

На правах рукописи

Сычева Елена Сергеевна

**Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на
примере аниме и манга)**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата культурологии

Москва – 2016

Работа выполнена на кафедре японского, корейского, индонезийского и монгольского языков Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации»

Научный руководитель: Доктор культурологии, доцент
Гуревич Татьяна Михайловна

Официальные оппоненты: Доктор искусствоведения, доцент,
заведующий кафедрой европейских и
восточных языков Московского
государственного института индустрии
туризма им. Ю.А. Сенкевича (МГИИТ)
Кужель Юрий Леонидович

Кандидат филологических наук, старший
научный сотрудник Центра японских
исследований Института востоковедения РАН
Герасимова Майя Петровна

Ведущая организация: **Институт стран Азии и Африки МГУ им.
М.В. Ломоносова**

Защита состоится «02» июня 2016 г. в 16.00 в ауд. 442 на заседании диссертационного совета Д 209.002.09 (философские науки и культурология) на базе Московского государственного института международных отношений (университета) МИД России.

С диссертацией и авторефератом можно ознакомиться в научной библиотеке им. И.Г. Тюлина МГИМО МИД России по адресу: 119454, г. Москва, проспект Вернадского, 76 и на сайте: www.mgimo.ru.

Автореферат разослан «01» апреля 2016 г.

**Ученый секретарь
диссертационного совета**

**кандидат философских наук
Д.Н. Белова**

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы диссертационного исследования. Культурные коды, заложенные и «работающие» глубоко в сознании народа, во многом определяют его самоидентификацию. Для Японии с её изоляционизмом – и по географическим причинам, и по иным, – это особенно важно, потому что эта «закрытость» порождает сложную, высококонтекстную культуру, насыщенную специфическими культурными кодами, понятными только «для своих», не воспринимаемыми человеком «со стороны». Для того чтобы высококонтекстная культура могла нормально функционировать, необходимо, чтобы её многочисленные и разнообразные культурные коды были понятны для всех членов социума. Культурные коды передаются от поколения к поколению посредством воспитания. Однако в условиях, когда традиции коммуникативной преемственности вследствие ряда причин оказываются нарушенными, сообществу может угрожать «культурный разрыв» между поколениями. Кроме того, в подобной ситуации ассоциирующаяся с традиционными культурными кодами шкала базовых ценностей может быть поставлена под сомнение и оказаться невостребованной, что, в свою очередь, приводит к стиранию национальных особенностей и обезличиванию культуры.

В современной Японии традиционных социальных институтов, несущих воспитательную функцию (таких как семья, школа и т.д.) оказывается недостаточно, – или, скорее, в силу повсеместной «виртуализации» сознания молодого поколения они оказываются не вполне авторитетными. В таких условиях роль «воспитателя» пытается хотя бы частично взять на себя даже такой по идее развлекательный ресурс, как современная массовая культура. Наше исследование стремится к тому, чтобы обнаружить и выделить в современной массовой культуре специфически «японские» культурные коды, истоки которых восходят к древнейшим временам.

Японская анимация *аниме* и комиксы *манга* крайне необычны для западного зрителя как по форме, так и по содержанию, но уже сейчас их огромная

популярность во всём мире привлекает к себе пристальное внимание исследователей. Одной из наиболее значимых причин своеобразия этих видов массового искусства является их неразрывная связь с японской традиционной культурой – поэзией, театром, литературой, фольклором, религиозной культурой и т.д. Немаловажным представляется и то, что в аниме и манге ярко выражены характерные особенности японского мировоззрения, а также большое внимание уделяется ценностям, традиционным для общества Японии.

В первую очередь, стоит отметить то, что такие виды современной массовой культуры, как *манга* и *аниме*, предназначены в основном для молодой аудитории (от среднего школьного возраста до студенческого). Многие произведения, выполненные в этих специфичных жанрах массового искусства Японии, направлены не только на развлечение аудитории, но и на её воспитание. Авторы словно предлагают юным людям подумать над различными сложными и спорными вопросами, касающимися различных жизненных аспектов. Логично предположить, что обращение к традиционным ценностям преследует определённые педагогические мотивы, – в первую очередь, хотя бы частичное сглаживание «конфликта поколений» внутри японского общества за счёт создания привлекательного образа традиционной культуры в глазах японской молодёжи. Можно сказать, что зачастую манга и аниме служат своеобразным «мостиком», вспомогательным инструментом для транслирования элементов традиционной культуры в современную реальность.

Таким образом, комиксы *манга* и анимация *аниме* выступают как разновидность виртуального форума, на котором авторы в художественной форме высказывают своё мнение по различным вопросам и ждут ответной реакции. Реальной возможностью обмена мнениями в рамках этого своеобразного «диалога» делает то, что «обратной связи» – письмам читателей и зрителей – в Японии традиционно уделяется огромное внимание.

Тематика этой своеобразной платформы для обсуждения и размышления затрагивает самые разные аспекты человеческого существования.

Помимо этого, необходимо не упускать из виду следующее: популярность манги и аниме в мире подразумевает, что в определённой степени эти образы и ценности транслируются в молодёжные сообщества других стран, в том числе и России. В связи с этим нельзя не вспомнить о термине *soft power* («мягкая сила»), введённом 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. Для исследователей «мягкая сила» интересна в первую очередь как феномен межкультурной коммуникации, а также как возможный фактор геополитического влияния одних государств на другие. В свою очередь, для национальных правительств, для которых вопрос улучшения международного имиджа своих стран за рубежом зачастую является одним из приоритетных, концепция «мягкой силы» приобретает особую привлекательность. Вопрос этот становится особенно значимым, если учесть революционные изменения в структуре глобальной коммуникации, происходящие у нас на глазах (стремительно возрастающая роль виртуального пространства в сознании и повседневной жизни миллионов людей за счёт массового распространения Интернета и сопутствующих средств связи). В настоящее время концепция «мягкой силы» всё больше уходит от «классического» своего определения, данного ей Наем: её перестают рассматривать только как дополнение к политической, военной и экономической силам и начинают исследовать как относительно самостоятельный фактор культурного и политического влияния. В частности, в этом направлении активно движется Япония, чьё правительство взяло «на вооружение» концепцию *soft power*, переформулированную Д. МакГрэм (именно ему принадлежит известный тезис о “cool Japan” – «“крутой” Японии»).

Исследование влияния традиционной культуры Японии, в которой отражены исторический опыт и мировоззрение японского народа, на современную популярную, массовую культуру, позволяет выявить преемственность поколений; проследить за тем, какие именно многовековые культурные конструкты продолжают существовать в сознании японцев;

проанализировать, как именно это характеризует их современное мировоззрение и менталитет (в особенности это касается людей от 25 лет и моложе); а также выяснить, какие образы и ценности транслируются посредством таких популярных художественных жанров, как манга и аниме, юной иностранной аудитории, в том числе и российской. Изучение японских специфических национальных коммуникационных стереотипов, в некоторых отношениях кардинально отличающихся от западных, представляет практическую ценность для осуществления межнациональной коммуникации.

Степень разработанности проблемы. Интерес к японской массовой культуре – основной движущей силе «мягкой силы» этой страны – в последние два десятилетия привлекает к себе пристальное внимание западных исследователей. Однако, вследствие новизны и относительной когнитивной сложности исследуемой проблемы, посвящённых ей научных работ пока немного.

Для осуществления цели исследования были проанализированы источники и литература двух типов: работы по традиционной культуре Японии и работы по современной массовой культуре Японии. Источники первого типа представлены в данном исследовании как материалами советских и российских учёных, так и западных, и японских. Литература по традиционной культуре и истории Японии, представленная в работе, охватывает труды как отечественных, так и зарубежных авторов. В процессе работы над первой главой мы обращались к трудам Е. Бакшеева, М. Герасимовой, Е. Дьяконовой, Л. Ермаковой, А. Игнатовича, Ю. Кужеля, А. Мещерякова, Э. Молодяковой, А. Накорчевского, Е. Симоновой-Гудзенко, М. Торопыгиной; из зарубежных авторов стоит отдельно отметить таких авторов, как М. Ашкенази, К. Блэкер, И. Боннефой, В. Донигер, С. Оно, К. Панг, Н. Рэйдер, С. Сигэта, М. Хайек, М. Хаяси, И. Хори, Т. Янагихара. Во второй главе источниками сведений о традиционной культуре и фольклоре послужили работы Е. Ермаковой, А. Мещерякова, Т. Соколовой-Делюсиной, а также К. Кацураи, Х. Киндаити, Х. Кокубо, К. Мураками, Х. Осима, К. Симонака, Т. Судзуки, К. Тада, Л. Хирна, Т. Фудзи, Н. Фурухаси, К. Янагита. Для третьей

главы материалами ключевой значимости стали работы В. Алпатова, Т. Гуревич, Н. Изотовой, Е. Катасоновой, Б.Л. де Мента, Р. Хиллсборо.

Помимо этого, использовались такие источники, как классическая японская литература: древние исторические хроники «Нихон сёки» («Анналы Японии»), поэтический сборник «Манъёсю», лирика Мацуо Басё, а также проза таких авторов, как Мурасаки Сикибу, Сэй-Сёнагон, С. Нацумэ, Р. Акутагава, С. Эндо, М. Кадзии, А. Сакагути (перевод и комментарии – А. Глускина, Л. Ермакова, В. Маркова, А. Мещеряков, Т. Соколова-Делюсина, Р. Карлина, Л. Коршиков, А. Стругацкий, Ф. Тумахович).

Что касается научных работ, посвящённых современной массовой культуре Японии, они крайне немногочисленны и, как правило, имеют скорее описательный, а не аналитический характер. В частности, трудов, в которых бы рассматривалось наличие элементов традиционной культуры в современной массовой культуре, обнаружить практически не удалось. Редким исключением стали работы Н. Рэйдер, которые в силу своей узкой направленности соприкасались с содержанием данного исследования лишь отчасти. Для достижения цели работы автор провёл самостоятельное аналитическое исследование ряда произведений современной массовой культуры Японии (комиксов *манга*, анимации *аниме*), относящихся к периоду с конца 1990-х до 2015 года. Из широкого спектра произведений подобного формата были выбраны те, которые представляли наибольший интерес с точки зрения задач исследования и в перспективе предоставляли больше материала для выявления общих закономерностей. В первую очередь, это работы, тематика которых включает в себя прямые отсылки к традиционной культуре, религии, фольклору.

В ряде случаев для более полного раскрытия темы автор обращался также к таким жанрам современной культуры, как книги, телесериалы или кинофильмы (в частности, работам А. Куросавы). Это происходило в тех случаях, когда один и тот же феномен традиционной культуры был отражён не только в манге или аниме, но и в литературе или кинематографе. В этом случае, для более глубокого и полного осознания того, каким образом данный элемент воспринимается и

интерпретируется современным японским сознанием, необходимо было провести сопоставление, сравнительный анализ. В ряде случаев важным представлялось обратиться к классической японской литературе, – как поэзии, так и прозе.

Целесообразным представляется рассматривать комиксы манга и анимацию аниме в совокупности, поскольку телевизионные аниме-сериалы крайне редко создаются на основе оригинального сценария, – как правило, они являются экранизированной версией (аниме-адаптацией) уже пользующихся популярностью комиксов манга. Определённое смещение фокуса внимания в работе в сторону аниме объясняется тем, что экранизация, как правило, является более «массовым», рассчитанным на как можно более широкую аудиторию проектом, чем оригинальная печатная работа¹.

Область исследования соответствует пункту 24.00.00 «Культурология» паспорта специальности ВАК 24.00.01 «Теория и история культуры», пункту 6.4.1 «Универсалии межличностного и межкультурного общения» и пунктам 6.4 «Проблемы лингвострановедения и лингвокультуроведения» раздела 6. «Лингвистика и преподавание иностранных языков» приоритетных направлений научных исследований МГИМО (У).

Гипотеза исследования заключается в том, что в современной массовой культуре Японии содержится множество элементов, так или иначе относящихся к её традиционной культуре, в частности к религиозной культуре, народному фольклору, традиционным социально-этическим устоям и нормам.

¹ Отдельно отметим, что в данной работе слово «манга» склоняется как слово женского рода, но не имеет множественного числа. Слово «аниме» не склоняется и не имеет множественного числа. Вопреки правилам транскрипции Е.Поливанова для записи японских слов, в письменном виде заканчивается не на «э», а на «е», потому что в таком виде оно уже вошло в современный русский язык. Транскрипция японских названий и имён проводится согласно системе Е.Поливанова (за исключением тех случаев, когда оригинальное название было записано латиницей); большая долгота гласной показывается двоеточием (например, *ю:ки*). В японских именах первой пишется фамилия, затем – имя. В отдельных случаях приводятся иероглифические написания приведённых японских терминов. Названия манга и аниме приведены на японском языке, но записаны латиницей в транскрипции Д.К.Хэпбёрна, т.к. в таком виде они наиболее часто встречаются в СМИ, в частности в сети Интернет.

Объектом исследования является связь между традиционной культурой Японии и современной массовой культурой этой страны.

Предметом исследования является влияние традиционной религиозной и светской культуры Японии, а также фольклора и социально-этических норм на современную массовую культуру на примере комиксов *манга* и анимационных фильмов и сериалов *аниме*.

Хронологические рамки диссертационного исследования охватывают период с 1990 по 2015 гг. Выбор именно этого временного отрезка обусловлен тем, что до 1990 г. роль элементов, ассоциирующихся с традиционной культурой Японии, в манге и аниме была относительно незначительной. В частности, религиозные и фольклорные мотивы встречались только в отдельных произведениях; соответственно, сложно говорить о существовании каких-либо массовых стереотипов восприятия элементов традиционной культуры в манге и аниме в этот период времени. Начиная же с 1990-х и в особенности с 2000-х годов наметился резкий рост интереса авторов манги и аниме к традиционной культуре, вследствие чего в японской массовой культуре сложился целый ряд подобных стереотипов, что, в свою очередь, создало почву для данного исследования.

Цели и задачи исследования. Цель исследования заключается в том, чтобы проследить влияние традиционной культуры Японии на её современную массовую культуру и таким образом оценить, насколько веками формировавшиеся традиционные взгляды, устои, система ценностей продолжают существовать в современном японском обществе, в котором всё отчётливее проявляются результаты процессов вестернизации и глобализации.

Для достижения цели исследования поставлены следующие **задачи**:

- выявить ряд элементов японской культуры, которые являются наследием древней культуры Японии, но продолжают играть важную роль в жизни современных японцев;
- определить особенности восприятия визуальных символов и образов, характерных для традиционной культуры, современными японцами;

– проследить происхождение элементов традиционной культуры, обратившись к историческим условиям их возникновения.

Научная новизна исследования обусловлена самой постановкой проблемы – попыткой выявления связи между традиционной японской культурой и современной массовой культурой и рассмотрением японских комиксов манга и анимации аниме как предмета научного исследования.

Теоретическая и методологическая основа исследования: структурно-функциональный анализ, генетический, компаративный, системный, семиотический, герменевтический, исторический и логический методы исследования.

Теоретическая и практическая значимость работы

Полученные результаты предлагают по-новому рассматривать феномен массовой культуры Японии, предоставляя основания для восприятия манги и аниме в качестве предметов, достойных серьезного научного изучения.

Сделанные выводы могут служить основанием для принципиально нового подхода к изучению различных жанров японской массовой культуры, в основе которого лежит внимание к этнопсихологическому аспекту, позволяющему адекватно интерпретировать информацию, заложенную в национальных средствах массовой коммуникации.

Работа может служить теоретической основой для осмысления процессов, происходящих в современном японском обществе.

Материалы и выводы исследования могут найти применение в учебных дисциплинах вузов, быть использованы для разработки учебных курсов по теории и практике межкультурной коммуникации, культурной антропологии, этнологии и культурологии.

Положения, выносимые на защиту:

– Такие популярные жанры современной массовой культуры Японии, как комиксы манга и анимационные фильмы и сериалы аниме, в последние 25 лет часто обращаются к элементам традиционной культуры Японии. Эти элементы включают в себя отсылки к религиозной культуре Японии (синто, эзотерическому

буддизму, конфуцианству); народному фольклору; тропам, характерным для классической древней японской поэзии; архаичным вариантам японского языка.

– В современной массовой культуре Японии отражены такие особенности японской религиозной культуры, как вера в синтоистских богов, вера в силу ритуала, существование элементов архаического шаманизма; активны мотивы, связанные с японским эзотерическим буддизмом школ Сингон и Тэндай, а также с движением *сю:гэндо:.*

– В японских комиксах манга и анимации аниме находит отражение интерес японских авторов к христианству как философской концепции гуманистической направленности, его морально-этическим нормам и ценностям, а также к христианству как историческому феномену.

– Христианская символика и ассоциативный визуальный ряд в аниме и манге зачастую означают не христианство как религию, а служат метафорой западной культуры и её влияния в целом. Соответственно, разного рода конфликты, возникающие между «традиционными религиями» и «христианством» в манге и аниме, служат иносказательным обозначением противоречий, существующих между японским и западным мировоззрением.

– В аниме и манге присутствуют характерные для классической японской культуры разнообразные фольклорные и литературные мотивы (такие как язык цветов *ханакотоба*, образ японской вишни *сакура*, образ сверхъестественного существа *юкионна*, а также мотив бабочек и светляков).

– В современной массовой культуре Японии отражены важность поддержания «гармонии» в коллективе, а также иерархичность, заложенная на уровне языка, что можно интерпретировать как устойчивое присутствие в сознании современных японцев некоторых элементов конфуцианских идей.

Апробация результатов: суть авторской концепции и отдельные результаты исследования были представлены в форме докладов на I научной конференции молодых востоковедов в Институте Дальнего Востока РАН (Москва, ИДВ РАН, декабрь 2013 г.); XIX Шишкинских чтениях (Москва, МГИМО (У) МИД РФ, декабрь 2013 г.); VIII Конвенте РАМИ (Москва, МГИМО (У) МИД РФ,

апрель 2014 г.); VI конференции молодых японоведов «Новый взгляд» (организаторы: отдел японской культуры “Japan Foundation” фонда ВГБИЛ им. М.И. Рудомино, Ассоциация японоведов, НИУ ВШЭ; Москва, НИУ ВШЭ, октябрь 2014 г.); конференции «Российское японоведение сегодня. К 20-летию Ассоциации японоведов» (Москва, Институт Дальнего Востока РАН, декабрь 2014 г.); XVII конференции «История и культура Японии» (Москва, Институт восточных культур и античности РГГУ, февраль 2015 г.); IX Конвенте РАМИ (Москва, МГИМО (У) МИД РФ, октябрь 2015 г.).

Структура работы: диссертация состоит из введения, трех глав (девяти параграфов), заключения и библиографического списка.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** содержится обоснование темы диссертационного исследования, определяются объект, предмет, цели и задачи диссертационного исследования, характеризуется теоретико-методологическая основа исследования и оценивается степень научной проработанности проблемы.

Первая глава **«Религиозная культура Японии в манге и аниме»**, состоящая из пяти параграфов, посвящена освещению ряда аспектов различных элементов религиозной культуры, представленных в манге и аниме. В их число входят как традиционные религии Японии – *синто* (синтоизм); японский буддизм, насчитывающий более чем тысячелетнюю историю; а также отдельные синкретические религиозные феномены, сформировавшиеся в определённых исторических условиях и оказавшие значительное влияние на формирование религиозного сознания японцев (в их число входят японский шаманизм, сформировавшийся под сильным влиянием даосских идей «путь инь-ян» *оммё:до:*, а также вдохновлённые эзотерическим буддизмом школ Тэндай и Сингон практики аскетов-подвижников, носящие общее название *сю:гэндо:*). В этой главе рассматривается также тема отражения в манге и аниме христианства, которое, в силу исторических причин, не стало распространённой религией в Японии, но привлекает к себе большое внимание ряда авторов манги и аниме как философская концепция гуманистического характера, а также как сложный

исторический феномен. Были проанализированы и причины сложностей, возникающих в восприятии христианства японским сознанием, на примерах из современной массовой культуры Японии, а также из классической японской литературы.

«Синто» (букв. 神道 *синто*: «путь богов») или «синтоизм» – автохтонная открытая поликультуровая религиозная система, первые попытки относительного упорядочивания которой начались с конца VII в. н.э. Синто прошло долгий путь развития от достаточно примитивных анимистических представлений об окружающем мире и роли человека в нём к сложному и разветвлённому комплексу верований. Важную роль в его формировании и развитии сыграли заимствованные религиозно-философские концепции, пришедшие в Японию с материка, а именно – «китаизированный» вариант буддизма и конфуцианство. Вследствие явления, известного как «японский религиозный синкретизм», с древних пор синто, буддизм с элементами даосизма и конфуцианство в Японии существовали «рука об руку», образовав в итоге едва ли поддающийся чёткому разделению конгломерат.

За последние 25 лет количество отсылок к элементам традиционной культуры Японии (включая религиозную) в манге и аниме значительно возросло и продолжает увеличиваться до сих пор. В последние годы в современной массовой культуре Японии – в частности, манге и аниме, – нередко возникает образ синтоистских божеств *ками*. Обращение к теме богов в настолько массовых видах искусства, как аниме и манга, напоминает попытку переосмысления собственной национальной идентичности в условиях современной реальности. Главными героями аниме и манги обычно становятся не основные боги синтоистского пантеона, а кто-то из бесчисленного множества божеств (*яоёродзу-но ками-гами*). Основные занятия многочисленных синтоистских божеств-ками в манге и аниме – это «очищение от скверны», *хараэ* или *оохараэ*, а также выслушивание (не обязательно исполнение) просьб-молитв *инори*.

Синтоистские боги воспринимаются в Японии как нечто очень близкое людям; их ощущают на интуитивно-эмоциональном уровне как неотъемлемую

часть самого человеческого существования. В аниме и манге часто постулируется мысль о том, что боги черпают силы из молитв людей и могут существовать только в том случае, если они присутствуют в сознании, памяти людей, если их почитают и им поклоняются. Мотив того, что с прогрессом и техническим развитием богов, ставших «никому не нужными», забывают, а их жилища разрушают в угоду материалистичным нуждам людей, нашла своё отражение в целом ряде произведений современной массовой культуры².

Важной составной частью автохтонной религиозной культуры Японии является шаманизм. Исследователи-японоведы обычно указывают на очевидную принадлежность японских шаманок к общему для многих народов Восточной Азии сибирскому шаманизму, основанному на явлении, называемом «арктической истерией». Также, по их мнению, существуют основания полагать, что в древний, добуддийский (и соответственно дописьменный) период истории Японии шаманка *мико* была очень могущественной фигурой. Значимость подобных древних правительниц-шаманок начала приходить в упадок с момента внедрения на высшем уровне китайских, в первую очередь конфуцианских, принципов как новой идеологической основы функционирования общества и государственного управления. Сила гадания и прорицания, которой обладали пророчицы древности, сместилась из больших храмовых святилищ в фольклорную религию деревень.

Важность прорицательницы-шаманки *мико* заключалась в том, что она была единственным посредником между миром людей и миром потусторонним. В её возможности входило, осуществив коммуникацию между ними напрямую, выяснить, какая именно сверхъестественная сила – божество или злой дух – ответственна за болезни или природные катаклизмы в мире людей и что следует делать, чтобы её задобрить или обезвредить. Под влиянием гипнотического звука

² В их число входят такие работы, как *Sen to Chihiro-no Kamikakushi* («Унесённые призраками»), *Noragami* («Неприкаянное божество»), *Kannagi* («Служительница божества»), *Natsume Yuujinchou* («Тетрадь друзей Нацумэ»), *Kamichu!* («Божество, которое учится в средней школе»), *Kamisama Hajimemashita* («Я стала божеством»), *Ookami to Koushinryou* («Волчица и пряности»), *Nurarihyon-no Mago* («Внук Нурарихёна»).

(барабан, гудение тетивы лука) и инкантации «магических» текстов прорицательницы-шаманки впадали в транс, после чего в них «вселялись» духи, доносившие до людей свою волю их устами.

Комплементарным к этому «народному» виду синтоистских шаманок *мико* был такой персонаж из жизни древней Японии, как вдохновлённый идеями буддизма аскет-подвижник *убасоку* (*упасака*), он же «святой человек» *хидзири*, представитель «народного» буддизма. Во многом именно деревенские жрицы-*мико* и «неофициальные», «внеструктурные» подвижники буддизма *хидзири* заложили на бытовом народном уровне прочные основы для синто-буддийского синкретизма, который сохраняется в жизни японского общества и поныне.

В наши дни должность *мико* в синтоистском святилище могут исполнять любые девочки, так как их задачи сводятся или к чисто утилитарным (таким как уборка на территории храма), или к ритуальным, для которых по сути не требуется особенная сакральная «квалификация» (участие в танцах-мистериях *кагура* и т.д.).

Чаще всего под термином *мико* в аниме и манге подразумевается девушка из семьи синтоистских священнослужителей, которая помогает проводить церемонии в святилище и поддерживает в нём порядок³. Как правило, такая девочка-*мико* носит тематическое имя, в котором содержится аллюзия на какие-либо объекты синтоизма.

Что касается провидческих и других магических талантов *мико* (если их наличие подразумевается фантастическим жанром произведения), обычно они включают: дар предвидения (обычно посредством сновидений); сильную интуицию, помогающую отличать «добрых» духов от «злых»; умение видеть богов и духов и общаться с ними; умение «очищать пространство от зла» при помощи ритуального танца *кагура*, искусство стрельбы из лука и написания

³ Подобные жрицы-мико появляются в таких произведениях современной массовой культуры Японии, как *Bishoujo Senshi Sailor Moon* («Сэйлор-Мун»), *Shaman King* («Король шаманов»), *Inuyasha* («Демон-пёс»), *Hiiro-no Kakera* («Алые осколки»), *Wagaya-no Oinari-sama* («Волшебная лисица в нашем доме»).

листочков с заклинаниями *о-фуда*; призыв сверхъестественных помощников (обычно лис), а также гадание при помощи священного огня.

Кроме того, неотъемлемым атрибутом мико являются такие ритуальные предметы, как жезл *нуса* (или его большая разновидность – *оонуса*) с прикрепленными к ним белыми зигзагообразно сложенными полосками бумаги *гохэй*, а также жезл с колокольчиками *кагурасудзу* (*микосудзу*).

Японский буддизм, на официальном уровне принятый Японией в качестве государственной религии в 593 году н.э., – явление очень сложное и многогранное. Соответственно, столь же многоуровневое и комплексное восприятие буддизма отражено и в произведениях современной массовой культуры Японии.

Несмотря на то что наиболее известным направлением в японском буддизме является дзэн-буддизм, оказавший огромное влияние на самурайскую культуру, в аниме и манге отсылки именно к дзэн-буддизму практически не встречаются, в отличие от эзотерического буддизма и *сю:гэндо:*.

Те мотивы в современной массовой культуре Японии, которые относятся к общей теории буддизма Махаяны, включают в себя идеи о: «колесе сансары», то есть о цикле смертей и перерождений; кармических связях, которые соединяют судьбы людей на протяжении нескольких жизней; существовании различных мест и существ из буддийской мифологии; существовании бодхисаттв.

Элементы эзотерического буддизма в манге и аниме – это складывание имеющих сакральный смысл жестов-мудр, или *инсо:*; чтение нараспев сутр; повторение мантр, ассоциирующихся с различными божествами; применение в боевых целях ритуальной атрибутики эзотерического буддизма, например, жезла ваджра (яп. *конго:*); образ «покровителя» эзотерического буддизма Фудо Мёо-о (санскр. Ачаланатха) как внушающей трепет грозной статуи⁴.

⁴ Многие из вышеперечисленных элементов присутствуют в таких произведениях, как *Naruto* («Наруто»), *X* («Икс»), *Ao-no Exorcist* («Синий экзорцист»), *Bishoujo Senshi Sailor Moon* («Сэйлор-мун»), *Gensoumaden Saiyuuki* («Путешествие на Запад»), *Nurarihyon-no Mago* («Внук Нурарихёна»); элементы буддийской мифологии

Одним из самых узнаваемых мотивов в современной массовой культуре Японии являются «маги инь-ян», или *оммё:дзи*. *Оммё:до:* (букв. «путь инь-ян») – это космогоническая концепция позитивного и негативного начал, составляющая важную часть религиозного даосизма.

Современный интерес к теме *оммё:до:*, в течение долгого времени остававшейся «в тени», сопровождается резким ростом интереса к этому явлению в современной массовой культуре.

Наиболее знаменитое произведение массовой культуры, посвящённое этой тематике, – сборник рассказов Юмэмакура Баку, который так и называется «*Оммё:дзи*» (1988). Главный герой этого произведения, Абэ-но Сэймэй (чьим реальным прототипом был одноимённый придворный «маг инь-ян», живший приблизительно в 921-1005 гг. и ставший персонажем множества народных легенд), оказал решающее влияние на складывание образа «мага инь-ян» сначала в популярном японском кинематографе, а затем и в современных манга и аниме⁵.

Христианство не является традиционной религией Японии, – напротив, исторически сложилось так, что судьба христианства в Японии оказалась сложной, и это наложило свой отпечаток на восприятие этой религии японцами. Многие из того, что связано с христианством, в Японии воспринимается иначе, чем в западном мире, из-за исторически сложившихся стереотипных представлений, глубоко укоренившихся в сознании народа.

Одна из причин, по которой к христианству в Японии относились не слишком благожелательно, – его фактическая несовместимость с традиционной самурайской этикой. Нравственная и моральная невозможность отказаться от веры своих родителей и прародителей, а также от покровительства предков, ставших после смерти божествами-ками, была ещё одним фактором,

присутствуют в таких работах, как *Air* («Высь»), *Hoozuki-no Reitetsu* («Хладнокровный Ходзуки»), *Uragiri-wa Boku-no Namae-wo Shitteiru* («Предательство знает моё имя»).

⁵ «Маги инь-ян» *оммё:дзи* или ассоциирующиеся с ними духи-прислужники *сикигами* изображаются в таких произведениях, как *Tokyo Babylon* («Токио Вавилон»), *X* («Икс»), *Shaman King* («Король шаманов»), *Gintama* («Серебряная душа»), *Nurarihyon-no Mago* («Внук Нурарихёна»), *Yami-no Matsuei* («Потомки тьмы»), *Sen-to Chihiro-no Kamikakushi* («Унесённые призраками»).

осложнившим восприятие монотеистической религии. Противоречивое отношение японцев к христианству отражено в ряде произведений классической литературы, например, в рассказах Акутагава Рюноскэ или романах Эндо Сюсаку.

Что же касается манги и аниме, в них христианская символика появляется достаточно часто, но не всегда она означает интерес к христианству как к религии, – порой к ней прибегают как к обобщающему иносказанию, означающему «западные» мировоззрение и культуру, противопоставляемые «японским». В манге и аниме могут присутствовать также различные исторические аллюзии, которые могут быть связаны с христианской тематикой напрямую или косвенно. Многие авторы современной массовой культуры очевидно испытывают к христианским ценностям искренний интерес, а порой – и глубокое уважение, что находит отражение и в их творчестве⁶.

Вторая глава «**Природа и фольклор в манге и аниме**», состоящая из трёх параграфов, посвящена исследованию ряда элементов, встречающихся в народном фольклоре Японии и тесно связанных с народными верованиями классической древней поэзии, а также получивших широкое распространение в современной массовой культуре Японии. Для анализа в данной работе были выбраны наиболее, на наш взгляд, распространённые в манге и аниме мотивы из числа тех, в которых ясно и отчётливо прослеживается связь с традиционной культурой. В число таких элементов входят цветочные мотивы (отдельное внимание уделено одному из символов японской культуры – японской вишне *сакура*); образ «снежной девы» *юкионна*, сложившийся в основном в северных регионах Японии и выражающий народное отношение к снегу как к опасному, но хрупкому и прекрасному природному явлению; а также комплекс народных представлений о насекомых, символизирующих человеческую душу, – бабочках и светляках.

⁶ На разных уровнях включают в себя мотивы, так или иначе связанные с христианством, такие произведения, как *Chrono Crusade* («Крестовый поход Хроно»), *Trinity Blood* («Кровь триединства»), *Trigun* («Триган»), *Devil May Cry* («Дьявол может плакать»), *D. Gray-man* («ДиГрэй-мен»), *Hellsing* («Хэллсинг»), *Mahou Shoujo Madoka Magica* («Девочка-волшебница Мадока Магика»), *Bishoujo Senshi Sailor Moon* («Сэйлор-Мун»), *Rozen Maiden* («Девы Розена»).

Для культуры Японии визуальная символика имеет огромное значение. Посредством конструирования и транслирования зрительных образов, имеющих различную символическую смысловую наполненность, авторы манга и аниме придают своим работам глубину и многоплановость. В зависимости от степени «глубины погружения» в символические пласты произведения читатель или зритель может воспринимать и рассматривать их с нескольких точек зрения. Одним из способов создать эту интересную смысловую многозначность является использование культурологических и символических ассоциаций, так или иначе связанных с цветами.

Символическое значение цветка само по себе может быть привнесено в канву произведения несколькими способами. Во-первых, персонаж может иметь «говорящее» имя. То есть, его имя буквально может быть названием цветка, имеющего определённые культурные коннотации, – которые, соответственно, становятся частью персональной характеристики самого персонажа. Также цветочные мотивы могут быть частью визуального оформления манги или аниме. Кроме того, цветы могут играть определённую роль в самом сюжете.

В манге и аниме существует несколько основных способов использовать цветы не только как чисто декоративный элемент, часть оформления, а именно как символ. Основные из них – аллюзии на образы цветов из древней японской поэзии; использования «языка цветов» *ханакотоба*, а также пласт фольклорный – поверья и легенды, связанные с определёнными видами цветов и растений⁷.

Среди разнообразных цветов, играющих важную символическую роль в японской культуре, японская вишня, или *сакура*, занимает особенное положение – она во всём мире знаменита как один из главных символов Японии. Любовь японцев к цветущей сакуре, воспетая в классической поэзии, хорошо известна и русскоязычному читателю. Однако так же неразрывно, как с красотой, цветы

⁷ Различное «обыгрывание» стилистических и смысловых тропов, связанных с цветочными мотивами, просматривается в таких произведениях, как *Servant x Service* («Служащий и служба»), *Katei Kyoushi Hitman Reborn* («Учитель-мафиози Реборн»), *Bleach* («Блич»), *Inuyasha* («Демон-пёс»), *Kimi ni Todoke* («Дотянуться до тебя»), *Cardcaptor Sakura* («Сакура – собирательница карт»), *Tactics* («Тактика»).

сакуры в Японии ассоциируются и со смертью. Это отражено как в классической традиционной культуре и литературе, так и в современной массовой культуре, включая мангу и аниме⁸.

Сложность и неоднозначность эмоционального восприятия образа цветущей сакуры отражены в классической поэзии и литературе. Примером этого может послужить ряд стихотворений из сборника древней японской поэзии «Манъёсю», а также народные легенды, записанные Лафкадио Хирном, и в особенности – прозаические произведения XX века, такие как рассказ Кадзии Мотодзиро «Под деревьями сакуры», повесть Сакагути Анго «Под сенью рощи сакуры в полном цвету» и его же эссе «Цветение сакуры».

Одной из важных характерных черт современной массовой культуры стала персонификация снега. Снег присутствует в аниме и манге не только как фон, но и как определённый типаж персонажей, в основе которого лежит образ мифического существа – «снежной женщины» *юкионна*. Этот образ ассоциируется с опасностью, даже со смертью; однако, «снежная женщина» может и защитить, подобно тому как снег защищает от холода зелёные ростки. Японцев недаром часто называют «людьми зрения», придающими большое значение визуальному впечатлению: чистый белый снег традиционно высоко оценивается в японской культуре с эстетической точки зрения, и это обстоятельство повлияло на формирование представления о «снежной женщине» как о внешне прекрасном существе.

Анализируя современную интерпретацию образа «снежной женщины» в массовой культуре, можно сделать вывод о том, что основой для неё стала героиня рассказа Лафкадио Хирна «Юкионна» из сборника «Квайдан». Различные интерпретации образа «снежной женщины» присутствуют в японском кинематографе, – их можно увидеть в «Снах» (1990) Куросава Акиры, «Снежной женщине» (1968) Танака Токудзо и «Квайдане» (1964) Кобаяси Масаки.

⁸ Характерная «двойственность» восприятия – сочетание восхищения красотой цветущей сакуры и ужаса перед ней – нашла своё отражение, например, в манге *Tokyo Babylon* («Токио Вавилон»), аниме *Aoi Bungaku Series* («Классическая литература»).

Манга- и аниме-персонажи, вдохновлённые образом «снежной женщины», носят название *куудэрэ*. Героини такого типа ассоциируются с традиционным образом молчаливой, скромной и верной японской красавицы⁹.

Ещё одним широко распространённым в манге и аниме мотивом, корни которого лежат в древней культуре Японии, является особое восприятие некоторых видов насекомых. В качестве одного из наиболее интересных примеров такого отношения можно выделить поверья, связанные с бабочками и светляками.

В манге и аниме можно выделить пять основных интерпретаций образа бабочки: сон или иллюзия; символ смертельной опасности (хрупкости человеческой жизни, пограничного состояния между жизнью и смертью); проводник; паразит; символ воскрешения из мёртвых¹⁰.

Помимо бабочек, ещё одним видом насекомых, которому в Японии отводится особая символическая роль, являются светляки, – это отражается как в фольклоре, так и в современной массовой культуре. По японским поверьям, душа человека имеет вид светящегося шара; возможно, поэтому с духами мёртвых стал прочно ассоциироваться ещё один источник таинственного свечения – японские светляки. В манге и аниме светляки всегда символизируют душу умершего человека¹¹.

⁹ Различные интерпретации этого типажа можно увидеть в таких произведениях, как *Rosario + Vampire* («Крестик и вампир»), *Inuyasha* («Пёс-демон»), *Suzumiya Haruhi-no Yuuutsu* («Меланхолия Харухи Судзумии»), *Suzumiya Haruhi-no Shoushitsu* («Исчезновение Харухи Судзумии») и т. д.

¹⁰ В качестве символа сна или иллюзии бабочка выступает в *Cardcaptor Sakura* («Сакура – собирательница карт»), *Kuroshitsuji* («Чёрный дворецкий»), *Zoku! Sayonara Zetsubou Sensei* («Прощай, отчаявшийся учитель: продолжение»), *Magnetic Rose – Kanojo-no Omoide* («Магнитная роза, или Её воспоминания»); в качестве символа смертельной опасности или пограничного состояния между жизнью и смертью – в *xxxHolic* («Рабы вредных привычек»), *Paprika* («Паприка»), *Loveless* («Нелюбимый»); в качестве проводника – в *Bleach* («Блич»), *Tsukuyomi: Moon Phase* («Лунное божество Цукуёми: Фазы луны»); в качестве паразита – в *D.Gray-man* («ДиГрэй-мен») и опять же *Bleach* («Блич»); в качестве символа живой души – в *Tonari-no Totoro* («Мой сосед Тоторо»), *Mononoke-hime* («Принцесса – злой дух»), *Rozen Maiden* («Девы Розена»), *Bishoujo Senshi Sailor Moon* («Сэйлор-Мун»).

¹¹ Этот мотив появляется достаточно часто, в том числе в таких произведениях, как *Hotaru-no Haka* («Могила светлячков»), *Tactics* («Тактика»), *Bishoujo Senshi Sailor Moon* («Сэйлор-Мун»).

В третьей главе «**Особенности японской коммуникации как отражение традиционного конфуцианского сознания в современной массовой культуре Японии**» подвергнуты анализу элементы социокультурных норм и этических ценностей, получивших своё отражение также в манге и аниме. В работе рассматриваются принципы выстраивания гармоничных отношений в коллективе с помощью своеобразного сочетания «мягкого» лидера и его «сильного» помощника, а также – отдельные аспекты конфуцианской иерархичности, заложенной в структуре японского языка; анализируются сложности, возникающие при попытке донести до русскоязычной аудитории связанные с этой лингвокультурологической особенностью смыслы.

Одной из наиболее характерных для традиционного японского общества ценностей является гармония в коллективе. В культуре разных стран конфуцианские нормы могут интерпретироваться по-своему, и Япония не является исключением.

Для установления и поддержания гармонии в по-конфуциански строго иерархичном рабочем коллективе необходим подходящий руководитель. Если с западной точки зрения идеальный начальник – это, как правило, ярко выраженный «харизматический лидер», то в японском понимании для этой должности скорее подходит мыслитель и стратег, который умеет распределять роли в коллективе таким образом, чтобы «всё работало» как бы само собой, без очевидного его вмешательства. В манге и аниме чаще всего во главе коллектива (даже если это боевой отряд) оказывается человек не самый яркий внешне, но очень сильный и самоотверженный. При всей своей мягкости и сочувствии, он требует в первую очередь от себя гораздо больше, чем от других, чем подаёт пример и вызывает уважение у окружающих. Благодаря врождённой проницательности (которая позволяет ему быть тактичным и понимающим товарищем в обычной жизни) он способен видеть сильные и слабые стороны каждого члена коллектива и может распорядиться ими максимально эффективно.

Интересно то, что в последние годы популярность типажа «мягкого» руководителя – правда, подвергшегося определённым изменениям – резко

возросла. Одной из главных причин этого, очевидно, стала мода на использование в массовой культуре образа отряда полиции времён заката сёгуната под названием *синсэнгуми* и двух её лидеров: Кондо Исами и Хидзиката Госидзо¹².

На различных примерах, связанных с темой «лидерства», можно проследить следующую тенденцию: многие авторы манга, аниме, телесериалов и других видов массовой культуры, предназначенных в основном для юной аудитории, в настоящее время пытаются найти «золотую середину» между привлекательной идеей западного индивидуализма и японским коллективизмом, подсознательно ощущаемым как «основа основ»¹³.

Элементы социокультурных норм и этических ценностей, свойственных конфуцианству, проявляются и в японском языке, и яркие примеры этому можно найти в манге и аниме. По сути, в японский язык на разных уровнях – и на грамматическом, и на лексическом – «встроены» исторически обусловленные социальные реалии, которые хотя и менялись на протяжении веков, но менее сложными для иностранцев от этого не стали. Одной из таких «реалий» стала идея строгой иерархичности, реализованная в японском языке при помощи целого ряда языковых средств. Одним из них является система именных суффиксов (самый известный из них – «-сан»), которые в японском языке играют важную социально-разграничительную роль.

В работе поднимается вопрос о том, каким образом суть этого важного коммуникационного аспекта может быть передана не-японоязычной аудитории. Если в переводе с японского убрать именные суффиксы, огромный пласт смыслов, заложенный в этих специфических способах коммуникации, будет просто уничтожен, и это может поставить читателя или зрителя в сложное

¹² Прямые отсылки к историческим *синсэнгуми* можно найти в таких произведениях, как *Gintama* («Серебряная душа»), *Peacemaker Kurogane* («Миротворец “Куроганэ”»), *Rurouni Kenshin* («Бродяга-самурай Кэнсин»), *Haikouki* («Демоны бледной сакуры»); воспроизведение мотива «двойного лидерства» при помощи косвенных отсылок к этой тематике – в *Starry Sky* («Звёздное небо»), *Katei Kyoushi Hitman Reborn* («Учитель-мафиози Реборн»), *Mahou Shoujo Magoka Magica* («Девочка-волшебница Мадока Магика»).

¹³ Интересным вариантом интерпретации этой темы стало, в частности, произведение, посвящённое изучению классической музыки в Японии, – *Nodame Cantabile* («Нодамэ Кантабиле»).

положение. В этом случае потеряется значительное количество информации, связанной с тонкостями отношений между персонажами.

При попытках передать смыслы именных суффиксов на иные языки необходимо или искать аналоги в языке перевода, или «погружать» зрителя в сложную систему японских взаимоотношений. Риски понятны в обоих случаях: в первом случае существует опасность чрезмерной «русификации» событий, героев и реалий, о которых идёт речь в оригинальном произведении; во втором случае есть риск чрезмерно утомить читателя и в конечном итоге остаться вообще непонятым.

В работе были рассмотрены несколько примеров как из классической японской литературы, так и из манги и аниме. Наглядно иллюстрируют те проблемы, которые может вызвать необходимость передачи смысла именных суффиксов на русский язык, названия романов Нацумэ Сосэки «Мальчуган» и «Ваш покорный слуга кот», а также романа Эндо Сюсаку «Уважаемый господин дурак». Что же касается произведений современной массовой культуры, очень показательны, например, переводы таких произведений, как *Suzumiya Haruhi-no Yuuutsu* («Меланхолия Харухи Судзумии») и *Bleach* («Блич»).

В Заключение диссертации подводятся итоги и изложены основные **выводы** проведенного исследования:

– Комиксы *манга* и анимация *аниме* – популярные жанры современной массовой культуры Японии – в последние 25 лет всё чаще включают в себя элементы традиционной культуры. Они могут включать в себя религиозные мотивы (связанные с синто, эзотерическим буддизмом, конфуцианством); народный фольклор; тропы, характерные для классической древней японской поэзии; архаичные варианты японского языка.

– В современной массовой культуре Японии отражены следующие элементы японской религиозной культуры: вера в синтоистских богов, вера в силу ритуала, элементы архаического шаманизма, синтоистская символика и атрибутика; активны мотивы, связанные с японским эзотерическим буддизмом школ Сингон и Тэндай, а также с движением *сю:гэндо:*.

– Многие авторы аниме и манга интересуются феноменом христианства как философской концепцией гуманистической направленности, а также его морально-этическими нормами и ценностями.

– Зачастую христианская символика и ассоциативный визуальный ряд в аниме и манге означают не христианство как религию, а служат метафорой западной культуры и её влияния в целом. В ряде случаев религиозная составляющая «христианских» мотивов в манге и аниме носит явно условный характер; в таких случаях «христианскую» символику скорее следует рассматривать как синоним «западной культуры» в противовес «японской».

– Разного рода конфликты, возникающие между «традиционными религиями» и «христианством» в манге и аниме, обычно служат иносказательным обозначением противоречий, существующих между японским и западным мировоззрением. В неоднозначном, противоречивом восприятии христианства проявляется как сила исторической памяти народа, так и некоторые особенности национального менталитета и мышления, а также новые течения в движении современной японской общественно-философской мысли.

– В современной массовой культуре Японии присутствуют разнообразные фольклорные и литературные мотивы (такие как язык цветов *ханакотоба*, образ японской вишни *сакура*, образ сверхъестественного существа *юкионна*, а также мотив бабочек и светляков); на их примере можно проследить устойчивость и преемственность фольклорных мотивов, отражавшихся в культуре Японии с древности до наших дней.

– В современной массовой культуре Японии отражены некоторые элементы конфуцианского влияния в сознании современных японцев (такие как важность поддержания «гармонии» в коллективе или иерархичность, заложенная на уровне языка).

Современная массовая культура Японии в значительной степени служит не только развлекательным, но и воспитательным целям.

Особенности национальной культуры могут проявляться в ткани повествования даже непреднамеренно, и в такие моменты правильно их понять и

интерпретировать может только специалист, в то время как для зрителя неподготовленного многое может остаться непонятым. Соответственно, вероятность верной интерпретации заложенных автором в произведение смыслов иностранцем уменьшается. Это касается не всех мотивов; некоторые из них, напротив, хоть и имеют национальные корни (например, конфуцианский коллективизм), по сути своей вполне общечеловечны, поэтому могут быть поняты и западным зрителем.

Такие феномены японской массовой культуры, как аниме и манга, в силу своей специфичности предназначены, в основном, для внутреннего потребителя, они не производят впечатление работ, рассчитанных на понимание «со стороны» и тем более – на внимание и интерес специалистов. Это обстоятельство уменьшает «самоцензуру» японских авторов и предоставляет исследователю редкую возможность беспрепятственно увидеть и проанализировать те идеи и ценности, которые они считают важным транслировать своей юной целевой аудитории.

В Списке литературы и источников представлены использованные материалы на русском, японском и английском языках.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора общим объёмом 4,6 п.л.

Статьи, опубликованные в журналах из списка, рекомендованного ВАК России:

1. Сычева Е.С. «Зловещий» образ цветущей вишни (сакуры) в классической литературе и современной массовой культуре Японии. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов, Грамота, №11-2(61). – 2015. – С. 192-195. – 0,4 п.л.

2. Сычева Е.С. Особенности восприятия христианской религиозной этики в современной массовой культуре Японии // Вопросы культурологии. – М., №10. – 2015. – С. 18-22. – 0,6 п.л.

3. Сычева Е.С. Проблема перевода обращений и именных суффиксов в современной массовой культуре Японии (на примере аниме и манга) // Вестник Московского университета (серия 22 «Теория перевода»). – М., Издательство Московского университета, №1. – 2015. – С.46-56. – 1,2 п.л.

4. Сычева Е.С. Традиционные ценности в современной массовой культуре Японии // Вестник МГИМО-Университета. – 2014. – № 2 (35). – С. 260-263. – 0,4 п.л.

В прочих изданиях:

5. Сычева Е.С. Коммуникационная роль медийного контента Японии в странах Юго-Восточной Азии // Восточная Азия: Вызовы современности. Доклады, представленные на I научной конференции молодых востоковедов в Институте Дальнего Востока РАН. М., ИДВ РАН. 2013. - С. 110-114. – 0,5 п.л.

6. Сычева Е.С. «Снежная женщина» *юкионна* как отражение традиционных представлений об идеале женщины в современной массовой культуре Японии // Российское японоведение сегодня. К 20-летию Ассоциации японоведов. М., ИДВ РАН. 2015. С. 465-480. – 1 п.л.

7. Сычева Е.С. Христианство в массовой культуре Японии (на примере аниме и манга). // Материалы VIII Конвента РАМИ: Межкультурная коммуникация в условиях глобализации. Проблема культурных границ в современном мире. М., МГИМО-Университет, 2015. – С. 277-285. – 0,5 п.л.