

Культура и искусство

Правильная ссылка на статью:

Попов Д.А. Аниме как элемент массовой культуры: возникновение, функциональное назначение, эволюция // Культура и искусство. 2025. № 10. DOI: 10.7256/2454-0625.2025.10.76427 EDN: AGPTXO URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=76427

Аниме как элемент массовой культуры: возникновение, функциональное назначение, эволюция**Попов Денис Александрович**

доктор искусствоведения

профессор; кафедра теории, истории и педагогики искусства; Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского

410012, Россия, Саратовская область, г. Саратов, ул. Астраханская, 83

 pvdः@yandex.ru[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)**DOI:**

10.7256/2454-0625.2025.10.76427

EDN:

AGPTXO

Дата направления статьи в редакцию:

26-10-2025

Аннотация: Предметом исследования является японская анимация (аниме) в контексте ее функционального назначения в качестве элемента массовой культуры. Автор рассматривает причины сравнительно позднего появления индустрии аниме, а также ее взаимодействие на этапе становления с уже сложившимися традициями воспитательного искусства для детей и подростков. В статье рассматриваются факторы, обусловившие двойственность изучаемого феномена, а также противоречивость его функций: служить источником развлечений, способом иллюзорного удовлетворения желаний, а также инструментом трансляции социальных норм и ценностей. Автор также рассматривает причины дальнейшей эволюции аниме в XXI веке, усиления в нем развлекательных и гедонистических элементов, связанного с общими тенденциями современного культурного развития. В статье рассматриваются также перспективы развития аниме в России. Основным инструментом исследования выступили историко-генетический метод, позволяющий выявлять причинно-следственные связи между различными социокультурными феноменами, и структурно-функциональный анализ. Основным

выводом исследования является тезис о двойственном характере аниме, что обычно не учитывают исследователи, пишущие только об отдельных его аспектах. Являясь элементом массовой культуры, оно неизбежно обретает потребительский характер, является способом удовлетворения желаний, воплощением детских и подростковых грез. Однако аниме находится также под прессингом социального заказа и объективно вынуждено выступать способом трансляции социальных норм и ценностей. Двойственный характер аниме позволяет ему в лице наиболее выдающихся режиссеров подниматься над шаблонами сюжетов и приемов массовой культуры и создавать настоящие шедевры (фильмы Хаяо Миядзаки, Макото Синкай и других режиссеров). Вместе с тем сделан вывод о том, общая эволюция культуры приводит к постепенному уменьшению воспитательных функций аниме и усилению в нем гедонистических, развлекательных и деструктивных элементов. В настоящее время аниме – сформировавшийся и необходимый элемент массовой культуры и оно может быть трансформировано только за ее пределами.

Ключевые слова:

аниме, анимация, массовая культура, Япония, социальные функции искусства, искусство для детей, искусство для подростков, нравственное воспитание, нормы и ценности, художественные процессы

В XXI веке наблюдается заметный подъем нового явления массовой культуры: индустрии аниме. Термин этот образован от английского *animation* («анимация»), вместе с тем считать синонимами «аниме» и «анимацию» в настоящее время было бы уже некорректно. Под «аниме» большинство исследователей понимает не всякую анимацию, а только японскую [\[1, с. 120\]](#), причем ориентированную в первую очередь на подростков и молодых людей, обладающую определенными стилевыми характеристиками (обусловленными ее происхождением и близостью к рисованной манге) и рассчитанную на широкий коммерческий успех. Аниме – «основной экспортный культурный товар современной Японии» [\[2, с. 526\]](#).

В России аниме становится широко известным и постепенно набирает популярность на рубеже XX – XXI веков [\[3, с. 168\]](#). Как и все, что связано с массовой художественной продукцией, оно неоднозначно воспринимается современным обществом. Наряду с защитниками данного явления, которые видят в нем одно из ярких воплощений современной японской культуры, уходящее корнями в искусство манги [\[4\]](#), у него немало и противников, упрекающих его в деструктивном влиянии на подрастающее поколение [\[5, 6, 7\]](#). Вместе с тем аниме уже существует насколько десятилетий как заметный культурный и художественный феномен, оно породило определенную молодежную субкультуру [\[8\]](#), и изучение данного вида искусства становится насущной необходимостью. Исследование аниме уже ведется в самых разнообразных аспектах (исторических, социокультурных, художественных), однако, на наш взгляд, требуется комплексный взгляд на проблему его существования и развития в контексте целостного феномена массовой культуры.

В данной статье мы попробуем выявить причины и факторы, обусловившие появление аниме в качестве структурного элемента массовой культуры, его специфические особенности, а также факторы, повлиявшие и продолжающие влиять на его трансформацию в процессе эволюции самого масскультя.

По сравнению с другими формами масскультта аниме появляется довольно поздно, как о заметном феномене о нем можно говорить лишь с 80-х гг. прошлого века [\[8, с. 814\]](#), в то время как масскульт (при всех разноречивых датировках его появления) уже сложился в качестве целостного системного явления к середине XX века. Такое запаздывание нуждается в объяснении, и на наш взгляд имеет несколько причин. Прежде всего, для массового производства анимационных фильмов нужна соответствующая техническая база, которая формируется далеко не сразу и которой в середине XX века еще не существовало. Кроме того, этот вид искусства этот имеет специфическую аудиторию и рассчитан на детей и подростков в отличие от более традиционных форм масскультта, обращенных ко взрослой аудитории.

Если мы вспомним, что масскульт, в первую очередь, коммерческий феномен [\[9, с. 31\]](#) и существует ради получения прибыли, то вполне очевидно, почему он так долго игнорирует этот потенциальный сегмент рынка: он интересуется, в первую очередь, платежеспособными стратами населения, а у детей и подростков своих собственных средств нет, или они незначительны.

Кроме того, само искусство для детей и подростков необычайно молодо. Специального искусства для них долгое время не существовало, оно выделяется как особое направление художественной деятельности только к XX веку. Объясняется это тем, что традиционная культура изначально игнорирует детство как особый уникальный период в жизни человека, обладающей своей ценностью и специфическими потребностями, рассматривая его скорее как период «неполноценности», «незрелости», период, который необходимо как можно быстрее пройти, чтобы стать взрослым. Как отмечает известный исследователь истории детства Филипп Арьес, «очень рано, едва окрепнув физически, ребенок смешивался со взрослыми ... из маленького дитя он сразу же становился молодым взрослым» [\[10, с. 8\]](#). Отсюда отсутствие в традиционной культуре специального искусства для детей, которым предлагалось сразу осваивать «взрослое искусство», чтобы быстрее достигнуть зрелости.

Само появление первых художественных произведений, адресованных ребенку, парадоксальным образом было продиктовано все той же культурной установкой: эти произведения носили дидактично-назидательный характер и были призваны помочь ему освоить общепринятые социальные нормы и ценности. «Детскость» этих произведений (помимо назидательности) проявлялась в нарочитой простоте (чтобы быть доступной) и выборе героя (который желательно должен быть ребенком, чтобы последний мог себя с ним отождествить). В качестве примера можно вспомнить опыты Льва Толстого по созданию детского чтения [\[11\]](#) или «Стихи детям» В. Маяковского [\[12\]](#).

Отметим также, что культура долгое время не видит в откровенной назидательности произведений для детей ничего предосудительного. Дидактизм классицистской литературы XVIII века на вкус современного читателя кажется нестерпимым, но он был адресован даже не детям, а взрослым, которые в те времена против него совершенно не возражали. Назидательность не воспринималась как некое покушение на неотъемлемые права личности самостоятельно определять смысл своей жизни и систему ценностей, так как культура в тот период ставит социальные нормы и ценности безусловно выше индивидуальных. Тем более против художественной назидательности не возражали в XX веке и дети, поскольку осознаваемая потребность в социализации заставляла их воспринимать нравоучения как должное.

Произведения для детей первоначально были далеки от какой бы то ни было сознательной коммерциализации, они, скорее, выполняли определенную социально-воспитательную функцию и, как следствие, здесь долгое время не существует широкого пространства для массовой индустрии, нацеленной на получение заметной прибыли. Это еще одна причина, по которой масскульт некоторое время держится в стороне от создания произведений для подрастающих поколений.

Появление и начавшийся к середине XX века расцвет экраных искусств первоначально мало что изменили, особенно в СССР, где произведения для детей, в том числе анимационные и кинематографические, традиционно сохраняли воспитательный характер. Однако на Западе экраные искусства, требовавшие окупаемости, не могли существовать только как бескорыстный ответ на социальный заказ. И с момента своего появления они начали прощупывать почву для освоения «детской» и «подростковой» ниши с коммерческой точки зрения, что подразумевало переход на потребительско-развлекательную модель массового художественного производства и становилось возможным по мере того, как взрослые осознавали необходимость платить и за специальное искусство для своих детей.

Американская анимация середины XX века, выступавшая во многом в роли пионера в данной области, обычно грубо и примитивно развлекательна, пытаясь играть на склонности детей легко откликаться на динамику и яркую зрелищность. Самым популярным произведением, эксплуатирующим эту особенность детской психологии, осталась многосерийная франшиза «Том и Джерри», выпускавшаяся с 1940 года кинокомпанией MGM и построенная на бесконечных погонях, драках, фарсовых шутках и сценах насилия. Это далеко не единственный мультипликационный сериал, выдержаный в данном духе: «Вуди и его друзья» (с 1957), «Уайл Э. Койот и Дорожный бегун» (с 1949), «Муравей и Трубкозуб» (1969-1971) и многие другие произведения жанра «слэпстик/фарс» обладают минимумом содержательности, но переполнены карикатурным членовредительством. Но несмотря на то, что дети бурно и позитивно реагируют на погони, мультишные потасовки и переизбыток действия, как оказалось, на них плохо реагируют взрослые, поскольку такая анимация с их точки зрения не несет воспитательного заряда и воспринимается (часто обосновано) как вредная для детей.

Выход был найден Уолтом Диснеем, который после своих первых опытов, мало отличавшихся от экспериментов его коллег с обыгрыванием фарсовых ситуаций, создал совершенно иную анимационную традицию. Он сумел соединить развлекательность и воспитательность, создав феномен семейной анимации, в равной степени нравящейся и детям, и взрослым, несущей педагогический заряд и удовлетворяющей потребность в зрелищности. Тем самым вновь была воспроизведена знаменитая формула, известная еще со времен классицизма, согласно которой искусство должно развлекая — поучать. Теперь применение этой формулы сузилось до детской аудитории, тем не менее, она еще раз, уже в XX веке, доказала свою эффективность.

Однако У. Дисней остался в рамках детской игровой анимации, а пустующую нишу искусства для подростков несколько позже заняло японское аниме. Начинавшееся с подражания американским анимационным фильмам аниме быстро обрело и свой собственный формат, и национальную специфику, и, самое главное, свою собственную аудиторию. С 80-х гг. XX века аниме становится востребованным за пределами Японии и обретает значимое место в индустрии масскультта.

Его создатели воспользовались все той же формулой (развлечение + поучение), но применили ее уже к подростковой аудитории. Для японской художественной традиции

такой подход оказался даже более органичным, чем для американской, трансляция социальных норм и ценностей оставалась в японском обществе и во второй половине XX века важнейшей задачей, и аниме продемонстрировало ее виртуозное решение, соединив требования социализации с потребностями в развлечении и удовлетворении желаний.

С одной стороны, аниме предстает как типичный продукт масскультта, филиал фабрики грез, умело рисующий воплощенными на экране именно подростковые мечты и желания. Деление аниме на жанры по половозрастному принципу как раз и обусловлено тем, чьи фантазии и грэзы оно материализует. Сёнен, сэйнен, сёдзё, дзёсей — именно жанры [13], хотя иногда эти названия воспринимают как возрастные и гендерные маркеры. На самом деле выбор целевой аудитории уже предопределяет в данном случае все жанровые особенности создаваемого произведения: будет ли стержнем повествования динамичное действие с обилием драк, со сверхсильным главным героем и эротичными героями (сёнен, сэйнен), или это будет романтическая история о запутанных отношениях и чувствах (сёдзё, дзёсей), будет ли подача истории наивно идеализирована (сёнен, сёдзё), или грубо брутальна (сэйнен), или жизненно реалистична (дзёсей).

Их родство с классическими литературными жанрами очевидно: сёнен и сэйнен восходят к героическому эпосу, сёдзё и дзёсэй — к дамским романам, которые также изначально были рассчитаны на вкусы определенной аудитории. Массовая культура уже в процессе своего формирования учла давно сформировавшиеся жанровые традиции, адаптируя их под свои цели и задачи и породив вестерны, боевики и мелодрамы, теперь адаптация продолжилась для следующих возрастных уровней с учетом их психологии и запросов.

Аниме в рассматриваемом аспекте занимается тем, что иллюзорно удовлетворяет потребности и исполняет желания определенных половозрастных групп, пусть и в форме грез. Герой, часто начинающий в амплуа неудачника, добивается успеха и признания, обретает верных друзей, находит настоящую любовь, исправляет неудачи прошлой жизни (если это иссекай — жанр «перерождения»), обрастает гаремом преданных поклонниц (поклонников), которые заняты только тем, что конкурируют за его внимание, побеждает всех врагов и т.д. и т.п.

Очевидно, что подобные истории не готовят к жизни в обществе, где разочарования преобладают над успехами, а лишь компенсируют отсутствие всего вышеперечисленного в реальности. В этом плане весьма наивны часто встречающиеся высказывания зрителей о том, что аниме (по крайней мере, в жанре повседневность) — это «истории о взрослении». С этим невозможно согласиться, поскольку взросление — это возрастающие понимание и принятие реальности, а герои аниме не взрослеют в привычном для нас смысле, поскольку живут в реальности не просто вымышленной и оторванной от реального мира, но волшебным образом удовлетворяющей и исполняющей все их желания.

С другой стороны, было бы несправедливым видеть в аниме только «страну грез». Исподволь оно воспитывает и внедряет определенную мораль, а именно японскую. Так, герой может победить, только действуя в команде, он ни в коем случае не может быть одинокой (здесь уместно вспомнить японскую корпоративную культуру, категорически запрещающую безоглядный индивидуализм), он всегда сражается во имя своей семьи (клана, группы, деревни) и не отделяет себя от них. Если изначально у него их нет, он обретает их в процессе развития сюжета. Он много и безоглядно трудится (поскольку только так он может развить свои способности, воплотить свои мечты, обрести силу и т.д.), и его упорство может компенсировать даже изначальное отсутствие талантов и

сверхспособностей. Даже в мелочах он демонстрирует элементы японского этикета и модели поведения, связанные с определенными ситуациями. Т.е. аниме, будучи на первый взгляд безоглядным потаканием подростковым иллюзиям, желаниям и мечтам, исподволь внедряет определенную систему ценностей и ориентиров, притом ненавязчиво, поскольку современные подростки не любят прямых нравоучений.

Именно двойственность аниме как продукта масскультта, и одновременно, воплощения определенных запросов общества на трансляцию нравственных ценностей позволяет появляться в данном виде искусства настоящим шедеврам. Всемирное признание творчества Хаяо Миядзаки доказывает, что аниме способно быть оригинальным, глубоким, нести нравственный посыл, понятный подростку, и обладать при этом непреходящей художественной ценностью [\[14\]](#). Отметим, что он не единственный режиссер-аниматор, заслуженно вызывающий восхищение как публики, так и критиков: Исао Такахата, Макото Синкай, Мамору Хосода, Наоко Ямада и многие другие прославленные создатели аниме являются авторами работ, достойных войти в золотой фонд произведений для юношества.

Тем не менее, «золотой век» аниме, как считают некоторые исследователи, связан с 80-ми годами XX века [\[15, с. 118-120\]](#), общая эволюция массовой культуры заставляет и этот вид искусства заметно трансформироваться. Можно констатировать, что воспитательное начало в аниме к 20-м гг. XXI века постепенно ослабевает, одновременно в нем размывается собственно японская составляющая и усиливается стремление ко все большему развлекательному разнообразию вплоть до балансирования на грани извращенного и недозволенного.

Все эти тенденции тесно взаимосвязаны и имеют своим истоком более масштабные социокультурные процессы. Прежде всего, в современной культуре отмечается постепенное уменьшение влияния старшего поколения. Согласно наблюдениям Маргарет Мид, ему больше нечего учить младшее, поскольку «опыт молодого поколения радикально отличен от опыта их родителей» [\[16, с. 345\]](#), да и само оно добровольно отказывается от транслирования ему каких-либо норм и ценностей. Укореняющееся представление о том, что молодые люди должны самостоятельно определять, что им нужно, а что — ненужно, на какие жизненные цели и ценности ориентироваться, приводит к постепенному ослаблению социального контроля и над аниме. В условиях нарастающего индивидуализма наблюдается и усиление нелюбви детей и подростков к назиданиям, не случайно аниме все чаще вынуждено маскировать свои воспитательные аспекты, если они в нем все-таки сохраняются. Уже о фильмах Миядзаки говорят как о ненавязчивой нравственной проповеди, подчеркивая «ненавязчивость» как несомненное достоинство, поскольку прямая нравственная проповедь современной западной культурой (а вслед за ней и японской) воспринимается как нечто недопустимое, нарушающее права личности, и потому заслуживающее осуждения.

Оказывает свое влияние на аниме и логика культурного потребительства, основанная на постоянной погоне за новыми впечатлениями и требованиях все новых и новых развлечений. Комментарии пользователей к просмотренным тайтлам пестрят претензиями к оригинальности произведений и жалобами на то, что «все это уже много раз было». Как следствие, создатели аниме с целью привлечения внимания и сохранения популярности начинают бесконечную погоню за новизной, ища все новый и новый материал для своих произведений. Это заставляет их все дальше уходить от национальной японской тематики и наполнять произведения сюжетами и образами, заимствованными из всевозможных иных культурных традиций. Кроме того, им

приходится предлагать пресытившейся публике все более рискованные развлечения. Развитие всех этих тенденций позволяет предположить, что в будущем аниме неизбежно сведет к минимуму свою воспитательную функцию, становясь все более и более развлекательным.

В этом контексте неизбежно возникает вопрос о том, возможно ли возникновение национальной версии аниме в России, имеющей богатые традиции отечественной анимации. Хотя некоторые исследователи видят здесь определенные перспективы [\[17\]](#), мы полагаем, что ответ на этот вопрос является, скорее, отрицательным. В массовой культуре ниша «искусства для подростков» уже давно занята и освоена, потеснить японскую анимацию в этом секторе практически невозможно. Опыт конкурирования с ней китайских дунхуа [\[18\]](#) и корейских манхв скорее отрицательный, они не смогли предложить чего-то нового и оригинального и оказались лишь вариацией традиционного аниме с национальной спецификой.

Кроме того, российская анимация для подростков традиционно тяготеет к слишком откровенной назидательности. Можно вспомнить «Необыкновенное путешествие Серафимы» Сергея Антонова (2015) или «Забытое чудо» Андрея Колпина (2022), которые используют сочетание приключенческого сюжета с обращением к традиционным ценностям. Однако скромный успех этих произведений демонстрирует, что прямолинейное нравоучение уже не пользуется спросом у современного российского тинэйджера. Гораздо больший успех достается на долю произведений вроде бесконечной богатырской франшизы от студии «Мельница», где от традиции остается один лишь развлекательный антураж. В целом можно отметить, что российская анимация в лучшем случае повторяет судьбу конкурентов японского аниме, иногда создавая отдельные удачные национальные версии этого явления, но она не может предложить чего-либо принципиально нового в плане образов, сюжетов, развлечений или форм иллюзорного удовлетворения подростковых запросов.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что возникновение аниме — закономерный и неизбежный этап в развитии массовой культуры. Возникнув в силу постепенного расширения деятельности масскультта на все новые и новые социальные и половозрастные страты, аниме в данном конкретном случае первоначально было вынуждено учитывать уже сложившиеся здесь к этому времени традиции воспитательного искусства для детей и подростков и требования социального заказа. Сложное взаимодействие этих факторов в целом оказалось благотворным, что позволило наиболее выдающимся режиссерам-аниматорам преодолевать шаблоны масскультта и создавать настоящие шедевры.

Тем не менее, дальнейшая логика развития массовой культуры с неизбежностью будет вытеснять из аниме «воспитательные элементы», все больше и больше превращая его в «чистое» развлечение. Положительные изменения в развитии анимации возможны лишь за пределами пространства массовой культуры.

Библиография

1. Денисова А. И. Семантика субкультуры "аниме" // Аналитика культурологии. 2009. № 2 (14). С. 120-122. EDN: QZARFV.
2. Сталкер Н. Япония. История и культура: от самураев до манги. М.: Альпина нон-фикшн, 2020. 584 с.
3. Наймушина А. Н. К истории распространения аниме в России // Социально-экономическое управление: теория и практика. 2010. № 2 (18). С. 165-169. EDN:

VOOMXZ.

4. Магера Ю. А., Максимова Е. С. "А на месте Люцифера во льдах Дантова ада автор манги рисует огромного сома" // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2023. Т. 8. № 2. С. 7-20. DOI: 10.18522/2415-8852-2023-2-7-20. EDN: EDOXNY.
5. Гусева И. С. Аниме как пропаганда суициального поведения в среде несовершеннолетних: аспекты профилактики // Уральский вестник образования. 2023. № 4. С. 72-77. EDN: QWHCAS.
6. Тимофеева Я. А., Афанасьева Л. И. Японские анимационные сериалы "аниме" как средство пропаганды психосоциального феномена "хикикомори" среди российских школьников // Проблемы современного педагогического образования. 2020. № 68-1. С. 285-288. EDN: IEGTOL.
7. Андреева Н. П., Вазиева А. Р., Асафьева О. М. Мультсериалы аниме как мотиватор деструктивного поведения детей и подростков // Вестник Набережночелнинского государственного педагогического университета. 2021. № S2-1 (31). С. 98-101. EDN: SVEITF.
8. Воробьева Е. С. Генезис субкультуры аниме в Японии, странах Запада и ее становление в России // Миссия конфессий. 2020. Т. 9. № 7 (48). С. 813-817. EDN: SZLGRF.
9. Шестаков В. П. Мифология XX века. Критика теории и практики буржуазной "массовой культуры". М.: Искусство, 1988. 222 с.
10. Арьес Ф. Ребенок и семейная жизнь при Старом порядке. Екатеринбург: Изд-во Урал ун-та, 1999. 416 с.
11. Чудакова М. А. Урок нравственности Л. Н. Толстого // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2008. № 65. С. 464-467. EDN: LSQDSX.
12. Трофимчук П. И. Нравственно-эстетические позиции В. Маяковского в книге "Стихи детям" // Утренняя заря: молодёжный литературоведческий альманах. Вып. VII. М.: МГОУ, 2017. С. 33-41. EDN: ZACZEX.
13. Стебихова Ю. Е. К вопросу о содержательно-жанровой классификации аниме и манги // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2023. Т. 9. № 2. С. 98-107. DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-2-0-9. EDN: PAUSOE.
14. Нейпир С. Волшебные миры Хаяо Миядзаки / Сюзан Нейпир. М.: Эксмо, Бомбара, 2019. 399 с.
15. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература РАН, 2012. 357 с.
16. Мид М. Культура и мир детства: Избр. произведения. М.: Наука, 1988. 429 с.
17. Романова Е. В., Федоров А. Т. Российское аниме как целевой сегмент развития отрасли мультипликации и инструмент профориентации подростков // Вестник Академии знаний. 2025. № 3 (68). С. 364-371. EDN: NRIPOT.
18. Сова О. Н. Дунхуа как феномен массовой культуры Китая // Россия и Китай: история и перспективы сотрудничества. 2024. № 14. С. 391-401. EDN: DRFAWY.

Результаты процедуры рецензирования статьи

Рецензия выполнена специалистами [Национального Института Научного Рецензирования](#) по заказу ООО "НБ-Медиа".

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования статьи является индустрия аниме, что достаточно экзотично для российского гуманитарного дискурса. Анализ тем диссертаций выявил за последние 10 лет чуть более десятка диссертаций (на соискание степени в областях культурологии и искусствоведения) на темы, связанные с аниме и манго. Это указывает на наличие исследовательского интереса к этому феномену, но этот интерес явно нуждается в теоретической и эмпирической поддержке со стороны научного сообщества.

Методология исследования представлено слабо и расплывчато в тексте статьи, и, исходя из всего содержания работы, носит эклектический и описательный характер.

Актуальность статья определяется наличием устойчивого зрительского интереса к такому феномену культуры как аниме. Однако в статье актуальность, к сожалению, не подтверждается сведениями о количестве просмотров аниме в стране, в мире, сведениями о тайминге аниме, что могло бы существенно усилить положения об актуальности выбранной темы.

Научная новизна работы определяется предметом исследования – японской культурной традицией аниме, получившей распространение в массовой глобальной культуре и попыткой автора объяснить эту наднациональную популярность жанра, принявшую глобальный характер в массовой культуре.

Стиль статьи соответствует требованиям, предъявляемым к научным работам, однако встречаются некоторые высказывания и обороты, отсылающие к популярным изданиям, и явно отступают от канонов научной письменной речи. Несколько сумбурно изложена и цель исследования – автор и не заявляет что-либо в качестве цели, он пишет, что в статье «попробуем выявить причины и факторы ...». Формулирование цели требует более четких намерений.

Структура статьи в общих чертах содержит необходимые части и элементы – введение, обоснование предмета исследования, содержательная часть и выводы. Однако внутри содержательной части встречаются разделы, выбирающиеся по смыслу с общим содержанием. Так два абзаца, посвященные исторической ретроспективе советской и американской кинопродукции для детей и подростков не связаны ни с предыдущим, ни с последующим текстом и выбираются из общей логики рассуждений.

Содержание статьи отражает предмет исследования и заявленные цели. В тексте имеются непротиворечивые выводы и возможные перспективы существования жанра аниме. Однако в содержательном плане есть в статье и некоторые недочеты. Так автор не объясняет для читателя, на каком основании он связывает аниме именно с культурной продукцией для детей и подростков. Существует признанная классификация аниме, в которой четко указано, для какой возрастной группы какой жанр аниме производится. И в тексте статьи отсутствуют примеры конкретных аниме – даже в том разделе, где автор перечисляет аниме жанры. Хотя логично было бы здесь проиллюстрировать формальное перечисление жанров. Из-за этого работа воспринимается эмпирически необоснованной, хотя речь в ней идет о конкретном продукте массовой культуры.

Библиография, представленная в статье, достаточно полно отражает тематику работы, список литературы составлен в соответствии с требованиями издательства.

Апелляция к оппонентам в статье практически отсутствует, т.к. излагается одна исследовательская точка зрения, которая сводится к утверждению, что национальное в аниме все больше стирается под воздействием глобальных трендов, включающих аниме во всеобщую индустрию развлечений.

Содержание статьи может вызвать интерес у исследователей в области массовой культуры, медиакоммуникаций, в сфере взаимодействия традиционной и современной культур.

Высказанные замечания носят дискуссионный и рекомендательный характер.

