

**Японська міфологія** — сукупність міфологічних *нарративів*, вірувань, *ритуалів* і символічних уявлень, що сформувалися на *Японському архіпелазі* на ґрунті традиції *синто* та народних культів і в процесі історичного розвитку зазнали синкретичного впливу *буддизму*, конфуціанської *етики* і даоської *космології*.

### **Загальні відомості**

Японська міфологія репрезентує синтез автохтонних вірувань та зовнішніх світоглядних впливів, сформований як в умовах тривалої культурної ізоляції архіпелагу, так і за відкритості до селективного засвоєння континентальних традицій. Її фундаментом є *синто* — політеїстична система, осердям якої є вшанування *камі* (божеств, духів), що заселяють усі елементи природного та соціального світу.

Унікальність японської міфології полягає насамперед в її органічній інтеграції в політичну та соціальну структуру суспільства: вона не лише пояснює походження світу, а й виконує легітимаційну функцію — обґрунтовує божественне походження імператорської влади. Ця *легітимація* підтримувалася через систему придворних *ритуалів*, зокрема церемонію *інтронізації* (Дайдзьосай), яка символічно відтворювала космогонічні акти та підтверджувала єдність правителя з небесними камі. Міфологічні нарративи пояснювали походження імператорського роду від верховного божества — Великої богині Сонця *Аматерасу* Омікамі, що надавало японській *державності* сакрального виміру.

Водночас ця традиція демонструє глибоку інтегрованість у природне довкілля: кожен природний об'єкт (гора, річка, дерево чи камінь) мислиться як осередок присутності камі, що формує особливий тип світосприйняття, заснований на шанобливому співіснуванні людини та природи. Синтоїстське світовідчуття, відоме як каннагара (шлях камі), передбачало життя в гармонії з божественним началом, втіленим у самому плині природного буття, а відсутність жорсткої *догматики* сприяла гнучкому включенню нових релігійних ідей.

Архаїчні витoki японської міфології сягають доісторичних культур Дзьомон і

Яйой, у яких простежуються ранні форми *анімізму*, *тотемізму* та *культу предків*. Археологічні знахідки цього періоду свідчать про магічно-ритуальний характер мислення і *релігійних практик*, спрямованих на забезпечення родючості, гармонії та захисту спільноти. Зокрема, глиняні фігурки догу з перебільшеними жіночими формами вказують на розвинений культ родючості. Навмисні ушкодження, виявлені під час розкопок, слугували, ймовірно, для магічного зцілення або відлякування зла. Знайдені кам'яні фалічні символи та ритуальні *артефакти* підтверджують, що вже в цей період формувалися уявлення про сакральність природного середовища.

Із розширенням влади царства Ямато локальні вірування зазнали суттєвої трансформації. Вважають, що спочатку в різних регіонах Японії, зокрема в Ідзумо, існували власні самобутні перекази. Проте центральна влада інтегрувала їх у загальнодержавний міф про Такамагахару (вищий небесний світ): місцеві божества дістали підпорядкований статус «богів землі» (куніцукамі) щодо небесних богів (амацукамі). Водночас айни та жителі архіпелагу Рюкю, які на той час перебували поза межами політичного впливу Ямато, зберегли власні ізольовані міфологічні системи.

У ширшому релігієзнавчому контексті японське синто є радше сукупністю локальних *культів*, обрядових практик і міфологічних традицій. Стрижневим є уявлення про «вісім мільйонів камі», яке символізує безмежність сакрального світу та відсутність чіткої межі між природним і *надприродним*.

Із поширенням *буддизму* (6 ст.) виникла синкретична концепція хондзі суйдзяку (споконвічна земля, явлений слід), згідно з якою камі потрактовано як місцеві прояви *будд* і *бодгісаттв*. Це зумовило тривале переплетення міфологічних *пантеонів* і ритуалів (аж до політики розмежування синто та буддизму в період *Мейдзі*). Від періоду Нара при синтоїстських святилищах почали зводити буддійські храми (дзінгудзі), з'явилися зображення камі в подібі бодгісаттв, а божества через *оракулів* символічно заявляли про бажання повернутися до буддизму. Згодом утвердилося уявлення, що японські камі є «добročесними богами-охоронцями Дгарми», а при буддійських храмах облаштовано святилища для поклоніння камі — тимчасовим втіленням (гонген) будд.

Формування та фіксація японського міфологічного *канону* відбувалися в умовах інтенсивного інтелектуального запозичення з материка, де, окрім буддизму, глибокий слід залишили *даосизм* і *конфуціанство*. Даоські космологічні моделі з часом були нашаровані на ранні міфологічні уявлення. Так, у пізнішій традиції ранній космогонічний хаос нерідко пояснювали через китайську концепцію *інь і ян*, а міфи про безтілесних богів відобразили даоську концепцію самозародження Всесвіту.

Водночас конфуціанська етика спонукала до переосмислення соціального виміру *міфів*. Поняття синівської шанобливості (ко) та морального обов'язку й справедливості (гі) були ретроспективно екстрапольовані на взаємини між божествами. Це перетворило архаїчні, хаотичні міфи про кровну помсту й суперництво на впорядковану ієрархічну систему. Її головною метою стало обґрунтування та легітимація абсолютної лояльності підданих до свого *суверена*.

## Джерела

Фундаментом японської міфології є дві найдавніші пам'ятки 8 ст.: «Кодзікі» («Запис давніх діянь»; завершено 712) та «Ніхон Сьокі» («Аннали Японії»; завершено 720), укладені за наказом імператорського двору в період формування централізованої держави Ямато. Ці тексти вперше систематизували й канонізували усну традицію, об'єднавши міфологічні *сюжети*, історичні *хроніки* та *генеалогії*. Створення цих пам'яток відбувалося за різних умов. Автор «Кодзікі» — придворний діяч Оно-но Ясумаро записав і структурував давні перекази зі слів оповідача Хієда-но Аре. Натомість «Ніхон Сьокі» створено великою державною комісією, яку очолював принц Тонері. Хроніки суттєво відрізняються за своїм стилем та ідеологічною метою: «Кодзікі» має архаїчний характер; написана японським *силабічним письмом* на основі китайських *ієрогліфів* (манйогана) і фіксує міфи в їхній первинній, поетичній формі. Тоді як «Ніхон Сьокі» орієнтується на класичну китайську історіографію, написана *китайською мовою* (камбун) і пропонує більш раціоналізовану версію подій, часто наводить кілька різних варіантів того

самого міфу. У цих пам'ятках вперше було послідовно вибудовано «офіційну космогонічну лінію», яка виводила генеалогію правлячої династії безпосередньо від богів, закріплювала сакральний статус імператора (тенно) як прямого нащадка небесних камі.

Крім офіційного канону, важливе значення для реконструкції міфів мають «Фудокі» («Записи крайових звичаїв»; 8 ст.). Ці звіти з провінцій (зокрема «Ідзумо-фудокі» та «Харіма-фудокі») зберегли численні локальні міфи, які існували паралельно з міфологією Ямато. Багатий матеріал містять також ритуальні *молитви* норіто та найдавніша поетична *антологія* «Маньйосю» («Збірка міриад листків»; 2-га пол. 8 ст.). Цінним додатковим джерелом є «Кого Сюї» («Збірка пропущених давніх історій»; 808), укладена представником роду Імубе. Цей твір фіксує обрядові подробиці та міфи, що не були включені до «Кодзікі» та «Ніхон Сьокі». Пізніша збірка «Сінтосю» («Про шлях богів»; 14 ст.) є унікальним свідченням середньовічного етапу розвитку міфології, який відбиває глибокий синкретизм синтоїзму з буддизмом.

У японському релігієзнавчому дискурсі розмежовують власне міф (сінва), *легенду* (денсецу) та *казку* (мукасібанасі), хоча в живій традиції ці жанри часто перетинаються. Міф у строгому розумінні — це священний наратив, що пояснює *космогонію*, походження божеств та сакральних інституцій, легітимізує владні структури та відтворюється в ритуалі (саме такі тексти зафіксовані в «Кодзікі» та «Ніхон Сьокі»). Божества японської міфології, згадані в цих пам'ятках, дотепер є об'єктами живого *релігійного культу*. Легенда, на відміну від міфу, прив'язана до конкретної місцевості, історичної постаті чи події та сприймається як умовно достовірний *оповідь* (напр., про зустрічі з конкретними йокаями в певному поселенні). Казка позбавлена ритуальної функції та претензії на історичну істинність. Вона використовує міфологічні образи суто в художньому, десакралізованому вигляді для моралізаторства або розваги.

Серед видатних дослідників японської міфології: Мотоорі Норінага (1730–1801; Японія), В. Дж. Астон (1841–1911; Велика Британія), Б. Г. Чемберлен (1850–1935; Велика Британія), *Янагіта Куніо*, Орікуті Сінобу (1887–1953; Японія),

Мацумура Такео (1883–1969; Японія), Н. Науманн (1922–2000; Німеччина), Каваї Хаяо (1928–2007; Японія), Д. Л. Філіппі (1930–1993; США), Комацу Кадзуо (нар. 1947; Японія), Йосіда Ацухіко (нар. 1934; Японія), Б. Шайд (нар. 1960; Австрія).

## **Космогонія**

Космогонія японської міфології розгортається як послідовна драма творення Всесвіту. У процесі розділення первинного *хаосу*, коли Небо і Земля тільки починали формуватися, на Такамагахара (Рівнині Вишнього неба) самозародилися три перші камі. Вони були невидимі й не мали тілесної подоби: Аме-но Мінаканусі (Владика священного центру Неба, який символізує абсолютний початок), Такамімусубі (Високий бог священного творіння, що уособлює чоловічу енергію розвитку, продуктивності та росту), та Камімусубі (Божественний дух священного творіння, що втілює жіночий аспект життя, родючість і відновлення). Трагування двох останніх божеств як символів чоловічої та жіночої енергій є поширеним у релігієзнавстві, хоча це не впливає безпосередньо з текстів «Кодзікі» (на цьому етапі космогенезу божества є безстатевими; компонент «мусубі» в їхніх іменах позначає фундаментальну для синтоїзму концепцію — сакральну енергію творення, життєдайну силу зародження). Слідом за ними з'являються ще два божества: Умасіасікабіхікоджі-но камі (Прекрасний бог-юнак паростків очерету, що уособлює енергію росту та оновлення) та Аме-но токотачі-но камі (Бог вічного стояння Небес, який втілює непорушність небесного простору). Разом ці п'ять сутностей утворили групу «Окремих небесних богів» (Котоамацукамі).

Лише після них з'явилися божества «Семи поколінь епохи богів» (Камійо нанайо). Перші два покоління становили поодинокі безстатеві боги, що уособлювали зародження суші та первинної вологи: Куні-но токотачі-но камі (Бог вічного стояння Землі) та Тойо кумуну-но камі (Бог багатих багнистих рівнин). Наступні п'ять поколінь народжувалися вже парами, що символізувало поступове розділення статей, перехід від хаосу до порядку та ускладнення структури світу. Завершальним, сьомим поколінням цієї епохи стала

найвідоміша пара — *Ідзанагі* (Той, хто запрошує) та *Ідзанамі* (Та, яка запрошує), яким старші боги доручили створити та впорядкувати Японські острови.

Ідзанагі та Ідзанамі, що стояли на Небесному Плавучому Мості (Ама-но Укіхасі), занурили небесний коштовний спис (Аме-но нухоко) у первинний океан, і краплі солі, що стікали з його вістря, згусли й утворили перший острів — Оногоро. Зійшовши на сушу, божественна пара звела небесний стовп — священну вісь світобудови (Аме-но міхасіра), навколо якої здійснила свій шлюбний ритуал. Однак ця спроба виявилася невдалою через порушення *етикету*: першою заговорила Ідзанамі. Через цей хибний крок первістком пари стало потворне дитя-п'явка Хіруко. Батьки пустили його за течією в очеретяному човні, а слідом за ним народили ще один невдалий витвір — пінявий острів Аवासіму. Усвідомивши причину невдачі, Ідзанагі та Ідзанамі повторили обряд належним чином і породили «Великі вісім островів» Японського архіпелагу, а також численних камі, які персоніфікують природні стихії, ландшафти й космічні сили. Гармонію творення порушила смерть Ідзанамі від полум'яного жару під час народження бога вогню Кагуцуті. Охоплений горем і люттям, Ідзанагі розітнув сина мечем, і з крові та частин тіла Кагуцуті виникли нові божества, а Ідзанамі вирушила до Країни мертвих (Йомі-но куні). Ідзанагі рушив слідом, але невдала спроба повернути дружину (порушивши заборону, він побачив її гниле тіло й був переслідуваний потворами та воїнами Йомі) закладає фундаментальну для японської культури опозицію «життя/чистота» проти «смерть/бруд», що назавжди розділила світ живих і померлих. Мотив ритуального *очищення* (хараї), здійсненого Ідзанагі після повернення з Йомі, стає космічним актом нового творення: омиваючи ліве око, він породжує богиню Сонця Аматерасу, праве око — бога Місяця Цукуйомі, а ніс — бога бурі та вітру Сусаноо. Ці три божества, відомі як Трое Коштовних Дітей (Міхасіра-но узуноміко), стали центральними фігурами синтоїстського пантеону. З крапель води, що стікали з тіла Ідзанагі під час цього омивання, постали й інші важливі камі.

З цим комплексом міфів тісно переплетений архаїчний шар уявлень про Йомі як похмурий підземний простір, який визначається через категорію скверни

(кегаре). Кегаре в японській традиції це не так гріховна «нечистота» (у західному розумінні), як онтологічне «зів'янення життєвої енергії» (кігаре), хоча така етимологія є в науці дискусійною. Смерть чи хвороба постають не моральними провинами (цумі), а об'єктивними станами порушення космічного ладу та виснаження життєвої енергії. Цей баланс потребує обов'язкового відновлення через тотальні ритуали очищення: індивідуальне омивання проточною водою (місогі) та інституційні обряди позбавлення нечистоти (хараї). Концепція кегаре сформувала в Японії сувору систему сакральних табу на контакт із кров'ю, хворобами та померлими, що й досі структурує повсякденну культуру та етикет країни.

## **Космологія**

Космологія японської міфології вибудована як багаторівнева структура світів, де ключовими є три вертикальні виміри:

\*Рівнина Високого Неба (Такамагахара) — вищий небесний світ, сфера чистого порядку, де перебувають небесні камі;

\*Серединна Країна Очеретяних Рівнин (Асіхара-но Накацукуні) — земний світ людей, проміжна зона нестабільної рівноваги;

\*Йомі-но куні (Країна мертвих) та Не-но куні (Країна коренів) — підземні простори розпаду, ентропії та сакрального забруднення.

Окремо виділено далеку Вічну Землю (Токоє) — трансцендентну країну райського блаженства за морем. Між усіма цими вимірами існує проникний, але небезпечний кордон, який долається лише через складний ритуал або пряме божественне втручання. Символічним містком між небом і землею є Небесний Плавучий Міст, або веселка. У цій тріадичній космології акцент роблять не на моральній боротьбі *добра і зла* (як у більшості монотеїстичних релігій), а на ціннісній опозиції чистоти та нечистоти.

Час у японській міфології має генеалогічний і циклічний характер: він структурується через послідовність поколінь камі та їхніх нащадків, а також через постійне відновлення космічного порядку під час календарних ритуалів. Особливу роль відіграє уявлення про первинну чистоту (кійосі) як провідну

онтологічну категорію, що підтримує гармонію між небом, землею та людським суспільством.

Важливою особливістю цієї системи є тотальна сакралізація *ландшафту*. Гори, ліси, водоспади та скелі сприймаються не просто як природні об'єкти, а як живі осередки перебування божеств і природні канали зв'язку між вимірами. Особливе міфологічне значення мають кручі — зокрема гори *Фудзі* й *Міва*, а також лісистий регіон *Кумано*, які здавна були центрами *паломництва*.

==Пантеон==

Пантеон японської міфології очолює *Аматерасу Омікамі* (Оомікамі) — богиня сонця і небесного світла (також іменована *Охіруме-но муті* – «Велика шанована жінка Сонця»), верховна камі, яка панує над *Такамагахарою*. Ключовим сюжетом її циклу є драматичний конфлікт із рідним братом — богом буревію *Сусаноо* (ритуальна клятва-ворожіння, обурення богині та її самоізоляція в *Небесній печері*, занурення всесвіту в морок, хитрість небесних богів, щоб виманити *Аматерасу* з печери; детальніше див. у ст. *Аматерасу*). Цей міф утверджує ритуал як головний інструмент відновлення порушеного космічного порядку. Крім того, він став сакральним підґрунтям для появи театралізованих культових практик *кагура* та традиційних синтоїстських фестивалів *мацурі*.

*Сусаноо* (*Такехая Сусаноо-но Мікото* — «доблесний швидкий буйний бог-чоловік»), назавжди вигнаний з небес на землю, виступає як амбівалентне божество бурі, вітру та руйнівної стихії. Після вигнання він здійснив у регіоні *Ідзумо* свій головний подвиг — переміг *Ямата-но Ороті*, гігантського восьмиголового й восьмихвостого змія. У хвості вбитого чудовиська бог знайшов сакральну зброю — прямий двосічний меч *Кусанагі-но цуругі* (що згодом став однією з трьох священних імператорських регалій) та одружився з урятованою ним земною богинею *Кусінада хіме*. Його нащадок *Окунінусі* («Володар великої країни»), подолавши численні випробування у підземній *Країні коренів*, одружився з донькою *Сусаноо* — *Сусерібіме* («Стрімка принцеса») і став законним земним правителем. *Окунінусі* взявся за фінальне облаштування земного виміру. успішно впорядкував і завершив створення *Серединної Країни Очеретяних Рівнин*.

Осібне місце в пантеоні посідає Цукуйомі — бог Місяця, народжений із правого ока Ідзанагі. Він уособлює нічний аспект космосу, таємницю та певне дистанціювання від абсолютної сонячної влади своєї сестри Аматерасу.

Центральний політичний міф розгортається навколо передачі влади над земним виміром. Боги Такамагахари одностайно вирішили, що Серединною Країною мають правити винятково прямі нащадки Аматерасу. Цей масштабний процес історіографія фіксує під назвою Кунідзурі («Поступка країною»). Після кількох невдалих спроб перших дипломатичних посланців небожителі відрядили на землю суворих богів-воїнів, з-поміж яких ключову роль відіграв Такемікадзуті (бог грому і меча). Вони продемонстрували військову силу і змусили синів Окунінусі підкоритися. Сам Окунінусі погодився безкровно віддати своє земне царство небесній династії, але висунув умову: в обмін на владу для нього мали звести величний палац, де він став би володарем світу духів. Цим міфічним палацом вважають *Ідзумо тайся* (Велике святилище Ідзумо) — один із найшанованіших дотепер сакральних центрів Японії.

Міф про «сходження небесного онука» посів чільне місце в *державній ідеології*, маркував остаточний перехід від епохи богів до сакралізованої історії людського світу. За безпосереднім наказом богині Аматерасу її рідний онук Нінігі-но Мікото зійшов із Такамагахари на вершину гори Такатіхо (о. Кюсю) у супроводі численних божеств-помічників. Цей акт символізував заснування небесного порядку в Серединній Країні Очеретяних Рівнин і став міфологічним обґрунтуванням вічності та легітимності японської імператорської династії. Критично важливим елементом цього сюжету є передача Нінігі трьох священних предметів (Сансю-но Дзінгі) — головних імператорських регалій Японії: Ята-но Кагамі — священне бронзове дзеркало; Ясакані-но маґатама — намисто з яшмових підвісок; Кусанагі-но цуругі — сакральний меч, добутий Сусаноо. Ці артефакти вважають матеріальним свідченням божественного походження влади. У пізнішій філософській та конфуціанській традиціях вони набули символічного тлумачення триєдності чеснот *суверена*, де дзеркало уособлює мудрість, яшма — людинолюбство й добродієність, а меч — мужність і справедливість.

Важливе місце в циклі міфів про нащадків Нінігі посідає оповідь про братів Ходері та Хоорі. Вони уособлювали відповідно світи моря та суходолу (архаїчне протистояння між рибальством та мисливством). Після сварки через загублений рибальський гачок Хоорі вирушив на дно океану до палацу морського бога Ватацумі-но Камі. Там він одружився з його дочкою — морською богинею Тойотамабіме. Тесть вручив герою дві магичні перлини, що дарували абсолютну владу над морською стихією: сіоміцутама (перлину припливу) та сіохірутама (перлину відпливу), які в пізнішій фольклорній традиції стали відомі як кандзю та мандзю. Завдяки цій магичній зброї Хоорі підпорядкував собі брата і встановив свою зверхність. Цей сюжет, відомий як цикл Морського царства, поєднує класичні фольклорні мотиви подорожі до *потойбіччя*, шлюбу з надприродною істотою та здобуття регалій влади. Крім того, він слугує прямим містком до людської історії: саме онук Хоорі та Тойотамабіме згодом став першим земним імператором Японії — Дзімму (Камуямато Іваребіко), завершивши епоху богів. Його сходження на престол традиційно датують 660 до н. е.

Окреме місце в пантеоні посідає Інарі — одне з найшанованіших і найпоширеніших камі японської народної релігійності, первісно пов'язане з вирощуванням рису, родючістю та сільським господарством, а згодом — із торгівлею, ремеслами та загальним добробутом. Інарі вирізняється гендерною амбівалентністю: це божество в різних міфах постає як у жіночій (часто в образі богині їжі Уканомітами), так і в чоловічій (старого сивого мудреця) подобі, що відображає глибоку архаїчність культу. Незмінним атрибутом Інарі є білі лисиці (кіцуне), яких вважають його священними вісниками й водночас грізними охоронцями святилищ. У процесі історичної синкретизації культ Інарі був тісно ототожнений із буддійською тантричною богинею Дакінітен. Це сприяло колосальному поширенню святилищ Інарі (з їхніми впізнаваними яскраво-червоними воротами) серед усіх верств японського суспільства.

Особливу синкретичну групу божеств становлять Сітіфукудзін (Сім богів щастя) — збірний пантеон, що сформувався в японській народній релігійності в період Муроматі під впливом буддизму, даосизму та індуїстських впливів. До

цього ієрархічного союзу увійшли персонажі різного географічного та релігійного походження: Дайкокутен — бог багатства й землеробства, синкретично пов'язаний з індуїстським Махакалою; Ебісу (у різних традиціях ототожнюють із Хіруко); Бісямонтен — буддійський бог-воїн; Бендзайтен — богиня мистецтв, красномовства і води, японська іпостась індійської *Сарасвати*; Фукурокудзю — даоський бог довголіття, мудрості та життєвої сили; Дзюродзін — даоський мудрець, покровитель довголіття та щасливої старості; Хотей — мандрівний ченець, уособлення абсолютного достатку, радості й безтурботності. Спільна мандрівка цих божеств на чарівному кораблі скарбів (Такарабуне) стала невіддільним візуальним сюжетом новорічної обрядовості Японії. Їхні образи дотепер глибоко вкорінені в образотворчому мистецтві, міській культурі та повсякденних домашніх ритуалах японців.

Нижчий рівень японської міфологічної системи представлений надзвичайно різномітним пантеоном надприродних істот, які відображають анімістичне сприйняття повсякденного простору. Ключову категорію тут становлять йокаї — різноманітні духи, примари та *перевертні*. Серед них найвідомішими є кіцуне (чарівні лисиці) й танукі (єнотоподібні собаки-трикстери). Вони уособлюють непідвладні людині сили природи, аномальні явища або побутові предмети, що набули власної сакральної сили. Окрему групу утворюють вони — великі антропоморфні рогаті *демони*, наділені колосальною фізичною силою. У ранніх народних віруваннях були першопричиною епідемій і стихійних лих, а під синкретичним впливом буддизму трансформувалися на лютих охоронців та катів у підземному пеклі (Дзігоку). Особливе місце в японській *демонології* посідають тенгу — надприродні мешканці віддалених лісистих гір, охоронці священних місць і володарі таємних знань. Їхній образ еволюціонував від небезпечних повітряних духів пташиної подоби до могутніх антропоморфних істот із характерним довгим носом і червоним обличчям. У середньовічних легендах вони нерідко поставали як спокусники монахів і воїнів, у пізнішій традиції — мудрими наставниками й охоронцями священних гір.

Цей масштабний пласт міфології фіксує фундаментальну для японців амбівалентність навколишнього світу. Будь-який об'єкт чи територія за межами

безпечного людського поселення мислиться як носій прихованої, потенційно небезпечної або благодатної волі.

## Рецепція в культурі

Японська міфологія як цілісний корпус священних наративів, образів і космологічних уявлень століттями надихає національне і світове мистецтво. Її архетипові фігури — сонячна богиня Аматерасу, шалений Сусаноо, мінливі кіцуне, загадкові тенгу тощо — проникли в літературу, живопис, кінематограф, анімацію, відеоігри та моду, сформувавши унікальний транскультурний феномен. Специфіка цього впливу полягає не в прямому запозиченні, а в естетичному засвоєнні міфологічного світовідчуття, заснованого на крихкій рівновазі між чистотою та скверною, видимим і прихованим, що виявилось суголосним художнім пошукам *модернізму*, *постмодернізму* та сучасної глобальної культури.

Початково японська міфологія глибоко вкоренилася у класичну літературу та сценічні мистецтва. У «Повісті про Гендзі» («Гендзі моногатарі»; поч. 11 ст.) синтоїстські уявлення про одержимість духами, ритуали очищення та естетика моно-но аваре (сумна чарівність речей) сплітаються з *алюзіями* на міфічні першоподії. «Повість про дім Тайра» (Хейке моногатарі; 13 ст.) поєднує буддійську концепцію *карми* з архаїчними віруваннями у мстивих духів (онрьо), що визначають долю воїнів. Театр *Но*, сформований у 14–15 ст., безпосередньо черпає з міфів «Кодзікі» та «Ніхон Сьокі»: п'єси категорії «камі-моно» виводять на сцену божеств (Аматерасу, Сусаноо, драконів), а ритуальний танець кагура зберігає зв'язок із міфом про виманювання Аматерасу з Небесної печери. *Кабукі*, що виник у 17 ст., адаптував міфологічну спадщину для масової публіки: драми про оні, йокаїв та легендарних героїв, як-от історія про перетворення лисиці-кіцуне на красуню, поєднували синтоїстські мотиви з фольклорною театральністю, закріплювала міфологічні *архетипи* в популярній культурі.

Літературна рецепція міфологічних образів стала одним із перших каналів входження японського сакрального світу до західного мистецького простору.

Після публікації англійського перекладу «Кодзікі» Б. Г. Чемберленом (1882) та збірок японських казок і легенд європейські читачі відкрили для себе незнаний пантеон. Ключову роль відіграв Лафкадіо Герн (псевдонім Коїдзумі Якумо; 1850, Греція — 1904, Японія), чії збірки «Квайдан: історії про дивовижне» (1904) та інші твори вперше познайомили Захід із поетикою йокаїв — примар, духів природи й містичних лисиць. Саме через Герна фігура сніжної жінки Юкі-Онна, безвухого ченця Хоїті та інших створінь увійшла до скарбниці світової літератури жахів.

У 20 ст. ця лінія була продовжена Х. Л. Борхесом, який у «Книзі вигаданих істот» (1967) включив до свого *бестіарію* японських духів, підкресливши їхню філософську глибину. Сучасна література, від постмодерних романів до *фентезі-епопей*, активно послуговується японською міфологією: Н. Гейман (нар. 1960; Велика Британія) у графічному романі «Полювання на сни» (1999) з ілюстраціями Йосітакі Аmano переносить історію ченця та лисиці в сюрреалістичний простір, а глобальний успіх серії коміксів «Усагі Йоджімбо» (з 1984) Стена Сакаї (нар. 1953; Японія) доводить, що антропоморфні *самураї* та міфічні чудовиська можуть стати органічною частиною американської комікс-культури.

Візуальне мистецтво відкрило для себе японську міфологію багато в чому через явище т. з. японізму — захоплення японською *естетикою*, яке охопило Європу в 2-й пол. 19 ст. Хоча перші імпульси стосувалися переважно декоративно-ужиткового мистецтва, незабаром міфологічний бестіарій — дракони, *фенікси*, кірини, демонічні маски — став органічною частиною арсеналу *символізму*, *модерну* та *ар-нуво*. Відлуння цих образів відчитують в екзотичних орнаентах Г. Клімта, лініях О. В. Бердслі та кераміці Е. Галле. Пізніше сюрреалісти, зокрема М. Ернст, знаходили в міфах і *гравюрах* укійо-е джерело для вільної гри *підсвідомого*. Водночас американський абстрактний *експресіонізм* (П. Дж. Поллок) зіставляли часом з дзенською естетикою та східноазійськими уявленнями про спонтанність, що опосередковано сягає синтоїстського переживання священної миттевості.

У сучасному глобалізованому мистецькому середовищі японські міфологічні

мотиви вийшли за межі *стилізації*: творчість Такасі Муракамі (нар. 1962; Японія) з його концепцією «суперплощини» вільно поєднує іконографію камі та йокаїв із *поп-артом*, перетворюючи ці образи на універсальні знаки глобальної візуальної мови.

У 20 ст. кінематограф та анімація стали наймасовішим каналом поширення японської міфології у світі. Знаковим став міжнародний триумф анімаційних фільмів Хаяо Міядзакі: «Принцеса Мононоке» (1997) реконструює архаїчний конфлікт між людьми та божествами лісу, візуалізуючи камі звірів і духів гниття, а «Віднесені привидами» (2001, премія «Оскар») стали одним із найповніших художніх переосмислень японської міфології, де діють річковий дракон, безликий дух і *відьми*, переосмислюються синтоїстські уявлення про очисні ритуали. Ці твори продемонстрували, що автохтонна міфологія може бути ключем до універсальних екологічних і екзистенційних тем.

В ігровому кіно японські міфологічні архетипи закріпилися передусім через жанр *горору*: франшизи «Дзвінок» (1998) і «Прокляття» (2002) експортують образ онрьо — мстивого духу, чий гнів долає межу між світами, що породило численні голлівудські ремейки та наслідування. Пізніше такі стрічки, як «47 ронінів» (2013, реж. К. Е. Рінш), хоч і спираються на історичний сюжет, активно використовують міфологічний антураж.

Популярна культура, особливо відеоігри, комікси та анімація, перетворила японську міфологію на глобальний інтерактивний наратив. Відеогра «Tomb Raider» (2013) та її однойменна екранізація залучають легенду про шаманку Хіміко з давньої держави Яматай. Гра «Okami» (2006), стилізована під сувійний живопис, дозволяє гравцеві втілитися в Амагерасу в образі білої вовчиці й відновлювати космічний порядок. Гра-дилогія «Nioh» поєднала історичний сетинг із синкретичною демонологією, а пригодницький екшн «Ghost of Tsushima» містить окремі міфічні сюжети, зокрема тенгу та духів війни.

Чи не наймасштабніший приклад — феномен глобальної медіафраншизи «Покемон» (з 1996), де чимало істот створено під впливом японської демонології. У західному коміксі образ кіцуне, оні та самураїв-воїнів активно використовується в серіях «Хеллбой» («Hellboy»), «Черепашки-ніндзя»

(«Teenage Mutant Ninja Turtles») та всесвіті «Ді-Сі Комікс» («DC Comics»). Окремий напрям сформувався в настільних і рольових іграх, де японська міфологія постачає цілі ігрові всесвіти, наприклад, «Легенда п'яти кілець» («Legend of the Five Rings»).

Театральне й музичне мистецтво також зазнали впливу японських міфологічних структур, хоч і менш масово. Європейський символістський театр поч. 20 ст. (зокрема, постановки за мотивами п'єс театру Но) шукав у японській містеріальності альтернативу психологічному реалізму. Пізніше балетні *трупі* зверталися до сюжетів про принцесу Кагую або трагедію Ідзанами, створивши вистави на межі західної *хореографії* та японської обрядовості. У музиці академічний авангард — від О. Мессіана до Дж. Кейджа — інтерпретував японське сакральне звучання як шлях до нової музичної споглядальності, навіяної синтоїстським відчуттям священної присутності в природі.

Сучасні *перформанси*, модні покази та навіть цифрове мистецтво постійно повертаються до образів яойородзу-но камі («восьми мільйонів божеств»), що надає цій міфології статусу універсального естетичного коду.

Японська міфологія, отже, постає у світовому мистецтві як динамічна смислова система, здатна до постійного переосмислення в різних культурних контекстах, спонукає порушувати фундаментальні питання про кордони людського, екологію, пам'ять і сакральне.

## **Значення**

Японська міфологія формувала фундаментальну матрицю японської культурної *самосвідомості*. Її наративи та символи пронизують державну ідеологію, ритуал, літературу, традиційний театр (Но, Кабукі) і сучасну масову культуру (аніме, манга).

Міф про божественне походження імператорської влади упродовж століть слугував політичній легітимації, а в період Мейдзі ліг в основу державного синто. Після зречення імператором божественного статусу (1946) міфологічний спадок було деполітизовано й переосмислено як загальнокультурну цінність. Унікальне поєднання космогонічної драми, екологічної етики та естетичного

світосприйняття вирізняє японську міфологію серед світових міфологічних традицій. На противагу моральній поляризації вона пропонує модель, засновану на категоріях чистоти/скверни й гармонії/дисбалансу. Це глибоко вплинуло на формування унікальної японської концепції краси й таких її категорій, як-от моно-но аваре («сумна чарівність речей») та юген («прихована, таємнича краса»). Уявлення про іманентну присутність божественного начала в природі робить цей архаїчний спадок надзвичайно актуальним для сучасних глобальних екологічних дискусій.

У науковому плані дослідження японської міфології збагатили гуманітаристику новими моделями розуміння міфу, зокрема джерел його життєздатності та відкритості до синкретизму без втрати власної ідентичності.

### **Додатково**

\* У міфологічній свідомості гора постає унікальним межовим простором, де небесний, земний і потойбічний світи здатні безпечно взаємодіяти. Такий погляд на географію архіпелагу сформував унікальне японське відчуття нерозривної єдності людини, природи й божественного начала. Згодом саме цей архаїчний культ диких гір став світоглядним підґрунтям для появи у середньовіччі синкретичного напрямку гірського подвижництва — сюгендо.

\* Важливу роль у пантеоні відіграє Ватацумі (у пізнішій традиції — Рюдзін), могутній бог моря та володар підводного палацу Рюгудзьо. У міфах він постає не лише як володар океану, а й як джерело достатку, покровитель рибальства та хранитель космічного порядку. Через шлюб своєї доньки Тойотамабіме з Хоорі він був включений до сакральної генеалогії правителів, а його чарівні коштовності припливу й відпливу (кандзю та мандзю) стали символом влади над стихіями. У пізнішій традиції образ Ватацумі зазнав синкретичного впливу буддизму та китайської драконічної символіки.

\* За джерелами, після смерті першого монарха Дзімму його старший син Тагісімімі підняв заколот, намагаючись захопити владу. Проте молодший син першого монарха придушив повстання, вбив брата і зійшов на трон під іменем Суйдзей. Про цього правителя та наступних сім монархів (аж до дев'ятого імператора Кайка) у хроніках «Кодзікі» та «Ніхон Сьокі» майже не наводиться міфологічних чи історичних сюжетів — зафіксовані лише їхні генеалогічні дерева. Через це в історіографії ці вісім правителів дістали назву «вісім поколінь без історій».

### **Джерела**

\* 古事記 (こじき). URL: <https://www.aozora.gr.jp/cards/001518/card51732.html>

А н г л. п е р е к л. —

\* Nihongi : Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697 / Transl. by W. G. Aston. Reprint. ed. London; New York : Taylor & Francis, 2010. 854 p.

\* The Kojiki / Transl. by B. H. Chamberlain. URL: <https://sacred-texts.com/shi/kj/index.htm>

### **Література**

1. 松前健. 日本神話の形成. 東京 : 塙書房, 1970. 509 p.
2. 松村一男. 『比較神話学の展望』. 東京 : 青土社, 1996. 414 p.
3. Ashkenazi M. Handbook of Japanese Mythology. Santa Barbara : ABC-CLIO, 2003. 375 p.
4. Капранов С. В. Генезис сакрального простору в міфології сінто / Східний світ. 2013. № 2–3 (79–80). С. 152–159.
5. Топалова С. О. Давня японська міфологія як основа менталітету нації та політичної системи // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Питання політології. 2014. № 1091. С. 98–103.
6. Hardacre H. Shinto : A History. Oxford : Oxford University Press, 2017. 698 p.
7. Frydman J. The Japanese Myths : A Guide to Gods, Heroes and Spirits. London : Thames & Hudson, 2022. 224 p.
8. 日本の神話 最新研究版. 東京 : 宝島社, 2024. 96 p.
9. Felt M. Japanese Mythology : A Guide (World Mythology in Theory and Everyday Life). Oxford : Oxford University Press, 2026. 336 p.