

Васильева А.Д.

Самарский национальный исследовательский университет  
имени академика С.П. Королева

## РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ИСТОРИИ ЯПОНИИ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ (НА ПРИМЕРЕ АНИМЕ И МАНГИ)

**Аннотация.** В работе рассматривается вопрос репрезентации истории Японии в массовой культуре середины XX–XXI вв. Автор делает вывод, что произведения японской культуры можно разделить на несколько категорий: по времени создания (военные годы, 80-е – начало 90-х гг. XX в., работы XXI в. (до 2016 г. включительно)), по сюжетной составляющей (пропагандистские, имеющие документальные кадры/элементы, имеющие полностью художественную направленность), по прямому (война и ее события – центр сюжета) или косвенному (война – фон для повествования) отношению ко Второй мировой войне. Более того, в работе рассматривается фактор «мягкой силы», благодаря которому Япония пытается укрепить образ миролюбивой страны, созданный во второй половине XX в. Итак, массовую культуру можно рассматривать как индикатор самосознания японского народа, через который ретранслируется история Японии как внутри страны, так и за ее пределами.

**Ключевые слова:** Япония, Вторая мировая война, аниме и манга, японская массовая культура.

С момента своего возникновения и до сегодняшнего дня аниме и манга являются особенностью национальной культуры Японии. Специфика ретроспективы Второй мировой войны в рамках массовой культуры представляет собой большую исследовательскую ценность, так как позволяет выявить серьезные трансформации в историческом самосознании японского общества [1].

В период Второй мировой войны милитаристское правительство Японии осознало роль анимации как средства пропаганды, активно используя ее для поддержания патриотического духа. Таким образом была создана серия работ Momotarono Umiwashi («Момотаро и его морские орлы») 1943 г. и его продолжении Momotarou: Umino Shinpei («Божественные моряки Момотаро») 1945 г. Работы имеют единую концепцию (могущество Японии и ее военные победы в войне) и использует схожие визуальные образы (главный герой Момотаро – японское правительство, антропоморфные помощники – общество Японии и оккупированных территорий, «демоны» – США и Великобритания, «демонический остров» – Пёрл-Харбор) [1]. Анализ приведенных примеров позволяет охарактеризовать анимационные фильмы о Второй мировой войне рассматриваемого периода как пропагандистские. Их содержание обусловлено изменениями во внешней политике Японии, необходимостью создать положительный образ страны, в первую очередь в сознании молодого поколения [4].

В конце XX- начале XXI века выпускается огромное количество работ, посвященных Второй мировой войне, многие из которых сохраняют популярность и сегодня. Среди них можно выделить ряд аниме, имеющих в себе документальные элементы: «Босоногий Гэн» / Hadashino Gen (1983 г.) (в основе лежит автобиографическая манга Накадзавы Кэйдзи), «Девочки в летних платьях» / Natsufukuno Shoujo-tachi: Hiroshima, Shouwa 20 Nen 8 Gatsu Muika (1988 г.) (биография девочек восстановлена по сохранившемуся личному дневнику Йоко, одной из погибших девочек, который она вела вплоть до гибели, а также по воспоминаниям выживших родственников), «Обугленный рис» / Makkurona Obentou (1990 г.) (коробка для бенто, которая становится центром сюжета, на самом деле выставлена в Мемориальном музее мира в Хиросиме). Из художественных работ можно выделить «Решение» / Ketsudan (1971 г.), «Могила светлячков» / Hotaruno Naka (1988 г.), Tsushima Maru: Sayounara Okinawa (1982 г.), «Летом, когда война закончилась. 1945: Карафуту» / Sensouga Owatta Natsuni 1945 Karafuto

(1990 г.), «Кокпит» / The Cockpit (1993-1994 г.), «Путешествие в Хиросиму» / Hiroshima e no Tabi (1994 г.), «Ветер крепчает» / Kaze Tachinu (2013 г.) (в основе лежит манга о японском конструкторе Дзиро Хорикоси, известном своей работой над истребителями Mitsubishi A5M и Mitsubishi A6M Zero) и т.д.[1]. Общим для большинства работ 1980-90-х гг. является: 1) использование образа детей, 2) демонстрация сцен насилия и жестокости, 3) психо-эмоциональное давление на зрителя, созданное за счёт давящей атмосферы безысходности, ужаса и страданий, 4) основа сюжета – реальные события (бомбардировки г. Кобэ, Фукуоки, захват о. Окинавы, атомные бомбардировки Хиросимы и Нагасаки и т.д.) [4].

С начала XXI в. событиям Второй мировой войны не уделяется столь значительного внимания в сравнении со второй половиной XX в., сама война уже имеет второстепенное значение и не показывается напрямую зрителю (либо сюжетный фон, либо воспоминания персонажей) [5]. Это связано со сменой поколения, которое не видело войны, с развитием «мягкой силы» страны (проект Cool Japan), активно используемой для продвижения современной популярной культуры (аниме, манга, компьютерные игры), а также для укрепления и распространения привлекательного образа Японии в АТР и мире в целом.

Проанализировав огромное количество работ, посвященных событиям Второй мировой войны и истории Японии, можно установить: 1) образ военных побед в произведениях 1940-х годов является средством пропаганды среди молодого поколения, 2) с начала 70-х г. Вторая мировая война начинает рассматриваться через призму ностальгии и рефлексии гражданского населения, пострадавшего в военное время или непосредственно принимающего в боевых действиях [4], 3) XXI век же характеризуется активным распространением массовой культуры Японии, созданием позитивного имиджа страны, в связи с чем Вторая мировая война не упоминается вообще, боевые действия либо не показываются, либо происходят за кадром.

#### Список литературы и источников

1. Rosenbaum, R. (Ed.). *Manga and the Representation of Japanese History* (1st ed.). – London: Routledge, 2012. – P. 296. – <https://doi.org/10.4324/9780203097816>.

2. Brenner, Robin E. *Understanding Manga and Anime*/Robin E. Brenner. – Westport, CT: Libraries Unlimited, 2007. P. 333. ISBN-10: 1-59158-332-2. ISBN-13: 978-1-59158-332-5.

3. Катасонова Е.Л. Анимэ: вчера, сегодня, завтра // Ежегодник Япония. – 2007. – №36. – С. 221-239. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/anime-vchera-segodnya-zavtra> (дата обращения: 26.11.2022).

4. Лебедев М.С. Вторая мировая война в контексте японской культуры аниме // Гуманитарный акцент. – 2018. №1. – С. 42-48. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vtoraya-mirovaya-voyna-v-kontekste-yaponskoj-kultury-anime> (дата обращения: 26.11.2022).

5. Понаморёва Ю.В. Аниме как отражение японской культурной идентичности // Молодой ученый. – 2015. – № 9 (89). – С. 1298-1300. – URL: <https://moluch.ru/archive/89/18048/> (дата обращения: 26.11.2022).

Васильева Анжелика Дмитриевна, обучающийся 3 курса исторического факультета специальности «Международные отношения» Самарского университета. E-mail: [VasilevAngelika@outlook.com](mailto:VasilevAngelika@outlook.com)

**Vasileva Angelika D.**

Samara National Research University

#### THE REPRESENTATION OF HISTORY IN THE POPULAR CULTURE OF MODERN JAPAN

**Abstract:** In our research, we focused on the representation of the Second World War as a turning point in the history of Japan, as well as a driving factor in the development of animation during the war years. The purpose of the study is to find out what historical aspects are presented in the modern Japanese society and in what way they are represented in the era of globalization.

**Keywords:** Japanese history, popular culture, anime, World War II.

[СОДЕРЖАНИЕ](#)