

## Концепция «Пограничья» в мистических сериалах Южной Кореи и Японии

**Аннотация:** Статья посвящена исследованию трансформации термина «Пограничье» в контексте современной массовой культуры, особенно в жанрах фантастики и фэнтези. Традиционно ассоциируемое с географическим, экономическим и политическим контекстами, понятие «пограничья» обретает новое значение как зона между миром живых и миром мертвых. Тема загробной жизни и смерти рассматривается через призму культурно-исторического контекста, начиная с ранних религиозных и мифологических представлений и заканчивая современными интерпретациями в литературе, кино и видеоиграх. Особое внимание уделено эволюции образа загробного мира в азиатской культуре, где традиционные верования переплетаются с элементами западной цивилизации, создавая уникальные и самобытные произведения искусства. Рассматриваются два основных подхода к изображению «Междумирья»: как четкой структуры с установленными правилами и как состояния неопределенности. Обсуждается влияние массовой культуры на формирование новых взглядов на смерть и посмертное существование, подчеркивается важность изучения культурных представлений о загробной жизни для понимания человеческой природы и общества в целом.

**Ключевые слова:** пограничье, междумирье, загробная жизнь, загробный мир, тема смерти

## The Concept of “Borderland” in the Mystery Series of South Korea and Japan

**Abstract:** The article is dedicated to the study of the transformation of the term “Borderland” in the context of contemporary mass culture, particularly in the genres of science fiction and fantasy. Traditionally associated with geographical, economic, and political contexts, the concept of “Borderland” acquires new meaning as a zone between the world of the living and the world of the dead. The theme of the afterlife and death is examined through the lens of cultural and historical context, ranging from early religious and mythological representations to contemporary interpretations in literature, film, and video games. Special emphasis is placed on the evolution of the image of the afterlife in Asian culture, where traditional beliefs intertwine with elements of Western civilization, creating unique and original works of art. Two main approaches to depicting the “Borderland” are considered: as a clear structure with established rules and as a state of uncertainty. The influence of mass culture on the formation of new perspectives on death and posthumous existence is discussed, highlighting the importance of studying cultural representations of the afterlife for understanding human nature and society as a whole.

**Key words:** borderland, afterlife, theme of death

Термин «пограничье» традиционно вызывает ассоциации прежде всего с географией, затем приходят в голову другие представления, связанные с экономикой, политикой и, возможно, юриспруденцией. Однако в современной массовой культуре, особенно в произведениях в жанре фантастики или фэнтези (и смежных с ними), он все чаще приобретает другое, новое для себя значение. «Пограничье» становится зоной между двумя мирами, чаще всего — мертвых и живых.

Тема смерти и жизни после смерти волнует людей уже многие века. Идея загробной жизни — это не просто религиозный догмат или литературный оборот. Это основополагающее убеждение человека, пронизывающее культуру, начиная с первобытных обрядов и заканчивая современными произведениями искусства. Оно является одним из ключевых отличительных признаков культуры, формируя уникальную систему ценностей и верований<sup>1</sup>. Жизнь после смерти — одно из самых древних и распространенных

верований человечества, отраженное в культуре и религиях всего мира. И хотя конкретные представления о загробном мире значительно варьируются от народа к народу и от конфессии к конфессии, сама идея его существования уходит корнями в столь глубокую древность, что мы с трудом можем себе ее представить. Как отмечает Д. Фейблман, ранние археологические находки, свидетельствующие о существовании захоронений и погребальных ритуалов, относят нас к мезолиту<sup>2</sup>. Это говорит о том, что зачатки веры в посмертное существование появились задолго до возникновения сложных социальных и религиозных структур. Но что представляли себе наши далекие предки, когда совершали сложные погребальные обряды, отправляя умерших в последний путь? Древнейшие понятия и видение загробного мира, как подчеркивает Фейблман, являлись искаженным отражением земной жизни — своего рода «суррогатом реальности», «псевдожизнью»<sup>3</sup>.

Загробный мир — будь то рай, ад, Вальхалла или мир духов предков, — это не просто место, куда попадают после смерти, это отражение человеческих глубинных страхов, надежд и стремлений к бессмертию. Мифы и религиозные сказания как первые формы культурной объективации представляют нам загробный мир с поразительным разнообразием. От египетских заупокойных книг, описывающих подробный процесс перехода в мир мертвых, до буддийской концепции сансары, круговорота перерождений, — каждая культура создает свою уникальную картину потустороннего. Эти образы не являются случайными фантазиями. Они отражают социальную структуру, ценностные ориентиры и космологию конкретной культуры. Так, иерархическое общество часто создает загробный мир по подобию земного, но с усиленным социальным расслоением, а культуры с акцентом на коллективизм представляют его как единое целое, где индивидуальность растворяется в общественном сознании. Художественные образы жизни после смерти — будь то гравюры Босха, изображающие адские мучения, или идиллические пейзажи рая в произведениях Ренессанса — являются мощным инструментом выражения и осмысления этой сложной темы. Визуальное искусство позволяет выразить непередаваемые словами эмоции, страхи и надежды, связанные с мыслью о смерти и вечности. Текстуальные нарративы от древнегреческих мифов об Аиде до современных романов о посмертном существовании расширяют наше понимание данного явления, предлагая различные интерпретации и модели загробного существования. Современное искусство также не обходит стороной эту проблематику.

В XXI в. тема жизни после смерти заняла свою нишу в массовой культуре всего мира, воплощаясь во множестве форм в литературе, кинематографе, видеоиграх и т.д., которые представляют новые, часто постмодернистские, интерпретации загробного мира, нередко отражающие современные социальные и философские дискуссии. Первоисточниками упомянутых интерпретаций являются в основном мифология и религия, что обусловило существенные различия в понимании и изображении посмертной жизни в разных странах.

Так, понятие о чистилище формируется лишь в католичестве в XII в.: «Вплоть до последней четверти 12 в. ч[истилище], которое существовало в народной фантазии... не получало признания теологов, т.к. его не предусматривало Евангелие. Однако давление верующих побудило богословов и схоластов признать наличие на том свете, наряду с адом и раем, “третьего места” — ч[истилища]»<sup>4</sup>. В исламе известен аналог чистилища — Араф<sup>5</sup>, в буддизме существует Нарака<sup>6</sup>, где-то описывается Камалока<sup>7</sup> и т.д.

При этом необходимо подчеркнуть, что укоренившиеся в Азии понятия о жизни после смерти и душах умерших являются характерным образцом так называемого религиозного синкретизма. Диюй<sup>8</sup> в Китае и Еми-но Куни<sup>9</sup> (Дзигоку<sup>10</sup> и Мэйдо<sup>11</sup>) в Японии служат хорошим тому примером.

Наиболее яркое отражение интерес человека к теме загробного мира получил, естественно, в кинематографе, обладающем множеством возможностей донести до зрителя практически любые представления, идеи, убеждения.

И особое место здесь занимает азиатское кино, интерес к которому во всем мире неизменно растет с 2000-х гг. и которое успешно осваивает мировой рынок.

Следует подчеркнуть, что большинство фильмов и сериалов восточного региона все еще нацелены на собственную национальную аудиторию, благодаря чему в них можно встретить специфические для западного зрителя традиционные мотивы, при этом они вбирают в себя и характерные черты европейской культуры.

До недавнего времени большинство «потусторонних сил» в кинематографе Азии существовали лишь для того, чтобы создать «жуткую» атмосферу или помочь персонажам раскрыть тайны прошлого. О загробном мире или не шло речи вообще, или он упоминался вскользь.

Однако с каждым годом появляется все больше фильмов и сериалов, где действие сюжета разворачивается на неких потусторонних пространствах типа «чистилищ», где функционирует довольно четко выстроенная иерархия загробных чиновников, исправно выполняющая свои обязанности по работе с попавшими сюда душами — от отработывания наказания до отправки на перерождение, отбытия в «Рай» или «Ад». В некоторых случаях все события происходят в самом конечном пункте, вроде все тех же «Ада» и «Рая», если проводить аналогию с христианством.

Особый интерес представляют те сюжеты, где присутствует своеобразное «Междумирье».

Их можно условно разделить на две категории:

- точка перехода в иной мир (напр.: «Токкэби»<sup>12</sup>, «Отель дель Луна»<sup>13</sup>, «И Джэ, скоро умрешь»<sup>14</sup>, «Ночная фотостудия»<sup>15</sup>, «Судья из ада»<sup>16</sup>).
- «Пограничье» — пространство между мирами, которое является относительно самостоятельной зоной («Алиса в пограничье»<sup>17</sup>, «Магазин ламп»<sup>18</sup>).

Именно концепция «Пограничья», отраженная, например, в экранизациях таких произведений как «Imawa no Kuni no Arisu»<sup>19</sup> (Япония) и «Jomyeong gage»<sup>20</sup> (Южная Корея) представляют особый интерес.

Сюжет «Алисы в Пограничье» строится вокруг молодого безработного геймера Рехэя Арису, который вместе со своими двумя друзьями вдруг оказывается в опустевшем Токио. Там они узнают, что должны участвовать в играх на выживание. Наградой за выигрыш являются «визы» на несколько дней. Во всех остальных случаях — проигрыш, выход из игры, отказ от продления визы — результат один: смерть.

В «Магазине светильников» в центре событий находится самый обычный, на первый взгляд, магазин ламп, находящийся в темном переулке где-то в Сеуле. Его бросающееся в глаза освещение привлекает сюда людей, вроде бы совершенно не связанных между собой. При этом создается впечатление, что хозяин магазина знает о своих гостях что-то, неизвестное им самим.

«Пограничье» в обоих сериалах изображается как проекция нашего мира — современные Токио и Сеул. Причем в фильме Токио явно давно оставлен людьми, везде видны следы разрушений, обусловленных временем и природным воздействием, город завален мусором и постепенно поглощается растительностью, вылезавшей из всех щелей. Сеул же, со своей стороны, хоть и выглядит неприветливо, мрачно и пусто, но, по крайней мере, не разрушен.

И в том, и в другом сериалах мы видим четкое разделение между мирами жизни и смерти — пограничье. Именно сюда стремится сознание каждого человека, еще не умершего, но уже зашедшего на территорию смерти. И выйдет ли он отсюда, зависит не только от него.

Важная черта «Пограничья» заключается в том, что оно представляет собой зону, прежде всего, для душ еще не умерших людей, находящихся в пограничном состоянии. Или тех, кто уже покинул мир живых, но отбывающих свой трехдневный срок.

«Игры» в японском сериале или переулочек к магазину светильников в корейском необходимы для того, чтобы проверить или доказать свою волю к жизни. Отказ от участия или проигрыш (для японского сериала) приводят к смерти, как и отказ от поиска своего «света» (для корейского сериала).

Пограничье стирается из памяти сразу же после того, как душа покидает его. Единственное, что остается — некие ощущения, полученные во время пребывания там.

Итак, в первом случае, «Междумирье» является далеким от первозданного хаоса, четко структурированным пространством или своего рода «порталом», где души для получения «конечного назначения» должны выполнить некие заранее обусловленные действия. Здесь все подчиняется строгим правилам, согласующимся с иерархическими установками. В этих сюжетах часто появляются «служители» загробного мира: чиновники, судьи, охранники, исполняющие свои обязанности, или же люди, обладающие некоторыми способностями, которые также помогают умершим. Здесь на первый план выходит тема справедливости, воздаяния за грехи и возможности искупления.

Во втором случае, «Пограничье» — это собой своего рода промежуточное состояние между жизнью и смертью, где нередко царит неопределенность. В Пограничье души скитаются, не находя покоя, перед окончательным отбытием в загробный мир, или же возвращением к жизни. Здесь бывают как призраки, так и сущности, руководящие переходом душ — своего рода «проводники», помогающие найти путь. Нередко «Междумирье» выглядит как туманный, искаженный ландшафт, отражающий внутреннее состояние заблудших душ — своеобразный символ борьбы между надеждой и отчаянием. Сюжеты, основанные на данной концепции, часто фокусируются на попытке героев помочь застрявшим душам обрести покой или найти способ вернуться в мир живых, сталкиваясь при этом с различными препятствиями.

Интересно отметить, что в обеих категориях «Междумирья» азиатские фильмы и сериалы часто используют богатую мифологию и фольклор своих культур, создавая тем самым уникальную атмосферу и глубину, выгодно отличающую такие истории от западных аналогов. Например, в них присутствуют существа и явления, характерные только для конкретного региона Азии, а сюжетные линии тесно связаны с местными верованиями и традициями. Это создает неповторимый колорит и привлекает зрителей, заинтересованных как в фантастических историях, так и в изучении других культур. Таким образом, изображение загробного мира в азиатском кинематографе не только развивается, но и обогащается, предлагая зрителям уникальные и увлекательные истории, отражающие богатый культурный фон региона.

Широко распространенные верования в загробную жизнь естественным образом вплетаются в культуру разных народов, являя собой значимую часть картины мира, дополняющейся теми или иными религиозными представлениями. При этом, полагая смерть своеобразным продолжением жизни, посмертное существование видят все же в некоем измененном виде.

Изучение загробного мира посредством погружения в мифологию, религии и его отражения в искусстве позволяет глубоко проникнуть в сознание различных культур и понять их глубинные ценности и стремления. Эта тема продолжает эволюционировать вместе с обществом, демонстрируя его изменения и способы восприятия мира. Понимание культурных представлений о загробной жизни — это ключ к пониманию самой человеческой природы и ее поисков смысла в бесконечности бытия.

Сегодня существенную роль в акцентировании представлений о жизни после смерти играет массовая культура. Именно она, по мнению исследователя А.Доброхотова, вытаскивает на свет «тайны современного мира», не увиденные ранее, и закладывает на своем уровне основы для «будущих ценностей высокой культуры»<sup>21</sup>. При этом идет процесс осознания самого «образа смерти» и его преобразования<sup>22</sup>.

Примечания:

<sup>1</sup> Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М: Рефл-бук, АСТ, Ваклер, 1997. С. 56-62.

<sup>2</sup> Фейблман Д. Типы культуры. Антология исследований культуры. Т. 1. Интерпретации культуры. Санкт-Петербург: Университетская книга, 1997. С. 206.

- <sup>3</sup> Шенкао М.А. Основы философской танатологии. Черкесск: КЧТИ, 2002. С. 149.
- <sup>4</sup> Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. М.: Советская энциклопедия, 1991. С. 598.
- <sup>5</sup> Ализаде А.А. Исламский энциклопедический словарь. М.: Ансар, 2007. С. 81.
- <sup>6</sup> Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. М.: Советская энциклопедия, 1991. С. 379.
- <sup>7</sup> Безант А. Древняя мудрость. М.: «Интерграф Сервис», 1992.
- <sup>8</sup> Мифологический словарь / гл. ред. Е. М. Мелетинский. М.: Советская энциклопедия, 1991. С. 191.
- <sup>9</sup> Там же. С. 207.
- <sup>10</sup> Meyer M. Jigoku: Japanese Hell. 2014. URL: [matthewmeyer.net/blog/2014/03/02/jigoku-japanese-hell/](http://matthewmeyer.net/blog/2014/03/02/jigoku-japanese-hell/)
- <sup>11</sup> Meyer M. Meido: The Japanese Underworld. 2014. URL: [matthewmeyer.net/blog/2014/02/23/meido-the-japanese-underworld/](http://matthewmeyer.net/blog/2014/02/23/meido-the-japanese-underworld/) См. также: Meyer M. Meido: The Japanese Underworld. 2014. URL: [matthewmeyer.net/blog/2014/02/23/meido-the-japanese-underworld/](http://matthewmeyer.net/blog/2014/02/23/meido-the-japanese-underworld/)
- <sup>12</sup> Южнокорейский сериал 2016 года.
- <sup>13</sup> Южнокорейский сериал 2019 года.
- <sup>14</sup> Южнокорейский сериал 2023-2024 гг.
- <sup>15</sup> Южнокорейский сериал 2024 года.
- <sup>16</sup> Южнокорейский сериал 2024 года.
- <sup>17</sup> Японский сериал 2020-2022 годов.
- <sup>18</sup> Южнокорейский сериал 2024 года.
- <sup>19</sup> Манга, созданная Харо Асо. На японском языке была опубликована издательством Shogakukan, а на английском — Viz Media в 2015-2016 гг.
- <sup>20</sup> Вебтун, созданный Кан Фулом. Опубликован на Daum Webtoon в 2011 году.
- <sup>21</sup> Доброхотов А.Л. Философия культуры. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2016. С. 8.
- <sup>22</sup> Арьес Ф. Человек перед лицом смерти. М.: Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. С. 130.

**Сведения об авторе:** Александра Александровна Мантейфель, Российский Государственный Гуманитарный Университет, магистрант  
E-mail: [alexandra.manteyfel@mail.ru](mailto:alexandra.manteyfel@mail.ru)

**Information about the author:** Alexandra A. Manteyfel, Russian State University for the Humanities  
E-mail: [alexandra.manteyfel@mail.ru](mailto:alexandra.manteyfel@mail.ru)