральних формах Кабукі та Но, з іншого боку, демонструє динаміку та глибину емоцій, які вони можуть викликати у глядачів, підкреслюючи їхню роль у культурному вираженні та збереженні колективної пам'яті.

Отже, образ йокай є невід'ємною частиною японського мистецтва, яка відображає багатогранність національної культури, сприяє її розвитку та служить джерелом натхнення для сучасних художників. Цей аналіз підтверджує, що духи не лише зберігають унікальну естетичну цінність, а й продовжують формувати уявлення про японську культуру в цілому.

РОЗДІЛ 3. АКТУАЛІЗАЦІЯ ЙОКАЙ У СУЧАСНІЙ ПОП-КУЛЬТУРІ ЯПОНІЇ

3.1. Репрезентація йокай в мангах “Книга друзів Нацуме” та “Тегеґе но Кіторо”

У сучасній поп-культурі Японії відображається багатогранне поєднання традиційної міфології з новими засобами вираження національних особливостей, які активно інтегрують ці аспекти в суспільне життя. Так йокай, відомі у першу чергу через фольклорні історії та класичне мистецтво, нині знаходять своє представлення у манзі, аніме, відеоіграх та інших візуальних формах, що дозволяють осучаснювати образи істот та популяризувати їх.

Розглядаючи у цьому контексті манґу, варто зазначити, що це у першу чергу графічний комікс, який ще називають комікку. Він характеризується особливим стилем малювання і наративом. Що важливо, манґа орієнтована на різні вікові групи і жанри, відповідно включаючи елементи бойовику, романтики, фентезі, науки, історії, хоррору [34, с. 15].

Якщо звернутися до витоків японського коміксу, то його історія розпочалася ще у давні часи. У ході свого розвитку він проходив через різні періоди та культурні впливи, формуючи сучасний вигляд та набуваючи рис визначної форми мистецтва та літератури. Вже починаючи з періоду Нара (VIII ст.) в Японії створювались перші ілюстровані тексти або «сувої зображень тварин». Вони стали прототипами манґи. Ці малюнки показували гумористичні сцени з антропоморфними істотами й мали сатиричний характер.

У період Едо, як ми визначили раніше, мистецтво гравюру Укійо-е набуло популярності. Художники, такі як Кацушіка Хокусай, створювали роботи, що зображували повсякденне життя, природу, а також фантастичні сюжети. Але саме Кацушіка ввів у вжиток термін «манґа» на початку XIX

століття, коли опублікував серію ілюстрацій «Хокусай манга» (1814-1834), що демонструвала різноманітних героїв та їх емоції. Хоча ці зображення не були коміксами у сучасному розумінні, їхній вплив на формування жанру був значним [31, с. 20].

Відзначимо, після відкриття Японії для Заходу в 1850-х роках відбулося зростання культурного обміну, який вплинув на розвиток манги. Європейська карикатура та ілюстрація стали поширеними у країні, і японські художники почали експериментувати з новими стилями та техніками. Так з'явився гумористичний журнал “Japan Punch” (1862) Чарльза Віргмана, який пропонував широкій аудиторії політичні та соціальні карикатури. Саме цей період заклав основи для розвитку серійної манги у вигляді коротких комічних історій. А у 1920–1930-х роках вже почали виходити періодичні журнали коміксів, такі як “Shonen Club” (1914) і “Shojo Club” (1923), які орієнтувалися на дітей та молодь. Манга стала простим та доступним способом розповіді про події.

Також варто згадати у цьому контексті діяльність мангака Осами Тедзукі, якого часто називають “хрещеним батьком японської анімації”. У 1947 році він опублікував “Shin Takarajima” (Новий острів скарбів), що стала надзвичайно популярною і привернула увагу до манги як до серйозної форми мистецтва. Саме Тедзукі спробував додати у малюнки кінематографічні прийоми, які дозволили створювати динамічні сцени з ефектом руху [34, с. 101].

У 1970-х роках манга перетворилася на величезну індустрію, що охоплювала різні жанри. З'явилися культові твори, такі як “Дороро” (1968) вже відомого Осамі, “Lone Wolf and Cub” (1970) Кадзуо Койке, “Людина-диявол” (1972) Го Нагаї, а також “Candy Candy” (1975) Кьоко Мідзукі та Юміко Ігарасі, які значно розширили функціональність коміксів. Різноманіття тем і стильових прийомів зробили мангу культурним феноменом, а популярність лише зростала. Так у 1980-х роках спостерігався її «золотий період», коли серії “Dragon Ball” (1984) Акіри Торіями, “Кулак

полярної зорі” (1988) Буронсона стали частиною масової культури не лише в Японії, а й за її межами [45, с. 9].

Сьогодні манга є не лише розважальним жанром, а й важливою культурною інституцією. Вона охоплює різноманітні теми — від філософії до буденних проблем, а також є відображенням японської культури та національної ідентичності. Художники манги часто використовують чорні лінії та штрихи для створення текстур і глибини. Сюжети зазвичай публікуються у форматі чорно-білих коміксів, що робить їх доступними для масового читача. Манга може виходити як у серіях (так звані танкобон), так і в журналах [34, с. 134]. Що примітно, матеріал читається справа наліво, що може бути незвичним для читачів, звиклих до західного формату. Це пов'язано з традиційним японським способом читання.

Що стосується жанрового різноманіття, то мангу можна класифікувати таким чином: шьонен, шьоджьо, сейнен, доджінші.

Шьонен орієнтованні на підліткову чоловічу аудиторію, переважно віком від 12 до 18 років та публікуються у журналах “Shonen Jump”, “Shonen Ace”. Манга цього жанру зазвичай включає сюжети, що стосуються пригод, бойових мистецтв, спортивних змагань та інших тем, близьких до підліткових інтересів.

Зазвичай головний персонаж — молодий хлопець, який на початку історії може бути звичайною людиною або мати скромні можливості. Протягом серії він проходить через складний шлях навчання, подолання труднощів, отримання досвіду та відкриття своїх здібностей. Важливо, що він не просто виростає фізично, а й розвивається морально, вчиться дружбі, вірності і здатності долати внутрішні конфлікти.

Багато шьонен-манги зосереджені на битвах і тренуваннях. Герої постійно вдосконалюють свої навички, щоб перемогти сильніших ворогів і подолати власні обмеження [34, с. 150]. У цьому аспекті особливо помітні сцени, наповнені динамічними рухами, спецефектами і видовищними візуальними елементами. Такі манги, як “Наруто” та “One Piece”, підсилюють

теми сили та прогресу через покращення бойових навичок. Також варто виділили спортивні комікси “Волейбол!!”, науково-фантастичні “Моя геройська академія”, фентезійних “Хвіст Феї” та детективних “Зошит Смерті”. Багато серій шьонен були адаптовані в аніме, отримали велику кількість фанатів і поширилися на весь світ, впливаючи на поп-культуру. Вони також стали джерелом натхнення для багатьох інших форм медіа, включно з фільмами, іграми та товарами.

Шьоджьо призначені переважно на підліткову жіночу аудиторію віком від 10 до 18 років. Цей жанр фокусується на темах, які є близькими та цікавими для молодих дівчат. Манга розповідає історії про романтичні стосунки, дружбу, саморозвиток, але охоплює також пригоди, фантастику і фентезі.

У центрі історій молода дівчина, яка проходить через життєві виклики, пов'язані з дорослішанням, стосунками та пошуком свого “я”. Її шлях супроводжується емоційними переживаннями, мріями та прагненнями, а також еволюцією характеру [34, с. 159]. Це дозволяє читачкам зіставити себе з героїнею, а також пережити з нею власний досвід.

Одним із основних елементів шьоджьо є кохання. Почуття фокусується навколо першого захоплення, конфліктів між персонажами, суперечок та емоційних моментів. Важливий акцент робиться на деталях стосунків, почуттях та внутрішніх переживаннях героїв, що робить кожную історію чуттєвою та водночас інтимною. Стил ь шьоджьо відрізняється від інших жанрів особливою увагою до деталізації міміки, великих виразних очей, що підкреслюють надмірну емоційність персонажів. Сцени декоровані квітами, зірками або іншими елементами, що додають атмосферності та романтичності. Окрім того, манга фокусується на темах дружби, підтримки та самопізнання [34, с. 165]. Головна героїня має коло друзів, які підтримують її в складних ситуаціях, допомагають вирішувати проблеми і знаходити відповіді на питання, що турбують. Хоча шьоджьо асоціюється з романтикою, вона також охоплює безліч інших жанрів: пригоди “Магічний

Лицар Рейарт”, фантастику “Картоловка Сакура”, надприродні елементи “Лицар-вампір”, історії про ідолів і шоу-бізнес “Тільки вперед!”, драму “Нана”, спорт “Рагна Крیمзон”. Манга пропонує емоційну підтримку і допомагає у формуванні позитивного образу себе, власної ідентичності та цінностей.

Сейнен створена для старшої аудиторію, зазвичай чоловіків віком від 18 років і старше. Манга вирізняється своєю серйозною тематикою, складними персонажами та детальним опрацюванням психологічних і соціальних аспектів. Сейнен торкається криміналу, психологічної драми, соціальних конфліктів, філософії, корупції, насильства та моральних дилем [39, с. 100]. Історії, як правило, більш реалістичні та мають менше фантастичних елементів, ніж інші жанри.

Персонажі манги наділені багатовимірним характером. Вони можуть бути суперечливими та емоційно глибокими, з сильними та слабкими сторонами, що робить їх більш схожими на реальних людей. Їх розвиток пов’язаний із подоланням внутрішніх конфліктів, самопошуком та протистоянням з особистими страхами і мораллю. А художній стиль сейнен акцентується на деталізації. Пейзажі, сцени боїв, а також вирази облич персонажів зображені з великою точністю. Це допомагає підкреслити атмосферу та серйозність тематики.

Також сейнен не цурається чуттєвих або провокативних тем, включаючи сцени сексуального або насильницького характеру, що призначені для дорослих читачів. Проте такі елементи зазвичай мають за мету підкреслити конфлікт або емоційну напругу сюжету, а не бути самоціллю. Для прикладу варто згадати манги “Берсерк”, “Волоцюга”, “Монстр”, “На добраніч, Пупуне”, які займають особливе місце серед читачів, що шукають складних і багатогранних історій [39, с. 106].

Доджінші – самовидавні комікси або журнали, створених любителями та професійними художниками, які публікують свої твори незалежно від великих видавничих компаній. Така манга розповсюджується на ярмарках,

таких як Комікет (Comic Market), найбільший захід такого роду в Японії. Це один із ключових просторів фанатської культури, оскільки він дозволяє авторам вільно експериментувати з ідеями, героями та сюжетами, які вони не могли б використовувати в офіційних публікаціях.

Однією з головних рис доджінші є те, що автори повністю контролюють процес створення і публікації. Це дозволяє їм працювати над особистими проєктами, які не завжди вписуються в норми або жанри комерційної манги. Вони можуть створювати історії на будь-які теми, від гумористичних коротких коміксів до серйозних психологічних або романтичних сюжетів [34, с. 204]. У роботах фанати можуть змінювати сюжети, додавати романтичні пари (у тому числі LGBTQ+), створювати кросовери. Наприклад, існує велика кількість доджінші за мотивами “Naruto”, “Attack on Titan”, “One Piece” та інших відомих серій.

Доджінші також може включати абсолютно оригінальні історії та персонажів. Багато художників використовують мангу як спосіб випробувати власні ідеї і знайти свою аудиторію без участі великих видавців. А завдяки відсутності комерційних обмежень, комікси дозволяють художникам експериментувати зі стилем і форматами. Така манга випускається в друкованому вигляді та в електронних форматах, що робить її доступною для глобальної аудиторії.

Окрім вищезгаданих тем, комікси намагаються окреслювати японську міфологію, культуру та уявлення про надприродне. Манга зображує духів та богів у всій їх різноманітності. Яскравими образами у сюжетних лініях є йокай. Історії з ними розкривають конфлікти між людьми та містичним, а також теми дружби та порозуміння. До всього манга ілюструє різні ритуали, звичаї та вірування, пов'язані з йокай, показуючи, як вони впливають на повсякденне життя персонажів. У коміксах духи представлені з власними характерами та історіями. Вони можуть бути як ворогами, так і союзниками головних героїв, що створює складні взаємовідносини.

Манга використовує унікальний стиль малювання для зображення йокай, підкреслюючи їх надприродні риси. Це включає в себе яскраві кольори, незвичні форми і деталі, які допомагають створити атмосферу таємничості. Сучасні комікси переосмислюють традиційні образи духів, додаючи їм нові риси або адаптуючи до популярного контексту. Відомі манги, такі як “Онук Нураріхьона” (Nurarihyon no Mago) або “Токійський гуль” (Tokyo Ghoul), активно популяризують йокай у своїх історіях.

Не менш яскравим прикладом репрезентації істот є манга “Книга друзів Нацуме” (див. Рис. 1.3), яка була створена японською мангакою Юкі Мідорікава. Історія коміксу почалася в 2003 році, коли перші розділи почали публікуватися в журналі «LaLa DX» видавництва Nakusensha. Авторка вигадала концепцію сюжету, поєднуючи елементи фентезі, драми та надприродного [28, с. 96].

Центральним персонажем є Такаші Нацуме, підліток, який здатний бачити йокай і камі, що відрізняє його від інших людей. Ця сила є спадковою. Тому хлопець отримує Книгу друзів своєї бабусі, в якій записані імена духів, які вона зустріла у своєму житті. Такаші чекають випробування у яких йому допомагає йокай Мадара. Характеристика духа представляється через призму емоційної та особистісної взаємодії з головним героєм. Нацуме прагне повернути імена йокай, записані в зошиті його бабусі, тим самим звільняючи їх від її влади.

У сюжеті йокай показані не як монстри чи лихі істоти, а як особистості зі своїми емоціями, історіями та прагненнями. Деякі з них допомагають хлопцю, інші вороже налаштовані, але більшість мають глибокі емоційні переживання, що часто схожі на людські. Через взаємодію з ними, Нацуме досліджує питання дружби, самотності та пам'яті. Манга підіймає теми дружби, самотності, прийняття та взаємин між людьми і надприродними істотами. Ілюстрації відзначаються своєю м'якою та атмосферною естетикою, що підкреслює емоційний зміст історії.

Успіх “Книга друзів Нацуме” привів до створення аніме-адаптацій. Перший сезон вийшов у 2008 році і з того часу було знято кілька фільмів. Візуальне відтворення зберегло дух оригінальної манги, що ще більше підвищило популярність франшизи. “Книга друзів Нацуме” отримала високу оцінку критиків і стала однією з найулюбленіших серій у жанрі фентезі. Її глибокі персонажі та емоційна оповідь знайшли відгук у читачів по всьому світу. Загалом, «Книга друзів Нацуме» є чудовим прикладом коміксу, який поєднує в собі традиційний японський фольклор і сучасні теми, створюючи привабливу та емоційно насичену історію.

Образ йокай знайшов своє відображення і у малюнках «Tegere no Kitaro» (див. Рис. 2.3), які були створені мангаком Шігеру Мідзукі. Перші частини історії були опубліковані в 1960 році, і з того часу вона стала однією з найвідоміших серій, що синтезує у собі японський фольклор і міфологію.

Дебютна публікація манги відбулася в журналі «Weekly Shōnen Magazine» у 1960 році. Вона отримала популярність, що призвело до створення численних продовжень і адаптацій. Мідзукі продовжував створювати нові серії і навіть реінтерпретував старі образи, щоб вони відповідали сучасним уявленням [28, с. 113]. “Tegere no Kitaro” поєднує елементи хорору, комедії та драми. Манга також порушує соціальні питання, такі як нерівність, дискримінація та екологічні проблеми.

Сам сюжет зосереджується на пригодах Кітаро – єдиного представника клану привидів, який прагне підтримувати мир між світом людей та світом йокай. Комікс представляє більш традиційний підхід до надприродного. Йокай зображуються як традиційні істоти з японської міфології, які взаємодіють зі світом людей. Вони мають чіткішу дихотомію: частина з них є добрими йокай, які допомагають людям, тоді як інші є небезпечними і загрозливими. Мідзукі використовує духів для критики різних соціальних явищ, зокрема сучасних технологій та екологічних проблем. Йокай часто стають символами старих традицій, що стикаються з руйнівним впливом людської цивілізації. А Кітаро та його союзники представлені як охоронці

балансу між людьми та надприродними істотами. Вони допомагають підтримувати гармонію, але також захищають йокай від несправедливого втручання людей.

Порівнюючи дві окреслені манги, можемо побачити ряд розбіжностей щодо тлумачення образів фантастичних істот. У "Natsume's Book of Friends" йокай мають складні особисті історії, часто засновані на почуттях втрати, самотності або дружби. Натомість у "Тегеґе но Кітаро" духи більше представлені як символи фольклорних традицій, що протистоять сучасному світу, з більшим акцентом на дії та комічні ситуації. Також у Юкі стосунки між людьми та йокай є більш індивідуальними та особистими, з акцентом на взаєморозумінні та співпереживанні. У Шігеру відносини мають більш колективний характер і розглядаються через призму боротьби або гармонії між двома світами..

Манґа демонструє різні підходи до репрезентації йокай: одні зосереджується на емоційних і особистісних аспектах взаємодії з надприродним, тоді як інші пропонує більш фольклорний та комедійний погляд на істот як частину японської культурної спадщини.

3.2 Аналіз ролі йокай в відеогрі “Nioh”

Японія – центр індустрії відеоігор у світі. Саме тут розташовані головні компанії-розробники, які стали знаковими для цілої сфери: “Nintendo”, “Sony”, “Sega”, “Capcom”, “Square Enix”, “Konami [32, с. 20]. Японські відеоігри не просто стали культурним феноменом, але й справжнім мистецтвом, що поєднує в собі геймплей, сюжет, музику та візуальне оформлення. Окрім того, вони мають фольклорні мотиви та елементи міфології, що дозволяє розглядати їх як одне з джерел національної ідентичності.

Для початку варто сказати, що розвиток індустрії розпочався в 1970-х роках. Так у 1978 році компанія “Taito” випустила “Space Invaders”, що стала

першою аркадною грою і викликала революцію в цій сфері культури [32, с. 25]. Водночас компанія “Sega” випустила свою домашню консоль “Sega Master System”, створивши серію ігор, серед яких пізніше з'явиться і знаменита “Sonic the Hedgehog”. Однак найвизначніші зміни сталися в середині 90-х, коли “Sony” випустила PlayStation у 1994 році, яка стала першою успішною консоллю на компакт-дисках. Це сприяло розвитку ігор з 3D-графікою, таких як “Final Fantasy VII” від Square Enix, “Metal Gear Solid” від Konami, “Resident Evil” від Capcom та “Tekken” від Namco. Поступово Японія стала лідером у мобільних іграх завдяки таким популярним тайтлам, як “Puzzle & Dragons”, “Monster Strike”, “Fate/Grand Order” та “Pokémon Go”. Це доводить, що країна має значний культурний вплив завдяки інноваціям у дизайні, сюжетах та персонажах. Японські сюжети надихнули безліч художників, музикантів та дизайнерів по всьому світу. Крім того багато франшиз коміксів отримали адаптації у вигляді ігор, що стали популярними серед фанатів.

Підкреслимо, що в Японії відеоігри – це суттєва частина повсякденного життя. Аркадні зали залишаються популярними місцями для відпочинку, особливо у великих містах, таких як Токіо та Осака. Автомати “Dance Dance Revolution” або “Taiko no Tatsujin”, де гравці використовують реальні фізичні дії, стали візитною карткою японської ігрової культури. До всього, щорічно в країні проводяться заходи, такі як “Tokyo Game Show”, де представлені новинки та досягнення індустрії. Відеоігри також вважаються частиною освітніх та культурних програм, адже багато людей сприймають їх як інструмент для розвитку творчих здібностей, стратегічного мислення та командної роботи.

На сьогоднішній день сфера продовжує розвиватися, адаптуючись до нових технологій, таких як віртуальна реальність (VR) і розширена реальність (AR), а також до глобальних трендів. Інновації, які пропонують японські розробники, залишаються невід'ємною частиною світового ігрового ландшафту, а компанії продовжують випускати якісні та оригінальні

продукти, що знаходять своїх шанувальників по всьому світу. Особливо це стосується сюжетів ігор, де діють автентичні герої.

Наприклад, йокай відіграють важливу роль у багатьох відеоіграх, надаючи унікальний культурний і містичний колорит. Духи виконують різноманітні функції, включаючи супротивників, союзників, або навіть головних героїв, і ця різноманітність додає унікального містичного виміру ігровому досвіду [17, с. 54]. Зазвичай в іграх йокай зображають як істот з унікальними силами і характерами, які допомагають або заважають гравцеві досягти мети. Схарактеризуємо найпопулярніші серії на сьогодні.

“*Yo-Kai Watch*” (див. Рис.3.3) від Level-5 перетворює йокай на частину повсякденного життя, де гравці можуть ловити цих істот і використовувати їх у битвах, подібно до “*Pokémon Go*”. Однак тут духи часто є джерелом різних проблем та неприємностей, які гравець повинен розв’язати, що робить гру більш повчальною та менш жахливою. Продукт орієнтований на молодшу аудиторію і презентує йокай у доброзичливій формі, популяризуючи їх серед дітей.

“*Ōkami*” (див. Рис.4.3) розроблена Clover Studio, відтворює йокай з ракурсу японських міфів і фольклору. У цій грі гравець бере на себе роль вовка-реінкарнації богині сонця Аmaterасу, який бореться з різними духами та монстрами.[17, с. 54]. Візуальний стиль натхненний японським живописом, що додає автентичності зображенню йокай, які з’являються як магічні істоти або боги природи.

Серія “*Shin Megami Tensei*” (і похідна від неї серія “*Persona*”) включає безліч міфологічних та надприродних істот, серед яких є й йокай. Гравці можуть зустрічати таких духів, як кіцунé, тенгу, а також інших міфічних персонажів. У цих іграх йокай виконують різні ролі — від союзників, яких можна використовувати у боях, до ворогів, що ускладнюють проходження гри.

У “*Sekiro: Shadows Die Twice*” від FromSoftware зустрічаються йокай-подібні вороги, які є частиною фольклору і додають грі елементів японської

містики. Наприклад, хедлесс (безголові). Їх дизайн створений так, щоб вони нагадували класичні образи японських духів та демонів.

Хоча *“Ghost of Tsushima”* від Sucker Punch Productions фокусується на реалістичному зображенні історичних подій, гра використовує образи йокай через розповіді та легенди, які гравець може знайти в ігровому світі [19, с. 65]. У спеціальному доповненні *Legends* є можливість гравцям битися з духами у кооперативному режимі.

Загалом йокай відіграють унікальну роль у формуванні геймплею, сюжету та атмосфери японських відеоігор. Вони відображають глибокі міфологічні й культурні теми, а також нагадують про зв'язок японців з природою і духовним світом. Використання йокай додає унікальності ігровим світам і дозволяє міжнародним гравцям доторкнутися до японської культури через інтерактивний досвід.

Духи також є символом боротьби зі страхами, подолання невідомого як це представлено у грі *“Nioh”* (див. Рис.5.3). Це екшн-серія від третьої особи, розроблена студією Team Ninja і випущена в 2017 році компанією Коеї Тесто. Гра побудована навколо теми японської історії, міфології, вона має велику кількість динамічних битв, стратегічний геймплей, складну бойову систему, а також глибоку атмосферу..

Дія "Nioh" відбувається у феодальній Японії початку XVII століття, в період Сенгоку – добу затяжних воєн та політичної нестабільності. Головний герой гри – Вільям Адамс, персонаж, заснований на реальній історичній особі, що була одним із перших західних самураїв у Японії. Він прибуває до Японії, щоб вистежити ворога, який вкрав його захисного духа і тепер планує використовувати його силу для власних цілей. Пошуки ведуть Вільяма через численні регіони країни, де він стикається з могутніми ворогами, серед яких як звичайні самураї, так і йокай. У процесі він розкриває таємницю, що стоїть за амрітою – магичною субстанцією, яка надає надприродних сил. Бойова система "Nioh" багата на комбінації та стилі. Гравці можуть обирати між

різними типами зброї – мечами, списами, луками, а також користуватися магічними здібностями.

Гравець може використовувати духів-покровителів, які додають бонуси до характеристик і надають спеціальні здібності. Взаємодія з йокай дозволяє отримати особливі “йокай-здібності”, які використовуються для потужних атак, що особливо корисно проти сильних ворогів.

Рівні гри побудовані як місії з початковою і кінцевою точками. На кожному рівні є своя головна загроза, зазвичай у вигляді могутнього боса, який вимагає особливої тактики для перемоги. Ними часто є йокай, створеними на основі японських міфів – наприклад, гігантський ворог Умі-Бодзу або демон-людина Онрьо. Гравець може покращувати характеристики свого персонажа, збирати нове спорядження, посилювати броню та зброю, а також налаштовувати бойові вміння. Також є система майстерності у магії та ніндзюцу, яка дозволяє застосовувати різні підсилюючі ефекти, пастки та зілля.

Гра використовує японську естетику з ретельною увагою до деталей в дизайні локацій, що відображає атмосферу Японії XVI-XVII століть. Розробники відтворили як архітектуру, так і природу країни, поєднавши це з містичними елементами: зловісні ландшафти, темні ліси і руїни, де блукають йокай [22, с. 5]. Окрім того, візуальний стиль гри натхнений традиційними японськими картинами і каліграфією, що підсилює її автентичність.

Після успіху першої частини у 2020 році вийшла “Nioh 2”, яка продовжила розвивати сетинг, історію і бойову систему, додавши нових духів-покровителів, йокай та механіки.

Завдяки "Nioh" багато гравців по всьому світу зацікавилися японською культурою та історією, особливо періодом Сенгоку та його впливом на розвиток самурайської культури. Гра поєднала елементи історії та фантазії, що надало їй унікального і впізнаваного стилю, який продовжує надихати ігрову індустрію.

Таким чином, йокай не лише доповнюють ігровий процес, а й надають глибину та контекст сюжету, роблячи проходження сюжетів багатограним досвідом для гравців.

3.3. Специфіка інтерпретації фантастичних істот в аніме “Віднесені привидами”

Аніме охоплює широкий спектр жанрів, стилів і форм, включаючи телевізійні серіали, фільми, OVA (оригінальні відео-анімації) та веб-анімацію. Воно вирізняється особливим художнім стилем, який може включати як яскраві кольори та виразних персонажів, так і більш серйозні або реалістичні зображення. До того ж аніме має свою унікальну візуальність, що часто включає деталізовані фони та різноманітні емоційні вирази. Воно досліджує складні теми, такі як дружба, кохання, самотність, ідентичність, конфлікти та моральні питання [19, с. 10]. Багато аніме має глибоких персонажів з цікавими характерами та історіями, що дозволяє глядачам знаходити образи, дотичні до свого життя.

Дивлячись на історію жанру, то він має свою історію, що розпочалася на початку XX ст. Перші експерименти з анімацією в Японії відбулися ще в 1910-х роках. Проте справжній розквіт аніме стався після Другої світової війни, коли такі автори почали розвивати нові стилі і формати. У 1960-х роках з'явився чорно-білий серіал “Astro Boy”, який став знаковим для японської анімації.

Сьогодні аніме має величезний вплив на світову популярну культуру. Воно стало міжнародним явищем, з величезними фанатськими спільнотами, фестивалями аніме та конвентами. Такі роботи, як “One Piece”, “Атака Титанів”, “Моя академія героїв” і “Клинок, який знищує демонів” стали культовими. Багато аніме-серіалів і фільмів адаптуються до коміксів, що створює тісний зв'язок між цими формами мистецтва. Аніме може доповнювати або змінювати оригінальні історії, додаючи нові елементи або

персонажів. Це не просто форма розваги, а також потужний інструмент самовираження, який відображає культурні, соціальні та емоційні аспекти сучасного життя. Жанр продовжує еволюціонувати, впливаючи на нові покоління творчих людей і глядачів.

В аніме йокай зазвичай зображають з елементами містики, що поєднує красу й жах, а їх зовнішній вигляд часто є віддзеркаленням їхньої сутності та ролі. Духи можуть мати вигляд тварин (лисиць, котів, ворон), людей чи химерних істот. У популярних серіалах можна побачити йокай з людським тілом, але з очима тварин або хвостами та вухами лисиць, як у кіцуне. Багато істот зображені з подовженими кінцівками, неймовірно блідою шкірою або темними, майже чорними рисами обличчя, що додає їм таємничості [23, с. 55]. Інші ж, навпаки, поєднують яскраві й химерні кольори, які роблять їх чарівними й водночас небезпечними.

Підкреслимо, що взаємодія з духами відбувається в темних, покритих туманом лісах, старих святилищах або руїнах, що підкреслює їхню стародавню природу. Довкола них може бути легкий серпанок чи аура, що створює містичний ефект, наче вони з'являються з іншого виміру. Звук стає тихим, а рослини в'януть або квітнуть неприродньо швидко в їх присутності. Така атмосфера показує здатність йокай впливати на реальність і додає відчуття тривоги. Крім того, у аніме йокай мають надприродні сили, що проявляються у формі магічних здібностей. Деякі вміють змінювати форму, щоб обдурити людину, інші здатні керувати стихіями (водою, вогнем, вітром). Наприклад, мудзіна зображений з невидимими заклинаннями, що притягують або вводять жертв у ілюзії [31, с. 157]. У сценах це підкреслюється спеціальними ефектами, такими як блиск чи миготіння в їхніх очах, незвичайне світло чи тіні, що наче живуть самостійно.

Йокай можуть бути як дружніми, так і ворожими, але завжди поведуться за незрозумілими для людей принципами. Вони можуть допомагати людині, якщо їм пропонують певні жертви чи шанування, проте в інших ситуаціях легко обертаються проти тих, хто порушує їхній спокій. В

аніме вони нечасто є однозначно злими чи добрими – їхні мотиви приховані, а поведінка загадкова й непередбачувана, що підсилює напруження в історії. Кожен йокай має свій символічний предмет. Наприклад, кіцуне носять маски – символи природи, а каппа оточений дрібними хвилями або краплями води. Увага до текстури шкіри, деталей одягу та прикрас свідчить про те, що це також є ключовим елементом для створення потрібного образу. Так, зношене вбрання свідчить про вік, а шрами чи печаті – про битви чи магичні контракти. Відображення внутрішнього світу йокай через зовнішності робить їх більш загадковими і водночас додає глибини. Загалом істоти в аніме асоціюються з людськими страхами, прихованими бажаннями. В поєднанні зі стародавніми ритуалами, це додає їм унікальності.

Прикладом реалізації подібних механізмів трансляції образу йокай в аніме є “Віднесені привидами” (див. Рис. 6.3). Воно має унікальну інтерпретацію істот, яка відрізняється від традиційних японських міфів. Фільм створений відомим японським режисером та аніматором Хаяо Міядзакі. Він вийшов на екрани у 2001 році і став одним із найвідоміших і найбільш успішних творів студії Ghibli. Історія цього фільму має глибокий і довгий шлях, наповнений натхненням, фантазією і особистими переживаннями режисера.

Основною мотивацією для створення “Віднесених привидами” стало бажання Міядзакі створити сюжет для молодих дівчат-підлітків, які у періоді дорослішання шукають своє місце в світі. Митець надихався моментами, зокрема, від одинадцятирічної доньки свого друга та інших її ровесниць, які часто проводили час у його заміському будинку [22, с. 45]. Міядзакі помітив, що багато дитячих історій не зовсім відповідають сучасним категоріям. Тож він вирішив створити казку, яка б допомогла юним глядачкам відчувати підтримку, віру в себе та своє становлення.

Сюжет аніме зосереджується на 10-річній дівчинці на ім'я Чіхіро, яка разом із батьками потрапляє в дивний і загадковий світ духів. З часом їй доводиться зіткнутися з численними труднощами та пригодами, щоб

врятувати свою родину і повернутися додому. Міядзакі спроектував цей світ як метафору сучасного суспільства, сповненого жадібності, корупції та байдужості. Чіхіро, яка спочатку боязка й безпорадна, поступово вчиться брати на себе відповідальність, не втрачаючи свого справжнього “я”.

Міядзакі вклав у фільм багато культурних та особистих символів, включно з японськими міфами і традиціями. Персонажі, такі як Юбаба (відьма) і духи, зокрема дух Нофейс (безликий), є алюзіями на традиційних японських йокай. Зокрема, сцени в лазні є відсилкою до стародавніх онсенів і синтоїстських обрядів очищення, що символізують духовну чистоту.

Істоти в фільмі не завжди однозначно добрі чи злі. Наприклад, персонаж Хаку має складні мотиви та особисті історії, що додає йому самотності. Багато з йокай у аніме відображають теми людської природи, екології та консумеризму. Наприклад, духи, що представляють забруднення і матеріалізм, ставлять питання про вплив сучасного життя на природу.

Головна героїня Чіхіро, що потрапила у світ духів, змінює своє сприйняття цих істот. Вона навчається взаємодіяти з ними, розуміти їхні потреби і переживання, що символізує дорослішання і прийняття відповідальності. Візуальний стиль аніме підкреслює чарівність і загадковість цих істот. Дизайн персонажів, їхня кольорова палітра і анімація створюють унікальну атмосферу, що запрошує глядача в магічний світ.

Зазначимо, що “Віднесених привидами” була повністю намальована вручну, що на початку 2000-х років було рідкістю. Хаяо Міядзакі особисто займався розкадровкою і створенням ключових анімаційних сцен. Він також брав активну участь у кожному етапі виробництва, прагнучи досягти максимальної художньої виразності та автентичності в кожному кадрі. Саме через високу увагу до деталей і складний процес анімації, виробництво було тривалим та вимагало величезних зусиль від всієї команди. Під час створення Міядзакі не мав повного сценарію, адже він розробляв сюжет у процесі анімації, часто імпровізуючи і змінюючи деякі аспекти історії прямо під час роботи.

Після виходу на екрани в 2001 році “Віднесені привидами” швидко став одним із найуспішніших аніме-фільмів в Японії. Він завоював безліч нагород, включаючи “Оскар” за "Найкращий анімаційний повнометражний фільм" у 2003 році, що зробило його першим неангломовним анімаційним фільмом, який отримав цю нагороду.

Таким чином, аніме “Віднесені привидами” мало величезний вплив на поп-культуру і сприйняття японської анімації у світі. Цей фільм піднімає теми екології, духовної чистоти, важливості власного “я”, що робить його актуальним і значущим для різних поколінь. Він став своєрідною класикою, і його вплив можна побачити в подальших анімаційних фільмах, літературі та образотворчому мистецтві по всьому світу

Висновок до розділу 3

У третьому розділі було проаналізовано засоби, за допомогою яких йокай інтегрують в сучасну поп-культуру Японії, зокрема через манги, відеоігри та аніме. Репрезентація йокай у “Книга друзів Нацуме” та “Тетере но Кітаро” показує їхню багатогранність – від доброзичливих духів, які взаємодіють з людьми, до більш тривожних і навіть небезпечних істот. Це свідчить про гнучкість йокай як символів, що можуть відображати різні аспекти людських емоцій і соціальних проблем.

У відеогрі "Nioh" йокай виконують важливу роль не лише як вороги, а й як елементи, що збагачують ігровий процес та додають культурної глибини до сюжету. Завдяки своїй різноманітності, йокай стають важливими для формування механік гри та взаємодії персонажів.

Аніме "Віднесені привидами" відрізняється своєю унікальною інтерпретацією істот, що поєднує елементи японської міфології з темами людських переживань і екологічних проблем. Це підкреслює їхню актуальність у сучасному світі, де традиції переплітаються з новими викликами.

Загалом, йокай в сучасній поп-культурі Японії продовжують залишатися потужним символом, що відображає людські страхи, надії та взаємодії зі світом, надаючи йому нових значень і інтерпретацій. Ця їхня трансформація свідчить про глибоке культурне коріння йокай та їхнє місце у колективній свідомості сучасного суспільства.

ВИСНОВОК

Резюмуючи, можна зробити кілька важливих висновків про особливості японської міфології та образу йокай, які є значущою частиною японського культурного спадку та знаходять актуалізацію у сучасній поп-культурі.

У першому розділі розглянуто основи японської міфології, зокрема аналіз письмових джерел, які формують уявлення про японське світобачення та сутність міфологічного світогляду. Міфологія Японії – це не лише релігійний або культурний феномен, а й складний механізм світосприйняття, який формувався під впливом різних епох, соціальних факторів та релігійних вірувань. Класифікація божеств та духів дала змогу побачити, як японці інтерпретують природні й духовні явища, персоніфікуючи їх у вигляді богів та йокай, що уособлюють різні аспекти буття.

У другому розділі проаналізовано, як образ йокай став частиною японського мистецтва. Йокай не лише інтегровані в культурний контекст, а й відіграють важливу роль у формуванні образності в японському мистецтві. Фольклорні витoki йокай, а також їхня репрезентація у класичних малюнках і гравюрах Укійо-е демонструють, що йокай є важливим символом японської ідентичності. Образ йокай зберігся також у театральних формах Кабукі та Но, де вони виконують не лише розважальну, а й виховну та символічну функцію. Завдяки таким формам мистецтва йокай перейшли від чисто фольклорних уявлень до культурних символів, які об'єднують минуле та сучасне.

У третьому розділі розкрито, як йокай інтегровані в сучасну поп-культуру Японії. Дослідження популярних манг, відеоігор та аніме, таких як “Книга друзів Нацуме”, “Тегеґе но Кітаро”, “Nioh” і “Віднесені привидами”, показало, що йокай і досі відіграють важливу роль у житті японського суспільства. Сучасні інтерпретації йокай розширюють уявлення про цих істот, надаючи їм нових характеристик, але водночас зберігаючи їхній

первісний символізм. Вони стали потужними архетипами, які репрезентують людські страхи, надії та моральні дилеми, демонструючи багатогранність японської культури і здатність до адаптації та розвитку традиційних символів у нових контекстах.

Отже, японська міфологія, образи богів та йокай формують цілісну систему, яка поєднує традиційне та сучасне, служить джерелом натхнення для різних видів мистецтва і відображає глибинні аспекти культурної ідентичності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бондаренко І. П. Японська поетика: Хрестоматія. К.: Вид. дім Дм. Бураго, 2013. 260 с.
2. Герчанівська П. Е. Дихотомія Схід-Захід: історико-культурологічний аспект. *Вісник НАКККиМ*. 2019. №. 1. С. 3–8.
3. Капранов С.В. Просторова структура картини світу класичної японської культури (на матеріалі «Ісе моногатарі»). *Сходознавство*. 1999. № 7-8. С. 92-106.
4. Резаненко В.Ф. Буддистський категоріально-понятійний апарат у китайсько-японській релігійно-філософській традиції (до проблеми семантизації). *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2008. Вип. 1. С. 56-66.
5. Рибалко С.Б. Культурно-естетичні універсали класичної Японії та їх відбиття в образотворчому мистецтві доби Токугава (живопис, графіка). Х., 2003. 160 с.
6. Рибалко С.Б. Японське мистецтво у дзеркалі культури модерн. *Мистецтвознавство*. ІМФЕ, 2010. С. 106-110
7. Рибалко С.Б. Костюм театру Кабукі: історія розвитку, типологія, символіка. *Мистецтвознавство: Зб. наук. пр.* Львів. 2008. С. 107-116
8. Рибалко С.Б. Світ богів та світ людей в мистецтві укійо-е. *Східний світ*. 2001. С.137-151
9. Рибалко С. Б. Театр Но в японському кіномистецтві. *ХДАК*. 2023. С. 100-120.
10. Рибалко С.Б. Японська графіка XVIII — початку. XXI ст.: художня репрезентація образів природи. *Львівська національна академія мистецтв*. 2020. С. 206-225.

11. Рибалко С.Б. Театр Но у ритуальних та мистецьких практиках сучасної Японії. *Народознавчі зошити*. 2017. № 6 (138), С.1592-1600
12. Рубель В.А. Історія середньовічного Сходу: Курс лекцій: Навч. посібник. Київ: Либідь, 1997. 464 с.
13. Рубель В.А. Японська цивілізація: традиційне суспільство і державність. Київ: Аквілон-Прес, 1997. 256 с.
14. Тимофеєнко А. В. Японська політика по збереженню культурної ідентичності та традиції в умовах глобалізації. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія: *Культурологія*. 2017. Вип. 18. С. 241
15. Шейко В. М. Культура та глобалізація: компаративістський аналіз. *Культурологічна думка*. 2009. № 1. С. 73-79
16. Allen M., Sakamoto R. Popular Culture, Globalization and Japan. London: Routledge, 2007. 240 p.
17. Aston W. Nihongi. Chronicles of Japan From the Earliest Times, 2012. 878 p.
18. Ashkenazi M. Handbook of Japanese Mythology Bloomsbury Publishing USA, 2003. 400 p.
19. Bolton, C. Interpreting Anime. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2018. 334 p.
20. Bowers F. Japanese Theatre. Tuttle Publishing. 2013. 322p.
21. Brazell K. Traditional Japanese Theater: An Anthology of Plays. Columbia University Press, 1998. 561 p.
22. Brown, S. T. (ed.) Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2006. 246 p
23. Clements J. Anime: A History. Bloomsbury Publishing, 2023. 456 p.
24. Chamberlain B. Kojiki: Records of Ancient Matters. Tuttle Publishing, 2012. 592 p.

25. Chen, Hsiao-ping. The Significance of Manga in the Identity-Construction of Young American Adults: A Lacanian Approach. Dissertation Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy in the Graduate School of The Ohio State University.2001. Pp. 1-327.
26. Davis F. Myths and Legends of Japan. Courier Corporation, 1992 . 431 p.
27. Dorson R. Folk Legends of Japan. Tuttle Publishing, 2012 . 258 p.
28. Foster M. The Book of Yokai, Expanded Second Edition: Mysterious Creatures of Japanese Folklore. Univ of California Press, 2024 . 480 p.
29. Gibney, M. A Study of Japanese Animation. Honors Senior Thesis Paper, University of Puget Sound, 2001. 43 p.
30. Harris F. Ukiyo-e: The Art of the Japanese Print. Tuttle Publishing, 2012 . 192 p.
31. Hernández-Pérez, M. (ed.). Japanese Media Cultures in Japan and Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes. Switzerland: MDPI, 2019. 164 p.
32. Hutchinson R. Japanese Culture Through Videogames.2019. 306 p.
33. Ito K. Manga in Japanese History. 2008. 22 p.
34. Johnson-Woods T. Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Bloomsbury Publishing USA, 2010. 368 p.
35. Keene D. Masterworks of Asian Literature in Comparative Perspective: A Guide for Teaching. Routledge, 1994. 205 p.
36. Lamarre, T. The Anime Machine: A Media Theory of Animation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 386 p.
37. Levin J. Japanese Mythology. The Rosen Publishing Group, Inc, 2007. 64 p.
38. Maher J. Diversity in Japanese Culture and Language, 2012. 105 p.

39. Manion A. Discovering Japan: anime and learning Japanese culture. University of Southern California ProQuest Dissertations & Theses, 2005. 215 p.
40. Naito H. Legends of Japan. Tuttle Publishing, 2012. 116 p.
41. Nakau E. Something Wicked from Japan: Ghosts, Demons & Yokai in Ukiyo-e Masterpieces. PIE International, 2020. 240 p.
42. Okada R. Figures of Resistance: Language, Poetry, and Narrating in The Tale of the Genji and Other Mid-Heian Texts. Duke University Press, 1991. 388 p.
43. Philipp D. Kojiki. Princeton University Press, 1996. 664 p.
44. Roberts J. Japanese Mythology A to Z. Infobase Publishing, 2009. 163 p.
45. Shirong Lu, A. The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol 3(2). 2008. P. 169–187.
46. Suan, S. Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form. *Animation: An interdisciplinary journal*, Vol. 12(1), 2017. P. 62–79.
47. Shamon D. The Yōkai in the Database: Supernatural Creatures and Folklore in Manga and Anime. Volume 27, Number 2, 2013 P. 276-289
48. Shively D. Tradition and modernization in Japanese culture, Princeton University Press, 2015. 712 p.
49. Teruaki Oka and Tomoaki Kono. Original-Transcribed Text Alignment for Manyōshū Written by Old Japanese Language. In Proceedings of the Workshop on Language Technology Resources and Tools for Digital Humanities (LT4DH), 2016. P. 35–44
50. Varley P. Japanese Culture. University of Hawaii Press, 2000. 400 p.
51. Yasumaro no O, Kojiki. Enigma Edizioni, 2023. 514 p.



Рис. 1.1. “Кодзікі”.



Рис. 2.1. “Нихонгі”.

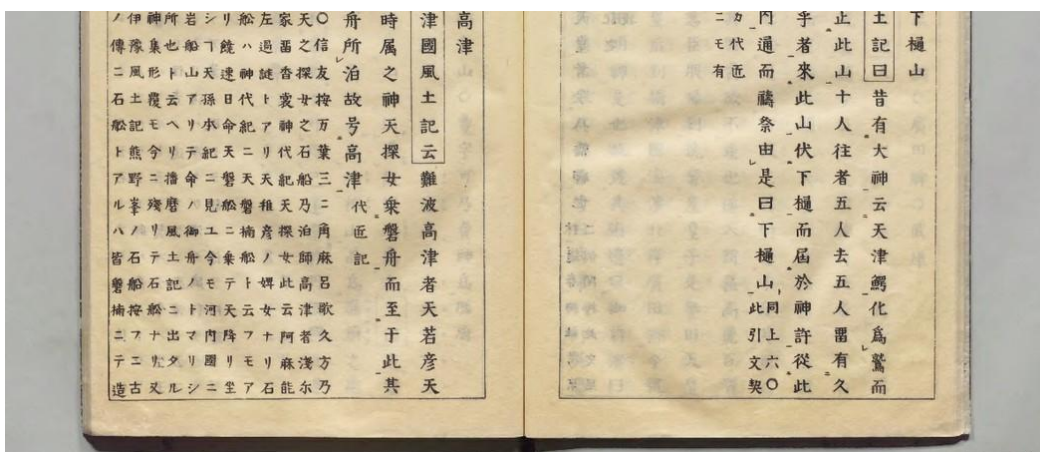


Рис. 3.1. “Фудокі”.



Рис. 4.1. Шінтоїський храм Кітано-теммангу. Особиста подорож Японією.

Рис. 5.1. Торії при храмі Хаконе-джінджя. Особиста подорож Японією.



Рис. 6.1. «Богиня Сонця Аматерасу, що виходить із печери».

Автор Шюнсай Тошімаса

Рис. 7.1. Бог Цукійомі. Із серії «Вісім мільйонів Богів».

Автор Дайсуке Мочіда

Рис. 8.1. Бог Сусаноо. Із серії «Вісім мільйонів Богів».

Автор Дайсуке Мочіда



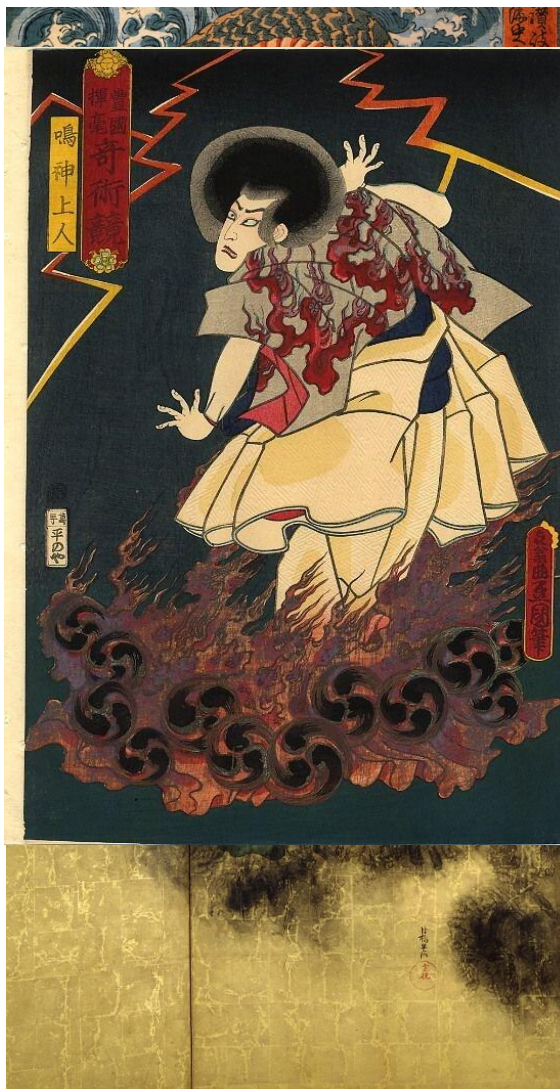


Рис. 9.1. Бог Окунінусі з серії «Вісім мільонів Богів».

Автор Дайсуке Мочіда

Рис. 10.1 . «Принцеса Таматорі викрадає коштовності Бога-Дракона».

Автор Утагава Кунійосі

Рис. 11.1. Фрагмент ширми «Фуджін-Райджін-дзу».

Автор Таварая Сотацу

Рис. 12.1. Бог Кагуцучі. Автор Утагава Кунісада



Рис. 13.1. Бог Інарі. Особиста подорож Японією.

Рис.1.2. Фрагмет з емакі «Парад 100 демонів» (百鬼夜行絵巻, 1336-1573).
Автор невідомий



Рис.2.2. Танукі. Автор Юко Шімідзу

Рис. 3.2. «Дев'ятихвоста лисиця нападає на князя Ханджьоку».

Автор Кунійосі Утагава



Рис. 4.2. Хебі Нуреонна. Автор Савакі Сууші

Рис. 5.2. Мудзіна. Автор Торіяма Секіен



Рис. 6.2. Бакенeko та Некомата. Автор невідомий



Рис.7.2. Окамі. Автор Студія Clover





Рис. 8.2. «Мінамото но Йоріміцу ріже земного павука».

Автор Цукіюка Йошітоші

Рис. 9.2. Статуя Карасу-тенгу в Камакурі





Рис. 10.2. Юрей. Автор Савакі Сууші

Рис.11.2. Онрьо. Автор Мэтью Мейерс



Рис.12.2. Каппа. Автор Метью Мейерс

Рис. 13.2. Укійо-е «Скелет». Автор Кунійоші Утагава



Рис.14.2. Театр Но. Фото з мережі Інтернет



Рис.15.2. Театр Кабукі. Фото з мережі Інтернет



Рис. 1.3. Манга «Книга друзей Нацуме».

Автор Юкі Мідорікава

Рис. 2.3. Манга «Гегеге но Китаро»

Автор Мідзукі Шігеру



Рис. 3.3. Відеогра «Yo-Kai Watch».
Автор Студія Level-5

Рис. 4.3.Відеогра «Окамі». Автор Clover





Рис.5.3. Відеогра «Nioh». Автор Студія Team Ninja

Рис.6.3. Анімаційний фільм “Віднесені привидами”.
Автор Студія Гіблі, Хаяо Міадзакі

АНОТАЦІЯ

У магістерській роботі досліджено світоглядні аспекти міфів у японській культурі, розкрито їх значення та вплив на суспільство, культуру, мистецтво та літературу цієї країни. Мета роботи полягає в тому, щоб детально проаналізувати, як через призму історії та культурних змін міфи відображають унікальний японський світогляд та адаптуються до сучасності. Підкреслена їх роль у формуванні культурної ідентичності. Методологія дослідження включає аналіз міфологічних текстів, культурно-історичний контекст і сучасні інтерпретації міфів у медіа та мистецтві. Використання міждисциплінарного підходу дозволяє комплексно зрозуміти вплив міфів на японське суспільство та культуру. Наукова новизна полягає в глибокому аналізі міфів як засобу передачі культурних цінностей та адаптації до сучасних соціальних викликів, виявляючи їхнє значення у формуванні і відображенні японського світогляду. Висновки підкреслюють, що міфи є важливими не тільки як культурна спадщина, але й як активні чинники в процесі соціальних змін, які дозволяють японському суспільству виражати і рефлексувати свої вірування, страхи та ідеали. Вивчення міфології відкриває нові перспективи для розуміння унікальності японської культури, її взаємодії з природним і надприродним світом, та її здатності до інновацій та адаптації.

ABSTRACT

The master's thesis explores the worldview aspects of myths in Japanese culture, revealing their significance and influence on society, culture, art, and literature of this country. The aim of the work is to analyze in detail how, through the prism of history and cultural change, myths reflect the unique Japanese worldview and adapt to modernity. Their role in the formation of cultural identity is emphasized. The research methodology includes the analysis of mythological texts, cultural and historical context, and modern interpretations of myths in the media and art. The use of an interdisciplinary approach allows for a comprehensive understanding of

the influence of myths on Japanese society and culture. The scientific novelty lies in the deep analysis of myths as a means of transmitting cultural values and adapting to modern social challenges, revealing their significance in the formation and reflection of the Japanese worldview. The findings emphasize that myths are important not only as cultural heritage, but also as active factors in the process of social change, allowing Japanese society to express and reflect its beliefs, fears, and ideals. The study of mythology opens up new perspectives for understanding the uniqueness of Japanese culture, its interaction with the natural and supernatural world, and its capacity for innovation and adaptation.