

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2025.1\(43\).346340](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2025.1(43).346340)

УДК 791.228:398:008|(520)"1930/2020"(045)

Ілля Галушко

СТРАТЕГІЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ ФОЛЬКЛОРНОГО ОБРАЗУ МОМОТАРО В ЯПОНСЬКІЙ ВІЗУАЛЬНІЙ КУЛЬТУРІ (НА МАТЕРІАЛАХ АНІМЕ 1930–2020 РР.)

У статті здійснено культурологічний аналіз різноманітних стратегій інтерпретації фольклорного образу Момотаро у творах аніме 1930-х–2020-х рр. Виявлено, що в аніме 1930-х–1940-х рр. використовувалися стратегії сакралізації та героїзації Момотаро як уособлення ключових постулатів японського націоналізму – арахітогами (віри у божественне походження імператора) та кокутай (ідеї його кровного зв'язку з усіма підданими). Доведено, що реінтеграція образу Момотаро в японську культуру післявоєнної доби здійснювалася через його десакралізацію, дегероїзацію та моефікацію.

Ключові слова: японська культура, ідеологія, аніме, образ Момотаро, дегероїзація, моефікація, де сакралізація.

Постановка проблеми. Значущість казкового героя Момотаро для японської культури ХХІ ст. підкреслюється численними прикладами його репрезентації в новітніх формах художньої творчості, зокрема аніме. Цей фольклорний образ використовується у творах японської анімації з перших років її існування. Тим не менш, у зв'язку з соціокультурними трансформаціями Японії протягом ХХ–ХХІ ст. стратегії його інтерпретації змінювалися залежно від політичного та ідеологічного контексту. Попри інтерес дослідників аніме до вивчення різноманітних аспектів образу Момотаро, наявні наукові публікації окрім поодиноких винятків, охоплюють виключно твори японської анімації першої половини ХХ ст. Тому, актуальність теми статті вбачається у можливості заповнення наявних прогалин в дослідженнях актуальних стратегій інтерпретації образу Момотаро для глибшого розуміння культурного контексту Японії 1920-х–2020-х рр.

Мета статті. культурологічний аналіз стратегій інтерпретації образу Момотаро у творах аніме 1930-х–2020-х рр. в контексті ідеологічних трансформацій японського суспільства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження образу Момотаро в аніме представлені окремими розділами наукових праць з історії аніме та науковими статтями. Приклади реалізації першого формату знаходимо в текстах Д. Давера, Д. Клеменца, М. Новієллі, та Х. Хорі. Другий формат представлений публікаціями К. В. Райхерта.

Особливої уваги заслуговує праця американського історика Д. Давера «Війна без жалю: раса та влада у Тихоокеанській війні», де походження об'єкта нашого дослідження пов'язується з народними релігійними віруваннями японців. Водночас, слід відзначити, що усі згадані нами науковці зосередилися на дослідженнях символічних аспектів образу в

японській мілітаристичній пропаганді 1930-х–1940-х рр. Виключення з цього правила знаходимо у праці американського науковця П. Дразена «Вибух аніме! Що? Чому? Та Вау!», що містить стислий огляд аніме-серіалу «Чарівна принцеса Мінкі Момо» (1982), створеного на засадах переосмислення образу Момотаро у післявоєнну добу. Проте, і в цьому випадку стратегії інтерпретації образу в аніме ХХІ ст. так само залишилися поза увагою.

Виклад основного матеріалу. Протягом 1920-х–1940-х рр. Японія налагодила масове виробництво анімаційних творів для здійснення ідеологічного впливу на населення країни. Держава відчувала нагальну потребу у великому наративі, який би одночасно обґрунтовував її експансіоністську політику в азійському регіоні та необхідність ведення війни із країнами Заходу. За таких умов, аніме, так само як і вся кінематографічна індустрія, а також література, мистецтво та інші форми культурної творчості використовувалося в якості інструменту підтримки панівної державної ідеології – японського націоналізму. Саме образ Момотаро виконував функцію смислоутворюючого елемента націоналістичної пропаганди. Сюжет японської народної казки «Момотаро, або Хлопчик-Персик» було покладено в основу аніме-фільмів: «Момотаро» (1918), «Момотаро непереможний» (1928), «Небесна пригода Момотаро» (1931), «Підводна пригода Момотаро» (1932), «Серія «Скринька для іграшок», епізод 3: Чорний кіт Банзай» (1933), «Морські орли Момотаро» (1943) та «Момотаро божественні воїни моря» (1945).

Загальновизнаною в середовищі дослідників японської візуальної культури імперської доби є теза щодо символізації Момотаро як уособлення японської нації. Водночас, маємо зазначити, що окрім абстрагованих апеляцій до національної самосвідомості та патріотичних почуттів японців цей казковий персонаж відтворював фундаментальні концепти японського експансіоністського націоналізму. Застосовуючи метод системно-семіотичного аналізу для дослідження творів японської анімації ми дійшли висновку, що образ Момотаро на той час репрезентував культ імператора країни.

Як зазначає Д. Давер: «На найпростішому рівні, японські педагоги вважали юного хлопчика-персика взірцем для молодих японців, оскільки він і сам був молодим, енергійним, життєрадісним та непохитним у своєму прагненні досягти справедливості, приборкуючи сили зла... З одного боку Момотаро був нащадком богів, що робило його ідеальним символом Японії та японців, як відзначають фольклористи, він був тим, кого у традиційному синтоїзмі називають арахітогами, божеством у людській подобі. З іншого боку, попри те, що його названі батьки були звичайними людьми, він все одно виявляв до них неабияку прихильність та синівську шанобливість» [Dower 1989: 252]. Ідеологія японського експансіоністського націоналізму сформувалися у нерозривному взаємозв'язку з автохтонною політеїстичною релігією японців – синтоїзмом. В межах даної релігійної традиції,

засновником імператорської династії вважається Дзімму – прямий нащадок богині сонця Аматарасу. Арахітогами (акіцуками) – офіційний статус імператора, закріплений Конституцією Японської імперії. Уявлення про божественне походження імператорської династії стала важливим консолідуючим фактором в процесі становлення японської політичної нації. Протягом першої половини ХХ ст. імперські ідеологи культивували ідею кокутай – уявлення про містичний кровний зв'язок між японським імператором та усіма його підданими включно з населенням японських колоній. Відповідно, в семіосфері культури Японської імперії правителю відводилася роль сакральної фігури і водночас політичного лідера, який очолює Азію у боротьбі із імперіалістичним Заходом. Віра у кривну спорідненість імператора та народу Японії, в свою чергу, за замовчуванням передбачала екстраполяцію божественної природи першого на усіх представників нації, що слугувала одним з механізмів легітимізації месіаністичних наративів. Тому, в системі державної ідеології та пропаганди Японської імперії простежується чітка ієрархічна структура: японський імператор – японська нація – інші народи Азії – народи країн Західного світу. Усі аніме про Момотаро, створені в цей період доцільно розглядати як одну з культурних форм репрезентації даної ієрархії в алегоричній формі. В цьому випадку доречно згадати іншу думку Д. Давера: «Окрім очевидного протиставлення добра і зла, це стосувалося божественного походження та шляхетної місії раси Ямато, «належного місця», призначення усіх добросердечних японців, нижчого статусу та лакейських функцій менш цивілізованих народів решти Азії, а також демонічної та боягузливої природи білого ворога» [Dower 1989: 255].

Найвищий статус Момотаро в ієрархії фольклорних персонажів, які використовувалися японськими пропагандистами неодноразово підкреслюється в численних аніме тих часів. Оскільки роль очільника загону тварин передбачається в літературній версії казки, особливу увагу звернемо на мультфільм «Куронеко банзай». В цій стрічці Момотаро постає як перший герой, якого викликає на допомогу протагоніст твору (чорний кіт). Після цього Момотаро за допомогою книги народних казок викликає інших дійових осіб японського фольклору (Іссумбосі, Урасіма Таро) та очолює їхній наступ на лігво ворога. Також, саме він перемагає у двобої головного антагоніста стрічки – чорну мишу, в якій глядач розпізнає зображення Мікі Мауса. Інші персонажі в цей час протистоять ворожій армії [Rayhert 2017: 72–73]. Беручи до уваги ідеологічний контекст досліджуваної епохи, підкреслено високий статус згаданого героя в аніме 1930-х–1940-х рр., а також його зв'язок з синтоїстськими віруваннями, вважаємо за необхідне здійснити уточнення усталеної тези щодо символізму образу як втілення нації. Зображення Момотаро в аніме імперської доби є знаком-символом, що вказує на японського імператора як ключового елемента національного організму. Таким чином, твори японської анімації 1930-х–1940-х репрезентували згаданий образ в розрізі націоналістичної ідеології. Цьому

сприяли стратегії його героїзації та сакралізації як символу імперської ідеї, уявлень про божественне походження імператора та його кривний зв'язок з представниками нації.

По завершенню Другої світової війни, що супроводжувалося окупацією країни з боку США та крахом ідеології японського експансіоністського націоналізму, ustalена стратегія інтерпретації Момотаро як уособлення японської нації у боротьбі із західним імперіалізмом втратила свою актуальність. Індустрія аніме середини 1940-х початку 1950-х рр розвивалася в умовах жорсткої цензури, запровадженої окупаційною владою, яка ідентифікувала зображення самураїв, гори Фуджі, сакури, а також казкових персонажів, що фігурували в японській анімації 1930-х–1940-х рр як маркери японського мілітаризму. Водночас, США активно стимулювали експорт й власного культурного продукту.

Процеси вестернізації й американізації Японії передбачали також примусове переорієнтування національної кіноіндустрії в бік пропаганди «демократичних цінностей» й (нео)ліберальної ідеології в цілому. «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 мілітаристські, націоналістичні, антидемократичні та расистські елементи» – стверджує М. Новіеллі [Novielli 2018: 35–36]. В сукупності ці чинники призвели до витіснення Момотаро з активного вжитку в художній творчості і зокрема аніме й манзі.

У порівнянні з іншими художніми образами, які підлягали стигматизації з боку окупаційної влади реінтеграція «Персикового хлопчика» в контекст культури аніме припадає на більш пізні роки. Однією з перших зафіксованих у науковій літературі спроб актуалізації образу у післявоєнній анімації був аніме-серіал «Принцеса Мінкі Момо», створений у 1982 році [Drazen 2014: 56]. Тим не менш, семантичні трансформації казкового героя у післявоєнній японській анімації узгоджуються із загальними тенденціями реінтерпретації найцитованіших персонажів та символів 1930-х–1940-х рр.

Вивчаючи образи самураїв в аніме другої половини XX ст. П. Дразен зазначає «Після десятиліття витраченого на відновлення після війни старі погляди не отримали б схвалення ані з боку офіційних спостерігачів поп-культури ані з боку масової аудиторії, яка б просто не стала терпіти стару пропаганду... Це продовжило патерн переробки самураї відповідно до нагальних потреб часу, в не історії. Врешті-решт, мілітаристи заохочували поп-культуру, яка прославляла військових, а тепер настала черга опозиції». Американський науковець підкреслював, що трансформації стратегій інтерпретації самурайських образів зумовлені зміною політичного контексту Японії [Drazen 2014: 115].

Використовуючи образи, які асоціювалися з японським мілітаризмом й колоніалізмом, аніматори зіштовхуються з ризиком реактуалізації

травматичного досвіду країн Східної Азії, що стали жертвами агресії Японської імперії. Проблема офіційного тлумачення дій мілітаристської Японії протягом Китайсько-японської та Другої світової війн на рівні міжнародних відносин залишається помітним фактором впливу на дипломатичні відносини Японії з її географічними сусідами, зокрема Китаєм та Південною Кореєю [Kawamura and Iwabuchi 2022: 16–18]. Крім того, будьякі форми ретрансляції імперських наративів слугують потенційним каталізатором історичної пам'яті західних націй-опонентів Японії, і в першу чергу США. Враховуючи статистично підтверджену економічну значущість китайського та американських ринків для індустрії аніме, а також високий статус КНР та США на міжнародній арені використання художніх образів з подібними негативними конотаціями ризикує обернутися відчутними фінансовими та іміджевими втратами. Тому, успішна реінтеграція усталених фольклорних образів, які застосовувалися в межах офіційної пропаганди 1930-х–1940-х рр. передбачала деконструкцію загальноприйнятих підходів до їх зображення й поява нових, які дозволили забезпечити їхню відповідність новим суспільним нормам й (гео)політичним реаліям. У випадку з Момотаро це завдання було реалізовано через семіотичні механізми десакарлізації, дегероїзації та моефікації.

Семіотичний механізм десакарлізації в заданій соціокультурній системі координат передбачає розрив смислових зв'язків між образом Момотаро та синтоїстським культом імператора. Розглянемо принципи реалізації даної стратегії на прикладі персонажа Мінкі Момо – головної героїні однойменного аніме-серіалу 1981 року. По-перше, знаковий простір аніме сформований за законами літературного й кінематографічного жанру фентезі. Мінкі Момо – представник позаземної раси, яка оселилася на Землі. В такий спосіб автор окреслює дистанцію між власним твором та фольклорною традицією. По-друге, Мінкі Момо – жіночий персонаж, що діє в межах культурного продукту, орієнтованого на жіночу аудиторію. Цей факт з одного боку вказує на підвищення соціального статусу жінки внаслідок примусової лібералізації країни у післявоєнний період. Водночас, автор відмовляється від традиційної іконографії зображення Момотаро як молодого юнака із традиційними візуальними атрибутами воїна-самурая, завдяки чому твір корелює з аніме першої половини ХХ ст., орієнтованими на юнаків. Отже, образ войовничого героя божественного походження змінюється образом дівчини-прибульця, яка допомагає людям у подоланні життєвих труднощів. По-третє, у творі відсутній мотив боротьби «Персикового хлопчика» та оні. За словами одного з розробників серіалу Сато Тошікіко: «У серіалі немає лиходіїв. Замість того щоб перемагати зло, Мінкі Момо допомагає людям, які втратили свої мрії» [Galbraith 2014: 49]. Враховуючи усталеність семіотичної стратегії демонізації Західного світу в японській культурі ХVIII–ХХ ст., відмова від використання інфернальних образів у творі про Момотаро так само сприяє стиранню негативних конотацій самої казки. Як наслідок, бінарна опозиція «Схід–Захід», виражена

через протиставлення героя та оні або персонажів з їхніми візуальними атрибутами – відкидається. Однак, слід зазначити, що сюжетний прийом зміни статі та візуальна стилістика зображення фольклорного героя у «Принцесі Мінкі Момо» також вказують на реалізацію семіотичного механізму моефікації.

На противагу десакарлізації, моефікація залишається маловивченим феноменом, породженим впливом аніме на художній простір й культурні практики сучасної Японії. Моефікація визначається українським дослідником К. В. Райхертом як екстраполяція якостей мого на об'єкти, поняття чи сутності [Rayhert 2019: 107]. Неологізм «мое» (від яп. «привабливість», «чарівність», «палка закоханість»), у свою чергу, описує почуття сильної емоційної прив'язаності людини до персонажів аніме, манги та відеоігор, а також будь-якого предмету, що може бути об'єктом мое-антропоморфізації чи моефікації. «Операційні системи (Ос-тян), програмне забезпечення для генерації голосу (Hatsune Miku), військові машини (Mechamusume), побутова техніка, кондитерські вироби, філософія, історія, Конституція та все, що тільки можна уявити, від матеріальних предметів до абстрактних теорій було переосмислено як мое та перетворено на красивих дівчат/хлопців» – підкреслює японський науковець Т. Міяке. Досліджуючи переосмислення «Заходу» та «Японії» у мангізованих поп-культурах», автор описує даний феномен як «суміш дитячої невинності та дорослого бажання, амбівалентне і поліморфне стимулювання чистих почуттів захисту та піклування про милих та безпомічних персонажів, а також стимулювання потягу до еротизованих молодих вигаданих персонажів» [Miyake 2015: 105].

В історіографічній ретроспективі «Чарівна принцеса Мінкі Момо» слугує ймовірно першим кейсом застосування семіотичного механізму моефікації по відношенню до художнього образу Момотаро. Проте, вплив моефікації розповсюджується й на аніме 2010-х–2020-х рр, зокрема, серіали «Меч чарівної Момо» та «Персиковий хлопчик з іншого берега». В цих творах дія механізму так само забезпечується за допомогою створення жіночих персонажів із привабливою зовнішністю (Момоко та Мікото Кібіцу відповідно).

Альтернативна стратегія інтерпретації «Персикового хлопчика» реалізується в аніме «Гінтама» та «Холоднокривний Ходзукі». На відміну від попередньої групи кейсів, в цих творах досліджуваний образ не підлягає моефікації. Водночас, він позбавляється статусу головного героя, виконуючи роль епізодичного персонажа, який жодним чином не впливає на загальний перебіг сюжету. При цьому, автори мультсеріалів активно застосовували усталені прийоми японської комедії. Так у пародійному сьонені «Гінтама» Момотаро відводиться роль небіжчика під час тренінгу для міської поліції, спрямованого на розвиток аналітичних здібностей. Другорядні персонажі аніме – Хідзіката Тосіро, Окіта Сога, Конда Ісао та Імаї Нобуме отримують від ініціатора тренінгу завдання з'ясувати причину його «загибелі». Проте,

«розслідування» зводиться до висування підкреслено безглузких версій, що містять глузування над класичним сюжетом самої казки.

У пригодницькому сьонен-аніме «Холоднокровний Хозукі» застосовуються ідентичний прийом. В першому епізоді Момотаро, разом з трьома тваринами-помічниками потрапляє до пекла (Дзігоку) щоб викликати на поєдинок найсильнішого оні, яким виявляється протагоніст твору – Ходзукі. Нетривала сутичка сторін обертається швидкою перемогою оні. Спершу Ходзукі деморалізує підопічних Момотаро за допомогою іронії та насмішки, а згодом перемагає самого героя зламавши його меч першим ударом канабо. Та окрім очевидної вразливості казкового героя автор аніме-серіалу також акцентує увагу на його галасливості, дратівливості та боягузливості. Одрозу після появи Хозукі, він ховається й прохає своїх тварин помічників прийняти бій першими. Зазнавши поразки, персонаж вирішує прислухатися до порад Хозукі й погоджується працювати доглядачем персикових садів Дзігоку. Кінцева сцена епізоду зображує героя під час виконання землеробських робіт. Цю сцену доцільно сприймати як зумисну символізацію переходу Японії від милітаристської імперії до відносно миролюбної країни. Отже, в обох мультсеріалах провідну роль виконує механізм дегероїзації – відмови від інтерпретації художнього образу як взірця гідної поведінки.

Висновки. В аніме 1930-х–1940-х провідними стратегіями інтерпретації образу Момотаро були героїзація та сакралізація. Перша проявлялася у його зображенні як лідера японської нації у боротьбі із Західним світом. Друга – у морфологічному зв'язку образу з культом японського імператора через синтоїстську міфологему арахітогами.

Окупація Японії внаслідок поразки у Другій світовій війні призвела до краху ідеології експансіоністського націоналізму й запровадження цензури, яка розповсюджувалися на усі образи та символи милітаристичної пропаганди, включно з Момотаро. Тому, подальші зафіксовані випадки використання образу «персикового хлопчика» у творах японської анімації ілюструють стратегії його десакралізації, дегероїзації та моефікації.

Кожна з наведених стратегій ілюструє ідеологічні та політичні трансформації японського суспільства протягом ХХ–ХХІ ст. Героїзація та сакралізація Момотаро забезпечували ретрансляцію ідеології японського експансіоністського націоналізму. Дегероїзація, десакралізація та моефікація образу, в свою чергу, дозволили реінтегрувати його в культурний контекст післявоєнної епохи, пов'язаної з переходом до неоліберальної політичної моделі.

Список використаної літератури

- Clements, J. (2013) *Anime: A history*. Palgrave Macmillan.
Dower, J. (1986) *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*, New York, Pantheon.

- Drazen, P. (2014) *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, Stone Bridge Press.
- Galbraith, P. W. (2017) *The MOE manifesto: An insider's look at the worlds of Manga, anime, and gaming*, Tuttle Publishing.
- Hori, H. (2018) *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*, Cornell University Press.
- Kawamura, S., & Iwabuchi, K. (2022) *Making neo-nationalist subject in Japan: The intersection of nationalism, jingoism, and populism in the digital age*, in: *Communication and the Public*, pp. 15–26. <https://doi.org/10.1177/20570473211073932>
- Miyake, T. (2015) *Towards critical Occidentalism Studies: Re-inventing the West and Japan in mangaesque popular cultures in Contemporary Japan*, in: *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.
- Rayher, K. (2017) «Kuroneko Banzai» and «Nimbus Libere» as the examples of anti-American military propaganda, in: *Skhid, № 0 (3(149))*, pp. 71–75. [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2017.3\(149\).108345](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2017.3(149).108345).
- Rayher, K. (2019) *The comprehension of the moefied dictators of the 20th century in a political and ethical manner*, in: *Δόξα / Докса*, Одеса, ОНУ імені І. І. Мечникова, вип. 1 (31), pp. 54–60.

Illia Halushko

STRATEGIES FOR INTERPRETING THE FOLKLORIC IMAGE OF MOMOTARO IN JAPANESE VISUAL CULTURE (BASED ON ANIME OF 1930–2020)

The article conducts a cultural analysis of strategies for interpreting the folk image of Momotaro in anime of the 1930s–2020s. It was revealed that in anime of the 1930s–1940s, strategies of sacralization and heroization of Momotaro were used for personification of key postulates of Japanese nationalism – arahitogami (belief in the divine origin of the emperor) and kokutai (the idea of his blood connection with all subjects). It is proven that the reintegration of the image of Momotaro into a post-war Japanese culture was carried out through its desacralization, deheroization and moefication.

Keywords: Japanese culture, ideology, anime, image of Momotaro, deheroization, moefication, desacralization.

References

- Clements, J. (2013) *Anime: A history*. Palgrave Macmillan.
- Dower, J. (1986) *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*, New York, Pantheon.
- Drazen, P. (2014) *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*, Stone Bridge Press.

- Galbraith, P. W. (2017) *The MOE manifesto: An insider's look at the worlds of Manga, anime, and gaming*, Tuttle Publishing.
- Hori, H. (2018) *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*, Cornell University Press.
- Kawamura, S., & Iwabuchi, K. (2022) *Making neo-nationalist subject in Japan: The intersection of nationalism, jingoism, and populism in the digital age*, in: *Communication and the Public*, pp. 15–26. <https://doi.org/10.1177/20570473211073932>
- Miyake, T. (2015) *Towards critical Occidentalism Studies: Re-inventing the West and Japan in mangaesque popular cultures in Contemporary Japan*, in: *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.
- Rayhert, K. (2017) «*Kuroneko Banzai*» and «*Nimbus Libere*» as the examples of anti-American military propaganda, in: *Skhid*, № 0 (3(149)), pp. 71–75. [https://doi.org/10.21847/1728-9343.2017.3\(149\).108345](https://doi.org/10.21847/1728-9343.2017.3(149).108345).
- Rayhert, K. (2019) *The comprehension of the moefied dictators of the 20th century in a political and ethical manner*, in: *Дόξα / Doksa*, vyp. Odessa, ONU imeni I. I. Mechnikova, vyp. 1 (31), pp. 54–60.

Стаття надійшла до редакції 17.05.2025

Стаття прийнята 01.06.2025