

## РЕЛИГИОЗНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В АНИМЕ СТУДИЙ ДЗИБЛИ И МЭДХАУС

*Артёмов Р., иерей*

*(Минск, Минская духовная академия)*

Аннотация: целью данной статьи является выявление религиозных элементов в аниме студий Дзибли и Мэдхаус, а также определение влияния религиозного контента на популярность аниме данных студий. В ходе работы использовались методы: общенаучные методы, а также контент-анализ. В ходе работы был выявлен жанр аниме, который полностью основан на религиозном контенте, что свидетельствует о важной роли религиозного контента в японской анимации. Определена роль аниме в медиапространстве стран СНГ. Выявлены ключевые моменты формирования популярности мультфильмов студий Дзибли и Мэхаус.

Ключевые слова: аниме, отаку, Дзибли, Мэдхаус, мистика, религия, религиозные символы, религиозный контент.

### Введение

Студии Дзибли и Мэдхаус представляют собой одни из наиболее популярных и развитых аниме-студий на данный момент. Важно отметить тот факт, что аниме данных студий достаточно популярны и узнаваемы на территории бывшего Советского Союза.

*Студия - Мэдхаус (анг. Madhouse, яп. 株式会社 マッドハウス кабусикигайя маддоххаусу.). Данная студия была основана 17 октября 1972 года Маруямой Масао, Дэдзаки Осаму, Ринтаро, Кавадзири Ёсиаки, Акио Сугино и другими. Дэдзаки Осаму стал первым руководителем студии. Мэдхаус специализируется на создании аниме-сериалов формата OVA, а также полнометражных анимационных фильмов [7].*

Отличие студии Мэдхаус от других студий заключается в ее ориентировании на телевизионные трансляции и распространение через коммерческие сети.

Со временем студия переквалифицировалась на создание аниме-сериалов для спутниковых и кабельных каналов, что резко подняло прибыли Мэдхаус и повысило авторитет студии в аниме-индустрии.

В марте 1989 года студия получила награду в номинации «За вклад в развитие формата OVA» на Японском фестивале анимации. Также данная студия знаменита тем, что она неоднократно признавалась лидирующей в распространении японской культуры за пределами страны [7].

Фильмография студии насчитывает 108 аниме-сериалов. Также Мэдхаус занималась выпуском полнометражных аниме. Однако в некоторых источниках можно найти информацию о том, что фильмография студии насчитывает 280 аниме. Подобная информация не может быть полностью подтверждена, т.к. достаточно большое количество аниме из подобных списков не были созданы исключительно только специалистами студии Мэдхаус и лишь только 108 аниме можно по праву считать аниме данной студии, т.к. для их создания не привлекались мастера из других студий или фрилансеры.

Студия **Дзибли** (анг. Ghibli, яп. スタジオジブリ *сутадзио дзибури*) была основана режиссером Хаяо Миядзаки и его товарищем Исао Такахатой в 1985 году. Информационную и финансовую поддержку молодой студии оказала компания Tokuma. Именно она впоследствии стала активно продвигать совместно со студией Уолт Дисней аниме «Принцесса Мононоке». Название студии было дано Хаяо Миядзакой, который увлекался авиацией и присвоил студии название итальянского самолета Caproni Ca.309 Ghibli.

Изначально анимационная студия Ghibli создавалась для производства высококачественного анимационного продукта. Студия не выпускала OVA – сериалы, а была нацелена на производство полнометражных аниме. Такого рода подход был очень рискованным, так как аниме-индустрия развивалась в то время исключительно в области аниме-сериалов. Ввиду этого студия не набирала постоянный штат сотрудников, а использовала труд совместителей.

Популярность студии принесло аниме «Мой сосед Тоторо». Главный герой мультфильма стал настолько популярным, что продажи продукции с символикой Тоторо позволила студии покрыть расходы на создание других аниме.

Фильмография студии насчитывает 22 полнометражных фильма и один аниме-сериал [2, с. 38].

Объектом исследования являлись анимационные сериалы студий Мэдхаус и Дзибли.

Предметом исследования являлись религиозные элементы и символы, которые присутствуют в аниме данных студий.

Нами были проанализированы 130 аниме, создана база данных по основным религиозным элементам и символам, которые используются в анимационных фильмах.

В ходе работы использовался преимущественно метод контент-анализа.

Анализ религиозных элементов в аниме студий Дзибли и Мэдаус  
В ходе работы анализ аниме проводился по следующим переменным:  
название на русском, английском и японском языках,

1. год выпуска,
2. режиссер,
3. количество серий,
4. жанровая направленность,
5. возрастная группа,
6. положение в авторитетном русскоязычном, англоязычном и японском рейтингах,
7. ориентированность на ценности личной жизни, карьерного роста, саморазвития, духовного роста.
8. наличие в мультфильмах религиозных элементов и символов: христианства, буддизма, синтоизма, нетрадиционных религиозных организаций.
9. специфика религиозных концепций, лежащих в основе сценариев аниме: апокалиптика, демонология, ангелология, христианская и буддийские антропология, теогония, космология. Речь идет о взаимодополняющих, а не взаимоисключающих друг друга концепциях. Если в аниме присутствовали черты синтоизма, отмечались следующие черты:
  - *наличие kami в сюжете,*
  - *обожествление природных явлений,*
  - *символика синтоизма – Тори используются в 74% аниме вне зависимости от сюжета,*
  - *идея взаимосвязи с природой и гармонии с ней, возможность связи с предками, а также возможность человека стать kami<sup>1</sup>,*
  - *идеи перевоплощения kami в человека и наоборот.*
- Следует отдельно выделить образы Синигами – богов смерти в синтоизме, которым посвящено несколько аниме студии Мэдаус.
- В аниме с буддийскими основаниями рассматривались следующие показатели:
  - присутствие идей кармы,
  - сансары,
  - нирваны;
  - образ бродячих монахов,
  - медитация.

Отдельно рассматривались различные проявления оккультной среды общества: письма счастья, хиромантия, аномальные зоны, вампиры, экзорцизм, убийство взглядом, идея шамбалы, внеземное

---

<sup>1</sup> Ками – божество в синтоизме.

происхождение людей, управление сознанием, управление стихиями, открытие третьего глаза, скрытые возможности человека, телекинез, телепортация, магия. Отмечалось присутствие трансформации религиозных образов и идей в аниме и явления синкретизма. В аниме студии Мэдхаус достаточно часто прибегают к синкретизму, а именно христианских и синтоистских идей:

возможность возврата из ада,

перевоплощение человека в бога и обратно.

*Для более адекватного анализа данных автором использовались положения аниме в наиболее популярных и авторитетных рейтинговых системах. В сети Интернет существует достаточно большое количество так называемых рейтинговых площадок, который занимаются составление собственных рейтингов анимационной и кино-продукции. Подобные сайты существуют для более удобной ориентации зрителя в постоянно растущем медиаконтенте. Среди подобных площадок есть общепризнанные площадки, чьи рейтинги считаются независимыми и авторитетными.*

*Следует отметить, что общепризнанные рейтинговые площадки существуют как в англоязычном сегменте интернета, так и в русскоязычном. Также в свою очередь они делятся по виду контента, который анализируют и оценивают. Существуют площадки, которые специализируются исключительно на сериалах, кино, аниме и т. д. Есть также общие площадки, которые объединяют все направления медиаконтента.*

*Одной из крупнейших западных рейтинговых площадок является «Интернет База кинофильмов» (Internet Movie Database) или сокращенно IMDb [4, с. 125]. С 1998 года она принадлежит известной компании Amazon.com. Практически вся информация данного проекта находится в свободном доступе. Сам же сайт работает базе бесплатного программного обеспечения.*

*Механизм пополнения материалов базы данных прост и основывается на работе добровольцев. Голосовать имеют право только зарегистрированные пользователи. Суть голосования заключается в выставлении пользователем фильму оценки по шкале от одного до десяти. При этом компания постоянно работает над совершенствованием механизма голосования, дабы избежать возможности накрутки голосов. Площадка имеет достаточно разветвленное жанровое деление и включает 28 различных жанров.*

*Согласно официальным данным на 16 августа 2015 года на учете в базе IMDb [5, с. 45] находилось 3 415 706 материалов о кино и сериалах в том числе:*

- 2 164 620 – материалы по отдельным сериям различных сериалов.
- 333 461 – материалы по полнометражным фильмам.
- 379 980 – материалы по короткометражным фильмам.
- 94 012 – материалы по сериалам.
- 66 108 – материалы по документальным фильмам

Также на сайте размещены 6 704 632 статьи персоналиях:

- 1 710 695 – материалы об актерах.
- 994 778 – материалы об актрисах.
- 700 498 – материалы о продюсерах.
- 521 536 – материалы о сценаристах.
- 397 761 – материалы о режиссерах.

*Согласно рейтингу сайтов Alexa.com «Интернет база кинофильмов» находится на 36 месте по посещаемости в мире, при этом 8 место занимает в Румынии, 16 в Дании, 20 в Великобритании, 25 в США и 153 в России [2, с. 58]*

*В Японии существует «База данных японских фильмов» (Japanese Movie Database), которая содержит:*

- 34 000 – материалов о фильмах и аниме.
- 55 000 – материалов о персоналиях.

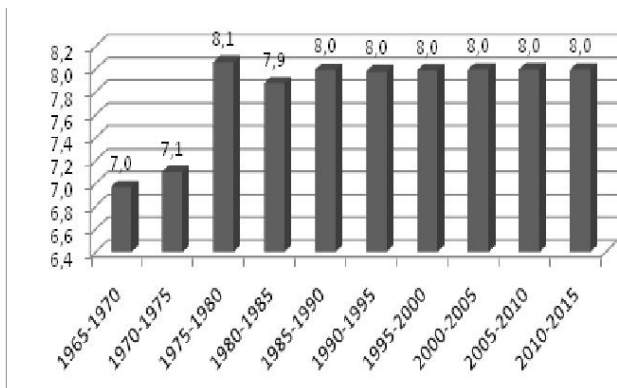
*В базу входят материалы о японских фильмах и аниме начиная с 1899 года [6, с. 79]. Сайт начал функционировать в 1997 году.*

*В русскоязычном сегменте Интернета есть несколько крупных баз данных, которые имеют собственные рейтинговые системы: КиноПоиск и WordArt.ru.*

*КиноПоиск представляет собой интернет-проект, который занимается сбором информации о кинематографе. Проект располагает информацией по фильмам, сериалам, анимационным фильмам, персоналиям. Площадка имеет функционал социальной сети.*

*По данным на 2015 год, число зарегистрированных пользователей превысило четыре с половиной миллиона человек. С 2013 года площадкой владеет компания «Яндекс». Согласно рейтингу сайтов Alexa.com на 2015 год данная площадка занимала 495 место в общем рейтинге сайтов, в России сайт занимает 20 место. [1, с. 76]*

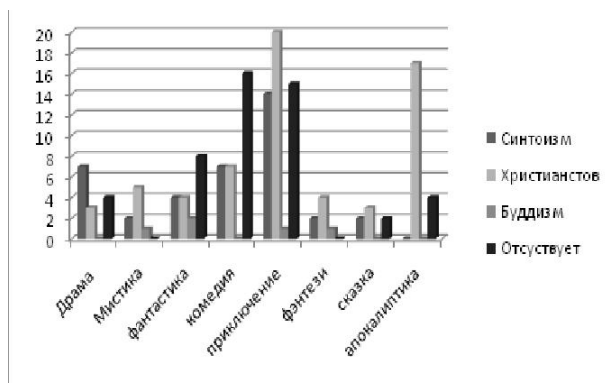
*В ходе анализа рейтинговых систем и непосредственных рейтингов аниме, было замечено, что отличие в рейтинге между аниме в 0,1 является существенным как в рамках исследуемых студий, так и у других студий. Для примера автор проследил разность в рейтингах у аниме студий КЛАМП, ГАЙНАКС. Как оказалось цена деления 0,1 и 0,2 является существенным для рейтинга аниме.*



**Диаграмма 1.**  
**Средний рейтинг аниме студий Мэхаус и Дзибли 1965 – 2015 гг.**

Как следует из диаграммы 1. рейтинг аниме начал резко повышаться после 1975 года и затем на протяжении вот уже 35 лет остается практически неизменным. Подобная стабильность может свидетельствовать о постоянном интересе к аниме данных студий со стороны зрителей, а также о правильной жанровой и тематической политике.

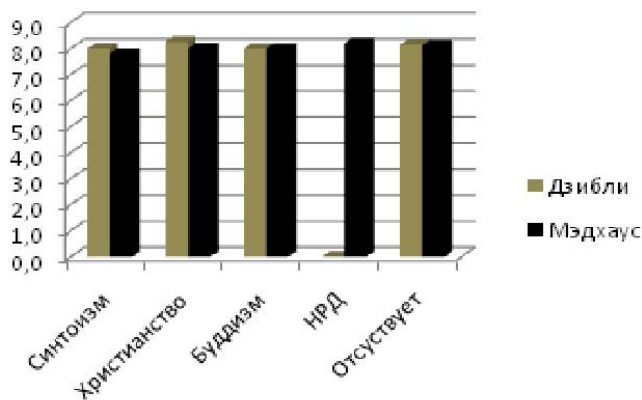
Из жанров аниме представлены: драма, мистика, фантастика, комедия, приключения, фэнтези, сказка, апокалиптика. Нами также была проанализирована религиозная составляющая жанров, которая представлена на диаграмме 2.



**Диаграмма 2.**  
**Жанровые особенности аниме студий Мэдхаус и Дзибли.**

В диаграмме 2 представлены абсолютные показатели по аниме, т.е. количество аниме в каждом жанре. Так вот как мы видим наибольшее количество аниме, которые содержат религиозные элементы синтоизма, христианства, буддизма представлено жанром – приключение. Этому есть достаточно простое объяснение. Приключение как жанр является одним из самых популярных. Важно отметить, что существуют жанры, которые базируются исключительно на религиозных идеях: мистика и фэнтези. Это является очень интересным показателем т.к. существование подобных жанров, которые также достаточно популярны, является показателем важной роли религиозных идей и символов в создании аниме.

Важным показателем особенностей аниме данных студий является среднее рейтинговое аниме в зависимости от религиозных идей, раскрываемых в аниме, диаграмма 3. Как следует из диаграммы, наибольший рейтинг имеют аниме, которые имеют принадлежность к христианству, подобный результат легко объясним близостью к нашей культурной и религиозной среде. Аниме, имеющие принадлежность к НРД<sup>2</sup>, имеют стабильно высокий рейтинг. Это можно объяснить качеством выполнения аниме и высоким качеством контента. Так же важно отметить высокий рейтинг аниме без религиозной основы. Интерес к подобного рода аниме легко понять, т.к. в их число входят жанры, которые всегда популярны и не имеют религиозной составляющей: приключение, драма и т.д.



**Диаграмма 3.**  
**Среднее значение рейтинга аниме различных религиозных направленностей.**

<sup>2</sup> НРД – нетрадиционное религиозной движение.

Следует отметить, что факт популярности высокого рейтинга аниме с религиозной составляющей, зависит не только от технического исполнения аниме, но и от социально-культурного, а также религиозного климата в том или ином обществе. Ранее автор обращал внимание на западную ориентацию студии Мэдхаус, а также на факт специальной оптимизации сюжета и символики аниме под культурный код западного зрителя, что делает мультфильмы более простыми для понимания и восприятия [1, с. 261].

## **Заключение**

Религиозные символы в японской анимации студий Дзибли и Мэдхаус занимают главенствующее место и в общем объеме аниме данных студий являются преобладающими.

Начиная с 1975 года наблюдается постоянный рост популярности аниме студий Дзибли и Мэдхаус, что говорит об оптимальной аналитической работе, которую проводили студии в среде отаку.

Исходя из анализа аниме, можно констатировать, что наиболее популярными жанрами являются: приключения, мистика, фэнтези.

В аниме индустрии есть жанр аниме, который полностью основан на религиозной составляющей – мистика. Данный факт говорит о глубоко проникновении религиозных символов и идей в аниме. Популярность жанра полностью базирующегося на религиозном контенте, позволяет предположить серьезное обратное влияние на отаку.

Однако важно отметить факт высокой популярности аниме без религиозной составляющей, что также является интересным показателем, который говорит о необходимости более детального анализа аниме без религиозного контента.

Исходя из всего вышеизложенного можно с уверенностью сказать, что религиозный контент в аниме студий Дзибли и Мэдхаус является определяющим в их сюжетных линиях, а также причиной достаточно высокой популярности среди отаку в странах СНГ.

Данная информация будет полезна для миссионеров, а также для настоятелей приходов, на которых ведется активная молодежная работа, т.к. популярность аниме среди молодых людей постоянно растет. Этому способствует доступность японской анимации для зрителя стран СНГ, а также техническое исполнение аниме. Таким образом пастырям и миссионерам можно использовать аниме для ведения внешней и внутренней миссии, т.к. многие сюжеты японской анимации могут способствовать раскрытию Евангельских смыслов и общечеловеческих ценностей для подрастающего поколения.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Денисова, А. И. Семиотика в манга и аниме // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 12 (140). – С. 260-264.
2. Иванов, Б. А. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. – М., 1999. – С. 37
3. Наимошина, А. Н. Ментальные профили восприятия аниме как показатель диффузии культуры // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2014. – № 4. – С. 31-35.
4. Cavallaro D. Japanese Aesthetics and Anime: The Influence of Tradition / D. Cavallaro. – Jefferson, NC: McFarland, 2009. – 247 p.
5. Drazen, P. Anime Explosion: The what? Why? and Wow! of Japanese Animation (revised and expanded ed.) / P. Drazen. – Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2011. – 177 p.
6. Erica, B. Media and religion in Japan: the Aum affair as a turning point. // EASA Media Anthropology Network & EASA Religion Network joint e-seminar, 1997. – P. 1-22.
7. Энциклопедия аниме и мировой анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.world-art.ru/animation/list.php>. – Дата доступа: 29.05.2013.
8. Boyd, J.W. Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>. – Дата доступа: 04.06.2013.