

ИСТОРИОГРАФИЯ, ШКОЛЫ, КОНЦЕПЦИИ

УДК 39

DOI: 10.33876/2311-0546/2022-2/292-309

Научная статья

© С. А. Арутюнов

НЕСЕРЬЕЗНЫЕ ЗАБАВЫ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫХ ЛЮДЕЙ (ОБЗОР КНИГ О КУЛЬТУРЕ ДОСУГА В ЯПОНИИ)

Настоящая статья представляет собой расширенный обзор нескольких монографий С. Б. Маркарян, Э. В. Молодяковой, Е. Э. Войтишек, А. Р. Садовой, Д. А. Трынкиной, посвященных разным аспектам духовной культуры, так или иначе связанным с досугом, играми, праздниками, обрядами, культами и поверьями, относящимися к удаче или неудаче, и тому подобными сюжетами. Материалы и данные собраны авторами во время их длительной полевой работы в Японии или взяты из японских источников.

Ключевые слова: фуку, ёкай, карты, игры, праздник, досуг, демонология

Ссылка при цитировании: Арутюнов С. А. Несерьезные забавы очень серьезных людей (Обзор книг о культуре досуга в Японии) // Вестник антропологии, 2022. № 2. С. 292–309.

UDC 39

DOI: 10.33876/2311-0546/2022-2/292-309

Original Article

© Sergey Arutyunov

FRIVOLOUS AMUSEMENTS OF VERY SERIOUS PEOPLE (REVIEW OF THE BOOKS ON LEISURE CULTURE IN JAPAN)

This text is a comprehensive overview of several monographs published in the 1990-s-2020-s by outstanding Russian experts in Japanese studies: S. B. Markarian, E. V. Molodiakova, E. E. Voytishek, A. R. Sadokova, and D. A. Trynkina.

The authors gathered the materials for their books during their prolonged field work in Japan or borrowed them from a huge number of Japanese sources, both books and articles plus internet resources, dedicated to festivals, games, rituals, supernatural beliefs, demonology, and other related subjects.

Keywords: fuku, yokai, festivals, cards, games, good luck, blessing, demonology

Арутюнов Сергей Александрович — д. и. н., член-корреспондент РАН, главный научный сотрудник Отдела Кавказа, Институт этнологии и антропологии РАН (119991 Москва, Ленинский просп., 32А). Эл. почта: gusaba@iea.ras.ru

* Работа выполнена в рамках Плана научно-исследовательских работ ИЭА РАН

For Citation: Arutynov, Sergey A. Frivolous Amusements of Very Serious People (Review of the books on leisure culture in Japan). *Herald of Anthropology (Vestnik Antropologii)* 2: 292–309.

Author Info: Arutynov, Sergey A. — Dr. (History), Corresponding Member of the Russian Academy of Sciences, Leading Research Fellow, N. N. Mikluho-Maklay Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences (Leninsky ave, 32A, Moscow, 119334). E-mail: gusaba@iea.ras.ru

Funding: The study was carried out as a part of the research plan of the Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences.

Весной 1979 года в Ереване проходила очередная Всесоюзная отчетно-экспедиционная этнографическая сессия, из традиций которой позднее вырос проходящий ныне раз в два года Конгресс антропологов и этнографов России. В ней участвовало большое число моих коллег и друзей, в том числе Э. С. Маркарян и Ю. И. Мкртумян. За полгода до того мы несколько недель подряд вместе с рядом аспирантов-учеников Э. С. Маркаряна ежедневно собирались на импровизированный семинар в Институте философии Академии наук Армении. Мы тогда готовили к печати вышедшую в свет пятью годами позже нашу совместную книгу «Культура жизнеобеспечения и этнос» (Ереван 1983). Мы много дискутировали о культуре как феномене человеческой деятельности вообще, ее определениях, внутреннем членении и других аспектах соответствующих дефиниций и классификаций. Таких определений в науке имеются сотни и все они по-своему правомерны, в зависимости от познавательных задач исследования. В данном случае, в качестве самого общего определения культуры мы приняли версию Э. С. Маркаряна как «специфически человеческого внебиологически выработанного и внегенетически передаваемого способа деятельности» (Маркарян 1969). Что же касается внутреннего членения традиционной культуры на подсистемы, оптимальным нам тогда, как и в дальнейшем, представлялось четырехчастное деление традиционной культуры, предложенное Ю. И. Мкртумяном, о чем он сообщил на заседании вышеуказанной сессии и большинство коллег его приняло (Мкртумян 1978: 42).

Графически такое членение может быть представлено в виде довольно изящной схемы, получившей неформальное название «Цветок культуры» (см. рисунок).

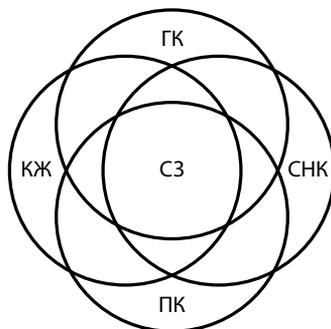


Рис. 1. «Цветок культуры».

ПК — производственная культура; КЖ — культура жизнеобеспечения; ГК — гуманитарная культура; СНК — соционормативная культура; СЗ — сверхзадача культуры в целом (расширенное самовоспроизводство общества)

«Процесс создания продукта и необходимые для этого хозяйственные мощности — суть составляющие культуры производства (КП). Культура жизнеобеспечения (КЖ) — это потребление продукта, а главные из ее сфер — пища, жилище, одежда, а также транспорт и другие сопутствующие области потребления. Соционормативная культура (СНК) включает в себя право (установление того, что делать можно и что нельзя), этику (представления о том, что делать следует или не следует), которая определяет наше поведение, т. е. его границы. Наконец, гуманитарная культура (ГК) суть всё, что мотивирует, стимулирует деятельность человека. Это рациональные и эмоциональные способы познания мира — наука, искусство, философия, религия, и т. д. При этом важно отметить, что все они существуют не обособленно, а пересекаются и взаимодействуют друг с другом». (*Арутюнов, Рыжакова 2004: 78–79*).

Если с совокупностью предметов и явлений, входящих в КП и КЖ, все более или менее ясно, а именно в КП любой нации входит вся ее экономика, т. е. промышленность и сельское хозяйство, а в КЖ — весь ее быт, т. е. прежде всего пища, одежда и жилище, то с гуманитарной культурой дело обстоит гораздо сложнее, ибо ее предметность поистине необъятна. Здесь сосредоточена вся мыслительная и творческая деятельность общества, все то, что является собственно культурой в ее обыденном публицистическом понимании, в том числе то, что подлежит государственному администрированию со стороны министерств культуры, науки, образования, просвещения, туризма, спорта и др. По существу, это вся духовная культура общества, но далеко не только она одна. Однако, при анализе собственно народной, традиционной, вплетенной в повседневный быт части гуманитарной культуры особенно значимой представляется та ее часть, которую можно охарактеризовать как «культуру досуга».

У разных народов структура и абрис культуры досуга приобретают весьма разнообразные очертания. У народов Балтии особую значимость, например, получили песенные компоненты досуга. Помимо повседневных песен здесь нельзя не отметить ту колоссальную роль, которую приобрели в народном самосознании грандиозные ежегодные певческие праздники. В странах Латинской Америки не меньшее, если не большее значение имеют спортивные соревнования, в особенности футбол, и не менее яркие, так или иначе вовлекающие в свой сценарий практически все население, карнавалы. В некоторых странах соперничество футбольных команд становилось поводом для существенных межнациональных осложнений и даже настоящих войн. А вот индийцы к футболу довольно равнодушны, и любимым всеми профессиональным спортом здесь стал совершенно неизвестный нам крикет, а также состязания «пехлеванов» — силачей и борцов, которые иногда даже занимают центральное место в терзающих Индию межобщинных столкновениях мусульман и индуистов (*Арутюнов 2009: 251*).

В Японии достаточно хорошо известны и футбол, и баскетбол, и волейбол, но все они изрядно уступают по популярности бейсболу, а истинно культовым видом спорта является борьба сумо.

Японцы — едва ли не самые рьяные трудоголики в мире, но может быть, именно поэтому они не склонны тратить довольно скудный объем остающегося у них свободного времени на *dolce far niente* — «сладкое ничегонеделание» в южно-европейском стиле.

Очень большое значение в их жизни с давних, можно сказать, незапамятных времен имеет разветвленная и бесконечно многообразная культура досуга. Ее источ-

ники и катализаторы можно видеть в целом ряде факторов, среди которых не последнее место занимает густота народонаселения, его скученность на сравнительно малой доле равнинных земель, наиболее пригодных для поселений и хозяйственного освоения, исторически сложившаяся феодальная раздробленность страны вплоть до начала XVII века, связанная с характером японского феодализма, жесткая регламентация всех сторон экономической и социальной жизни, а также подчеркнутая контрастность между образом жизни различных слоев населения. Эти факторы вели к большой дробности и многообразию различных видов досуга, отражавших гедонистическое стремление к роскоши, изысканности и изощренности у многочисленных придворных, особенно придворных дам и их изнеженных кавалеров, с одной стороны, брутальность и культ сурового аскетизма монахов и воинов-самураев, с другой, и стремление крестьян чем-то скрасить и разметить однообразие своих убогих будней, с третьей.

Аристократы состязались в сочинении стихов (дамы в японском стиле, а мужчины также и в китайском), пересылали друг другу изящные, каллиграфически написанные послания, самураи проводили время в фехтовании, стрельбе из лука и множестве других воинских упражнений, все из которых, между прочим, в той или иной форме сохранились вплоть до наших дней, монахи оттачивали изысканность кажущейся простоты церемоний чаепития в узком кругу превращавшихся в целые философско-эстетические школы неформальных сообществ, да и крестьяне сопровождали такие производственные процессы, как пахота, посадка рисовой рассады, жатва или обмолот, массой сложных обрядовых действий, отражавших многообразие локальных верований. Всё это, хотя бы в форме хобби или местной туристической достопримечательности, тоже дошло до современности.

Пожалуй, везде в мире дети развлекаются, пуская по воде кораблики из скорлупок орехов, сухих листиков и тому подобного мусора или соревнуются в меткости, бросая бараньи альчики, камешки или деревянные чурки. С распространением школьного образования, а стало быть и бумаги, досуг детей обогатился такими поделками, как складывание из неё корабликов и самолетиков, которые при известном умении можно запустить на довольно значительную дистанцию. Но мало где, кроме Японии, оформилось особое и изощренное искусство изготовления разнообразнейших, порою очень сложных фигурок и композиций из многократно сложенной бумаги («оригами»). В Японии этим увлекаются не только дети, но и взрослые, и есть мастера оригами, имеющие всенародную известность. Многие делают такие фигурки в тысячных количествах в качестве своеобразного религиозного обета, в память об усопшем, или как украшение для храмовых праздников и т. д. Есть даже предприятия по изготовлению цветной и орнаментированной бумаги, специально предназначенной для изготовления фигурок оригами, а также других праздничных украшений, и её можно купить в любом писчебумажном магазине, так что, в некотором смысле, можно сказать, досуг вошел и в производственную культуру.

Можно также отметить, что и производственная культура вошла в досуг, например в виде изготовления уникальных, каллиграфически расписанных вееров из бумаги, причем они, наравне со специальными дротиками, используются для метания в цель, и существуют оригинальные правила, как метать веер, как он должен лечь на мишень или на другой веер, или как должен угодить дротик в довольно узкое горлышко служащего мишенью кувшина, и можно было бы до бесконечности пере-

числять подобные занятия, посвященные не только единственной цели проведения досуга, но и имеющие нередко очень неожиданные перекрёстные значения, включая соревновательные, религиозно-культовые и философско-эстетические осмысления. То же самое можно было бы сказать и о других формах досуга, начиная с сочинения цепочек стихов из чередующихся трехстрочных и двухстрочных изречений и кончая многообразными воинскими искусствами, от таких широко известных, как кэндо — фехтование на бамбуковых мечях, до таких экзотичных, маргинальных и сугубо локальных, как нома-гари — ловля и обуздание одичавших лошадей, ныне сосредоточенная на ограниченной территории Северной Японии. То и другое было первоначально отнюдь не видом досуга, а нормальной самурайской повседневной практикой, и выездка диких лошадей была важной частью ремонта княжеской кавалерии, параллельно с джигитовкой, стрельбой на скаку и другими видами военной тренировки. Всё это дошло до наших дней, но уже в форме экстремального досуга или профессионального спорта.

О многом из вышеупомянутого российская публика была, хоть и поверхностно, но все же достаточно широко начитана еще с дореволюционного времени, во многом благодаря всплеску интереса к Японии в связи с распространением стиля модерн и с русско-японской войной (1904–1905 гг.). Однако специальных работ, посвященных этой сфере культуры соседней страны в отечественной японоведческой литературе не имелось вплоть до 1990 г., когда в Главной редакции восточной литературы издательства «Наука» вышла книга довольно большого объема (250 стр.) Э. В. Молодяковой и С. Б. Маркарян «Праздники в Японии». Я не могу в этом обзоре давать какую-либо оценку этой книге уже хотя бы по этическим соображениям, т. к. сам являюсь ее ответственным редактором, но и не упомянуть ее тоже не вправе. Публикация, посвященная своеобразным и красочным сторонам японской культуры, сильно повысила широкий читательский интерес к Японии, и в 2004 году оба автора вновь совместно опубликовали новую книгу «Мацури: традиционные праздники Японии».

Обе книги получили в целом положительные читательские отклики, хотя некоторые особо требовательные читатели и отмечали их недостаточную системность, произвольность в выборе материала для описания, а также определенную предвзятость и сухость изложения в той части, которая касается календарных, официальных и так называемых пролетарских праздников. Все же в целом, при всей своей определенной мозаичности, эти книги впервые открыли российскому читателю широту и разнообразие спектра японской праздничной культуры, как общенародных сезонных праздников, так и локальных, храмовых и связанных с местными историческими событиями, и даже с достопримечательностями отдельно взятых населенных пунктов. Многие читатели особо отмечали хорошо удавшиеся авторам яркие описания специфически детских праздников, как общенациональных (праздник девочек 3 марта и мальчиков 5 мая), так и характерных только для определенной области. Так, для северной Японии, с ее обильнейшими снегопадами, типичен праздник снега, когда дети сооружают для своих игр не только разные фигуры из снега, но и настоящие снежные хижины, очень похожие на знаменитые эскимосские «иглу».

К сожалению, ограниченный объем популярного издания не всегда давал авторам возможность в достаточной мере отразить всё многообразие этих увеселений, подчас принимающих не по-детски суровую форму. Поэтому иногда я позволю

себе дополнять материал входящих в данный обзор книг материалами собственных наблюдений. Так, 11 января 1997 года в городе Отару (о-в Хоккайдо) я мог наблюдать пробег юных дзюдоистов (в возрасте от 6 до 11 лет) местной начальной школы вокруг своего квартала. Дети пробежали по заснеженным улицам в легких хлопчатобумажных спортивных костюмах и босиком, при температуре 3–4 градуса ниже нуля, пока родители ждали их на финише в здании школы. Все были очень горды и счастливы. Это, конечно, был праздник, хотя и необычный, и не связанный, в отличие от большинства других, с какой-либо датой, личностью, легендой, мифом или божеством.

Для храмовых праздников, напротив, такая связь обязательна. Синтоистских храмов, как общепонских, так и местных — городских, сельских, квартальных, в Японии насчитывается свыше двухсот тысяч, и у каждого хотя бы раз в году бывает свой «мацури» — храмовый праздник. Все жители села или квартала как-то участвуют в его подготовке. В должный день нестройная толпа полуобнаженных молодых людей выносит из придела храма целый год ждавший там своего часа о-микоси, т. е. укрепленный на массивных брусках тяжеленный богато разукрашенный паланкин с символом объекта почитания, и не столько проходит, сколько с шумом и криком топчется с ним по окрестным улицам, пока дети с не меньшим шумом бегают со своим маленьким о-микоси. Тем временем на площадке или подмостках около храма актеры-любители начинают представление сато-кагура — юмористических сценок и скетчей, которые порой выходят далеко за рамки пристойности, чем явно противоречат обычно достаточно строгой, характерной для японцев сдержанной и скромной манере поведения.

Понятно, что культурный феномен таких масштабов как «мацури», не может быть достаточно полно охарактеризован в рамках популярной книжки. Он должен быть предметом целой серии исследований, многие из которых уже проведены в мировом японоведении, другие же продолжают проводиться. Тем не менее, работы указанных авторов дают широкому читателю основные ориентиры для понимания безбрежности океана японской праздничной культуры.

Следующий важный этап в ознакомлении русскоязычного читателя с разными аспектами японской культуры досуга обозначен появлением фундаментального труда Елены Эдмундовны Войтишек «Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония)». В отличие от С. Б. Маркарян и Э. В. Молодяковой, которые задолго до обращения к тематике праздников уже успели опубликовать немалое число работ по разным аспектам новейшей истории Японии, по демографии ее населения, по проблемам продовольственной безопасности и другим смежным вопросам, Е. Э. Войтишек с самого начала избрала предметом своих исследований традиционные игры. Первая ее книга «Карты «Ироха»: Старинная интеллектуальная японская игра» была объемом в 80 страниц (Войтишек 1999). Десятью годами позже вышла в свет ставшая ее основным трудом и фундаментом для ее докторской диссертации книга «Игровые традиции» (Войтишек 2009). За прошедшие годы и по сей день из-под пера Е. Э. Войтишек вышло еще немало работ, посвященных культуре досуга японцев и их соседей, в основном в ее интеллектуально-игровой форме. В Японии известны практически все игры, которые в ходу в европейских странах: и обычные четырехмастные карты, как в азартной, так и в стратегической категории, и шашки, и домино, и классические шахма-

ты, и нарды (они же трик-трак или back-gammon). Японский упрощенный вариант трик-трака под названием сугороку (т. е. 4–5–6) сейчас рассматривается как игра для детей младшего возраста, но в старину входил и в число придворных забав. Шахматы в Японии известны как в классическом, так и в японском варианте «сёги». Последние, также как и классические шахматы, исторически восходят к индийской чатуранге, но в них употребляются не точеные фигуры, а трапециевидные фишки с названиями фигур, написанными на них, и правила игры в них существенно видоизменены по сравнению с классическим вариантом. Так, в отличие от привычной нам разметки доски по схеме $8 \times 8 = 64$, доска для сёги обычно размечена по схеме $9 \times 9 = 81$, но по договоренности между игроками возможны и более обширные разметки, с соответственным увеличением численности основных фигур. Наконец, достаточно популярна в Японии и такая сложная и стопроцентно интеллектуальная игра, как «го», или «иго», насчитывающая в Китае несколько тысяч лет истории, а в XX в. распространившаяся в той или иной степени по всем странам мира. Сегодня и в Китае, и в Корее известны под разными названиями некоторые местные варианты этой игры, различающиеся по разметке доски и соответственно по числу фишек, но классический вариант, принятый в Японии, использует доску $19 \times 19 = 361$ и два комплекта черных и белых фишек, похожих на круглые плоские гальки. Игроки выкладывают их по очереди, стараясь создать конфигурации, затрудняющие выкладку фишек противника. Упрощенно говоря, смысл игры в го напоминает знакомую едва ли не всем нам с детства игру в «крестики-нолики».

Впрочем, самой массовой игрой рядовых японцев являются не эти игры, а банальные игровые автоматы «патинко», где игрок запускает шарик, и тот, прыгая по случайной сложной траектории со шпенёка на шпенёк, либо пропадает в утробе автомата, либо попадает в лузу, и тогда автомат отсыпает в лоток игроку сколько-то выигранных шариков. Каждый вечер по всем крупным городам Японии тысячи человек, не желающих давиться в забитой людьми электричке, предпочитают либо скоротать час пик с приятелями за рюмкой в ближайшем баре, либо в одиночку в салоне патинко. Игра на деньги в патинко запрещена, но если игроку удалось набрать достаточно много шариков, то он может обменять их на коробку конфет, блок сигарет или иной какой-либо не слишком дорогой приз. Впрочем, нередко тут же у дверей салона патинко вертятся некие подозрительные личности, готовые купить такой приз за полцены, чтобы тут же перепродать его за чуть более высокую цену.

Пик популярности игровых автоматов пришелся в Японии на конец XX в., затем их несколько потеснили такие технологические новинки, как разные виды анимэ, тамагочи, покэманы и т. п., но мода быстротечна, и каждая «хорошая» игрушка забывается, чтобы уступить место «еще более хорошей».

Го, сёги, и другие игры с расчерченной доской основаны на чисто рассудочной стратегии, исключаяющей какую-либо роль фактора случайности, везения, азарта, риска. В ряде других, менее распространенных, главным образом детских игр, этот фактор вводится с помощью броска игральной кости — кубика, на гранях которого набором точек обозначены числа от 1 до 6, определяющие следующий ход. Другой путь создания фактора случайности применяется в большинстве карточных игр. Это случайность и непредсказуемость размещения карт в хорошо перемешанной колоде, из которой ведётся раздача карт игрокам и их прикуп. Но есть одна суперазартная и чрезвычайно широко распространенная игра, в которой оба эти способа совмеща-

ются. Это маджонг, игра китайского происхождения, приобретающая к началу XX века общемировую известность. Есть несколько ее локальных вариантов, в том числе вьетнамский и корейский, но глобальное признание получил именно японский вариант, т. н. «риити-мадзян» (англ. «Reach majong»).

Впрочем, основной контент книги Е. Э. Войтишек посвящен не этим, подчас столь ярко драматически окрашенным забавам, а тем, что уже как минимум с позапрошлого века, а то и веками ранее связаны с гораздо более широким кругом дальневосточных культурных традиций, о чем будет сказано ниже.

По своему генезису маджонг (яп. мадзян) это карточная игра, но из соображений удобства и долговечности в ней используются не бумажные карты, а костяшки, несколько похожие по дизайну на кости домино. Первоначально они делались из кости, дерева, бамбука, а в настоящее время в основном из пластмассы. В японском (и международно признанном) мадзяне колода состоит из 144-х карт и восьми джокеров, которые чаще всего не используются. 108 карт принадлежат трем основным мастям (точки, цифры и бамбуки, но в своей книге Е. Э. Войтишек предпочитает называть точки дотами, а цифры — символами), по 36 в каждой масти, остальные 36 образуют несколько групп дополнительных категорий. Игроки сидят за квадратным столом, условно ориентированным по странам света, ведущий занимает восточную сторону, остальные трое соответственно по трем другим сторонам стола. Каждый играет сам за себя, стремясь набрать наиболее выигрышные комбинации, а в конце партии происходит подсчет очков. В целом игра напоминает по правилам покер или преферанс. Исторические предшественники маджонга (мадзяна) были играми с бумажными картами, возникшими в Китае (более всего на юге страны), начиная с конца эпохи Сун (XIII в. или даже ранее). Окончательный облик игры сформировался лишь во второй половине XIX века. По ряду причин маджонг в странах Восточной Азии содействует развитию лудомании, пожалуй, больше, чем другие аналогичные игры. Власть и закон по-разному относились к маджонгу в разных странах и в разное время. Мао Цзе-дун, например, считал его игрой, развивающей аналитическое мышление и ставил его в один ряд с другими высшими достижениями китайской цивилизации. С другой стороны, в кризисные периоды власти многих стран, как с коммунистическими, так и с фашистскими или милитаристскими режимами, в том числе и в Японии, неоднократно накладывали запрет на маджонг, как, впрочем, и на многие другие игры. Излишне говорить, что все эти запреты в конечном счете никакого эффекта не имели и только подогревали интерес играющей публики.

Трагические ситуации и зигзаги судьбы, связанные с азартными играми и крупными проигрышами, занимают немалое место в литературе стран Востока, как и в русской классической литературе. Однако, хотя в японской культуре (или, если угодно, антикультуре) суицидальные темы занимают исключительно важное место, все же неудачи в игре отходят, как их факторы, на задний план по сравнению с оскорбленной честью, провалом на экзаменах и т. д., тогда как в Китае дело обстоит скорее наоборот. Впрочем, эти социальные аспекты игровой культуры для дискурса Е. Э. Войтишек почти не имеют существенного значения, зато история рассматриваемого сюжета, как правило, освещается очень подробно. При этом текст Е. Э. Войтишек настолько насыщен важной информацией, что некоторые его отрывки в дальнейшем будет необходимо привести дословно.

Определенное внимание автор уделяет истории игральных карт на Западе. Скорее всего, игральные карты там сложились из гадательно-магических карт Таро (малого аркана), имеющих, по-видимому, весьма давнее древнеегипетское происхождение, где они рисовались на папирусе. Параллельно с этим в Китае уже с VII века можно говорить о разных играх и развлечениях, основанных на бумажках и дощечках с разнообразными рисунками и надписями. Практически все они вскорости проникали либо через Корею, либо напрямую в Японию, становясь, пусть иногда и ненадолго, модными в придворно-аристократических кругах, хотя за их пределы обычно почти не выходили. Такая ситуация продолжалась вплоть до первой половины XVI в., когда до Японии добрались португальцы. Это произошло уже через пару десятков лет после их закрепления в прибрежных районах Индии. Португальские, и отчасти испанские моряки и католические монахи-миссионеры были встречены с большим недоверием верховными властями Сёгуната, но нашли весьма радушный прием в княжествах Юга Японии. Владетели этих княжеств имели свои сепаратистские и междуособно-военные планы и намерения, в которых пришельцы со своим огнестрельным оружием могли бы оказаться существенной поддержкой.

Впоследствии все иностранцы (за исключением протестантов-голландцев) были изгнаны из Японии, а их сторонники и адепты из числа японцев были либо истреблены, либо ушли в глубокое подполье. Однако эти события имели своим результатом множество заимствований в языке и в материальной культуре, настолько глубоко усвоенных, что уже стали самими японцами рассматриваться как неотъемлемая часть японского культурного достояния. Сюда относятся и карточные игры, именно того типа, который был тогда распространен в Испании и Португалии. По аналогии с ними в XVII–XVIII вв. было создано и продолжает и ныне создаваться много разнообразных интеллектуальных карточных игр, которым и посвящена третья глава рассматриваемой книги. Эта глава занимает в книге Е. Э. Войтишек центральное место и из 210 страниц основного текста (без приложений) охватывает 98 страниц, т. е. почти половину.

Е. Э. Войтишек пишет в своем труде: «При наличии в японском языке нескольких заимствованных слов, которые в языке-оригинале имеют значение «игральная карта», их употребление различно. Так, слово кардо (от англ. Card) используется для обозначения европейских карточных игр и как понятие «открытка», «кредитка»; карутэ (от нем. Karte) обозначает медицинскую карту; каруто (от франц. Carte) обозначает меню в ресторане. При этом только португальское слово Carta (яп. карута) используется для обозначения карточных игр. К этому следует добавить, что в этом случае речь идет только о традиционных национальных играх типа карт с поговорками (ироха-карута), поэтических карт (ута-карута) и др. Кроме того, надо ещё упомянуть термин фуда («карточка», «бирка»), который используется в названиях карт в странах иероглифической дальневосточной культуры. В качестве примера можно привести цветочные карты (яп. хана-фуда, кор. хватху). Во всех остальных случаях, когда оригинальные для восточной культуры идеи оформляются с учетом дизайна четырех мастей европейских карт trump, в названии присутствует элемент торампу.

Сама идея карт, основанных как на традиционной линии развития, так и на линии развития с элементами заимствования, оказалась чрезвычайно плодотворной и привлекательной для восточного национального духа. В настоящее время в Японии и в Китае найдены новые интересные формы обучающе-познавательного про-

цесса с использованием разнообразных карт, имеющих отношение к литературе, истории, культуре, науке и искусству. Умение играть в интеллектуальные карточные игры зачастую подразумевает владение культурно-историческим контекстом и знание большого количества обычаев, касающихся материальной и духовной жизни китайского и японского народов и складывающихся на протяжении многих столетий» (Войтишек 2009: 68).

После этого краткого, но чрезвычайно важного для понимания центральной концепции рассматриваемой книги введения, ее автор переходит к основному тексту 3-й главы, который состоит из 5 параграфов. Параграфы эти суть: 1. Книгопечатание и литературные карточные игры, 2. Японские поэтические карты ута-карута, 3. Японские карты с пословицами ироха-карута, 4. Японские цветочные карты хана-фуда и их корейский вариант хватху, 5. Развитие карт в восточноазиатском регионе в XX–XXI вв.: тенденции, проблемы, перспективы.

В этих параграфах говорится не только об истории и специфике указанных игр, о способах и правилах их проведения, но и о тех достаточно обширных сферах культуры, к которым они имеют отношение. Так, в разделе об ута-карута довольно подробно охарактеризована история и специфика японского стихосложения, а говоря об ироха-карута, автор не только сообщает массу сведений о японском силлабании вообще, о сочинении «Ироха-ута» и его аналогах, о японской паремии и афористике, но и приводит немало конкретных пословиц и поговорок в их иероглифическом написании, и очень удачно найденные русские соответствия им. В итоге получается целый развернутый синопсис японской игровой, поэтической и паремической культуры.

Четвертая глава книги, значительно уступающая по размерам третьей главе, в основном заполнена историческим обзором развития таких форм праздничного поведения, как «застольные приказы», имеющие своей целью разнообразить процесс распивания крепких напитков во время пирушек, или же часто сопровождавшие не только такие пирушки, но и гораздо более рафинированные «тя-но-ю» (церемонии чаепития), состязания в отгадывании различных сортов чая, благовоний, компонентов возжигавшихся в ходе них ароматических свечей и тому подобных материалов, и вообще сходные состязательные упражнения. Несомненно, эти состязания также являются формой проведения досуга, однако в них отсутствует элемент азарта и риска, не говоря о какой-либо стратегии. По существу они близки обычным викторинам, хорошо знакомым российской смотрящей телевизор публике. Но в отличие от викторин они не могут быть осуществлены в одиночку, а требуют хотя бы небольшого коллектива. Кроме того, чаще всего эти забавы выступают не сами по себе, а как один из компонентов обширного комплекса застольных обычаев. Как правило, они требуют от участников тонкого развития вкуса и обоняния, а также неплохого знания разнообразных экзотических растительных ароматических веществ, помимо многогранных качеств вездесущего чая. Хотя этими способностями обладает далеко не каждый человек, и их реализация нередко требует довольно больших денежных затрат, тем не менее в отдельные периоды истории немалая часть японцев, преимущественно из самурайских и монашеских кругов, а также из подражавшей им буржуазии увлекалась таким своеобразным времяпрепровождением. В современной Японии оно иногда практикуется, но в целом не имеет широкого распространения. Кроме того, как уже было сказано, всё это должно рассматриваться не как самостоя-

тельные формы досуга, а скорее, как элемент, позволяющий как-то расцветить и разнообразить застолье. А это, как говорится, уже совсем другая история.

Понятно, что в «ироха-карута» или в «ута-карута» играют не ради выигрыша и уж конечно не на деньги, тем более что и выигрыш, и победителя в прямом смысле слова тут иногда даже трудно определить, а исключительно ради удовольствия, получаемого в процессе игры, от возможности блеснуть своей эрудицией или сообразительностью. В маджонг, напротив, играют исключительно на деньги, играть в маджонг просто ради удовольствия, пожалуй, показалось бы нелепо. В России, правда, среди молодых людей с нулевым финансовым и не очень высоким интеллектуальным статусом некоторое распространение имеет еще одна опция, а именно, игра на щелбаны, то есть щелчки по лбу, но в Японии мне её обнаружить не удалось.

В любом случае, в играх ради выигрыша большую роль наряду со стратегическим расчетом играет и просто везение, или, иначе говоря, счастье. Но счастье понимается не только как приумножение личного богатства; иные, довольствуясь очень скромным достатком, видят счастье в детях, их здоровье, их правильном моральном и физическом развитии. Многие видят счастье в успехах по службе или в творчестве. Для артиста главное счастье нередко состоит в масштабе собственной популярности, в том, что мы с недавних пор привыкли называть медийностью и в тому подобных вещах.

В Японии существует разнообразный и многоликий культ счастья, хотя, пожалуй, наибольшим удельным весом в этом сложном феномене, всё-таки, обладает именно материальный и непосредственно денежный успех. Недаром наибольшим распространением в изобразительном искусстве в качестве олицетворения счастья пользуется фигура весьма упитанного улыбающегося человечка с большим мешком за плечами или у ног. У персонажей китайского происхождения это просто мешок, а у исконно японских персонажей это соломенный тюк стандартных размеров, формы и объёма, т. н. коку, служивший в старой Японии вместительным для определенного количества зернового риса (180 литров). Именно в количестве коку риса измерялся до начала вестернизации Японии весь бюджет государства, все цены на недвижимость, налоги, долги, пенсии и прочие значительные выплаты.

Счастью («фуку») в его разнообразных проявлениях, его культу, символике, путям его достижения посвящена книга Анастасии Рюриковны Садовой (*Садова* 2020). Особенностью ее по сравнению с другими монографиями, рассматриваемыми в данном обзоре, является иллюстративное богатство. Иллюстрации здесь имеются почти на каждой странице, что делает эту книгу востребованной не только в познавательном, но и в чисто художественном плане. Эти красочные иллюстрации являются либо фотографиями, снятыми самим автором во время её длительной полевой работы во множестве городов и сел Японии, либо взяты из разнообразных японских интернет-ресурсов, что обязательно указывается в пояснительных подписях под иллюстрациями.

Книга А. Р. Садовой состоит из трех почти равновеликих глав, примерно по сто страниц в каждой. Она называется «Символика счастья в японской народной культуре и фольклоре», что, на мой взгляд, не вполне точно, хотя бы потому, что фольклор и есть народная культура, если и не вся в целом, то по крайней мере одна из важнейших её составных частей. Поэтому правильнее было бы говорить об образах добра

и счастья в японских поверьях, сказаниях и быту, что точно соответствует содержанию этих трех глав. Но это не столь уж важно. Важно то, что в своей совокупности контент этих глав позволяет достаточно полно обрисовать многогранное содержание понятия фуку, которое не вполне укладывается в семантику «счастья» в основных европейских языках и ближе стоит к русскому «благодать» или «баракат» в языках Ближнего Востока.

В Японии трудно провести чёткую грань между «высокой» религией и народными культурами. Точно также не всегда можно разграничить исполнение религиозного обряда и форму развлечения или проведения досуга, и это относится не только к Японии. В экскурсионном автобусе, совершающем объезд ряда известных храмов, могут быть и полные благоговения паломники, и вполне не религиозные люди, удовлетворяющие свой туристический интерес. Книги, о которых пойдет речь ниже, повествуют о божествах, мифах, обрядах, но одновременно в полной мере относятся и к культуре досуга.

В католицизме, православии, исламе большое место занимают понятия катарсиса, покаяния молитвенного рвения, которым сложно найти аналоги в синтоистской и буддийской культовой практике. Социологические опросы показывают, что более 70% японцев являются стихийными материалистами, т. е. не верят в существование каких-либо потусторонних сил. В то же время около 65% считают, что религия выполняет полезные функции в обществе, и более 90% родителей, независимо от конфессиональной принадлежности, неукоснительно выполняют обряды сити-го-сан и сэцубун.

Обряд сити-го-сан, что означает семь-пять-три, проводится с девочками, которым в текущем году исполнилось три года или семь лет, и с мальчиками, которым исполнилось пять лет. Можно сказать, что это своеобразный общий день рождения, но более важный, чем другие возрастные вехи. Первоначально он отмечался 15 ноября, но сейчас, когда большинство пап и даже некоторая часть мам работают по найму, его могут отмечать в любой свободный день, но чаще в воскресенье второй половины ноября. Маленьких героев торжества одевают в особые, чаще всего взятые напрокат очень нарядные, а главное, в совершенно взрослые костюмы и ведут в какой-нибудь ближайший синтоистский храм, где проводится соответствующая молитвенная служба об их здоровье, благополучии и счастливом будущем. Затем покупаются подарки, игрушки и специально изготовленные к этому празднику сладости, и далее чествуют детей дома, хотя в самое последнее время начинает распространяться практика устройства торжественного застолья в ресторане.

Существенно сложнее обряд сэцубун, который отмечается 3–4 февраля и связан с новогодними торжествами как их непосредственное продолжение. Этот обряд проводят как на дому, так и в различных крупных храмах, а иногда даже в некоторых рабочих помещениях, например, в торговых залах крупных магазинов и т. д. По случаю сэцубуна организуется целый ряд карнавальных мероприятий — разжигание костров, шуточные бесчинства устрашающе одетых ряженых, песенные выступления гейш и много чего другого. Но главное мероприятие этого праздника состоит в разбрасывании по разным углам жилого или храмового помещения поджаренных соевых бобов, которыми предположительно пугают прячущихся по углам бесов и прочих злокозненных тварей. При этом приговаривают «они ва сото, фуку ва ути», то есть «бесы вон, счастье в дом». Потом бобы собирают и съедают, причем каждый

человек должен съесть столько бобов, сколько ему в этом году исполняется лет. Дети обожают эти праздники, ждут их, готовятся к ним и пренебречь ими значило бы примерно то же, что для российского ребенка лишиться новогодней ёлки или для европейского ребенка остаться без празднования рождества.

Указанные обряды и обычаи реализуются на дому и в синтоистских храмах, посвященных самым разным божествам, с различными основными функциями. Но есть божества, занятые прежде всего распределением «фуку». Некоторым из них не строят или нечасто строят специальные храмы, но воздвигают во множестве их небольшие, а порой и очень большие, статуи и символы под открытым небом, чаще всего на перекрестках, а также у въездов на мосты, в ограде больших храмов, внутри торговых помещений и в самых неожиданных местах. Наибольшее внимание из них А. Р. Садокова уделяет Дзидзо, божеству индо-буддийского происхождения, (санскр. Кшитигарбха), которое в Японии приобрело новые, многочисленные и изначально, в Индии, совершенно ему не свойственные функции. Сходную метаморфозу претерпели в Японии и некоторые другие иноземные, индийские и китайские небожители. Из их массы в рассматриваемой здесь книге вполне ожидаемо немало места уделено группе из семи персонажей, один из которых, едва ли не самый значимый, женский. Это богиня Бэнтэн, чей образ восходит к индийской богине Сарасвати.

Благодаря своей употребляемости в искусстве мелкой пластики все они довольно широко известны за пределами Японии. Это Семь богов счастья, Ситифукудзин. Изображения этих богов, имеющих весьма разное происхождение, в виде статуэток, безделушек, брелоков, рисунков на вывесках, этикетках, открытках, на веерах, на ширмах, на обивочной ткани, и т. д. можно найти в Японии на каждом шагу, а имена их красуются в качестве брендов на самых разных товарах, например, на остро-солёных пикнулях из имбиря и корневищ лотоса, «фукудзин-дзукэ». Паломничествам к их особо известным храмам и изображениям, связанным с ними мифам, историям, поверьям и обычаям посвящена большая часть 1-й главы. Далее в ней частично говорится о некоторых амбивалентных и даже парадоксальных культах, вроде культа Бога бедности (Бимбо-гами), как своего рода антитезы культу богатства. Но более всего остальная часть этой, безусловно, самой важной главы книги отдана рассказу о боге риса — Инари и его неразлучной спутнице лисе.

Сегодняшняя Япония живет далеко не только лишь рисом единым. 70–80% основных видов сельхозпродукции — пшеницы, гречки, соевых бобов, мяса, сахара и пр. — завозится из-за рубежа. Но и сегодня правительство уделяет самое первостепенное внимание задаче самообеспечения страны рисом, видя в нем основу продовольственной безопасности. А еще лет полтора тому назад в рисоводстве и только в нем японцы видели основу основ всех сторон своего национально-го бытия. Поэтому понятно, почему из примерно двухсот тысяч синтоистских храмов более тридцати тысяч, т. е. 15% посвящено богу риса Инари.

Эти храмы легко узнать по ярко-красным воротам тории очень простого дизайна, причем иногда путь к храму ведет через целую анфиладу таких ворот, и по неизменным каменным статуям лис. Помимо главной функции обеспечения обильного урожая, тем или иным храмам приписывается еще много других свойств, разнообразие которых неисчислимо, но все они находят свое объяснение в местных легендах и преданиях.

Бог Инари — личность однозначно и сугубо положительная, чего нельзя сказать о его помощницах лисах. Помимо охраны урожая и истребления грызунов-

вредителей, они способны оборачиваться красивыми женщинами и в этом облике морочить голову людям, разыгрывая с ними всевозможные проделки, не приносящие, впрочем, серьезного вреда. А иногда, вступая с ними в любовную связь, они могут поступать и как примерные жены и любящие матери.

Вторая глава этой книги о счастье отдана магическим предметам — амулетам и талисманам. Обращения к богам и духам предполагают взаимоотношения личностей: человек просит бога дать ему счастье, а бог, как другая, более сильная личность, решает, стоит ли дать, или следует отказать. Талисман же ничего не решает, он служит всего лишь орудием исполнения желаний, более или менее действенным в зависимости от того, умело его используют или нет.

В Японии талисманы и амулеты можно видеть на каждом шагу. Амулеты называются «о-мамори», что значит просто защита, и их можно сравнить с русскими оберегами. Они должны защищать от злых духов и всякой нечисти, которой так много вокруг, что никаких бобов сэцубуна для неё не хватает. Другое дело талисманы: у японцев это понятие более широкое и обозначается словом «энгимоно», т. е. предмет судьбы. Разные энгимоно, которые носят на себе, зашивают в платье, вешают на специальные стойки в храме, написав на них послания богам, или ставят где-нибудь поближе ко входу в жилище или в лавку, должны, как магнитом, притягивать к себе деньги, здоровье, посетителей, покупателей и вообще все, что желательно привлечь.

Энгимоно получили широкое распространение главным образом в XVII–XVIII вв. и первоначально они были связаны с возросшей ролью храмов, как синтоистских, так и буддийских, в повседневной жизни, прежде всего, горожан. Крестьянам по-прежнему важно было лишь одно: чтобы побольше уродилось риса. С этим должны были справиться разные Инари вкупе со своими лисами. А торговцу в его лавке, ремесленнику в его мастерской и даже актеру на его подмостках очень хотелось иметь какие-то предметы, которые позволили бы ему сохранять при себе кусочки той благодати, источник которой находился в храме божества, покровителя его профессии. Чтобы это божество задобрить, лучше всего было бы пожертвовать храму что-нибудь ценное. Это могли быть либо посвящаемые божествам животные, главным образом лошади, а если на них средств не хватало, то хотя бы петухи и куры. При некоторых храмах до сих пор имеются стойла для посвященных их богам лошадей, а в главных храмах Японии до сих пор можно видеть разгуливающих по храмовой территории петухов и кур. Правда, этот обычай остался с древности только в немногих храмах, но зато в каждом синтоистском храме есть ворота «тории», а слово это значит «пробывание кур». Первоначально, очевидно, тории служили насестами. Что касается лошадей, то живых лошадей со временем всё чаще стали заменять их скульптурными или рисованными изображениями. Еще чаще храму можно было преподнести массивный бронзовый колокол или большой барабан. В более позднее время храмы стали активно торговать рисованными или изготовленными из простых материалов изображениями таких предметов, с каждым из которых была связана какая-то легенда об их чудотворной силе или о произошедших с ними чудесных событиях. В позднем средневековье сложился целый рынок талисманов, которыми активно торговали практически все крупные храмы, так что после каждого посещения храма прихожане могли унести с собой хотя-бы маленький и соответственно дешевый талисман или амулет — оберег.

Данная глава книги А. Р. Садовой полна увлекательными описаниями разных предметов и историческими рассказами о них, а также пословицами и поговорками, связанными с происхождением и действием различных энгимоно. Много таких легенд и мифов относится к рыбе тай (морскому окуню), одной из самых ценных промысловых рыб Японского моря. Её изображения могут быть и в виде малюсеньких керамических фигурок в 3–4 см величиной и в виде гигантских изображений на деревянном каркасе, обтянутом раскрашенной красной или черной тканью, в 5–6 м высотой и 15–18 м длиной. Такие изображения, подобно уже упоминавшимся о-микоси, носят многие десятки собравшихся вместе молодых мужчин, поскольку весят они тонну и больше. Их проносят по определенному маршруту, выносят на неглубоких участках в море, дают им поплавать на волнах прибоя, затем снова затаскивают на сушу.

Популярна история кошки Тама, которая спасла от гибели видного политического деятеля начала XVII в. Ии Наотака. Место захоронения этой кошки привлекает к себе множество паломников, а ее скульптурные изображения размером от 6–7 см до метра и больше можно найти и в гостиной комнате жилого дома и у входов в гостиницы и магазины. Эта кошка всегда сидит с поднятой лапкой, как сидела кошка Тама, предупреждая Ии Наотака о грозящей ему опасности. Этим жестом она приглашает войти в дом и само счастье, и удачу, и гостей, и постояльцев, и покупателей.

Таких талисманов и связанных с ними рассказов и поговорок великое разнообразие. Но особо следует остановиться на одном их типе, называемом «эма», то есть «нарисованная лошадь». Старинные эма представляли собой довольно большие картины, изображавшие стоящих или скачущих лошадей, но сейчас наряду с ними встречаются эма, на которых при сохранении традиционного названия встречаются цветы, листья и т. д. Многие известные храмы успешно торгуют самыми разными эма, как, впрочем, и обширным ассортиментом других энгимоно. В наши дни эма обычно имеют вид больших почтовых открыток, сделанных из толстой фанеры, и посетители храма, купив эма, пишут на обратной стороне дощечки просьбу к местному божеству и вешают эту дощечку на специальной стойке.

Покаюсь в одном прегрешении: когда у меня в Японии выдавались свободные полчаса, нередко я пользовался ими для того, чтобы зайти в безлюдный храм и почтить то, что написано на висящих на стойках эма. Конечно, нехорошо читать чужие письма, и я старался, чтобы никто не застал меня за этим занятием, но чего не сделаешь в интересах антропологической науки. Эти письма божествам с просьбами прихожан (или, скорее, прихожанок) были разного содержания, но по моим подсчетам более половины из них были написаны женщинами, просившими богов отвратить их мужей от повседневного пьянства. Примерно 20% просьб касалось сдачи вступительных или переходных экзаменов, а все прочие просьбы составляли менее оставшихся 20%.

С просьбами и желаниями, сопровождающими преподношение талисмана в форме краткой молитвы, можно оставлять не только энгимоно, но и мелкие приношения в виде игрушек, конфет и даже маленьких пакетиков фруктового сока около изваяний или символов божеств-защитников детей и в других местах, но все же это бывает реже, чем оставление эма, распространенное повсеместно.

Третья глава по своей тематике несколько диссонирует с предыдущими, поскольку целиком отдана описанию различных базаров. Их в Японии очень много, они организуются в регионах, где еженедельно, а где трижды в месяц по фиксированным датам.

Некоторые подобны барахолкам, где можно найти всё, что угодно, но есть и специальные овощные или рыбные. На базарах знакомятся, назначают свидания, обмениваются сплетнями и слухами, а в предпраздничные и особенно предновогодние дни ажиотажно закупают всевозможные параферналии, необходимые для праздника. Именно таким базарам, их истории, принятым на них нормам поведения, обычаям и связанным с ними сторонам ярмарочной досуговой жизни рядовых японцев посвящены заключительные страницы такой яркой и необычной книги А. Р. Садовой.

Такие формы досуга, как тя-но-ю, икэбана, оригами, конечно, принадлежат к светлым и радостным аспектам бытия. За вычетом драматических и даже порой трагических моментов, связанных с крупными проигрышами, сам факт участия в игре говорит об ожидании положительных эмоций. Таким же ожиданием радости проникнуты, разумеется, и все грани символики счастья. Но книга Д. А. Трынкиной «Японская демонология», которой завершается наш обзор, посвящена образам, поверьям и преданиям, вызывающим совсем иные чувства, такие как тревога, страх и даже ужас, или в лучшем случае брезгливость и омерзение. Так можно ли эту книгу ставить в один ряд с разобранными выше и имеет ли она какое-то отношение к культуре досуга? Однако вспомним праздник сэцубун. Его главный смысл — заманить счастье в дом. Но оно не войдет, если предварительно не заставить бесов выйти вон. И бесы в виде ряженых играют в этом празднике одну из ключевых ролей. Подумаем также, насколько беднее был бы досуг наших детей без Бабы-Яги, Бармалея и Карабаса-Барабаса, а нас самих — без фильмов Хичкока и Спилберга.

Во введении к книге автор говорит о том, как трудно в сознании японца провести грань между богами, демонами, душами живших некогда людей и даже душами животных, растений и различных предметов. Она пытается дать по возможности четкие определения таких ключевых понятий, как «они» — черти, «ёкай» — духи, «юрэй» — призраки и пр., хотя в каждом случае найти полный русский эквивалент бывает трудно. Именно «они» являются предметом изгнания в обряде сэцубун, но форм и разновидностей их очень много. Не менее популярными персонажами фантастических рассказов и поверий бывают животные-оборотни, прежде всего лисы и тануки. О лисах читатель уже знает из разбора предыдущей книги, но найдет здесь много нового, особенно касательно их амбивалентности. О тануки же следует сказать особо. Это животное семейства псовых, которое вслед за англоязычными авторами часто путают с барсуком или енотом. Енотов в Японии нет, а барсуки всем хорошо знакомы и называются иначе, а именно анагума, т. е. «норные медведи». Тануки обычны почти везде в лесах Восточной Азии, в том числе и на российском Дальнем Востоке. Но только в Японии это любимый персонаж фольклора. Его чучела и изображения можно встретить повсюду, и чаще всего с большой бутылкой в лапах, ибо он заядлый любитель выпить. Спьяну он вечно попадает впросак и бывает бит или покусан собаками. В общем, это трикстер, но трикстер глуповатый и невезучий. К волшебным животным-оборотням относятся также кошки, змеи и пауки. Они более однозначно вредоносны, чем лисы и тануки, но характерно, что и им присуща способность платить добром за добро. То есть ключевое понятие японской этики, он-гаэси, возвращение благоденствия, раскрывается и здесь в полной мере.

Остальная часть книги Д. А. Трынкиной посвящена в основном разным ёкай и юрэй, сказания о которых послужили базой для известных литературных и художественных произведений. Подобные персонажи и сюжеты берутся не только

из фольклора прошлого и позапрошлого века, но и прямо из нынешней повседневности — мчащаяся навстречу катастрофе электричка вдруг исчезает, а после находят на путях сбитую лису, красивая девушка снимает медицинскую маску, и вдруг обнажается страшный оскал ведьмы, и так далее. В общем, эта книга — не только синопсис и анализ тем этнологической традиционной демонологии, но и показ тенденций ее дальнейшего развития.

Подводя итоги, можно сказать, что мы видим, как рядом с высокоразвитыми школами отечественного экономического и политического японоведения формируется новое направление — этнолого-антропологическое изучение комплекса японской народной гуманитарной культуры.

Научная литература

- Арутюнов С. А., Рыжакова С. И. Культурная антропология. М.: Издательство «Весь Мир» 2004.
- Арутюнов С. А. Вражда без конца и без края // Иностранная литература. 2009, № 11. С. 251–257.
- Войтишек Е. Э. Карты Ироха. Старинная японская интеллектуальная игра. Новосибирск: Изд-во Института археологии и этнографии СО РАН (ИАЭТ), 1999.
- Войтишек Е. Э. Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония). Новосибирск: Изд-во Института археологии и этнографии СО РАН (ИАЭТ), 2009.
- Культура 1983 — Культура жизнеобеспечения и этнос. Под ред. С. А. Арутюнова и Э. С. Маркаряна. Ереван: Издательство АН Армянской ССР, 1983.
- Маркарян Э. С. Очерки теории культуры. Ереван: Издательство АН Армянской ССР, 1969.
- Мкртумян Ю. И. Основные компоненты культуры этноса // Методологические проблемы исследования этнической культуры. Ереван: Издательство АН Армянской ССР, 1978.
- Молодякова Э. В., Маркарян С. Б. Праздники в Японии. М.: Наука, 1990.
- Молодякова Э. В., Маркарян С. Б. Мацури: традиционные праздники Японии. М.: Наука; Главная редакция восточной литературы, 2004.
- Садоква А. Р. Символика счастья в японской народной культуре и фольклоре. М.: Издательство восточной литературы, 2020.
- Трынкина Д. А. Японская демонология. М.: Ломоносовъ, 2021.

References

- Arutjunov, S.A., Ryzhakova, S.I. 2004. *Kul'turnaja antropologija* [Cultural Anthropology]. Moskva: Izdatel'stvo "Ves' Mir".
- Arutjunov, S.A. 2009. *Vrazhda bez konca i bez kraja* [Enmity with no end in sight]. *Inostrannaja literatura*. 11: 251–257.
- Arutjunov S. A., Je. S. Markarjan (ed.). 1983. *Kul'tura zhizneobespechenija i jetnos* [Culture of Life Support and Ethnicity]. Erevan: Izdatel'stvo Akademii nauk Armianskoi SSR.
- Markarjan, Je.S. 1969. *Oчерки теории kul'tury* [Essays on the Theory of Culture]. Erevan: Izdatel'stvo Akademii nauk Armianskoi SSR.
- Mkrtumjan, Je.S. 1978. *Osnovnye komponenty kul'tury jetnosa* [The Basic Components of Ethnic Culture]. In *Metodologicheskie problemy issledovanija jetnicheskoi kul'tury* [Methodological Problems of Researching Ethnic Culture]. Erevan: Izdatel'stvo Akademii nauk Armianskoi SSR.
- Molodjakova, Je.V., Markarjan, S.B. 1990. *Prazdniki v Japonii* [Holidays in Japan]. Moskva: Nauka.
- Molodjakova, Je.V., Markarjan S. B. 2004. *Macuri: tradicionnye prazdniki Japonii* [Matsuri: Japan's traditional holidays]. Moskva: Nauka; Glavnaja redaktsiia vostochnoi literatury

- Sadokova, A.R. 2020. *Simvolika schast'ja v japonskoj narodnoj kul'ture i fol'klore* [Symbolism of happiness in Japanese folk culture and folklore]. Moskva: Izdatel'stvo vostochnoi literatury.
- Trynkina, D.A. 2021. *Japonskaja demonologija* [Japanese Demonology]. Moskva: Lomonosov.
- Vojtishek, E. Je. 1999. *Karty Iroha. Starinnaja japonskaja intellektual'naja igra* [Iroha Cards. An ancient Japanese intellectual game]. Novosibirsk: Izdatel'stvo Instituta arkheologii i etnografii Sibirskogo otdeleniia RAN.
- Vojtishek, E. Je. 2009. *Igrovyje tradicii v duhovnoj kul'ture stran Vostochnoj Azii (Kitaj, Koreja, Japonija)* [Gaming traditions in the spiritual culture of East Asian countries (China, Korea, Japan)]. Novosibirsk: Izdatel'stvo Instituta arkheologii i etnografii Sibirskogo otdeleniia RAN.