

Р.Ю. Артёмов

РЕЛИГИОЗНЫЕ КОМПОНЕНТЫ В СОВРЕМЕННОЙ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

Цель работы — выявление религиозных компонентов в современной японской анимации. В ходе исследования был применен метод контент-анализа и компаративистский метод. Установлены основные религиозные компоненты, которые используются в аниме, а также выявлены механизмы продвижения своих идей нетрадиционными религиозными движениями.

Ключевые слова: японская анимация, аниме, отаку, религиозные компоненты, синтоизм, буддизм, христианство, НРД, «Кофуку но кагаку», Аум Синрикё.

В настоящее время японская анимация (аниме) занимает все большее место в системе ценностей современной молодежи и оказывает огромное влияние на формирование мировоззрения, мироощущения и религиозной самоидентификации молодых людей. Мир аниме представляет собой сложноструктурированную систему, развивающуюся по законам медиа-маркетинга. Сегодня продукт, который выпускают многочисленные японские студии, имеет целевой аудиторией все возрастные и социальные категории населения. В свое время печально известное новое религиозное движение «Аум Синрикё» смогло по достоинству оценить возможности японской анимации для популяризации своего учения и привлечения новых адептов из молодежной среды.

По данным одной из авторитетнейших баз данных медиа-контента в интернете IMDb, японская анимация занимает 61% всей анимационной индустрии в мире. Ввиду этого не считается с японской анимацией современному православному миссионеру и апологету просто невозможно. Следует отметить постоянный рост в странах СНГ количества фан-клубов и групп отаку (самоназвание поклонников японской анимации), которые серьезно относятся к образам и символам, используемым в аниме.

Религиозные символы и идеи, отображаемые в аниме, могут оказывать влияние на формирование собственных религиозных взглядов молодежи из чис-

Роман Юрьевич Артёмов — магистр философских наук, преподаватель Минской духовной академии, аспирант Общецерковной аспирантуры и докторантуры имени святых Кирилла и Мефодия (kattana-87@mail.ru).

ла отаку. Данный факт нельзя обходить стороной или просто не придавать ему значения.

Общие сведения

К настоящему времени японская анимация имеет достаточно большое количество разных жанров (см. Приложение). Большинство жанров аниме имеет также массу различных поджанров, которые углубляются в какой-либо один аспект сюжета или временной промежуток.

У аниме есть строгий набор форматов. Различают полнометражные мультфильмы, продолжительность которых может достигать до двух с половиной часов. Также есть сериалы, которые делятся на многосерийные и обычные. Многосерийные аниме могут состоять из более чем полутысячи серий. Обычные насчитывают не более двадцати пяти выпусков. Формат серий жестко регламентирован. Общая продолжительность серии составляет двадцать пять минут. Она разделена на две части по двенадцать с половиной минут, которые прерываются специальной заставкой. В системе телевидения также есть строгие принципы, согласно которым аниме выходит в эфир. Есть специальное время, например, для кодомо-аниме и для всех остальных жанров. Таким образом, можно, не глядя в программу телепередач, точно знать, в какое время будет идти аниме для различных возрастных категорий.

В 30–40-х годах XX века появилось понятие госзаказа в анимационной индустрии. Это было вызвано нарастающим милитаризмом, хотя и нельзя утверждать, что все аниме тех лет были созданы по заказу правительства: японская культура базируется на принципах коллективизма и любви к родине, поэтому государственный заказ не столкнулся с сопротивлением художников и студий. Этот период развития японской анимации ознаменован появлением аниме о псе-солдате Норакуро, которое уже считается классикой заказного аниме. Его создание было инициировано отделом пропаганды Имперской армии.

«Момотаро и его морские орлы» (режиссер Мицүё Сэо, 1942) — произведение, созданное в самый разгар Второй мировой войны. Сюжет данного аниме раскрывает противостояние между Японией и США, а особенность его заключается в том, что оно полностью финансировалось отделом пропаганды и постоянно транслировалось по национальному телевидению. После поражения Японии во Второй мировой войне появляется большое количество аниме о демократических отношениях. Это также было вынужденным из-за оккупации Западом госзаказом.

Коммерческие заказы на аниме

К 1960-м годам аниме стало практически полностью независимым от властей. Но на смену государственному пришел коммерческий заказ. Аниме стали использовать производители различных товаров для детей. Особенной популярностью пользовалось и до сих пор пользуется создание анимационного сериала перед выпуском игрушки для детей. Удачным примером такого варианта рекламы является второсортное во всех отношениях аниме под названием «Покемоны»¹. Сюжет мультфильма предельно прост. Действие разворачивается в вымышленной вселенной, где живут люди, которые владеют карманными монстрами. Последние постоянно сражаются с себе подобными. Данное аниме было очень удачным рекламным ходом. Компания Nintendo разработала шесть поколений компьютерных и карманных игр по мотивам сериала. Благодаря популярности этого аниме среди детей — а именно на детскую аудиторию они и было рассчитано — компания-заказчик смогла получить огромную прибыль². Однако из-за спешки и непрофессионализма создатели допустили грубую ошибку при выборе доминирующей в сериале цветовой гаммы: в ходе психиатрического исследования было выявлено, что постоянно мелькающие красный и синий цвета провоцируют у детей развитие суицидальных мыслей. Ввиду этого риска «Покемоны» были запрещены во многих странах Западной Европы. В странах же бывшего Советского Союза «Покемоны» транслировались в прайм-тайм.

С играми также возникали некоторые проблемы. В 1999 году Nintendo сняла с производства карту Koga's Ninja Trick, так как на ней был изображен мандзи — традиционный буддистский символ, обозначающий совершенство. Антидиффамационная лига — правозащитная общественно-политическая организация, противостоящая антисемитизму, сочла, что «Покемон» пропагандирует нацизм, так как свастика (символ Третьего рейха) является, по сути, зеркально отраженным мандзи³. Со временем члены Антидиффамационной лиги изменили свое мнение, но это случилось уже после того, как Nintendo, узнав

¹Энциклопедия аниме и мировой анимации // World Art. URL: <http://www.world-art.ru/animation/list.php> (дата обращения: 29.05.2013).

²Там же.

³Иванов Б.А. Вся правда о покемонах // Домашний компьютер. URL: <http://offline.home-rc.ru/2001/66/14939/> (дата обращения: 29.05.2013); Fitzgerald J. "Swastika" Pokemon Card Dropped // HighBeam Research. URL: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-4525479.html> (Date of access: 04.06.2013).

о конфликте, убрала карту с прилавков⁴. К слову, Ватикан, напротив, счел карточную игру «Покемон» развивающей интеллектуальные способности ребенка, а также пропагандирующей дружбу и умение находить общий язык со сверстниками.

В странах Лиги арабских государств «Покемон» был под запретом, так как мусульманские ученые-богословы решили, что он пропагандирует азартные игры, запрещенные исламом. Кроме того, в карточной игре и самом аниме исламскими цензорами были замечены гексаграммы (звезды Давида). И если в Японии звезду Давида воспринимают не более чем как красивый магический символ, то для арабов это символ международного сионизма⁵.

Религиозные компоненты в аниме

В аниме достаточно часто используются религиозные компоненты как традиционных для Японии конфессий и течений — буддизма направления дзен и синтоизма, так и христианства, более характерного для европейского мира. Большую долю в сюжетах аниме занимают символы и концепции нетрадиционных религиозных движений, которые посредством анимации пытаются продвигать свои идеи.

Синтоизм и буддизм в аниме

Элементы буддизма и синтоизма в аниме — достаточно органичное и распространенное явление, так как эти религиозные течения являются традиционными для Японии. Однако зрители в странах СНГ или на Западе зачастую воспринимают буддизм и синтоизм как экзотику.

Анализ анимационных фильмов «Студии Гибли» показал, что элементы синтоизма и буддизма содержатся в тринадцати произведениях из двадцати трех, то есть 56,2% аниме студии базируется на этих религиозных символах или идеях. При этом синтоизм присутствует в большинстве аниме данной студии с религиозным контентом⁶.

⁴Boyd J.W. Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away" // University of Nebraska Omaha. URL: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm> (дата обращения: 04.06.2013).

⁵Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. М., 1999. С. 37

⁶Фильмы «Принц Севера» (реж. Исао Такахата при участии Хаяо Миядзаки, 1968 г.), «Навиская из Долины Ветров» (реж. Хаяо Миядзаки, 1984 г.), «Небесный замок Лапута» (реж. Хаяо Миядзаки, 1986 г.), «Мой сосед Тоторо» (реж. Хаяо Миядзаки, 1988 г.), «Помпоко: Война тануки» (реж. Исао Такахата, 1994 г.), «Принцесса Мононокэ» (реж. Хаяо Миядзаки, 1997 г.), «Унесенные призраками» (реж. Хаяо Миядзаки, 2001 г.), «Ходячий замок Хаула» (реж. Хаяо Миядзаки, 2004 г.), «Сказания Земноморья» (реж. Горо Миядзаки, 2006 г.).

Общий объем аниме с элементами синтоистских воззрений составляет всего 37%, в то время как аниме с буддистскими элементами составляют 48% из общего числа проанализированных в процессе исследования аниме.

В ходе анализа была выявлена четкая корреляция между религиозным наполнением аниме и рейтингом, который анимационный фильм занимает в наиболее популярных рейтинговых топ-листах.

Аниме «Студии Гибли» с ярко выраженными синтоистскими идеями: «Навиская из Долины Ветров», «Унесенные призраками», «Мой сосед Тоторо», «Ходячий замок Хаула», имеют согласно японскому рейтингу аниме пункты от 8 до 9,7 по десятибалльной шкале, в русскоязычном рейтинге World Art от 8,6 до 9,1, согласно IMDb англоязычного сегмента — от 8,4 до 9,6. Также следует отметить, что все данные аниме были созданы сделаны при участии режиссера Хаяо Миядзаки, который намеренно вводил элементы синтоизма в свои сценарии для более глубокого отображения японской культуры. Аниме данной студии, не несущие яркой религиозной составляющей, во всех вышеперечисленных базах данных и топ-листах имеют рейтинг значительно ниже — от 6 до 8,3.

Следует отдельно отметить, что аниме режиссера Горо Миядзаки «Сказания Земноморья», имеющее ярко выраженный религиозный контент, признано провалом ввиду слабого графического оформления. В то же самое время работы, созданные Хаяо Миядзаки и имеющие, согласно заявлениям критиков, достойную графику и четкую прорисовку, но не имеющие религиозного контента: «Большая панда», «Люпен III замок Калиостро», не поднялись выше 7 баллов в доступных рейтингах.

В аниме «Студии Гибли» буддистские элементы имеют в большей степени техническое значение: они вводятся в сюжет для придания глубины.

Очень часто в аниме «Студии Гибли» фигурируют камни⁷; они могут находиться в центре сюжета или вообще быть главными героями.

Так, камни являются центральными персонажами аниме «Мой сосед Тоторо», «Ходячий замок Хаула», «Унесенные призраками». Авторы анимационных фильмов не прибегают к трансформации образов, не приписывают камням новые свойства и качества, а держатся в рамках традиционных религиозных представлений синтоизма.

В «Унесенных призраками» 94% персонажей являются синтоистскими камнями, демонами и служебными духами. При этом все они находятся в рамках тра-

⁷Камни — божества неба и земли в синтоизме. Также камни могут именоваться людьми, птицами, звери, поля и т.д., обладающие исключительными качествами, внушающими трепет. Эта исключительность может быть как положительного, так и отрицательного свойства.

диционного синтоистского восприятия. В центре сюжета данного аниме — девочка, которая пытается спасти своих родителей, попавших под действие заклатья. Аниме раскрывает основные синтоистские идеи, а также красочно показывает дуализм в религиозном восприятии японца, т.е. kami могут быть одновременно как добрыми, так и злыми, при этом нет полярности только добрых или только злых духов. С достаточно большим присутствием в сценарии синтоизма может быть связана сложность восприятия этой картины зрителями стран СНГ: требуется детальное разъяснение сюжета и трактовки для неподготовленного человека.

В то же самое время в этом аниме есть параллели с традиционными для зрителей СНГ образами сказок: идея заклатья, перевоплощения и т.д. Все эти схожие моменты делают «Унесенные призраками» достаточно популярным среди аудитории зрителей этих стран.

Отдельно следует обратить внимание на введение в сюжет kami — одухотворенных явлений природы и животных. В аниме «Студии Гибли» достаточно часто встречаются сценарии, в центре сюжета которых находятся герои именно такого плана.

Студии аниме зачастую используют буддистские идеи и символы. При этом они руководствуются соображением, которое озвучил представитель студии «Мэдхаус» журналу AnimeMagazin: «Идеи буддизма уже давно знакомы западному зрителю и циркулируют в обществе постоянно. Ему нет нужды объяснять, что такое карма, сансара, реинкарнация. Этому также способствует повальное увлечение различного рода восточными практиками, которые все чаще встречаются в западном мире». Именно поэтому студия «Мэдхаус» активно использует идеи буддизма при построении сценариев аниме.

Особо следует остановиться на использовании цвета и света в раскрытии образов в аниме. Данный способ напрямую связан с идеями буддизма, где цвет и свет имеют достаточно серьезное значение. Передача информации через цвет и форму происходит в аниме по определенным законам. Так, цвет волос героев или выражений их лиц может изменяться в зависимости от их характера, основных черт, настроения и т.д. В буддийской практике есть понятие об определенной взаимосвязи цветов и характера проявления человека. Красный (муладхара) — энергия, жизнь, кровь, чувства и т.п.; зеленый (анахата — любовь, всеприятие, сострадание; фиолетовый (сахасрара) — мудрость, духовность, связь с богом и т.п.

Христианство в аниме

На данный момент существует большое количество аниме, которые используют библейскую вообще или христианскую в частности символику или сюжет которых основан на библейских событиях. Зачастую сценарий анимационного фильма базируется на определенном наборе идей и символов, и вокруг них строится вся сюжетная линия. Существуют аниме, которые полностью опираются на библейские сюжеты либо символы, но трактуются произвольно.

Отдельной популярностью пользуется жанр аниме «постапокалипсис». Фильмы этого направления повествуют о развитии общества и мира после глобальной катастрофы. Зачастую в рамках жанра раскрываются обстоятельства последней битвы добра со злом, при этом обычно используются апокалиптические библейские образы или символы, которым придается иной смысл.

Традиционным религиозным течениям Японии, таким как дзен-буддизм и синтоизм, не свойственны апокалиптические идеи. Соответственно, в данном контексте можно говорить о влиянии христианской культуры на аниме. Четкая корреляция прослеживается именно из-за использования христианских апокалиптических идей и символов при выстраивании сюжета картины.

Некоторые студии, такие, например, как «Мэдхаус», ориентируются на западного зрителя. Использование библейской символики или идей для них обусловлено маркетингом: это делается для более успешного продвижения аниме на медиарынках Запада и СНГ. Именно поэтому мы рассмотрим аниме студии «Мэдхаус» как пример использования христианской и, шире, библейской символики, а также идей при создании сюжетов мультфильмов.

Христианские и библейские символы могут использоваться в аниме как «по назначению», так и для придания мультфильму определенных мистических черт.

Самым частым христианским символом, который можно видеть в фильмах студии «Мэдхаус», является крест. Данный символ может быть отнесен к наиболее универсальным для аниме: его используют не только для того, чтобы отнести персонаж к христианству, но также чтобы показать его западное происхождение либо просто отнести героя к религиозному течению⁸.

Следует отметить, что символ креста претерпевает в аниме постоянную трансформацию: его «дорабатывают», в него вносят новые элементы. Традиционные для христианства изображения креста в аниме используются очень редко. Зачастую символ специально изменяется, чтобы не вызывать очевидных парал-

⁸Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. С. 47.

лелей с христианством. В то же самое время при описании событий, в которых фигурируют католическая или протестантская Церкви, сценаристы используют именно традиционное изображение четырехконечного креста. Зачастую крест в аниме является знаком того, что персонаж стоит на позиции добра.

Достаточно редко встречаются более сложные религиозные символы. Так, в ряде аниме жанра «постапокалипсис» можно встретить священную тетраграмму. Сложно сказать, какой смысл приписывают авторы данному символу, но из анализа контекста и сценария аниме можно заключить, что тетраграмма не несет определенной религиозной нагрузки, а используется лишь для придания загадочности происходящему.

Нетрадиционные религиозные движения в аниме

Первой религиозной организацией, которая открыто начала заказывать аниме определенной тематики, стала секта «Аум Синрикё». Она стала заключать контракты с анимационными студиями на создание специальных аниме. При этом практика обращения к аниме как важнейшему средству миссионерской работы сохранялась чуть ли не с самого начала работы организации и вплоть до развязки с газовой атакой в токийском метро.

Наиболее активная фаза использования организацией аниме пришлась на середину восьмидесятых годов. Исследователи даже связывают чрезмерное развитие целого жанра аниме — «меха» — именно с деятельностью «Аум Синрикё». Аниме этого жанра характеризуются точностью передачи технических деталей, роботов и иной техники. В центре сюжета всегда находится человек, который управляет роботом. Сюжетная линия развивается вокруг главного героя, который неустанно пытается достичь нового уровня в развитии способностей управления роботом.

Такая тематика очень близка идеям главы секты Сёко Асахары, который призывал своих последователей стремиться к постоянному совершенствованию и движению от одного уровня развития к другому. Цель создания таких анимационных фильмов очевидна — создать в сознании молодежи уже готовый мировоззренческий шаблон, который отлично подойдет для принятия нового учения. Но прежде чем обратиться к заказным аниме, которые производились для «Аум Синрикё» профессиональными студиями, следует рассмотреть любительские мультфильмы, созданные непосредственно адептами этого нового религиозного движения.

В 1980-х годах вышла серия короткометражных аниме, которые были призваны рассказать об основах вероучения нетрадиционного религиозного дви-

жения под руководством Сёко Асахары. В трилогии под названием «Генезис», в трех сериях продолжительностью в среднем семь минут каждая, рассказывается о происхождении мира и человека. Стоит обратить внимание на то, что авторы прибегли к христианской трактовке происхождения мира и лишь немного ее подкорректировали в соответствии со своим пониманием. Так, в генезисе мира появляются буддийские идеи, а именно идеи реинкарнации и нирваны. Цель данных аниме состояла в показе истоков учения, придании ему авторитета, внушении зрителям идеи древности религиозного движения.

За «Генезисом» последовал цикл короткометражных аниме под названием «Марпа». Их сценарий построен по типу буддийских бесед. В центре сюжета всегда находится молодой человек, который ищет ответы на вопросы духовной жизни. В каждой серии он встречается с новым духовным наставником.

В 1987 году в «Аум Синрикё» разрабатывается теория, согласно которой масс-медиа являются элементами контроля и манипуляции сознанием людей. В этом же году начинает издаваться журнал «Махаяна», где помещается манга⁹ и записи проповедей Сёко Асахары¹⁰. В 1992 году появляется аниме под названием *Varayana Sossa № 5*. К этому аниме вышло также стостраничное сопрождение, в котором Асахара объяснял смысл и образы мультфильма. Аниме вышло в жанре «постапокалипсис».

Еще одной сектой, которая активно использовала и до сих пор использует аниме для продвижения своих идей, является организация *Kōfuku-no-Kagaku* — в дословном переводе «Счастливая наука».

Активно использовать аниме для продвижения своих идей эта секта начала с конца 1990-х годов. Первый анимационный фильм вышел в прокат в 1997 году. Следует отметить, что в отличие от аниме «Аум Синрикё», которые не отличались хорошей прорисовкой и продуманностью сценария, анимационные фильмы «Кофуку но Кагаку» занимают высокие позиции и в русскоязычном, и в англоязычном рейтингах. Они отличаются высоким качеством, а также отличным сценарием, который способен заинтересовать поклонников жанра мистики и эзотерики. Именно в этом жанре вышли все аниме секты.

Вот список аниме, которые были созданы по заказу секты:

1. *Hermes: Ai wa Kaze no Gotoku*, 1997.

⁹Манга — рисованные истории, японский вид комиксов. Дословно «манга» переводится как «гротески», «странные (или веселые) картинки». Первые упоминания о манге в Японии относятся к XII в., многие графические приемы имеют столь же давнюю историю.

¹⁰*Baffelli, Erica*. Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. 2009. P. 1–22.

2. Taiyou no Hou: El Cantare e no Michi, 2000.
3. Ougon no Hou: El Cantare no Rekishikan, 2003.
4. Eien no Hou, 2006.
5. Buddha Saitan: The Rebirth of Buddha, 2009.
6. The Mystical Laws, 2012¹¹.

Сценарии всех аниме базируются на книгах лидера секты — Рюхо Окавы. Это, конечно, не значит, что аниме выполнены в полном соответствии с содержанием книг. За основу были взяты определенные идеи, которые облекались сценаристами в четкую и привлекательную форму. В этом подходе «Кофуку» отличается от многих нетрадиционных религиозных движений Японии, которые используют аниме в продвижении своих идей. Секта поняла, что при следовании букве в сценарии теряется оригинальность и привлекательность аниме для молодежи. Поэтому они пошли дальше и стали более гибкими.

Последнее аниме «Кофуку», «Таинственные законы» (The Mystical Laws), также основано на книге лидера секты. Особенность его заключается в том, что оно создается непосредственно самой религиозной организацией, а если быть точным — издательским советом секты. Параллельно ожидаются съемки кинофильма «Последний Суд Окавы» (Okawa's Final Judgement) по сценарию аниме.

Заключение

В аниме могут быть представлены религиозные компоненты как традиционных конфессий, так и нетрадиционных религиозных движений. Аниме могут быть использованы во время осуществления и внутренней, и внешней миссий, так как отаку мыслят как раз-таки категориями, заимствованными из аниме, особенно если это касается религиозных идей. Отаку являются первой аудиторией, которая сталкивается с новым аниме, затем с фильмом могут познакомиться обычные зрители, если аниме выходит в телеверсии.

Нетрадиционная религиозность в Японии достаточно активно использует аниме для продвижения своих идей и символов среди молодого поколения. В основном секты ориентируют анимационный продукт на возрастную группу 14–21 год.

¹¹Энциклопедия аниме и мировой анимации // World Art. URL: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. (дата обращения: 29.05.2013).

Изначально секты начинали выпускать аниме собственными силами, но для повышения конкурентоспособности перешли на заказ анимационных фильмов у профессиональных студий. Ярким примером подобного подхода являются аниме секты «Кофуку но Кагаку», которые смогли выйти на мировой уровень трансляции аниме в странах Западной Европы и в США.

Важным фактом является специальная религиозная направленность аниме, созданных непосредственно для продвижения идей сект. «Аум Синрикё» долгое время самостоятельно создавало аниме для раскрытия идей Сёко Асахары, и главным героем фильмов нередко был человек, внешне похожий на лидера секты.

Секта «Кофуку но Кагаку» специально заказывала аниме у студий, которые специализируются на продукции для западного зрителя, например у студии «Мэдхаус». Подобный подход говорит о том, что аниме играют значительную роль в распространении идей секты.

Опасность подобной практики и способа распространения идей заключается в достаточно агрессивной форме, а также зачастую завуалированности их насаждения. Зритель изначально может не подразумевать, что создателем сценария и заказчиком аниме, которое он смотрит, выступает нетрадиционная религиозная организация.

Источники и литература

1. Видеоролики из коллекции Аум Синрикё // «Яндекс.Видео». URL: <http://video.yandex.by/users/taradronme/collection/9/> (дата обращения: 29.05.2013).
2. *Иванов Б.А.* Введение в японскую анимацию. М., 1999.
3. *Иванов Б.А.* Вся правда о покемонах // Сайт «Домашний компьютер». URL: <http://offline.homepc.ru/2001/66/14939/> (дата обращения: 29.05.2013).
4. Энциклопедия аниме и мировой анимации // World Art. URL: <http://www.world-art.ru/animation/list.php> (дата обращения: 29.05.2013).
5. *Baffelli E.* Media and Religion in Japan: the Aum Affair As a Turning Point // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar. 1997. P. 1–22.

6. *Boyd J.W.* Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away" // University of Nebraska Omaha. URL: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm> (дата обращения: 04.06.2013). 1-22.
7. *Jolyon B.T.* Horrific "Cults" and Comic Religion // Japanese Journal of Religious Studies. 2012. Vol. 39, № 1. P. 127–151.
8. *Fitzgerald J.* "Swastika" Pokemon Card Dropped // HighBeam Research. URL: <http://www.highbeam.com/doc/1P2-4525479.html> (дата обращения: 04.06.2013).

Приложение

Жанры аниме

По целевой аудитории

- *Кодомо* — аниме предназначено для детской аудитории в возрасте до 12 лет. В нем отсутствует или сильно упрощено идейное наполнение. Сюда же можно добавить характерный рисунок. Часто кодомо-аниме очень близко к европейской или американской анимационной школе и сильно отличается от других видов аниме не только по рисунку, но и по построению сериала. Сюжетные линии имеют жестоких сцен, а основной смысл не затрагивает сложные социальные проблемы.
- *Сёнен* — аниме для мальчиков и юношей в возрастном диапазоне от 12 до 18 лет. Отличительной особенностью данного жанра является быстрое развитие событий, яркий динамизм в сюжете. В них присутствует большое количество комедийных сцен о мужской дружбе. Образы девушек могут быть проработаны слабо или детально, но они никогда не находятся в центре сюжетной линии. Центральное место в аниме этого жанра занимают технические моменты или сцены сражения.
- *Сёдзё* — аниме для девочек и девушек в возрасте от 12 до 18. В отличие от сёнен, этот жанр изобилует романтическими отношениями. Кроме того, центральным местом сюжета зачастую являются отношения между парнем и девушкой. В поджанре меха-сёдзё повествуется о похождениях девочки, наделенной магической силой.

- *Сэйнен* — аниме ориентировано на взрослых мужчин в возрасте от 18 до 40 лет. Особенностью сюжета является хорошая детальная прорисовка персонажей. В них могут преобладать комедийные моменты, эротические направления или описание повседневной жизни холостяка.
- *Дзёсей* — аниме для женщин в возрасте от 18 до 40 лет. В центре сюжета находится повседневная жизнь простой женщины.

По особенностям сюжета выделяют следующие жанры

- *Киберпанк* — повествует о мире будущего, в котором господствуют различные компьютерные технологии. По особенностям сценария этот жанр приближается к антиутопии.
- *Паропанк* (или стимпанк) — рассказывает об альтернативных мирах, которые находятся на уровне развития, схожем с Европой XIX века. Преобладает футуристическая линия повествования.
- *Фэнтези* — этот жанр перекликается с идеями толкиеновских миров. Аниме зачастую полностью копируют персонажей и их повадки у Дж.Р.Р. Толкиена. Во многом появление этого жанра связано с космологией Толкиена.
- *Научная фантастика* — жанр, который повествует о жизни в космосе, новых планетах и т.д. Во многом схож с общепринятым пониманием классической научной фантастики.
- *Апокалиптика* — рассказывает о наступлении конца света.
- *Постапокалиптика* — повествует о жизни после глобальной катастрофы — конца света.
- *Романтика* — жанр, повествующий о любовных переживаниях.
- *Мистика* — жанр, повествующий о столкновении с мистическими явлениями.
- *Сверхъестественное* — жанр, рассказывающий о сверхъестественных силах и потустороннем мире.

- *Повседневность* — жанр, повествующий о жизни простых обывателей.
- *Комедия* — жанр, характеризующийся наличием юмористических и сатирических сцен.
- *Драма* — жанр, повествующий о частной жизни человека и его личном конфликте с обществом.
- *Детектив* — жанр, описывающий исследование и раскрытие загадочного происшествия (обычно преступления) или серии происшествий.
- *Меха* — характеризуется сюжетом с огромными человекоподобными машинами, управляемыми человеком.
- *Боевик* — жанр, изобилующий сценами насилия различного рода: драки, перестрелки, погони и тому подобное.