

УДК 316.722

DOI: 10.34670/AR.2026.53.81.010

## Трансформация христианской эсхатологии и демонологии в японской массовой культуре

**Рубцова Анна Васильевна**

Магистрант,  
Санкт-Петербургский государственный университет,  
199034, Российская Федерация,  
Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7-9;  
e-mail: anna.rubtcova@bk.ru

### Аннотация

В статье рассматривается проблема рецепции христианских религиозных символов, эсхатологических концепций и демонологии в современной японской массовой культуре (манга и аниме). На материале произведений «Евангелион», «Берсерю», «Сага о Винланде» и других проводится философско-религиоведческий анализ механизмов культурной адаптации и синкретизма. В качестве теоретико-методологической основы используются концепции «Вернакулярной религии» (Дж. Б. Томас) и «Базы данных» (Х. Адзума). Выявлено, что христианство в японском контексте функционирует не как конфессиональная практика, а как семиотическая система, подвергающаяся секуляризации и гибридизации с буддийскими и синтоистскими концепциями. Автор предлагает типологию режимов репрезентации религиозного (декоративный, экзистенциальный, исторический, демонологический). Делается вывод о том, что религиозные символы в виртуальных мирах японской культуры становятся универсальным языком для кодирования экзистенциального ужаса и этических дилемм в постсекулярном обществе.

### Для цитирования в научных исследованиях

Рубцова А.В. Трансформация христианской эсхатологии и демонологии в японской массовой культуре // Культура и цивилизация. 2026. Том 16. № 3А. С. 97-104. DOI: 10.34670/AR.2026.53.81.010

### Ключевые слова

Японская массовая культура, аниме, манга, христианство, эсхатология, демонология, синкретизм, секуляризация, вернакулярная религия, постсекулярное общество, экзистенциальный ужас, семиотическая система.

## Введение

В условиях глобализации и постсекулярного поворота в гуманитарных науках актуализируется вопрос о трансформации религиозного сознания в виртуальных пространствах массовой культуры. Японская анимация (аниме) и комиксы (манга) представляют собой уникальный пример для исследования механизмов перехода религиозных символов из конфессионального контекста в секулярный. Несмотря на то, что христианство в Японии исповедует менее 1% населения, христианская символика, эсхатология и демонология занимают важное место в визуальном и нарративном коде многих ключевых произведений [Thomas, 2012, p. 70].

Современная японская массовая культура, представленная преимущественно анимацией (аниме) и комиксами (манга), представляет собой сложный многослойный феномен, в котором переплетаются художественные, философские и религиозные идеи. Согласно исследованиям Е.Л. Катасоновой, японская массовая культура возникла на стыке традиционных национальных художественных жанров и заимствованных элементов, пройдя путь от культуры Эдо до постиндустриального общества. Ключевой характеристикой этого процесса является способность японцев «...перенимать из-за рубежа только то, что отвечало их традициям, отвергая все то, что им противоречило, и ассимилируя все лучшее и передовое с исконно национальным» [Катасонова, 2012, с. 16].

В контексте религиозной тематики это проявляется в виде глубокого синкретизма, где христианство, проникшее в Японию еще в XVI веке, часто функционирует не как догматическая система, а как набор символов, обозначающих западную цивилизацию или служащих для выражения авторской философии.

Проблема исследования заключается в противоречии между онтологическим статусом христианских символов в западной традиции и их функционированием в японской культурной среде, где они подвергаются десакрализации и синкретическому переосмыслению. Цель статьи — выявить специфику рецепции христианства и христианской демонологии в японской массовой культуре через призму философии религии, определив функциональную нагрузку религиозных образов в нарративной структуре.

Объектом исследования выступают тексты японской манги и аниме-адаптации второй половины XX — начала XXI веков. Предметом исследования — способы репрезентации, трансформации и интерпретации христианских догматов, образов демонов и концепции загробного воздаяния.

## Модели и методы

Теоретико-методологическую основу исследования составляют концепции «Вернакулярной религии» (Дж. Б. Томас) и «Базы данных» (Х. Адзума). Д.Б. Томас в своей работе «Опираясь на традиции» («Drawing on Tradition») предлагает использовать понятие «вернакулярной религии» (vernacular religion) для обозначения перевода религиозных концепций на локальные языки и мировоззрения, делая их понятными и значимыми для конкретных субкультур [Thomas, 2012, p. 13–14]. В этом контексте манга и аниме выступают как посредник, осуществляющий «пересоздание религии» (recreating religion). Как отмечает Томас, «...«пересоздание» можно и нужно читать в обоих смыслах (пересоздание как развлечение (recreation) и пересоздание как воссоздание (re-creation))» [Thomas, 2012, p. 14].

Таким образом, с одной стороны, это создание развлекательного контента (аниме и манги), с другой – повторное создание или переосмысление религиозных смыслов, которое происходит в данных продуктах японской поп-культуры.

Репрезентация христианства в Японии не может быть понята вне исторического контекста, характеризующегося чередованием периодов заимствования и отторжения. При этом христианство, проникшее в Японию еще в XVI веке, но запрещенное до 1873 года, в массовой культуре часто функционирует не как догматическая система, а как набор символов, обозначающих западную цивилизацию или служащих для выражения авторской философии [Райт Дж., 2025]. Феномен «скрытых христиан» периода Эдо заложил основу для синкретического смешения образов, где христианские молитвы трансформировались под влиянием буддийской терминологии [Turnbull, 2001]. Это сформировало устойчивый механизм культурной адаптации, при котором религиозные образы отделяются от догматического содержания. Значение данного процесса подчеркивается в работах японского культуролога Адзумы Хироки,

Концепция «Базы данных» Адзумы Хироки формируется в прямом диалоге с философией Александра Кожева (А.В. Кожевникова), в частности с его работой «Введение в чтение Гегеля: лекции по феноменологии духа» (1947). Кожев писал, что люди, живущие в условиях современного капитализма, – это просто животные, возвращающиеся к животному состоянию без какого-либо человеческого, исторического и/или диалектического самосознания [Azuma, 2016]. Адзума принимает этот диагноз, но предлагает его переосмысление. Вместо образа «простого животного» Адзума предложил: «называть таких людей «животными базы данных» (database animal) – животными, которые используют в качестве основы или платформы для квазиполитического общения не всеобъемлющее повествование (то есть полис), а совокупность различных культурных представлений (например, фильмов, музыки, аниме и т. д.)» [Azuma, 2016].

Таким образом, вместо идеологий и религий как объединяющих структур, общество начинает функционировать на основе «базы данных» как накопленного массива культурных элементов, из которых пользователи комбинируют новые смыслы. Сам Адзума применил эту концепцию к изучению аниме-культуры отаку [Azuma, 2009]. Отаку – это фанаты, [слишком] глубоко увлеченные аниме или мангой. В Японии данный термин носит негативный оттенок, смысл которого можно передать словосочетанием «помешанный фанат». Потребители культуры (включая отаку) не ищут оригинальности или глубины содержания, они просто выбирают понравившиеся элементы из «базы» и рекомбинируют их, создавая новые произведения.

Концепция Адзумы объясняет, почему христианские эсхатологические мотивы могут свободно комбинироваться с буддийскими или синтоистскими концепциями. Религиозные символы воспринимаются потребителями не как целостные доктрины, а как отдельные элементы, комбинируемые для создания нужного эффекта. Крест может означать не искупление, а магическую защиту или элемент дизайна. Томас развивает эту мысль, вводя понятие «шукё асоби» (shūkyō asobi — религиозная игра). Это понятие подчеркивает игровую природу взаимодействия с религиозным контентом: авторы «играют» с религиозными схемами, модифицируя их, а аудитория может относиться к продукту одновременно как к шутливому (facetious) и благоговейному (pious) [Thomas, 2012, p. 16]. Таким образом возникает синкретизм верований и формирование гибридной демонологии, где буддийские концепции ада и демонов накладываются на христианские образы Сатаны и Геенны. Фундаментальное различие между

этими системами стирается: буддийский ад как временное место очищения кармы смешивается с христианским представлением об аде как месте вечного наказания.

Для анализа механизмов визуализации сакрального в аниме и манге целесообразно выделить три уровня функционирования религиозной символики, что является методологической основой для исследования трансформации эсхатологических и демонологических мотивов [Райт, 2025]:

1. Визуальный уровень: Религиозные символы (например, крест) используются как декорация без отсылки к первоначальной философии.

2. Сюжетообразующий уровень: Религиозные мотивы становятся движущей силой истории.

3. Смыслообразующий уровень: Происходит философская рефлексия о грехе, воздаянии, ценностях жизни и пути очищения.

Данную классификацию можно дополнить предложением Томаса учитывать при анализе технические аспекты медиа, способствующие формированию «религиозных установок сознания». Автор выделяет два ключевых процесса: закрытие/смысловое замыкание (closure) и композитинг (compositing). Закрытие/смысловое замыкание - процесс, при котором читатель манги мысленно заполняет пропуски между соседними панелями, додумывая действия, движения, эмоции и события, не показанные напрямую художником; приём основан на экономии изобразительных средств и предполагает активное участие зрителя в воссоздании целостности повествования между вымышленным и эмпирическим мирами, что аналогично «добровольному приостановлению неверия» в религии [Thomas, 2012, p. 27-28]. Композитинг предполагает использование многослойности изображения, которое создает иллюзию глубины и движения в аниме. Это позволяет режиссерам манипулировать сознанием аудитории, скрывая или выявляя определенные слои значений, включая религиозные [Thomas, 2012, p. 28]. Таким образом, техническая природа манги и аниме сама по себе способствует «анимации» образов — воображаемому оживлению инертных изображений, что сближает восприятие вымышленных персонажей с религиозным почитанием икон или статуй [Thomas, 2012, p. 28]. С помощью новых технических средств древние традиции продолжают жить в новой форме, сохраняя свою символическую и духовную силу, но адаптируясь к запросам современной глобализированной аудитории [Райт, 2025].

Эмпирическую базу составили произведения Х. Анно («Евангелион», 1995-1996), К. Миуры («Берсерк», 1989 –наст.вр.), М. Юкимуры («Сага о Винланде», 2005 –наст.вр.), Мокумокурэн («Лето, когда умер Хикару», 2021-наст.вр.) Эмпирическая база исследования формировалась на основе следующих принципов:

- 1) Произведения охватывают период с 1989 по настоящее время, что позволяет проследить эволюцию репрезентации христианских мотивов на протяжении более 35 лет.
- 2) Жанровое разнообразие. В корпус включены произведения различных жанров: жанр меха («Евангелион»), тёмное фэнтези («Берсерк»), историческая манга («Винланд»), психологический хоррор («Хикару»), что обеспечивает жанровую репрезентативность выборки.
- 3) Все произведения являются знаковыми для японской индустрии и оказали влияние на последующие работы в жанре. Все кроме аниме-сериала «Евангелион» продолжают издаваться и в настоящее время, но «Евангелион» продолжил свое существование в виде франшизы. В 2025 году зафиксировано не менее 13 крупных международных коллабораций франшизы «Евангелион», что обусловлено 30-летним юбилеем сериала [Evangelion:30+, 2025].

## Результаты

На основе проведенного анализа корпуса произведений и с учетом вышеописанных уровней функционирования символики, выявлено четыре основных режима репрезентации христианства в японской манге и аниме.

### *1. Декоративно-эстетический режим (Визуальный уровень).*

Ярким примером служит «Евангелион» Хидэаки Анно. Несмотря на обильное использование терминологии (Ангелы, Адам, Ева, Копье Лонгина), религиозная символика здесь лишена теологического содержания и служит для создания эффекта «священного ужаса» [Афанасов, 2019]. Концепция «Комплементации человечества» представляет собой секуляризованную версию апокалипсиса, где вместо христианского воскресения плоти предлагается растворение индивидуальных границ, что ближе к гностическому мифу о возвращении в Плерому. Здесь работает механизм композитинга, показанный Томасом: наслаивание религиозных образов создает глубину смысла, который, однако остается на уровне эстетики, не требуя конфессиональной принадлежности зрителя.

### *2. Философско-экзистенциальный режим (Смыслообразующий уровень).*

В манге «Берсерк» Кэнтаро Миуры христианские мотивы интегрированы в фундаментальную онтологию мира. Произведение поднимает острые вопросы теодицеи — оправдания Бога перед лицом зла. Мир «Берсерка» характеризуется отсутствием благого божества: высшей инстанцией выступает демоническая иерархия Длани Господней. Концепция «Клейма Жертвы» инвертирует христианские стигматы: знак, визуально отсылающий к ране Христа, становится источником проклятия. Это демонстрирует механизм трансформации сакрального в профанное через инверсию функции символа. Закрытие/смысловое замыкание, по Томасу, в данном случае работает на усиление эмпатии к страданию героя, воспринимаемому как религиозная жертва.

### *3. Историко-религиозный режим (Сюжетобразующий и смыслообразующий уровни).*

«Сага о Винланде» Макото Юкимуры представляет редкий пример исторически достоверной репрезентации. Центральным понятием является метанойя — глубокое духовное обращение, ведущее к отказу от насилия. Произведение демонстрирует, что при обращении к историческому материалу японские авторы способны преодолевать барьер экзотизации и обращаться к догматическому содержанию вероучения. Здесь религиозная игра (*shūkyō asobi*) уступает место серьезному философскому исследованию этики христианства.

### *4. Демонологически-эсхатологический режим (Смыслообразующий уровень).*

В произведениях жанра хоррор, таких как «Лето, когда умер Хикару», христианская демонология используется для кодирования экзистенциального ужаса. Несмотря на отсутствие прямой библейской цитатности, визуальная и нарративная логика произведения допускает интерпретацию через призму концепции «Геенны огненной». Этот режим наиболее полно раскрывает потенциал синкретизма, смешивая западные эсхатологические страхи с восточной онтологией духа.

В современной японской анимации наблюдается тенденция к секуляризации эсхатологических концепций. Традиционное христианское понимание ада трансформируется в категорию экзистенциального или психологического состояния. Выделяются два подхода, визуальная дифференциация которых очевидна благодаря техникам композитинга:

1. Ад как психологическая проекция. В «Евангелионе» и «Лете, когда умер Хикару» концепция ада переносится в плоскость человеческой психики. Инструментарий или контакт с

сущностью интерпретируются как угроза растворения индивидуальности или распада личности. Психологический ад передается через абстрактные образы и искажение перспективы.

2. Ад как метафизическая реальность. В «Берсерке» восстанавливается онтологический статус ада. Демонические сущности существуют объективно, а ритуал Затмения функционирует как реальное перемещение в инфернальное измерение. Ад здесь — это место причинности (Causality), где действуют свои законы метафизики, что ближе к традиционной христианской космологии. Метафизический ад визуализируется через конкретную телесность и монструозность.

Это подтверждает, что секуляризация ада в аниме не означает полного отказа от метафизики, но создает спектр интерпретаций, адаптируемых под нужды нарратива. Проведенный анализ подтверждает тезис о том, что христианская демонология стала универсальным языком для описания экзистенциального ужаса в глобальной культуре, преодолевая религиозные границы.

## Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Христианство в японской манге и аниме функционирует преимущественно как семиотическая система, а не конфессиональная практика. Религиозные символы подвергаются десакрализации и интегрируются в локальную систему ценностей через механизм синкретизма и концепцию «вернакулярной религии».

2. Выявленная типология режимов репрезентации (декоративный, экзистенциальный, исторический, демонологический) демонстрирует спектр способов адаптации западных теологем под локальные нарративные потребности, коррелируя с уровнями визуализации сакрального (от декора до смысла).

3. Интерпретация демонологии подтверждает универсальность христианских эсхатологических образов для кодирования ужаса потери идентичности даже в отсутствие прямой библейской цитатности. Технические аспекты производства анимации - закрытие/смысловое замыкание и композитинг - усиливают воздействие этих образов, формируя религиозные установки сознания.

4. Секуляризация ада в японской культуре проявляется в двойственности подхода: от психологизации инфернального до восстановления его метафизического статуса в жанре темного фэнтези.

Таким образом, религиозные мотивы в японской массовой культуре остаются мощным ресурсом для создания смыслов, преодолевая границы конфессиональной принадлежности и становясь частью глобального философского дискурса о природе зла, смерти и человеческого существования. Дальнейшее исследование может быть направлено на анализ рецепции данных образов аудиторией за пределами Японии, что позволит выявить степень универсальности предложенной типологии.

## Библиография

1. Афанасов Н. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме Neon Genesis Evangelion // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. Т. 37, № 3. С. 124-148.
2. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальных мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература РАН, 2012. 383 с.

3. Райт Дж. Репрезентация религиозных элементов в произведениях японской анимации // Японская поп-культура в современном мире. Часть 3: Аниме и манга — флагманы японской поп-культуры [Видео]. Материалы научной конференции «Японская популярная культура в современном мире», 15-16 октября 2025 года. М.: Институт востоковедения РАН, 2025. С. 1-16.
4. Azuma H. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis, 2009. 208 p.
5. Azuma H. Not Political, but Database, Animals: Towards a political semi-transparent interface. Presentation at the Institute of Network Research conference, October 16, 2016 [Электронный ресурс] // CAA-INS Institute of Network Research. URL: <https://www.caa-ins.org/archives/429> (дата обращения: 06.03.2026).
6. *Evangelion:30+* // официальный портал 30-летия франшизы [Электронный ресурс] / Studio Khara. [2024-2026]. URL: <https://30th.evangelion.jp/> (дата обращения: 06.03.2026).
7. Thomas J. B. *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Honolulu, 2012. 216 p.
8. Turnbull S. *Japan's Hidden Christians: 1549-1999*. London: Curzon, 2001. 224 p.

## Transformation of Christian Eschatology and Demonology in Japanese Mass Culture

**Anna V. Rubtsova**

Master's Student,  
Saint Petersburg State University,  
199034, 7-9, Universitetskaya embankment,  
Saint Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: [anna.rubtcova@bk.ru](mailto:anna.rubtcova@bk.ru)

### Abstract

The article examines the problem of the reception of Christian religious symbols, eschatological concepts, and demonology in contemporary Japanese mass culture (manga and anime). Based on such works as "Evangelion," "Berserk," "Vinland Saga," and others, a philosophical and religious studies analysis of the mechanisms of cultural adaptation and syncretism is carried out. The concepts of "Vernacular Religion" (J.B. Thomas) and "Database" (H. Azuma) are used as a theoretical and methodological foundation. It is revealed that Christianity in the Japanese context functions not as a confessional practice, but as a semiotic system undergoing secularization and hybridization with Buddhist and Shinto concepts. The author proposes a typology of modes of representation of the religious (decorative, existential, historical, demonological). It is concluded that religious symbols in the virtual worlds of Japanese culture become a universal language for encoding existential horror and ethical dilemmas in post-secular society.

### For citation

Rubtsova A.V. (2026) Transformatsiya khristianskoy eskhatologii i demonologii v yaponskoy massovoy kulture [Transformation of Christian Eschatology and Demonology in Japanese Mass Culture]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 16 (3A), pp. 97-104. DOI: 10.34670/AR.2026.53.81.010

### Keywords

Japanese mass culture, anime, manga, Christianity, eschatology, demonology, syncretism, secularization, vernacular religion, post-secular society, existential horror, semiotic system.

---

## References

1. Afanasov, N. (2019). *Messiya v depressii: religiya, fantastika i postmodern v anime Neon Genesis Evangelion* [The depressed messiah: Religion, fantasy, and postmodernism in the anime Neon Genesis Evangelion]. *Gosudarstvo, religiya, tserkov' v Rossii i za rubezhom*, 37(3), 124-148.
2. Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press.
3. Azuma, H. (2016, October 16). Not Political, but Database Animals: Towards a Political Semi-Transparent Interface [Conference presentation]. Institute of Network Research conference. <https://www.caa-ins.org/archives/429>
4. *Evangelion:30+*. (n.d.). Official portal of the franchise's 30th anniversary. Studio Khara. Retrieved March 6, 2026, from <https://30th.evangelion.jp/>
5. Katasonova, E. L. (2012). *Yapontsy v real'nom i virtual'nykh mirakh: ocherki sovremennoy yaponskoy massovoy kul'tury* [The Japanese in the real and virtual worlds: Essays on contemporary Japanese popular culture]. *Vostochnaya literatura RAN*.
6. Thomas, J. B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawai'i Press.
7. Turnbull, S. (2001). *\*Japan's Hidden Christians: 1549-1999\**. Curzon.
8. Wright, J. (2025). *Reprezentatsiya religioznykh elementov v proizvedeniyakh yaponskoy animatsii* [Representation of religious elements in Japanese animation]. In *\*Yaponskaya pop-kul'tura v sovremennom mire. Chast' 3: Anime i manga flagmany yaponskoy pop-kul'tury\** (pp. 1-16). Institut vostokovedeniya RAN.