

МОВИ НАРОДІВ АЗІЇ, АФРИКИ, АБОРИГЕННИХ НАРОДІВ АМЕРИКИ ТА АВСТРАЛІЇ

УДК 811.521

DOI <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2026.4/40>

Медовкіна М. В.

<https://orcid.org/0009-0001-8054-6411>

Київський національний лінгвістичний університет

Дементьєва Т. С.

<https://orcid.org/0009-0009-6252-9368>

Київський національний лінгвістичний університет

РЕЛІГІЙНА НОМЕНКЛАТУРА ЯК ОСНОВА НОМІНАЦІЙ У ЯПОНСЬКІЙ АНІМЕ-КУЛЬТУРІ

У статті розглядається специфіка функціонування та впливу релігійного фольклору на формування номінацій у сучасній японській аніме-культурі на матеріалі популярних картин і серіалів «Наруто», «Бог-безхатко», «Євангеліон» та ін. Історично зумовлений синкретизм шінтоїзму та буддизму сформував гнучкий культурний світогляд японців без жорстких догматичних обмежень, завдяки чому сучасні автори аніме можуть вільно адаптувати або змішувати світові релігійні концепти для створення захопливих сюжетів. У роботі здійснено комплексний лінгвокультурологічний аналіз механізмів семантичної трансформації та десакралізації релігійної лексики, як питомо японської (шінтоїстської і буддистської), так і запозиченої з авраамічних релігій. Встановлено, що в контексті масової культури сакральні символи та концепти втрачають своє виключно божественне значення, набуваючи нових семантичних функцій як інструменти побудови вигаданих світів. Виділено ключові механізми такої трансформації: звуження / мілітаризація (перехід теонімів до розряду назв бойових технік), побутовізація (наділення божественних сутностей людськими вадами та проблемами), естетизація (використання сакральних термінів суто як стилістичного декору), матеріалізація (перетворення абстрактних релігійних концептів на конкретні фізичні об'єкти чи технології). Водночас доведено, що процеси втрати сакрального змісту супроводжуються паралельним явищем – ресакралізацією. Визначено, що постійна взаємодія процесів десакралізації та ресакралізації в японській анімації формує унікальну синкретичну поп-міфологію, де сакральне й буденне утворює нерозривну єдність і дозволяє глядачеві досліджувати складні етичні й філософські проблеми крізь призму розважального медіа.

Ключові слова: японська мова, релігійна номенклатура, аніме, семантична трансформація, десакралізація, ресакралізація, японська міфологія.

Постановка проблеми. У сучасному світі релігія тісно переплітається з молодіжними трендами, й така інтеграція в масову культуру спричиняє трансформації традиційних релігійних смислів та десакралізаційні процеси. Японська анімація набула великої популярності у світі, вийшла далеко за межі Японії і таким чином стала окремим упізнаваним культурним феноменом. Цікавим для аналізу є використання релігійної номенклатури як інструменту побудови вигаданих

світів у сюжетах аніме, що призводить до її семантичного переосмислення та втрати первинного сакрального значення. Крім того, використання релігійних номінацій для формування світогляду сучасного глядача аніме, його сприйняття божественного та людського становить значний дослідницький інтерес.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Функціонування релігійної лексики в японському аніме чи коміксах манга протягом останніх десяти-

літь стало предметом активних досліджень на межі релігієзнавства та культурології. Так, Д. Томас розглядає, як релігійні концепти вписуються в розважальний контент, і пропонує термін *шінькьо асобі* («релігійні розваги», «гра в релігію») для опису розмивання кордонів між релігією та розвагами в Японії [23, с. 16]. Науковець класифікує аніме на «дидактичні» (створені релігійними групами для проповідування) та «естетичні» (що використовують релігійну лексику та образи для емоційного впливу) [24, с. 205]. М. МакВільямс досліджує роль манги та аніме у формуванні візуальної культури Японії, зокрема в контексті релігійних наративів [15]. Вплив нових релігійних рухів на аніме-культуру ґрунтовно висвітлено в праці Е. Баффеллі, яка аналізує, як японські релігійні групи *Аум Шінрікьо* (オウム真理教), *Кьофуку но Кагаку* (幸福の科学) тощо використовували аніме й мангу як інструменти поширення своїх ідей, вводючи в обіг специфічні релігійні терміни та образи [4, с. 89–115]. Попри наявний значний обсяг наукових напрацювань низка аспектів досі залишається поза увагою дослідників, зокрема як саме релігійні назви (іменування божеств, ритуальних предметів, священних місць тощо) стають частиною масової культури і втрачають або трансформують своє сакральне значення. Теоретичним підґрунтям для вивчення трансформації сакрального в сучасному світі слугують фундаментальні праці, присвячені процесам секуляризації, десакралізації та ресакралізації. Так, М. Еліаде стверджує, що суспільство не може бути десакралізоване абсолютно й назавжди [1, с. 13]. Серед вітчизняних науковців трансформацію символів і їхній рух через цикл «сакралізація–десакралізація–ресакралізація» ґрунтовно досліджує Л. Шевчук [3]. Проблему співвідношення секуляризації та модернізації, де десакралізація релігії виступає головним елементом, розглядає також Ю. Медведєва [2].

Постановка завдання. Метою нашої роботи є комплексний аналіз функціонування релігійних номінацій у сучасному японському аніме та виявлення механізмів їхньої семантичної трансформації з сакрального до розважального. Для досягнення поставленої мети передбачено систематизувати релігійні номінативи за їхнім походженням, розкрити процес десакралізації релігійної лексики при використанні в аніме, дослідити її роль у побудові світу та сюжету, охарактеризувати сприйняття її іноземними глядачами. Матеріалом для нашого аналізу стали такі японські аніме-стрічки, як: 「ノラガミ」 /*норатамі*/ [18], 「ナルト」 /*наруто*/ [16], 「新世紀

エヴァンゲリオン」 /*шінсейкі-ебангеріон*/ [17], 「青の祓魔師」 /*ао но екосошісумо*/ [6], 「千と千尋の神隠し」 /*сен то чіхіро но камікакуші*/ [21], 「宝石の国」 /*хōсекі но куні*/ [14], 「聖☆おにいさん」 /*сеінто оні-сан*/ [19], 「D.Gray-man」 /*дї-гудрейман*/ [7].

Виклад основного матеріалу. Сучасна релігійна система Японії характеризується довготривалим та продуктивним синкретизмом: нерідко японські родини дотримуються шінтоїстських, буддйських, християнських традицій одночасно. **Шінто** (神道) є основним і найдавнішим релігійним ученням Японії, в якому існує безліч різноманітних шкіл і практик; не має єдиного засновника та святого письма, як більшість релігій світу, а його коріння сягають періоду Яйой [12, с. 18]. Основною в шінто є концепція *шін* /*камі*/, тобто божественних сил природи. На початку періоду формування японської держави (VIII ст.) були укладені літописи «Коджікі» та «Ніхон Шьокі», які закріпили міфи про божественне походження імператорського роду від богині сонця Аматаерасу [12, с. 47–48]. У першій половині XX ст. шінто остаточно утверджується як повноцінна релігія, що уособлює унікальну автохтонну традицію Японії [12, с. 13]. **Буддизм** (仏教 /*буккьо*/) потрапив до Японії у VIII ст. через Корейський півострів та Китай. Замість релігійного конфлікту буддизм і шінтоїзм злились у систему, де кожна з них виконувала певні функції, зокрема, буддизм відповідав за роздуми про страждання, переродження та життя після смерті. В Японії, як і шінто, він поділяється на різні течії і школи [9, с. 233–395]. У період Мейджі було видано указ про розділення шінто та буддизму, що призвело до руйнування багатьох буддйських храмів та артефактів [12, с. 357]. **Християнство** (キリスト教 /*кірісукьо*/) потрапило в Японію завдяки місіонеру Франциску Ксав'є у 1549 р. [27, с. 4]. Протягом століття воно процвітало, та згодом, у період Едо, було заборонене через побоювання щодо західного політичного впливу. У період Мейджі християнство було знову дозволене, однак так і не стало масовим явищем [27, с. 6]. Після поразки у Другій світовій війні нова конституція Японії (1947 р.) закріпила свободу віросповідання, а всі релігії були відокремлені від держави. **Конфуціанство** (儒教 /*джюкьо*/) також уплинуло на моральну структуру японського суспільства, особливо у період Едо: підкреслювало сімейну ієрархію, обов'язок перед владою та шанування старших. **Даосизм** (道教 /*дао*/), у свою чергу, вплинув на народні ритуали, ворожіння, медицину й погляди

на гармонію з природою, хоч як організована релігія в Японії він не розвинувся. У традиційному японському світогляді елементи шінтоїзму, буддизму та конфуціанства настільки переплетені, що їх важко розділити: сучасні японці можуть одночасно регулювати свою поведінку згідно з конфуціанськими максимами, проводити святкові ритуали в шінтоїстських святилищах і звертатися до буддійських храмів за поховальними послугами [11, с. 79–80].

Аніме твори як всесвітньо відомий культурний феномен, що популяризує японську культуру загалом, водночас не завжди є способом поширення й популяризації японських традицій. Часто під впливом глобалізації роботи стають «універсальними» і завдяки цьому можуть інтегруватись у культуру будь-якого глядача. З точки зору релігієзнавства аніме можна розглядати як простір для репрезентації та трансформації релігійних ідей і традицій: релігійні номінативи, як-от імена божеств, назви священних місць, ритуалів тощо, як в аніме, так і в реальному житті виконують ідентифікаційні, комунікативні, ритуальні функції, однак дещо по-різному. Так, релігійна номенклатура на позначення належності до певної віри, звертань до божеств у молитвах, назв певних релігійних ритуалів тощо, в аніме може слугувати як сюжетний антропонім, для визначення «класу» персонажів, їхньої належності до певної раси, звертань персонажів до магичних технік тощо. В цьому контексті ми не можемо стверджувати про повну десакаралізацію, тобто про нанесення шкоди або прояв неповаги до чогось святого [10]. Водночас, коли всесвіт фантазійного твору має релігійне підґрунтя із власними етичними й моральними нормами, які можуть як відрізнятися, так і збігатися з реальними, так може відбуватися часткова ресакралізація, тобто відродження релігії чи повернення сакрального духовного змісту різним сферам життя й мислення [8].

Бішямонтен (毘沙門天) – японський бог війни, у фольклорі є одним із Семи Богів Щастя. У мистецтві зображується як статний воїн в обладунках зі списом в одній руці та невеликою пагодою – в іншій, яка символізує божественну скарбницю, вміст якої він охороняє [26]. В аніме 「ノラガミ」 /*норатамі*/ («Бог-безхатко») *Бішямон* також вважається одним із Семи Богів Щастя, проте зображений як висока худорлява білявка, що замість списа має декілька сотень священних посудів, які слугують їй зброєю. Тут не відбувається десакаралізації як позбавлення божественності, проте сприйняття образу божества викривлюється, вочевидь, задля так званого «фан-сервісу», тобто

внутрішнього жарту чи прихованої алюзії в розважальному контенті переважно для того, щоб порадувати основну групу шанувальників; часто це візуальні елементи, що містять зображення частково оголених персонажів [5]. Втім характер божества у творі переданий точно: *Бішямон* – богиня різка, прямолінійна, войовнича й віддана. З іншого боку – *Ебісу* (えびす) – японський бог багатства, процвітання та рибацтва, що також є одним із Семи Богів Щастя. Це єдине питомо японське божество з семи, яке не було привнесене буддизмом чи даосизмом [26]. За легендами *Ебісу* глухий і частково не може ходити через проблеми з кістками, проте завжди зображується добрим та усміхненим, а його головним атрибутом є вудка та велика риба. В аніме «Бог-безхатко» *Ебісу* виглядає, як типовий японський офісний працівник, так званий *サラリーマン* /*сараріман*/. Дорослий *Ебісу* стриманий, відсторонений і прагматичний, але при цьому добрий, а коли перероджується, то зображений веселою й допитливою дитиною. Розбіжності між міфологічним і анімаційним образами свідчать про часткову десакаралізацію: божественність персонажа формально зберігається, проте його статус і поведінка максимально наближені до сучасних людських реалій.

Така тенденція до перетворення сакрального образу на буденний в японській анімації є поширеним явищем і стосується не лише богів, а й духів природи (*ками*). Яскравим прикладом цього механізму є повнометражна картина 「千と千尋の神隠し」 /*сен то чіхіро но камікакуші*/ («*Сен та Чіхіро у полоні духів*»), де божества й духи шінто позбавлені свого недосяжного містичного статусу та постають як звичайні клієнти комерційної лазні. Вони приходять туди, щоб відмитися від наслідків людської життєдіяльності (що яскраво продемонстровано в епізоді з Духом Річок, який був забруднений тоннами сміття). Сакральні істоти змушені платити за послуги та підпорядковуватися капіталістичним правилам закладу. В цьому випадку божества не керують світом людей, а навпаки – страждають від їхньої недбалості та потребують звичайного побутового обслуговування.

Семантичної трансформації в умовах побутовізації зазнає шінтоїстський термін *кетаре* (穢れ). Традиційно ця лексема означає абстрактне духовне забруднення чи нечистоту, що виникає від зіткнення зі смертю або гріхом і потребує обряду ритуального очищення. Однак в аніме-просторі цей духовний концепт матеріалізується, набуває ознак фізичної субстанції або інфекції – репрезентується як реальний побутовий бруд, гнійні рани чи

отрута, якими божества заражаються від демонів (в «Бог-безхатько») або від людського сміття (в «Сента Чіхіро у полоні духів»). Так лексема переходить із теологічної площини в медично-побутову.

Велику концентрацію побутовізації та комедійної десакралізації знаходимо в аніме 「聖☆おにいさん」 /сеінто оні-сан/ («Святі юнаки»). Якщо в таких творах, як «Бог-безхатько», трансформовані образи здебільшого локальних шінтоїстських божеств, то в цьому творі механізм поширюється на центральні фігури світових релігій – Ісуса Христа (イエス, いえっさ) та Будду Гаутаму (ブツダ). За сюжетом вони беруть відпустку і спільно орендують квартиру в сучасному Токіо, намагаючись вести життя звичайних токійців, навіть відвідують місцевий шінтоїстський фестиваль. Десакралізація в цьому випадку відбувається через радикальне зіткнення трансцендентного з максимально рутинним, а найвищі релігійні титули «Син Божий» і «Просвітлений» зведені до звичайних безробітних сусідів. Персонаж Будди репрезентується як надзвичайно економний домогосподар, що переймається розпродажами в супермаркеті й кожною копійкою, тоді як Ісус постає як шопоголік і фанат соціальних мереж. Їхня божественна ідентичність радше призводить до комічних непорозумінь, ніж до поклоніння навколишніх людей: скажімо, розмови Христа про «Батька» змушують місцевих жителів вважати його спадкоємцем мафіозного клану якудза. Сакральні явища – як-от стан Нірвани в Будди (і божественне світло, яке тоді починає виходити з нього) чи біблійні дива Ісуса на кшталт перетворення води в вино – редукуються до неконтрольованих фізіологічних реакцій на емоційні подразники та перетворюються для персонажів на звичайний побутовий дискомфорт. У «Святих юнаках» божественне цілком підпорядковується людському побуту, а релігійні концепти стають інструментами для створення ситуативної комедії.

Аматерасу (天照) – богиня сонця в японській міфології, зображується як правителька небесного царства, дочка Ізанагі, старша сестра Цукуйомі (月読, божество місяця) та Сусаноо (スサノオ, божество шторму і морів). За легендою, описаною в «Коджікі», Цукуйомі, Сусаноо та Аматерасу народилися від омовіння богом Ізанагі власних очей і носа, іншими словами той провів ритуал очищення (禊 /місогі/) після відвідування підземного царства. Потім Ізанагі призначає Аматерасу правити небесним царством, Цукуйомі – ніччю, а Сусаноо – морями [26]. В аніме 「ナルト」 /наруто/ ці теоніми фігурують як іменування

технік Мантекьо Шярінгана (особлива сила очей, якою володіють певні персонажі), що описується як 「天壤の理を掌握せし瞳」 /тенджьо но котоварі о шьобаку-сеши хітомі/, буквально «очі, які бачать істинну природу небесних і земних створінь». Цей приклад яскраво ілюструє, як сучасна японська масова культура запозичує релігійні концепти для надання епічності своїм творам. Отже, техніка Аматерасу в аніме – це потужна сила стихії вогню, чорне полум'я, від якого майже немає шансів утекти. Таким чином, для глядача, що погано знається на японській релігії, асоціація з японською богинею сонця втрачається. Протилежною магічною технікою до Аматерасу в сюжеті виступає техніка Цукуйомі – потужна сила стихії Їнь. Тоді як Аматерасу – це відображення 「物質界と光」 /бушііцукай то хікарі/ «матеріального світу та світла», Цукуйомі віддзеркалює 「精神界と闇」 /сейшінкай то ямі/ «духовний світ та темряву» [28]. Сила Цукуйомі впливає на мозок жертви та міняє її сприйняття часу, і це також відсилає до релігійних текстів: теонім Цукуйомі складається з ієрогліфів «місяць» та «читати», його часто вважають богом календаря або навіть богом часу. Сусаноо, наймолодший брат, зображується або як бог морів і блискавок із імпульсивним характером або як герой, що вбив легендарного змія, або як місцеве божество врожаю. Техніка Сусаноо в аніме – це сила, що створює величезну людиноподібну істоту з духовної енергії персонажа, яка повністю оточує його, захищає і б'ється. В аніме «Наруто» вигляд цієї техніки відрізняється від користувача, але завжди має броню та меч, що є алюзією на меч, який за японськими легендами Сусаноо успадкував від свого батька. В основі дизайнів техніки Сусаноо в аніме лежать образи тенгу (天狗), надприродних істот з японської міфології. Так, дизайн Сусаноо персонажа Мадари Учihi ймовірно був натхненний демоном Рьомеи Сукуна (両面宿儺), який згадується в книзі «Ніхон Шьокі» й описаний як істота з двома обличчями та чотирма руками, що відповідає силі згаданого персонажа в повній формі. Також дизайн Сусаноо персонажа Ітачі Учihi вважається натхненням образом Ханатака Тенгу (鼻高天狗, істоти з довгим носом), а Сусаноо персонажа Саске Учihi – образом Карасу Тенгу (烏天狗, вороноподібні істоти) [22].

Використання номінацій з авраамічних релігій також трапляється в японській анімації. Яскравим прикладом виступає аніме 「新世紀エヴァンゲリオン」 /шінсейкі ебангеріон/ («Євангеліон»), сюжет якого фокусується на головному героєві

Шінджі Ікарі, що отримує завдання пілотувати гігантського робота й знищувати істот, яких називають 使徒 /*шито*/ (букв. «апостоли» або в офіційному англійському перекладі – «янголи»: ця семантична заміна, вочевидь, була зроблена для кращого сприйняття сюжету західними глядачами і підсилення емоційного впливу, адже образ ангелів як могутніх надприродних істот може викликати більший трепет і навіть страх, ніж образ учнів Христа – людей). Більшість «янголів» за сюжетом походять від істоти, яку звать Адам (アダム), а людство походить від Ліліт (リリス). В авраамічних релігіях Адам – перша людина, створена Богом, а Ліліт (в юдаїзмі) – перша дружина Адама, яка згодом стала демоном. Релігійджерела закладають в історії про Адама й Ліліт глибоку філософію про гріхи, душу, відповідальність за свої вчинки і суть людської природи, тоді як в аніме це десакралізовані назви космічних прибульців, які впали на Землю мільярди років тому. Релігійний контекст імен «прабатьків людства» був усунутий, в сюжеті вони функціонують лише як десакралізовані першооснови вигаданого світу. Істоти 使徒 в обох варіантах перекладу – в християнстві і юдаїзмі це або учні Христа («апостоли»), або безтілесні духи, вищі істоти, посланники Бога, що часто вважаються захисниками («янголи»). Проте в аніме вони є абсолютною загрозою для людства, що руйнує класичний шаблон і є прикладом повної десакралізації. Сама назва аніме «Євангеліон» походить від грецького слова, що буквально означає «Блага звістка» або «Євангеліє» – головний християнський релігійний текст про спасіння людства. Однак в аніме механізми, що називають «Євангеліон» – це буквально зброя, створена для знищення «янголів»: тут християнський релігійний контекст також відкидається, номінатив застосований суто як назва механізму. К. Цурумакі, який працював помічником режисера Х. Анно над цією знаковою серією, в інтерв'ю зізнається, що християнство виступило інструментом надання загадковості світові, оскільки ця релігія не є поширеною в Японії. Також, за його словами: «В аніме немає жодного християнського сенсу, ми просто думали, що візуальні символи християнства виглядають круто». Однак далі Цурумакі додає: «Якби ми знали, що шоу буде розповсюджено в США та Європі, ми могли б переосмислити цей вибір» [25].

Контрастною до семантичної порожнечі «Євангеліону» є гібридна модель десакралізації в аніме «D.Gray-man». У цьому творі світобудова також спирається на християнську традицію, проте релі-

гійна лексика зберігає частину свого первинного концептуального змісту. Десакралізація тут відбувається через матеріалізацію й мілітаризацію: божественна сила і благодать матеріалізована у фізичну кристалічну субстанцію – так звану «невинність» (イノセンス, *Innocence*), яка слугує паливом та зброєю для екзорцистів (також попри те, що «невинність» є абстрактним концептом безгрішності та духовної чистоти). Катаканною як запозичення передане й слово «екзорцист» – エクソシスト /*екусошісудо*/. З іншого боку, концепт демонів викривлюється: вороги-«демони» акума (悪魔) є не біблійними занепалими янголами чи потойбічними духами, а страшними біомеханічними машинами, основою яких слугують душі померлих людей. Також в аніме фігурує поняття ノアの一族 /*ноа но ічіказоку*/, так званий «рід Ноя» – персонажі, суть яких є протилежною «невинності». В авраамічних релігіях Ной – це праведник, який врятував людство від потопу, проте в аніме нащадки Ноя – це так звані «апостоли», десакралізовані безсмертні антагоністи, які прагнуть знищити світ. Як і в «Євангеліоні», релігійний номінатив «апостол» (使徒) в «D.Gray-man» повністю десакралізований. Таким чином, християнська номенклатура цього твору функціонує у подвійному ключі: підтримує класичну моральну дихотомію релігії (добро проти зла, причому традиційно позитивні християнські терміни вживані для опису обох сторін), та, водночас, зводить духовні поняття до рівня фізичних елементів, технологій та механічної зброї.

І в «Євангеліоні», і в «D.Gray-man» християнська лексика створює містичну естетику, а також зазнає мілітаризації. Ще одним прикладом останнього є серіал 「青の祓魔師」 /*ао но екусошісудо*/ («Синій Екзорцист»), де католицька церква (Ватикан) та концепт екзорцизму трансформуються у глобальну військову корпорацію за назвою «Орден Лицарів Істинного Хреста» – 正十字騎士団 /*сей-джісёджі кіші дан*/ (пор. з «Чорним Орде-ном» – 黒の教団 /*куро но кёдан*/ в «D.Gray-man»). В цьому ордені традиційні релігійні посади замінені на армійські звання та бойові класи. Термін «екзорцист» у творі записується ієрогліфічно як 祓魔師 (/фучумаши/, «майстер із вигнання демонів»), проте цю лексему в сюжеті прийнято вимовляти як її запозичений аналог: エクソシスト /*екусошісудо*/. Схожий випадок можемо пригадати в аніме 「東京喰種」, ієрогліфічна назва якого мала би звучати як /токьё кушо/ (де друге слово дає візуалізацію «їсти [власний] вид», що характеризує сутність міфічних істот-людоджерів «гулів»), проте

офіційно озвучена як 「トーキョーグール」 /*то́кьо́ гӯру*/, де друге слово є запозиченням іноземного «ghoul». Так простежуємо об'єднання іноземної фонетичної і японської візуально-ієрогліфічної форм, що дозволяє доповнювати створений образ: допомогти японському глядачеві легше зрозуміти іноземний термін чи навпаки надати ієрогліфічній лексемі іноземного колориту. Різна адаптація залежно від твору зачепила й християнський святий хрест, що передається ієрогліфічно як 十字 /*джі́дзі*/ чи як транслітероване запозичення クロス /*куросу*/.

На зброю в «Синьому Екзорцисті» перетворені й самі сакральні тексти: читання Біблії та молитов з акту спілкування з Богом чи духовного очищення перетворюється на заклання для знищення демонів. Так за відсутності духовного змісту релігійні атрибути та тексти зберігають лише зовнішню форму. Сам світ аніме «Синій екзорцист» складається з двох вимірів. Перший записаний як 物質界 («матеріальний світ») для візуалізації фонетичної форми アッシャー /*аши́я*/, тобто Асія – один з чотирьох духовних світів в Кабалі [13]. Другий вимір записаний ієрогліфічно як 虚無界 («світ небуття») для візуалізації фонетичної запозиченої форми ゲヘナ /*гехена*/, тобто Геєна – долина на південь від Єрусалиму, де приносили в жертву дітей, і з цієї причини її вважали проклятим місцем [13]. В аніме обидві назви семантично переосмислені як назва для виміру, де живуть люди, та назва світу демонів, яким керує Сатана, при цьому образне контрастне навантаження збережене.

Отже, серед японських анімаційних творів різних жанрів існує багато таких, де використовуються номенклатура різних релігій, у різних контекстах і з різним рівнем десакралізації. Аналіз низки прикладів демонструє, що така десакралізація не є хаотичною, й дозволяє нам виокремити ключові механізми десакралізації релігійної лексики в контексті аніме:

1) механізм звуження (мілітаризація), коли у процесі семантичного звуження теонім чи будь-яке релігійне поняття повністю втрачає конфесійний контекст, перестає бути об'єктом релігійного поклоніння та переходить до категорії «інструменту», слугуючи назвою для бойових технік, магічних сил певних персонажів, артефактів тощо. Водночас міфологічний наратив, закладений у дизайні та механіці бойових технік, може не зникати повністю, а трансформуватися: релігійний підтекст чи алюзії є прихованими та зрозумілими лише для глядача, знайомого із тонкощами конкретних вірувань і міфологією. Священне зво-

диться до рівня бойового арсеналу і повністю підпорядковане правилам світобудови твору;

2) механізм побутовізації, що по суті є стилістичною «деградацією», в якому божественне втрачає свою недосяжність, а релігійний контекст частково трансформується на соціально-побутовий. Первинне значення розмивається: божество наділяється людськими «неідеальними» рисами характеру та вадами, стикається із соціальними та економічними проблемами сучасного світу, стає залежним від біологічних потреб. Слово «Бог» фігурує у нетипових і комічних контекстах на кшталт «Бог, що шукає підробіток» чи «Бог-безхатько», які викликають дисонанс. Релігійні фігури втрачають свій міфологічний авторитет, живуть за правилами світу звичайних людей, що робить їх ближчими і більш зрозумілими для сучасного глядача;

3) механізм естетизації, коли автори використовують теоніми й назви різних аспектів зі світових релігій, часто не так добре знайомих японському глядачеві, суто заради їхньої фонетичної оболонки, при цьому повністю відкидаючи їхній первинний сакральний зміст. Слова з християнства та юдаїзму відірвані від біблійного контексту й виступають лише «інструментами» для світобудови, а також функціонують як стилістичний декор, додають «екзотичності» й «загадковості» для японської аудиторії;

4) механізм матеріалізації, що яскраво прослідковується у творі 「宝石の国」 /*хōсекі но куні*/ («Краї Самоцвітів»). Авторка не просто використовує релігійну лексику чи візуальну атрибутику, а перетворює абстрактні філософські концепти буддизму на біологічні та фізичні закони вигаданого світу. Найбільш яскраво це реалізується в концептуалізації трьох рас, що населяють світ аніме, які є буквальним втіленням «Трьох ознак існування» (三相 /*сансō*/) в буддизмі. Концепт アニッチャ /*аніччя*/ (мінливість буття) матеріалізується в расі смертних моллюсків アドミラビリス /*адомірабірісу*/, оскільки вони є представниками єдиної з трьох рас, хто старіє та вмирає; концепт ドウツカ /*дукка*/ (страждання від неможливості задовольнити бажання) стає рушійною силою істот 月人 /*цукіджін*/ («місячників»), які нескінченно прагнуть досягти небуття, а ідею концепту アナッタ /*анатта*/ (відсутність постійної душі / ілюзорність «Я») втілює раса безсмертних «самоцвітів» – 宝石 /*хōсекі*/, які не мають «душі». Головна героїня フォスフォフィライト – Фосфопіліт (антропонім утворений від назви рідкісного мінералу зеленувато-синього кольору) поступово

втрачає власні кінцівки та голову, замінюючи їх іншими мінералами (золотом, агатом, лазуритом, тощо), що є відсилкою до «Семи скарбів» з буддійських сутр, які символізують духовні чесноти та багатство віри [20]. Таким чином, духовне перетворення персонажа демонструється через механічну заміну частин його тіла. Десакралізації піддається і сам акт молитви. Справжнє ім'я наставника «самоцвітів» – *учитель Конгō* (金剛先生) – розкривається як Кшітігарбга, що у буддизмі є ім'ям шанованого бодгісаттви (істоти, що прагне до просвітлення), який дав обітницю рятувати всіх істот із пекла [9, с. 128]. В аніме ця велична міфологічна місія зводиться до роботи механізму: *Конго* є штучно створеною машиною, єдина функція якої – «генерувати молитву», щоб відправляти «місячників» у небуття. Коли машина ламається, молитва перестає працювати, а сам концепт молитви замість форми духовного спілкування з Богом також набуває значення інструменту для знищення.

Попри загальну тенденцію до десакралізації релігійних понять, у японській анімації також простежується зворотний процес – ресакралізація, що полягає у відновленні втраченого священного статусу, духовної чистоти або міфологічного авторитету божества. Серед проаналізованого матеріалу механізм ресакралізації найбільш яскраво реалізується у творах, що спираються на традицію шінто:

1) ресакралізація через ритуальне очищення.

У шінтоїзмі ключовим концептом є чистота, а втрата божественності часто пов'язана з накопиченням духовної чи фізичної скверни (*кетаре*). Так, в аніме «*Сен та Чіхіро в полоні духів*» механізм побутовізації в певний момент змінюється на ресакралізацію: в епізоді з Духом Річок, який на початку сприймається всіма як огидний «Дух-смітник». Після того, як головна героїня витягує з нього людський бруд і реальне сміття, буквально відбувається акт *місогі* (ритуального очищення). Звільнений від забруднення Дух відновлює свою первинну, величну міфологічну форму і залишає після себе священне лікувальне зілля;

2) ресакралізація через відновлення віри.

Так, у міфології «*Бога безхатька*» статус і навіть існування Бога прямо залежить від наявності в нього послідовників. Головний герой – божество Ято – більшу частину екранного часу десакралізований, наприклад, шукає підробіток як людина. Переломним моментом стає епізод, коли людська дівчина Хійорі власноруч майструє для нього мініатюрний храм (тобто підтвердження божественності). В цей момент відбувається справ-

жня ресакралізація Ято: з комічного безхатька він стає справжнім божеством, який отримав щире віру людини. Духовний зв'язок між людиною та Богом відновлюється у своїй класичній сакральній чистоті;

3) трагічна ресакралізація через мучеництво – більш складний, філософський приклад, представлений у серіалі «*Край самоцвітів*», де шлях головної героїні *Фосфофіліт* є процесом трагічного перетворення на божество. Втрачаючи своє тіло, людяність та друзів, вона еволюціонує до стану вищої сутності – ідеального бодгісаттви. Героїня перебирає на себе гріхи та страждання всіх трьох рас, розбитих розбратом, щоб зрештою отримати силу «молитви» і дарувати їм спасіння (небуття), залишившись при цьому в абсолютній самотності. Це приклад народження нового сакрального образу (фігури спасителя / мученика) всередині повністю десакралізованого світу.

Отже, релігійна номенклатура в аніме балансує між десакралізацією та ресакралізацією. Як наслідок, в аніме може виникати абсолютно нова міфологія, в якій священне повністю або частково трансформується. Крім того, можемо виокремити дві основні групи релігійних номінативів, які трапляються в аніме, за походженням: *питомі японські релігійні номінативи* – лексика, що походить з вірувань шінто та буддизму, та *запозичені релігійні номінативи* – лексика здебільшого з християнства та юдаїзму. Систематизація демонструє, що японська аніме-індустрія використовує релігійну лексику обох типів, проте в обох випадках вона функціонує як стилістичний засіб для надання сюжету екзотичності, пафосності й загадковості.

Висновки. В основі формування аніме-світів лежить релігійний синкретизм (шінто, буддизм, християнство), який дозволяє авторам вільно комбінувати сакральні назви, перетворюючи їх на елементи масової культури. Аналіз восьми вибраних творів демонструє, що японці здебільшого використовують релігійний фольклор не з метою навірення. Натомість і питома, і запозичена з авраамічних релігій лексика виступає як інструмент для побудови складних вигаданих світів. Застосування релігійних термінів у масовій культурі супроводжується неминучим процесом десакралізації, яка відбувається на основі таких механізмів, як *звуження* (мілітаризація), *побутовізація*, *естетизація*. Крім того, в аніме-просторі абстрактні духовні поняття часто набувають фізичного втілення (*матеріалізація*), переходячи з теологічної площини в медично-побутову тощо. Ці механізми можуть

призводити до так званої семантичної порожнечі, коли сакральні для японця назви сприймаються реципієнтами інших культур як беззмістовні, але естетично привабливі неологізми, або навпаки іноземні релігійні номінативи вживаються задля загадковості й колориту для японського глядача. Поряд із процесами десакралізації в аніме спостерігається й часткова ресакралізація: ство-

рення нових етичних систем у вигаданих світах повертає термінам певну форму значущості, хоча й відмінну від первинної релігійної традиції, зокрема, через *ритуальне очищення, відновлення віри, мучеництво*. Отже, застосування релігійної номенклатури в аніме-сюжетах створює на її основі нову «поп-міфологію», яка стає універсальною мовою сучасної масової культури.

Список літератури:

1. Еліаде М. *Священне і мирське* / пер. з нім. Г. Кьорян. Київ: Основи, 2001. 116 с.
2. Медведєва Ю. Співвідношення секуляризації і модернізації: до постановки проблеми. *Науково-теоретичний альманах Грани*. 2016. Т. 19, № 3. С. 102–106. <https://doi.org/10.15421/1716068>
3. Шевчук Л. Ресакралізація символів людини як фактор соціально-економічного зростання. *Соціо-гуманітарні проблеми людини*. 2008. № 3. С. 65–71. URL: <http://jnas.nbuv.gov.ua/article/UJRN-0000393077>
4. Baffelli E. *Media and new religions in Japan*. New York: Routledge, 2016. 192 p. <https://doi.org/10.4324/9780203075036>
5. Barrett G. Fan service // *The official dictionary of unofficial English: a crunk omnibus for thrillionaires and bampots for the Ecozoic Age*. New York: McGraw-Hill, 2006. P. 112.
6. Blue Exorcist. *Crunchyroll*. URL: https://www.crunchyroll.com/series/G649PJ0JY/blue-exorcist?srsId=AfmBOorCP4oEOsPQn5FTTgvIGsZPmQmJitQBkrVWHpam8F_RxIoJwDrK (date of access: 22.04.2026).
7. D.Gray-man. *Crunchyroll*. URL: https://www.crunchyroll.com/series/G609GE8M6/dgray-man?srsId=AfmBOoq99_42h77TuNV1YDtuaTXI-U1hod7Jye0AVdetf7dIOMzcdb59 (date of access: 22.04.2026).
8. Desecration // *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/desecration> (date of access: 21.04.2026).
9. Eliot C. *Japanese Buddhism*. Routledge, 2014. 256 p. <https://doi.org/10.4324/9781315810508>
10. Gao Q. Resacralization // *The SAGE Encyclopedia of the Sociology of Religion*. Thousand Oaks: SAGE, 2020. P. 695. <https://doi.org/10.4135/9781529714401.n393>
11. Harada T. *The present position and problems of Christianity in Japan*. Kyoto: Doshisha University, 1912. 19 p. <https://doi.org/10.1111/j.1758-6631.1912.tb00655.x>
12. Hardacre H. *Shinto: A history*. New York: Oxford University Press, 2017. 698 p. <https://doi.org/10.1017/S0041977X18000538>
13. *Jewish Encyclopedia*. 1906. URL: <https://jewishencyclopedia.com> (date of access: 24.04.2026).
14. Land of the Lustrous. *Prime Video*. URL: <https://www.primevideo.com/detail/Land-of-the-Lustrous/0TIUBC5LPLCY37WR0S9XQPMC5K> (date of access: 22.04.2026).
15. MacWilliams M. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. New York: Routledge, 2008. 364 p. <https://doi.org/10.4324/9781315703152>
16. Naruto. *Crunchyroll*. URL: <https://www.crunchyroll.com/series/GYQ4MW246/naruto> (date of access: 22.04.2026).
17. Neon Genesis Evangelion. *Netflix*. URL: <https://www.netflix.com/title/81033445> (date of access: 22.04.2026).
18. Noragami. *Crunchyroll*. URL: https://www.crunchyroll.com/series/G6WEV3WM6/noragami?srsId=AfmBOormo4rQoZUTUomHEMNN07Ka4q3Qc0fk1ndSCX_tdEbdMMZbUBMf (date of access: 22.04.2026).
19. Saint Young Men (TV Mini Series 2013). *IMDb*. URL: <https://www.imdb.com/title/tt6266522/> (date of access: 22.04.2026).
20. Seven jewels. *Wisdom Library*. URL: <https://www.wisdomlib.org/concept/seven-jewels> (date of access: 24.04.2026).
21. Spirited Away. *Netflix*. URL: <https://www.netflix.com/title/60023642> (date of access: 22.04.2026).
22. Susanoo. *Narutopedia*. URL: <https://naruto.fandom.com/wiki/Susanoo> (date of access: 13.04.2026).
23. Thomas J. *Drawing on tradition: Manga, anime and religion in contemporary Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2012. 199 p.
24. Thomas J. *Religion and Japanese Film: Focus on Anime* / ed. by J. Lyden. London: Routledge, 2009. P. 194–213.
25. Thomas O. Kazuya Tsurumaki: Amusing himself to death. *Eva Monkey*. 2001, October 17. URL: <https://www.evamonkey.com/writings/thomas-owen-kazuya-tsurumaki-amusing-himself-to-death.php> (date of access: 22.04.2026).

26. Ultimate Guide to Japanese Mythology. *Mythopedia*. <https://mythopedia.com/guides/japanese-mythology/> (date of access: 22.04.2026).
27. Watanabe M. *Modern diffusion of Christianity in Japan: How Japanese view Christianity*. Master's thesis. Honolulu: University of Hawaii at Manoa, 2004. 78 p.
28. 岸本 斉史. NARUTO 秘伝・者の書. 東京 : 集英社, 2008. P. 274.

Medovkina M. V., Dementieva T. S. RELIGIOUS NOMENCLATURE AS THE BASIS FOR NOMINATIONS IN JAPANESE ANIME CULTURE

This paper analyses the functioning and influence of religious folklore on the formation of names in modern Japanese anime culture, based on examples from popular anime series and films such as "Naruto", "Noragami", "Neon Genesis Evangelion", and others. The historically conditioned syncretism of Shintoism and Buddhism has shaped a flexible cultural worldview among the Japanese, free from rigid dogmatic restrictions, allowing contemporary anime creators to freely adapt and blend religious concepts from around the world. This study conducts a comprehensive linguocultural analysis of the mechanisms of semantic transformation and desacralization of religious vocabulary, both native to Japan (Shinto and Buddhist traditions) and borrowed from Abrahamic religions. The study shows that in the context of mass culture, sacred symbols and concepts lose their exclusively religious meaning, gaining new semantic functions as tools for constructing fictional worlds. The key mechanisms of such transformation have been identified: narrowing (or militarization), i.e., the transition of theonyms into names of combat techniques; domestication (giving divine beings human flaws and problems); aestheticization (the use of sacred terms purely as stylistic decoration); materialisation (the transformation of abstract religious concept into specific physical objects or technologies). At the same time, it is demonstrated that the loss of sacred meaning is accompanied by a parallel phenomenon – resacralization. It has been determined that the constant interaction of desacralization and resacralization in Japanese animation gives rise to a unique syncretic pop mythology, in which the sacred and the ordinary form an inseparable unity and allow audiences to explore complex ethical and philosophical issues through the lens of entertainment media.

Keywords: Japanese language, religious terminology, anime, semantic transformation, desacralization, resacralization, Japanese mythology.

Дата першого надходження статті до видання: 26.06.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 17.07.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 09.10.2026