

УДК 81 (075); 070 (470)

DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-2-0-9

Стебихова Ю. Е.

К вопросу о содержательно-жанровой классификации аниме и манги

Белгородский государственный национальный исследовательский университет, ул. Победы, д. 85, г. Белгород, 308015, Россия; stebikhova@bsu.edu.ru

Аннотация. Аниме и манга как феномены массовой культуры приобретают глобальный характер, при этом вопрос жанровой классификации данного типа анимации и литературы в сравнении с исследованием других аспектов массовой и гик-культуры в сети Интернет разработан недостаточно. Отечественные исследования, посвященные данной проблеме, в настоящее время практически отсутствуют, хотя фрагментарно с разной степенью профессионализма вопросы жанровых характеристик аниме затрагиваются в интернет-энциклопедиях, обсуждаются на сайтах и любительских форумах, посвященных аниме-культуре. В работе на основе функционального и структурно-содержательного своеобразия аниме и манги предлагается неоднолинейная классификация их жанров с учетом субжанровых модификаций и тенденции к жанровой гибридизации. Предлагаемая классификация может служить инструментом жанровой идентификации в качестве исходной точки как для систематизации эмпирического материала, так и для содержательно-семиотической интерпретации этих произведений. Детально разработанная жанровая классификация важна и в прагматическом аспекте, поскольку более четкая жанровая и субжанровая рубрикация аниме и манги обеспечивает более точный выбор произведений целевой аудиторией в соответствии с ее ожиданиями, что востребовано сегодня и пользователями новых медиа, и коллекционерами печатных изданий.

Ключевые слова: жанровая классификация; аниме; манга; кодомо; сёдзё; сёнэн; дзёсэй; сэйнэн

Для цитирования: Стебихова Ю.Е. К вопросу о содержательно-жанровой классификации аниме и манги // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2023. Т. 9. № 2. С. 98-107. DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-2-0-9

J. E. Stebikhova

On the question of the content and genre classification of anime and manga

Belgorod State National Research University, 85 Pobedy St., Belgorod, 308015, Russian Federation; stebikhova@bsu.edu.ru

Abstract. Anime and manga as phenomena of mass culture acquire a global character, while the issue of genre classification of this type of animation and literature in comparison with the study of other aspects of mass and geek culture on the Internet is not sufficiently developed. Domestic research on this problem is currently almost non-

existent, although fragmentarily with varying degrees of professionalism, the issues of genre characteristics of anime are partially touched upon in Internet encyclopedias, discussed on websites and amateur forums dedicated to anime culture. The work on the basis of the functional and structural-content originality of anime and manga proposes a heterogeneous classification of their genres, taking into account subgenre modifications and the trend towards genre hybridization. The proposed classification can serve as a tool for genre identification as a starting point both for the systematization of empirical material and for the content-semiotic interpretation of these works. A detailed genre classification is also important in the pragmatic aspect, since a clearer genre and subgenre rubrication of anime and manga provides a more accurate choice of the work by the target audience in accordance with its expectations, which undoubtedly contributes to the attractiveness of this phenomenon in mass culture.

Keywords: genre classifications; anime; manga; kodomo; shōjo; shōnen; josei; seinen

For citation: Stebikhova J. E. (2023), “On the question of the content and genre classification of anime and manga”, *Research Result. Social Studies and Humanities*, 9 (2), 98-107, DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-2-0-9

В настоящее время субкультура аниме, включающая в себя увлечения просмотром самого аниме, чтением манги (японских двухцветных комиксов, издаваемых томами, включающими несколько глав) и ранобэ (разновидности современной японской развлекательной литературы в духе *light novel* – небольшого романа), а также косплей (копирование образа и поведения понравившегося персонажа), участие в фестивалях, посвященных тематике аниме и др., сформировавшаяся в свое время в Японии, приобрела глобальный характер и является весьма востребованным и активно развивающимся сегментом массовой культуры. Аниме и манга, на основе которой чаще всего и создают аниме, обладают узнаваемым визуальным стилем, что в первую очередь и выделяет их среди других видов мультипликации. В аниме представлены различные типы анимации, вследствие чего «весьма разнообразен и формат выхода аниме, включая как полнометражные мультфильмы, продолжительность которых может достигать двух и более часов, так и многосерийные телевизионные сериалы» (Пономорёва, 2015: 1299).

Наличие каких-либо устойчивых разновидностей и форм в рамках того или иного направления, вида художественной

деятельности, массовой культуры, медийных практик и т. д. неизбежно подводит к вопросу об их внутренних системных связях и, соответственно, к вопросу о типологизации и, далее, о жанровых разновидностях.

Признание дискуссионного характера общей теории жанров, при том что она развивается достаточно долго и опирается на мощный фундамент, заложенный М.М. Бахтиным, Н.Л. Лейдерманом, Ю.М. Лотманом, А.П. Скафтымовым, В.Б. Шкловским и многими другими, стало уже своего рода общим местом для исследований в этой области, тем не менее основной посыл в определении целей и задач изучения жанровых систем является довольно устойчивым. Так, М.А. Мясникова в обзоре сложившихся подходов к пониманию функций жанра как со стороны исследователей, так и со стороны аудитории подчеркивает, что «смысл жанровой структуры <...> состоит в образной модели мира» (Мясникова, 2009: 251), и, ссылаясь на Н. Гея, понимает его как «художественную формулу мира» (Мясникова, 2009: 252).

В сравнении с российскими и западными мультфильмами, где, за редкими исключениями, истории рассчитаны на детей,

а возрастные рейтинги естественным образом ограничивают жанровое разнообразие, у создателей аниме и манги (манхв, маньхуа) нет таких жестких ограничений. Сегодня аниме и манга представлены широким спектром тем и жанров, среди которых наиболее заметны такие как драма, романтика, ужасы, триллер, детектив и др. (Олешкевич, 2021: 285).

Следует отметить, что аниме-культура обладает весьма обширным жанровым потенциалом, значительно превосходящим список жанров, популярных у массовой аудитории. Так, например, существуют не только распространенные в странах Запада и США, но и более специфические, узконаправленные жанры, которые определяются не только лейтмотивом и модальностью повествования (романтика, драма, детектив, ужасы и т. д.), но и ориентацией на целевую аудиторию, что с методологической точки зрения предполагает многоаспектный характер их классификации.

Важным исходным положением является то, что жанры массовой литературы, кинематографа и анимации образуются «общностью сюжетных и стилистических признаков» (Черняк, Черняк, 2009: 167). Соответственно, «каждому жанру присущи свои уникальные конвенции, или характеристики», которые «определяют структуру истории, эмоциональную окраску произведения (позитивную или негативную) и кульминационные моменты» (Татаринцев, 2019: 541).

Среди специфических жанров выделяются разновидности, имеющие определенные сюжетные маркеры, свойственные той или иной конкретной разновидности. К примеру, обязательным элементом сюжетно-персонажной структуры могут быть большие пилотируемые роботы или главная героиня обязательно должна обладать магическими способностями, либо жанр однозначно предполагает повествование об определенной модели романтических отношений между персонажами и т. д.

Методологически важным является и положение о том, что «жанровая классификация в аниме аналогична классификации манги, допустимо смешение жанров, которые, так же как и в манге, предполагают соблюдение стилистических и сюжетных рамок» (Леонов, 2015: 18).

Многоаспектное описание жанровой специфики аниме и манги требует выделения определенных линий (аспектов) описания. На основе такого подхода, предполагающего учет как особенностей аудитории, так и структурно-содержательного своеобразия, нами была разработана классификация жанров по таким аспектам, как гендерно-возрастные (по целевой аудитории), по сеттингу (учету времени, места, обстоятельств и свойств реальности, в которой происходит событие тайтла (отдельного произведения, объединенного общим названием, сюжетом, персонажами, сеттингом, коллективом создателей и характерной изобразительной манерой)), по типичным особенностям модели отношений между героями. Обоснованность этих критериев подтверждается их регулярной воспроизводимостью в типичных контекстах и манифестацией при помощи специфических признаков.

Исходя из гендерно-возрастной направленности, произведения аниме и манги относят к одному из пяти жанров: кодомо, сёдзё, сёнэн, дзёсэй, сэйнэн (Кузнецова, Каллиников, 2022: 33)

1. Кодомо (яп. 子供, «ребенок») – аниме и манга для детей до 12 лет; как правило, в этих произведениях визуальная презентация, сюжет и морально-нравственная проблематика упрощены в соответствии с возрастными возможностями аудитории; такие аниме либо не включают сцены насилия, либо подобные сцены носят юмористический характер; характер персонажей, их отнесенность к положительным либо отрицательным манифестируется стилистически, с помощью характерных для той или иной категории персонажей способов отрисовки. Известным примером

тайтла в этом жанре служит «Doraemon»¹ Фудзико Фудзико и «Pokémon»².

2. Сёдзё (яп. 少女 сё:дзё, «девушка») – жанр аниме и манги для девушек-подростков от 12 до 18 лет. В подобных произведениях главной идеей являются романтические отношения и чувства, прежде всего любовь и дружба. Главное действующее лицо в произведении – молодая девушка, обычно ученица старшей школы. Женские персонажи изображаются с очень большими открытыми глазами, а главные мужские персонажи всегда красивы, благородны. Одними из самых популярных аниме в данном жанре являются «Kami-sama Hagimemashita»³ («Очень приятно, Бог») Джульетты Судзуки, «Kaichou wa Maid-sama!»⁴ («Президент студсовета – горничная!») Хиро Фудзивары.

3. Сёнэн (яп. 少年 сё:нэн, досл. «мальчик, юноша») – жанр аниме и манги, целевой аудиторией которого являются юноши от 12 до 18 лет. Для жанра характерны динамично развивающийся сюжет, обилие юмора, харизматичные главные герои, преодолевающие все препятствия на пути к своей цели. Как правило, главным героем выступает подросток. Сюжет часто строится на том, что у главного героя есть великая цель, к которой он стремится, но на пути к ней возникают препятствия, которые герой должен преодолеть. Характерной чертой жанра является также обилие сцен соревнований, боев и сражений, выявления

сильнейших в чем-либо. «Для сёнэна совершенно не характерен тезис «главное не победа, а участие». Более популярна идея «результатом участия может быть только победа». Причем не только победа над собой, но и вполне реальная и материально осязаемая» (Иванов, 2001: 188). Одними из самых известных и ярких примеров этого жанра в странах бывшего СНГ являются «Naruto»⁵ Масаси Кисимото, «Jujutsu Kaisen»⁶ Гэгэ Акутами, «Chainsaw Man»⁷ Тацуки Фудзимото, «One Piece»⁸ Эйитиро Оды. Эти работы начали выходить в конце 1990-х – начале 2000-х гг., их новые выпуски продолжают и в настоящее время.

4. Дзёсэй (яп. 女性 дзёсэй, букв. «женщина») – жанр, рассчитанный на девушек старше 18 лет. Повествование строится на отражении повседневных событий и проблем взрослой жизни. Героини таких аниме и манги уже либо учатся в университете, либо работают и изображаются в потоке будней. В отличие от сёдзё в дзёсэе события и сюжет более детализированны, приземленны и реалистичны. Может присутствовать фэнтезийная составляющая, однако в этом случае она будет проявляться не через призму юношеских мечтаний, а через реалистичные события жизни уже сформировавшегося как личность молодого человека. Примерами дзёсэе в аниме являются «Koukyuu no Karasu»⁹ («Ворона в гареме») Коко Сиракава, «Kuroshio Ai»¹⁰ («Убивающая любовь») автора под псевдонимом Fe.

¹ Аниме «Doraemon» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/2471/Doraemon_1979

² Аниме «Pokémon» на портале My Anime List: <https://myanimelist.net/anime/527/Pokemon?q=Pokemon&cat=anime>

³ Аниме «Kami-sama Hagimemashita» на портале Shikimori: <https://shikimori.me/animes/z14713-kamisama-hajimemashita>

⁴ Аниме «Kaichou wa Maid-sama!» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/7054/Kaichou_wa_Maid-sama

⁵ Аниме «Naruto» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/1735/Naruto__Shippuuden?q=naruto&cat=anime

⁶ Аниме «Jujutsu Kaisen» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/40748/Jujutsu_Kaisen?q=Jujutsu%20Kaisen&cat=anime

⁷ Аниме «Chainsaw Man» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/44511/Chainsaw_Man?q=Chainsaw%20Man&cat=anime

⁸ Аниме «One Piece» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/21/One_Piece

⁹ Аниме «Koukyuu no Karasu» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/50590/Koukyuu_no_Karasu

¹⁰ Аниме «Kuroshio Ai» на портале Shikimori: <https://shikimori.me/animes/44516-koroshi-ai>

5. Сэйнэн (яп. 青年, «молодой человек») – жанр, рассчитанный на взрослых мужчин от 18 лет. В отличие от сёнэна, здесь, как и в дзёсее, затрагиваются проблемы взрослых людей. Основное внимание в таких аниме и манге уделяется решению повседневных жизненных проблем, подробностям, раскрывающим характеры героев, их внутренний мир, мировоззрение, а не активным действиям или выраженному противостоянию персонажей. Следует отметить, что тайтлы, выпускаемые в этом жанре, могут повествовать не только о взрослых мужчинах – главными героями могут выступать даже школьники, причем не только юноши, но и девушки, однако сюжет будет более реалистичным, развернутым и проработанным. Встречается манга и с фэнтезийным сюжетом, публикующаяся в сэйнэн-журналах, и созданные на ее основе аниме-тайтлы. Известные примеры манги и аниме этого жанра – «Kimi no na wa»¹¹ («Твое имя») Макото Синкая, «Vinland Saga»¹² («Сага о Винланде») Юкимуры Макото.

Помимо названных, следует отметить также хентай – жанр, предназначенный исключительно для взрослой аудитории (яп. 変態 или へンタ, «извращение») – посвященный сексуальным девиациям, при этом самый многокомпонентный жанр в аниме и манге (Леонов, 2015, 25). Соответственно, основным содержательным признаком жанра выступают эротические или порнографические сцены. Это единственный жанр, публикуемый на специализированных площадках, он запрещен к трансляции по телевидению и выпускается в формате OVA (аббревиатура термина Original Video Animation, обозначающего формат для видеоносителей; OVA используются также и для распространения дополнительных эпизодов аниме-сериалов других жанров). Так

же, как и в случае с другими аниме, большинство аниме в жанре хентай создается на основе манги (в данном случае – хентай-манги). Произведениям этого жанра свойственны также более примитивные анимация или графика по сравнению с произведениями для широкой аудитории.

Линия жанров аниме и манги по типу романтических отношений между персонажами опирается на повествование, где отношения строятся между двумя главными героями – мужчиной и женщиной. Охарактеризуем ведущие жанры.

1. Гарем – жанр, в котором персонаж мужского пола оказывается в окружении большого количества девушек. Как правило, повествование строится на том, что среди девушек идет борьба за внимание главного героя. Отношения героинь с главным мужским персонажем могут оставаться дружеским на протяжении всего произведения, но с намеками на возможность их романтического развития. Данный жанр имеет комедийно-романтическую направленность и характеризуется большим разнообразием типажей героев (которых также можно классифицировать по самым ярким чертам характера). В тайтлах этого жанра часто присутствует фансервис (яп. ファンサービス фан са:бису, англ. fan service) – прием, характеризующийся включением в повествование побочных сцен и ракурсов для стимулирования определенного отклика у аудитории, привлечения ее внимания и удержания интереса к произведению за счет двусмысленных намеков в повествовании и поведении героев. Примером аниме и манги в этом жанре является «5-toubun no Hanayome»¹³ («5 невест») Нэги Харубой.

2. Реверс-гарем – жанр, отличающийся от жанра гарема только тем, что в нем главенствующая роль принадлежит де-

¹¹ Аниме «Kimi no na wa» на портале Shikimori: <https://shikimori.me/animés/32281-kimi-no-na-wa>

¹² Аниме «Vinland Saga» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/animé/37521/Vinland_Saga?q=

[Vinland%20saga%20&cat=anime](https://myanimelist.net/animé/38101/5-toubun_no_Hanayome)

¹³ Аниме «5-toubun no Hanayome» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/animé/38101/5-toubun_no_Hanayome

вухе, за внимание которой борются несколько персонажей-мужчин, типажи которых, как и в гареме, отличаются разнообразием и яркостью характеров. Аниме в этом жанре является «Diabolik lovers»¹⁴ («Дьявольские возлюбленные») от компании Rejet.

3. Юри (яп. 百合, «лилия»), также сёдзё-ай (少女 сёдзё, девушка; 愛 ай, любовь) или GL (яп. ガールズラブ га:рудзу рабу, псевдоангл. Girls Love – «любовь девочек») – жанр, представляющий романтические отношения между двумя девушками. Юри и сёдзё-ай обычно разделяют и считают двумя разными жанрами, где сёдзё-ай – романтические отношения девушек без намеков на откровенные сцены, а юри – жанр с более высоким возрастным рейтингом.

4. Сёнэн-ай (яп. 少年愛 юношеская любовь), также яой (яп. やおい яои) – жанр аниме и манги, схожий с сёдзё-ай, с разницей лишь в том, что посвящен отношениям двух юношей или мужчин. Основные читатели – женщины.

По особенностям сеттинга в аниме и манге выделяются как уже-названные, так и иные жанры. Подробнее рассмотрим жанры, относящиеся к данной категории и используемые только в аниме-культуре.

1. Махо-сёдзё (яп. 魔法少女 махо:сё:дзё, «девушка-волшебница») – жанр, сюжетной особенностью которого является главный действующий персонаж – девочка или девушка, изначально обладающая магическими способностями или каким-то сверхъестественным даром либо приобретающая его. Вокруг этого свойства и строится дальнейший сюжет. Классический пример – «Bishoujo Senshi Sailor Moon»¹⁵ («Красавица-воин Сейлор Мун») Наоко Такэути.

2. Исекай (яп. 異世界, «другой мир» или «потусторонний мир») – жанр аниме и манги, ранее относимый к одному из поджанров фэнтези – жанра, описывающего некий созданный авторским воображением мир, при этом подробно прорабатывается момент творения мира, верования и расы (Хоруженко, 2014: 108). Сейчас исекай выделяется поклонниками аниме как самостоятельный жанр, характерной особенностью сюжета в котором является попадание главного героя или нескольких персонажей в другой, как правило, фэнтезийный мир в результате призыва их как спасителей от вселенского зла (часто эту роль выполняет король демонов), или же бог либо боги отправляют героя в другой мир в качестве подарка, утешения, попытки загладить вину за ошибку божества. Или же герои попадают в мир книги, которую они читали, или же в мир пройденной игры и становятся их персонажами. В тайтлах этого жанра могут присутствовать игровые элементы – такие как вызов системного окна с характеристиками предметов и людей, всплывающими перед глазами героев; деление на уровни, классы, профессии и формирование скиллов (умений, навыков, способностей) по принципу MMORPG, то есть чем больше заработанных при определенных действиях или выполнении заданий очков вкладывается в приобретенное умение, тем сильнее оно становится. Часто попадание героя манги или манхвы в другой мир происходит, когда его сбивает грузовая машина, вследствие этого в интернет-сообществах России и других стран распространены мемы, в которых высмеивается этот прием, уже ставший клише, а грузовую машину, сбивающую героев, фанаты принимают как полноценного персонажа и именуют «грузовик-сан» (-сан さん – японский нейтрально-вежливый именной суффикс).

¹⁴ Аниме «Diabolik lovers» на портале My Anime List:
https://myanimelist.net/anime/17513/Diabolik_Lovers?q=Diabolik%20Lovers&cat=anime

¹⁵ Аниме «Bishoujo Senshi Sailor Moon» на портале

My Anime List:
https://myanimelist.net/anime/530/Bishoujo_Senshi_Sailor_Moon?q=Bishoujo%20Senshi%20Sailor%20Moon&cat=anime

Известный пример относительно нового аниме в этом жанре – «Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu»¹⁶ («Реинкарнация Безработного: История приключений в другом мире») Рифудзина Магонотэ.

3. Эtti (яп. エッチ, иногда записывается ромадзи – eschi) – жанр, ключевой особенностью которого является изображение эротических сцен. Однако подобные сцены не имеют прямолинейного и откровенного характера, используется стилистика недосказанности, завуалированности, намек на подобные сцены и отношения. Основной творческий прием здесь – фансервис.

4. Спокон (яп. スポ根 супокон), сокр. от スポーツ [супо:цу] «спорт» + 根性 [кондзэ:] «сила воли»). В произведениях этого жанра основой сюжета являются спортивные достижения, соревнования между командами или отдельными людьми, преодоление трудностей в попытке выиграть. Главные действующие лица – молодые, целеустремленные, талантливые спортсмены. Как правило, данный жанр реализуется в совокупности с элементами жанра сёнэн (редко – сёдзё). Пример: «Kuroko no Basuke»¹⁷ («Баскетбол Куроко») Тадатоси Фудзимаки.

5. Повседневность (англ. Slice of Life, дословно «кусочек жизни») – жанр аниме и манги, работы в котором сосредоточены на, казалось бы, случайном фрагменте потока жизни – обыденной жизни главных героев. Часто основой нарратива становятся школьные или рабочие будни главных героев. В таких тайтлах отсутствует классическая модель развития сюжета: «завязка – развитие с кульминацией – развязка». В ис-

ториях жанра «повседневность» часто отсутствуют всеобъемлющий конфликт и развязка. В то время как жизнь не лишена конфликтов, конфликт здесь не является движущей силой развития сюжета. Данный жанр практически не встречается в чистом виде. Как правило, аниме и манга Slice of Life включают в себя элементы других жанров, таких как романтика, комедия, сёдзё, дзёсэй, и даже исекай и фэнтези. Примерами аниме и манги в этом жанре являются «Natsume Yuujinchou»¹⁸ («Тетрадь дружбы Нацумэ») Юки Мидорикавы, «Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge»¹⁹ («Вечно вялый Танака-кун») Нодзоми Уда.

6. Меха (яп. メカ мэка, от англ. mechanism – «механизм») – жанр, изначально появившийся в аниме и манге, но постепенно входящий в употребление в кинематографе. Основные атрибуты здесь – огромные боевые человекоподобные роботы, которые могут быть самостоятельными самоуправляемыми боевыми единицами, либо пилотируемыми одним человеком или парой лиц (обычно пару представляют юноша и девушка, выполняющие каждый свою, строго отведенную в управлении роль), экзоскелеты, шагоходы. Часто в сюжете произведений данного жанра присутствуют элементы постапокалипсиса, когда главным героям, использующим технологии будущего и пилотируемых роботов в борьбе с монстрами, вирусами, космической угрозой, необходимо добиться выживания человечества. Одним из наиболее известных примеров аниме в жанре меха выступает «Shin Seiki Evangelion»²⁰ («Евангелион») мангаки Ёсиюки Садамото и режиссёра Хидэаки Анно.

¹⁶ Аниме «Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/39535/Mushoku_Tensei_Isekai_Ittara_Honki_Dasu?q=Mushoku%20Tensei%203A%20Isekai%20Ittara%20Honki%20Dasu&cat=anime

¹⁷ Аниме «Kuroko no Basuke» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/11771/Kuroko_no_Basket?q=Kuroko%20no%20Basuke&cat=anime

¹⁸ Аниме «Natsume Yuujinchou» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/4081/Natsume_Yuujinchou?q=Natsume%20Yuujinchou&cat=anime

¹⁹ Аниме «Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge» на портале My Anime List: https://myanimelist.net/anime/32093/Tanaka-kun_wa_Itsumo_Kedaruge?q=Tanaka-kun%20wa%20Itsumo%20Kedaruge%20&cat=anime

²⁰ Аниме «Shin Seiki Evangelion» на портале My

На сегодняшний день меха выходит за рамки аниме и манги. Современный американский кинематограф использует элементы жанра, а некоторые фильмы являются экранизацией манги или же, будучи оригинальными работами, создаются в этом жанре.

Структурные и содержательные элементы меха использованы в таких известных кинофраншизах, как «Трансформеры»²¹ М. Бэя, «Могучие рейнджеры»²² (сериал и ремейк сняты на основе японского сериала), «Тихоокеанский рубеж»²³ Г. дель Торо, а также в фильмах «Аватар»²⁴ и «Аватар: Путь воды»²⁵ Дж. Кэмерона, ставших одними из самых кассовых фильмов в истории кино.

В российском кинематографе с недавнего времени также появились работы, в сюжете которых присутствуют элементы меха. Известным фильмом с такими элементами является фильм Ф. Бондарчука «Притяжение»²⁶.

7. Японский киберпанк. Японский киберпанк является отдельным, самостоятельным жанром: как в фильмах, так и в аниме и манге основной акцент в нем делается не на высоких технологиях или научной концепции, а на индустриальности и сюрреалистичности. Это объясняется тем, что западный киберпанк вдохновлялся научной фантастикой, японский же – андеграундной панк-культурой 1970-х годов. Произведения данного жанра включают множество сцен насилия, агрессивные, из-

быточные модификации тела (создание киборгов), в них стираются границы между жизнью и смертью, реальностью и виртуальностью, нередко эксплуатируются идеи трансгуманизма, когда человек может полюбить робота, а робот может полюбить человека. Еще одной идеей японского киберпанка является идея постгуманизма, заключающаяся в том, что «сущность» человека не зависит от его материальной или физической формы, а остается неизменной при переносе в другую «оболочку». Персонажи проходят через сложные, чудовищные метаморфозы при модификации тела.

Именно японский киберпанк вдохновил многих зарубежных создателей фильмов не только в Японии, но и на западе. На сегодняшний день имеются американские экранизации аниме и манги в этом жанре, к примеру «Призрак в доспехах»²⁷ Руперта Сандерса (экранизация одноименных аниме Мамору Осии и манги Масамунэ Сиро²⁸), «Алита: боевой ангел»²⁹ Роберта Родригеса (экранизация аниме Хироси Фукучи и манги Юкито Кисиро «Gunnm»³⁰). Помимо этого, также появился ряд фильмов и сериалов, в которых часть сюжета, лора (информации о мире произведения, его истории, культуры, традициях, особенностях в принципах работы магии и физики в нем) или же визуальная составляющая являются отсылками именно к японскому киберпанку или конкретным аниме. В том же «Бегущем по лезвию»³¹ и его сиквеле на фоне города присутствуют характерные для Японии вывески и изображения. Аниме

Anime List:

https://myanimelist.net/anime/30/Neon_Genesis_Evangelion?q=Shin%20Seiki%20Evangelion&cat=anime

²¹ «Трансформеры» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/81288/>

²² «Могучие рейнджеры» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/841627/>

²³ «Тихоокеанский рубеж» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/546915/>

²⁴ «Аватар» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/251733/>

²⁵ «Аватар: Путь воды» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/505898/>

²⁶ «Притяжение» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/840250/>

²⁷ Фильм «Призрак в доспехах» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/843789/>

²⁸ Информация об аниме и манге «Призрак в доспехах» на портале Shikimori:

<https://shikimori.me/animes/43-koukaku-kidoutai>

²⁹ «Алита: боевой ангел» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/88173/>

³⁰ Информация об аниме и манге «Gunnm» на портале Shikimori: <https://shikimori.me/animes/1016-gunnm>

³¹ «Бегущий по лезвию» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/403/>

«Призрак в доспехах» 1995 года повлияло на создание всеми известной кинофраншизы «Матрица»³² сестер Вачовски, включивших ряд элементов из полнометражного аниме в свою работу. К таким элементам следует прежде всего отнести соединительные провода на шее героя для подключения к виртуальному миру и строки зеленого условного машинного кода на черном фоне, хорошо узнаваемые поклонниками фильма.

В настоящее время в аниме и манге диапазон жанров существенно шире, чем в анимационной и кинематографической продукции других стран, что является одной из его особенностей и способствует популяризации этой субкультуры.

Представленные линии жанровой классификации аниме и манги изоморфны и могут допускать гибридизацию жанров, как например, сёнэн и исекай, сэйнэн и меха. В аниме и манге также предполагается соблюдение определенных стилистических и сюжетных рамок: повествование протекает в соответствии с жанровой принадлежностью, что обусловлено изобразительными приемами и стратегией построения сюжета, который должен соответствовать конкретной жанровой форме, являясь, по сути, ее своеобразной манифестацией. Жанровая принадлежность произведения предопределяет и его стилистическую специфику – прежде всего каноны изображения героев, особенности развития сюжета и текстового сопровождения, в частности, наличие или отсутствие иронии, юмора.

Жанровая характеристика произведения имеет и прагматическую ориентацию, поскольку позволяет соотнести ожидания аудитории с предлагаемым содержанием: «Жанр – своего рода подсказка для аудитории. <...> инструмент коммуникации, позволяющий <...> понять смысл <...> послания и даже испытать соответствующие, запланированные автором, чувства, ответить на его эмоциональный призыв» (Мясникова, 2009: 252).

Представленную общую схему системы жанров аниме и манги, предполагающую учет гендерно-возрастных, событийно-нарративных и хромотопических (сеттинговых) критериев, можно рассматривать как «точку входа» для содержательно-семиотического анализа этих единиц, востребованных массовой аудиторией и расширяющих свое присутствие в массовой культуре за счет проникновения в смежные области и оказывающих заметное влияние на интересы и систему ценностей прежде всего подростков и юношества.

Литература

Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. 396 с.

Кузнецова, Е.Ю. Каллиников, А.О. Трансформация графики сёнэн манги на основе анализа произведений журнала Weekly Shonen Jump // Искусствознание: теория, история, практика. 2022. № 3 (35). С. 32-38.

Леонов, В.Ю. Проблемы развития манга и аниме в художественной культуре Японии второй половины XX – начала XXI века: Автореферат дис. ... кандидата искусствоведения. М., 2015. 30 с.

Мясникова, М.А. Специфика жанров телевидения // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2009. № 1-2. С. 250-260.

Олешкевич, К.И., Шубина, Г.Р. Феномен аниме и манга в современной массовой культуре // Молодой ученый. 2021. № 18 (360). С. 284-287.

Пономорёва, Ю.В. Аниме как отражение японской культурной идентичности // Молодой ученый. 2015. № 9 (89). С. 1298-1300.

Татаринцев, Н.С. Жанры в кинематографе // Молодой ученый. 2019. № 21 (259). С. 541-547.

Хоруженко, Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. № 5 (32). С. 107-111.

Черняк, В.Д., Черняк, М.А. Базовые понятия массовой литературы: учебный словарь-

³²

«Матрица» на Кинопоиск:

<https://www.kinopoisk.ru/film/301/>

справочник. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2009. 167 с.

References

Chernyak, V. D. and Chernyak, M. A. (2009), *Bazovye ponyatiya massovoi literatury: uchebnyy slovar-spravochnik*. [Basic concepts of mass literature: educational dictionary-reference book], Publishing House of Herzen University, St. Petersburg, Russia (in Russ.).

Ivanov, B. A. (2001), *Vvedenie v yaponskuyu animatsiyu* [Introduction to Japanese animation], 2nd ed., Cinematography Development Foundation, Eisenstein Center for Film Culture Studies, Moscow, Russia (in Russ.).

Khoruzhenko, T. I. (2014), "Fantasy: on the way from a genre to a metagenre", *Bulletin of Surgut State Pedagogical University*, 5, 107-111 (in Russ.).

Kuznetsova, E. Ju. and Kallinikov, A. O. (2022), "Transformation of shonen manga graphics based on the analysis of works of the magazine "Weekly Shonen Jump"", *Art studies: theory, history, practice*, 3, 32-38 (in Russ.).

Leonov, V. J. (2015), Problems of manga and anime development in the artistic culture of Japan in the second half of the 20th – early 21st century, Abstract of Ph.D. dissertation in art criticism, Moscow, Russia (in Russ.).

Myasnikova, M. A. (2009), "TV genres specific nature", *Vestniks of Saint Petersburg University. Series 9. Philology. Asian Studies. Journalism*, 1-2, 250-260. (in Russ.).

Oleshkevich, K. I. and Shubina, G. R. (2021), "The phenomenon of anime and manga in modern popular culture", *Young scientist*, 18, 284-287 (in Russ.).

Ponamoryova, Ju. V. (2015), "Anime as a reflection of Japanese cultural identity", *Young scientist*, 9, 1298-1300 (in Russ.).

Tatarintsev, N. S. (2019), "Genres in cinema", *Young scientist*, 21, 541-547 (in Russ.).

Информация о конфликте интересов: автор не имеет конфликта интересов для деклараций.

Conflict of Interests: the author has no conflict of interests to declare.

ОБ АВТОРЕ:

Стебихова Юлия Евгеньевна, ассистент, кафедры коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью, Институт общественных наук и массовых коммуникаций, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, ул. Победы, д. 85, г. Белгород, 308015, Россия; stebikhova@bsu.edu.ru

ABOUT THE AUTHOR:

Julia E. Stebikhova, Assistant Lecturer, Department of Communication Studies, Advertising and Public Relations, Institute of Social Sciences and Mass Communication, Belgorod State National Research University, 85 Pobedy St., Belgorod, 308015, Russian Federation; stebikhova@bsu.edu.ru