



Управление образования города Пензы
МКУ «Центр комплексного обслуживания и методологического
обеспечения учреждений образования» г. Пензы
МБОУ СОШ №56 г. Пензы им. Героя России А.М. Самокутяева

XXVI научно-практическая конференция
школьников г. Пензы
«Я исследую мир»

ЕСТЬ ЛИ ХВОСТ У ФЕИ ИЛИ ПОЧЕМУ МЫ ЛЮБИМ АНИМЕ?

Выполнил:

Кузина Алиса Алексеевна,
МБОУ СОШ №56 г. Пензы
им. Героя России А.М. Самокутяева,
7 «А» класс

Руководитель:

Семенова Екатерина Алексеевна,
учитель истории
МБОУ СОШ №56 г. Пензы им. Героя
России А.М. Самокутяева

Пенза,

2021-2022

Содержание

Введение	3
Глава 1. История возникновения и культурный статус «аниме»	4
Глава 2. Идеино-художественное своеобразие аниме	6
2.1. Жанровое своеобразие японской анимации	6
2.2. Основные визуальные характеристики аниме	8
Глава 3. Влияние аниме на формирование ценностных установок современного подростка	11
3.1. Способы воздействия аниме на развитие личности	11
3.2. Социологическое исследование вовлеченности подростков культуру аниме	12
Заключение	15
Литература и источники	16
Приложения	17

Введение

Среди моих сверстников много ребят, которые так же, как и я, увлекаются культурой аниме, интересуются японскими мультфильмами и находят в них что-то близкое и понятное. В данной работе мне бы хотелось ответить на вопрос, почему же аниме так популярно во всём мире, хотя наши культуры могут быть очень далеки.

Известно, что массовая культура формируется и пополняется за счет национальной культуры каждой страны, и при этом они не противоречат друг другу, а находятся в постоянном взаимодействии: национальная культура приобретает черты массовой, чтобы получить широкое распространение, быть узнаваемой, сохраняя свою самобытность. И здесь перед нами возникла необходимость найти ответы на главный вопрос: «Почему то или иное культурное направление является популярным и охватывает широкие массы населения не только страны, в которой зародилось, но и за ее пределами?». В последнее десятилетие наблюдается популяризация японской мультипликации, известная широким массам под названием «аниме». Аниме – это мощный инструмент современной массовой культуры, который активно воздействует как на аудиторию подростков, так и взрослых. Это определило **актуальность** выбранной темы исследования.

Цель исследовательской работы – выявление идейно-художественного своеобразия аниме для определения роли японской анимации в жизни современного подростка.

В соответствии с поставленной целью необходимо решить следующие **задачи**:

- определить понятия «аниме»;
- изучить историю и культурный статус аниме;
- рассмотреть жанровое своеобразие аниме;
- выявить особенности визуализации в японской анимации;
- проанализировать влияние японской анимации на формирование ценностных установок современного подростка.

Объект исследования – аниме как явление современной массовой культуры.

Предмет исследования – роль японской анимации в жизни современного подростка.

Гипотеза: идейно-художественное своеобразие японской анимации по всем параметрам отвечает социально значимым потребностям современного подростка.

Практическая ценность заключается в возможности использовать результаты исследования при разработке рубрики «Аниме-фест» в школьном аккаунте Instagram, которая поможет детям и взрослым ориентироваться в огромном разнообразии мира японской анимации. Также материалы работы можно использовать при изучении тем по обществознанию, истории, мировой художественной культуре, использовать при проведении классных часов и внеклассных мероприятий.

Теоретической основой данного исследования послужила работа Б. Иванова «Введение в японскую анимацию», так как данная книга является первым монографическим трудом на русском языке, посвященным описанию отличительных черт и истории японской анимации.

При анализе языкового материала применялись следующие **методы** исследования: анализ (работа с жанровым своеобразием аниме); синтез (работа с литературными источниками и информацией в сети Интернет); исследовательский (наблюдения над культурными явлениями и фактами); анкетирование (среди учащихся 6-7 классов).

Цели и задачи исследования определили **структуру и объем работы**, которая состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

Глава 1. История возникновения и культурный статус «аниме»

«Аниме» (яп. アニメーション [аниме: сён]) – означает «анимация», восходит корнями к английскому слову «*animation*», заимствованному и сокращённому до трёх слогов. До середины 1970-х вместо него использовался термин «манга-эйга» («кино-комиксы»). По мере распространения японской анимации за пределы Японии, слово стало входить в другие языки, включая русский, в качестве обозначения анимации, произведённой в Японии или имеющие характерные для неё стилистические признаки. Существует два альтернативных русских написания слова: «анимэ» – транслитерация (яп. アニメ) по правилам кириджи и «аниме» – более распространённая форма, соответствующая традиции написания уже освоенных русским языком иностранных слов, содержащих звук [э] после твёрдого согласного (похожее изменение претерпел термин «карате»). Оба варианта произносятся одинаково: [аниме]. В русском языке слово «аниме» имеет средний род, никогда не склоняется. Слово иногда используется как первая часть составных слов, таких как «аниме-режиссёр» или «аниме-сериал» [1, с. 15].

Официальное признание в искусстве «аниме», как самостоятельного направления в мультипликации, произошло лишь в конце XX века, хотя его история становления связана с началом XX столетия, когда в Японии становится заметным интерес к иностранным техникам создания анимационных фильмов. Изначально японские кинорежиссёры пытались скопировать американские технологии мультипликации. Но уже в 60-х гг. источником для всей японской анимации явились японские комиксы – «манга» [2].

В своей статье «Аниме: завтра, вчера и сегодня» Е.Л. Катасонова отмечает, что первой работой в стиле «манга» принято считать так называемые «*тё:дзю:гига*» («Картинки о проказах зверей и птиц») – рисунки XII в., созданные буддийским монахом Тоба. Они изображали животных и птиц, которые вели себя, как люди. В последствии подобные рисунки «превратились в своего рода штамп, широко использовавшийся в сатире» [3, с. 222].

Возникшая в Японии в 70-е годы анимэ-индустрия стала прямым продолжением манга-индустрии. Два эти жанра настолько с исторической и художественной точки зрения тесно связаны между собой, что вполне правомерно говорить о них как о двух составляющих единой комикс-культуры. Подобная историко-культурная связь и лежит в основе успеха японской анимации во всем мире за счет самобытности и колоритности, давая возможность одновременно сохранить национальные традиции и следовать мировым канонам этого жанра, делающим их содержание доступным и универсальным даже в аудитории, далекой от японских реалий.

Многие «аниме» свободно обращаются с героями и сюжетом «манги», часто требуя знания первоисточника и т. д. Показательно, что вплоть до 70-х годов анимация обозначалась словами «ТВ-манга» и «манга-эйга».

Расцветом аниме-индустрии принято считать 70-80-е гг. XX века. По утверждению Б. Иванова, в основу успешного развития японской анимации легла быстро развивающаяся японская экономика. Именно поэтому 80-е годы XX в. принято считать «золотым веком» в истории «аниме» и «манга». Ключевым в этом процессе стал факт принятия японцами графической массовой культуры как неотъемлемой частью национальной. Художники соединили западную форму комиксов с традицией иллюстрированного рассказа и юмористическими рисунками, добавили свои оригинальные идеи, и, таким образом, положили начало новому и независимому жанру, разорвав все связи со своими иностранными прародителями.

Известно, что именно в это время начинают свою карьеру многие аниме-режиссёры, например, Хаяо Миядзаки и Мамору Осии. Румико Такахаси выпускает первые сериалы из цикла

«Gundam». В 1988 году полнометражный фильм «Akira» режиссёра Кацухиро Отомо установил в 1988-м рекорд бюджета аниме-фильма и создал совершенно новый стиль анимации.

1990-е и 2000-е годы стали временем широкого признания аниме за пределами Японии. «Akira» и вышедший в 1995 году «Ghost in the Shell», впервые объединивший традиционную анимацию и компьютерную графику, получили известность по всему миру. В 1997 году полнометражный аниме-фильм «Принцесса Мононоке» собрал 160 миллионов американских долларов в Японии. Премию Берлинского кинофестиваля в 2005 году получил аниме-мультфильм «Унесенный призраками» Хаяо Миядзаки, что свидетельствует о том, что аниме – это серьёзный культурный пласт, объединяющий в себе не только мультипликационные произведения, но и особенную музыку, а также представителей этой субкультуры по всему миру.

В России про аниме узнают впервые в 1969 г., когда на волне потепления международных отношений в СССР был привезен для проката в кинотеатрах классический детский фильм студии «Тоеи» режисера Хироси Икэда «Летающий корабль-призрак», режиссёра Ябуки Кимико, и художника Хаяо Миядзаки «Кот в сапогах», по мотивам сказки Шарля Перро. Одним из самых популярных в 90-е гг. стал аниме-сериал «Красавица-воин Сейлор Мун» (русское название – «Луна в матроске»), который демонстрировался на ТВ в переводе с японского [1, с. 132].

Подводя итог вышесказанному, стоит отметить, что японские детские мультипликационные фильмы начала XX века превратились в культуру, основанную на разнообразных, серьёзных и забавных, эмоциональных и наивных, предназначенные для любого возраста произведения. Важно отметить, что именно благодаря своей самобытности и историческому отражению действительности своей страны японская анимация нашла своих приверженцев – «фэнов» по всему миру, и слово «аниме» прочно вошло в международный лексикон, сделав Японию признанным мировым лидером в этой области культурной индустрии. Сегодня 60% всей мировой анимации создается в Японии, что одинаково успешно реализуется как на внутреннем, так и на международном уровнях.

Выводы по главе 1:

1. Понятие «аниме» – это собирательный термин, отражающий субкультуру, основанную на японской анимации и манге, который берет своё начало от английского слова «анимация», в последствие, сокращенное до трех слогов и адаптированное в мировой культуре для обозначения мультипликации страны Восходящего солнца. Данное определение является единственным, что отражает специфическую особенность данного направления искусства.

2. Официальное признание в искусстве «аниме», как самостоятельного направления в мультипликации, произошло лишь в конце XX века, хотя его история становления связана с началом XX столетия, когда в Японии становится заметным интерес к иностранным техникам создания анимационных фильмов. Важным, на наш взгляд, является тот факт, что взятые за основу западные традиции при создании первых аниме не противоречат национальной культуре, а наоборот дополняют японскую анимацию, делая ее привлекательнее для широких масс.

3. Благодаря своей самобытности и историческому отражению действительности своей страны японская анимация нашла своих приверженцев – «фэнов» по всему миру, и слово «аниме» прочно вошло в международный лексикон, сделав Японию признанным мировым лидером в этой области культурной индустрии.

Глава 2. Идеино-художественное своеобразие аниме

2.1. Жанровое своеобразие японской анимации

Милюкова А.В., искусствовед и филолог, отмечает, что японская анимация отличается от анимации других стран, в первую очередь, тем, что представляет собой развивающийся замкнутый культурный пласт, включающий в себя множество уникальных сюжетных и идейных символов, шаблонов, стереотипов и типажей [4].

Изначально «аниме» были созданы с расчетом на подростковую аудиторию старше четырнадцати лет. Существует пять основных метажанров, каждый из которых ориентирован на свою возрастную и половую категорию. Такая вариация позволяет задать общую направленность произведения, влияя на его сюжет, идеи и даже манеру изображения:

Таблица 1. Жанровая классификация аниме по целевой аудитории

№ п/п	Название жанра	Возрастные ограничения	Характер сюжета
1.	Кодомо	для детей до 12 лет (0+)	Сюжет затрагивает морально-нравственные вопросы в упрощенном виде; носит позитивный и жизнеутверждающий характер.
2.	Сёнэн	для парней-подростков (12+)	С динамичным сюжетом, яркими и харизматичными персонажами, а также большим количеством юмора. Истории о крепкой мужской дружбе, соперничестве и достижении своей мечты.
3.	Сёдзё	для девушек-подростков (12+)	Акцент в сюжете делается на чувствах и отношениях, часто затрагивают вопросы дружбы и любви.
4.	Сэйнэн	для взрослых мужчин (18+)	Основное внимание уделяется раскрытию характеров персонажей, решению жизненных проблем, их мыслям и идеям, а не активным действиям. Сюжет не завязан на романтической истории, хотя любовная линия вполне может присутствовать.
5.	Дзёсэй	для женщин (18+)	Описываются повседневные проблемы, в центре сюжета часто находятся романтические отношения, главной героиней которого является девушка.

Анализ аниме-сериалов в жанре «*кодомо*» показал, что в характере сюжета полностью отсутствует проявлений жестокости, а положительные и отрицательные персонажи стилистически отличаются друг от друга, чтобы даже без погружения в диалоги ребёнок сразу же понял, где добро, а где зло. Ярким примером данного метажанра, на наш взгляд, является широко известное аниме «Покемон» (1997), сюжетная линия которого построена в рамках вымышленной реальности (альтернативной современности), а обитатели этого мира обладают сверхъестественными способностями – покемоны, люди же выступают в качестве их тренеров, которые подготавливают их для битв с покемонами других тренеров за звание Мастера: в определённой степени битвы напоминают спортивные состязания. В данном аниме четко прослеживается аллюзия на заботу людей о домашних животных, поскольку хорошим тренером считается тот, кто хорошо заботится о своих покемонах, а также прослеживается идея дружбы.

В «*сёнэн*» изображаются истории о крепкой мужской дружбе, спорте, соперничестве и достижении своей мечты, например, «Баскетбол Куроку» (спорт и дружба), «Путь аса» (исторический, приключения), «Ван-пис» (комедия), «Репетитор-киллер Реборн!» (боевик), «Темный дворецкий» (детектив) и т.д.

Утонченно-романтическая атмосфера, привлекательные персонажи и красивая графика являются неотъемлемыми особенностями жанра «сёдзё»: «Тетрадь дружбы Нацуме» (дружба), «Корзинка фруктов» (любовь и дружба) и т.д.

Как и произведения любого жанра кинематографа, далеко не все аниме можно чётко подразделить по целевой аудитории: некоторые образцы анимации предназначены буквально всем желающим, так называемые «семейные» мультфильмы. Законодателем в этой области является Хаяо Миядзакэ, фильмы которого не просто учат, а наставляют на путь истинный и пробуждают в человеке лучшие чувства. В своих аниме Миядзакэ изображает историю послевоенной Японии, которая несмотря ни на что вступает в научно-технический прогресс. Так, в аниме «Ходячий замок» режиссёр показывает несколько параллельных миров, разительно отличающихся друг от друга, будто отражающих родную Японию в разные эпохи ее существования: мирная страна, далекая от технического прогресса, агрессия, войны; страна во время военных действий – страшное, темное время; страна, вступившая в эпоху научных открытий, технического прогресса. Сквозной линией через произведения проходят проблемы защиты окружающей среды, идея альтруизма, тема добра, милосердия, взаимопомощи, справедливости. Те же проблемы и темы раскрываются в аниме Хаяо Миядзакэ «Рыбка Поньо», «Принцесса Мононоке», «Небесный замок Лапута», «Унесенные призраками» и другие.

Основные герои произведений режиссёра – дети. Почему? Миядзакэ и сам не дает ответ на этот вопрос. Возможно, что детям, с их неустоявшимся мировоззрением, готовностью исследовать новое, проще (чем взрослым, что неоднократно встречается в анимации японского режиссёра) поменять свои взгляды на жизнь, основываясь на приобретенном опыте.

Прежде всего, обращает на себя внимание эстетика всего японского кинематографа, которая включает в себя умиротворенность дзен-буддизма, его созерцательную основу. И, конечно, в любом фильме или мультфильме японцы стараются воздать уважение тем божествам или духам («Бездомный Бог»), которым они поклоняются. В познании жизни простых людей через призму их мифологических и философских знаний заключается главная эстетическая линия японского кинематографа.

Еще одной важной особенностью японской анимации является наличие специфических жанров по сеттингу (реальность, в которой происходят события), традиционным жанрам (комедия, драма, боевик и т.п.), жанр-тегам (специфические элементы, особые для каждого аниме). Например, мЕха (в центре сюжета огромные боевые человекоподобные машины), живущие по своим собственным законам или находящие частое отражение в аниме элементы японской культуры. Примером такой анимации может послужить «Евангелион» (Приложение 1).

Данная особенность позволяет выбрать аниме для просмотра в зависимости от интересов и предпочтений. Каждая анимация имеет краткое описание, отражающее в том числе и название жанров, которых в одном аниме может насчитываться до пяти, например, в многосерийной анимации «Хвост Феи» переплетается сразу пять жанров: Сёнен / Экшн / Приключения / Комедия / Фэнтези.

Еще одним отличительным признаком японской анимации от европейской является формат сериала: серии обычно длятся 20-25 минут, в одном сезоне (в аниме может быть от 1 до 10 сезонов) по 12, 26, 52 и более серий. Многосерийные аниме выпускаются по одной серии в неделю, а то и в две недели. В начале и в конце каждой серии есть специальная заставка. Начальная называется опенингом (opening, «открытие, начало»), а концовка – эндингом (ending, «заккрытие, завершение») [1, с. 170]. Некоторые анимации получают настолько положительный отзыв в фанбазе, что достигают объема свыше двухсот серий, которые в свою очередь делятся на

сезоны. К таким «многосерийникам» можно отнести «Хвост Феи» (5 сезонов, 226 серий), «Наруто» (9 сезонов, 220 серий), «Реборн» (203 серии), «Ван-Пис» (1000 эпизодов, выпуск продолжается). При этом сценаристы быстро реагируют на запросы аудитории, за счет чего формируется взаимовлияние аниме-режиссеров, сценаристов и фанбазы, которое способно повернуть сценарий аниме-сериала в абсолютно неожиданном направлении: появляются новые герои, создаются новые арки (сюжетные линии), место сюжета переходит в иную реальность и так далее. Начало сериала может быть адресовано подросткам 11-12 лет. Взрослеет аудитория сериала, новые вопросы и проблемы становятся актуальными, и они находят отражение в новом сезоне аниме сериала или ремейке. Таким образом, один и тот же сериал может быть популярным и среди подростков, и среди их родителей и более старших родственников. Это уникальное явление в кинематографе способствует единению поколений.

Противоположный эффект можно наблюдать в отношении советских мультфильмов, популярных у взрослого поколения. Наши папы и мамы, бабушки и дедушки любят смотреть мультфильмы своего детства, в которых сохраняется самобытность и те реалии, которые были характерны для той эпохи. Несмотря на то, что в мультфильмах прошлого века поднимаются вечные темы (дружба, взаимопонимание, любовь), их стилистика кажется современным подросткам несколько устаревшей. Прекрасные советские мультфильмы не объединяют так, как это происходит в японских семьях. Если и есть семьи, где дети смотрят только старые мультики, то это, скорее всего, выбор их родителей, своего рода инструмент воспитания, а не выбор самих подростков. Хотя, в этой сфере все очень индивидуально и меняется довольно быстро в зависимости от изменения ценностных ориентиров родителей и самих подростков.

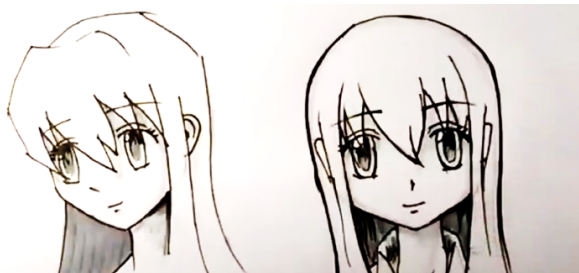
Таким образом, рассмотрев жанровое своеобразие японской анимации, стоит отметить, что аниме как одно из направлений японского искусства отражает интересы целевой аудитории. Помимо метажанров японская анимация, как и другие произведения кинематографа, имеет традиционные жанры и специфические, в основе которых лежит национальная самобытность и неповторимость.

2.2. Основные визуальные характеристики аниме

Изначально японская анимация была рисованной, в том числе и перерисовку отдельных частей рисунка с сохранением большей части картинка неизменной, статические задние планы, упрощённые формы передачи эмоций для сокращения время работы. Но в период становления постиндустриального общества, все чаще аниматоры прибегают к компьютерной графике. Однако, аниме так и остается легкоузнаваемым благодаря его визуальным особенностям.

Во-первых, «*большие глаза персонажей*». Однако, как было уже нами отмечено, данная особенность была заимствована из мультфильмов Уолта Диснея создателем «Могучего Атома» (1951) Осаму Тэдзуки, но после произошло слияние культур. Сейчас «большие глаза» – это символизм, который наглядно изображает дружелюбие персонажа, его наивность, молодость, эмоциональность и открытость миру.

Рисунок 1. Рисунок карандашом с учетом визуальных особенностей аниме



Так режиссёры аниме при помощи глаз дают возможность зрителю сделать самостоятельный вывод о персонаже в целом: возрасте, характере и открытости персонажа. Как правило у детей глаза изображаются очень большими, старики же (за крайне редким исключением) имеют глаза маленькие, с маленьким зрачком. Однако у отрицательных, взрослых и пожилых персонажей, наоборот, глаза узкие и маленькие, так что говорить о единообразии здесь не приходится. Кроме того, глаза теряют блеск и становятся безжизненными если персонажа лишают магическим способом воли или даже души – из них исчезают все блики.

Во-вторых, *детализации черт лица*. В отличие от диснеевских героев, у которых нос и рот детально прорисованы, в японской анимации они же, как правило, изображаются несколькими волнистыми линиями, за исключением моментов, когда персонаж говорит. Тем не менее существуют произведения, в которых используется «реалистичный» рисунок – нос, рот и скулы равно с прочими деталями лица изображаются и затеняются с большей точностью.

В-третьих, *очки* являются дополнительным средством выразительности, являясь неизменным атрибутом эрудитов (в противовес эксцентричным гениям), различных скромниц или парней-отаку. Но, а как же Знайка в произведениях Н.Н. Носова, или Шурик из к/ф «Иван Васильевич меняет профессию»? Становится очевидным, что очки являются внекультурной особенностью, которая узнаваема всеми вне зависимости от национальной принадлежности.

В-четвертых, разноцветные волосы, которые отражают характер персонажа:

- белый – для скрытных, таинственных персонажей (Гинко из «Мастера Муси»);
- черный – серьезных, строгих, мужественных (Себастьян из детективного сериала «Темный дворецкий»);
- рыжий и красный – для вспыльчивых, гиперактивных (Кё Сона из сериала «Корзинка фруктов», Эльза из сериала «Хвост феи»);
- синий – покладистых, грустных, тихонь (Жерар из «Хвоста феи»);
- желтый – дружелюбных, веселых, непостоянных (Нацуме из «Тетради дружбы Нацуме»);
- розовый – нежных, наивных, мягких (богиня нищеты Кофуку из «Бездомного Бога»).

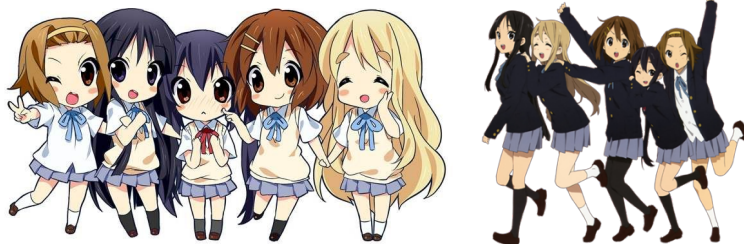
Рисунок 2. Цветовая гамма волос героев аниме «Корзинка фруктов»



Разграничение персонажей по цветам волос в соответствии с его характером легло в основу самовыражения подростков. Именно волосы поддаются изменениям с такой легкостью, что каждый имеет возможность попробовать примерить на себя роль какого-либо персонажа.

В-пятых, *стиль Тиби*, отличительной чертой которого является изображение персонажей с непропорционально большими головами и маленькими туловищами. Такая визуальная манера характерна для комедий и детских аниме, чтобы подчеркнуть комичность персонажей и ситуаций. К примеру, в комедийном сериале «К-ON» главные героини (ученицы старшей школы) почти половину экранного времени проводят в своей тибби-форме, что отражает их беззаботность, наивность и не серьезность по отношению к делу. На их фоне другие персонажи выполнены в привычной форме, что отражает их противоположность.

Рисунок 3. Тибби и обычная форма главных героинь в аниме-сериале «K-ON»



В-шестых, *передача эмоций*. Помимо традиционных для мультипликации видов проявления чувств персонажем – изменением выражения лица или тона его голоса, используется ряд других приёмов. Данная особенность заключается в гипертрофированном, нереалистичном изображении, используя пиктограммы, такие, как картинка «капельки пота» или «вздвухшихся вен», возникающие поверх головы героя, либо в рамочке над ней. Данное изображение эмоций активно используется подростками при общении в социальных сетях, которые превращаются в знаковые смайлики: O_O (удивлен), ^__^ («кавайно» в значении «мило»), -_- (удручен, опечален) и тд.

Рисунок 4. Проявление чувств посредством выражения лица



Однако поскольку аниме объединяет работы всех японских мультипликаторов, в целом сложно говорить об единстве визуальных характеристик. Если вы одновременно включите «Мастер Муси» Кацухиро Отото и «Твое имя» Макото Синкая и попробуйте сравнить их друг с другом, то вряд ли будет результат, поскольку визуальный стиль кардинально отличается, хотя и то, и то – аниме.

Таким образом, способ изображения персонажа аниме позволяет зрителю мгновенно определить его важность. Кроме того, во многих аниме-сериалах персонажи запоминаются именно за счет детально прорисованных особенностей внешности и их поведением.

Выводы по главе 2:

1. Рассмотрев жанровое своеобразие японской анимации, мы пришли к выводу, что аниме как одно из направлений японского искусства отражает интересы целевой аудитории. Помимо метажанров японская анимация, как и другие произведения кинематографа, имеет традиционные жанры (комедия, боевик, драма и т.п.) и специфические (спокон, меха, мюз и т.п.), в основе которых лежит самобытность и неповторимость.

2. Одной из главных особенностей визуализации является разграничение персонажей по цветам волос, что позволяет заранее выстроить отношение к персонажу. Со временем это стало средством самовыражения подростков, поскольку именно волосы поддаются изменениям с такой легкостью, что каждый имеет возможность попробовать примерить на себя роль какого-либо персонажа. Однако, несмотря на существование единства визуальных характеристик, визуальный стиль будет кардинально отличаться, поскольку все будет зависеть от темы и жанра аниме, до видения идеалов аниме-режиссёра.

Глава 3. Влияние аниме на формирование ценностных установок современного подростка

3.1. Способы воздействия аниме на развитие личности

Почему же аниме имеет такую популярность среди современных подростков? Чтобы ответить на этот вопрос, мы сопоставили идейно-художественные особенности и ожидания отклика продукта кинематографа среди современных подростков:

1. *Многосерийный формат.* В современном кинематографе приобретает популярность именно формат сериала, который легко усваивается в рамках сложившегося клипового мышления, как результата адаптации к «клиповой культуре» (англ. clip culture). Данный термин был предложен Элвином Тоффлером в качестве описания культуры развитых стран, определяемой господством свойственного для средств массовой коммуникации способа представления и восприятия информации. Японская анимация отвечает особенностям «клиповой культуры», что проявляется в способности аниме передавать информацию через короткие, яркие и красочные образы.

2. *Острые социальные проблемы.* Как и любой продукт кинематографа, японская анимация затрагивает острые социальные проблемы того общества, в котором и существует, отсюда и появляется интерес современных подростков к данному виду искусства. Исторически сложилось, что для того, чтобы получить хорошее место работы, необходимо усердно и хорошо учиться. Именно тема зависимости благосостояния от образования красной линией тянется в аниме-сериалах возрастной категории 12+ («Повседневная жизнь старшеклассников», «Девочка, покоровшая время»). Большинство аниме-сериалов в жанрах сёдзёи сёнэн – это симбиоз детского мультфильма и взрослых тем, которые импонируют подросткам, так как именно в этом диссонансе они и живут:

- дружба («Нана», «В лес, где мерцают светлячки»);
- первая любовь («Дотянуться до тебя», «Неудержимая юность», «Очень приятно, Бог»);
- проблема взаимоотношений детей и родителей («Форма голоса», «Дороро», «Украшь прощальное утро цветами»);
- творческая свобода («Баракамон»);
- тема взросления («Тихий голос», «Дети на склоне»).

3. *Образы персонажей.* После просмотра аниме подростки не просто копируют, «примеряя» на себя образы значимых персонажей, но и учатся самоанализу, стремятся представить, как бы они поступил в такой ситуации. В этом и заключается, на наш взгляд, сплетение искусства и окружающего мира, в процессе которого искусство формирует свои характерные черты, которые основаны на мировоззрении индивида о мире.

4. *Источник вдохновения.* Многие фанаты аниме *фанартами, фанфиками и косплеем.* Некоторые настолько вдохновляются после просмотра понравившегося аниме-сериала, что начинают обучаться навыкам владения компьютерных программ, при помощи которых в последствии создают клипы или продолжения понравившихся работ. Помимо этого, появляется необходимость в изучении японского языка, для глубокого понимания культурных особенностей страны Восходящего солнца, чтобы просматривать аниме в оригинальном озвучивании.

5. *Инструмент самовыражения.* Источником самовыражения и местом, где подростки могут получить социальный отклик является так называемый «*фандом*» (сообщества людей, которые обожают определенные сериалы, книги, фильмы), который, как правило, существуют в виде форума или сайта, где любители аниме встречаются для обсуждения персонажей, сюжета, развитий событий аниме. Крупнейшим в рунете сообществом любителей аниме, манги и

культуры Японии является AnimeForum.ru [5]. Еще один форум – SHIKIMORI – русскоязычная энциклопедия аниме и манги для людей, интересующихся вопросами японской анимации, культуры, искусства и различных направлений жанра Аниме и Манга, а также связанных с главной темой областей знаний и интересов [6].

Исходя из вышесказанного, мы можем сделать вывод о том, что увлечение аниме разносторонне влияет на людей: меняется их поведение; внешний вид, многие подражают любимым героям; в лексиконе появляются новые слова, соответствующей тематики; меняются вкусовые пристрастия в музыке, еде и др. И что очень важно – формируются новые ценностные установки. Со временем любители японской анимации пересматривают свое «бытие»: стремятся к самопознанию, развитию в себе новых способностей, будь то спорт, неизученные языки, культуры других стран, в частности Японии.

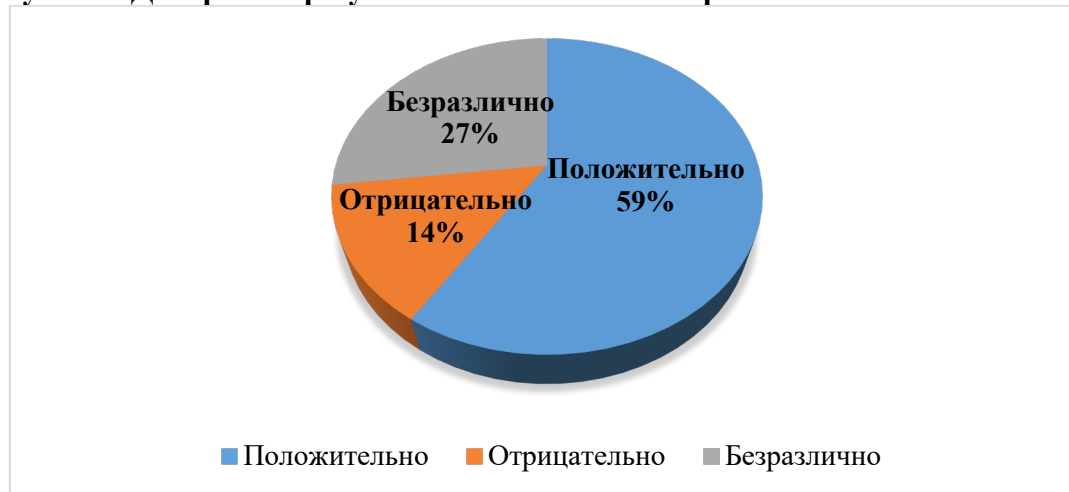
Но, как и любой другой продукт кинематографа, аниме может произвести и негативное влияние. Многие исследователи считают, что это связано с высоким уровнем восприимчивости подростков к произведениям искусства, не только как потребителей, но и как создатели.

3.2. Социологическое исследование вовлеченности подростков культуру аниме

Для того, чтобы выявить уровень вовлеченности и влияния аниме на подростков, было проведено анкетирование на базе МБОУ СОШ № 56 г. Пензы им. Героя России А.М. Самокутяева. В исследовании приняло участие 150 человек в возрасте 12-14 лет. Анкета состояла из 5 вопросов, при анализе результатов которых мы пришли к следующим выводам:

1. Первый вопрос заключался в выявлении отношения подростков к японской анимации.

Рисунок 5. Диаграмма результатов ответов на вопрос «Как Вы относитесь к аниме?»

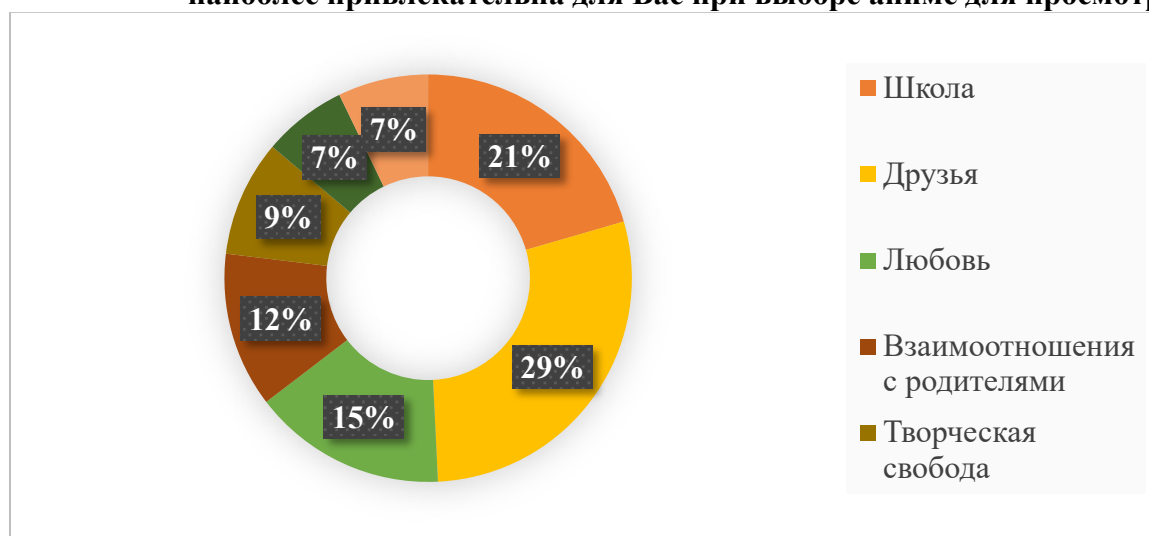


Проанализировав ответы, стало очевидным, что в целом сформировано положительное отношение к японской анимации, что данное направление искусства воспринимается большинством среди опрошенных.

2. Следующий вопрос: «что Вас привлекает или отталкивает в аниме». Здесь встречаются наиболее частые ответы: рисовка, эмоциональность, сюжет, озвучивание и работа «сейю» (актеры голоса, которые озвучивают аниме), персонажи, разнообразие жанров, музыка, культура Японии. К минусам чаще всего относят затянутость (некоторые сериалы длятся по 100 серий и больше), незаконченность сюжета, фансервис, где ключевой особенностью является включение в их сюжетный ряд определённых сцен или ракурсов, которые не являются сюжетообразующими, но рассчитаны на определённый отклик у основной целевой аудитории с целью повышения заинтересованности и/или привлечения потенциальных зрителей, а также глупый юмор.

3. Следующий вопрос позволил выяснить какая проблематика наиболее привлекательна для подростков. Респондентам было предложено 5 тем на выбор или указать ту, которая на их взгляд является важной при выборе аниме для просмотра.

Рисунок 6. Диаграмма результатов ответов на вопрос «Какая проблематика наиболее привлекательна для Вас при выборе аниме для просмотра?»



Данный вопрос предполагал выбор нескольких вариантов ответов. Стоит отметить, что более 50% опрошенных отдали свое предпочтение трем темам: «школа», «друзья», «любовь».

4. Четвертый вопрос был направлен на выявление уровня влияния просмотра аниме на формирование духовно-нравственных ценностей среди подростков.

Таблица 2. Анализ результатов ответов на вопрос «Как аниме повлияло на Вашу жизнь?»

Варианты ответов	%	Человек
Повышение нравственного, морально-ценностного и духовного уровней	15,5	22
Изменение восприятия мира, отношения к окружающим и себе	36	54
Стали проще смотреть на жизнь	12,5	19
Поменялось отношение к людям старшего возраста, к своим родным и близким	13	20
Стали более эмоциональными, сентиментальными и чувственными	8	13
Изменилось отношение к животным, природе	9,5	14
Никак не повлияло, смотрю, чтобы скоротать время	5,5	8

Анализ ответов показал, что просмотр аниме оказал влияние на жизнь, мироощущение, а также принципы опрошенных. О положительном влиянии японской анимации свидетельствуют ответы о формировании ценностных ориентаций, более 15% процентов опрошенных отметили «повышение нравственного, морально-ценностного и духовного уровней», около 40% респондентов – «изменение восприятия мира, отношения к окружающим и себе», и почти 50% ответили, что просмотр аниме повлиял на их характер – «стали проще смотреть на жизнь», «стали более эмоциональными, сентиментальными и чувственными», «поменялось отношение к людям старшего возраста, к своим родным и близким, животным, природе». И только 5% ответили, что аниме «никак не повлияло, смотрю, чтобы скоротать время».

5. При ответе на пятый вопрос участникам опроса необходимо было выбрать ответ, который наилучшим образом описывает их свободу при общении со сверстниками и взрослыми об их увлечении аниме.

Рисунок 7. Диаграмма результатов ответов на вопрос «Признаетесь ли Вы людям, что смотрите аниме?»



Как видно из диаграммы, при широком распространении и утверждении аниме как самостоятельного искусства, все еще остаются те, кто стесняется говорить о своих увлечениях, чтобы не получить негативную реакцию со стороны ровесников или взрослых.

В связи с этим считаем необходимым создать памятку для детей и родителей для безопасного формирования мировоззрения и ценностей, а также использования аниме в качестве инструмента решения острых социальных проблем среди подростков (Приложение 2).

Вывод по 3 главе:

Идейное содержание аниме, построенное на проблемах преодоления трудностей, принятии своего «Я», умении работать в коллективе и строить взаимоотношения – все это находит свой отклик в сердцах современного подрастающего поколения благодаря бесчисленным школьным антуражам и знакомым ситуациям. Впрочем, все это вызывает интерес и у взрослого поколения, которое смотрит фильмы и сериалы с собственными детьми. Поэтому считаем необходимым принять данный вид искусства в качестве средства для понимания острых социальных проблем среди современных подростков.

Заключение

Итак, есть ли у Феи хвост? Никто не знает существуют ли они на самом деле. Вот почему это вечная загадка и вечное приключение, как и сюжеты аниме-сериалов.

В ходе работы нами были рассмотрены и проанализированы источники по теме исследования, на основе которых мы сделали следующие выводы:

1. В ходе работы над темой исследования мы пришли к выводу, что «аниме» – это не что-то новое, ранее неизвестное. Из детских мультипликационных фильмов начала XX века японская анимация превратилась в культуру, творящую разнообразные, серьёзные и забавные, эмоциональные и наивные, предназначенные для подростков, детей и взрослых произведения. Именно благодаря своей самобытности и историческому отражению действительности своей страны японская анимация нашла своих приверженцев – «фэнов» по всему миру, и слово «аниме» прочно вошло в международный лексикон, сделав Японию признанным мировым лидером в этой области культурной индустрии.

2. Аниме, как одно из направлений японского искусства, отражает интересы целевой аудитории. Помимо метажанров японская анимация, как и другие произведения кинематографа, имеет традиционные жанры и специфические, в основе которых лежит самобытность и неповторимость японской культуры.

3. Одной из главных особенностей визуализации является разграничение персонажей по цветам волос, что позволяет заранее выстроить отношение к персонажу. Со временем это стало средством самовыражения подростков, поскольку именно волосы поддаются изменениям с такой легкостью, что каждый имеет возможность попробовать примерить на себя роль какого-либо персонажа. Однако, несмотря на существование единства визуальных характеристик, визуальный стиль будет кардинально отличаться, поскольку все будет зависеть от темы и жанра аниме, до видения идеалов аниме-режиссёра.

4. В рамках сформировавшейся «клиповой культуры» японская анимация отвечает ее особенностям в способности аниме передавать информацию через короткие, яркие и красочные образы. Одним из важных инструментов воздействия аниме на целевую аудиторию является социальный отклик. Аниме-режиссёры чутко реагируют на мнение фанатов и изменения в обществе будь то изменения в экологии, социально-политическое изменение, нарастающая проблема в современном обществе войны и мира и много другое. В аниме-сериале начинают вводить новые сюжетные линии, героев, место действие аниме переносится в другой мир – всё это превращает аниме в уникальную историю, которая будет интересна для любого поколения. В аниме содержится такая художественная форма, которая легко подстраивается под социальные запросы людей вне зависимости от возраста. Поэтому считаем необходимым принять данный вид искусства в качестве средства для понимания острых социальных проблем среди современных подростков.

5. Перспективу исследования мы видим в более детальном изучении изменений во взаимовлиянии сюжета аниме и социальных запросов аудитории на примере аниме-сериала «Хвост Феи».

Таким образом, в ходе работы было доказано, что идейно-художественное своеобразие японской анимации, а также способность аниме передавать информацию через короткие, яркие и красочные образы оказывает влияние на формирование духовно-нравственных ценностей и по всем параметрам отвечает социально значимые потребности современного подростка. **Гипотеза подтвердилась.**

Литература и источники

1. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию / Борис Иванов. – 2-е изд., исп. и доп. – М.: Всерос. Фонд развития кинематографии: РОФ «Эйзенштейн. центр исслед. Кинокультуры», 2021. – 396 с.
2. Денисова А.А. Манга и аниме, вклад в культуру и искусство // Аналитика культурологии. – 2013. (на сайте Научной электронной библиотеке «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/article/n/manga-i-anime-vklad-v-kulturu-i-iskusstvo/viewer>).
3. Катасонова Е.Л. Аниме: завтра, вчера и сегодня // Ежегодник Японии. – 2007. – С. 221-239.
4. Милюкова А.В. Влияние японской аниме – культуры на современную молодежь России // Инновационная наука. – 2017. (на сайте Научной электронной библиотеке «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-yaponskoj-anime-kultury-na-sovremennuyu-molodezh-rossii>).
5. AnimeForum – форум об аниме, манге и культуре Японии // animeforum.ru: AnimeForum. – URL: <https://www.animeforum.ru> (дата обращения: 07.12.2021).
6. SHIKIMORI – русскоязычная энциклопедия аниме и манги // shikimori.one: ШИКИМОРИ. – URL: <https://shikimori.one> (дата обращения: 07.12.2021).

Жанровая классификация аниме по сеттингу, традиционным жанрам, жанр-тегам

Традиционные жанры	Комедия / Ужасы / Драма / Триллер / Фантастика / Боевик / Детектив / Исторический / Военные / Фэнтези / Приключения
Сеттинг	Повседневность / Сверхъестественное / Космическая опера/Космос / Пародия / Романтика / Мыльная опера/Школьная мыльная опера / Психологический / Психологический триллер/Парапсихология/Безумие / Боевые искусства/Полицейский боевик / Школьный детектив
Жанр-теги	Гарем/Реверс-гарем / Экшн / Магия / Мистика / Вампиры / Демоны / Суперсила / Спокон / Токусацу / Сэнтай / Махо-сёдзё / Меха / Машины / Полиция / Кайто / Школа / Киберпанк/Паропанк/Стимпанк/Биопанк / Апокалиптика/Постапокалиптика / Дзидайгэки/Самурай/Самурайский боевик (тямбара) / Рыболовная манга (цури манга) / Исекай / Игры / Отаку / Добуцу / Моэ / Идолы / Музыка / Семейная манга (кадзоку манга) / Сказка / Икудзи / Социальный фильм