

УДК 791.228.046:398.4:008](520)"19/20"(045
ORCID ID <https://orcid.org/0009-0007-0281-4613>
DOI: <https://doi.org/10.37627/2311-9489-28-2025-2.60-74>

ІДЕОЛОГІЧНА КРИТИКА ДЕМОНІЧНИХ ОБРАЗІВ В АНІМЕ ХХ–ХХІ СТ.

Галушко

Ілля Сергійович

аспірант кафедри культурології
та музеєзнавства, Харківська
державна академія культури,
м. Харків
t24820@ukr.net

Illia Halushko

postgraduate student at the
Department of Cultural Studies and
Museology,
Kharkiv State Academy of Culture,
Kharkiv
t24820@ukr.net

Анотація. Здійснено спробу культурологічного осмислення демонічних образів в аніме як значущих культурних маркерів різноманітних ідеологій. Мета статті — здійснити комплексний аналіз демонічних образів, представлених у творах аніме крізь призму ідеологічної критики японської культури ХХ–ХХІ ст.

Методологічну основу дослідження складає культурологічний підхід, застосування якого уможливило поєднання методів історичного, семіотичного та герменевтичного аналізу в межах дослідження демонічних образів з аніме як значущого культурного каналу. Теоретичну основу дослідження становлять концепція ідеології як культурної системи К. Гірца, брендового націоналізму К. Івабучі, а також іконоклазм та іконофілія як значущі концепти міждисциплінарних досліджень образів.

Виокремлено ключові стратегії інтерпретації демонічних образів в аніме різних періодів (дегуманізація, героїзація, моефікація). У завершальній частині статті зафіксовано ситуацію співіснування протилежних стратегій інтерпретації демонічних образів в аніме ХХІ ст. Встановлено, що через відсутність панівної ідеології демонічні образи можуть набувати значення об'єктів як іконофілії, так і іконоклазму.

Ключові слова: японська культура, культурологія, ідеологія, демонологія, демонічні образи, аніме, аніме-студії.

Постановка проблеми. Демонічні образи є помітною частиною як традиційної, так і масової культури різноманітних людських спільнот. Подібно до героїчних образів вони відіграють помітну роль у формуванні світоглядних засад індивіда та суспільства. Тому їхнє продукування та репрезентація здійснюються за допомогою всіх відомих людству форм культурної творчості. В умовах глобалізації та цифровізації чільне місце в цьому процесі посідають інноваційні аудіовізуальні культурні канали, розраховані на багатомільйонну аудиторію з усіх куточків світу. Одним з таких каналів є аніме — японські анімаційні серіали та повнометражні фільми, створені за мотивами коміксів манга, ранобе, лайтновел або творів світової літератури. Зростаюча роль аніме в просуванні національних наративів за допомогою демонічних образів засвідчує доцільність включення досліджень демонічних образів до проблемного поля культурології як науки, сфокусованої зокрема на виявленні значень різноманітних явищ культури. Своєю чергою,



Л. 1. Курама — кіцуне, персонаж аніме «Наруто»

сміслові сторони явищ культури визначаються зокрема впливом ідеології як важливого чинника демаркації прийнятних культурних форм та змістів. Відповідно, ідеологічна критика демонічних образів з аніме також є важливим аспектом їхнього культурологічного дослідження.

Аналіз останніх досліджень. Історіографія досліджень демонічних образів в аніме з наголосом на їхні функції в межах ідеології представлена винятково науковими працями, що охоплюють аніме першої половини ХХ ст. Важливі спостереження стосовно цього історичного періоду містяться в працях Д. Дауера (Dower, 1986), Н. Рейдер (Reider, 2010), Д. Клеменца (Clements, 2013), П. Дразена (Drazen, 2014), М. Фостера (Foster, 2015), М. Новіеллі (Novielli, 2018) та Х. Хорі (Hori, 2018). Ці дослідники акцентують увагу на механізмах символізації за допомогою демонічних образів ключових концептів японського націоналізму та мілітаризму. Вони зробили вагомий внесок у розкриття семантичних властивостей демонічних образів як

репрезентант ідей демонізації Західного світу та месіаністичного призначення японської нації. Приклад застосування культурологічних концепцій ідеології в дослідженнях демонічних образів знаходимо в колективній статті індонезійських науковців І. Гіти, С. Джелантік та Д. Алфіян Хусяїрі (Gita, Jelantik, & Alfian Khusayiri, 2022). Дослідники аналізували аніме «Клинок, який знищує демонів» (яп. «Kimetsu no Yaiba») крізь призму семіотичного підходу до аналізу міфу та ідеології, впроваджених Р. Бартом.

У працях фольклористів М. Фостера (Foster, 2015, pp. 61–74) та Н. Рейдер (Reider, 2010, pp. 19–20) також здійснено осмислення феномену «йоккайського буму». Науковці зауважують, що, окрім суто розважальної мети, демонічні образи з аніме трансформувалися в знаки саморепрезентації післявоєнного японського суспільства.

На теренах України дослідження демонічних образів з аніме є помітною частиною наукового доробку О. Бібік. У статті «Японська та слов'янська



Іл.2. Гекадос — акума, персонаж аніме «Beelzebub»

народна демонологія. Компаративний аналіз (на прикладі порівняння образів Баби-Яги та Ямамба), а також відкритій лекції «Японська народна демонологія: традиція та сучасність», прочитаній на творчому заході «Kyiv Comic Con» (2016), та інтерв'ю для видавництва «Пломінь» науковець висвітлює тему репрезентації демонічних образів у сучасній японській культурі й зокрема у творах аніме.

Мета статті: проаналізувати основні демонічні образи, представлені в аніме крізь призму ідеологічної критики японської візуальної культури ХХ–ХХІ ст. Її реалізація сприятиме розширенню фактологічної і теоретичної бази досліджень японської культури ХХ–ХХІ ст.

Вклад основного матеріалу. Розглядаючи феномен ідеології з позиції культурної антропології, відомий американський дослідник К. Гірц зауважував:

«Завдання ідеології — зробити можливою автономну політику, створюючи авторитетні концепти, які б надавали їй сенсу, і переконливі образи, які б зробили її доступною для сприйняття» (Гірц, 2001, с. 257).

На думку науковця, саме символічна складова

ідеології забезпечує індивіда та суспільство «шаблонами або кресленнями для організації соціальних та психічних процесів» (Гірц, 2001, с. 254). Водночас ступінь впливу символів визначається їхньою відповідністю до культурного контексту суспільства, у якому вони існують. Тому функціонування ідеології нерозривно пов'язане з культурною творчістю як діяльністю, спрямованою на продукування значень.

Поділяючи позицію Гірца, представники дослідницької програми, відомої як візуальна культура, або *Bildwissenschaft*, звернули увагу на ключову роль образів у смисловому полі ідеології. Наслідком зміни панівної ідеології, а також релеванним чинником її легітимізації в суспільній свідомості виступає іконоклазм. У теоретичному полі візуальної культури це поняття позбавлене суто теологічних конотацій, оскільки вказує на будь-який ідеологічно вмотивований акт насильства над зображеннями або образами. Об'єктом такої деструкції може бути будь-який артефакт культури, який пов'язується з маргіналізованою ідеологією, від історичних пам'яток до вербалізованих поетичних образів (Mitchell, 1986).

Іконоклазм пов'язується відношенням бінарної опозиційності з поняттям іконофільії як діяльності, спрямованої на легітимізацію й натураліза-



Іл.3. Меруем — мураха-хімера персонаж аніме «Мислиець х мисливець»

цію на рівні соціуму системи образів, що просувають ідеологію. У той час, як об'єкт іконоклазму оцінюється в мисленні суб'єкту за посередництва таких епітетів, як хибний, ірраціональний, негідний, огидний та ворожий, об'єкт іконофілії розцінюється як істинний, раціональний, гідний та пре-

красний. Проміжною ланкою між цими процесами стає образотворення як елемент культуротворення, який забезпечує продукування та ретрансляцію образів та зображень, що вважаються ідеологічно прийнятними об'єктами іконофілії (Mitchell, 1986).

Демаркація об'єктів іконоклазму та іконофілії



Іл.4. Кадр з аніме «Момотаро непереможний» (яп. "Nihonichi Momotarou")

здійснюється за допомогою різноманітних механізмів означування, іманентних до текстів культури. Саме вони, формуючи ставлення реципієнтів до конкретних образів, легітимізують їхній статус у процесі утвердження панівної ідеології. Проте відсутність останньої уможливорює ситуацію компромісного співіснування поляризованих стратегій інтерпретації конкретного образу або групи образів. У випадку з Японією, країною, яка не має офіційної державної ідеології, особливої уваги заслуговує аніме — популярний різновид анімації, який неодноразово використовувався для просування поширених ідеологій. Демонічні образи як невід’ємний компонент аніме протягом усієї його історії є релевантний зразок можливості реінтеграції єдиної системи образів у різних ідеологічних контекстах. Перш ніж перейти до розгляду основних семіотичних стратегій репрезентації демонічних образів на різних етапах існування японської анімації, визначимо сутність самого поняття «демонологія аніме».

Теоретичний концепт демонології аніме використовується автором цієї статті з метою система-

тизації демонічних образів, що використовуються у творах японської анімації. Вона представлена декількома групами персонажів. До першої відносимо надприродних істот з народної японської демонології. Найуживаніші образи з цієї групи: оні (огри, людожери), каппа (водяники), юкі-онна (снігова жінка), цукумогами (духи речей), кіцуне (лисячі духи) (іл.1). У наукових джерелах усі перелічені персонажі класифікуються як йокаї, проте, як зауважує Н. Балгімбаєва,

«було б помилкою стверджувати, що надприродні істоти, демони та інші представники японського бестіарію об’єднані лише цим терміном: існують й інші поняття, такі як бакемонно, мононоке та аякаші» (Balgimbayewa, 2019, р. 22).

Другу групу утворюють образи, запозичені з середньовічного європейського фольклору, релігійних текстів, художньої літератури, кіно, а також американських коміксів і фентезійної літератури. До неї відносяться демони (акума) (іл.2), дияволи



Іл.5. Кадр з аніме «Момотаро божественні воїни моря» (яп. "Momotaro Umi no Shinpei")

(мао), вампіри, зомбі, перевертні, відьми, тролі та гобліни.

Третя група складається з надприродних істот, зображення яких створюються самими розробниками аніме та манга. Прикладами використання цієї стратегії слугують такі персонажі аніме, якот: порожні («Бліч»), риболуди («Великий куш»), прокляття («Магічна битва»), мурахи-химери («Мисливець х мисливець») (Іл.3).

Як результат, демонологія універсуму аніме складається принаймні з трьох взаємопов'язаних груп. Проте конфігурація цих образів, а також їхня семантика змінювалися залежно від ідеологічного контексту. Розглянемо процеси ідеологічних трансформацій демонічних образів з творів японської анімації.

Для аніме, створених у період з 1917 по 1945 рр., характерними є перманентні апеляції винятково до народної демонології. Найуживанішим демонічним образом у японській анімації першої половини ХХ ст. був образ оні. Оні (від яп. «огр»,

«людоджер») — міфічні сутності з Дзігоку (пекла), яким приписувалися надприродні здібності: надлюдська сила, здатність викликати блискавку та перетворюватися на людей. У народному мистецтві оні зображуються як істоти з червоною, синьою або зеленою шкірою, великими іклами та рогами, вдягнені у фундосі (настегнову пов'язку) та озброєні металевою палицею канабо (Gita, Jelantik, & AlfianKhusayiri, 2022, p.183).

У ранніх творах японської анімації прослідковується еволюція демонологічних уявлень японців протягом першої половини ХХ ст. Якщо в аніме «Момотаро» (1918) та «Момотаро непереможний» (яп. «Nihonichi Momotarou») (1928) (Іл.4) зображення оні репрезентують традиційну іконологію образу через використання усталених візуальних атрибутів (роги, ікла, пов'язка на стегнах і канабо як зброя), то в більш пізніх картинах вони набувають антропоморфних рис. Саме тому в «Момотаро: божественні воїни моря» (яп. «Momotaro: Umi no Shinpei») (1945), останньому аніме, ство-



Іл.6. Ходзукі — оні, головний герой аніме «Холоднокровний Ходзукі» (яп. "Hozuki no Reitetsu")

реному до капітуляції Японії, персонажі-оні мають людську зовнішність, зберігаючи водночас лише один традиційний атрибут образу — роги, а також хвіст, який, попри невідповідність мистецькому канону, також слугує знаком потойбічної природи свого власника (іл.5) (Clements, 2013).

Семіотична стратегія антропоморфізації оні у творах японської анімації застосовувалася протягом 1930-х–1940-х рр. в умовах активного військового протистояння між Японською імперією та державами антигітлерівської коаліції, зокрема США та Великою Британією. Аніме часів Тихо-

океанської війни обслуговували інтереси державної пропаганди, яка висувала на перший план ідею месіаніанського призначення японської нації як лідера східноазійських народів у боротьбі із західним імперіалізмом. Це протистояння подавалося в алегоричній формі шляхом актуалізації і популяризації в тогочасній масовій культурі фольклорного сюжету про боротьбу народного героя Момотаро та оні, де перший уособлював Японію та її правителя, у той час, як інші — її геополітичних опонентів (Dower, 1986). Отже, аніме виконувала роль медіатора, покликаного забезпечувати успішне



Іл.7. Аста — головний герой аніме «Чорна конюшина» (англ. "Black clover")

укорінення в суспільній свідомості ідеї демонізованого та дегуманізованого ворога. Образ оні набув значення візуальної метафори, спрямованої на легітимізацію наявного соціального порядку, зокрема впроваджуваної японським урядом політики агресивного милітаризму й колоніалізму в Східній Азії, а також натуралізацію ідеології японського експансіоністського націоналізму. Антропоморфізація оні, своєю чергою, слугувала допоміжним механізмом означування Заходу як демонізованого об'єкта іконоклазму.

По завершенню Другої світової війни Японія була окупована союзними військами на чолі з США. Окупаційна адміністрація запровадила жорстку систему цензури, що передбачала заборону використання будь-яких образів та зображень, які асоціювалися з японським націоналізмом і милітаризмом. Зусиллями США японська кіноіндустрія включно з аніме трансформувалася в комунікативний канал трансляції «демократичних цінностей», а також (нео)ліберальної ідеології загалом. Італійський науковець М. Новіеллі, характеризуючи ідеологічні трансформації тогочасної Японії, зазначає:

«Були дозволені лише ті твори, які вважалися корисними для висвітлення демократичних цінностей — свободи, миру, гідних умов

праці, статевої та соціальної рівності. Заборонялися ті, які містили милітаристські, націоналістичні, антидемократичні та расистські елементи» (Novielli, 2018, pp. 35–36).

По завершенню окупації зусиллями нової генерації японських аніматорів на чолі з Осаму Тедзукою індустрія аніме була переорієнтована на створення бюджетних багатосерійних творів у жанрі наукової фантастики. Сам Тедзука, митець, що вважається основоположником сучасної манги та аніме, не апелював до народної демонології і лише в поодиноких випадках використовував демонічні образи, властиві західній масовій культурі.

Примусова відмова аніматорів від використання зображень оні як візуальної метафори демонізованого Заходу в подальшому зумовила повернення до усталених інтерпретацій цього фольклорного образу протягом наступних десятиліть. Як результат, в умовах утвердження ідеології неолібералізму образи, які асоціювалися із Західним світом, втратили статус об'єктів іконоклазму. Ця обставина призвела до оновлення конфігурації сенсів демонічних образів як репрезентант поваленої націоналістичної ідеології.

Кінець 1960-х рр. в історіографії досліджень аніме асоціюється з тенденцією, що отримала назву



Лл.8. Недзуко — оні, героїня аніме «Клинок», яка знищує демонів (яп. "Kimetsu no Yaiba")

«йокайський бум» (англ. yōkai boom). Ця метафора активно використовується західними науковцями М. Новіеллі, Н. Рейдером та іншими з метою фіксації зростаючого інтересу японських культурних

діячів до народної демонології в післявоєнний період. Варто підкреслити, що в наукових джерелах феномен йокайського буму не має фіксованої дати завершення. Прояви цієї соціокультурної тенден-



Іл.9. Кадр з аніме «Великий куш» (англ. "One Piece")

ції знаходимо в аніме всіх подальших десятиліть включно з 2010-ми — 2020-ми рр. Ця обставина зумовлює доцільність детального розгляду самого явища.

Гене́за йокайського буму в японській візуальній культурі пов'язується із травматичним досвідом японців, отриманим під час Тихоокеанської війни та Холодної війни. Культурна травма японської нації спричинена поразкою у війні, крахом панівної ідеології експансіоністського націоналізму й наслідками ядерних бомбардувань Хіросіми й Нагасакі створила потребу в пошуках інших моделей національної й культурної ідентичності. Згідно з зауваженням американського фольклориста М. Фостера,

«протягом другої половини ХХ століття, коли Японія оговтувалася від руйнувань війни та вступала в період швидкого економічного зростання та промислового зростання, йокаї взяли

на себе ще одну значущу роль. Янагіта зібрав їх як реліквії Японії, що зникає; тепер вони стали сповненими ностальгії іконами більш невинної, довоєнної Японії, яка вже зникла» (Foster, 2015, p. 61).

Проте, окрім відсутності чітких хронологічних меж, поняття йокайського буму також має помітний потенціал до розширення охоплюваного ним обсягу явищ. У середовищі дослідників японської анімації воно вказує на обидві такі риси: 1) популяризацію образів йокаїв в японській візуальній культурі та 2) їхню героїзацію. Зображення йокаїв стають прототипами головних героїв аніме, або за умови наявності протагоніста-людини, використовуються в ролі позитивних персонажів, які допомагають людству. Поширеною ілюстрацією такого підходу до розуміння йокайського буму слугує аніме «Кітаро з кладовища», створене на основі од-



Іл.10. Габріель Міллер в людській подобі, кадр з аніме «Мистецтво меча онлайн» (англ. "Sword Art Online")

ноіменної манги японського фольклориста Сігеру Мідзукі (Novielli, 2018, р. 78). Водночас, апеляції до демонічних образів та застосування стратегії їхньої героїзації не обмежуються творами про йокаїв. Ці прикметні характеристики йокайського буму також екстраполювалися на аніме й мангу, де головний герой репрезентує демонічний образ західного походження або суто авторської демонології. Правомірність розширення понятійних меж йокайського буму обґрунтовується також численними прикладами інтеграції християнської демонології в аніме. Твори, у яких аудиторії пропонувалася ідея амбівалентності природи запозичених демонічних образів, почали з'являтися паралельно з працями Сігеру Мідзукі. Починаючи з 1960-х рр., створені в умовах єдиного історико-культурного контексту зображення японських йокаїв та західних демонів в аніме не мають суттєвих відмінностей з позиції стратегій їхньої інтерпретації у творах аніме. Розглянемо їх детальніше.

На протипагу іконокласичним зображенням оні в аніме першої половини ХХ ст. демонічні образи аніме 1960-х — 2020-х рр. репрезентують фундаментальну для японської цивілізації ідею амбівалентної природи суцього. Як зазначає М. Фостер, «насправді межа між божеством і демоном

зрідка буває чіткою й часто залежить від позиції людей, на яких вони впливають... іншими словами, ці ідентичності не є остаточними, вони залежать від позиції людей, які взаємодіють з ними. За допомогою відповідних людських дій, таких, як ритуали заспокоєння, злий дух може стати лагідним духом. Те, що загрожує суспільству (аратама, йокай) може перетворитися на корисну силу, яка допомагає людям (нігатама, камі)» (Foster, 2015, р. 20).

Усунення суто негативістського трактування демонічних образів в умовах мирного часу створює сприятливі умови для їхньої героїзації і, як наслідок, утвердження в якості об'єктів іконофілії.

Морфологічно героїзація демонічних образів реалізується за посередництва декількох можливих тропів. Головний герой може бути надприродною істотою («Кітаро з кладовища», «Князь темряви змінює процесію», «Сім смертних гріхів», «Холоднокровний Ходзукі») (іл.6), мати демонічне альтер-его («Бліч», «Наруто», «Хвіст феї», «Пожирач душ», «Чорна конюшина» (іл.7), «Магічна битва») або приборчаника із потойбічною сутністю («Клинок, який знищує демонів», «Насправді я...», «Я не став героєм, тож гарюю на роботі», «Вітаємо в пеклі, Ірумо»). Зазнаючи впливу демонічних



Іл.11. Кадр з аніме «Мистецтво меча онлайн» (англ. "Sword Art Online")

сутностей, протагоністи аніме так само можуть шкодити суспільству та завдавати страждань представникам свого найближчого оточення. Проте в усіх згаданих творах героям вдається приборкати демонічних сутностей і виховати в них прагнення рятувати людські життя. На перший план висувається троп мирного співіснування та співпраці між людьми та надприродними сутностями. Репродукування героїзованих демонічних образів за допомогою аніме має на меті натуралізацію японської ідеології посткоупаційного періоду, що легітимізує модель саморепрезентації, втілену у відповідних зображеннях. Водночас означування демонічних образів за допомогою механізму героїзації не є безальтернативною умовою їхньої трансформації в об'єкт іконофілії. Важливу роль в утвердженні за образом цього статусу за допомогою аніме відіграє механізм моефікації.

Поняття моефікації є похідним від естетичної категорії мое, яка використовується для означування почуття сильної емоційної прив'язаності суб'єкта до персонажів аніме, манги або відеоігор. За влучним висловленням японського науковця Т. Міяке, мое характеризується як

«суміш дитячої невинності та дорослого бажання, амбівалентне і поліморфне стимулю-

вання чистих почуттів захисту та піклування про милих та безпомічних персонажів, а також стимулювання потягу до еротизованих молодих вигаданих персонажів» (Miyake, 2015, p. 105).

Значення моефікації, своєю чергою, вказує на екстраполяцію якостей мое на матеріальні об'єкти або абстрактні сутності.

До прикладів реалізації принципу мое в зображеннях демонічних образів відносимо таких персонажів аніме, як Ріас Греморі («Старша школа DxD»), Незуко Камада («Клинок, який знищує демонів») (іл. 8), Клара Валак («Вітаємо в пеклі, Ірумо»), Фіно Бладстоун («Я не став героєм, тож гарую на роботі»), Мао («Королева демонів і герой»). Наведені в переліку образи, зберігаючи візуальні атрибути демонічних образів та надприродні здібності, розпізнаються за такими ознаками як приваблива зовнішність, соціальна незграбність та наївність. Саме поєднання цих характеристик уможливує актуалізацію ефекту мое, формуючи в аудиторії стійку емоційну прив'язаність до персонажа, бажання оволодіти нею або захистити її. В умовах орієнтованості аніме-індустрії на виробництво та продаж супровідної продукції (фігурок персонажів аніме, їхніх костюмів, тематичних настільних ігор, карток, плакатів тощо) прихильники

такого виду творчості мають можливість задовольнити ці бажання в символічній формі іконофілії. На рівні з героїзацією демонічних образів зростаюча роль механізму моефікації засвідчує інкорпорованість творів, які відображають тенденцію йокайського буму, у систему брендового націоналізму.

Концепція брендового націоналізму була запропонована японським культурологом Коїчі Івабучі з метою теоретизації державної стратегії культурної політики. Він визначає це поняття як

«некритичне практичне застосування медіакультури як ресурсу для реалізації національних політичних та економічних інтересів за допомогою брендингу національної культури» (Iwabuchi, 2015).

Звернемо увагу на те, що мету брендового націоналізму автор концепції вбачає у стиранні національної пам'яті про японський колоніалізм. Ключовим інструментом її реалізації виступає національний брендинг — діяльність, спрямована на витіснення негативного сприйняття Японії шляхом її перетворення на об'єкт іконофілії. Героїзація та моефікація демонічних образів, що уособлюють післявоєнну японську ідентичність, є помітною частиною цього процесу. Як результат, інтерпретаційні стратегії героїзації демонічних образів в аніме 1960-х–2020-х рр. спрямовані на укорінення образу Японії як об'єкту іконофілії. Водночас, зазначені моделі інтерпретації демонічних образів не є безальтернативними.

Численні дослідження політичної культури Японії 1990-х–2010-х рр. фіксують зростання націоналістичних настроїв усередині соціуму. Як зазначають С. Кавамура та У. Івабучі,

«починаючи з 1990-х рр., японське суспільство зіштовхнулося з поновленням націоналістичного дискурсу та діяльності, яка просуває ревізійні, шовіністичні та расистські погляди. Ці дискурси та практики здійснюються за допомогою цифрових медіамережових комунікацій» (Kawamura, & Iwabuchi, 2022, p. 16).

Популяризація націоналістичних ідей, що пов'язується з соціально-економічним та політичним застоєм країни наприкінці ХХ ст., хронологічно збігається з виникненням низки популярних аніме-

серіалів. Деякі з цих творів слугують соціокультурними маркерами реактуалізації імаготипу імперіалістичного Заходу за допомогою демонічних образів.

Одним з таких мультсеріалів є сейнен-аніме «Мистецтво меча онлайн» (англ. «Sword Art Online»). У третьому сезоні аніме герої протистоять Габріелю Міллеру — представнику елітного підрозділу армії США, який отримав від уряду цієї країни завдання вкрасти новітню воєнну технологію, що розробляється японськими вченими. Спочатку автор використовує цього персонажа з метою візуалізації імперіалістичного світобачення. Опинившись у віртуальному всесвіті, Міллер силою підкорює місцеві раси й стає ватажком їхньої армії під час війни з людьми (іл.10). Проте, зазнавши поразки в бою, антагоніст перетворюється на демоноподібну істоту (іл.11), яку долає вже головний герой аніме — японський школяр-геймер Кірігая Казуто (Кіріто). Звернемо увагу на те, що армія Міллера складається винятково з хтонічних істот, у той час як позитивні персонажі приєднуються до армії людей. Відповідно, подібно до аніме 1930-х — 1940-х рр. та «Великого куша» цей твір пропонує аудиторії усталений троп протистояння Японії та Заходу за допомогою демонічних образів.

Отже, прикметною ознакою аніме ХХІ ст. є варіативність стратегій інтерпретації демонічних образів у зв'язку з характерною для такого культурного хронотопу ситуації компромісного співіснування неоліберальної та (нео)націоналістичної ідеологій.

Висновки. Історичний шлях японської анімації засвідчує трансформації семантичних властивостей демонічних образів, представлених в аніме під впливом різноманітних ідеологій.

На ранніх стадіях існування аніме (1930-ті — 1940-і рр.) режисери активно використовували демонічний образ оні з метою легітимізації панівної ідеології японського експансіоністського націоналізму й утвердження дегуманізованого образу Заходу як об'єкту іконоклазму. Натомість у період післявоєнної окупації Японії демонічні образи були витіснені з ужитку у зв'язку зі зміною панівної ідеології. В умовах насаджування окупаційним урядом неоліберальної ідеології демонічні образи розцінювалися як об'єкт іконоклазму через зв'язок із поваленою націоналістичною ідеологією. З середини 1960-х по сьогоднішній день прикметною тенденцією функціонування аніме-індустрії зали-

шається культурна тенденція «йокайського буму». Цей період відзначається реактуалізацією демонічних образів у творах масової культури включно з аніме, а також зміною стратегій їхнього означування. На протигагу до аналогічних зображень з аніме першої половини ХХ ст. демонічні образи, зазнавши героїзації та моефікації, трансформувалися в об'єкти іконофілії. Це дає підстави розглядати їх як релевантні елементи ідеології брендового націоналізму, спрямованої на конструювання позитивного ідеалізованого образу Японії. Водночас, у деяких мультсеріалах, створених у ХХІ ст., демонічні об-

рази виконують функцію реставрації демонізованого образу Західного світу.

Відповідно, перманентні ідеологічні трансформації японського суспільства супроводжуються переосмисленням значень демонічних образів або поверненням, на перший погляд, втрачених стратегій їхньої інтерпретації в текстах культури. Проблема співіснування різних стратегій інтерпретації демонічних образів в умовах зіткнення різних ідеологій створює сприятливі передумови для розбудови подальших досліджень у окресленому нами напрямку ідеологічної критики аніме.

Література:

- Гірец, К. (2001). *Інтерпретація культур: вибрані есе*. Київ: Дух і Літера.
- Balgimbayeva, N. (2019). The Re-creation of Yokai Character Images in the Context of Contemporary Japanese Popular Culture: An Example of the Yo-kai Watch Anime Series. *Mutual Images Journal*, (6), 21–51. DOI: <https://doi.org/10.32926/2018.6.bal.recre>
- Clements, J. (2013). *Anime: A history*. Palgrave Macmillan.
- Dower, J. (1986). *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*. New York: Pantheon. DOI: <https://doi.org/10.1086/ahr/93.2.387>
- Drazen, P. (2014). *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. Retrieved from <https://www.amazon.com/Anime-Explosion-What-Japanese-Animation/dp/1880656728>
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Yokai*. University of California Press.
- Gita, I. G. A. A. I., Jelantik, S., & AlfianKhusayiri, J. (2022). Visualization Differences of Oni Mythological Creatures in Japanese Culture With Kimetsu no Yaiba Anime. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*. Vol. 6, pp. 177–184.
- Hori, H. (2018). *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*. Cornell University Press. DOI: <https://doi.org/10.7591/cornell/9781501714542.001.0001>
- Iwabuchi, K. (2015). *Resilient Borders and Cultural Diversity: Internationalism, Brand Nationalism, and Multiculturalism in Japan*. Duke Lexington Books. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781978731844>
- Kawamura, S., & Iwabuchi, K. (2022). Making neo-nationalist subject in Japan: The intersection of nationalism, jingoism, and populism in the digital age. *Communication and the Public*, pp. 15–26. DOI: <https://doi.org/10.1177/20570473211073932>
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, text, ideology*. University of Chicago Press.
- Miyake, T. (2015). Towards critical Occidentalism Studies: Re-inventing the West and Japan in mangaesque popular cultures. In *Contemporary Japan. The Challenge of a World Economic Power during a Period of Transition*. Vol. 1, pp. 93–116.
- Novielli, M. (2018). *Floating Worlds: A short history of Japanese animation*. CRC Press, Taylor and Francis Group. DOI: <https://doi.org/10.1201/9780203702932>

References:

- Balgimbayeva, N. (2019). The Re-creation of Yokai Character Images in the Context of Contemporary Japanese Popular Culture: An Example of the Yo-kai Watch Anime Series. *Mutual Images Journal*, (6), 21–51. DOI: <https://doi.org/10.32926/2018.6.bal.recre>

- Clements, J. (2013). *Anime: A history*. Palgrave Macmillan.
- Dower, J. (1986). *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*. New York: Pantheon. DOI: <https://doi.org/10.1086/ahr/93.2.387>
- Drazen, P. (2014). *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. Retrieved from <https://www.amazon.com/Anime-Explosion-What-Japanese-Animation/dp/1880656728>
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Yokai*. University of California Press.
- Geertz, C. (2001). *Interpretatsiia kultur: vybrany Ese [The Interpretation of cultures: selected essays]*. Kyiv: Dukh i Litera. (in Ukrainian)
- Gita, I. G. A. A. I., Jelantik, S., & AlfianKhusayiri, J. (2022). Visualization Differences of Oni Mythological Creatures in Japanese Culture With Kimentsu no Yaiba Anime. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*. Vol. 6, pp. 177–184.
- Hori, H. (2018). *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*. Cornell University Press. DOI: <https://doi.org/10.7591/cornell/9781501714542.001.0001>
- Iwabuchi, K. (2015). *Resilient Borders and Cultural Diversity: Internationalism, Brand Nationalism, and Multiculturalism in Japan*. Duke Lexington Books. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781978731844>
- Kawamura, S., & Iwabuchi, K. (2022). Making neo-nationalist subject in Japan: The intersection of nationalism, jingoism, and populism in the digital age. *Communication and the Public*, pp. 15–26. DOI: <https://doi.org/10.1177/20570473211073932>
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, text, ideology*. University of Chicago Press.
- Miyake, T. (2015). Towards critical Occidentalism Studies: Re-inventing the West and Japan in mangaesque popular cultures. In *Contemporary Japan. The Challenge of a World Economic Power during a Period of Transition*. Vol. 1, pp. 93–116.
- Novielli, M. (2018). *Floating Worlds: A short history of Japanese animation*. CRC Press, Taylor and Francis Group. DOI: <https://doi.org/10.1201/9780203702932>

Illia Halushko

Ideological critique of demonic images in anime of the XX–XXI centuries

Abstract. The paper presents an attempt of culturological research of demonic images in anime as significant cultural markers of various ideologies. The purpose of the article is a comprehensive analysis of demonic images presented in anime works through the prism of ideological critique of Japanese culture of the 20th–21st centuries.

The methodological basis of the study is a culturological approach, the application of which made it possible to combine methods of historical, semiotic and hermeneutic analysis within the framework of the study of demonic images from anime as a significant cultural channel. The theoretical foundation of the study is based on C. Geertz's theory of ideology as cultural system, Koichi Iwabuchi's concept of brand nationalism concept, as well as iconoclasm and iconophilia as significant categories of interdisciplinary studies of images.

The key strategies for interpreting demonological images in anime of different periods (dehumanization, heroization, moeification) are highlighted. The final part of the article records the situation of the coexistence of opposing strategies of interpreting demonological images in 21st century anime. Due to the absence of a dominant ideology, demonic images could acquire the meaning of objects of both iconophilia and iconoclasm.

Keywords: Japanese culture, culturology, ideology, demonology, demonic images, anime, Anime Studies.

Стаття надійшла до редакції 20.11.2025

Стаття прийнята до друку після рецензування 15.12.2025

Стаття оприлюднена 31.12.2025