



СУБКУЛЬТУРА АНИМЕ

Подготовила: Шаркевич Ксения

- **Аниме́**, от англ. animation — «анимация») — японская мультипликация. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных в основном для просмотра детьми, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.



Общие термины

Как правило, подобные термины используются довольно часто и являются наиболее важными для понимания мира японской анимации.

Например:

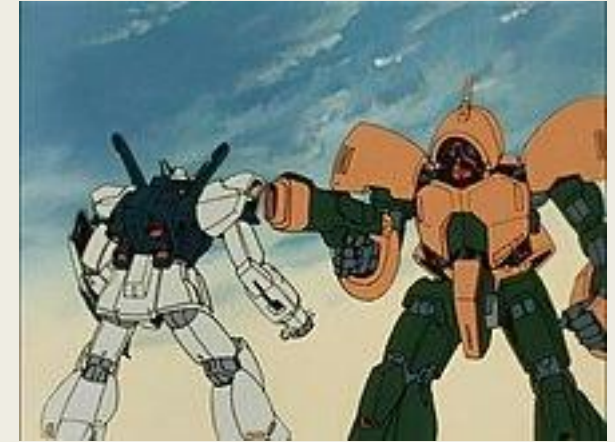
Аниме (anime) - японская анимация .

Манга (manga) - японские комиксы .

Мангака (mangaka) - создатель манги .

История

- История аниме берёт начало в [XX веке](#), когда японские [кинорежиссёры](#) начинают первые эксперименты с техниками мультипликации, изобретёнными на [Западе](#). Старейшая из известных сохранившихся японских анимаций — «[Katsudo Shashin](#)» длится всего 3 секунды. Одним из самых первых аниме стал продемонстрированный в 1917 году двухминутный комедийный фильм «[Namakura Gatana](#)», в котором самурай собирается испытать свой новый меч, но терпит поражение от горожанина
- Основоположником традиций современного аниме стал [Осаму Тэдзука](#) — он заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные аниме-сериалы.
- Вершиной аниме принято считать работы режиссёра [Хаяо Миядзаки](#). Его «[Унесённые призраками](#)» стали первым и единственным анимационным фильмом, получившим премию [Берлинского кинофестиваля](#), как «Лучший фильм», а не «Лучший мультфильм»



кадр из 50-серийного аниме «[Mobile Suit Zeta Gundam](#)», 1985



[Астробой](#), один из первых аниме-персонажей, созданных [Осаму Тэдзукой](#)

Говоря о российском анимешном жаргоне, необходимо отметить, что львиная доля всех «анимешных словечек» пришла к нам из западных аниме-комьюнити и представляет собой либо русифицированные английские понятия (например, «опенинг», «гаремник», «деформинг», «сканлейтинг»), либо приспособленные к русскому языку японские слова (к примеру, «сугойный», «кавайная», «яойщик» и пр.)

Но при этом стоит помнить, что зачастую при кочевании слов от японского первоисточника к анимешным сообществам, смысл этих слов сильно искажался, т.ч. в итоге используемый в анимешной среде термин иногда по смыслу далек от своего японского собрата.

Примером может послужить даже само слово «аниме»: если в Японии под аниме понимается любое анимационное кино вне зависимости от страны-производителя, то в среде поклонников японской анимации, под этим словом понимается именно **ЯПОНСКАЯ** анимация (реже — корейская), соответствующая определенным стилистическим стандартам.

- Или же например, популярное в аниме-фандамах слово «чиби», обычно означающее милых персонажей с детской внешностью, в Японии может быть воспринято как оскорбление вроде «коротышка».



Особенности

- Одна из основных особенностей рисунка аниме — неестественно большие глаза персонажей. Существующий стиль возник под сильным влиянием западных традиций мультипликации — Осаму Тэдзука, считающийся основоположником данного стиля, был вдохновлён персонажами американских мультипликационных фильмов, такими как [Микки Маус](#) и [Бэмби](#). Аниме-персонажи выделяются не столько размером глаз, сколько вниманием, уделённым детализации глаз по отношению ко всему остальному лицу. [Нос](#) и [рот](#) обычно изображаются несколькими волнистыми линиями, за исключением моментов, когда персонаж говорит. Тем не менее существуют произведения, в которых используется «реалистичный» рисунок — нос, рот и [скулы](#) равно с прочими деталями лица изображаются и затеняются с большей точностью.



Признаки субкультуры

- 1. Наличие общих специфических интересов и уникальных ценностей.

В сферу интересов представителей анимекультуры входят аниме, манга, культура и история Японии, то есть страны, в которой возникли основные принципы существования аниме. Для представителей данной субкультуры характерны такие увлечения, как коллекционирование аниме, манги, фигурок, постеров; рисование в стиле аниме; сочинительство фанфиков и т.п.

- 2. Существование специального кода для общения.

В качестве такого кода выступает такая социально-групповая разновидность языка, как сленг.

Сленг анимешников представляет собой комбинацию из слов и фраз, распространенных в аниме, манге, отаку, а также заимствований из японского языка.



Признаки субкультуры

- 3. Существование фирменного стиля (одежда, внешний вид).

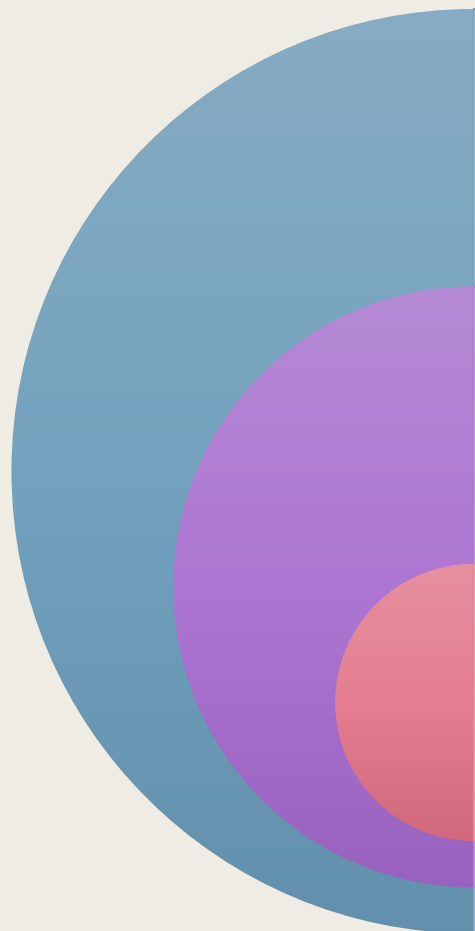
Представители данной субкультуры в качестве опознавательных знаков включают в свой стиль элементы анимекультуры (брелок на телефоне в виде анимешного персонажа, подвеска на цепочке, сумки и футболки с соответствующей символикой). Подростки, являющиеся представителями анимекультуры, делают себе прически как у любимого персонажа.

- 4. Наличие неформальных групп и сообществ.

В рамках субкультуры существуют клубы и другие объединения, связанные с предпочтением того или иного анименаправления. Так называемые, «Муняшки» (поклонники аниме «SailorMoon»), Нарутовцы (поклонники аниме «Наруто»), «Киберы» (поклонники жанра «киберпанк») и т.д.



Психологические потребности по Мюррею



Аффилиация. Потребность принадлежать к группе, потребность в близости и получении удовольствия от взаимодействия с близким человеком (при наличии взаимной симпатии); стремление доставлять удовольствие и завоёвывать привязанность значимого человека; устанавливать дружеские отношения и сохранять верность в дружбе.

Повиновение. Потребность восхищаться и всеми силами поддерживать начальника или лидера; восхвалять, почитать или превозносить другого человека; охотно поддаваться влиянию авторитетной фигуры; подражать примеру; следовать обычаям и традициям.

Демонстративность. Потребность производить впечатление; быть увиденным и услышанным; возбуждать интерес, удивлять, привлекать к себе, забавлять, восхищать, поражать, развлекать или соблазнять других.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

