

ОСНОВНЫЕ ТРУДНОСТИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ АНИМЕ И МАНГА НА ЗАНЯТИЯХ ПО ЯПОНСКОМУ ЯЗЫКУ

Лебединова Анастасия Сергеевна

Аспирант, Московский городской педагогический университет
lebedinovaas@mgpu.ru

THE MAIN DIFFICULTIES IN USING ANIME AND MANGA IN JAPANESE LANGUAGE CLASSES

A. Lebedinova

Summary: The article is devoted to such authentic visual aids as anime and manga. According to many researchers, they include many relevant lexical and grammatical structures, socio-cultural information, and deeply connected with traditional Japanese art. However, such a uniqueness of anime and manga hides many specific difficulties when they are used in Japanese language classes. This fact grounds the relevance of our research. In this regard, basing on anime and manga previously viewed and used in teaching practice, the main difficulties encountered when working with them are highlighted and characterized. The highlighted difficulties include such categories as many role-playing word forms, content ambiguity, highly metaphorical and specific plot, and the risk of manipulation. We also offer ways to deal with each of them.

Keywords: anime, manga, difficulties of use, teaching Japanese, authentic teaching tools.

Аннотация: Статья посвящена таким аутентичным наглядным средствам, как аниме и манга. По мнению многих исследователей они включают в себя большое количество актуальных лексико-грамматических структур, социокультурной информации, глубоко их связь с традиционными видами искусства. Однако такая самобытность аниме и манга скрывает за собой большое количество специфических трудностей при использовании на занятиях по японскому языку, что обуславливает актуальность нашего исследования. В связи с этим в данной статье на базе ранее изученных и используемых в педагогической практике аниме и манга выделены и охарактеризованы основные трудности, возникающие при работе с ними.

Ключевые слова: аниме, манга, трудности использования, обучение японскому языку, аутентичные средства обучения.

Введение

Использование аутентичных наглядных средств обучения иностранному языку очень важно для подготовки профессионала, готового к межкультурному диалогу. Это объясняется не только обилием актуальных лексико-грамматических структур в указанных средствах обучения, но и тем, что одной из основных частей содержания обучения в современном образовательном процессе является культура страны изучаемого языка, в том числе его концептосфера (совокупность концептов – обобщенных мыслительных единиц, которые интерпретируются в соответствии с принадлежностью к определенной среде, образованием, личным опытом личности, т. д. [16]). Учеными отмечается, что усвоить культурно-специфические реалии можно через произведения данной конкретной культуры [6, с. 20]. Использование аутентичных средств обучения способствует развитию не только языковой, речевой и дискурсивной компетенций в структуре межкультурной коммуникативной компетенции, но и ее социокультурной и межкультурной составляющих [8].

Разнообразие аутентичных средств обучения иностранному языку чрезвычайно велико. В данной статье мы обращаемся к наглядным средствам. Необходимость

их использования на занятиях по иностранному языку широко известна в педагогике. В частности, их актуальность на занятиях по японскому языку подтверждается исследованием А.С. Коваленко: согласно опросу студентов, обучающихся на кафедре японского языка Института Иностранных языков МГПУ, более 50% обучающихся отметили важность использования наглядных материалов на занятиях, среди обучающихся 4-го курса это отметили 75% [12].

Одними из аутентичных наглядных средств при обучении японскому языку являются аниме и манга.

Аниме – анимационные произведения, созданные в Японии, имеющие широкую систему жанров, отличительную графику и содержащие частоту кадров основных объектов 6–12 кадров в секунду, а остальных – 6–8 кадров в секунду [15]. Манга – это форма выражения содержания путем комбинации текста и рисунка в основном в черно-белой графике [3]. Их состоятельность в использовании на занятиях подтверждают такие ученые как Е.С. Авдеева, А.С. Лебединова, N. Kumano, A. Levi и др.

Известно, что аниме и манга культурно маркированы, обладают богатой системой жанров. К.В. Полякова отмечает, как ярко видна «связь манга с древними вида-

ми исключительно японских видов искусства» [19, с. 38], учитываются особенные эстетические и философские категории Японии. Японское аниме также эстетически уникально: являясь замкнутой субкультурой, оно живет и развивается по своим собственным законам, имеет отличительные формы (не только жанр, но, например, и дизайн персонажей) и признаки [22]. По мнению Б.А. Иванова аниме может производиться в любой стране, но создается именно японцами, что подчеркивает его культурную принадлежность. «Принципиально важно, носители какой культуры осуществляли основную творческую работу, техническая же сторона производственного процесса влияет лишь на качество произведенного продукта, но не на его культурную принадлежность» [10].

Высокая своеобразие и культурная специфичность аниме и манга значит не только более тесную связь материала с концептосферой Японии, но и возможность возникновения специфических трудностей, которых нет при работе с другими аутентичными наглядными средствами. Возникает проблема: какие трудности могут появиться и как они могут быть решены?

Это определяет цель нашего исследования – охарактеризовать основные специфические сложности при использовании аниме и манга на занятиях по японскому языку и определить возможные пути их снятия.

Методология исследования

Для формирования источниковой базы нами были проанализированы аниме и манга, изученные в ходе формирования основ технологии отбора и организации аниме и манга (2018–2020 г.), обобщен педагогический опыт, полученный на кафедре японского языка института иностранных языков ГАОУ ВО МГПУ (с 2021 г.)

Метод индукции позволил уточнить основные сложности, возникающие при работе с аниме и манга: мы рассмотрели частные характеристики произведений, в дальнейшем объединяя их по общим признакам. Способы снятия приведенных сложностей были определены как благодаря обобщению педагогического опыта, так и с помощью метода абстрагирования (детальный анализ каждой сложности самой по себе, обращение к разным сферам науки, помимо педагогики) и проведения мысленного эксперимента.

Результаты исследования. Основные трудности при работе с аниме и манга.

Первая сложность, возникающая при работе с аниме и манга – **большое количество ролевых словоформ**. На японском языке они называются 役割語 *якувари-го*. С. Кинсуй дает им следующее определение: «специфический язык, который создает определенную характеристику говорящего в зависимости от его образа (возраст,

пол, профессия, класс, эпоха, внешний вид, манера поведения, личность и т. д.)» [11, с. 205]. Яркое отличие такого языка от реального японского подтверждает статья Ю. Панченко, где автор приводит примеры и подчеркивает различия в речи старика, женщины-домохозяйки, брутального парня, мальчика и др. [18] В древности японцы разных возрастов и статусов на самом деле использовали те ролевые словоформы, но с ходом времени реальная речь менялась, а *якувари-го* стали стереотипами.

Сложность заключается в том, что студенты могут ошибочно воспринять такие выражения как реальную речь. Например, в аниме и манга в общении молодых людей друг с другом может встречаться глагол направленности действия *やる* *яру* «передавать более низкому по статусу», и это не считается невежливым. Употребление этого глагола подчеркивает сущность хулигана или уверенного в себе парня, играет важную роль в создании образа персонажа. Однако использование его в реальной речи может считаться грубым и неуместным.

На данную проблему также обращен взгляд Н.Д. Крнеты. Ученая, говоря об использовании манга на занятиях по японскому языку, выделяет большое количество разговорных фонетических изменений, диалектизм, экспрессивность в тексте манга. Неопытный обучающийся может не отличить элементы, используемые в пределах реального дискурса и используемые только в произведениях массовой культуры [13].

Преподавателю следует формировать у студентов умения и навыки критического мышления по отношению к речи персонажей. Также необходимо комментировать такого рода опасности, предупреждать о них, развивать навыки отбора актуального языкового материала.

С японскими эстетическими, философскими категориями связана следующая трудность – **«неясность, неоднозначность»**.

С точки зрения традиционной культуры ее можно соотнести с концепцией 曖昧, *аймай*. Это слово переводится как «неясный, неопределенный, туманный» [29]. Важность неоднозначности в японском коммуникативном пространстве подтверждает высказывание Е.Ю. Стрелковой: «речь в том случае оказывается риторически успешной, если в ней заключается намек, недосказанность, завуалированность мысли, что позволяет не нарушать гармонию отношений между собеседниками» [24, с. 226]. Сложность понимания при этом связана с менталитетом русских людей: по мнению Ю.Е. Прохорова и И.А. Стернина в русском национальном характере можно выделить такие черты как искренность и категоричность [21]. Завуалированность противоречит этим чертам, недосказанность может исказить восприятие истинного смысла. Яркие примеры недосказанности в

японской культуре можно увидеть в аниме «Альянс серокрылых», «В этом уголке мира» и др. В аниме «В этом уголке мира» становление отношений мужа и жены почти не сопровождается диалогами, а наоборот, более четко прослеживается по молчанию между ними [7].

Для снятия данной трудности мы рекомендуем преподавателю акцентировать внимание на неоднозначных моментах. Их анализ должен производиться как бы с точки зрения японца: что сейчас не сказано вслух? Почему? Какие эмоции это передает? Дополнительно может быть использована лингвокультурологическая литература о японцах и японском языке.

Близкой в этом контексте к *аймай* становится **высокая культурная специфичность**. Под ней мы видим большую насыщенность аниме и манга национально-специфическими реалиями Японии, которые понятны японцам, но почти неизвестны за пределами страны – это могут быть ссылки на известные литературные, художественные произведения, легенды, традиции и обряды. Сам по себе сюжет может прослеживаться ясно, но осложняться слишком большим количеством информации, которую нужно прокомментировать преподавателю или найти студентам при самостоятельной работе. Например, это аниме «Помпоко: война тануки в период Хэйсэй» [20].

В нем говорится о том, как енотовидные собаки-оборотни тануки боролись с людьми, застраивающими их лес. Обыгрываются сюжеты рассказов ужасов *кайдан*, юмористических монологов *ракуго*, т.п. Например, один из самых известных эпизодов этого аниме – «Парад сотни демонов», основанный на известной легенде. В соответствии с ней енотовидные собаки превращаются в мистических существ, персонажей гравюр, буддийских божеств, и шествуют по улицам Токио. Разумеется, этим эпизодом можно просто насладиться, но понять каждый из мельчайших «кусочков мозаики» без вдумчивого анализа непросто. Таким образом без узнавания знакомых сюжетов нельзя проследить отсылку, снижается глубина впечатления, полученного студентом от произведения, затрудняется понимание истинного содержания.

Для разрешения данной проблемы мы предлагаем две стратегии. Можно избегать детального анализа подобных эпизодов, не пытаться объяснить каждый его элемент, а использовать лишь как краткую иллюстрацию необходимой для диалога культур, но сложной информации. Другой путь – углубиться в анализ эпизода, предложить его студентам для проектной деятельности с более полным разбором и красочной презентацией. Мы также считаем возможным инсценировку таких эпизодов в учебной группе.

При работе с материалом, нагруженным культурно-

специфическими реалиями, особенно важно обращать внимание на уровень сформированности социокультурной компетенции студентов, следить за тем, чтобы информация не была слишком новой и сложной.

Следующая трудность сходна с высокой культурной специфичностью – **высокая специфичность сюжета**. Она объясняется не богатством национально-специфических реалий, а узконаправленными, авторскими сюжетами с фантастикой, заклинаниями, нереальными животными, имеющими свои названия, которых нет в живом японском языке, т.п. Эти слова могут как стать преградой для понимания, так и вызвать трудности в процессе коммуникации при ошибочном использовании.

Важно обращать внимание студентов на особенности такой лексики, невозможность ее употребления вне контекста сюжета.

При этом есть интересные случаи, когда такие термины, заклинания основываются на игре слов и их можно рассматривать на занятиях по японскому языку. Например, в аниме и манга «Сделанный в Бездне» [23, 26] есть фантастическая птица *цутибаси*, клюв которой имеет форму молота. Ее название буквально состоит из двух слов: *цути* «молоток, молот», *хаси* или *кутибаси* «клюв». Получается, название этой несуществующей птицы может быть переведено как «молотокклюв». Подобные каламбуры полезны при запоминании реальных, употребляемых слов, возможен также разбор их иероглифического написания.

Следующая проблема, которая может возникнуть при использовании аниме и манга – **высокая метафоричность сюжета**. Мы понимаем под этим композиционную усложненность (например, нелинейность), большое количество аллегорий, скрытых смыслов и авторских отсылок. Яркие примеры таких непростых произведений – аниме и манга «Евангелион», «Юная революционерка Утэна», манга «Спокойной ночи, Пунпун» и др. В аниме «Юная революционерка Утэна» [27] эпизоды схваток проходят в парящем замке, о котором почему-то не знает почти никто из учеников школы, где разворачивается сюжет. У всех боев разные декорации, связанные с психологическим состоянием героев. В манга «Спокойной ночи, Пунпун» [5] персонажи часто совершают абсурдные действия, сам главный герой и его семья, будучи обычными людьми, для обезличенности на протяжении всего повествования изображены в виде маленьких птичек, т.п.

При этом нельзя признать подобные произведения полностью методически непригодными: в них много ситуаций повседневного общения, демонстрируются реалии японского учебного заведения, общества.

В таких ситуациях, как и в случае с аниме и манга с высокой культурной специфичностью, мы рекомендуем обращаться только к коротким эпизодам, не нагруженным излишними метафорами. Или же, если позволяют временные рамки на занятии, больше времени отводить на комментирование неясных моментов. Разумеется, попытки студентов найти скрытый смысл сложных фрагментов должны поощряться, так как они могут перерасти в дискуссию.

Тем не менее, есть случаи, когда сложные режиссерские приемы, метафоры имеют позитивный характер и достойны более глубокого анализа: они углубляют смысл произведения, позволяют продемонстрировать больше методически ценной информации. Например, это аниме «Актриса тысячелетия» [4], где сцены киноэкранов, в которых участвовала главная героиня, смешиваются с ее реальными воспоминаниями, и становится трудно разделить их друг от друга. Разные фильмы, где играла «актриса», показывают разные отрезки японской истории. Демонстрируется также специфика отношения фанатов в Японии к звезде. Интересные режиссерские и операторские ходы (плавные, запутанные переходы между реальностью и миром кино, т.п.), могут стать дополнительным предметом обсуждения [2].

Таким образом основные затруднительные моменты работы с материалом аниме и манга связаны со специфичностью языка, культуры и особенностями сюжета. Но при этом каждую из сложностей можно или снять, или просто игнорировать эпизоды, мешающие пониманию.

Нельзя не отметить трудность, которая кроется в самом явлении аниме и манга – это **риск манипулятивного воздействия** на читателей манга и зрителей аниме за пределами Японии. Мы соглашались со мнением Е.С. Сычевой: «необходимо не упускать из виду следующее: популярность манги и аниме в мире подразумевает, что в определенной степени эти образы и ценности транслируются в молодежные сообщества других стран, в том числе и России. В связи с этим нельзя не вспомнить о термине *soft power* («мягкая сила»), введенном в употребление Д. Наем в начале 1990-х гг., – в последние годы эта концепция привлекает к себе всё больше внимания на разных уровнях общественно-политического дискурса.» [25, с. 5–6] В аниме и манга ценности, характерные для японского общества, акцентируются, транслируются как верные, тогда как важно соблюдать «паритет культур» (Е.Г. Тарева), сопоставлять их, познавать не только иную, но и собственную культуру.

На наш взгляд учет риска манипулятивного воздействия – одна из основных возникающих сложностей. Упущение преподавателя не просто сделает одно или несколько занятий скучными и непонятными, а может дать толчок к глобальным изменениям в

личности студента.

М.Н. Мазаником [17, с. 62-67] были предложены стратегии избегания манипуляции. Мы рассмотрим их через призму использования аниме и манга на занятиях по японскому языку.

1. «Психологическая прививка». Данный механизм осуществляется через предшествующее восприятие другого, менее манипулятивного материала. Анализ сборников статей по результатам ежегодной конференции «Особенности преподавания японского языка в вузе», информации, представленной на веб-сайте международного японского фонда [1], показал, что на занятиях по японскому языку нередко используются новостные выпуски, видеозаписи, журналы. Они анализируются, рассматриваются с разных точек зрения. Мы делаем вывод, что наглядный аутентичный материал, используемый на занятиях, не ограничивается аниме и манга, у студентов есть опыт критического осмысления информации, представленной в аутентичных источниках, и они имеют «прививку» от возможного манипулятивного воздействия.

В.А. Янчук отмечает: «психологическое прививание средствами массовой информации происходит и посредством неудачных пропагандистских кампаний или присутствия в них элементов лжи» [28, с. 480]. Применительно к использованию аниме и манга этот элемент стратегии реализуется за счет коротких эпизодов, где действия персонажей смешны, абсурдны или неверны с точки зрения здравого смысла.

2. «Информационный карантин». Этот механизм предполагает ограниченное использование аутентичных средств, позволяет повысить навыки критического восприятия. На любом занятии по иностранному языку в принципе нельзя чересчур сильно или слишком часто опираться на дополнительные наглядные материалы. При этом фанатов аниме и манга среди студентов достаточно много, нельзя проконтролировать, насколько сильно они увлечены ими и как часто изучают дома. Для эффективного осуществления стратегии «информационного карантина» необходимо объяснить студентам его сущность и пользу от применения.

3. Стратегия «Креативное восприятие» означает игровое, творческое осмысление получаемой информации. Например, это может быть интерпретация с противоположной точки зрения, доведение до крайности, перенос на аналогичные ситуации [17, с. 67].

На наш взгляд данный механизм избегания манипуляции наиболее эффективен в ходе использования аниме и манга. Он предполагает активную деятельность студентов, учет индивидуальности (например, личные

ассоциации, юмор), способствует формированию и развитию критического мышления. Все вышеперечисленное ведет к наиболее устойчивому навыку избегания манипулятивного воздействия.

К тому же задания, построенные с учетом механизма креативного восприятия, будут делать занятие интереснее и увлекательнее, повышать эмоциональное воздействие, побуждать студентов к размышлению и самостоятельной деятельности.

4. «Метод формирования критических способностей Х. Ранка». «Данная методика, помимо рекомендации иметь общую критическую установку к информации, предлагает оценивать ее по шкале преувеличения / преуменьшения собственных и чужих достоинств и недостатков, фиксируя частоту их повторения» [там же, с. 65]. Это позволяет рационально оценить степень манипулятивности сообщения.

Применение данной стратегии при использовании аниме и манга кажется нам неоднозначным. С одной стороны, едва ли все создатели аниме и манга ставят перед собой прямую цель осознанно навязать свои ценности зарубежом, на занятии нет необходимости механически пересчитывать фразы и эпизоды, в которых манипуляции может и не быть. Но при этом в аниме и манга встречается продакт-плейсмент [14], образ Японии в популярной культуре может быть продиктован желанием идеализировать ее [9], т. д.

Исходя из вышесказанного, мы считаем возможным частичное использование данного метода. Во-первых, его применение оправдано в особых случаях, когда в долговременной оценке материала есть необходимость: например, если анализ материала зашел в тупик, есть необходимость детализировать его межкультурные характеристики, в случае если обучающиеся слепо превозносят японскую культуру. Во-вторых, данный метод будет эффективен в более простых ситуациях, если использовать его в упрощенном виде: пересчитывать только основные моменты с преувеличением / преуменьшением собственных и чужих достоинств.

5. Стратегия «Уход в безэмоциональность» означает спокойное, рассудительное отношение к произведению,

игнорирование эмоций, которое оно вызывает: восторг, сочувствие, радость, печаль. Без сомнений объективность нужна при работе с любой информацией, но в случае с аниме и манга добиться ее бывает сложно. Студентов привлекает красота изображения, сложные и тонкие сюжеты.

Эмоциональная составляющая является одной из отличительных черт применения аниме и манга на занятиях по японскому языку. Она может как положительно повлиять на учебный процесс, улучшив запоминание, восприятие, так и оказать отрицательный эффект, например, сдвинуть фокус внимания [15].

Следовательно, применение стратегии «Уход в безэмоциональность» должно быть четко обосновано чересчур высоким уровнем эмоционального воздействия материала.

Заключение

Проведенное исследование позволяет нам выделить следующие основные трудности, возникающие при использовании аниме и манга на занятиях по японскому языку: большое количество ролевых словоформ, языковая неоднозначность, высокая культурная специфичность, высокая специфичность сюжета, риск манипуляционного воздействия.

При этом каждую из этих трудностей возможно снять, предупредив студентов о ней, проанализировав материал, или наоборот не заостряя на нем внимание. Также могут быть отобраны эпизоды, в которых методическая ценность превалирует над затруднительными моментами – специфичность в таком случае используется во благо.

Материалы статьи открывают перспективы дальнейшего изучения методических качеств и практического применения аниме и манга на занятиях по японскому языку: описание экспериментальной апробации, корректировка существующих технологий. На его основе может быть создан сборник упражнений с аутентичными наглядными материалами, составлены программы обучения по дисциплинам «Практический курс японского языка», «Практикум по межкультурной коммуникации».

ЛИТЕРАТУРА

1. Japan foundation / URL: <https://www.jpff.go.jp/> (дата обращения 08.08.2023). Текст: электронный. Яп. яз.
2. Teasley, A.B., Wilder, A. Reel conversations: Reading films with young adults. Portsmouth: Boynton/Cook, 1997. 202 pp. In Eng.
3. Авдеева, Е.С. Использование комиксов при обучении японскому языку студентов второго курса языкового вуза: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2009. 189 с.
4. Актриса тысячелетия [Анимационный фильм] / реж. С. Кон. Токио: Madhouse, 2001. Яп. яз.
5. Асано, И. Спокойной ночи, Пунпун. Токио: Shogakukan, 2007–2013. 13 т.: ил. Яп. яз.
6. Бердичевский, А.Л., Гиниатуллин, И.А., Тарева, Е.Г. Методика межкультурного иноязычного образования в вузе: учебное пособие / под общ. ред.

- А.Л. Бердичевского. М.: ФЛИНТА, 2019. 368 с.
7. В этом уголке мира [Анимационный фильм] / реж. С. Катабути. Токио: MAPPA, 2016. Яп. яз.
8. Гурулева, Т.Л. Теория обучения китайскому языку и переводу (в языковой паре китайский-русский). Межкультурная лингводидактика: монография. М.: Издательский дом ВКН, 2019. 446 с.
9. Ёмота, И. Теория каваи / пер. с японского, вступ. статья А. Беляева. М.: Новое литературное обозрение, 2018. 216 с.
10. Иванов, Б.А. Введение в японскую анимацию / URL: <https://culture.wikireading.ru/61723> (дата обращения 25.07.2023). Текст: электронный.
11. Кинсуй, С. Ватяру нихонго: якувари-го-но надзо. (Виртуальный японский: загадка ролевого языка) Токио: Иванами сётэн, 2003. 225 с. Яп. яз.
12. Коваленко, А.С. Изменение мотивации в процессе изучения японского языка в ВУЗе // Японский язык в вузе: Актуальные проблемы преподавания. М.: Ключ-С, 2018. № 17. С. 100–108
13. Крнета, Н. Манга как ненадёжный дидактический материал при изучении японского языка // Японский язык в вузе: актуальные проблемы преподавания: Материалы 4-й международной научно-практической конференции, Москва, 10–12 марта 2022 года. М.: Общество с ограниченной ответственностью Издательство «Ключ-С», 2022. С. 100–108.
14. Курмакаева, Д.Ш. Скрытая реклама в аниме-сериалах // Стратегические коммуникации в современном мире: сборник материалов по результатам научно-практических конференций Пятой и Шестой Международных научно-практических конференций, Четвертой и Пятой всероссийских научно-практических конференций. Саратов: Издательство «Саратовский источник», 2018.
15. Лебединова, А.С. Отбор аниме и манга как компонент педагогической технологии по формированию иноязычной коммуникативной компетенции на японском языке // Преподаватель XXI век, № 3-1, 2021. С. 100–112.
16. Лихачев, Д.С. Концептосфера русского языка // Известия РАН. Сер. лит. и яз. М., 1993. Т. 52, № 1. С. 3–9.
17. Мазаник, М.Н. Методы защиты от манипулятивных воздействий // Теория и методы исследований коммуникации [Электронный ресурс]: сб. науч. ст.: вып. 3 / под ред. О.В. Терещенко. Минск: БГУ, 2014. С. 62–67.
18. Панченко, Ю. Язык, которого нет. Почему персонажи аниме разговаривают не так, как настоящие японцы / URL: <https://knife.media/anime-language/> (дата обращения 25.07.2023). Текст: электронный.
19. Полякова, К.В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. СПб. 2004. 203 с.
20. Помпоко: Война тануки в период Хэйсэй [Анимационный фильм] / реж. И. Такахата. Токио: Studio Ghibli, 1994. Яп. яз.
21. Прохоров, Ю.Е., Стернин, И.А. Русские: коммуникативное поведение. Изд. 2, испр. и доп. М.: Флинта: Наука, 2006. 238 с
22. Самойлова, Е.О. Эстетика аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства, №1, 2010. С.198–203.
23. Созданный в Бездне [Анимационный фильм] / реж. М. Кодзима, Х. Курата и др. Токио: Kinema Citrus, 2017. Яп. яз.
24. Стрелкова, Е.Ю. Феномен молчания в японской лингвокультуре // Актуальные проблемы востоковедения: сборник научных трудов по итогам работы VIII Международной научно-практической конференции по востоковедению, Хабаровск, 10 декабря 2018 года / под ред. И.Н. Гузиной. Вып. 8. Хабаровск: Тихоокеанский государственный университет, 2019. С. 224–228.
25. Сычева, Е.С. Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга) : дис. ... канд. культ.: 24.00.01. М., 2016. 180 с.
26. Цукуси, А. Созданный в Бездне. Токио: Takeshobo, 2012 — по н.в. 11 т.: ил. Яп. яз.
27. Юная революционерка Утэна [Анимационный фильм] / реж. И. Кунихико, Т. Такахаси и др. Токио: J.C. Staff, 1997. Яп. яз.
28. Янчук, В.А. Введение в современную социальную психологию. Учебное пособие для вузов. Минск: АСАР, 2005. 768 с.
29. Японско-русский словарь // URL: <https://www.warodai.ru/lookup/#%E6%9B%96%E6%98%A7> (дата обращения 25.07.2023). Текст: электронный.

© Лебединова Анастасия Сергеевна (lebedinovaas@mgpu.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»