

СВРЪХЕСТЕСТВЕННОТО В СЪВРЕМЕННАТА ЯПОНСКА ПОПКУЛТУРА И НЕГОВИТЕ ИСТОРИЧЕСКИ КОРЕНИ: ПРОИЗХОД НА ОБРАЗА НА ШИНИГАМИ

Ивет Стефанова

Университет по библиотекознание и информационни технологии

Резюме: Настоящият доклад разглежда свръхестествените образи в съвременната популярна култура на Япония. В рамките на манга, като една от най-широко разпространените форми на японска попкултура, е проучен образът на боговете на смъртта „шинигами“. Направен е опит да се начертае линията на историческото му развитие. Във връзка с възможната поява на шинигами, е събрана информация за хронологията на японските и европейските представи за персонификацията на смъртта. Съчетанието им в манга е проучено и представено. Извършен е преглед на характеристиките на герои от съвременната манга поредица „Death note“. В резултат може да бъде обобщено, че в съвременния образ на шинигами се преплитат и реинтерпретират разнообразни културни елементи. Тяхното съчетание в преките и косвените характеристики на разглежданите герои може да бъде изведено като пример за културно общуване в съвременната попкултура.

Ключови думи: манга; свръхестествено; японска попкултура; традиционна култура; шинигами

ВЪВЕДЕНИЕ

Темата за свръхестествените вярвания, разкази и образи в популярната и в традиционната култура на Япония е разглеждана на български език в някои монографии, доклади и статии в сборници. Иванов представя японските митове и легенди, разказите кайдан¹ и свръхестествените същества йокай². Цигова обръща внимание на конкретния образ на дракона в японската митология, фолклор и култура, като споменава и йокай сред примерите. В доклада на Манева са проучени свръхестествените анимистични вярвания на японците за планините. Минова описва преплитането на традициите със съвременността по примера на японските традиционни празници, чрез легендите, свързани с тях (Minova, 2013; Maneva, 2016; Ivanov, 2021, 2026).

Настоящото изследване прави опит да проследи развитието на образа на свръхестественото същество шинигами (от яп. 死神)³. Шинигами се среща като литературен герой в манга – една от най-разпространените форми на японската попкултура.

МЕТОДОЛОГИЯ НА ИЗСЛЕДВАНЕТО

Приложената методология включва преглед на литература по темата – книги, статии и публикации в уебсайтове. Направен е опит да бъдат потърсени възможните корени на съвременния образ на шинигами и да бъде описано тяхното

историческото развитие до днешната му интерпретация. За целта са посочени примери от японските митологични и фолклорни вярвания за свръхестествени същества, които имат отношение към човешката смърт. Проучена и дадена за пример е и европейската представа за персонификацията на смъртта, в съответствие с твърдението на митографи за шинигами като японска реинтерпретация на европейския „жътвар на души“. В допълнение към информацията от изследванията върху съвременния образ на Бога на смъртта са открити и няколко примера за шинигами и техните характеристики в манга, по примера на „Death Note“ (от яп. „デスノート“) (2016–2017)⁴ от Тсугуми Оба (от яп. 大場 つぐみ) и Такеши Обата (от яп. 小畑 健).

РЕЗУЛТАТИ

В контекста на глобализацията на съвременния свят и общодостъпността на информационните технологии се формира едно глобално информационно общество. В него значително място заемат масовите медии. Те предоставят информация в общодостъпен, синтезиран вид, съответстващ на изискванията на забързаното ежедневие на съвременния човек. Чрез тях се формира и разпространява масова култура, наричана още популярна, или попкултура. Тя се основава на традиционните култури на отделните държави. Като преоткрива, универсализира и надгражда техни елементи, тя ги поддържа живи. Така се образува една мозайка от традиционни култури. В нея те не само пребивават заедно но и общуват помежду си. Всяка държава има своето място в процеса на глобализация именно чрез популярната култура (Dyakov, 2006).

От мястото си в мозайката на масовата култура активно и изчерпателно се възползва страната на изгряващото слънце. Япония използва попкултурата като платформа за културна популяризация (Ivanov, 2021).

С цел да разпространи на международно ниво различни аспекти на съвременната си култура (манга, аниме, електронни игри и др.) както и елементи от традиционната, през 2013 г. Япония официално дава начало на инициативата „Cool Japan“. Впоследствие тя се превръща в бранд на японската „мека сила“. Концепцията за меката сила е формулирана в края на XX век от Дж. Най. Според него, във външнополитически аспект, силата има две страни – „твърда“ и „мека“. Твърдата включва на първо място военна сила и икономически санкции. Меката сила е способността за влияние от дадена страна върху други страни чрез привлекателността на нейните ценности и култура (Ivanov, 2021; Princen, 2024).

Манга, аниме, видео игрите, попмузиката и младежката мода се разглеждат като форми на меката сила на Япония. Всички те са концентрирани в японската попкултура. Чрез инициативността на страната в тази сфера, много от традиционните ѝ културни елементи са запазени живи, а съвременната ѝ култура придобива световна известност и влияние (Ivanov, 2021).

Според Иванов успехът на японската попкултура може да бъде обяснен с умението за обединяване на елитарното с популярното, което японското обще-

ство е развило през вековете. Вероятно тази способност се корени в периода на XV век, когато аристократите са принудени да напуснат дворците, и тяхната култура се среща с тази на градското население (Ivanov, 2021).

Текущото проучване е насочено към японската попкултура по отношение на проявленията на свръхестествени вярвания в нея и в манга, като нейна форма. Вниманието е съсредоточено върху образа на шинигами, който присъства в редица манга поредици, сред които известните „Death Note“, „Bleach“ (2001–2016) и „Soul Eater“ (от яп. „ソウルイーター“) (2004–2013) (Wolterbeek, 2021).

Идеята за „Бог на смъртта“ присъства в японската митология още в най-ранния мит – за създаването на японските острови от боговете Изанаги и Изанامي. Богинята Изанами умира при раждането на едно от децата им. Изанаги я възвръща от подземния свят, но когато двамата се завръщат в света на живите, Изанаги я поглежда. Зървайки нейното лишено от живот тяло, започнало да се разлага, той побягва от ужас. Разярена от тази постъпка, Изанами се превръща в Богиня на смъртта и се заклева всеки ден да отнема живота на 1000 човеци.

Същества с функции на психопомп (от старогр. ψυχοπομπός)⁵ присъстват и в най-ранните записани фолклорни разкази сецува⁶ – „Нихон Рьоики“ (от яп. „日本霊異記“). В тях се разказва за хора, върнали се от мъртвите, които съобщават за „пратеници на крал Яма“, наречени в един от тези разкази „они“ (от яп. 鬼) и „демонични пратеници“⁷. Те ги придружили по пътя им към отвъдния свят. В този сборник они не са непременно зли. В един от разказите разказвачът дори споменава, че те са му казали да не се страхува от тях, а той ги поканил в дома си на пиршество (Wolterbeek, 2021).

За първи път терминът „шинигами“ е използван през периода Едо (1600–1868) в сценария на драмата на Шикамацу Монзаемон (от яп. 近松 門左衛) „Самоубийствата от любов в Амиджима“ (от яп. „心中天の網島“) от 1720 г., в репликата „воден от духа на смъртта...“⁸. При следващото му споменаване шинигами вече е и изобразен в книгата с илюстрации на художника Такехара Шунсен (от яп. 竹原春泉), „Ehon Hyaku Monogatari“ (от яп. „絵本百物語“) от 1841 г., в която човешки призрак има способността да образува самоубийствени мисли у хората (Wolterbeek, 2021).

Дотук концепцията за бог на смъртта обрисова свръхестествено същество, което има отношение към човека, от една страна, след смъртта – като тогава то е по-скоро добронамерено, а от друга, по време на живота – като тогава е зловредно. Съвременната представа за шинигами, която познаваме от популярната култура и манга, според митографи няма корени в японските митове и култура. Тя е японският прочит на европейския „жътвар на души“, чиито концепция и иконография навлизат в Япония през периода Мейджи (1868–1912) (Wolterbeek, 2021).

Европейският жътвар на души има корени в епохата на Средновековието, като е свързан с периода на епидемията от чума и традициите в изкуството „Dance of death“ и „Triumph of Death“. Изобразяван е в стенописи (фрески),

картини и гравюри като ангел на смъртта или човешки скелет, хванал коса в ръка (Wolterbeek, 2021).

По-съвременните му прояви са в комиксовото изкуство. По данни от Wolterbeek, първият герой, наречен „жътвар на души“, се появява в комикса „The Grim Reaper: In the Heart of a Patriot“ (1944) от Ричард Хюс. Тук характеристиката на героя има отношение повече към тогавашната историческа действителност и по-малко към свръхестественото, като героя Grim Reaper се бори със злото без свръхестествени сили.⁹ Според Wolterbeek най-ранното съвременно упоменаване на термина „шинигами“ е от 1971–1972 г. във видеоигра, базирана на манга поредицата на Мизуки Шигеру (от яп. 水木 しげる)¹⁰ „Китаро от гробището“ (от яп. „墓場鬼太郎“) (1960–1969). След това се появява и в аниме адаптацията на заглавието. В „Китаро от гробището“ едноименният главен герой Китаро е йокай. Освен да приключенства със свръхестествените си другарчета, понякога той изпълнява задачи и на психопомп. По-нататък шинигами герои започват все по-засилено да присъстват в съвременни заглавия, като „Ю Ю Хакушо“ (от яп. „幽☆遊☆白書“) (1990–1994) – където шинигами е „водач към отвъдния свят“ (Wolterbeek, 2021; Papp, 2022).

В популярната поредица „Bleach“ шинигами отвеждат човешките души в отвъдното. Това са или души на хора, отишли си с помирение, или такива, заляти от негативни емоции, като гняв или тъга, и превърнали се в зловредни същества, наречени „холоу“ (от яп. „虚“), които се хранят с мирните души – както на живи хора, така и на починали. Шинигами в „Bleach“ или изпращат мирната душа в отвъдния свят, или извършват пречистващ ритуал, за да освободят холоу от хватката на гнева и тъгата. Те поддържат хармония между света на живите и отвъдния. В мангата „Soul Eater“ също се среща шинигами – в лицето на героя „Господарят Смърт“. Той е бог на смъртта със свръхестествени сили и директор на „Професионално училище за майстори и оръжия на смъртта“. В училището се обучават хора със силна душевна енергия, като има два типа ученици – майстори косачи и оръжия коси. Те работят в тандем, събирайки зловредните души и поддържайки хармонията между двата свята. Визуалният облик на Господарят Смърт носи елементи от визията на европейския средновековен жътвар на души – черната роба и маската в образ на човешки череп. Майсторите и косите от „Soul Eater“ са подобни по функции на шинигами в „Bleach“, обаче са хора. И в двете заглавия има и смесване между човек и шинигами. В „Bleach“ главният герой Куросаки Ичиго (от англ. Kurosaki Ichigo) е човек, но по стечение на обстоятелствата става временно изпълняващ функциите на жътвар на души. В „Soul Eater“ синът на Господарят Смърт, Дет дъ кид (от англ. Death the kid), е Бог като баща си, но с човешки образ (Tite, 2004; Atsushi, 2026).

От проведеното прочуване може да бъдат направени следните изводи – концепцията за свръхестествено същество, което има отношение към човешката смърт, независимо позитивно, негативно, или неутрално, съществува още в първите японски митове. В мита за Изанаги и Изанами,

Богинята Изанами се превръща в богиня на Смъртта, която отнема човеш-

ки животи а по-късно, във фолклорните разкази сецува, пратеници на господаря на отвъдното придружават човешката душа след смъртта, по пътя към отвъдното. Може да се каже, че образите в тези легенди стават основа за способностите и „задачите“ на съвременния шинигами като отговорен за човешката смърт и за пътя на душата след нея. В тези легенди обаче терминът „шинигами“ не се споменава (Wolterbeek, 2021).

През периода Едо, а след това и Мейджи, когато Япония отваря врати за Запада, европейската концепция за Бог на смъртта се преплита с японската и се образуват същества, назовани с термина шинигами. В сборника с илюстрирани разкази „Ehon Hyaku Monogatari“ шинигами получава първата си визуална репрезентация – като същество, което вреди на живите хора, подтиквайки ги към смъртта. В средата на XX век шинигами се появява и в манга. Отново като психопомп, той е водач и защитник на човешката душа по пътя след смъртта. Образът на шинигами в мангата на Мизуки Шигеру „Китаро от гробището“ носи визуални елементи подобни на тези на средновековната европейска персонификация на смъртта. Неговото облекло е дълга роба, но в бяло, вместо черно, съответстващо на будистките представи за цвета, асоцииран със смъртта. Може да се каже, че в манга започва да се установява като платформа за културна комуникация. Авторовото вдъхновение реинтерпретира различни културни елементи и представи в образът на шинигами. По същият начин боговете на смъртта в „Bleach“ носят черни кимона и мечове вместо коси (Wolterbeek, 2021).

В рамките на попкултурата и манга се проявява адаптивният и еkleктичен характер на японската култура. Образът на шинигами е разнообразен, като съчетава японски и европейски културни елементи – представите за персонификация на смъртта и за бог на смъртта. Японският шинигами в манга, в повечето случаи, е по-близък до идеите на Европейското средновековие от американският жътвар на души в щатските комикси, тъй като запазва свръхестественния им елемент. Шинигами наподобява и пратениците на господаря на отвъдното във фолклорните разкази сецува, които съпътстват душата след смъртта (Wolterbeek, 2021).

Съвременният образ на шинигами е ключов в хитовата поредица на списание „Weekly Shonen Jump“ (от яп. „週刊少年ジャンプ“) „Death Note“ (2005–2007). Произведението е разпространено по цял свят, като е издадено и на български език под заглавие „Тетрадка на смъртта“ (2013–2017) от издателство „Artline Studios“. Тази поредица е представител на демографския жанр шонен¹¹ и литературния трилър. В „Death Note“ шинигами са свръхестествени същества с разнообразен облик. Те обитават мрачно, пустинно място, наречено „Светът на шинигами“. Оттам те наблюдават човешкия свят и хората, като имат способността да виждат техните имена и оставащото им време сред живите – което имат при нормални обстоятелства. Всеки шинигами притежава тетрадка, наречена „тетрадка на смъртта“. При записване на името на конкретен човек тя има функцията да отнема неговия живот мигновено. Щом шинигами запише

човешко име в тетрадката си, остатъкът от живота на човека се прибавя към неговия. Единствена задача на шинигами е да наблюдават и избират хора, чиито имена да записват в тетрадките си, за да удължават живота си. В това заглавие, те взаимодействат с живите хора, като прекратяват живота им преждевременно. Според официалната енциклопедия „Death Note: How to Read“ боговете на смъртта избират хората, чиито имена ще напишат, на *случаен* принцип. В рамките на сюжета действат шинигами герои като Рем и Гелус, които отнемат живота на едни хора, за да *защитават* други. От друга страна, шинигами Рюук решава как да действа, *без да взема страна*, като прави това, което би направило обстоятелствата по-интересни, за да убие скуката. Предвид това разнообразие от косвени характеристики може да се обобщи, че в „Death Note“ шинигами според задачите и функциите си са повече богове на смъртта, които влияят на живите хора, наподобявайки богинята Изанами и зловредния шинигами от сборника „Ehon Nyaku Monogatari“. В „Death Note“ шинигами не са психопомпове. Като се има предвид и че в сюжета човешките души отиват в „Нищото“ след земния си път, шинигами няма как да бъдат водачи, защото няма към какво да водят душите на хората. Според мотивите им за действие те отново имат отношение към живите хора. Те действат както безпристрастно, така и за да защитят определен човек (Obata, Ōba, 2005–2007; Spanjers, 2021; Wolterbeek, 2021).

В допълнение, визуалният дизайн на боговете на смъртта в поредицата е резултат от множество разнообразни влияния. Според интервю с художника Такеши Обата в „Death Note: How to Read“ дизайнът на шинигами Рем например е вдъхновен от Медуза¹², мотивите на шинигами Зеллоги са американско-индиански, а шинигами Каликарча е рисуван по птички маски от Бали. Разнообразието от култури, вдъхновили автора, и съчетаването им с характеристиките на различните шинигами показват как манга може да се използва като платформа за културна комуникация, а литературният образ да бъде съчетание на културни елементи (Obata, Ōba, 2006).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Съвременният образ на шинигами присъства в редица популярни манга поредици и съответните им аниме и филмови адаптации, като част от японската популярна култура. Съвременния прочит на бога на смъртта има своите възможни корени в традиционната култура на Япония, преплетена с елементи от културата на средновековна Европа.

В японския мит за сътворението на архипелага присъства богинята на смъртта Изанами, която въздейства върху живите хора, отнемайки техния живот от гняв. В записаните през периода Хейан фолклорни предания сецува се разказва за свръхестествени пратеници на господаря на отвъдното, придружаващи човешката душа по пътя след смъртта. Тяхното отношение не е непременно зло, а някои инстанции дори е добро.

В изобразителното изкуство на средновековна Европа многократно е обрисван образът на персонификацията на смъртта. Според митографи тя е в основа-

та на японския шинигами. В късния период Едо, в сборника с илюстрирани йокай „Ehon Nyaku Monogatari“, е изобразено зловредно същество, наречено шинигами. То разполага със свръхестествени сили и подтиква живите към мисли за смъртта.

В средата на XX век, чрез творчеството на Мизуки Шигеру, образът на шинигами навлиза в манга, аниме и видео игрите. В рамките на неговата интерпретация той е психопомп, изобразен с визуални елементи, наподобяващи тези на европейският средновековен жътвар на души, но реинтерпретирани според японските представи.

Във втората половина на XX и в съвременния XIX век шинигами присъстват като литературни герои в редица популярни манга поредици от разнообразни жанрове, насочени към различни читатели и достъпни както в Япония, така и на международния пазар, а също и у нас. За пример е разгледана серията „Тетрадка на смъртта“ от Тсугуми Оба и Такеши Обата. В рамките на сюжета шинигами влияят върху живите хора, като отнемат животи. Техните задачи наподобяват клетвата на богинята Изанами. Подбудите за поведението им са амбивалентни, напомняйки човешки качества – някои шинигами убиват от задължение, други – от скука, трети – за да защитават.

В рамките на съвременната еkleктична и адаптивна японска попкултура и манга като нейна форма, образът на шинигами продължава да се развива. „Тетрадка на смъртта“ е само един пример от разнообразието от съвременни интерпретации на шинигами. Чрез комуникацията в попкултурата образът му се обогатява, като чрез преките и косвените си характеристики и визуален дизайн съчетава и реинтерпретира разнообразни културни елементи. Настоящото изследване на образа на шинигами в манга прави опит да начертае неговата линия на историческо развитие. Чрез направените изводи се стреми да го постави в ролята на своеобразен пример за общуване в съвременната попкултура, в резултат на преплитане и реинтерпретиране на разнообразни културни елементи.

БЕЛЕЖКИ

1. „Кайдан“ е термин, назоваващ японските разкази за свръхестественото, митичното, например историите за призраци и йокай.
2. В съвременността терминът „йокай“ може да се използва за всички свръхестествени същества на Япония. Пример за по-известни йокай са лисицата „кицуне“ и котката „некомусуме“.
3. Съвременната японска представа за Бог на смъртта.
4. Посоченият период на издаване съответства на томове, използвани по метода де визу, които са дорепечатки на изданието на поредицата на английски език от издателство „VIZ Media“. Първият тираж, съответстващ на томове I–XII, е издаден в периода 2005–2007 г.
5. „Водачи на душите“ – същества, които придружават човешката душа по пътя след смъртта.
6. Японски фолклорни разкази, предавани устно. През периода Хейан започват и да се записват в сборници от разкази.

7. Терминът „они“ може да бъде преведен като „демон“, въпреки че въпросните същества в текста не са непременно зли, даже напротив, по примера даден в текста.
8. Преводът е мой, от англ.: „led on by the spirit of death“, текст от Wolterbeek, 2021 г.
9. За повече информация относно произхода на „жътваря на души“ в Европа и присъствието му в комиксовото изкуство виж статията на Wolterbeek, M. (2021). *Grim Reapers and Shinigami: Personifications of death in comics and Manga*.
10. Мизуки Шигеру е ключова фигура в популяризацията на традиционните японски представи и разкази за свръхестественото чрез манга изкуството. Повече за неговия принос виж в книгата Koyama-Richard, B. (2022). *One thousand years of manga* (D. Radzinowicz, Trans.; Revised and updated edition.). Thames & Hudson Ltd., pp 220 – 232.
11. Демографски жанр, насочен към целева читателска аудитория от момчета тий-нейджъри – което обаче не означава, че не може да се чете и от други демографски групи. Обикновено демографският жанр на поредицата може да се определи по демографската насоченост на списанието, в което е издадена. Например списание „Shonen Jump“, където е публикувана „Death Note“.
12. Медуза, от старогр. Μέδουσα, е същество от старогръцката митология.

REFERENCES

- Atsushi, O. (2026). *Soul Eater*. Т. 1. 2026. Probook. [Ацуши, О. (2026). *Soul Eater*. Т. 1. 2026. Probook.]
- Dyakov, T. V. (2006). *Formi na masovata kultura*. Universitetsko izdatelstvo „Sv. Kliment Ohridski“. [Дяков, Т. В. (2006). *Форми на масовата култура*. Университетско издателство „Св. Климент Охридски“.]
- Frydman, J. (2023). *The Japanese myths: a guide to gods, heroes and spirits*. Thames & Hudson Ltd.
- Ivanov, B. (2021). *Istoria na yaponskata kultura*. Knigomania. [Иванов, Б. (2021). *История на японската култура*. Книгомания.]
- Ivanov, B. (2026). *Yaponski mitove i legendi*. Knigomania. [Иванов, Б. (2026). *Японски митове и легенди*. Книгомания.]
- Koyama-Richard, B. (2022). *One thousand years of manga* (D. Radzinowicz, Trans.; Revised and updated edition.). Thames & Hudson Ltd.
- Kubo, T. (2004). *Bleach*. Vol 1. Viz Media.
- Maneva, M. (2016). *Tateyama Mandala. Otrazhenieto na Drevnite Vyarvania v Yaponskata Predstava za Otvdania Svyat*. V: Boyka Tsigova & Gergana Petkova (red.), *Badeshti Horizonti*. (s. 125–138). Universitetsko izdatelstvo „Sv. Kliment Ohridski“. [Манева, М. (2016). *Татейама Мандала. Отражението на древните вярвания в японската представа за отвъдния свят*. В: Бойка Цигова & Гергана Петкова (ред.), *Бъдещи Хоризонти*. (с. 125–138). Университетско издателство „Св. Климент Охридски“.]
- Minova, M. (2013). *Yaponski traditsionni praznitsi. Krag: Spisanie na mladia yaponist* (1). 9–26. [Минова, М. (2013). *Японски традиционни празници. Кръг: Списание на младия японист* (1). 9–26.]

- Obata, T., Ōba, T. (2005–2007) (Vols. I–XII). *Death note = Desu nōto* (Shonen Jump advanced graphic novel ed.). Viz Media.
- Obata, T., Ōba, T. (2006). *Death note: How to Read*. Viz Media.
- Oba, T., Obata, T. (2013–2016). *Tetradka na smartta*. (Т. I–VI) Artlayn Studios. [Оба, Т., Обата, Т. (2013–2016). *Тетрадка на смъртта*. (Т. I–VI) Артлайн Студиос.]
- Papp, Z. (2022). *Investigating the influence of Edo and Meiji period monster art on contemporary Japanese visual media (thesis)*. UNSW Sydney. Retrieved 2026, from <https://doi.org/10.26190/unsworks/18639>.
- Princen, G. (2024). Cool Japan – the project that transformed Japan into a cultural powerhouse. *Yokogao Magazine*.
- Spanjers, R. (2021). *Naruto (manga): Literature and writing: Research starters: EBSCO research*. EBSCO.
- Tsigova, B. (2016). *Drakonat v japonskoto izkustvo*. Universitetsko izdatelstvo „Sv. Kliment Ohridski“. [Цигова, Б. (2016). *Драконът в японското изкуство*. Университетско издателство „Св. Климент Охридски“.]
- Wolterbeek, M. (2021). *Grim Reapers and Shinigami: Personifications of death in comics and Manga*. Research Gate. https://www.researchgate.net/publication/348426034_Grim_Reapers_and_Shinigami_Personifications_of_Death_in_Comics_and_Manga

THE SUPERNATURAL IN CONTEMPORARY JAPANESE POP CULTURE AND ITS HISTORICAL ROOTS: ORIGINS OF THE SHINIGAMI

Abstract: *The report examines supernatural figures in the contemporary popular culture of Japan. Within the framework of manga, as one of the most widespread forms of Japanese pop-culture, the figure of the God of death “shinigami” is studied. An attempt has been made to draw an outline of its historical development. In relation to the possible emergence of shinigami, information has been gathered on the chronology of the Japanese and the European ideas of the personification of death. Their combination in manga is studied and presented. A review of the characteristics of characters from the contemporary manga series “Death note”, has been carried out. In result, it can be summarized that in the contemporary figure of shinigami various cultural elements are reinterpreted and intertwined. Their combination within the direct and indirect characteristics of the studied characters can be presented as an example of cultural communication in contemporary pop-culture.*

Keywords: *manga; supernatural beliefs; pop culture; traditional culture; shinigami*

Ivet Stefanova, Bachelor’s degree Student

Scientific Advisor: Chief Assist. Prof. Polly Mukanova, PhD
University of Library Studies and Information Technologies
Sofia, Bulgaria
E-mail: 5315@unibit.bg