

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра японської філології

**Кваліфікаційна робота магістра з японської філології
на тему: «ЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСОБИ ПОЗНАЧЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ
НАДПРИРОДНОГО У ЯПОНСЬКІЙ МОВІ І КУЛЬТУРИ (НА МАТЕРІАЛІ МІФІВ І
КАЗОК)»**

Допущено до захисту
« ____ » _____ року

студентки групи МПяп 51-20
факультету сходознавства
освітньо-професійної програми Галузевий
переклад: японська мова, англійська мова
за спеціальністю 035 Філологія
спеціалізацією 035.069 Східні мови та
літератури (переклад включно), перша –
японська
Бойко Юлії Сергіївни

Завідувач кафедри
японської філології

Науковий керівник:
кандидат філологічних наук, доцент
Свердлова Тетяна Геннадіївна

_____ Кравець К. П

Національна шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. НАДПРИРОДНЕ (СВІТ БОГІВ І БОЖЕСТВЕННИХ ІСТОТ)	6
1.1 Зародження розуміння надприродного.....	7
1.2 Первісні релігійні уявлення.....	12
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I	16
РОЗДІЛ II. ЯПОНСЬКИЙ ПАНТЕОН БОГІВ	17
2.1 Класифікація японських богів камі.....	25
2.2 Взаємодія камі з людьми, їх роль у культурному розвитку.....	27
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II	30
РОЗДІЛ III. МІФОЛОГІЯ ТА ЇЇ ВПЛИВ НА МОВУ	31
3.1 Поняття міфології і міфів.....	31
3.2 Особливості японської міфології.....	39
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III	41
РОЗДІЛ IV. СВІТ ЙОКАЙ	42
4.1 Визначення терміну та теорії виникнення йокай.....	42
4.2 Класифікація йокай	46
4.3 Особливості перекладу японської міфологічної лексики.....	59
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ IV	61
ВИСНОВКИ	62
РЕЗЮМЕ	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	66

ВСТУП

Дана робота присвячена вивченню та аналізу надприродних істот йокай (яп. 妖怪) в японській культурі, перш за все в міфах і легендах.

Однією з незаперечних деталей, що підтверджують популярність в умах людей і живе єднання надприродного з повсякденним, є активне використання образів надприродних істот як в художній літературі, так і в історичних хроніках, міфах і переказах: так, звід міфів і історичних переказів Японії і найбільш значимий пам'ятник найдавнішої японської культури, «Записи про діяння давнини» (яп. 古事記), деталізовано освячує міфологічні та фольклорні аспекти історії, безумовно сприймаючи їх як реальні історичні події, що свідчить про відсутність в японському релігійному сприйнятті межі між надприродним і буденним, сприйняття мотивів надприродного як фактуальних.

Надприродні істоти міцно влаштувалися в японській культурі, починаючи від літератури і кінематографа, закінчуючи міськими легендами, привертаючи увагу таких дослідників, як Йосіюка Кадзусі (яп. 吉岡 一 志), який присвятив свою статтю 2018 року «Сучасне значення «шкільних страшилок» з точки зору зустрічей з «йокай» (яп. 「妖怪」との出会いからみる「学校の怪談」の現代的意味) використанню образів йокай в дитячій усній творчості.

Усвідомлення концепту надприродного починається з міфу. Міф - основа світогляду людського суспільства на ранніх стадіях його розвитку. Міфологічні уявлення про світ є для почавшого свій розвиток народу незаперечною реальністю; вони - пояснення загадок світу навколо нього, спроба виокремити з хаосу порядок, охопити розумом існуючу навколо реальність.

Метою даної роботи є проведення теоретичного дослідження питань японської культури надприродного і її відображення в серцях японського народу, визначення форм і функцій проявів надприродного у японській культурі, а також з'ясування використання образів йокай і значень, якими володіють персонажі-йокай,

їх метафоричної і смислової значущості.

Об'єктом дослідження є міфологія Японії.

Предметом дослідження є понятійні і образні характеристики проявів надприродного.

Для досягнення зазначеної мети було поставлено такі **завдання**:

- розглянути поняття надприродного, релігії, японських богів камі та явищ йокай, поняття міфів і міфології;
- проаналізувати і узагальнити вже наявні роботи, присвячені темі надприродного;
- всебічно дослідити поняття йокай;
- вивчити існуючі моделі опису проявів надприродного та надати їх класифікацію.

Матеріалами дослідження слугують: гравюри Утагави Кунійосі, Торіяма Секіен, Цукіюкі Йосітосі, Асай Ріюй, Катагави Утамаро, Кацусіки Хокусай, Утагави Кунісада, Каванабе Кьосай; книги Майкла Фостера Ділана; «Кодзікі» або «Фурукотофумі» (яп. 古事記, «Записи про діяння давнини»); Ніхон Сьокі або Ніхонгі (日本書紀), «Аннали Японії»); праці Дудкіної Г.Б, Генрі Лайон Олді та Аій Оршу.

Актуальність дослідження обумовлена широким інтересом до теми надприродного. Для розуміння національного характеру будь-якого народу необхідно зрозуміти його культуру. Особливе місце в японській міфології займають демони або йокай. Таким чином тема даної роботи є актуальною.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше був згрупований та класифікований такий значний обсяг знань про надприродні явища.

Теоретична цінність. Результати роботи можуть бути використані у подальших дослідженнях надприродного.

Практична значимість роботи полягає в теоретичному узагальненні питання японської культури надприродного.

Апробація результатів дослідження. Дослідження пройшло апробацію на міжнародній науково-практичній відеоконференції СВІТ ЦІННОСТЕЙ І ЦІННОСТІ

У СВІТІ, Київ, 13 – 14 травня 2021 року.

Метод, котрий використовувався при написанні даної роботи, є комплексно-аналітичним: зібраний матеріал групувався, класифікувався, отримана інформація аналізувалася виходячи з мети, що стояла перед роботою.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків та списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи становить 71 сторінку, з них 60 сторінок основного тексту.

У *Вступі* обґрунтовано вибір теми дослідження, доведено її актуальність; розкрито наукову новизну роботи, охарактеризовано її теоретичне й практичне значення; визначено мету, завдання, об'єкт, предмет і методи дослідження.

У *першому розділі* «Надприродне (світ Богів и божественних істот)» розкрито сутність понять «надприродне» і «релігія», викладено і проаналізовано ранні форми вірування, перші релігійні поняття стародавньої людини.

У *другому розділі* «Японський пантеон Богів» представлено класифікацію японських божеств камі, їх історію та коротку характеристику. Проаналізовані роль і значення камі для японського народу, взаємодія божественного з людьми.

У *третьому розділі* «Міфологія» розкрито сутність понять «міфи» та «міфологія». Проаналізовано і виявлено особливості, характерні для міфології Японії.

Четвертий розділ «Світ йокай» розкриває значення терміну «йокай» і представляє кілька способів класифікацій йокай, надає характеристику проявам надприродного, визначає їх форми і функції, метафоричну і смислову значущість.

РОЗДІЛ І. НАДПРИРОДНЕ (СВІТ БОГІВ І БОЖЕСТВЕННИХ ІСТОТ)

Поняття надприродного охоплює все, що не можна пояснити науковим розумінням законів природи. Прикладами можуть бути нематеріальні істоти, такі як ангели, боги та духи, а також людські здібності: магія, телекінез та надчуттєве сприйняття.

Загальновизнане визначення "надприродного" включає обставини, про які йдеться у фольклорі, але які є незрозумілими з точки зору науки (Леві-Брюль, 1994, с. 14).

Багато знань є інтуїтивно зрозумілими або отриманими за допомогою розпізнавання образів. Вони є дійсними, але не мають достатньої ваги, щоб бути опублікованими в рецензованому науковому журналі, оскільки повторити експерименти або надати математичні формули неможливо. Те саме, до речі, можна сказати про деякі аспекти теоретичної фізики (червоточини, теорія струн тощо). В основному, "надприродне" складається з достовірних подій, які залишаються класифікованими як "загадкові" або "незрозумілі". Події-перекази, які не вважаються достовірними, класифікуються як брехня, містифікації, галюцинації або марення.

Вчених завжди цікавив феномен надприродного. У різних куточках світу проводяться дослідження з метою пролити світло на таке загадкове явище як прояв надприродних сил. У числі останніх і найсвіжіших досліджень стоїть експеримент, проведений групою фахівців з Канзаського інституту серцевого ритму з метою з'ясувати, чи допомагає молитва і чиста віра в боротьбі з коронавірусом, в рамках якого вчені відібрали 1000 осіб, розділивши їх на дві групи: людей віруючих, представників буддизму, іудаїзму, християнства та індуїзму, і тих, хто не вірить у надприродне (Лоні, Огтер, 1878, с. 18).

За результатами цього експерименту продовжують спостерігати і робити висновки, в той час як нейробіологи Канади і США зробили відчутний внесок в розуміння надприродного, відкривши область мозку, яка відповідає за релігійний

досвід і відчуття присутності надприродного. Вони довели, що при зменшеній активності в нижнійтім'яній часточці (lobulus parietalis inferior), яка відповідає за створення почуття контролю над власною волею, може виникати ілюзія присутності сторонньої всемогутньої істоти (Cerebral Cortex, с. 3).

1.1 Зародження розуміння надприродного

Страх - найдавніше і найсильніше з людських почуттів, а страх невідомого - найдавніший і найсильніший страх. Головні інстинкти і почуття людини формуються її відповіддю на навколишнє середовище. Певні почуття, такі як задоволення чи біль, виникають навколо феноменів, причини і наслідки яких вона розуміє, тоді як навколо тих, які є незрозумілими з'являлися відчуття жаху і страху, персоніфікації, інтерпретації тощо. Феномен снів також зіграв роль у формуванні уявлення про нереальний, примарний світ; в цілому всі умови первісного існування пробуджували в людині відчуття надприродного.

Анімізм. Одним із перших способів пояснення природи стало перенесення властивостей і почуттів характерних для людини на весь навколишній світ (Аксаков, 2016, с. 36). Так зародилася віра в те, що природа – жива. Деревя, річки, хмари, долини - все це живі істоти, несхожі на людину, як несхожі на неї слон чи медвідь.

У кінці 19 століття явищу наділення духовною сутністю речей дали назву анімізм, його перше відоме вживання англійською мовою з'явилося в 1819 році. Першим, хто досліджував анімістичні вірування був сер Едвард Бернетт Тайлор (1989) у своїй праці «Первісна культура», завдяки якій термін анімізм зберігся і вживається досі.

Анімізм позначає не одне віросповідання чи доктрину, а погляд на світ, що узгоджується з певним колом релігійних вірувань та практик, більшість з яких могли б прижитися і в більш складних ієрархічних релігіях.

Первісні люди спостерігали предмети і явища навколишнього світу як щось подібне собі, наділяючи їх бажаннями, волею, почуттями і т.п. Так виникла віра в окремо існуючих духів, грізні сили природи, яка в ході складної еволюції

перетворилася в політеїзм, а потім і в монотеїзм (Гольденвейзер, 1915, с. 27).

Таким чином, анімізм - це фундамент будь-якої релігії, який до цих пір існує в будь-якій розвиненій релігії. Віра в духів, нечисту силу, безсмертну душу - все це модифіковані анімістичні уявлення первісної епохи.

З виникненням уявлень про душу пов'язана віра в можливість її існування після смерті, переселення в загробний світ. На цій основі з'являється віра в душу людини, і перш за все в душ померлих предків, які після смерті продовжують своє існування.

Люди спостерігали як зростають трави, квіти, овочі та дерева, простежували їх шлях від насіння до повноцінної рослини і дійшли висновку, що хтось турбується про те, щоб з насіння вирости їстівні плоди, населяє землі тваринами, небо – птахами, а води - рибою та молюсками. Нарешті, приходить розуміння того, що хтось створив і саму людину.

В рамках анімізму Тіле і Геффдінг (1887) розрізняють фетишизм і спіритизм.

Фетишизм. Фетишизм означає релігію фетиша. Слово фетиш походить від португальського *feitico* або від латинського *factitius* (*facere*, робити або робити), що означає зроблене мистецтвом, штучне. Від *facio* походить багато слів на позначення ідолів, ідолопоклонства або чаклунства. Ймовірно, це слово вперше було застосоване до ідолів та амулетів, зроблених вручну і наділених магичною силою. На початку шістнадцятого століття португальці, досліджуючи Західне узбережжя Африки, виявили, що тубільці використовують у своїх релігійних культах невеликі матеріальні об'єкти. Їх вони називали *feitico*, але вживання цього терміну ніколи не поширювалося за межі тубільців на узбережжі.

К. де Брос (1760) вперше застосував фетишизм як загальний описовий термін і наголосив на його ролі у ранньому розвитку релігійних ідей (с. 29). Він порівняв явища, що спостерігаються в культурі Західної Африки, з деякими рисами старої єгипетської релігії. Це порівняння змусило П'єтсмана підкреслити елементи фетишизму в єгипетській релігії.

Бертольд (1805) наголошував на такому визначенні терміну фетиш: "все, що

створено природою або мистецтвом, що отримує божественну честь, включаючи сонце, місяць, землю, повітря, вогонь, воду, гори, річки, дерева, каміння, зображення тварин, якщо розглядати їх як об'єкти богослужіння ». Таким чином назва стала більш загальною, поки Конт (2012) не почав використовувати термін для позначення лише найнижчої стадії релігійного розвитку.

Де Ла Соссе (2018) розглядає фетишизм як форму анімізму, тобто віру в духів, включених в окремі об'єкти, але каже, що не кожен вид поклоніння матеріальним об'єктам можна назвати фетишизмом, а лише те, що пов'язане з магією; інакше все поклоніння природі було б фетишизмом (с. 89).

Інші, наприклад Леббок, Хаппель (2015), наполягають на тому, що фетиш слід розглядати як засіб магії, наділений божественною силою, за допомогою якого людина перебуває у тісному контакті з божеством (с. 54). Де Ла Соссе вважає, що фетиші для дикунів були одночасно об'єктом релігійного поклоніння та засобом магії. Таким чином, фетиш часто можна використовувати в магічних цілях, проте він є більш ніж простим засобом магії, оскільки сам по собі є антропатичним і, часто, об'єктом релігійного поклоніння.

Спиритизм. Спиритизм у релігії - рух, заснований на переконанні, що покійні душі можуть взаємодіяти з живими. Спиритуалісти прагнули встановити контакт з померлими, зазвичай за допомогою носія інформації, людини, яка вважається здатною безпосередньо контактувати з духами. Деякі медіуми працювали, перебуваючи у стані трансу, а деякі стверджували, що вони є каталізатором різних паранормальних фізичних явищ (включаючи матеріалізацію або переміщення предметів), через які духи оголошували про свою присутність (Аксаков, 2016, с. 68).

Різні форми спілкування з зневіреними духами нещодавно померлого спостерігалися у спільнотах по всьому світу, але мета такого спілкування та розуміння природи існування духу значно відрізняються. Сучасні спиритуалісти вказують на стародавні розповіді про контакт духів у Біблії: візит Саула, царя Ізраїлю, до так званої відьми Ендору, під час якого з'явився покійний пророк Самуїл.

Фетишизм задовольняється певними об'єктами, в яких, як передбачається, дух оселився на більш-менш тривалий час. У спіритизму духи не пов'язані з певними об'єктами, але можуть змінювати свій спосіб розкриття, частково на свій розсуд, частково під впливом магії. Геффідінг (1885) заявляє, що фетишизм як нижча форма релігії відрізняється від спіритизму тією особливим вагою, яку надає певним об'єктів як засобам психічної активності (с. 106).

Тотемізм. Походить від терміну "ототеман" мовою оджібве, що означає "родич брат-сестра", тотемізм - це аспект релігійної віри, зосереджений на пошані до священних предметів, які називаються тотемами. Тотем - це будь-яка тварина, рослина чи інший об'єкт, природний чи надприродний, що надає глибоко символічний зміст людині чи соціальній групі. У деяких випадках тотеми можуть прийняти певну людину почуттям сили та енергії. В інших випадках різноманітні тотеми можуть служити для розмежування окремих груп чи кланів, об'єднаних у більші племена (Гольденвейзер, 1910, с. 191).

Часто тотеми розглядаються як представники бажаних індивідуальних якостей або природної сили, від якої походить певна соціальна група. Таким чином, тотеми допомагають пояснити міфічне походження клану, одночасно зміцнюючи кланову солідарність, і тому вбивства, поїдання та навіть торкання тотема часто вважаються табу. Ця форма релігійної діяльності найчастіше зустрічається в племінних культурах і часто асоціюється з шаманськими релігіями та їх ритуалами.

Тотемізм відіграв активну роль у розвитку теорій релігії дев'ятнадцятого та початку двадцятого століть, спочатку стимулюючи інтереси багатьох мислителів, які хотіли віднести тотемізм до ранніх стадій у рамках нібито еволюційної прогресії релігії. Джон Фергюсон Макленнан (1870), шотландський етнограф, стверджував, що вся людська раса пройшла через тотемічну стадію в якийсь момент далекого минулого, коли вони поклонялися тваринам і рослинам (с. 75).

Едвард Бернетт Тайлор (1865), відомий антрополог, поширив тотемізм за межі поклоніння рослинам і тваринам, стверджуючи, що це насправді була перша вправа в інстинктах у людей для класифікації навколишнього світу (с. 51). Етнолог сер

Джеймс Г. Фрейзер (1994) висунув ідею, що тотеми пов'язують людей у соціальні групи і служать поштовхом для розвитку цивілізації (с. 88). Олександр А. Голденвейзер (1915), російсько-американський етнолог, висловив одну з ключових критичних заперечень проти таких еволюційних уявлень, що ставлять тотемізм на початок релігійного розвитку людини чи близько до неї. Голденвейзер поставив під сумнів уявлення про те, що насправді існує "психічна єдність людства", стверджуючи, що широкі узагальнення про спільність між культурами в кращому випадку не мають підстав. Крім того, він зазначив, що не обов'язково існує зв'язок між використанням тотемічних класифікацій, існуванням кланів та стосунками людини з тотемами. Він стверджував, що ці три явища співіснували лише в найрідкісніших випадках, і об'єднання їх під заголовком «тотемізм» було академічним творінням, а не описом реальних явищ. Ця критика створила скептичне ставлення до тотемізму на етапі людського релігійного розвитку. Незважаючи на це, виникли додаткові еволюційні теорії, що ставлять тотемізм на початковий етап розвитку людства (с. 306).

Поняття фетишизму, тотемізму, анімізму й певною мірою магії репрезентують перший, «чуттєво-надчуттєвий» тип надприродного, характерними рисами якого є уявлення про зрощеність надприродного з тілесним, взаємозумовленість «чуттєвого» і «надчуттєвого». При цьому «надчуттєве» є дифузним, індивідуалізованим, обмеженим у своїх діях, зведеним до розпорядницької функції.

«Чуттєво-надчуттєві» фетиші, тотеми, душі стали передумовою виникнення другого типу надприродного – демоністичного. Йому властиві уявлення про демонів, в основі яких лежить ідеалізація надприродного, перетворення його на духовну сутність, що існує поряд із тілесним і є незалежною від нього (Фрейзер, 1994, с. 140).

Демоністичний тип надприродного, особливо віра в духів-господарів, у свою чергу, передуює зародженню й розвитку третього типу надприродного – теїстичного (політеїстичного), тобто вірі у богів. На відміну від фетишів, тотемів, душ і духів,

образи богів не зоо-, а антропоморфні: вони вже мають людську подобу і людські імена, є добродійними, караючими й милостивими. Вони одружуються, вмирають, воскресають, учать, судять, контролюють тощо.

Віра у надприродне - це переконання в реальному існуванні вищих сил, таємничого і незрозумілого початку всього суцього.

З далеких глибин століть до нас доходять відомості про стародавні релігії, про їх початок і кінець. Про релігійні уявлення людей на зорі їх існування свідчать численні факти науки. Стоунхедж, Баміанські статуї Будди, собор Альмудена в Мадриді, Улуру в Еліс-Спрінгс, Бахайські сади в Хайфі, Фудзіяма, священна гора Японії, Кааба в Саудівській Аравії або Золотий храм в Амрітсарі - всі вони втілюють людський досвід духовності, відображають як об'єктивну реальність, так і підсумок прагнення людини до пояснення сенсу життя і нашої ролі в світі. У самому простому розумінні релігія описує «ставлення людини до того, що вона вважає священним, святим, духовним або божественним». Усі народи мали свою релігію, немає жодного паростка людської родини, яка не знала б релігії. Релігії виникали, розвивалися, зникали, змінювалися іншими.

1.2 Первісні релігійні уявлення

Поки люди створювали більш ефективні системи зв'язку та більш складні уряди в ранніх аграрних цивілізаціях, вони також розробили те, що ми сьогодні називаємо релігією.

Релігія (від латинського Religio, що означає «стриманість», або, за Цицероном, «повторити, прочитати ще раз» або, найімовірніше, Religionem, «поважати те, що святе») - це організована система вірувань і практик, що обертаються навколо трансцендентного духовного досвіду або ведуть до нього. В історії людства не зафіксовано жодної культури, яка б не сповідувала певної форми релігії (Шантепі де ла Соссе, 2018, с. 51).

Релігія, як тоді, так і зараз, стосується духовного аспекту стану людини, богів і богинь, місця людини у світі, життя після смерті, вічності...

Ще у 1200 р. До н. Е. у більшості країн світу існували розвинені міста. З деяких ранніх написів зрозуміло, що люди вже тоді шанували божеств, які піклувалися про них і про добробут посівів і цілих міст.

Пантеїстична релігія. Термін «пантеїзм» є сучасним, вперше з'явився у написанні ірландського вільнодумця Джона Толанда (1705). «Пантеїзм» складається з грецьких коренів пан (παν, все) та теос (θεός, Бог). У загальному вигляді пантеїзм можна розуміти як думку про те, що Бог тотожний Космосу, погляд про те, що не існує нічого поза Богом, або ж як відкидання будь-якого погляду, який вважає Бога відмінним від Всесвіту.

Багато світових релігійних традицій та духовних творів відзначені пантеїстичними ідеями та почуттями. Особливо це стосується, наприклад, індуїзму школи Адвайта Веданта, деяких видів кабалістичного юдаїзму, кельтської духовності та суфійського містицизму (Durkheim, 1924, с. 205).

Ще одне життєво важливе джерело пантеїстичних ідей можна знайти в літературі, наприклад, у таких письменників, як Гете, Колрідж, Вордсворт, Емерсон, Уолт Вітмен, Д. Х. Лоуренс та Робінзон Джефферс. Хоча слід додати, що пантеїстичні теми, не обмежуючись лише високою культурою, знайомі також у популярних засобах масової інформації, наприклад у таких фільмах, як «Зоряні війни», «Аватар» та «Король Лев».

Панентеїстична релігія. «Панентеїзм» - це складене слово, що складається з грецьких термінів «пан», (все), «ен», що означає «в» і «теїзм», походить від грецького «теос», що означає Бог. Панентеїзм вважає Бога та світ взаємопов'язаними із тим, що світ є у Бозі, а Бог є у світі. Він пропонує все більш популярну альтернативу як класичному теїзму, так і пантеїзму. Класичні теїстичні системи часто надають пріоритет різниці між Богом і світом, тоді як панентеїзм підкреслює активну присутність Бога у світі та вплив світу на Бога.

Поняття про Бога в монотеїстичних, пантеїстичних та панентеїстичних релігіях - або про верховного божества в генотеїстичних релігіях - можуть поширюватися на різні рівні абстракції: як могутня, схожа на людину, надприродна

істота або як обожнення езотеричної, містичної чи філософської сутності чи категорії; як "Остаточне", сумарна надбавка, "Абсолютна нескінченність", "Трансцендентне", або Само існування чи Буття; як основа буття, моністичний субстрат, те, чого ми не можемо зрозуміти; і так далі.

Монотеїстична релігія. Теїсти вважають, що вищим принципом реальності є Бог - всемогутній, всезнаючий, доброта, яка є творчим ґрунтом всього іншого, крім неї самої.

Монотеїзм - це точка зору, що є тільки один такий Бог, зазвичай позиціонується як полярна протилежність багатобожжя, віри в багатьох богів.

Слово монотеїзм є відносно сучасним, воно яке було введено в середині 17 століття нашої ери британським філософом Генрі Мором (1614-1687 рр. Н. Е.), походить від грецьких monos (єдиний) і theos (бог).

Перші записи, які збереглися з монотеїстичних уявлень про Бога, які походять від генотеїзму та (переважно у східних релігіях) монізму, належать до елліністичного періоду. З багатьох об'єктів та сутностей, які релігії та інші системи віросповідання у віках називали божественними, єдиним критерієм, який вони поділяють, є їхнє визнання групою чи групами людей божественності.

Давня ж японська релігія, як стверджує історик-етнолог Ока Масао, складалася з п'яти категорій вірувань, включаючи вірування в мо або моно, тама, маребіто (дивні відвідувачі здалеку), камі і поклоніння небесним тілам. Мо або моно ставилися до духовних істот, які існували всередині і були тісно пов'язані з фізичними об'єктами або людськими тілами; тама були духами, які перебували в людських тілах (або іноді в інших об'єктах), але були здатні входити і виходити зі свого місця проживання за бажанням, як якщо б тіло було не більше ніж вмістилищем; і камі були істотами, які зазвичай існували на небесах, але в певних випадках спускалися на землю. При порівнянні з концепціями священного, зустрічаються в докорінній релігійному світі Південно-Східної Азії, мо або моно, описані Окою, здаються відповідними фі Південно-Східної Азії, тоді як тама і камі відповідають Хвану.

Ока передбачає, що ці два набори, мо/моно і тама/камі спочатку сформували різні релігійні морфології. Незалежно від того, чи вірна його оцінка чи ні, не можна заперечувати, що істотна плутанина проявляється в концепції священного, вираженої в божественному світі Кодзікі і Ніхон Сьокі. Одним із свідчень цієї плутанини є той факт, що надприродні істоти, звані тама, іноді також називаються камі, факт, відзначений раніше Орікуті Синобу.

У період, що передує складанню Кодзікі і Ніхон Сьокі, різні другорядні божества, відомі як тама і камі, повинні були широко шануватися як центральні фігури в духовному світі того часу. Різні божества природи, представлені камі гори, моря, вітру і поля, також були другорядними божествами цього типу.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I

Релігія - це організована система вірувань і практик, що обертаються навколо трансцендентного духовного досвіду. В історії людства не зафіксовано жодної культури, яка б не сповідувала певної форми релігії.

У стародавні часи релігія не відрізнялася від того, що сьогодні називають «міфологією», і складалася з регулярних ритуалів, заснованих на вірі у вищі надприродні сутності, які створили і продовжували підтримувати світ. Ці сутності були антропоморфними і тісно відображали цінності культури.

Першими способами пояснення світу стали такі вірування:

Анімізм - явище наділення духовною сутністю речей, перенесення властивостей і почуттів характерних для людини на весь навколишній світ.

Тотемізм – пошана, поклоніння священним предметам, тотемам.

Фетишизм - віра в духів, що заключенні в окремих об'єктах.

Спиритизм - переконання, що покійні душі можуть взаємодіяти з живими.

Анімізм, тотемізм, фетишизм і спиритизм передують зародженню й розвитку теїстичного (політеїстичного) типу надприродного, тобто вірі у богів.

Після процесу антропоморфізації богів релігія розділилася на такі види:

Пантеїстична релігія - думка про те, що Бог тотожний Космосу.

Монотеїстична релігія – віра у одного єдиного Бога.

Панентеїстична релігія – думка про те, що Бог та світ взаємопов'язані.

РОЗДІЛ II. ЯПОНСЬКИЙ ПАНТЕОН БОГІВ

Практично в кожному куточку Японії можна побачити невеликі святині (місця поклоніння богам синто) або храми (місця молитов буддизму). Хто хоч раз чув про традиційних богів японської міфології, знає, що божеств в культурі Японії незліченна кількість.

Щоб певною мірою розуміти японських богів, ми повинні в першу чергу зрозуміти японську релігію. Сьогодні історично в Японії існують дві основні релігії: синтоїзм і буддизм.

Синтоїзм, або синто (神道, шлях богів), є місцевою релігією Японії. Вона зосереджена на поклонінні камі, що можна перекласти як завгодно, від «богів» до «духів» і «сил природи». Цим камі зазвичай поклоняються в тисячах святинь, які розкидані по островах Японії, від крихітних придорожніх хатин, які можуть поміститися всередині продуктового кіоску, до величезних лісових комплексів. У синтоїзмі немає центрального авторитету, як і священних текстів. Швидше, це об'єднання тисяч локалізованих систем вірувань, які, як правило, мають схожі теми і форми поклоніння. Шанувальники синтоїзму не вибирають одного конкретного ками і не дотримуються його, а скоріше проводять ритуали для будь-якої кількості японських богів і за будь-якої причини.

Буддизм, що прийшов з материкової Азії, трохи більше структурований в порівнянні з традиційним синтоїстським культом. Буддизм зародився в Індії і, в кінцевому підсумку, став популярним по всій Південній і Східній Азії, прибувши в Китай в I і II століттях нашої ери. Звідти він потрапив до Японії приблизно до 500 року нашої ери, в період кофун. Однак тільки в період Камакура, кілька сотень років тому, він дійсно пустив коріння на островах. Так само, як синтоїзм, буддизм в Японії не централізований під однією владою, а розділений на різні школи, з різними інтерпретаціями релігії. У той час як деякі, наприклад, «Аміда» (буддизм чистої землі), досліджують небесні компоненти Будди через священні писання, інші,

такі як «Дзен», зосереджуються на тренуванні розуму до усвідомлення за допомогою медитації. Однак, на відміну від синтоїзму, буддизм з самого початку не передбачав поклоніння богам. У міру поширення по Азії різні школи підкреслювали різні ідеї, деякі з яких включали поклоніння богам або божествам. Школи Японії в кінцевому підсумку зазнали сильного впливу синтоїстських вірувань і, таким чином, додали богів в свої традиції.

Японці і їх синкретична культура створили масивний пантеон богів. Якщо спочатку камі були всього лише провидінням синтоїзму, то після того, як буддизм був введений в Японію, дві релігії вільно запозичили ідеї один від одного. До приходу буддизму камі були не стільки «богами», як інші релігії представляли їх собі, скільки «духами» або силами природи. Кожен камі був пов'язаний з певною природною силою, наприклад, вітром. Їм поклонялися за їх якості, кожна з яких мала свої власні сили, будь то добро, зло, сила чи родючість.

Після приходу і впливу буддизму камі були антропоморфізовані, вони здобули людські форми з людськими особистостями і недоліками (що наближає їх до грецького пантеону). З іншого боку, буддизм розвинув свій власний пантеон богів з наголосом як на сили природи синто, так і на духовний зв'язок з певними якостями.

Разом дві релігії утворюють японський пантеон камі. Традиційно вважається, що існує 8 мільйонів богів («йорозу-но ками»), це навіть уявити важко. Однак 8 мільйонів - це традиційний вираз незліченності, рівносильний твердженням, що камі нескінченно багато. Це є одночасно відповіддю на суто локальний характер як синтоїзму, так і буддизму (в одному храмі може розміститися будь-яка кількість камі, від одного до ста); а також плавне і аморфне визначення самих камі. Як сили природи, камі є для всього і всюди.

Мотоорі Норінага (1988) включає також термін тама (дух) як одних з істот, що вселяють благоговіння і складають категорію камі (с. 84).

Хоча такі духи, напевно, спочатку камі не вважались. Навпаки, вони, скоріше, були духами або душами, що нагадують Пхі і Хван Південно-Східної Азії, як вже було

зазначено вище.

Один з камі, що з'являється в міфах Кодзікі і Ніхон Сьокі, називається Уканомітама. Цей камі був свого роду рисовим духом або рисової душею (інадама). Ієрогліфи, використані для написання імені, розрізняються залежно від версії легенди, з якою звертаються.

В Кодзікі (1969) камі називають Уканомітама-но камі і описують як дитину Сусаноо, що вийшов заміж за Очіхіме після його вигнання з Долини Високих Небес. (с. 92). Як відображено в самій назві, Уканомітама-но камі несе в собі властивість бути одночасно і тама (душею), і камі (божеством).

Орікуті приділяв особливу увагу відносинам між тама і камі в рамках стародавнього японського уявлення про священність. І він прийшов до висновку, що спочатку ці дві категорії були різними, але відбулися зміни в способі сприйняття тама, так що замість цього воно було перекладено словом камі. Згідно Орікуті, тама спочатку відносилось до абстрактної сутності. Пізніше, однак, стали розглядати його як те, що має два аспекти добра і зла; добра сторона стала відома як камі, в той час як зла складова розглядалася як моно. Тама в розумінні Орікуті була сутністю, дещо відмінною від тієї, яку описав Ока, і представляла собою досить туманну надприродну істоту, родинну духу або душі. Орікуті, ймовірно, припустив, що за поняттям тама стоїть якийсь анімізм, і той факт, що нібито рисовий дух уканомітама виявлений під такими іменами, як Уканомітама-но камі, Уканомітама-но мікото, Тойокенеме-но мікото або Тойокеіме, можливо, був результатом того факту, що, як уклав Орікуті, слово камі стало використовуватися для позначення концепції тама.

Тут ми виділимо трьох з головних синтоїстських камі, трьох з основних буддійських камі, а також коротко розглянемо Сім щасливих камі.

Незважаючи на крайній локалізм синтоїзму, головні постаті пантеону є досить універсальними по всій Японії, і вони складають основу великої історії синтоїзму.

До них відноситься багато богів, таких як:

Аматерасу-Омікамі: богиня сонця, вважається «первинним» богом, прародителька імператорського дому.

Аме-но-Узуме: богиня світанку і покровителька танцюристів.

Фудзіно: Бог вітру, один з найстаріших богів і той, хто був присутній при створенні світу.

Хатіман: Бог війни.

Інарі Окамі: Бог рису, родючості і загального процвітання.

Ідзанагі: праотець інших богів і японських островів.

Ідзанамі: сестра і дружина Ідзанагі, творець циклу життя і смерті.

Нінігі-но-Мікото: прадід першого імператора Японії.

Райдзін: Бог грому і блискавки.

Рюдзін: бог драконів і повелитель припливів.

Судзін: Бог води.

Цукуйомі-но-Мікото: бог Місяця.

У кожного з цих камі є своя особистість, сильні сторони та історії, пов'язані з ними, але більшість насправді є родичами один одного. У міфології боги часто взаємодіють, товаришують і б'ються один з одним, як змішуються і зіставляються сили природи.

Тут ми більш детально зупинимося на деяких з перерахованих вище богів.

Ізанагі та Ізанамі: Останні з творців. Ідзанагі і його сестра (а також дружина) Ідзанамі були останніми з творців камі, разом вони дали життя Японському архіпелазі. Ідзанагі і Ідзанамі взяли інкрустований дорогоцінними каменями спис і перемішали каламутні води Землі, утворивши перший острів, названий Оногоро. На цьому острові вони побудували гігантський стовп, від якого кожен ходив в протилежному напрямку. Кожен раз, коли боги зустрічалися, вони породжували все нові і нові острови.

Їх перша спроба була провальною, народилася дитина без кісток, якого боги спустили за течією на плоту (пізніше він виростив кістки і став популярним богом у рибалок). Друга спроба була більша успішною. Ідзанагі і Ідзанамі зустрічалися багато разів, поки не були створені всі японські острови, а також різні інші камі.

З усіх камі, що були створені від цієї пари, немає нікого важливішого за Аматерасу, богиню сонця і берегиню небесного плану.

Аматерасу-Оміками: Хранитель Небесного Плану і Сонця. Коли розмова доходить до основних камі синтоїстського пантеону, немає нікого важливішого за Аматерасу, камі сонця. Спочатку уособлений як «він», зрештою перетворений на «вона», Аматерасу вважається «головною» серед всіх інших камі. Вона - володарка сонця, а також небес і всесвіту. Її ім'я означає (в прямому перекладі) «великий бог, сяючий з небес», що ставить її в центр усього. Імператорська лінія в Японії, починаючи з легендарного імператора Джиммі, претендує на походження від Аматерасу.

Про Аматерасу ходить багато історій, ось кілька основних:

Вона народилася з лівого ока свого батька Ідзанагі. Від нього вона отримала відповідальність правити небесним планом. У неї також було два брата, Цукуйомі і Сусаноо, камі місяця і камі бурі відповідно.

У Аматерасу і її брата народилося потомство, коли Аматерасу відкусила від меча Сусаноо. Відносини Сусаноо і Аматерасу в кінці кінців зіпсувалися, Сусаноо настільки не поважав її, що вона сховалася в печері, тим самим зануривши світ у темряву.

Інші боги придумали план, як виманити її з печери, влаштували гучну вечірку, щоб привернути її увагу. Вони поставили зовні дзеркало. Коли вона виглянула і запитала, що відбувається, їй відповіли, що зовні була богиня, навіть прекрасніша, ніж вона сама. Таким чином, Аматерасу виманили з печери, і світ повернув світло.

Дзеркало з історії було передано онукові Аматерасу задля поклоніння тому, як якщо б це була сама Аматерасу. «Синке» (священні дзеркала) до сих пір часто можна побачити на вівтарі багатьох синтоїстських святилищ, оскільки вважається, що вони служать зв'язком з богами.

Інарі Оками: рис, лисиці і загальне процвітання. Інарі Оками - один з найпопулярніших японських богів як в синтоїстських, так і в буддійських традиціях. Більше третини всіх синтоїстських святинь в Японії (майже 32 000) присвячені

поклонінню Інарі Окамі. Почавши як покровитель ковалів мечів, Інарі ріс, щоб охопити все, від родючості до промисловості, і всіх форм успіху і багатства. На відміну від інших камі, Інарі не має узгодженої форми. Цього камі представляють як чоловіком, так і жінкою, андрогінною Буддхавістою (послідовником Будди) змією, драконом і навіть павуком. У деяких випадках Інарі розглядається як групова присутність кількох об'єднаних камі. Форма, яку приймає Інарі, сильно розрізняється по регіонах і залежить від святині. Проте, Інарі асоціюється з лисицями майже повсюдно, і в більшості святилищ, присвячених камі, ви також знайдете статуї лисиць. Це тому, що лисиця вважається посланником Інарі в цьому світі. Те ж саме і з червоним кольором, більшість святилищ Інарі пофарбовані в яскраво-червоний колір, щоб їх було легко виявити.

Головні камі буддизму. Незважаючи на важкий синкретизм і поділ деяких богів (таких як Інарі), в японських буддійських школах є кілька достойних власних богів. Багато з цих камі черпають натхнення як з Південної Азії, так і з місцевих синтоїстських камі. Однак, на відміну від синтоїстських камі, натхнених силами природи, більшість буддійських камі беруть свій початок від реальних напівлегендарних ченців, які, як кажуть, піднеслися до божественності.

Приклади:

Айзен Міо-о: король мудрості.

Аміда Ньорай: основний Будда буддизму Чистої Землі.

Дарума: засновник дзен-буддизму і шаолінського кунг-фу.

Ідате: Хранитель монастирів і ченців.

Дзідзо: захисник дітей, мандрівників і матерів.

Каннон: Бог милосердя.

Ми знову виділимо деякі з вище перелічених і розглянемо їх більш детально.

Аміда Ньорай: буддизм чистої землі. Аміда - один з небесних Будд: людей або духів, які досягли стану будди і яким поклоняються. Точне походження Аміди невідоме, знаємо лише, що він був буддійським ченцем, який жив десь в Південній Азії. У якийсь момент життя Аміда вирішив стати Буддою і створити ідеальну

землю для себе та інших, в якій можна було б переродитися. Аміда створив опис цієї прекрасної землі в серії з 48 обітниць.

У цих клятвах закладена ідея про те, що будь-хто, хто бажає переродитися в цій досконалій «чистій» землі, просто повинен назвати ім'я Аміди. Якщо вони дійсно цього бажали, в момент їх смерті Аміда закличе їх і приведе в Чисту Землю. Тим, хто приєднується до Аміда в Чистій Землі, даються вчення, щоб вони теж могли з часом стати бодхисаттвами чи Буддами.

Дарума: Засновник дзен-буддизму. Дарума, ймовірно, один з найвідоміших буддистських камі. У напівлегендарного ченця з Середньої Азії, Даруми (японська транслітерація дхарми, що на санскриті означає пробудження) були великі блакитні очі і дика борода. Він подорожував по Китаю в V столітті, поширював ідеї чань-буддизму. Коли сторіччя або два тому він потрапив до Японії, він став дзен-буддизмом.

Дарума пов'язаний з безліччю різних історій, найвідоміша з яких - пильне спостереження за стінами. Кажуть, що Дарума намагався увійти в монастир Шаолінь на півдні Китаю, але йому відмовили у вході. Щоб продемонструвати свою відданість, він перебрався до найближчої печери і дев'ять років дивився на стіну, не кажучи ні слова і не рухаючись. Дехто каже, що він заснув на сьомому році життя, після чого відрізав собі повіки, щоб ніколи більше не заснути. Інші кажуть, що він перестав витріщатися тільки після того, як його нарешті взяли в монастир Шаолінь. Доходить навіть до того, що говорять, що він помер там, сидячи прямо, дивлячись в стіну. Ця історія, серед багатьох інших, звела Даруму з простого ченця в божество традиції дзен. В наш час один з найвідоміших впливів Даруми - крихітні червоні ляльки Дарума, які можна знайти по всій Японії. На приземкуватому малюнку зображено дике бородате обличчя Даруми, обидва його ока відсутні. Дарума купується з наміром загадати бажання / мети. Коли власник загадує бажання або мету, він забарвлює одне око Даруми, і, врешті-решт, коли мрія чи мета збувається, забарвлюється і інше око. Таким чином одноока лялька дарума служить мотиватором і нагадуванням.

Дзідзо: захисник дітей і матерів. Як і більшість буддійських камі, Дзідзо був монахом, перш ніж досяг стану будди. Його статуї зазвичай знаходяться на узбіччях доріг і біля кладовищ. Історія свідчить, що дитячі душі, якщо їх залишити в спокої, терзають оні (демони).

Дзідзо захищає цих дітей, ховаючи їх у своєму одязі. Тому статуї Дзідзо часто прикрашають хустки і капелюхи або навіть повний комплект одягу. Точно так же ви зазвичай можете знайти невеликі вежі з гальки поруч зі статуями Дзідзо, оскільки вони, як вважають, допомагають дітям швидше потрапити під захист Дзідзо.

Сім щасливих Камі. Всі Сім щасливих Камі («сітіфукудзін», яп. 七福神), за винятком одного, Ебісу, утворилися за межами Японії. Більшість з них були взяті у індійських або китайських богів удачі, і всі вони пов'язані з певними професіями. Ебісу (惠比須, 夷, 戎) - покровитель рибалок, він нещасний син Ідзанами і Ідзанагі (伊弉諾, 伊邪那岐, 伊耶那岐), їх перша спроба створити Японські острови.

Дайкокутен (大黒天) - покровитель кухарів, фермерів і банкірів, а також мисливець на демонів.

Бішамонтен (毘沙門天) приносить удачу в битвах, а Бензайтен (弁才天, 弁財天) спостерігає за творчими людьми, художниками, письменниками і танцюристами.

Дзюродзін (寿老人) продовжує життя, а Хотей (布袋) - покровитель дітей і віщунів.

Фукурокудзю (福祿寿) і Кітіджотен борються за останнє місце (причому один іноді займає місце іншого), перший - відлюдник, а другий - покровитель краси і щастя.

Цим богам поклоняються за їх захист і здатність приносити успіх людям певних професій. Спочатку торговці поклонялися одному богу, Ебісу, для захисту і удачі, і ця практика поширилася серед інших професій, поки кожен не отримав по одному з семи камі для себе. Причина того, що їх сім, полягає в тому, що сім традиційно вважається щасливим числом.

Питання про походження концепції камі у древніх японців є проблемою як

давньої, так і нової. Те ж саме і з питанням про історичний розвиток цієї концепції. Було зроблено багато спроб інтерпретації, але важко стверджувати, що дебати велися в повну силу, частково через обмеження доступних історичних матеріалів та інших пов'язаних з цим питань. Подальші розробки в галузі археології та дослідження доісторичного періоду, ймовірно, допоможуть вирішити проблему концепції камі, але незалежно від таких досліджень необхідно також розглянути відповідні методологічні питання.

2.1 Класифікація японських богів камі

Камі як «Бог». Ідея про те, що камі - це те ж саме, що і Бог, частково пов'язана з використанням слова камі для перекладу слова «Бог» в деяких перекладах на японську мову Біблії XIX століття. Це викликало велику плутанину навіть серед японців: синтоїстський богослов Уеда Кендзі в 1990 році підрахував, що майже 65% студентів-вступників тепер пов'язують японський термін камі з якоюсь версією західної концепції верховної істоти.

Камі як «істоти». Як істоти, камі мають наступні властивості:

- Камі не божественні, як трансцендентні і всемогутні божества багатьох релігій.
- Камі не всемогутні.
- Камі не ідеальні - вони іноді помиляються і погано себе поводять.
- Камі за своєю природою не відрізняються від людей або природи - вони просто вищий прояв життєвої енергії, екстраординарна або дивовижна версія.
- Камі не існує в надприродному всесвіті - вони живуть в тому ж світі, що і люди, і світ природи.

Камі включають богів, що створили всесвіт, але можуть також включати:

- Духів, що населяють безліч живих істот.
- Самі істоти.
- Елементи ландшафту, такі як гори і озера.
- Могутні сили природи, такі як шторми та землетруси.
- Людей, які стали камі після смерті.

Оригінальну класифікацію японських богів висунув Сіба Сусуму. Він вважає, що до встановлення культу камі на островах шанувалися інші надприродні істоти, яких він ділить на алтайську і індонезійських групи.

Серед алтайської групи виявляються боги, імена яких закінчуються на - цумі, - цуті, -усі (-нусі), -каламуті і -ті, в австронезійській -моно (яке пов'язується з поняттям мана), -томі і хі.

Основні види камі:

- непересічні особистості, які досягли фантастичної сили героїв, богів і демонів, але ціна за це дуже висока (втрата, пожертвування і т.д.);
- духовні сутності місць (ками гір, дерев, місць, де відбулися грандіозні події і т.д.);
- духовні сутності природних і особливих явищ (бурі, дощу, снігу і т. Д.);
- духовні сутності предків, які перебувають у різному стані;
- духовні сутності богів і деяких демонів і духів.

Основні групи камі:

- особливі небесні камі. Живуть на рівнині Високого Неба (інакше - Такама-но хара). Відносяться до божественного плану.
- Небесні камі. Клас, схожий на Особливих небесних. Також мешкають на рівнині Високого Неба.
- Камі-дракони. Дуже цікавий клас. їх вимір - це площина між божественним планом і фізичним. Інакше - власний вимір. Рідко мешкають в земному світі.
- Шинігамі (інакше - боги смерті). Знаходяться в країні Темряви (інакше - Жовті Води Мертвих
- Йомі-но куні, Мейфу. Протилежність божественному - астральний план.
- Земні камі. Знаходяться на Очеретяній Долині (інакше - Асіхара-но накацукуні). Вимірювання - фізичний план, власний вимір.
- Йокай і юрей (загальна назва обаке або бакемоно.). Особливий клас привидів. "Сусіди" земних камі.
- Оні. Вимірювання - нижній астральний план.

- Ритуальні і службові духи. Місцеперебування цих камі - площина буття між площиною стихій і фізичним планом.
- Духи предків. "Сусіди" земних камі і обаке.
- Камі-духи. Очеретяна Рівнина або Країна Живих (Ті-ДЗО). Фізичний план.

2.2 Взаємодія камі з людьми, їх роль у культурному розвитку

Здорове людське спілкування стикається з кризами через порушення навколишнього середовища, поверхневих людських взаємин в суспільстві або нелюдських злочинів. В такий час здається важливим переосмислити те, чим ми живемо і чому ми зобов'язані вдячністю за своє існування в цьому світі. Релігійні погляди людини - це один з елементів, який сильно впливає на його або її керівний принцип в повсякденному спілкуванні. Наприклад, Вакімото (1990) стверджує, що релігійний світогляд не тільки надихає людину на образ життя, але також змінює його або її оціночні судження і впливає на прийняття рішень. Серед різних релігійних і культурних поглядів для більшості японців синто казав найбільший вплив на спілкування як ядро ментальної і поведінкової культури завдяки своїй простоті (Irwin, 1996; Tsujimura, 1987). У мультиплексно́й структурі японської культури і комунікації Ісії (1997) стверджує, що спочатку приходять почуття благоговіння перед душами померлих і поклоніння природі, а потім, заснований на них, приходять синтоїзм.

В острівній, а також гірській країні, такій як Японія, стародавні люди жили сільськогосподарським життям, залишаючись в одному місці. Природні явища мали вирішальне значення для збору врожаю, і люди відчували надприродну силу в мінливості погоди. Коли у них був багатий урожай, вони відчували, що це благословення камі, а коли вони зіткнулися з надприродною силою природи, такою як сильний дощ, землетрус, посуха, повінь, сильний снігопад, або зсув, вони вважали, що камі розгнівалися. У цьому сенсі камі не обов'язково повинні бути невидимими. Іноді люди відчували, що надприродна сила залишилася навіть в деревах або каменях. Наприклад, в «Ніхонсьокі» («Історичні записи Японії»),

написані в 720 році нашої ери) був вислів про те, що дерева і бур'яни видавали звуки, а в «Хітачі-но-куні-Фудокі» («Записи про повсякденне життя в районі Hitachi», написана в 713 році нашої ери), говорили про траву, каменях і деревах (Міцухасі, 1995). Коли люди кинули виклик природі і відчували існування камі разом з ними, була реалізована концепція мусубі (дух народження і становлення) (Мінамото, 1985). Що стосується того, чи є сама природа камі чи ні, звичайно вважається, що в стародавні часи сама природа розглядалася як камі, але поступово стало ясно, що камі присутні в природі, а пізніше, що камі має владу контролювати природу (Уеда, 1991). З точки зору синтоїзму, сама природа має дух і життя. Японці дивилися на дерево, камінь або річку як на спосіб життя. Камата (2000) стверджує, що японське слово іночі (яп. 命) означає динамічний рух, потік і циркуляцію цілого світу. Точно так само люди відчували повагу до гір і поклонялися горам як священному місцю, де перебуває камі. Послідовне припущення, що лежить в основі такого погляду на природу серед японців, полягає в тому, що японці відчують, що вони не живуть в природі, а живуть під її захистом.

Стародавні японці вірили, що душа померлого не піде далеко від їх світу. Вони вірили, що душа предків залишається в горі, спостерігаючи за життям своїх нащадків, і повернеться в свій будинок під час новорічного фестивалю (сьогацу, яп. 正月). З такої точки зору вони усвідомлювали взаємодію з почуттям предків, як якщо б душа предків була близька їм (Jinja Honcho, 2000). Таким чином, вони поклонялися своїм предкам як камі. Коли душі предків поверталися, вони розводили вогонь або влаштовували Свята душ (Мітама-Мацурі), щоб лікувати душі предків. Зокрема, таке відчуття поклоніння своїм предкам як камі виникло з вдячності предкам, які залишили рисові поля як безцінний дар (Хонда, 1985). Це джерело поклоніння предкам. Фольклорні дослідження Янагіті (1975), наприклад, стверджують, що субстанцією душі предків буде камі гори (яма-но-камі). Деякі стародавні люди вірили, що душа померлого увійде в гору і сама стане камі гори. В сільськогосподарському співтоваристві вважалося, що душі предків приходили на

Землю як камі рисового поля (та-а-камі), щоб спостерігати за ростом рисових рослин, а потім повертаються на гору як камі гори. Почуття синтоїзму виникає з відгуку на природу. Цей вид реакції, який по-японськи називається канно зазнає трепет перед нею в розумі. У своїй книзі «Фудо» «Клімат і культура») Вацудзі (1979) стверджував, що японці, які зіткнулися з суворим мусонним кліматом, жаркими і холодними зонами, виховали пасивну і терплячу особистість. Така особистість була створена через канно природи. Коли японці відчують благословення природи, вони відчують себе єдиним цілим з камі. Одне з місць, де можна відчути почуття божества природи, знаходиться в лісі синтоїстського святилища, яке називається Чинджу но морі (сільське святилище). У лісі відчувається існування камі, хоча там немає ідолізованої фігури або форми камі. Кубота (1997) розглядає таке відчуття наступним чином: природа в лісі або лісі виробляє життєву енергію, і якщо є високе і велике божественне дерево, ми відчуваємо, що камі спускається на землю, і відчуваємо існування камі як сенс буття. Це почуття зрівнює погляди японців на природу з їх релігійними поглядами (стор. 27-28; Переклад Хара). Наскільки благословенне це почуття, видно в знаменитій поемі вака буддійського священика Сайга (1118-1190), прочитаної в святилище Ісе: «Я не знаю, що тут мешкає, але сльози падають на знак подяки за це». Інший приклад: коли історик Арнольд Джозеф Тойнбі (1889-1975) відправився поклонятися в храм Ісе, він написав: «Тут, в цьому святому місці, я відчуваю що лежить в основі єдність всіх релігій».

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II

Для розуміння японських богів, ми повинні розуміти японську релігію. Сьогодні історично в Японії існують дві основні релігії: синтоїзм (神道 «шлях богів») і буддизм.

Релігія **синтоїзм** зосереджена на поклонінні «камі» - богам, духам, силам природи.

Релігія **буддизм**, у першу чергу, зосереджена на навчанні розуму за допомогою медитації.

У нашій роботі ми пропонуємо багато різних класифікацій камі, але схилиємося до того, що найзручнішим і найбільш практичним є поділ камі на такі категорії:

- камі як «Бог»;
- камі як «істоти».

Ставлення японців до релігії істотно відрізняється від ставлення представників інших країн. У Японії лише синтоїстських святилищ налічується близько 90 тис., практично у всіх японських будинках є невеликі вівтарі. Японські вчені стверджують, що релігійний світогляд не тільки надихає людину на образ життя, але також змінює його або її оціночні судження і впливає на прийняття рішень. Серед різних релігійних і культурних поглядів для більшості японців синто казав найбільший вплив на спілкування як ядро ментальної і поведінкової культури.

РОЗДІЛ III. МІФОЛОГІЯ ТА ЇЇ ВПЛИВ НА МОВУ

3.1 Поняття міфології і міфів

У давнину релігію неможливо було відрізнити від того, що в наш час називають «міфологією», вона складалася з регулярних ритуалів, заснованих на вірі у вищих надприродних істот, які створили і продовжували підтримувати світ та навколишній космос. Ці сутності були антропоморфними і тісно відображали цінності культури, а іноді брали участь і у діях, протилежних цим цінностям (як це бачимо з богами Греції) (Вундт, 1906, с. 29).

Міфологія (релігійні вірування) - частина величезного загальнолюдського комплексу первісних поглядів, вірувань, обрядів, що йдуть із глибин тисячоліть і які послужили основою для всіх пізніших світових релігій.

Міфологія зародилася разом з суспільством як спосіб концептуального освоєння людиною навколишнього світу. Міфи є породженням колективної народної фантазії та узагальнено відбивають дійсність у вигляді почуттєво-конкретних персоніфікацій і живих істот, що є необхідним для комфортного буття елементом (Durkheim, 1924, с.118). На ранніх стадіях розвитку людської цивілізації міфи являли собою еквівалент науки, цільну систему, за законами якої функціонує світ. Вони пояснювали, звідки з'явилась смерть та як впоратися з психологічною кризою. Міфи тлумачили причини землетрусів, гроз, хвороби, розповідали про виникнення всесвіту і людини, карти зоряного неба, особливостей рельєфу. Міфи задавали правила справляння релігійних обрядів і здійснення господарської діяльності. Вони мали заспокійливу силу, оскільки розкривали причини явищ.

З одного боку, слово «міфологія» характеризує певний тип мислення, протилежний раціонально-логічному, з іншого ж боку, міфи - це тексти, які передають міфологічний зміст (Вундт, 1906, с. 44). З грецького, «міф» буквально означає «переказ, оповідь». Під цим словом звичайно розуміється оповідь про богів,

духів або пов'язаних із богами героїв, про першопредків, що брали участь у створенні світу. Такі тексти можуть відноситись до різних жанрових різновидів фольклору, бути короткими або просторовими, прозовими або поетичними. Герої міфів – істоти надприродні. Маючи незвичайну силу, вони захищали людей від чудовиськ, боги керували природними стихіями та найважливішими сферами людського життя.

Міфу властиві висока емоційно-афективна напруженість, динамізм уяви, іконічна повнота відтворення змісту пам'яті. У міфологічній свідомості немає розходжень між реальним і надприродним, а випадкове, хаотичне, неповторне не протистоїть необхідному та закономірному (Вундт, 1906, с. 54).

Як і вся релігійна символіка, не існує спроб виправдати міфічні перекази чи навіть зробити їх правдоподібними. Кожен міф представляється як авторитетний фактичний виклад, незалежно від того, наскільки події, про які йдеться у міфах, суперечать природному закону чи звичайному досвіду. Поширюючись на це основне релігійне значення, слово міф може також використовуватися більш вільно для позначення ідеологічної віри.

Оскільки міфи оповідають про фантастичні події без спроб довести, іноді припускають, що це просто історії без будь-якої фактичної основи, і це слово стало синонімом брехні чи, в кращому випадку, помилкової думки. Однак при вивченні релігії важливо розрізняти міфи та історії, які просто не відповідають дійсності.

Міфи існували у кожному суспільстві, як і релігія. Їх різноманітність настільки велика, що важко узагальнити природу міфів. Зрозуміло лише те, що в їх загальних характеристиках та деталях люди відображають, виражають та досліджують образ самих себе, людей. Таким чином, вивчення міфу має центральне значення у вивченні як окремих суспільств, так і людської культури в цілому. У середині 19 століття новопризначений британський губернатор Нової Зеландії, сер Джордж Грей, зіткнувся з проблемою, як змиритися з ворожими до британців маорі. Він вивчив їхню мову, але цього виявилось недостатньо для розуміння того, як вони міркували та сперечались. Для того, щоб мати змогу задовільно вести переговори,

він визнав необхідним вивчити міфологію маорі, на яку вони часто посилалися. Інші урядовці та християнські місіонери 19-20 століть докладали подібних зусиль, щоб зрозуміти міфології націй чи народів для полегшення спілкування. Подібні дослідження були більш ніж засобом досягнення цілей - ефективного введення чи перетворення. Вони зводилися до відкриття того, що міфи представляють модель або хартію людської поведінки і що світ міфу забезпечує вказівки для найважливіших елементів людського існування - війни та миру, життя і смерті, правди та брехні, добра і зла (Durkheim, 1924, с. 47).

Найпростіший і найбільш прямий спосіб наблизитися до міфології - поглянути на її предмет. У найширшому сенсі міфи - це традиційні історії про богів, королів і героїв. У міфах часто йдеться про створення світу, а іноді і про його майбутнє руйнування. Вони розповідають, як боги створили людей, зображують відносини між різними богами, а також між богами і людьми. Вони забезпечують моральний кодекс, за яким треба жити. А міфи стосуються життів героїв, які уособлюють ідеали суспільства. Коротше кажучи, міфи в основному стосуються важливих аспектів людського і надлюдського існування.

Про це легко забути, читаючи про абсурдних, варварських, комічних, гротескних або сентиментальних явищах в різних міфологіях. Проте, в цілому міфи володіють певною гідністю і красномовством саме тому, що вони дійсно зачіпають важливі питання.

Міфи - це, як правило, історії, що передаються з покоління в покоління, популярні казки, що втілюють колективне знання. Хоча деякі з них, можливо, виникли від шаманів, священиків або поетів, міфи належать примітивним або донаукових людям як їх культурна спадщина. Зазвичай вони створювалися народною фантазією.

На своїй життєвій стадії, коли вони приймаються як істина, міфи є пізнанням суспільства, його накопиченими знаннями і мудрістю. Будь-яка частина міфів намагається дати вичерпний опис світу і людей, яким він належить. Він робить це через розповідь, історії, що стосуються питань, які спантеличують і інтригують

первісну людину. Груба міфологія австралійського племені; жрецькі міфології Єгипту, Вавилонії і Індії; визвольна міфологія Греції і Риму; і героїчна міфологія Скандинавії - всі вони пропонують спосіб осягнення реальності, осмислення природи і людського життя, якими б ірраціональними вони не здавалися нам. Кожна міфологія має свої неясності, невідповідності і абсурдність, але вирішальним моментом є те, що міфи намагаються надати форму космосу і сенс людському житті. Більшість сучасних вчених поділяють предмет на три основні категорії: чистий міф, героїчна сага і народна казка.

Чистий міф - це одночасно примітивна наука і примітивна релігія. Він складається з історій, що пояснюють такі природні явища, як сонце, зірки, квіти, шторми, вулкани і т. Д., Або історій, що показують, як люди повинні поводитися по відношенню до богів. У цих міфах розповідається, як виник світ, хто такі різні боги і які сили вони контролюють, як ці боги впливають на світ і людей, а також про кошти, за допомогою яких люди можуть умилостивити ці сили.

Боги можуть бути уособленням природних агентів, таких як вогонь, небо, земля, вода тощо. Але частіше вони є істотами, які використовують певні області природи для досягнення своїх цілей, точно так само, як люди керують машинами для досягнення якоїсь мети. Боги часто візуалізуються, мають людську форму, відчують людські емоції і здійснюють людські вчинки, навіть якщо вони безсмертні і нескінченно могутніші за людей. Це робить космос зрозумілішим, ніж якби ним правили безособові, примхливі сили, які були б байдужі до благополуччя людини. Боги, навіть найжорстокіші, набагато краще абсолютного хаосу. І боги, які виглядають і діють як люди, дійсно роблять світ більш терпимим, тому що вони освячують людську красу і силу, даючи їм надприродний прецедент.

При інтерпретації природи міфи використовують міркування за аналогією, пов'язуючи незнайоме зі знайомим за допомогою подібності. Таким чином, все на небесах відбувається так само, як і тут, на землі. Чому сонце рухається по небу? Тому що якийсь божество штовхає його, їде на ньому або пливе по всесвіту кожен день. І так само, як тварини і люди породжують потомство в результаті злягання, в

більшості міфологій первісні елементи природи відтворюють потомство один за рахунок іншого. Або, щоб навести інший приклад, стародавні греки, мабуть, задавалися питанням, чому сузір'я Великої Ведмедиці і Малої Ведмедиці ніколи не опускаються нижче горизонту. Міфологічне рішення, наведене Овідієм в його розповіді про Каллісто, полягає в тому, що вони були ізгоями. Гера ненавиділа ці зірки і наказала морю ніколи не дозволяти їм тонути. Це показує міфологічні міркування і проектування людських почуттів на світ природи.

Координатна гілка міфу пов'язана з мистецтвом спонукати богів виконувати людські цілі. Це включає в себе примітивну релігію з технологічної похмурістю. Боги, володіючи деякими людськими якостями, можуть відповідати на поклоніння, ритуали, благання і жертвопринесення. Вони не повинні допомагати людям, але можуть, якщо захочуть. Боги іноді виявляють пристрась, нагороджуючи кількох смертних удачею. Але взагалі природа не піддається обчисленню. Ніколи не можна передбачити, куди вдарить блискавка, шторми потоплять кораблі, почнуться війни і епідемії, землетруси, коли повені, посухи та град згублять посіви. Однак психологічно людина ніколи не буває повністю безсилою, якщо у неї є боги, до яких вона може звертатися. У міфах часто говориться про підношення, які слід сплачувати богу, головним з яких є благочестя.

Проте, є більш давня і темна область міфів, пов'язаних з магією. Магія - це також спроба вплинути на богів для виконання людських бажань. Греки в значній мірі виключили або перетворили цей елемент в своїх міфах, але він займає значне місце в міфах первісних народів і в древніх міфологіях Близького Сходу і Європи. Магія прагне впливати на природу шляхом імітації бажаних результатів. Дикий обряд людських жертвоприношень повинен був гарантувати рясний урожай в неолітичних товариствах, окроплення землі людською кров'ю принесло б необхідний урожаю дощ (Фрезер, 1994, с. 184).

У древніх культурах Близького Сходу і Європи магія була пов'язана з поклонінням потрійній богині. Потрійна богиня уособлювала три фази місяця - зростаючу, повну і спадаючу; три фази природи - посів, збір врожаю і зима; і три

фази жіночності - незаймана, зріла жінка і стара. У своєму земному втіленні в якості королеви вона часто щороку брала коханця-чоловіка, а коли його періоди проходили, чоловіка ритуально вбивали. Сліди цієї архаїчної релігії можна знайти в грецькій міфології, але греки з їх патріархальним поклонінням Зевсу зуміли досить ґрунтовно її придушити.

Хоча люди могли використовувати релігійні ритуали або магію, щоб спонукати богів задовольнити їх прохання, протидіяти надприродній силі було надзвичайно небезпечно. Боги завжди були безжальні в покаранні за прояв беззаконня або самовпевнену гордість. Король Іксіон за спробу зґвалтувати богиню Геру був убитий ударом блискавки Зевса, прикутий до колеса в пеклі і навіки приречений бути укушеним зміями. В епосі про Гільгамеша могутній Енкіду заразився смертельною хворобою за образу Іштар, вавілонської богині родючості. Десятки міфів яскраво описують нерозсудливість і жахливі наслідки нехтування богами. Це в рівній мірі питання моралі і впливу на природу. Крім пояснення природних явищ роботою богів і показу того, як люди повинні ставитися до цих сил, міфи можуть пояснити і інші речі, такі як джерело і значення деяких ритуалів.

Священний обряд може бути вражаючим сам по собі, задовольняючи потребу людини у втішних повторях в цьому дуже нестабільному світі (Фрезер, 1994, с. 73). Але міф додає духовний вимір ритуалу і дає йому надприродну санкцію. Історія Деметри і Персефони надала Елевсинським обрядам трансцендентне значення. І Гесіод у своїй розповіді про те, як Прометей обдурив Зевса, дав божественний прецедент тому факту, що люди отримують шкуру і м'ясо жертвовної тварини, в той час як боги отримують жир і кістки.

Міфи також можуть пояснити походження назв місць або народів. Історія про Хелле, яка впала з барана з золотим руном в море, пояснює, як Геллеспонт отримав свою назву. Ікар, звичайно ж, впав в Ікарійське море, пролетівши занадто близько до сонця. Легенда про Йону розповідає про засновника Іонічної раси, який також дав своє ім'я Іонічному морю. А розповідь про Зевса, котрий створив грізну расу людей з мурашника, пояснює, як воїни Ахілла, мірмідони, отримали своє ім'я, оскільки

Міркес в перекладі з грецького означає мураха. Якими б вигадливими вони були б, ці історії зробили давню географію і расову приналежність більш зрозумілими для людей, чиє коріння сягало ще далекого і туманного минулого.

Крім чистого міфу і саги, існує ще один тип історій, поширений в примітивних культурах: народна казка або казка. Це історія, розказана для чистого задоволення, без всяких претензій на факти. Розповіді мандрівників, такі як пригоди Одиссея, є історіями такого роду. А в легенді про Персея є великий елемент казки та чаклунства. Однак те, що народні казки розповідаються для задоволення, не означає, що вони не можуть мати сенсу або краси. Роботи Юнга та інших психоаналітиків відмовляють нас від народних казок, як від нісенітниць. Вони можуть бути примітивною формою художньої літератури, але саме з цієї причини вони близькі до кореня людської уяви. Казка Апулея про Купідона і Психею є чудову літературну адаптацію казки, яка має сувору дисципліну душі.

У складному суспільстві міфи можуть бути свідомими і символічними творами, покликаними втілювати абстрактну ідею. Зрештою, розповідь набагато більш запам'ятовується, ніж проповідь або трактат. Вона допомагає уявити складну концепцію і змусити її переливатися смислами. Такими розповідями є байки Езопа, філософські міфи Платона і міфічні алегорії Індії. Розповідь про доброго самаритянина, наприклад, дуже просто показує широку ідею всесвітнього братства. Міфи, пов'язані з містичними культами Стародавньої Греції, такими як Персефона, Діоніс і Орфей, де герой або героїня потрапляють в царство смерті, щоб відродитися пізніше, вказують не тільки на щорічне вмирання і відродження рослинності, але також до віри в безсмертя душі. Байка, притча і алегорія вимагають значного розуму для їх створення і зазвичай не є продуктом народної уяви.

Існує ще один тип історій, що часто класифікуються як міфи, який є результатом свідомих літературних зусиль і належить високорозвиненій культурі. Це романтика, історія кохання, в якій герой присвячений пошуку жінки або щастя. У сфері героїчних дій жінки були майже випадковими в долі героя. Жінка могла допомогти або перешкодити героєві, але його справи належали тільки йому. У таких

героїв, як Геракл, Ясон, Тесей, Одісей і Еней, можуть бути романтичні зв'язку, але вони завжди залишали жінок позаду, щоб слідувати своєму істинному покликанню. Однак в романі герой присвячує себе любові. Тут можна побачити казки, подібні розповідями про Венеру і Адоніса, Піраміт і Тисбі, Ланселота і Гвіневера і багатьох інших. Ці казки виникають, коли культура починає слабшати, як в еллінізованій Греції, Римі пізнього Августа і пізніше або в придворних товариства пізнього середньовіччя. У Римі, наприклад, у елегантного поета Августа, є нав'язлива заклопотаність любов'ю і жіночою психологією. Здавалося б, коли в культурі не вистачає монстрів, яких потрібно вбивати, цивілізацій, за які варто боротися, або ідей, які потрібно просувати, чоловіки, здається, розчиняються в жіночому неробстві, роблячи мистецтво любові своєю основною професією.

Виділивши основні типи історій, які зазвичай класифікуються як міфи - пояснювальний міф, героїчна сага, народна казка, символічна історія і роман, - необхідно сказати, що ці історії не часто трапляються в чистому вигляді, беручи на себе кілька функцій. Міфи беруть початок в уяві і можуть задовольнити ті потреби, які вимагають творчого рішення. Історії дійсно є найбільш вражаючими записами життя людини. Багато міфів існують протягом тисячоліть, залишаючись такими ж свіжими, як і тоді, коли вони були вперше записані, в той час як архітектура тих віків ховається в руїнах. Це тому, що міфи беруть свій початок у творчій здатності людини.

Навіщо ж, в такому разі, вивчати міфи? Що вони можуть запропонувати сьогоднішній людині?

По-перше, міфи в письмовій формі часто є чудовою літературою. Гомер, Есхіл, Софокл, Евріпід, Аристофан, Платон і Вергілій - одні з найвидатніших літературних геніїв всіх часів. Проте, навіть менш значущі автори і твори, такі як Гільгамеш, індійські класики, Піндар, Горацій, Овідій, Апулей, Беовульф, Едди і Мелорі, роблять читання приємним.

З іншого боку, класична міфологія становила основу гуманістичної освіти в усьому стародавньому світі і з пізнього середньовіччя до двадцятого століття.

Письменники від Чосера до Роберта Грейвса були занурені в ці старі міфи, так що їх твори можна оцінити без будь-якого знання про них. Більш того, мистецтво, скульптура і архітектура стародавнього світу рясніють міфологічними темами; а мистецтво і скульптуру від Відродження до Пікассо неможливо повністю зрозуміти без розуміння міфології. Інші області теж запозичують частину свого термінології з міфів - областей настільки ж різноманітних, як психологія, ботаніка, астрономія і космічні технології.

Антропологи і археологи вивчають міфи як засіб пізнання культури. Але крім цих переваг, співчутливе прочитання міфів інших народів і епох може перешкодити нам стати провінціалами в світогляді, замкненими в вузьких світах наших безпосередніх інтересів. Міфи можуть показати нам чудеса, які існували задовго до того, як наукові міркування пролили свій прогресивний світ на наше сприйняття (Вундт, 1906, с. 298).

3.2 Особливості японської міфології

В японській міфології також є безліч історій про злих духів, і велика кількість ритуалів, покликаних перешкодити цим духам заподіяти шкоду. Один з популярних ритуалів проводиться перед Новим роком, коли японці прибирають свої будинки і змітають злих духів мітлою. Кедрові листя можна також покласти над входом в японський будинок, щоб відлякати Амазаке-Баба, літню жінку, яка приносить хвороби всім, хто відкриває їй двері.

Японська міфологія є важливим засобом передачі японської культури з покоління в покоління. Міфологію також можна розглядати як фольклор або легенду; тим не менш, вона зазвичай включає розповіді, які стосуються богів, або розповіді, які використовуються для подання аспектів людської природи. Японська міфологія має фундаментальне

значення в культурі, тому що це унікальне поєднання фольклору та історії, які передають створення світу і зв'язок між богами і японцями. Вона також містить елементи релігійності і діє як керівництво по людській поведінці.

Найбільш значний внесок у японську міфологію внесли буддизм, конфуціанство і релігія синто. Синтоїзм забезпечує оригінальну основу для повідомлень в міфах; однак буддизм і конфуціанство також стали частиною міфів.

Міфи Японії дають людям уявлення про те, звідки вони прийшли, як прийшли і якими повинні бути. «Кодзікі» і «Ніхонгі» - дві роботи, які відображають історію Японії і включають казки, що показують японцям, як вони повинні себе поводити. Ці два тексти є найбільш важливими в історії Японії, оскільки вони були одними з перших, що описують події в Японії, і є основними джерелами японської міфології. Саме в цих текстах японці можуть простежити свій зв'язок з богами.

Повага до природи, важливість краси, сімейне благополуччя і гармонія - ось деякі з елементів, які присутні в системі переконань, яка діє як орієнтир для поведінки. Цінність японської міфології полягає в тому, як вона передає створення Японії та її народу, а також встановлює генеалогічну історію, як дає людям систему вірувань, вчить японську культуру, проектує і підкреслює її цінності.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III

Міфологія (релігійні вірування) – це частина величезного загальнолюдського комплексу первісних поглядів, вірувань, обрядів, що йдуть із глибин тисячоліть і які послужили основою для всіх пізніших світових релігій.

Міфи є породженням колективної народної фантазії та узагальнено відбивають дійсність у вигляді почуттєво-конкретних персоніфікацій і живих істот, що є необхідним для комфортного буття елементом.

На ранніх стадіях розвитку людської цивілізації міфи являли собою еквівалент науки, цільну систему, за законами якої функціонує світ.

Більшість сучасних вчених поділяють міфи на три основні категорії:

Чистий міф - історій, що пояснюють такі природні явища, як сонце, зірки, квіти, шторми, вулкани. У цих міфах розповідається, як виник світ, хто такі різні боги і які сили вони контролюють, як ці боги впливають на світ і людей.

Героїчна сага - реалістичні та міцніше обґрунтовані в конкретному історичному контексті прозові оповідання.

Народна казка - оповідання, які відображають прості соціальні ситуації та грають на звичайних страхах і бажаннях.

Японська міфологія має фундаментальне значення в культурі, адже є унікальним поєднанням фольклору та історії, які передають створення світу і зв'язок між богами і японцями.

Цінність японської міфології полягає в тому, як вона передає створення Японії та її народу, а також встановлює генеалогічну історію, як дає людям систему вірувань, вчить японську культуру, проектуючи і підкреслюючи її цінності.

РОЗДІЛ IV. СВІТ ЙОКАЙ

Кожна культура має своїх монстрів. В Японії істоти і дивні явища фольклору історично відомі під різними термінами, включаючи мононоке, бакемоно і обаке, але найчастіше сьогодні їх називають йокай, словом, яке стало загальним для всього моторошного - від монстра до таємничого явища.

Термін йокай часто зустрічається в японській культурі, ми знаємо йокай такими, якими їх зображують сучасні ЗМІ (аніме або ігри, такі як Nioh).

В перекладі термін йокай може бути розбитий на 妖 (yō), що означає «чарівний» або «спокусливий», і 怪 (kai), що означає «підозрілий», «дивовижний» або «примарний». Протягом багатьох років до цього слова застосовувалося багато перекладів, таких як «монстр», «демон», «дух» і «гоблін», але всі вони не в змозі передати суть терміну.

Йокай містять концепцію, для якої немає аналогу описового слова в лексиконі української мови. Термін охоплює все, що потрапляє в категорію загадкового явища. Це можуть бути гобліни, дивні звуки в ночі, заломлення світла і все, що важко пояснити. Світ йокай також включає в себе такі підрозділи, як примари (юррей), боги (камі), перетворені-люди і тварини (бакемоно) і одержимість духами (цукімоно). Вони зазвичай асоціюються з фольклором, народної літературою і мистецтвом.

4.1 Поняття терміну та теорії виникнення йокай

Пошук терміну «йокай» в декількох японсько-українських словниках дає приголомшуючу кількість слів, кожне з яких має різні конотації. Завдання ще більше ускладнюється тим, що кожне слово само по собі не може передати суть

того, що ж таке йокай насправді. Ось чому необхідна певна гнучкість перекладу. Йокай можна визначити як «монстр, дух, гоблін, привид, демон, фантом, привид, фантастична істота, нижче божество або, більш аморфно, як будь-який незрозумілий досвід або надприродне явище» (Meuer, 2012, с. 23).

Останні два визначення, «незрозумілий досвід або надприродне явище», є настільки загальними, що, здавалося б, не можуть існувати самі по собі, але насправді саме ці дві ідеї мають вирішальне значення при спробі проникнути в суть йокай.

Всі інші переклади, від монстра до нижчого божества, дають чітке уявлення про те, що таке йокай, але не можуть дати зрозуміти основні елементи або характеристики йокай, їх глибинну таємницю. Всі ці речі разом допомагають дати правильне уявлення про те, що таке йокай в цілому, оскільки точне визначення неможливе через саму їх природу загадкових істот. Концепція таємниці життєво важлива для йокай. Як тільки йокай дають визначення, він втрачає свою таємницю і, отже, перестає бути йокай.

Таким чином, має сенс використовувати різні інші терміни для позначення певного типу йокай. Наступні описи є короткими і, безсумнівно, не можуть охопити всю сутність йокай повністю. Ці визначення взяті з японсько-англійського словника фурігана «Коданша», який пропонує читачеві кілька конкретних ідей, щоб більш чітко уявити собі кожен тип йокай і їх різноманітність. Визначення, яке ми використовуємо для йокай, настільки широке, в основному через безліч термінів, які входять в поняття «йокай».

Бакемоно - це «привид, гоблін; монстр», але буквально це просто «мінлива річ», що добре характеризує йокай.

Юрей - це «дух мертвої людини; привид», ідея, яка добре знайома жителям Заходу.

Онї - це «демон; людоджер», у словнику уточняється, що він має «людське тіло з двома рогами на голові і ікла»

Фусігі - це термін, який перекладається як «чудо; дивина» і не є типом йокай,

а їх характерною рисою. Цей короткий огляд пов'язаних термінів покликаний стати відправною точкою, оскільки ми заглиблюємося в деколи запаморочливий набір японських слів, яким часто не вистачає точних українських аналогів. Однак до них слід ставитися з недовірою, оскільки час залишив свій слід майже на кожному терміні. Те, що було правдою тисячу років тому, може не відповідати дійсності в період Едо, і, ймовірно, не буде відповідати сьогоденній дійсності.

Історично йокай були пов'язані з народними оповідями, такими як міфи, народні казки і легенди, а також були частиною місцевих систем вірувань в селах і містах по всій Японії. В рамках цієї структури надприродного розгляд божеств може дати деякі важливі підказки, оскільки божества і демони часто пов'язані. Озираючись назад, на перші записані історії Японії, ми мало що можемо сказати про йокай, але це дає необхідну основу для розуміння того, як надприродне було інтегровано в японське суспільство в минулому. Першими двома збірками японської історії є "Кодзікі" і "Ніхон Сьокі". Кодзікі перекладається як "Записи давніх часів" і це комбінацією як історичних, так і надприродних подій, включаючи популярний міф про створення світу.

Ніхон Сьокі перекладається як "Хроніки Японії" і охоплює аналогічні події і історії, щом часто містять відмінності між його власними версіями і версіями Кодзікі.

Японський міф про створення світу є джерелом таємниці, залучені боги назавжди позбавлені фізичної субстанції, але вбудовані в давню японську свідомість як простий факт. Міф пропонує пояснення того, як виникла японська нація, і міцно пов'язує Японію з божественним. Міф не тільки повідомляє про те, які типи божеств захищають Японію, а й ясно показує, що існують більш темні, злі сили, з якими потрібно бути обережними, щоб жодним чином не погіршити ситуацію, щоб їх покарання не обрушилися на власну голову.

Ідея про те, що такі жакливі сили існують, існує в Японії щонайменше з 712 року, дати завершення Кодзікі. Розглядаючи божества як ще один прояв надприродного, можемо зробити висновок, що вони не так вже сильно

відрізняються від йокай: обидва невизначені, позбавлені субстанції, сили, які тимчасово з'являються, а потім зникають.

Обіцянка Ідзанагі не дивитися на Ідзанамі, коли вона відвідує країну мертвих, відображає незбагненну природу йокай.

Гротескну форму Ідзанамі не повинен бачити Ідзанагі; це заборонено. Так само, як люди не мають знати, як виглядають йокай. У сцені, в якій Ідзанамі переслідує Ідзанагі в країні мертвих, потужні негативні сили відрізняються від йокай тим, що вони божества, але у них є спільні риси. "Та, хто сіє скверну", очевидно, є негативною силою, яка завдає шкоди. Вісім божеств грому разом з воїнами з країни мертвих - ще одна явно негативна і страшна сила. Таким чином, починаючи з восьмого століття, надприродне і, отже, йокай мали зв'язок з Японією і її зорею творіння. Їх роль в історії японської культури має глибокі корені, які розширюються в незліченних напрямках, ускладнюючи тему йокай і одночасно дозволяючи їй розквітати.

Не дивно, що багато йокай балансують між жахливим і божественним. Візьмемо, наприклад, каппу (буквально "дитя річки"), надзвичайно поширений водяний дух, про якого ходять легенди по всій Японії. Ці пустотливі істоти люблять кидати виклик перехожим в боротьбі сумо, але вони також можуть бути жорстокими і смертоносними, сумно відомими тим, що топлять свійську худобу та навіть дітей - досить ефективно попередження для дітей, щоб вони трималися подалі від води! У той самий час каппі поклоняються як могутньому водному божеству, умилюють огірками, однією з його улюблених страв (звідси і «каппа-рол» в меню суши-магазинів по всьому світу).

У деяких землеробських громадах існували традиції, згідно з якими каппа, що жила в річці і все літо поливати рисові поля, після закінчення збору врожаю церемоніально відправлялася в гори. Там вона трансформується в іншу фантастичну істоту, відому як ямаваро, або дитя гір.

Та сама ситуація і з йокай, званим Дзасікі-варасі, який найчастіше асоціюється з регіоном Тохоку. Маленький, схожий на дитину дух, Дзасікі-варасі мешкає в

будинку невидимим, завдаючи всілякі дрібні неприємності, такі як перевертання подушок, розкидання речей і переміщення меблів. Однак, незважаючи на таке погане поводження, наявність одного з цих невидимих фамільярів вважалося удачею. З іншого боку, якщо одного разу вам довелося мигцем побачити свого постійного жителя Дзасікі-варасі, це могло бути ознакою того, що він скоро поїде в інший будинок, і стан вашої сім'ї почне падати.

4.2 Класифікація йокай

Фольклорист Цутому Ема вивчала літературу та картини, що зображують йокай і хенге, та запропонувала поділ йокай на такі категорії, представлені у книгах «Ніхон Йокай Хенге Ши» та «Обаке но Рекіші» (1978, с. 96):

Категорії, засновані на "справжній формі" йокай:

- Люди
- Тварини
- Рослини
- Об'єкт
- Природне явище

Категорії, залежно від джерела мутації:

- Мутації, пов'язані з земним світом
- Духовна або психічна мутація
- Реінкарнація або мутація, пов'язана з потойбічним світом
- Мутація, пов'язана з матеріалом

Категорії на основі зовнішнього вигляду:

- Людський
- Тварина
- Рослина
- Артефакт
- Будова або споруда

- Природний об'єкт або явище

В інших категоріях фольклористів йокай, подібно до німф грецької міфології, класифікують за місцем розташування або явищами, пов'язаними з їх проявом.

Монстри (бакемоно, яп. 化け物). Перевертні, здатні трансформуватися в свою первинну форму: тварину або людину. Зазвичай вони отримують цю здібність на своє 100-річчя.

Це список найбільш відомих, добре задокументованих йокай категорії тварин, що живуть в Японії:

- Бакенeko / Некомата (яп. 化け猫, «кішка-перевертень»). Живуть понад 100 років, досягають 3,75 кг або 8,25 фунта, мають довгий хвіст. Кажуть, що Бакенeko може вирости до розміру будинку, його хвіст з часом виростає настільки, що роздвоюється.

Слово «неко» означає «кішка / кіт», тоді як слово «мата» може записуватися по-різному: як 股, що перекладається як «роздвоєння», так і 又, що перекладається як «знову». Таким чином, термін можна перекласти або як «кіт з роздвоєним хвостом», або як «знову кіт», що відсилає до переродження kota в образі йокай некомата.

У джерелах некомата вперше згадується за часів епохи Камакура (1185-1333 рр.) у свитку «徒然草» («Плоди Відпочинку», ще відомі як «Записки на дозвіллі») (2009, с. 83);

Йосіда Кенко пише: *«Далеко в горах є істоти, звані некомата. Кажуть, вони їдять людей».*

Ще приклади баканeko/некомата у текстах:

«У священних книгах сказано, що тисячолітня лисиця може перетворитися в красуню, столітня миша - в чаклунку. Стара ж кішка може стати перевертнем з роздвоєним хвостом» (Роузен, Бренда, 2009, с. 60).

«З'явилася на півдні некомата, і за один вечір померли чи то сім, чи то вісім чоловік...» (Тейка, 2010, с. 56).

У «明月記» («Записи при ясному місяці») (2005) сказано, що у некомата «очі, як у кішки, а тіло подібно тілу великої собаки».

- Хебі (Змії, яп. 蛇). Одні з найбільш таємничих йокай. Про них мало що відомо.

- Інугамі (Собаки, яп. 犬神) / Ха-іну (Крилата собака, яп. 羽犬). Одержимий дух, схожий на лисиць (кіцуне), перебуває в місцях, де кіцуне відсутні, в першу чергу в західній Японії і на острові Сікоку. Вони можуть проклинати, володіти людьми або захищати їх від напастей. Якщо хтось бажає захисту від Інугамі, він може, наприклад, прив'язати шию голодуючій собаці під час особливого ритуалу, після чого інугамі буде слідувати за людиною. Якщо господар жорстоко поводить з інугамі, інугамі проклинає майстра. Якщо хтось одержимий йокай інугамі, він буде поводити себе як собака: вити або спати по-собачому. У них буде сильна біль в грудях, прогнати яку зможе лише професіонал.

Інугамі – штучно створений йокай. Як давно почалася практика - невідомо. Однак до періоду Хейан (близько 1000 років тому, на піку класичної японської цивілізації) ця практика вже була заборонена разом з використанням інших духів тварин в якості інструментів чаклунства. Згідно з легендою, створення інугамі відбувається наступним чином: голодній собаці потрібно відрізати голову (часто це робилося, чіпляючи собаку на ланцюгу поза досяжністю їжі або закопуючи її по шию). Потім відрубану голову закопують на вулиці - зазвичай на перехресті доріг, по якому проходить багато людей. Потім голову запікали або сушили і поміщали в чашу, після чого злий чаклун міг використовувати дух за своїми потребами.

- Камайтачі (Серпова ласка, яп. 鎌鼬). Ці йокай, яких часто зображують подорожуючими трійками, з'являються нізвідки і нападають на нічого не підозрюючих жертв лютими вітряними атаками. Підлі і агресивні, вони від природи

потайливі і пустотливі. Їм подобається заподіювати біль і лякати своїх жертв (Meuer, 2012, с. 190). Їх можна порівняти з «ніндзя» світу йокай. Швидко і ефективно.

Середовище проживання: всюди, де водяться ласки, найбільше - Японські Альпи.

Одна з теорій походження камайтачі полягає в тому, що це всього лише жарт: гра слів, заснована на бойовій стійці на мечач, відомої як камае таті. Однак легенди про невидимих звірів, які їдуть по вітру і нападають на людей, зустрічаються у всіх регіонах Японії.

- Кіцуне (Лисиці, яп. 狐). Лисиці, які можуть змінювати вигляд, коли досягають ста років, відрощують новий хвіст кожне століття (до 9-ти).

Середовище проживання: зустрічається по всій Японії.

Кіцуне - надзвичайно розумні і сильні перевертні. Вони часто турбують людей, перетворюючись на гігантів або інших грізних монстрів. Іноді вони роблять це просто заради жартів, а іноді і в більш мерзенних цілях. Вони досить досвідчені, щоб перетворюватися в точну копію окремих людей, часто з'являються в образі красивих жінок і дурять молодих чоловіків. Деякі кіцуне проводять більшу частину свого життя в людській подобі, переймаючи людські імена і звичаї, займаючи людські робочі місця і навіть створюючи сім'ї. Коли вони налякані, п'яні або просто необережні, частина їх магічного маскування може стертися - справжня природа кіцуне може бути розкрита по хвосту, хутру, іклам або будь-якої іншою вульпійською особливістю.

Приклади кіцуне в тексті:

- Чорнобурка? Це лисиця, чи що?

- Лисиця ... дев'ятихвоста. Перевертень. Тисячу років прожила! Таке творила... Не одна сотня мужиків по її милості раніше терміну врізала дуба!... Та й то сказати: замки замкнені, решітки цілі, а чорнобурки немає! Хто винен?... Я, чи що, її стерегти повинен?! Я тільки наказ про арешт оформляв! Ось, погрожують влаштувати мені земне переродження, щоб я її і ловив! А чому я? Сексуальні злочини - це взагалі не на моє відомство! (Олді, 2006, с. 238).

... досягнувши п'ятдесяти років, лисиця може перетворюватися на людину; ста років - отримує можливість дізнаватися, що робиться за тисячу лі від неї; тисячі років - здатність спілкуватися з Небесами. Справитися з такою лисицею людині не під силу. Характер же у неї непостійний, перетворення нескінченні, і зваблювати вона вміє... (Олді, 2006, с. 389).

... збираючись перетворитися на жінку, лисиця бере тім'яну кістку померлої жінки; якщо ж лисиця бажає перетворитися в чоловіка, вона бере таку ж кістку, але чоловічу. Поклавши цю кістку собі на маківку, вона приймається кланятися місяцю. Якщо перетворенню судилося здійснитися, кістка втримається на голові при всіх поклонах. Ну а коли не втримається - значить, не судилося! (Олді, 2006, с. 390).

Оголену жінку волоком потягли... і дивна річ: з кожним кроком тіло її змінювалося, стискаючись, обростало густою шерстю, зменшувалось в розмірах, - перетворюючись в чорно-буру лисицю з дев'ятьма хвостами, і та нестямно скулила і норовила лизнути лапу... (Олді, 2006, с. 420).

- Муджіна (Борсук, яп. 貉). Альтернативні назви: анагума (яп. 穴熊); відомий як танукі або мамі в деяких регіонах.

Кажуть, що цей перевертень найкраще з усіх йокай здатний ідеально імітувати будь-яку людину.

Середовище проживання: ліси і гори.

Найвідоміша форма, яку приймає мудзіна, - це нопперабо, зовні нормальна людська форма, але без будь-яких рис обличчя. Вони використовують цю форму, щоб налякати людей, які бродять по гірським або сільським дорогам у нічний час. Через це двох йокай часто плутають, і нопперабо іноді помилково називають мудзіна. Слід проявляти обережність, щоб уникнути непорозумінь.

- Окамі (Вовки, яп. 狼). Кажуть, що ці духи благословенні богами, які захищають мандрівників від небезпек в горах.

- Танукі (єнотовидні собаки, яп. 狸). Гедоністичні обманщики, які можуть

легко змінювати форму і тимчасово перетворювати листя в гроші.

Альтернативні назви: бакеданукі; в деяких місцях іменується мудзіна або мамі.

Середовище проживання: зустрічається по всій Японії, переважно в горах і лісах.

Крім їх потужною здатності змінювати свою форму, найвідомішим атрибутом танукі є їх масивні, податливі, чарівні яєчка, які вони можуть пристосувати до будь-якої потреби. Їх яєчка можна використовувати як зброю, барабани, вентилятори для охолодження, рибальські мережі і навіть парасольки. Часто танукі використовують свої яєчка в маскуванні: якщо танукі перетворюється на продавця, його яєчка стають магазином; або, наприклад, паланкіном зі слугами, які возять танукі з місця на місце. Знаменитий дитячий віршик про яєчка танукі вивчають діти по всій Японії:

Tan tan tanuki no kintama wa

Kaze mo nai no ni

Bura bura

Приклади танукі в тексті:

"... сновигають мало не серед білого дня біси, звірі, які здобули розум, і добре б звичні лисиці-перевертні, а то борсуки якісь..." (Олді, 2006, с. 108).

Перетворення вимагає величезної концентрації, суворих тренувань тіла, духу і свідомості. Лисиці вміють це з дитинства, але танукі по природі ліниві, тому у багатьох нічого не виходило. Найбільш майстерні в перетворенні танукі живуть на островах Сікоку і Садо. Новачки для перетворення кладуть листя на голову, а майстрам це ні до чого... (с. 110).

Згідно давньої легенди:

Проходячи вночі через гірський перевал, людина побачила місяць, що сходить з-за гори. Гілка кедра, що стоїть на перевалі, загороджувала йому вид. "Як незвично", - сказав він уголос. І тільки він це сказав, гілка нахилилася і з'явилася з іншого боку дерева. "Ага!" - здогадалася людина і сказала: "Ні, я був не правий. У

цього кедрового гілки з двох сторін!" І тут з'явилася друга гілка. А потім пролунав "бум". Тануки впади, тому що повинен був відпустити обидві лапи, щоб зобразити дві гілки.

Мораль в тому, що тануки занадто часто слухають людей. ("PomPoko (Війна тануки в епоху Хейсен і Пом-Поко).

- Цучігумо / Дзорогумо (павуки, яп. 土蜘蛛). Павуки-перевертні, що полюють на людей за допомогою пасток і хитрощів.

Альтернативні назви: яцукахагі (八握脛), огумо (大蜘蛛, «гігантський павук»).

Середовище проживання: сільська місцевість, гори, ліси і печери.

В Кодзікі і Ніхон Сьокі назва фонетично записувалася з використанням чотирьох кандзі 都知久母 (цу-чі-гу-мо), ця ж назва а часто використовувалися в Фудокі Муцу, Етіго, Хітаті, Сецу, Бунго і Хізен, а також інших.

Коли Цоріміцу зрозумів, що його рани не зцілюються і ліки не працюють, то запідозрив брудну гру. Він вдарив хлопчика мечем, і той кинувся в ліс. Цей удар розвіяв потужні чари, накладені павуком, і Йоріміцу побачив, що його облутує павутина. Разом зі своїми васалами воїн пішов по кривавому сліду, що веде в гори. Там вони побачили величезного, жахливого арахніда, який помер від рани нанесеної Йоріміцу.

Йоріміцу і його люди зустріли військо чудовиськ на полі бою, і великий воїн насамперед кинувся в атаку. В ту ж мить армія зникла, оскільки виявилася всього лише ілюзією. Воїни гналися за жінкою до гірської печери, де красуня постала у вигляді гігантського павука. Йоріміцу одним помахом меча розсік павуку черево, звідки посипалися тисячі павукових дитинчат, кожен розміром з людського немовляти. Йоріміцу з васалами перебили всіх павуків і повернулися додому з перемогою (с. 246).

- Оні (яп. 鬼, демони). Монстри з рогами, кольоровою шкірою і довгими іклами.

Спочатку всі духи, примари і монстри були відомі як оні. Корінь їх імені - це слово, що означає «прихований» або «прихована», а записується китайським ієрогліфом, що означає привид. У старі часи Японії, до того, як духи були добре каталогізовані, оні могли ставитися практично до будь-якої надприродної суті - привидам, темним богам, великим або страшним йокай, навіть особливо злісним і жорстоким людям. У міру того як століттями формувалась японська мова, поступово виникали відомі нам визначення різних видів монстрів. Жінки-демони тепер називаються не оні, а відомі під іншим ім'ям: кідзьо.

Середовище проживання: пекло; глухі гори, печери, острови, занедбані фортеці.

- Тенгу (яп. 天狗, буквально «Небесна собака»). Крилаті, мають довгі носи, надприродні здібності та навички в бойових мистецтвах.

Тенгу зустрічається по всій Японії. Він відомий під багатьма регіональними назвами і приписується багатьом надприродним силам (Роузен, 2009, с. 283).

- Каппа (яп. 河童: «дитя річки»). Різновид водяного. Кажуть, що у дивних істот на голові чаша з водою, що надає їм сили.

Альтернативні назви: каватаро, кавако.

Середовище проживання: ріки, озера, ставки, водотоки, цистерни, колодязі; знайдено по всій Японії.

Приклади в тексті:

Довкілля здавалося передчуттям театральної кульмінації, на кожній вершині сосни ввижався довгоносий тету, що колись навчав мистецтву фехтування героя Есіцуне; в кожній калюжі плескався бульканий каппа з тім'ячком, повним води, він охороняв незліченні скарби; примари колишніх красунь водили хороводи навколо магнолій, а кожен порив вітру звучав хропінням шаленого божества Сусаноо-но Мікото, переможця восьмиголового змія. (Олді, 2006, с.103)

У рогатою корчі, що суцільно обросла слизом і гнилими дрантями, стояв каппа. Точно такий, яким був він в дитячих казках і описах брехунів-очевидців.

Зростом по груди Мотоесі, кремезний пучеглазець з дзьобом восьминога замість носа, каппа пританцьовував від нетерпіння і поглядав на юнака з виразним натяком (Олді. 2006, с. 145).

- Нінгьо (яп. 人魚 — «людина-риба», перекладається як «русалка»).

Мерфолки, які можуть виглядати як риба з тулубом людини або як людина з тулубом риби.

Одного разу рибалка, піймавши нінгьо, підсмажив її і подав гостям. Жоден з гостей не став їсти рибу з людським обличчям і забрав частування додому, щоб викинути. Одурманений випитим sake, він заснув, а його юна дочка з'їла рибу. Батько марно злякався за її здоров'я: дочка не захворіла. Однак, коли вона вийшла заміж, виявилось, що роки не мають над нею влади. Жінка змінила багатьох чоловіків, тому що всі вони старіли і вмирали, а потім стала буддійською черницею. Вона мандрувала і проповідувала цілих 800 років, перш ніж померла (Мелетинський, 2009, с. 244).

- Кірін (яп. 麒麟, жираф). Східний еквівалент західного єдинорога, він розглядається як небесний звір, який може жити тисячі років (Роузен, 2009, с. 189).

- Кодама (яп. 木霊, 木魂 або 柩). Дух дерева. Вони можуть виглядати як істоти, схожі на рослини, і поділяться деякими ключовими елементами свого дерева (кольори та текстури, наприклад). Іноді вони також виглядають як люди, схожі на привидів.

"Це дух дерев, він приносить удачу. До того ж, його присутність тут - це ознака того, що цей ліс здоровий" (Міядзакі, 2017).

- Комаїну (яп. 狛犬). Кам'яні істоти, які зазвичай охороняють святині і важливі місця (багаті будинки, замки і т. Д.). Це можуть бути тигри, кабани, леви, собаки, вовки, лисиці і т. Д. (McLennan, 1870, с. 162).

Привиди (юрей, яп. 幽霊). Юрей - примари, духи померлих, які, будучи

огорожені від мирного загробного життя, в кінцевому підсумку бродять по Землі в різних формах. Зазвичай вони не пам'ятають свого минулого життя. Іноді вони супроводжуються «вогнями хітодама», різновидами різнобарвного ширяючого полум'я.

- Аме-онна («Жінка дощу», яп. 雨女). Злизує краплі дощу зі своїх рук посеред дощу.

Аме-онна (іноді її називають «аме-отоко», чоловічою формою) описується як жінка з довгим чорним волоссям, що стоїть або йде під дощем, іноді несе сумку або велику парасольку і облизує краплі дощу з руки. Як і більшість юрей, вона зображається у білому кімоно.

- Ао-андон (яп. 青行燈, або 青行灯, «синій ліхтар-привид»). З'являється в кінці історії про привидів, щоб налякати учасників.

- Ао-ніобо (яп. 青女房, «Синя дружина»). Це примара дівчини, страхітлива особа, що вічно чекає на свого чоловіка/коханця. Ао-ніобо малюють страшне обличчя, іноді зі зморшками, завжди з поголеними бровами, почорнілими зубами, і довгими, як у звіра, іклами.

- Гашадокуро (яп. がしやどくろ - Голодний Скелет). «Гігантський скелет» - нічний сталкер, який полює на самотніх людей, вистежує їх і відкушує їм голову, перш ніж випити всю їхню кров.

- Харі-онна / Футакучі-онна (яп. 二口女, «жінка з гачкуватими волоссям» або «жінка з двома ротами»). Це дух розгніваної жінки, яка використовує свої довгі гострі колючі волосся для нападу на молодих людей, а «Дворота жінка» - це дух жінки з страхітливим ротом на потилиці та змієподібним волоссям.

В префектурі Фукусіма жив жахливо скупий чоловік. Оскільки йому була просто нестерпна думка про те, щоб витратити гроші на прокорм сім'ї, скнара жив зовсім один. Одного разу, він зустрів жінку, яка не їла взагалі нічого, і чоловік відразу одружився на ній. Оскільки та нічого не їла і залишалася старанною

робітницею, чоловік був у повному захваті. Однак його запаси рису неухильно вичерпувалися, і він ніяк не міг зрозуміти чому, так як ніколи не бачив свою дружину за їжею.

В один прекрасний день скнара зробив вигляд, що відправився на роботу, але замість цього залишився вдома, щоб підглядати за дружиною. Вона розпустила волосся і відкрила свій другий рот з жахливими губами і зубами. Волосся протягнули щупальцеподібні пасма і стали хапати рисові кульки, засовуючи їх в другий рот, який воркував і чмокав від задоволення грубим, хрипким голосом.

Скнара прийшов в жах і вирішив розлучитися з дружиною. Але та дізналася про це раніше, ніж чоловік встиг привести план у виконання, зловила його у ванній і потягла в гори. Чоловікові вдалося втекти і сховатися серед запаших болотних лілій, де футакуті-онна не змогла його відчутти і знайти (Foster, 2008, с. 118).

- Хітоцуме-Кодзо (яп. 一目小僧, «Одноока дитина»). Дух-жартівник з одним гігантським оком, який ненавидить шум.

Один чоловік відвідав у справах свого друга. Поки він чекав у приймальні, з'явився маленький хлопчик років десяти і, бавлячись, почав згортати і розгортати сувій, що висить в ніші кімнати. Коли чоловік почав лякати дитину за пустоці, той обернувся і пронизливо заверещав: «Замовкни!» При цьому виявилось, що на обличчі хлопчика був всього одне око! Людина закричала і втратила свідомість, так що довелося нести його назад додому. Нещасний був хворий 20 днів, однак потім повністю одужав. (Foster, 2008, с. 179).

- Хоне-онна (яп. 骨女, «Жінка-Скелет»). Схожа на суккуба, що краде життєву силу у чоловіків, яких вона спокушає.

- Дзікінінкі (яп. 食人鬼, «Привид-пожирач трупів»). Це свого роду упир, який харчується трупами.

- Кутісаке-онна (яп. 口裂け女, «Жінка з розрізаним ротом»). Це сердитий привид убитої дружини, яка нападає на своїх жертв, в основному дітей, і спотворює

їх.

- Кьонсі («Рухомий труп») - це еквівалент «зомбі» з західного світу.

- Нопперарон (яп. 無脸坊, «Безликий привид»). Досвідчений перевертень, який стає безликим і відлякує людей.

Окуте міддю дерево знову піднялося, готове з силою опуститися, але юнак завмер: крадена маска впала на могильний горбок, і замість обличчя дружини покійного майстра або хоча б замість тисячі обличь, шалено злитих в одному, на Мотоесі втупився гладко-ліловий міхур, схожий на яйце або пухир після опіку. Ноперарон. Злодійська нежить, здатна приймати будь-який вигляд. (Олді, 2006, с. 102).

- Юкі-онна (яп. 雪女, «Сніжна жінка»). Це дух жінки, яка стала жертвою снігової бурі. Жіночий привид, який іноді зустрічається сніжними ночами, зазвичай описується так: має біле волосся та білу шкіру, холодна на дотик або схожа на холодний зимовий пейзаж. Зазвичай її зображують у білому кімоно - як і більшість привидів.

«Скажи-ка, Киньюро, есть ли снѣжный богъ?»

«Не знаю», отвітль Киньюро. «Есть много боговъ, которыхъ я не знаю — да и никто не можетъ знать всѣхъ боговъ. Но есть Юки-Онна , снѣжная женищина».

«Кто же это такое, эта Юки-Онна ?»

«Это бѣлая женищина, отъ нея снѣжныя привидѣнія. Она не трогаеть никого, только пугаетъ. Днемъ она лишь приподнимаетъ голову, наводитъ страхъ на одинокаго путника; но ночью она иногда поднимается выше деревьевъ, смотритъ по сторонамъ и разсыпается снѣжной метелью».

«А какое лицо у нея?»

«Бѣлое-бѣлое, огромное и унылое лицо».

Киньюро сказаль «самушіи»; обыкновенное значеніе этого слова «унылое», но онъ хотѣль сказать «страшное». (Хірін, 2016, с. 175)

Об'єкти (цукумогами, яп. 付喪神 — «духи речей»). Предмети, в тому числі зброя, особливо мечі, оживають на свій столітній ювілей. Вони рідко стають досить могутніми, щоб стати Охоронцями або Божествами, але з них виходять дуже гарні спрайти.

Ось список найбільш поширених цукумогами йокай:

- Бакедзорі (яп. 化け草履, солом'яні сандалі). У книгах Сігеру Мідзукі, карикатуриста йокай, він описується як йокай, у якого є кінцівки, що йдуть від великої дзори (сандалі з ремінцями), око поруч з ремінцем і рот під оком.

- Біва-бокубоку (яп. 琵琶牧々, лютня). Бере свою назву від особливого легендарного біва. Біва - різновид лютні, що часто використовувалась для співу оповідань і віршів. Біва-бокубоку - це біва, яка виросла з людського тіла і одягнена як сліпий священик, який володіє тростиною.

- Бура-бура (яп. 不落不落, паперовий ліхтар). Це ліхтар цукумогами, який з'являється, коли навколо знаходяться великі групи йокай. Він був зображений в «Газу Хяккі Цурезуре Букуро» (яп. 百器徒然袋) Торіяма Секіена.

- Каракаса (яп. 唐傘小僧, старі парасольки). Зазвичай вони представляють собою парасольки з одним оком і стрибають на одній нозі, але іноді у них є дві руки або два ока. Серед інших особливостей, їх іноді зображують з довгим язиком, або навіть з двома ногами, як зображено в йокай-емакі Хяккі Ягьо Дзумаки.

- Камеоса (яп. 瓶長, Старий кувшин). Це старий глечик, який зазвичай містить sake або воду, іноді може приймати гуманоїдні риси, зазвичай з волохатими кінцівками, обличчям в тріщинах. Камеоса насправді корисні, оскільки будь-яка рідина всередині них ніколи не витече.

«У слов'ян - скатертина-самобранка, у японців - камеоса. У слов'ян - закуска

без міри, у японців - випивка без кінця. Така ось казкова диверсифікація ... І вони після цього ще Курили хочуть!» (Оршу, з неопублікованого).

- Моріндзі-но-Кама (яп. 茂林寺釜, чайник).

- Мокумокурен (яп. 目目連, паперова ширма з очима). Слово "мокумокурен" означає "безліч очей" або "суцільні очі". Сьогодні цей персонаж є вже традиційним для японського "будинку з привидами».

Виходячи з описів всіх наведених вище прикладів йокай, можна запропонувати ще кілька способів класифікацій надприродних істот.

Класифікація йокай за середовищем їх проживання:

- Ті, що мешкають в горах: до них відносяться тенгу і ямауба;
- Ті, що мешкають на узбіччях доріг: безликий нопперापон і гігантське чудовисько - мікосі нюдо;
- Ті, що мешкають у будинках: дзасікі-варасі і кура-бокко;
- Ті, що мешкають у водоймах: фунаюрей, каппа, нусі;
- Ті, що постійно пересуваються: кубікіре-ума.

Поділ на великі категорії:

- Юрей (яп. 幽霊, духи мертвих)
- Кайдзю (яп. 怪獣, монстри)
- Хенге (яп. 変化, що змінюють форму)
- Чосідзен (яп. 超自然, надприродні явища)

4.3 Особливості перекладу японської міфологічної лексики

З впровадженням надприродного в сучасні ЗМІ (аніме, ігри або мангу), йокай зазнає серйозних змін - спрощується до зрозумілих людям масштабів. З повної глибинного сенсу істоти йокай стає кумедним персонажем, покликаним розважати народ. Таких йокай-персонажів перекладають українською як "монстр", "дух" чи

"гоблін", залежно від концептуального сенсу. Насправді ж йокаї містять концепцію, для якої немає аналогу описового слова в лексиконі української мови. Цей термін неосяжний, і охоплює все, що належить до категорії загадкового явища.

Ми вважаємо, що ніякий переклад терміну йокаї, від монстра до божества нижчого порядку, не дають уявлення про те, що таке йокаї, не розкривають закладеного у понятті таємного змісту. Таким чином, не має сенсу використовувати інші терміни для позначення надприродного.

Для японців практично кожна власна назва, чи то ім'я йокаї чи місце, де він мешкає, несе додаткову інформацію. Так, наприклад, термін "бакемоно" (яп. 化け物), перекладається українською як "привид", "гоблін", "монстр", а людина, яка володіє японською мовою, бачить закладену в слові інформацію: «істота, що має здатність змінювати свою форму».

Маючи переклад "гоблін" або "монстр" ми представляємо злу мерзенну істоту, яка сіє зло і хаос, а у японців зі словом "бакемоно" асоціюються хитрість, гострий розум, підстава, дрібні витівки і сміх. Така різюча відмінність, на нашу думку, не повинна залишатися поза увагою. Ці відмінності у сприйнятті персонажів через невдалий переклад призводять до нерозуміння.

Каппа (буквально "дитя річки") - надзвичайно популярний у японській культурі йокаї, легенди про нього ходять по всій Японії і вже дісталися вух українського народу, який тут же порівняв каппу з водяним. Безперечно, каппа - водяний дух, і живе він у воді, але все ж таки різюче відрізняється від того, що ми кличемо "водяним" як за зовнішнім виглядом, так і за властивостями, характером, звичками та уподобаннями. «Каппа» несе у собі значно більше інформації, ніж закладено у нашому терміні "водяний", тому і перекладати його таким чином було б помилкою.

Точно так само гобліни живуть під землею і є жадібними тваринами, тоді як тенгу живуть на деревах і захищають свої гори від шкоди, тому загальний переклад «тенгу» як «гоблін» призводить до плутанини.

Ми вважаємо, що транслітерація і описовий переклад є ключовим для всіх, хто дійсно хоче дізнатися більше про японський фольклор. Введення власних назв йокай в українську культуру дало б можливість тіснішого знайомства двох націй, стало б поштовхом до глибшого розуміння культури та менталітету Японії.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ IV

На сьогоднішній день існує безліч визначень терміну йокай, але кожне з них легко оскаржити: вони або занадто поверхневі, або в корені невірні. Позбавлені змоги охопити сутність поняття одним словом, ми пропонуємо таке визначення:

Йокай - будь-яке надприродне явище.

Йокай групують за формою, за властивостями, навіть за запахом. Існують тисячі класифікацій, але навіть зібрані разом вони навряд чи зуміли б охопити всю різноманітність світу надприродного.

Ми провели аналіз найбільш популярних персонажів йокай і спробували визначити їхній вигляд, властивості, місця проживання, раціон, особливості, проаналізували їхню поведінку та здатність взаємодіяти з навколишнім світом.

На основі отриманої інформації ми зробили спробу створити найбільш універсальну класифікацію йокай:

- **Юрей** (яп. 幽霊, духи мертвих)
- **Кайдзю** (яп. 怪獣, монстри)
- **Хенге** (яп. 変化, що змінюють форму)
- **Чосідзен** (яп. 超自然, надприродні явища)

Не менш зручним виявився поділ йокай на великі категорії:

- Монстри (бакемоно, яп. 化け物)

- Привиди (юрей, яп. 幽霊)

- Об'єкти (цукумогами, яп. 付喪神 — «духи речей»)

Ми також проаналізували відмінності у сприйнятті йокай при невірному перекладі, який укоренився в українській культурі, і дійшли висновку, що переклади власних назв йокай, що вже стали традиційними, призводять до нерозуміння і плутанини. Ми вважаємо, що транслітерація та описовий переклад є ключовим для всіх, хто дійсно хоче дізнатися більше про японський фольклор.

ВИСНОВКИ

Дослідження надприродного становить величезний пласт у лінгвістичній науці. На сьогоднішній день існують різні визначення понять йокай і божественного. У нашому дослідженні ми дотримуємося думки, що йокай є будь-яким загадковим явищем, а божественність - надприродна суть, сили, які є універсальними або перевершують людські можливості.

Розглянувши поняття надприродного і релігії, ми виділили чотири первісних вірувань та три пласти, на які релігія розділилася після антропоморфізації божеств.

Першими способами пояснення світу стали такі вірування: анімізм, тотемізм, фетишизм, спіритизм.

Релігія розділилася на: пантеїстичну, монотеїстичну, панентеїстичну релігії.

Дослідження міфів дали змогу виділити три основні категорії поділу: чистий міф, героїчну сагу та народну казку.

Визначена цінність японської міфології, досліджений її вплив на японський народ. Аналіз культури надприродного показав, що концепція йокай і божественного є важливим елементом для комфортного існування і успішної взаємодії з оточуючим світом як стародавніх, так і сучасних японців. Японська міфологія має фундаментальне значення в культурі, адже є унікальним поєднанням фольклору та історії, які передають створення світу і зв'язок між богами і японцями. Цінність японської міфології полягає в тому, як вона передає створення Японії та її народу, а також встановлює генеалогічну історію, як дає людям систему вірувань, вчить японську культуру, проектуючи і підкреслюючи її цінності.

Дослідження та аналіз існуючих моделей опису проявів надприродного дали змогу визначити їх форми і функції, з'ясувати використання проявів надприродного у японській культурі, їх смислову значущість.

На основі отриманої інформації були створені окремі класифікації для божеств камі та надприродних явищ йокай, з метою якнайширше охопити всі форми проявів надприродного, щоб служити універсальною системою класифікування.

Спроба вмістити такий колосальний обсяг інформації про форми і функції надприродного в єдину систему, в якій знайшов би своє місце кожен представник

світу йокай, безумовно, була безуспішною, тому ми зробили висновок, що єдиної типології угруповань, загально визнаних критеріїв виділення, єдності в трактуванні структурної організації та ієрархії йокай не існує.

Ми також проаналізували відмінності у сприйнятті образної характеристики персонажів йокай у перекладі, що укорінився в українській культурі, і сприйнятті образу йокай японцями, і дійшли висновку, що традиційні переклади власних назв йокай призводять до нерозуміння і плутанини.

Ми вважаємо, що транслітерація та описовий переклад є ключовим для всіх, хто дійсно хоче дізнатися більше про японський фольклор.

Опитування, проведене з метою з'ясувати, який відсоток японців вірить у існування надприродного, показало, що близько 85% японців вірять у привидів або у те, що душа людини може повертатися і вештатися по світу живих. І це число, ймовірно, ще вище, якщо взяти до уваги людей, які не хотіли визнавати, що вірять у надприродне.

要約

この作品は、日本文化、特に神話や伝説における超自然的な存在妖怪の研究と分析に専念しています。

本研究の目的は、日本の超自然文化の問題と日本人の心の中でのその反射の理論的研究を行い、日本文化における超自然現象の形態と機能を決定する。

研究の対象は日本の神話である。

研究の主題は、超自然の現れの概念的かつ比喩的な特徴である。

この目標を達成するために、以下のタスクが実行されました:

- 超自然、宗教、日本の神々と妖怪の現象の概念が考慮されています。
- 超自然の現れを記述する既存のモデルが調査され、分析されています。
- 神と妖怪の超自然現象については、別々の分類が作成されています。

妖怪文化に関する既存の研究に基づいて、日本文化における超自然の発現の形態と機能の独自の分析を行った結果、妖怪グループの単一の類型は存在しないと結論付けました。

日本人の何パーセントが超自然の存在を信じているかを調べる調査では、日本人の約85%が幽霊を信じているか、人間の魂が戻って生きている世界を歩き回ることができることがわかりました。

超自然の文化の分析はまた、妖怪と神の概念が、古代と現代の両方の日本人の外の世界との快適な存在と成功した相互作用のための重要な要素であることを示しました。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аксаков, А. Н. (2016). *Анімізм і спіритизм: Критичне дослідження медіумічних явищ та їх пояснення гіпотезами "нервової сили", "галюцинації" та "несвідомого"*. Науково-популярне видання, Ч. 130. The worship of animals and plants: totems and totemism. Fortnightly Review. Vol. 6-7. 704 с.
2. Антонова, Є.В. (1990). *Обряди та вірування первісних землевласників Сходу*. М., наука. 285 с.
3. Августа, І. Буріан, З. (1960). *Життя стародавньої людини*. Прага. Артия.
4. Вундт, В. (1906). *Mythus und Religion*, Teil II. Лейпциг 1906 (Völkerpsychologie II). 587 с.
5. Геффдінг, Г. Бендіксен, Фрідріх (1887). *Нариси психології, заснованої на досвіді. (Psychologie in Umrissen auf Grundlage der Erfahrung)*. German. Nabu Press. 474 с.
6. Гольденвейзер, А. (1915). *Тотемізм та екзогамія. Трактат про деякі ранні форми забобонів та суспільства*. Cosimo, Inc. 602 с.
7. Гольденвейзер, А. (1910). *Тотемізм; Аналітичний етюд*. Cosimo, Inc. 594 с.
8. Дуткіна, Г. Б. (2017). *Сутінкові світи японського фольклору*. Щорічник Японія. 24 с.
9. Дуткіна, Г. Б. (2016). *Привиди серед нас: особливості національної психології сучасних японців*. Японські дослідження. №419. Fox Arson. 20 с.
10. Ентъо, С. (2001). *Півонієвий ліхтар*. Євразія. 288 с.
11. Зайпс, Д. (2010). *Непреодолима сказка: культурная и социальная история жанра*. Издательство Принстонского университета. 510 с.
12. Конт-Спонвіль, А. (2012). *Філософський словник*. Пер. з фр. Е.В. Головіної. - М. 752 с.
13. Канэёси, Ё. (2009). *Записки на досуге*. Восточная коллекция. Наталис. 116 с.

14. Лоні, О. Огтер, Ч. (1878). *Анімізм*. У Бейнс, Т.С. (Ред.). Британська 3. Енциклопедія. 2 (9-те вид.). Нью-Йорк: Сини Чарльза Скрібнера 55-57.
15. Леві-Брюль, Л. (1994). *Надприродне у первісному мисленні*. Педагогика-Пресс. 608 с.
16. Леббок, Д. (2015). *Доісторичні часи, або Первісна епоха людства*. Ліброком. 504 с.
17. Мелетінский, Е. М. *Міфологічний словник* / гл.ред. Е.М.Мелетінській - М.: Радянська енциклопедія, 1990. 679 с.
18. Михайлова, Ю.Д. (1988). *Мотоорі Норінага: життя та творчість*. - М.: Наука. 496.
19. Міядзакі Х. (2017). *Принцеса Мононоке*. VIZ Media. 224 с.
20. Норінага, М. (1988). *Дорогоцінна скринька для гребенів*. Пер. Михайлова Д.
21. Олді Г. Л. (2006). *Месія очищає диск*. Абетка. 512 с.
22. Олді, Г. Л. (2006). *Ноперапон*. Ексмо. 302 с.
23. Рагпковський Є. Б. (1980). *Наукознавство та Схід*. Наука. 187 р.
24. Роузен Б. Міфічні істоти. Все про персонажів міфів, легенд і казок. Букс, 2009. 800 с.
25. Сарінгулян К. С. (1986). *Культура та регулювання діяльності*. Єреван. 230 р.
26. Тайлор, Є. Б. (1989). *Первісна культура*. Серія "бібліотека атеїстичної літератури". Москва: Видавництво політичної літератури. 568 с.
27. Тайлор Е.Б. (1865). *Исследования в области древней истории человечества*. Санкт-Петербург. І. І. Білібіна. 469 с.
28. Фрезер Д. Д. (2001) *Золота гілка: Дослідження магії та релігії*. М.: ТЕРРА-Книжковий клуб. 799.
29. Філіппі, Дональд Л. (1968/1969). Кодзікі. Принстон, штат Нью-Джерсі: Принстонська університетська преса та Токіо: Університет Токійської преси. 606 с.
30. Фудзівара Т. (2010). *Японська лірика*. АСТ, Мінськ: Харвест. 96 с.
31. Фрезер Дж. Дж. (1994). *Типи магії. Релігія та суспільство*. Хрестоматія з соціології. М.: Наука. 775 с.

32. Харві, Грем. (2005). *Анімізм: повага до живого світу*. Лондон: Hurst & Co. 280 с.
33. Хірн, Л. (2016). *Привиди і нечисті духи*. Літагент Остеон. 279 с.
34. Шантепі де ла Соссе П. *Підручник з історії релігій*. Пер. з нім. М. А. Пілаєва. Класики світового релігієзнавства. 416 с.
35. Шлейермахер, Ф. (1917). *Речі о релігії*. М., наука. 460 с.
36. Addiss, S. (2005). *Japanese Ghosts and Demons: Art of the Supernatural*. George Braziller. 192 p.
37. Borgen Robert and Marian Ury (1990). *Readable Japanese Mythology: Selections from Nihon Shoki and Kojiki*. Journal of the Association of Teachers of Japanese. 24.1. 97 p.
38. *Cerebral Cortex* (1991). Oxford Academic Journals. 47 с.
39. Charles De Brosses (1760). *Du Culte des Dieux Fétiches*. French. Johns Hopkins University Press. 300 с.
40. Catrien, R., Davisson, Z. (2020). *Haunted Japan: Exploring the World of Japanese Yokai, Ghosts and the Paranormal*. Tuttle Publishing. 192 p.
41. Davisson, Z. (2015). *Yurei: The Japanese Ghost*. Seattle: Chin Music Press. 224 p.
42. Durkheim, E. (1924). *The Elementary Forms of the Religious Life*. N.Y. Free Press. 464 с.
43. Evans-Prithard, E. E. (1965). *Theories of Primitive Religions*. Oxford University Press. 140 с.
44. Figal, G. (2007). *Civilization and Monsters (Spirits of Modernity in Meiji Japan)*. Durham: Duke University Press. 304 p.
45. Foster, M. D. (1998). *The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan*. Asian Folklore Studies.
46. Foster, M. D. (2008). *Pandemonium and Parade. Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University of California Press. 312 с.

47. Iwasaka, M. and Toelken, B. (1994). *Ghosts And The Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*. Utah State University Press. 162 p.
48. Klaus, A. (1991). *Momotaro (the Peach Boy) and the Spirit of Japan: Concerning the Function of a Fairy Tale in Japanese Nationalism of the Early Showa Age*. *Asian Folklore Studies*. 50.1. 34 p. 192 p.
49. Kyogoku, N. (2009). *The Summer of the Ubume*. Translated by Alexander O. Smith and Elye J. Alexander. New York: Vertical. 320 p.
50. Meyer, M.(2012). *The Hour of Meeting Evil Spirits: An Encyclopedia of Mononoke and Magic*. Self-published. 288 p.
51. McLennan, J. (1870). *The worship of animals and plants: totems and totemism*. *Fortnightly Review*. Vol. 6-7. 929 c.
52. Meyer, M. (2012). *The Night Parade of One Hundred Demons*. 224 c.
53. Reider, N. T. (2010). *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*. Logan: Utah State University Press. 208 p.
54. Royall, T. (1987). *Japanese Tales*. New York: Pantheon Books. 400 p.
55. Shiibashi, H. (2011). *Nura: Rise of the Yokai Clan*. VIZ Media. 200 p.
56. Steward, J. (1955). *Theory of Culture Change. The Methodology of Multilinear Evolution*. Urbana, University of Illinois Press. 244 p.
57. Tachumi, R. (1975). *Theorie de la culture*. Corbaz. 407 p.
58. Tonnies, F. (1887). *Gemeinschaft und Gesellschaft. Grundbegriffe der reinen Sociologie*. Leipzig. Profil Mchn. 568 p.
59. Takako, T. (2015). *Understanding Mononoke over the Ages*. Bloomsbury Academic. 232 p.
60. Teeuwen, M. (2002). *Tracing Shinto in the History of Kami Worship: Editors' Introduction*. *Japanese Journal of Religious Studies*. 207 p.
61. Toland, J. (1705). *Socinianism truly stated; being an example of fair dealing in all theological controversys. To which is prefixt, indifference in disputes: recommended by a pantheist to an orthodox friend*. London. Gale ECCO, Print Editions. 20 c.
62. Weber, A. (1963). *Kulturgeschichte als Kultursoziologie*. Munchen. Piper.

63. Visser, de. M.V. (1908). *The Tengu. Transactions of the Asiatic Society of Japan.* Yokohama. Kelly & Walsh. 99 p.
64. Yanagita, K. and Kizen, S. (2015). *Folk Legends from Tono: Japan's Spirits, Deities, and Phantastic Creatures.* Translated and edited by Ronald A. Morse. Rowman & Littlefield. 170 p.
65. Yanagita, K (2008). *The Legends of Tono: 100th Anniversary Edition.* Translated by Ronald A. Morse. Lexington Books. 120 p.
66. Yoda, H., Alt, M. (2017). *Japandemonium Illustrated: The Yokai Encyclopedias of Toriyama Sekien.* Dover Publications. 336 p.
67. Yoda, H., Alt, M. (2012). *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide,* revised edition. Tokyo: Tuttle. 208 p.
68. Znaniecki, F. (1952). *Cultural Sciences: Their Origin and Development.* Social Forces, Volume 31. 292
69. 柳田國男 (1968). *定本柳田國男集.* Tokio: Tikuma Syobo. 541 p.
70. 江馬務 (1951). *おばけの歴史.* 學風書院. 344 p.
71. 江馬務 (1976). *日本妖怪変化史.* 中央公論社. 143 p.
72. 宮田登 (1990). *妖怪の民俗学 日本の見えない空間.* 269 p.
73. 小松和彦 (1994). *妖怪学新考 - 妖怪からみる日本人の心* 331 p.
74. 吉岡一志 — (2018). 「妖怪」との出会いからみる「学校の怪談」の現代的意味, 山口県立大学.
75. 京極夏彦 (2003).「通俗的「妖怪」概念の成立に関する一考察」, 小松和彦 (編), 「日本妖怪学大全」, 小学館. 577 p
76. 井上円了 (1914). 「おばけの正」, 国書刊行会. 81 p.