

«АНІМЕ ПРО МОМОТАРО» ТА «ВЕЛИКИЙ КУШ»: КОМПАРАТИВНИЙ АНАЛІЗ

І. С. Галушко

Харківська державна академія культури, м. Харків, Україна
t24820@ukr.net

I. Halushko

Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv, Ukraine
<https://orcid.org/0009-0007-0281-4613>

І. С. Галушко. «Аніме про Момотаро» та «Великий куш»: компаративний аналіз

У фокусі статті — розкриття зв'язку між аніме про Момотаро (1930-ті — 1940-ті рр.) та шонен-аніме «Великий куш» як культурних каналів реактуалізації і популяризації смислів традиційної культури та ідеологічних установок японського націоналізму в просторі візуальної культури Японії. За допомогою компаративного, аксіологічного, семіотичного та структурного аналізу здійснено зіставлення сюжетів, образної семантики, ціннісного й ідеологічного базису аніме, що досліджуються. З'ясовано, що сюжет аніме про Момотаро та «Великого куша» ("One piece") відтворює фабулу японської народної казки «Момотаро: персиковий хлопчик». Виявлено, що семантика образів у цих творах відображає стереотипні уявлення японців про народи Азії та Західного світу, які сформувалися під впливом народної релігії та активно використовувалися офіційною пропагандою за часів існування Японської імперії (1868–1947). Доведено, що використання у творах демонологічних, зооморфних та піратських образів актуалізує ключові ідеологічні положення японського експансіоністського націоналізму, які пов'язані з демонізацією народів Заходу, легітимізацією колоніальної політики Японії в Східній Азії, колективізмом, а також традиційними уявленнями про божественне походження імператора (арахітогами) й титульної нації (кокутай).

Ключові слова: *культурологія, японська культура, японський фольклор, візуальна культура, Anime Studies, Великий куш, аніме, ідеологія, образ Момотаро.*

I. Halushko. "Anime about Momotaro" and "One piece": comparative analysis

The purpose of the article is to reveal semantic connections between anime about Momotaro, created during 1930–1940s and shonen-anime "One piece" as the tools of reactuation and popularization of traditional Japanese culture and nationalistic ideology in a space of visual culture of contemporary Japan.

Problem statement. The article covers an underexplored problem of reactuation of cultural

meanings promoted in propagandistic anime during 1930s–1940s in the cultural space of Japan in the XXI century. In particular, it concerns a potential semantic continuity between anime about Momotaro and "One Piece" — one of the most popular shonen anime of 2000s — 2020s.

Despite an obvious contrast in visual design and the degree of detailing of the plot lines, the selected works have certain points of intersection. "One Piece" is a unique case, which not only reflects the figurative and symbolic range of anime of the first half of the XX century, but also recreates their internal structure, functions, as well as the values and worldviews that they represented. The chosen focus of research will allow us to deepen existing cultural knowledge about the functions of modern art forms, as well as contribute to the awareness of their significance for the reactuation and representation of the cultural memory and identity of Japanese people.

The results. As a result of the comparative analysis of storylines, image semantics, values and ideological constructions of anime about Momotaro and "One Piece" series, numerous common features were identified. These anime share the same cultural root (Momotaro fairy tale), recurring images (demonological, animalistic and pirate), core values (collective good) and ideological foundations (arahitogami, kokutai).

The methodology. The purpose of the article is achieved by using a comparative approach. It was used to a comparison of storylines, image semantics, values and ideological constructions of the anime. An internal specificity of every mentioned component necessitated the combination of comparative analysis with other methods of culturological researches. In particular, the study of figurative semantics and ideological basis of selected anime was carried out by synchronizing the methods of comparative and structural-semiotic analysis. At the same time, within the framework of the study of the value basis of anime, the method of comparative-axiological analysis was used.

The novelty of the research. This study explores how Japanese nationalistic ideology previously used in the anime of the 1930s and 1940s is represented in popular contemporary anime series "One Piece". For the first

time, the similarity of storylines, figurative semantics, values and ideological foundations of the anime about Momotaro and "One Piece" is substantiated.

The practical significance. The materials of the research can be used in such research areas as culturology, Oriental Studies and Cinema Studies specialists for a further understanding of anime and manga impact on Japanese cultural landscape, national memory, identity and self-representation in the age of globalization.

Keywords: *culturology, Japanese culture, Japanese folklore, Anime Studies, One piece, visual culture, ideology, Momotaro character.*

Актуальність. В епоху глобалізації країни світу зіштовхнулися з проблемою збереження культурної самобутності та ідентичності. Загострилася екзистенційна дилема співвідношення традицій та інновацій. У цих умовах Японія продемонструвала можливість існування моделі суспільного розвитку, що припускає репрезентацію традиційної культури у вигляді інноваційного культурного продукту, який активно споживається міжнародною аудиторією. З-поміж основних об'єктів культурного експорту Японії слід виокремити аніме — форму японського аудіовізуального мистецтва, яка представлена у вигляді повнометражних мультфільмів та серіалів, виконаних в унікальному стилі, що поєднує елементи американської мультиплікації та японського образотворчого мистецтва.

Вплив аніме на формування світогляду молодого покоління з різних куточків світу зумовлює потребу в ретельному вивченні ключових ідеологічних меседжів, закладених у конкретні твори японської анімації. Це твердження є актуальним і стосовно українського суспільства. Протягом 2010-х — 2020-х рр., унаслідок інтенсифікації експорту японського культурного продукту та поширення інтернету на території країни аніме не лише утвердилося в статусі популярної форми розважального контенту, а й інтегрувалося в національний культурний контекст. Важливими соціокультурними маркерами інституціоналізації аніме в Україні стали формування фанатських спільнот на кшталт клубу «Міцурукі», поява спеціалізованих аніме-магазинів у великих містах («Маскот» у Харкові, "Pulsar" та "Murasaki" в Києві, "Yorokobi" в Одесі, тощо), а також поширення інтернет-ресурсів із

перекладеними українською мовою версіями аніме-серіалів (AniTube, Animeua, Amanogawa та ін).

Дедалі більша популярність аніме протягом 2000-х — 2020-х рр. привернула увагу українських науковців до цього явища. За даними наукометричної бази Google Scholar, період з 2019 по 2025-й рр. характеризується помітним збільшенням кількості наукових публікацій про аніме, написаних українською мовою. Розвідки К. В. Райхерта, О. С. Колесник, О. І. Кравець, В. В. Воржеїнової, О. Донцової, М. В. Савеко, Г. О. Курбанова, Ю. В. Датченко та ін. є наочним підтвердженням дотичності української наукової спільноти до світової практики досліджень аніме. Однак ці розвідки характеризуються домінуванням історико-культурного та мистецтвознавчого дискурсу й не містять спроб ідеологічної критики феномену, що досліджується. Заповнення цієї лакуни слугує ключовим завданням статті.

Особливої уваги в зазначеному контексті заслуговують аніме, які, маючи велику кількість поціновувачів, репрезентують і популяризують ідеї японського націоналізму. Оскільки ця система переконань слугувала світоглядним базисом аніме протягом перших десятиліть його існування, ідеологічна критика сучасних мультсеріалів японського походження потребує ретельного вивчення ранніх творів японської анімації. Зважаючи на такі чинники, як варіативність тлумачення феномену ідеології в історії філософії, тісний взаємозв'язок політичних та релігійних ідей у смисловому полі японського націоналізму та міждисциплінарність Anime Studies, постає потреба в комплексному порівняльному дослідженні відомих мультфільмів 1930 — 1940-х та 2000-х — 2020-х рр.

Отже, значущість теми дослідження для культурології пояснюється важливістю з'ясування механізмів ретрансляції ідеології японського націоналізму в аніме як суспільно значущого культурного каналу.

Постановка проблеми. Стаття охоплює малодосліджену наукову проблему реактуалізації культурних смислів пропагандистських аніме 1930-х — 1940-х у соціокультурному просторі Японії XXI ст. Йдеться, зокрема, про потенційну

смыслову спадкоємність між аніме про Момотаро та «Великим кушем» — одним із найпопулярніших сьонен-аніме у XXI ст.

Попри різкий контраст у візуальному оформленні та деталізації сюжетних ліній, твори, обрані для аналізу, мають певні точки перетину. Аніме-серіал «Великий куш» (“One piece”) являє собою особливий випадок, у якому не лише відзеркалено образно-символічний ряд аніме першої половини XX ст., а й відтворено їхню внутрішню будову, функції, а також цінності та світоглядні установки, які вони репрезентували. Обраний вектор дослідження дозволить поглибити наявні культурологічні знання щодо функцій новітніх мистецьких форм, а також сприятиме усвідомленню їхньої значущості для реактуалізації та репрезентації культурної пам’яті й ідентичності японців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Помітне зростання популярності аніме в країнах Північної Америки та Західної Європи протягом другої половини XX ст. викликало інтерес до цього явища міжнародної наукової спільноти.

Твори японської анімації 1930-х — 1940-х рр. включно з аніме про Момотаро розглядалися такими фахівцями, як Д. Дауер (1986), Х. Цзи-Ю (2010), Д. Клеменц (2013), П. Дразен (2014), Х. Хорі (2018) та М. Новіелі (2018). Кожен з цих авторів запропонував деталізовану аналітику образно-символічних структур цих творів, а також механізмів ретрансляції в них ключових тез японської націоналістичної пропаганди. Тим не менш, дослідження пропагандистської анімації, і зокрема творів про Момотаро, здійснюється виключно у форматі наукової ретроспективи, без спроб встановлення смислових зв’язків між ними та аніме 2000-х — 2020-х рр (у т. ч. «Великим кушем»).

Сьонен-аніме «Великий куш», створене за мотивами однойменної манги Ейїчіро Оди, стало предметом інтересу наукової спільноти порівняно нещодавно. За інформацією американського інтернет-видання “Anime / manga studies” (Anime and Manga Studies, 2024), перша наукова публікація, присвячена розгляду цього сьонену, була оприлюднена лише у 2011 р. Єдину зафіксовану автором спробу виявлення механізмів функціонування у «Великому куші» образів із

казки «Момотаро» здійснено в статті М. Сінгха «Одіссея культурного нарративу: культурна репрезентація Японії у “Великому куші” Ейїчіро Оди» (Singh, 2021). Слід зазначити, що в публікації запропоновано аналіз лише однієї сюжетної арки, а не аніме-серіалу загалом.

Таким чином, попри те, що значна частина наявних наукових праць з Anime studies містить ґрунтовну аналітику творів японської анімації воєнного та післявоєнного періодів, питання щодо їхнього зв’язку із сучасними аніме (творами упродовж останніх 25–30 років) понині залишається не висвітленим, що підсилює актуальність дослідження.

Мета статті — розкрити смислові зв’язки між аніме про Момотаро 1930-х — 1940-х рр. та сьонен-аніме «Великий куш» як засобів реактуалізації та популяризації смислів традиційної культури й ідеологічних установок японського націоналізму в просторі візуальної культури Японії.

Методологія дослідження. Поставлена мета реалізується за допомогою компаративного підходу, використаного для зіставлення сюжетних ліній, образної семантики, цінностей та ідеологічних конструктів аніме, що досліджуються. Внутрішня специфіка кожного із зазначених компонентів порівняння зумовила необхідність об’єднання методу порівняльного аналізу з іншими методами культурологічних досліджень. Зокрема, вивчення образної семантики та ідеологічних засновків розглянутих творів здійснювалося шляхом синхронізації методів порівняльного та структурно-семантичного аналізу. Водночас у межах дослідження ціннісного базису аніме використовувався метод порівняльно-аксіологічного аналізу.

Поняття «аніме про Момотаро» вводиться автором статті як узагальнююча назва аніме, створених на основі мультиплікаційної обробки японської народної казки «Момотаро. Персиковий хлопчик», у період з 1928 по 1945 рр. Цей цикл налічує 7 творів: «Момотаро непереможний» (1928), «Небесна пригода Момотаро» (1931), «Підводна пригода Момотаро» (1932), «Чорний кіт Банзай» (1933), «Морські орли Момотаро» (1942), та «Момотаро божественні воїни моря» (1945). Доцільність розгляду перелічених

аніме як єдиного візуального тексту культури обґрунтовується наявністю ідентичних тексту-першоджерела, сюжету, образно-символічного ряду та ідеологічного базису.

Повні версії усіх мультфільмів циклу викладені youtube-користувачами, а також україномовна версія серіалу «Великий куш» є на сайті Uakino.best. Це формує не лише предмет дослідження, а і його емпіричну базу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Згідно з нашими спостереженнями, сюжетні лінії аніме про Момотаро та «Великого куша» вибудовуються за принципом циклічності. Кожен із творів відтворює події казки про Момотаро в повному обсязі або її окремі частини. Перелік цих епізодів виглядає таким чином:

- 1) магічне народження та швидке змузнення Момотаро;
- 2) Момотаро дізнається про витівки оні;
- 3) Момотаро залучає на свою сторону трьох тварин-помічників (собаку, мавпу і фазана);
- 4) загін Момотаро вирушає на Онігашиму (острів оні), знешкоджує ворога та тріумфально повертається додому.

Слід зазначити, що кількість епізодів варіювалася залежно від конкретного твору. Повнометражний мультфільм «Небесна пригода Момотаро» візуалізував 2-й, 3-й та 4-й епізоди, «Підводна пригода...» — 4-й, «Морські орли...» — 4-й, «Божественні воїни моря...» — 3-й та 4-й. Перший епізод, пов'язаний з обставинами магічного народження та дитинства головного героя циклу, ми бачимо у творі «Момотаро» 1918 р. В усіх зазначених випадках провідне місце відводилося четвертому епізоду, де описувалися численні бойові звияти заgonу Момотаро. Стрічки із серії аніме про Момотаро фіксували здобутки японської армії в боротьбі із зовнішньою загрозою, а також моделювали бажані сценарії стосовно подальшої долі учасників бойових дій.

Яскраво виражена мілітаристська спрямованість цих аніме зумовлювалася нагальною потребою Японської держави в легітимізації колоніальної політики та консолідації суспільства в умовах Японсько-китайської та Тихоокеанської війни. Зусиллями державної пропаганди історія Момотаро набула значення світоглядного шаблону, у якому відображувалися ролі та функції

всіх акторів геополітичних конфліктів за участі Японії. «Окрім очевидного протиставлення добра і зла це стосувалося божественного походження та шляхетної місії раси Ямато, “належного місця”, призначення усіх добросердечних японців, нижчого статусу та лакейських функцій менш цивілізованих народів решти Азії, а також демонічної та боягузливої природи білого ворога», — резюмує Д. Дауер (Dower, 1986, р. 255). Тому, попри збереження сюжетної моделі та головних героїв казки, у аніме про Момотаро вводилися й інші дійові особи та локації, що символізували реальні нації та держави.

У «Великому куші» історія Момотаро розгортається за допомогою сюжетних арок — сукупності серій, пов'язаних єдиною сюжетною лінією (Davis, 2015, р. 236). Пряме ототожнення протагоніста сьонену з Момотаро здійснюється лише під час сюжетної арки «країна Вано», коли він тимчасово використовує псевдонім «Луффітаро» та вирушає на Онігашиму разом із чисельною армією союзників. Проте подібність сюжетних ліній та базових образно-символічних конструктів простежуються з першої ж серії пригодницького мультсеріалу. Розглянемо стартову арку сьонену («Romance Dawn Arc»). Перша серія аніме розпочинається з того, що один із членів екіпажу круїзного корабля знаходить у морі дерев'яну діжку та намагається доправити її на палубу. Але вона майже одразу ж потрапляє до рук Кобі — одного з піратів, які атакували корабель у той самий момент, коли матросам вдалося витягти її з води. Під час розмови Кобі з двома іншими членами піратської команди діжка раптово розлітається на друзки й перед глядачем вперше постає головний герой усього твору — Монкі Д. Луффі.

Цей уривок являє собою реінтерпретацію першого епізоду казки про Момотаро. Так само, як і в казці, обставини першої появи головної дійової особи твору пов'язуються з неживим об'єктом (персик та діжка відповідно), який знаходить інший персонаж. Зазначена обставина пов'язує «Великий куш» не лише з аніме або казкою про Момотаро, а й з народною релігією японців. За спостереженнями відомого японського фольклориста Тейго Йосіди, віра в божественне походження та магічні властивості предметів, знайдених у морі або річці, доволі

поширена серед мешканців сучасних японських селищ (Yoshida, 1981, p. 255).

Наступний фрагмент присвячений розмові Луффі та Кобі, під час якої з'ясовуються справжні мотиви останнього. Виявляється, що Кобі — звичайний рибалка, який опинився на піратському кораблі внаслідок викрадення й допомагає злочинцям виключно через страх за власне життя та безпеку, спричинений діями Альвіди — капітана піратів. У такий спосіб автор окреслює початкові ролі Кобі й Альвіди як жертви та ворога відповідно. Персонаж Кобі виконує ту саму функцію, що й неназвані селяни з казки, а також персонажі аніме про Момотаро, які звертаються до нього по допомогу у зв'язку з неспроможністю самотійно впоратися з ворогом. Діалог персонажів обриває несподіваний напад Альвіди, який перетікає в сутичку між нею та Луффі, яку виграє протагоніст. Під час бою антагоніст застосувала величезну металеву палицю з шипами, що нагадує канабо — традиційний елемент образу оні в японських народній літературі та мистецтві. Цей факт також об'єднує образ Альвіди з демонологічними образами циклу про Момотаро, оскільки в деяких мультфільмах оні, попри антропоморфізовану зовнішність, зберігали традиційні візуальні атрибути демонологічного образу (роги). Таким чином, перша серія сьонену відтворює в повному обсязі 1-й, 2-й та 4-й епізоди фольклорного сюжету, заявленого на початку викладу.

Події наступних сюжетних арок — «Орандж Таун», «Селище сиропу», «Арлонг парк», «Острів Драм», «Арабаста», «Скайпія», «Трилер Барк», «Острів риболодів», «Панк Хазард», «Дресс роза» та «Країна Вано» — розгортаються навколо протистояння команди головного героя та їхніх союзників з різноманітними злочинними угрупованнями, які захопили владу в острівних державах шляхом здійснення військових переворотів. Щоразу пірати Луффі прибувають на окремо взятий острів у зв'язку з необхідністю слідування визначеному маршруту, який зрештою має привести їх до кінцевого місцепризначення їхнього капітана. Тим не менш, дії героїв неминуче приводять до їх участі в різноманітних національно-визвольних кампаніях острівних народів. Розв'язка кожної арки з переліку

знаменує порятунок поневолених жителів від свавілля тиранічного правителя, й, у більшості випадків, прихід до влади осіб, яким вдалося вибудувати дружні стосунки з піратами Луффі. Останні, у свою чергу, відіграють роль поборників соціальної справедливості, визволителів та миротворців. Слід зазначити, що опоненти команди протагоніста так само наділяються демонічними візуальними атрибутами. У зв'язку із цим, постає потреба зіставлення ключових образів «Великого куша» та аніме про Момотаро.

Як і шкільна література, манга, плакати та кіно, аніме про Момотаро мали легітимізувати існуючий соціальний порядок та забезпечувати «патріотичне виховання» японської молоді. Тому образ Момотаро відігравав роль морального еталону й уособлення японської нації. Конструювання образу здійснювалося за допомогою таких культурних механізмів, як сакралізація (Момотаро — виконавець волі богів), героїзація (Момотаро як захисник справедливості) та ідеалізація (Момотаро як взірць мужності, безкорисливості, відданості та інших самурайських чеснот). Як зазначає Д. Дауер: «На найпростішому рівні японські педагоги вважали мужнього хлопчика-персика взірцем для молодих японців — він був молодим, енергійним, позитивним і непохитним у своєму прагненні домогтися справедливості, приборкуючи сили зла... З одного боку, Момотаро мав божественне походження, що робило його ідеальним символом Японії та японців, як зазначали фольклористи, він був тим, кого в традиційному синтоїзмі називали арахітогами — божеством у людській подобі. Хоча його названі батьки були звичайними людьми, він виявляв до них прихильність і синівську шанобливість» (Dower, 1986, p. 252). Водночас аніме про Момотаро фіксували світоглядну систему координат, вибудовану навколо ідеї протиставлення Японської імперії та Західного світу. Сюжет кожного твору, його персонажі, а також будь-які інші знаки та коди, використані їхніми розробниками, мали сприяти укоріненню в суспільній свідомості японців бінарних опозицій свій / чужий, божественне / демонічне, гідне / негідне, прекрасне / потворне. У зв'язку із цим, окрім ідеалізованих героїчних образів Момотаро та його тварин-помічників як

взірців гідної поведінки, важлива роль відводилася також різноманітним образам ворога — репрезентантам США та країн Західної Європи.

Кодифікація та ретрансляція ідеї ворога із Заходу в соціокомунікативному просторі аніме здійснювалася за допомогою комбінування різних видів художніх образів, зокрема демонологічних (інфернальних), зооморфних, а також образів піратів.

Семантика демонологічних образів з аніме про Момотаро узгоджується з японськими народними віруваннями та культурними стереотипами, пов'язаними з «чужинцями». До XVI ст. такі оціночні категорії, як «чужинець» та «аутсайдер», охоплювали передусім мандрівних ченців, шаманів, купців, ремісників та переселенців з інших населених пунктів, котрі не мали кровних зв'язків з місцевими мешканцями. Їх уважали демонами, темними чаклунами, провісниками лих і водночас вихідцями з Тендзіку — легендарної країни богів, чудотворцями, які приносять удачу та дарують культурні блага. Амбівалентність японських уявлень про чужинців стала вагомим соціокультурним фактором у процесі налагодження партнерських стосунків між Японією та Заходом в епоху перших культурних контактів між ними, а також по завершенню Другої світової війни (Dower, 1986, p. 235). Тим не менш, у періоди інтенсифікації ідеологічних та політичних колізій між сторонами амбівалентні уявлення витіснялися суто антагоністичними. Семіотичні коди очорнення, дегуманізації та демонізації були смислотворюючими елементами антихристиянського дискурсу в період сімабарського повстання (1637–1638), який передував добі 215-річної самоізоляції Японії від контактів із зовнішнім світом. Численні приклади їхнього застосування знаходимо в анонімному антихристиянському маніфесті «Кірішитан Моногатарі» («Історія християн»), створеному з метою стигматизації adeptів християнської культури як «дияволів у людській подобі» (Paramore, 2009, p. 59). Стратегія синхронізації та ототожнення демонологічних образів з образами представників країн-опонентів Японської імперії викристалізувалася на початку XX ст., в епоху безапеляційної гегемонії ідеології японського експансіоністського націоналізму. Тому, якщо в стрічках

«Момотаро» (1918) та «Момотаро непереможний» (1928) зображення оні відтворюють традиційну іконологію образу, то в пізніших картинах вони більше набувають антропоморфних рис. Наприклад, у «Момотаро: божественні воїни моря» (1945), останньому аніме, створеному до капітуляції Японії, персонажі-оні мають людську зовнішність, зберігаючи при цьому лише один традиційний атрибут образу — роги. При цьому військова форма та репліки англійською мовою слугували знаками, які дозволяли цільовій аудиторії ідентифікувати ці зображення як символи зовнішніх ворогів держави

Зооморфні образи ворога застосовуються в мультфільмах «Небесна пригода Момотаро» (1931) та «Чорний кіт Банзай» (1933), де герої протистоять великому орлу та чорній миші відповідно. Їхніми антиподами постають тварини-помічники Момотаро (мавпи, собаки, фазани, кролики, ведмеді), як візуальна метафора японської армії, та острівні тварини (пінгвіни, кити, білки, носороги, слони, леопарди, тигри, бабуїни, олені) — уособлення пригноблених народів Східної Азії (Hori, 2018, p. 190). Набування ними функцій демонологічних образів із літературної версії казки слугує ілюстрацією стратегії запозичення японською пропагандистською машиною популярних образів американської масової культури для символізації перемоги над екзистенційним ворогом (Brenner, 2007, p. 56). У мультфільмі «Небесна пригода Момотаро» зображення орла вказує одночасно на абстрактну ідею імперськості (орел як анімалістичний символ багатьох колишніх імперій) і на Сполучені Штати Америки як державу, що сприймалася японцями як провідна рушійна сила західного імперіалізму. У мультфільмі він постає як агресор, що нападає на острівних тварин (пінгвінів та тюленів), змусивши їх звернутися по допомогу до Момотаро. Ті самі функції покладені на велику чорну мишу з мультфільму «Чорний кіт Банзай». Її зовнішній вигляд збігається із зображенням Міккі Мауса — одного із символів американської поп-культури. У цьому мультфільмі він нападає на чорного kota з неіменованого острова, але наражається на супротив викликаних ним героїв народних японських казок на чолі з Момотаро. Слід зазначити, що в

битві з «Персиковим хлопчиком» чорна миша використовує канабо, що вказує на його зв'язок з оні.

Ідентичну роль відігравали образи піратів у повнометражному аніме «Момотаро божественний воїн моря». У третій частині мультфільму описуються події, які, вочевидь, передували початку визвольної кампанії Момотаро. На прикладі індійської провінції Гоа автор ілюструє експансіоністську політику країн Заходу в Східноазійському регіоні. Але, на відміну від інших аніме із циклу, окупація острова здійснюється зусиллями команди піратів. Цей хронотоп слугує сполучною ланкою між аніме про Момотаро та «Великим кушем», оскільки пірати є центральною категорією персонажів популярного аніме-серіалу, навколо якої розгортаються всі його ключові події. Королівство Гоа — батьківщина головного героя та місце його першої сутички з піратами. Це також єдина острівна держава, назва якої збігається з реальним топонімом. Решта країн, які згадуються в пригодницькому сьонені, попри наявність очевидних історичних та політичних паралелей, мають інші назви, вигадані самим автором.

Водночас, зооморфні образи «Великого куша» відзначаються більшою деталізацією та розмаїттям. Серед персонажів цієї групи трапляються представники реально існуючих та вигаданих біологічних видів (королі моря, кунг-фу дюгоні, блакитні горили), «фруктовики» — люди, які отримали здатність перетворюватися на тварин завдяки силі диявольських плодів, та мінки — представники окремої раси антропоморфних тварин. Водночас, якщо в аніме про Момотаро простежується чітка диференціація піратських, зооморфних та демонологічних образів, то у «Великому куші» персонажі можуть поєднувати ознаки принаймні двох видів із цієї умовної класифікації. Яскравим прикладом комбінування різних видів образів слугує піратська команда Кайдо. Концепція презентації цієї групи антагоністів так само вибудована на основі синтезу японської народної демонології з культурними стереотипами, пов'язаними з «чужинцями». Дизайни персонажів поєднують візуальні елементи зовнішності оні та тварин.

Мінки володіють людською мовою, мають розвинене мислення й вміють виготовляти знаряддя праці, предмети побуту, одяг та ліки. За цими ознаками образи мінків резонують з образами острівних тварин в аніме про Момотаро. Завдяки використанню колоніального дискурсу, автори пропагандистських аніме підкреслювали культурну відсталість острівних народів порівняно з «досконалыми» японцями. Як зазначає Х. Хорі: «В той час як місцеві жителі зведені до знаків примітивності, природних ресурсів та покірності, знаки цивілізації, такі як технології, одяг, мовні навички та дисципліновані рухи, пов'язуються з японцями, які, в свою чергу, “природно” підкорюють місцевих жителів» (Ногі, 2018, р. 192). Однак образи мінків слугують еквівалентами образів острівних тварин. Вони так само постають у ролі жертви збройної агресії зовнішнього ворога і водночас активних учасників визвольної боротьби. Герцогство Мокомо (держава мінків) опинилося на межі повного знищення через дії піратів Кайдо, але було врятоване піратами Солом'яного Капелюха. Попри те, що альянс мінків з піратами та самураями країни Ванно подається автором як рівноправне партнерство усіх сторін, їхні відносини все ж вибудовуються на засадах чіткої ієрархії. Правителі герцогства визнають себе та своїх підданих васалами правлячої династії острова Ванно. Хронотоп країни конструюється за допомогою знаків та кодів, які пов'язані з японською культурою періоду Едо та Реставрації Мейдзі. Таким чином, у знаковому просторі «Великого куша» образи самураїв з країни Ванно еквівалентні образам тварин-помічників Момотаро з одноіменного циклу аніме.

Долучившись до рейду на Онігашиму, мінки здебільшого протистоять найкваліфікованішим бійцям з команди Кайдо. Цей факт заслуговує на увагу, оскільки імена усіх найсильніших піратів з армії йонко запозичені з англійської мови: Jack, Queen, King, PageOne, Who's-Who, Black Maria. Перша трійка персонажів формує окремий бойовий підрозділ під назвою AllStars (від англ. «усі зірки»). Інші загони, за винятком другого та третього, також мають англійські назви: Waiters («очікуючі»), Gifters («обдаровані»), Pleasures («задоволення»), Numbers («числа»).

Імена самураїв країни Вано та більшості мінків мають японське походження: Кінемон, Момоноске, Ізо, Інуараші, Некомамуші та ін., що підкреслює онтологічний контраст між сторонами конфлікту. Відповідно, система візуальних знаків, які дозволяють ідентифікувати зображення піратів-звірів як проєкції інфернальних образів оні, доповнюється знаковими конструкціями з природної мови.

Пірати Кайдо, так само, як і американські солдати з аніме 1930-х — 1940-х рр., зображуються як демонізовані чужинці, які силою підкорюють інші держави. Унаслідок їхніх дій, під час арки «країна Вано» на перший план знову висувається ідея єдності різних народів заради спільної боротьби з іноземними загарбниками. Останні ж свідомо наділяються особистісними характеристиками та лінгвістичними атрибутами, які дозволяють асоціювати їх із представниками Західного світу. Отже, образи піратів Кайдо та образи оні з аніме про Момотаро мають ідентичне функціональне призначення, що полягає в реактуалізації колективних уявлень у межах дихотомії Схід / Захід.

З погляду ціннісного змісту аніме про Момотаро як соціокультурна технологія актуалізації й ретрансляції фундаментальних положень традиціоналістської ідеології японського експансіоністського націоналізму висуває на перший план інтереси японської нації. Проаналізуємо фінальний куплет пісні острівних тварин із мультфільму «Момотаро: божественні воїни моря»:

«Обопільна допомога — порятунок від знемоги,
Спільна праця і наснага
Нас ведуть до перемоги.
Тут і зараз розпочнімо
Шлях до перемоги.
Переможе Східне царство пречудове!».

Слід зауважити, що під час виконання останнього рядка на екрані з'являється зображення прапора Японської імперії, зафіксоване за допомогою 6-секундного крупного плану. За допомогою комбінації аудіальних та візуальних знаків автор окреслює контури політичного ідеалу Східноазійської сфери співпроцвітання — паназійського наддержавного об'єднання на чолі з Японією, яке мало звільнити азійські

народи від колоніального гніту країн Заходу. Спільна праця та демонстративне єднання тварин, які репрезентують різні країни Східної Азії, постулюються як цінності через сприяння реалізації ідеалу. Водночас наратив про перемоги армії Момотаро в різних локаціях за допомогою місцевого населення віддзеркалює іншу визначальну для японського націоналізму ідею кровної єдності японського імператора та усіх його підданих — одного з фундаментальних ідеологічних конструктів японського націоналізму.

Протягом 1920-х — 1940-х рр. ідея расової гомогенності японського етносу, культивована імперськими ідеологами в перші роки ХХ ст., була замінена теорією його расової гібридності, що використовувалася з метою легітимізації імперських зазіхань Країни Сонця, Що Сходить. «У Японії довоєнного та воєнного періодів ідея расової гібридності формулювалася як форма японського націоналізму та есенціалізму, що проголошувала вищість “японської крові” та її здатність асимілювати інші етнічні групи та культури», — зазначає М. Ко (Ко, 2010, р. 13). Тому демонстрація партнерських відносин між загоном Момотаро та численними острівними тваринами в аніме 1930-х — 1940-х рр. відігравала важливу роль у підтримці офіційного наративу щодо єдності усіх народів Японської імперії.

Водночас аксіологічна шкала «Великого куша» вибудовується навколо індивідуальних життєвих прагнень. Пріоритетне значення надається таким цінностям, як індивідуальна свобода, саморозвиток та самореалізація. Протагоніст, члени його команди та переважна більшість їхніх ворогів мають персональні цілі, яких активно намагаються досягти. На початку або наприкінці кожної серії аніме сейю, який озвучує головного героя, промовляє фразу: «Я стану королем піратів», тим самим нагадуючи глядачеві про особисті амбіції персонажа. Проте впродовж серіалу він, так само, як і його численні союзники, неодноразово демонструє здатність поступатися власними інтересами заради спільного блага. Фактично сюжет цього сьонену вибудовано таким чином, аби дії кожного члена піратської команди Луффі узгоджувалися з інтересами іншої, чисельнішої групи. Наприклад, протагоніст приєднується до піратського альянсу, аби здола-

ти Кайдо — одного з найсильніших персонажів усього серіалу, який посідає значно вище місце в ієрархії піратського стану, ніж сам протагоніст. Перемога над ним гарантує підвищення власної нагороди за голову та титул Йонко (знаки-символи високого соціального статусу в універсумі «Великого куша»), а також усунення сильного конкурента в боротьбі за титул Короля піратів. Отже, першопричиною подій сюжетної арки «країна Вану» стали особисті інтереси протагоніста. Тим не менш, вирішальна битва між піратами Солом'яного Капелюха (командою Монкі Д. Луффі) та їхніми союзниками, з одного боку, і піратами-звірами (командою Кайдо) — з іншого, подається автором у вигляді революції, ініційованої народом країни Вану з метою повалення воєнної диктатури та повернення влади її законному правителю.

Пріоритет колективного начала над індивідуальним підкреслюється за допомогою знаків-символів. Розглянемо завершальну сцену фінальної битви між Луффітаро та Кайдо. Перш ніж завдати ворогові вирішального удару, герой бачить перед собою величезну кількість паперових ліхтарів із написами, виконаними мешканцями країни. Кожен із цих написів фіксує бажання назавжди позбутися Кайдо та його прибічників. Автор тексту використав описаний знаковий конструкт, щоб засвідчити відповідність між особистими бажаннями головного героя та колективними прагненнями мешканців країни Вану. Аналогічним чином розгортаються події арки «Дресроза», яка хронологічно передуює «Країні Вану». Пірати Солом'яного Капелюха вирушають на о. Дресроза для реалізації чергового етапу свого плану, який має дозволити перемогти піратів-звірів. Задум героїв передбачав знищення фабрики з виробництва штучних диявольських плодів — головного джерела військової міцності антагоніста. Незабаром після прибуття на острів особиста мотивація головного героя зростає, оскільки Донкіхот Дофламінго, правитель острова та союзник Кайдо, утримує у своїх руках диявольський плід, який належав його загиблему названому брату. Зрештою, таємне проникнення до ворожої держави обертається відкритим збройним конфліктом між піратами Донкіхота та Піратами Солом'яного

Капелюха, які долучаються до визвольної армії Дресрози та повсталих гладіаторів. Фінальна дуель між Луффі та Дофламінго відбувається в небі над спустошеною внаслідок дій антагоніста країною. Під час своєї останньої атаки герой згадує численних персонажів, які постраждали від рук антагоніста. Більше того, випад Луффі досяг мети лише після того, як кожен ідентифікований персонаж та численні неназвані громадяни Дресрози гучно висловили йому свою підтримку. Тому, як і у випадку з Момотаро, перемога команди протагоніста подається автором у формі підсумкового тріумфу колективної волі. Це універсальний принцип, який реалізується в усіх сюжетних арках цього сьонену. Таким чином, аксіологічне ядро «Великого куша» генерується навколо ідеї превалювання колективного (суспільного) начала над індивідуальним.

Інша обставина, яка дозволяє віднайти культурологічні паралелі між пригодницьким мультсеріалом та аніме про Момотаро — зв'язок протагоніста з нуменозним. Під час битви з Кайдо Луффі опиняється на порозі смерті, проте загадкова сила рятує його від загибелі й дозволяє продовжити двобій. У той час як герой поступово приходять до тями, на екрані декілька разів з'являються горосеї (від яп. «чотири старійшини»). Від них глядач дізнається, що джерело надприродних здібностей героя — диявольський плід «Гума-гума» — робить його інкарнацією солярного божества Ніко, якому поклоняються деякі персонажі «Великого куша». Право Луффі (Луффітаро) на втручання у внутрішні справи інших країн, так само, як і у випадку з Момотаро, санкціонується не лише особистою моральною досконалістю героя, а й авторитетом сакрального.

Сакралізація образу Момотаро в японській пропаганді зумовлювалася необхідністю підтримки загальнодержавного культу японського імператора. Згідно із синтоїстською традицією, засновником імператорської династії вважається Дзімму — прямий нащадок богині сонця Ама-терасу. Арахітогами (акіцуками) — офіційний статус імператора, закріплений Конституцією Японської імперії (Hitoshi). Тому інша фундаментальна для японського експансіоністського націоналізму ідея кровного зв'язку імператора

з усіма його підлеглими (кокутай), яка активно культивувалася імперськими ідеологами, за замовчуванням передбачала віру в месіаністичне призначення японської нації та її право вирішувати долю інших народів. Мультфільми, у яких інший арахітогами (Момотаро) звільняє численні острови від демонізованих солдатів Західних країн, лише надавали цим світоглядним установам матеріальної алегоричної форми. Тому, попри те, що «Великий куш» не звертається до конкретної релігійної традиції та репрезентує іншу соціокультурну парадигму, однак у ньому зберігаються деякі світоглядні елементи, представлені в аніме про Момотаро.

Висновки. Зв'язок між аніме про Момотаро та «Великим кушем» полягає в наявності спільного першоджерела, репрезентованих образів, а також ціннісних та ідеологічних засад. Ці твори пропонують глядачеві подібні версії інтерпретації японської народної казки «Момотаро», у яких за допомогою алегорії здійснюється ретрансляція ідеології японського націоналізму.

Аксіологічне ядро «Великого куша» та аніме про Момотаро становлять цінності та ідеали, орієнтовані на досягнення спільного (колективного) блага, що возвеличується над індивідуальними життєвими прагненнями кожного

персонажа. Образи Момотаро та Монкі Д. Луффі подаються як взірці війсьських чеснот, а також репрезентують синтоїстський концепт арахітогами, покладений в основу традиційних японських вірувань про божественне походження імператора країни, що є засадничим положенням японського експансіоністського націоналізму. Водночас за допомогою демонологічних (інфернальних), зооморфних та піратських образів автори цих аніме актуалізують бінарну опозицію «Японія — Захід», яка активно культивувалася ідеологами Японської імперії.

Перспективи подальших досліджень за темою вбачаються в розбудові в межах дослідницької програми Anime Studies, сходознавства чи кінознавства окремих дослідницьких напрямів, зосереджених на ідеологічній критиці аніме та порівняльному аналізі творів різних періодів. Для реалізації цієї дослідницької перспективи доцільно зважати на можливість залучення теоретико-методологічного інструментарію культурології як потенційного концептуального базису досліджень аніме.

Список посилань / References

- Anime-boom! (2016, August 30), 1945. *Momotaro's Divine Sea Warriors Eagles 1942*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/m4ORufDYIIM?si=wwq8TPJbY1BySw3P>. [In English].
- Anime-boom! (2016, June 6), *Momotaro's Sea Eagles 1942*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/GzjpsuRHiro?si=ULaRJqgdAoYh4xQZ>. [In English].
- Anime and Manga Studies. (2024, January 7). One Piece in anime and manga studies. *Anime and Manga Studies*. <https://www.animemangastudies.com/2024/01/07/one-piece-in-anime-and-manga-studies/>. [In English].
- Base Ball Bible. (2015, April 29). *Momotaro vs Mickey mouse / 桃太郎 対 ミッキーマウス*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/zFGtgp5A9ZA?si=L80OVfwTYYG5neT9>. [In English].
- Brenner, R. (2007). *Understanding manga and anime*. Bloomsbury publishing USA. [In English].
- Ccm111. (2019, October 16). [1928] *Nihonichi Momotarou*. [Video] YouTube. <https://youtu.be/-2MIEuwch9o?si=G-ucylfsRcsi6Y1E>. [In English].
- Ccm111. (2019, October 17). [1931] *Sora no Momotarou*. [Video] YouTube. https://youtu.be/KEVMIUrt9u0?si=UdF_VZ9cgQB-e-um. [In English].
- Clements, J. (2013). *Anime: A history*. British Film Institute. [In English].
- Davis, N. (2015). *Manga and Anime go to Hollywood*. Bloomsbury Academic. [In English].
- Dower, J. (1986). *War without Mercy: Race and Power in the Pacific War*. Pantheon. [In English].
- Drazen, P. (2014). *Anime Explosion! The What? Why? and Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. [In English].
- Hitoshi, N. (2014). The illusion of Living God “Arahitogami” and “State Shinto”: What invoke Absolute God? Part 2. The Illusion of “State Shinto” (Supplement). Chapter 8. What was the “State Shinto” theory? *ResearchGate*. <https://tinyurl.com/47z9n9ms>. [In English].

- Hori, H. (2018). *Promiscuous Media: Film and Visual Culture in Imperial Japan, 1926–1945*. Cornell University Press. [In English].
- Hu, T. Y. G. (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong University Press. [In English].
- Ko, M. (2010). *Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness*. Routledge. [In English].
- Novielli, M. R. (2018). *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation (Focus Animation)*. CRC Press. [In English].
- Paramore, K. (2009). *Ideology and Christianity in Japan*. Routledge. [In English].
- Singh, M. P. (2021). Odyssey of the cultural narrative: Japan's cultural representation in Eiichiro Oda's *One Piece*. *Global Media Journal, Indian Edition*, 13(1), 1–24. <https://tinyurl.com/jy6heumt>. [In English].
- Vintage Cartoons Channel. (2016, June 16). *Umi no Momotarô (1932) 海の桃太郎 (Momotaro's Underwater Adventure)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/L9P1T8Lw3hU?si=8f4Kqk6QgTo3OiEY>. [In English].
- Yoshida, T. (1981). The Stranger as God: The Place of the Outsider in Japanese Folk Religion. *Ethnology*, 20(2), 87–99. <https://doi.org/10.2307/3773058>. [In English].

Надійшла до редколегії 20.05.2026

I. С. Галушко

аспірант, кафедра культурології та медіакомунікацій,
Харківська державна академія культури, м. Харків,
Україна

I. Halushko

postgraduate student, Department of Cultural Studies and
Media Communications, Kharkiv State Academy of Culture,
Kharkiv, Ukraine
