

# Стереотипные и реальные образы японцев, представленные в наиболее популярных продуктах японской массовой культуры

В.Д. Косьмин

МГУ имени М.В. Ломоносова, г. Москва

*Аннотация: в данной статье представлен общий взгляд на образы представителей японской нации, нашедшие своё отражение в популярных продуктах массовой культуры, представленных в нашей стране*

*Ключевые слова: Япония, японцы, аниме, манга, косплей, культура, стереотипы*

## **Аниме**

Непосредственное содержание японской анимации, так стремительно завоевавшей сначала западный, а затем и весь остальной мир, принято считать разнообразным, поскольку данный продукт японской массовой культуры подвержен делению на различные жанры. Так, известный исследователь Е.Л. Катасонова отмечает, что ведущая роль в японских мультфильмах «отведена находчивым девочкам с какими-либо нечеловечески огромными глазами и писклявыми голосами» [1].

Чтобы подробно раскрыть образ японского персонажа на примере современной анимации, обратимся к творению известного оскароносного мультипликатора Хаяо Миядзаки «Ходячий замок Хаула». Главная героиня мультфильма — юная шляпница Софи, которой по воле сюжета суждено влюбиться в голубоглазого рыцаря — спасителя его жизни. Дальнейшее развитие истории напоминает классическую сказку, феномен которой описан классиком гуманитарной науки В. Проппом [4]. «Благодаря» чарам ревнивой ведьмы из пустоши, девушка теряет свою красоту и молодость, после чего отправляется за помощью к волшебнику Хаулу в надежде снять заклятие. В ходячем замке Хаула ей приходится иметь дело с необычными существами, и она замечает, что хозяин замка, её возлюбленный, также заколдован этой ведьмой. Героиня предстаёт в данной истории обладательницей сильной воли и упорного характера — качествами, которые традиционно присущи японцам как нации и отмечены психологом В.Г. Крысько [3]. Таким образом, как пишет Е.Л. Катасонова, данная история имеет счастливый конец и удостоивается открытия международного Венецианского кинофестиваля, а также почётного приза «Золотая Озелла».

Другой персонаж — главный герой прославленного аниме «Жемчуг дракона» Каммэ-сэннин предстаёт перед зрителем знаменитым мастером старинного искусства и гуру в глазах молодёжи. Авторы картины не побоялись наделить его не только ловкостью и мудростью, но и другими, не особо приятными сторонами его характера. Кроме того, ценители японской анимации могут найти в главном герое культового произведения «Похождения Гоку» простоту и наивность в необычном сочетании с полным отсутствием одежды.

Таким образом, персонажи аниме демонстрируют противоположные качества, поскольку они подобно обычным людям наделены как пороками, так и слабостями — положительными и отрицательными частями характера. К примеру, анимационные ленты «Дораэмон» и «Красавица-воин Сэйлор Мун» наполнены ленивыми, безвольными, нерадивыми в учёбе и неудачниками в любви, которые неспособны постоять за себя в споре. В о же время в ответственные минуты они демонстрируют силу, смекалку собственную «фартовость». Рассуждая об этом, следует указать на то, чтобы зрителям можно было глубоко понять характер и сюжет того или иного произведения японской анимации авторы наделяют своих героев слабыми чертами. В этом плане основной задачей создателей мультфильмов представляется стремление вызвать доверие у зрителей, чтобы

---

придать образам японцев правдивые человеческие черты.

Любопытно, что исследователь Е.Л. Катасонова раскрывает скрытую семантику символов персонажей аниме, недоступную рядовым зрителям и потребителям, малознакомым с японской массовой культурой. Например, от цвета волос зависит характер героя: рыжий цвет обозначает вспыльчивость, белый — спокойствие, а чёрный — промежуточный вариант. Не менее интересны в данном отношении размер глаз и степень их блеска: они указывают на возраст героя и степень его открытости миру. Если мультипликатор изображает того или иного персонажа маленьким, то обычно это означает признак его инфантильного поведения. Следует также обратить внимание на тот факт, что в образах героев японской анимации высшая степень удивления передаётся через переживаемое ими обморочное состояние. Даже группа крови является в данном аспекте определяющей, поскольку сами японцы верят в зависимость характера от её разновидности. Так, персонаж-обладатель первой группы предпочитает гармонию и порядок, чувствителен, терпелив, доброжелателен, но упрям и не умеет расслабляться. Если у героя по сюжету вторая группа крови, то он будет стремиться к лидерству. Также обратим внимание на поведение персонажей: обрезание волос символизирует отказ от прежней жизни и смену круга общения, а капля пота на затылке — это свидетельство страха и излишней нервозности. В качестве завершающего примера можно привести падение героя навзничь как реакцию на сказанную кем-либо нелепость [1].

Если обратиться к результатам исследования А.Е. Куланова анимационные фильмы приобщают молодёжь всего мира к японским культурным ценностям и создают образ «клёвого японца», поскольку такая роль отведена аниме в рамках официальной культурной дипломатии Японии. Тем не менее, именно в одной из его современных и актуальных работ описан наиболее передовой и активно развивающийся жанр японской анимации — хентай. Данное слово переводится с японского языка, как «половое извращение». Что касается популярности данного порнографического жанра в нашей стране, то особым спросом в настоящее время пользуется сёнэн. Главные герои сёнэн-аниме — школьники и студенты, переживающие подростковые проблемы в отношениях с противоположным полом.

В качестве тревожного сигнала А.Е. Куланов отмечает возросшую феминизацию и бисексуальность «традиционных» японских мужчин, которых при появлении в паре со спутницей бывает весьма трудно отличить друг от друга. По его мнению, аниме рассказывает именно о таких унисексуальных индивидах и парах [Куланов, 2013]. Часто бывает так, что именно герои аниме являются объектом для подражания современных молодых людей, что уже успело вылиться в отдельную молодёжную субкультуру.

Как пишет Д.Д. Мартишина, для поклонников японской массовой культуры представляется важным переодеться в костюмы любимых персонажей различных мультфильмов на разнообразных встречах и аниме-вечеринках [5]. Она же даёт чёткое определение явления «косплея» — «полное воссоздание персонажа не только внешнего сходства, но также повадок, манеры речи и т.д.» [5, с. 15]. Первоначально такое переодевание было распространено только среди небольшой группы фанатов, но из-за изобилия комиксов, мультфильмов и видеоигр в японской повседневной жизни — а именно на них стал впоследствии базироваться косплей — он развился в самостоятельное направление.

### **Косплей**

Косплей стал по-настоящему популярен в Европе и США в 80-х годах XX века: десятилетие спустя подобные фестивали становятся международными, а также проводятся своеобразные чемпионаты в Европе и Америке [2]. В настоящее время наиболее масштабным смотром данного творчества молодёжи является ежегодный всмеирный косплей-саммит, проводящийся с 2003 года в городе Нагоя при поддержке министерства иностранных дел. В его программу входит «Чемпионат

---

мира по косплею», в котором соревнуются участники из 20 стран мира. В этом также можно усмотреть не только подражание культуре Запада, но и протест против группового сознания прошлой эпохи [2, с. 185]. Не менее экстравагантно и необычно выглядят японские музыканты, чьи образы также достойны нашего внимания. Е.Л. Катасонова называет подобные сценические образы «настоящей революцией в мире японского шоу-бизнеса: разноцветные волосы, экстравагантные одежды из меха и латекса, яркий макияж, невероятные ногти» [2, с.174]. Тот же автор отмечает, что внешний вид исполнителей вообще не может иметь никаких фантазийных границ: это и длинные чёлки, спускающийся на глаза, и лица похожие на лица японских фарфоровых кукол, и роскошные пышные юбки Викторианской эпохи, а также повседневная школьная форма. В заключение данной части обзора следует привести ещё один пример японской массовой культуры.

### **Манга**

Основным значением для понятия *манга* принято считать популярные японские журналы комиксов. Популярность данного жанра японской массовой культуры Е.Л. Катасонова объясняет простотой для понимания и визуальной привлекательностью. Например, в своей исследовательской работе одна из наиболее популярных вселенных комиксов, впоследствии породивших не одну экранизацию, миллионы фанатов и немалое количество соответствующей атрибутики:

Лайт Ягами — ученик старших классов, который однажды находит рядом со школой записную книжку, названную «Тетрадь смерти». Сначала записная книжка выглядит чьей-то шуткой, но он быстро понимает, что с ней связано нечто сверхъестественное: те, чьи имена там написаны, скоро умрут (или во время, указанное владельцем тетради). Лайт, очень умный школьник из хорошей семьи, очень быстро решает избавить мир от зла, убив всех преступников.

### **Заключение**

Таким образом, завершая краткий обзор тех образов, какими предстают японцы в наших глазах, а точнее — какими мы их представляем во время поверхностного или глубокого ознакомления с японской массовой культурой, позволяет сделать несколько важных выводов.

1. В героях мультфильмов и книг с картинками, в которых воспитывают не одно молодое поколение, японцы стараются отразить черты своего национального характера — крепость и бодрость духа, целеустремлённость, веру в справедливость, храбрость.

2. Несмотря на нарастающую вестернизацию, то есть поглощение традиционной японской культуры культурой стран Запада, в Японии происходит очень важный симбиоз этих культур, вызывающий необычайное оживление среди молодого поколения, и быстро распространяющийся по миру.

3. Сами японцы свято чтят собственные традиции и распространяют их во все заинтересованные страны, такие как наша страна (ежегодный фестиваль Японской массовой культуры) и США (съёмки и показ кинофильма «47 ронинов» о мести сорока семи отверженных самураев за своего убитого правителя, данная легенда в Японии ежегодно отмечается днём памяти).

### **Литература**

1. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной массовой культуры — М: Вост.лит., 2012.
2. Куланов А.Е. Обнажённая Япония. Сексуальные традиции Страны восходящего корня. — М.: Издательство «Ломоносовъ», 2013.
3. Крысько В.Г. Этническая психология: учеб. пособие для студ. Учреждений высш. проф.

- 
- образования/ — 6-е изд., стер. — М: Издательский центр «Академия», 2011.
4. Манга и философия / [пер. с англ. С. Титовой]. — М.: Эксмо, 2011.
  5. Мартишина Д.Д. Влияние молодёжной субкультуры на формирование личностных девиаций в юношеском возрасте. — М.: 2013.
  6. Пропп В. Морфология волшебной сказки. — М.: Лабиринт, 2011.

**Сведения об авторе:**

**Косьмин Вячеслав Дмитриевич**, факультет психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, аспирант кафедры педагогики и образования. E-mail: viacheslavkosmin@gmail.com