

Цитування:

Руських С. О. Національні архетипи в сучасному змісті моделі японської культурної політики. *Культура і сучасність*: альманах. 2022. № 2. С. 72–78.

Руських Софія Олегівна,
аспірантка Національного педагогічного
університету ім. М. П. Драгоманова
<https://orcid.org/0000-0003-1923-5590>
Birthday.of.life@gmail.com

Ruskykh S. (2022). National Archetypes in Modern Content of Japanese Cultural Policy Model. *Kultura i suchasnist: almanakh*, 2, 72–78 [in Ukrainian].

НАЦІОНАЛЬНІ АРХЕТИПИ В СУЧАСНОМУ ЗМІСТІ МОДЕЛІ ЯПОНСЬКОЇ КУЛЬТУРНОЇ ПОЛІТИКИ

Мета роботи – розкрити зміст та основні напрями реалізації моделі культурної політики Японії; обґрунтувати її особливості, пов'язані з традиційним світосприйняттям, візуальністю, чуттєвістю, східною естетикою та поєднані з орієнтацією на загальнолюдські цінності. Ця модель, основним реципієнтом якої є молодь, на відміну від багатьох моделей західних країн, реалізується в межах масової культури, суттєво впливає на американську культуру та є привабливою для мешканців інших регіонів. **Методологія дослідження** статті полягає у використанні таких підходів, як синхронний та діахронний аналіз, феноменологія і герменевтика в підборі та аналізі творів мистецтва, стратегії культурної політики Японії. **Наукова новизна** полягає в здійсненні культурологічного аналізу поєднання традиційних та сучасних культурних надбань у таких провідних жанрах японського візуального мистецтва, як аніме та манга. **Висновки.** Завдяки чуттєвій сутності природи авторів, продукти японської креативної індустрії рефлектують над такими важливими загальнолюдськими проблемами, як екологія, соціальна несправедливість, моментами важливих емоційних переживань підлітків у їх ніжному віці та сімейними цінностями. Важливе контекстуальне наповнення аніме та манга подано в надзвичайно естетичній візуальній формі, що часто дає змогу прирівнювати анімаційні й літературні витвори до творів мистецтва. Шанувальники певну кількість анімаційних фільмів і серіалів вважають прикладом ідеального балансу візуального та смислового навантаження, що дає можливість як поринути у філософічні роздуми стосовного смислу буття, свого місця в соціумі чи існуванні дихотомії добро-зло, так і просто задовольнити естетичні потреби в спогляданні прекрасного. Отже, поєднання японської думки та західних технологій реалізувалося в продуктах – аніме та манга, що стали бажаними в європейських та західних країнах.

Ключові слова: культурна політика, Японія, аніме, манга, синтоїзм, візуальне мислення, традиційність, загальнолюдські цінності.

Ruskykh Sofiia, Graduate Student, National Pedagogical Dragomanov University

National Archetypes in Modern Content of Japanese Cultural Policy Model

The purpose of the article is to reveal the content and main directions of implementation of the model of cultural policy in Japan. Its peculiarities related to the traditional worldview, visuality, sensuality, and oriental aesthetics, and combined with the orientation towards human values are substantiated. This model, the main recipient of which is young people, unlike many models of Western countries, is implemented within the framework of mass culture, significantly influences American culture and is attractive to residents of other regions. **The research methodology** consists in the use of such approaches as synchronic and diachronic analysis, phenomenology and hermeneutics in the selection and analysis of works of art, strategies of cultural policy of Japan. **Scientific novelty** of the work is the first cultural analysis of the combination of traditional and modern cultural heritage in such leading genres of Japanese visual art as anime and manga. **Conclusions.** Due to the sensual nature of the authors' nature, the products of the Japanese creative industry reflect on such important universal problems as ecology, social injustice, moments of important emotional experiences of teenagers at their tender age and family values. The important contextual content of anime and manga is presented in an extremely aesthetic visual form, which often makes animation and literature equal to works of art. Many animated films and series are considered by connoisseurs to be an example of an ideal balance of visual and semantic load, which allows both to plunge into philosophical reflections on the meaning of life, one's place in society, or the existence of the dichotomy of good-evil, and simply to satisfy aesthetic needs in contemplation of beauty. Thus, the combination of Japanese thought and Western technology was realised in products – anime and manga – that became desirable in European and Western countries.

Key words: cultural policy, Japan, anime, manga, Shinto, visual thinking, tradition, universal values.

Актуальність теми дослідження. Кожна країна прагне активно просувати свої цінності і надбання перш за все через культурну політику на міжнародній арені. Остання є важливим інструментом «м'якої сила» країни – неагресивного способу одержання та утримання авторитетної позиції й в політиці, економіці на світовій арені.

Аналіз досліджень і публікацій. Дослідженням культурної політики Японії займаються такі науковці як Н. Карпчук, Н. Дорош, В. Хоменко, Я. Авдеєв, І. Койке, Н. Танака, Я. Ватанабе, Д. МакКоннел, Дж. Круічлоу. Концепції синкретичного вірування в японській культурі досліджують К. Тошію, Дж. Доббінс, А. Ланде, Д. Гельнер, Дж. Брін. Вплив традиційних культурних елементів на сучасне життя японців відображено в працях Р. Бенедикт, С. Топалова, А. Кирда, А. Алісон.

Мета роботи – розкрити зміст і основні напрямки реалізації моделі культурної політики Японії. Обґрунтовується її особливості, пов'язані з традиційним світосприйняттям, візуальністю, чуттєвістю, східною естетикою та поєднані з орієнтацією на загальнолюдські цінності. Ця модель, основним реципієнтом якої є молодь, на відміну від багатьох моделей Західних країн, реалізується в рамках масової культури, суттєво впливає на американську культуру та є привабливою для мешканців інших регіонів.

Виклад основного матеріалу. Метою зовнішньої культурної політики Японії є прибирання відчуженості між японською та західною культурою, не пристосовуючись до другої, але активно розповсюджуючи власну національну політику [10, 177]. Таку модель можна означити як масово-традиційно філософсько-естетичну. Орган поширення японської культури Японський Фонд реалізовує повномасштабний вихід японської культури на міжнародну арену шляхом посилення контролю діяльності в сфері культури, створення нових спеціалізованих закладів для проведення цих видів діяльності та підвищення бюджету, що виділяється на міжнародну культурну діяльність. Вагомими культурними продуктами Японії, що мають шанувальників практично в будь-якій країні світу, є японські комікси *манга* та анімаційні фільми та серіали *аніме*, існування та вироблення яких вийшло далеко за межі материнської країни.

У 2002 році Японія затвердила стратегію нової моделі культурної політики, яка отримала назву Cool Japan («Крута Японія»), у

2013 році – заснувала Cool Japan Fund Inc. [9]. Її завдання – посилення бренду нації. Були визначені стратегічні напрямки реалізації у всіх сферах масового виробництва: відеоігрова індустрія, літературна сфера (новели, романи, манга), аніме та кіномистецтво, мода, комерційні продукти, традиційна кухня, сфера роботобудування, розробка екологічно чистих технологій та інших високотехнологічних промислових продуктів.

Особливість моделі японської культурної політики полягає в тому, що вона орієнтована передусім на молодь, підлітків. Діти та платоспроможні дорослі однозначно є важливою цільовою аудиторією японських творці аніме та манги, однак підлітки та дорослі, що шукають контент для задоволення потреб внутрішньої дитини, стали тією вдячною масою споживачів, завдяки якій Японія проявила світу не зайняту ніким до неї нішу. Маючи у своєму культурному коді чуттєвість, ніжність, тягу до істинності, правильності, краси, романтичності, поєднану з вихованою впродовж століть дисципліною, вірністю, моральними орієнтирами (добро чинностями, чеснотами), відсутність дихотомії добра-зла, японські автори змогли створити продукти, що стали для рефлексивної молоді певним джерелом інформації, відповідями на питання, повчально-розважальним контентом. Рефлексія над основними загальнолюдськими цінностями – краса, істина, добро та благо – присутня у великій кількості контенту.

Таку кореляцію з потребами молоді японське анімаційне мистецтво передусім завдячує тому, що японський народ є все сприймаючим, орієнтованим на здобуття знань та навичок для власного виживання та розквіту, сучасні японці несуть в собі синкретовані традиції та цінності, які сформували їхній менталітет та особливий темперамент. Традиційні риси японської культури випливають з автентичних та прийдешніх вірувань – шаманізм, синтоїзм, конфуціанство, езотеричний буддизм, даосизм їхньої взаємодії та кінцевої синкретизації. Синто-буддистський синкретизм – *сінбуцусюго* – проявився у практичному підході до двох вірувань. Традиційні синтоїстські священні місця стали прихистком для храмових споруд буддистських божеств, *камі* ж – синтоїстські божества – записувалися до ряду *бодгісаттв* (просвітлених істот в буддизмі). В будинках японців з'явилися маленькі буддистські вівтарі для пошани померлого родича, а запозичені ритуали дозволили проводити своєрідне очищення

навіть тих проявів людського буття, що з боку синто вважалися надзвичайно не чистими. Так, сильним джерелом погані, нечистоти, осквернення – *кетаре* – сприймалися кров, хвороби, смерть, і, наприклад, буддистські поховальні допомогли впорядкувати ставлення доподібних осквернень.

Свою репрезентацію в літературному та візуальному мистецтвах знаходять такі релігійні та морально-етичні складові японського менталітету, як: принцип ієрархічної, корпоративної свідомості; культура сорому; традиційна храмова та житлова архітектура (включаючи ритуали та правила поведінки, притаманні сакральним та мирським способам життя), ситуативна етика; традиційний одяг; вагомі історичні посади – *сьоґун, самурай, даймьо, ніндзя*, що є майстрами *ніндзюцу* та практикують *сюґендо* (сукупність аскетичних практик); морально-етичним кодекс *бушідо*; культура храмових служниць – жриць *міко*; *ямабусі* – гірські відлюдники, представники буддистських шкіл; образна символічність певних представників рослинного та тваринного світу; представники міфологічного фольклору – *камі, йокаї, бакемоно* тощо.

Манга та аніме насичені різноманітними жанрами і в кожному з них можна визначити ключові репрезентативні елементи [2]. В жанрі *шьонен*, цільовою аудиторією якого є юнаки та підлітки, найчастіше бачимо духів, монстрів, представників воєнної справи (*йокаї, ямабусі, ніндзя, самурай, жреці*). Твори в жанрах *меха* (від англ. *Mechanism*), жанрі про людиноподібні машини, та псевдоісторичному змальовують рефлексію на імперіалістичні посягання Японії та теорії «всьому своє місце». [1, 22]. В найпопулярніших жанрах романтика та повсякдення репрезентується культура сорому та ієрархічність стосунків, рефлексія над своїм місцем в соціумі, показуються поведінкові патерни в рольових моделях злодій-жертва, що присутні у повсякденному шкільному та дорослому житті, повчається глядача ставленню до себе як до індивіда в колективі, нагадується про такі загальнолюдські цінності як любов, вірність, дружба.

Конфуціанський морально-етичний устрій вплинув на структурну вертикаль взаємостосунків японців, чітко означив в ній ролі та способи дотримання цих ролей. Повсякчас у манга та аніме можна побачити цю ієрархію, що пронизує як сімейне, так і корпоративне життя японців. Наприклад, в

манзі та аніме «Наруто», коли глядач чує, як головний герой Наруто звертається до свого наставника Какасі – *сенсей*, він розуміє, що хлопець та Какасі знаходяться у стосунках «учень-вчитель». При цьому не обов'язково навіть озвучувати прізвище чи ім'я вчителя. Можливо сказати лише *сенсей* (вчитель) або *семпай* (суфікс, що використовується при звертанні молодших учнів до старших)- і людина, що в репрезентованому соціумі займає це положення, зрозуміє, що звертаються до неї. Якщо в манга та аніме «Крутий вчитель Онідзука» однойменний головний герой звертається до свого друга Рюзі *анікі* (сленгові шанобливе звертання як до старшого брата), глядач розуміє, що ці персонажі належать до хуліганів або *якудзи*, мають близькі дружні та поважні стосунки.

Говорячи про синтоїзм, безумовно, передусім згадуємо безліч манга та аніме, в яких мова йде про божества – *камі*. Це: «Корзинка з фруктами»; «Дуже приємно, бог»; «Зошит смерті»; «Бліч»; «Безхатній бог» і відомий на весь світ повнометражний анімаційний фільм «Принцеса Мононоке»; «Блакитний екзорцист» тощо. У світосприйнятті японців буденне життя не мислиться без наявності в ньому божеств та богів. Концепція восьми мільйонів богів – *йойородзу-но камі* – є широким полем для створення нових або використання існуючих сюжетів про життя та пригоди богів, їхніх послідовників та супротивників. Саму тому частіше героями постають не основні синтоїські боги, а одні з безлічі існуючих богів речей, явищ природи чи навіть божества, яких митці виграли самі. Хоча не можна не забувати про репрезентацію у манзі та багатосерійному аніме «Наруто» сил таких центральних богів пантеону, як *Аматерасу, Ідзанагі та Ідзанагі*, божества *Сусано* та його меча *Кусанагі*.

Повертаючись до місцевих богів, які захищають певні території, місцевості – *тотітами* – можна відзначити, що, хоча основною їхньою функцією є захист земель, покровителем яких це божество є, до порушників їхнього спокою, що без дозволу ступають на підвласний простір, божества ставляться досить грізно, не виказуючи гостинності. Однак, після приходу буддизму, божества синтоїстського пантеону, що раніше не було антропоморфні, не мали емоційної проявленості, не співчували людям, стали аватарами будд – *бодгісаттвами*. А отже стали відповідати на звертання людей вже в

якості надсущностей, які все ще не знаходяться в матеріальному світі, але й не знаходяться виключно в світі божественному, є хранителями власної мудрості та слугують інструментом людей для пізнання самих себе, регуляції своєї *карми* [3, 41].

У манга та аніме подібні божества слугують, можна сказати, виключно практично: очищують погань та вислуховують молитви. Погань очищується за допомогою ритуалів. Погань душі, що впливає з нечестивих поступків людини, божество по-буддистські прибирає проповіданням людині, аби та усвідомила свою провину та виправилася, не притягуючи зло у своє життя та життя оточуючих, тим самим слугуючи загальній людській меті – викорінення зла-погані зі світу загалом. Саме тут перегукується головна цінність синтоїзму – *макото*, тобто щирість, справжність, прямість, та буддистська концепція зла або погані, що людина сама причиняє собі та світу шляхом власних помислів та вчинків.

В цьому контексті цікаво розглядати манга та ранобе як спосіб саморефлексії японської свідомості. Устами писаних, мальованих чи анімованих персонажів говорить власне автор – японець, представник японської культури, носій японського культурного коду (мовлячи наразі лише про продукти японського походження). Коли змальоване божество Ято в аніме «Безхатній Бог» промовляє до глядача: «Благословення та прокляття працюють однаково. Якщо думати про них досить сильно, вони стануть реальністю», то через ці слова автор нагадує про буддистську дхармову структуру всього ілюзорно сутнього [6]. Все мисляче є мисленневим, понятійним, отже – справжнім в своїй ілюзійності, і тим більше справляє ефект на людину та оточення, чим більше перебуває в стані мислеформи в її свідомості. Точне вказання на вагомість та впливовість думки на стан людини та інших навколо.

Також в цьому аніме вартим уваги є спосіб осмислення пізнання богом людської сутності в її дихотомії добра-зла. Ято, як божество, має священний скарб-зброю, який раніше був хлопчиком, помер та уклав договір в якості зброї з Ято. Але, залишаючись душею людини, хлопчик був схильний до нечестивих вчинків, що поганили його та його божество. На зауваження про цю погань божество відповіло: «Біль від опоганення [осквернення] душі йде від зброї до власника, та не навпаки. Зброя раніше була людьми, а всі люди грішні. Образи, страх, заздрість, страсті,

печаль, жадібність... Та багато іншого, що штовхає до спокуси. Гріх обертається біллю, так ми і пізнаємо – за допомогою зброї – що є добро, а що є зло... Лише люди відокремлюють добро від зла. Але зовсім не боги. Іншими словами – богам все дозволено. Вони можуть ранили кого завгодно, та навіть вбити. Одного разу я покараю Юкіне [зброю Ято], і це буде божа кара... Кожне слово бога – це закон, та кожна його дія – правильна» [6]. Однак, не задумуючись, в ситуації, коли треба жертвувати власним існуванням заради спасіння людського, божество не вагається та несе страждання за людську душу, тим самим означаючись в сюжетній канві – а, отже, в свідомості автора – як власне буддистська концепція *бодгісаттви*, що жертвує власним місцем в нирвані задля допомоги людям.

Синтоїстський містицизм проявляється також у *котодама* – магії душі слова, за яким знаючи справжнє ім'я людини можна мати влади на нею, а знаючи ім'я божества можна мати з ним більш близькі стосунки.

Отже, можна зазначити, що репрезентація синтоїстських божеств відповідає за морально-ціннісні орієнтири, в той час як репрезентація *йокай*, *оні*, *бакемоно*, *мононоке* зазвичай пов'язана з екологічною тематикою або місцевою поганню [4].

Храмові служниці *міко*, що стали пережитком шаманізму та зайняли свою скромну нішу при синтоїстських та буддистських храмах, також знаходять свою репрезентацію у анімованому світі, де змагаються з поганню та перемагають її [7]. Зазвичай це дівчина, як і у міфологічному та реальному житті, що є або вихідцем з сім'ї корінних священнослужителів, або ж ні, та при монастирі виконує функцію людини, що проводить ритуали, зокрема танець *кагура*, що дозволяє духу спуститися на жрицю, яка стає його тимчасовим вмістилищем для проведення обряду чи гадання. Міко можуть мати або дар яснобачення, або сильно розвинену інтуїцію, відрізняти злих духів від добрих, мати талант до очищення погані, написання заклинань чи стрільби з луку (що є сакральним що в синтоїзмі, що в буддизмі), користуються магією *о-фудо*. В манга та аніме зазвичай міко вдягнені в характерний білий одяг та *хакама* (довгі штани в складку) насиченого червоного кольору.

Згодом міко почали змальовуватися як звичайні люди, що або наділені магичними силами, або здатністю до прямої шаманської місії – бути певними вмістилищем богів, або ж просто бачать надприродне у повсякденному

житі. Яскравим прикладом цього слугує манга, а згодом – аніме-адаптація «Король Шаманів», де в людському світі існують шамани – люди, які можуть спілкуватися з духами, бачити їх та дозволяти їм вселятися в них в обмін на використання духовних магічних сил. В центрі сюжету – Йо Асакура, хлопчик-шаман, що має пройти жорсткий відбір та стати королем шаманів – людиною, яка буде володіти силою самого короля шаманів. І не дати своєму брату-близнюку – Хао Асакура – заволодіти цією силою, бо наміри він має недобрі, і задля їх втілення вже втретє реінкарнує в цьому світі (буддійська концепція переродження).

Прикладом сучасної міко можна назвати головну героїню манги, а згодом – аніме «Дівчина, що бачить це». Головна героїня є звичайною старшокласницею, має чорне волосся та карі очі, носить шкільну форму, однак володіє силою бачити привидів. Зазвичай це невпокоєві душі померлих, які, за віруваннями, є як невпокорені душі предків, яких треба задобрити за допомогою ритуалів. Такі душі можуть завдати шкоди звичайній людині, якщо та побачить або почує їх та дозволить стати одержимою собою. Міко – ім'я головної героїні, що напряду вказує на її містичне положення в житті. Дівчина спершу ціною неабияких вольових зусиль робить вигляд, що не помічає нічого (як одна з крайнощів, що описується у ранньому буддизмі – до поганого людина або льне, або відштовхується, не звертає уваги), та згодом, розуміючи, що вона сама не впорається, дівчина укладає контракт з місцевим божеством, помічники (*sikiri*) якого захищають її від духів [5].

Загалом віра в *горьо*, мстительних духів минулого, з'явилась дуже давно, і задля забезпечення собі спокійного життя, люди готові практикувати будь-які релігії, аби упокоєння відбулося. Для цих духів будувалися священні храми, де їм молилися як камі, проводилися релігійні спеціальні свята-фестивалі *мацурі*, поминальні служби, що змішували в собі обряди релігійного даосизму, синто та буддизму. Подібний змішаний підхід для досягання цієї цілі можна побачити у манзі, згодом – аніме адаптації «Блакитний екзорцист» (назва вже відсилає глядача до містичних практик). В ньому замальовується два світи – людський та демонічний, де за людський світ змагається команда, що включає в себе і християнських екзорцистів, і сінтоїстських жриць-міко, і монахів, які є адептами езотеричного буддизму, і демонів,

що стали «добрими», і надприродних сутностей – *йокай*, і родових магів ін-ян *омьодзі*. Останні часто репрезентуються як високоморальні, освічені люди, що працюють на державних або законопорядних посадах, працюють в сфері безпеки (часто державної), захищаються пересічних громадян, політиків від демонів або злочинців, що володіють магією. Вони часто обдаровані, можна назвати їх геніями, Для боротьби використовуються магічну схему – зірку о п'яти кінцях, вписану в коло, бумажні обрєги *о-фуда*, фамільярів-духів, що прислужують (*sikiri*), такі елементи езотеричного буддизму, як чтіння сутр та складання мудр.

Якщо говорити про *самурай*, то вони свою репрезентацію знайшли в достатній кількості манга та аніме. Відомими прикладами є: «Самурай Чамплу», «Дороро», «Гінтама». Незалежно від обставин, самураї слідує кодексу *бушідо*, за яким самурай має жити, знаючи, що смерть може прийти в будь-який момент, залишатися вірним своєму васалу, нічого не боятися, залишатися стійким, постійно покращувати себе як особистість, бо лише маючи високу мораль та будучи добродійним, самурай зможе слугувати ближньому [11, 194]. Своєрідною рефлексією на буття самураєм є репліка персонажу Дзін з аніме Самурай Чамплу на таке питання: «Люди народжуються вільними. Їхнє призначення – не в тому, щоб бути чиймись васалами. Так я думав раніше. Але чи не суперечить шляху воїна?» – «Свободу не можна здобути шляхом страждання чи сили. Ні твій статус, ні рід заняття не мають значення. Прийняти себе таким, яким ти є, і жити відповідно до цього. Це і є свобода» [8].

Самураї, власне, є людьми, які найкраще репрезентують розуміння принципу *моно-но-аваре* – сумної чарівності речей. Розуміючи неминучість смерті, готовність до неї в будь-яку хвилину, воїн як ніхто зосереджується на навколишньому світі, своїх переживань щодо контакту з ним, краси в собі та в оточуючих. «Якщо хочете мати гарні очі, – каже Будокіба з аніме Самурай Чамплу, – дивіть на гарні речі» [8].

Ієрогліфічна писемність – образа, символна – сформувала манеру мислення образами, візуальне сприйняття. Тобто, бачити максимум інформації в тому, що навколо: наглядні предмети та явища є носіями культурної конотації. В контексті квітів – в манга та аніме вони використовуються як спосіб презентації персонажа, його характеристик без безпосередньої розповіді

про це. Глядач/читач отримує інформацію про персонажа ґрунтуючись на базовому знанні культурних конотації квітів (якщо споживач є знайомим з японською культурою) або ж стає вимушеним пізнавачем цієї культури для повного розуміння картини (і тоді збільшується процес збільшення носіїв японської культурної інформації). Це може бути ім'я персонажа – дівчина на ім'я Сакура з аніме «Наруто», – квітка може використовуватись в візуальному оформленні манги, аніме – *хіганбана*, квітка лікоріс променистий, що є уособленням смерті. Хіганбана, як і сакура, може зустрічатися не лише як символ-квітка, а й бути ім'ям персонажа, який собою уособлює символічне значення рослини, наприклад, як в однойменній манзі «Танцююча Хіганбана». Значення квітів базується на традиційному фольклорі, зокрема в поезії, які репрезентують подекуди фізичні властивості квітів. Український фольклор також має легенди та розповіді про трави, їхні назви відображують фізичні чи лікувальні властивості трав, однак ми не маємо практику давати імена квітів.

Наукова новизна полягає у проведеному культурологічному аналізі поєднання традиційних та сучасних культурних надбань в таких провідних жанрах японського візуального мистецтва як аніме та манга.

Висновки. Отже, особливості японської моделі культурної політики в її акценті на масову культуру, підлітка як основного реципієнта та традиційних елементів, що чіпляють власною відмінністю. Манга у сучасному її розумінні та аніме з технічного боку своїм існуванням завдячують здобуткам американської культури, які були принесені в Японію. Будучи спершу інструментами всередині країни, з початку XXI століття вони стали репрезентаторами японського світобачення для іноземних країн. Культурний код японського народу несе в собі цінності, які водночас є і транснаціональними, і виключними саме для народів азійського походження. Колективна відповідальність, трудова культура, ієрархічна система стосунків, дисциплінованість та політика «всьому своє місце» у японській свідомості природним чином межує з надзвичайною чуттєвістю, романтичністю, схильністю до істинності та краси. Завдяки чуттєвій сутності природи авторів, продукти японської креативної індустрії рефлектують над такими важливими загальнолюдськими проблемами, як екологія, соціальна несправедливість, моментами важливих емоційних переживань підлітків у

своєму ніжному віці та сімейними цінностями. Важливе контекстуальне наповнення аніме та манга подано в надзвичайно естетичній візуальній формі, що часто дає змогу прирівнювати анімаційні й літературні витвори до творів мистецтва. Шанувальники певну кількість анімаційних фільмів і серіалів вважають прикладом ідеального балансу візуального та смислового навантаження, що дає можливість як поринути у філософічні роздуми стосовного смислу буття, свого місця в соціумі чи існуванні дихотомії добро-зло, так і просто задовольнити естетичні потреби в спогляданні прекрасного. Отже, поєднання японської думки та західних технологій реалізувалося в продуктах – аніме та манга, що стали бажаними в європейських та західних країнах.

Література

1. Benedict R. *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Boston, Houghton Mifflin, 2005. 321 p.
2. Cho H., Disher T., Lee W., Keating S. A., Lee, J. H. Facet Analysis of Anime Genres: the Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects. *Knowledge Organization*. 2018. Vol. 45. № 6. Pp. 484–499.
3. Kochinski L. Negotiations Between the Kami and Buddha Realms: The Establishment of Shrine-Temples in the Eighth Century. *Kyushu University, School of Letters, Graduate School of Humanities, Faculty of Humanities*. 2016. Vol. 1. Pp. 39–45.
4. Miyazaki H. Mononoke Hime (яп. もののけ姫/ укр. Принцеса Мононоке). *Toki, Ghibli*. 1997. 133 хв. URL: https://myanimelist.net/anime/164/Mononoke_Hime (дата звернення: 25.09.2022).
5. Ogawa Y. Mieruko-chan (яп. 見える子ちゃん / укр. Дівчинка, що бачить це). *Tokio, Passione*. 2021. 12 серій. URL: <https://myanimelist.net/anime/48483/Mieruko-chan> (дата звернення: 25.09.2022).
6. Tamura K. Noragami (яп. ノラガミ/ укр. Безхатній бог). *Tokio, Bones*. 2014. 12 серій. URL: <https://myanimelist.net/anime/20507/Noragami> (дата звернення: 25.09.2022).
7. Sari Herlina Sunatri, Ni Luh Suparwati, M. Egi Wardana. Identification of miko in japan: religious and changing roles as a part-time employee. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*. 2021. Vol. 1. № 2. Pp. 161–168.
8. Watanabe S. Samurai Champloo (яп. サムライチャンプルー/ укр. Самурай Чамплу). *Tokio, Manglobe*. 2004. 26 серій. URL: https://myanimelist.net/anime/205/Samurai_Champloo (дата звернення: 25.09.2022).
9. What is Cool Japan Fund? About Cool Japan Fund. Cool Japan Fund. 2022. URL: <https://www.cj-fund.com/>

fund.co.jp/en/about/cjfund.html (дата звернення: 25.09.2022).

10. Карпчук Н. Культурна дипломатія Японії. *Міжнародні відносини, суспільні комунікації та регіональні студії. Р. III. Регіональні студії*. 2021. Вип. 3 (11). С. 169–181.

11. Осика О., Осика К. Теоретичний аналіз філософсько-психологічних основ моральних принципів бусідо. *Проблеми сучасної психології*. 2019. Вип. 44. С. 187.

References

1. Benedict, R. (2005). *The chrysanthemum and the sword: patterns of Japanese culture*. 1st Mariner Books ed. Boston, Houghton Mifflin [in English].
2. Cho, H., Disher, T., Lee, W., Keating, S. A., Lee, J. H. (2018). Facet Analysis of Anime Genres: the Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects. *Knowledge Organization*, 45 (6), 484-499 [in English].
3. Kochinski, L. (2016). Negotiations Between the Kami and Buddha Realms: The Establishment of Shrine-Temples in the Eighth Century. *Kyushu University, School of Letters, Graduate School of Humanities, Faculty of Humanities*, 1, 39-45 [in English].
4. Miyazaki, H. (1997). *Mononoke Hime* (jp. もののけ姫). Tokio: Ghibli. URL: https://myanimelist.net/anime/164/Mononoke_Hime [in English].
5. Ogawa, Y. (2021). *Mieruko-chan* (jp. 見える子ちゃん). Tokio: Passione. Retrieved from: <https://myanimelist.net/anime/48483/Mieruko-chan> [in English].
6. Tamura, K. (2014). *Noragami* (jp. ノラガミ). Tokio: Bones. Retrieved from: <https://myanimelist.net/anime/20507/Noragami> [in English].
7. Sari, Herlina Sunatri, Ni, Luh Suparwati, M., Egi Wardana. (2021). Identification of miko in japan: religious and changing roles as a part-time employee. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1 (2), 161–168 [in English].
8. Watanabe, S. (2004). *Samurai Champloo* (jp. サムライチャンプルー). Tokio, Manglobe. Retrieved from: https://myanimelist.net/anime/205/Samurai_Champloo [in English].
9. What is Cool Japan Fund? About Cool Japan Fund. Cool Japan Fund. Retrieved from: <https://www.cjfund.co.jp/en/about/cjfund.html> (дата звернення: 25.09.2022) [in English].
10. Karpchuk, N. (2021) *Kuljturna dyplomatiya Japoniji. Mizhnarodni vidnosyny, suspiljni komunikaciji ta reghionaljni studiji. Rozdil III. Reghionaljni studiji*, 3 (11), 169–181 [in Ukrainian].
11. Osyka, O., Osyka, K. (2019). Teoretychnyj analiz filofsjsjko-psykhologhichnykh osnov moraljnykh pryncypiv busido. *Zbirnyk naukovykh pracj "Problemy suchasnoji psykhologhiji"*, 44, 187 [in Ukrainian].

*Стаття надійшла до редакції 07.10.2022
Отримано після доопрацювання 09.11.2022
Прийнято до друку 16.11.2022*