

МОТИВАЦИОННЫЕ ФАКТОРЫ АНИМЕ И МАНГА В КОНТЕКСТЕ ИДЕНТИФИКАЦИИ ЛИЧНОСТИ

Мусин Алмат Жумабекович

jcoolj@mail.ru

*Казахский национальный университет им. аль-Фараби
(Алматы, Казахстан)*

Almat Mussin

jcoolj@mail.ru

*Al-Farabi Kazakh National University
(Almaty, Kazakhstan)*

Аннотация. Данная статья посвящена исследованию проблемы влияния аниме на идентичность молодого поколения. Аниме важная не только для японского общества проблема, так как долгое время развивалось в рамках страны, но и занимает определённое место в культурном пространстве мира в период глобализации, формируя самосознание подростков. Целью исследования является определение влияние аниме и манга на идентичность казахстанской молодежи. Задачи исследования: выявить мотивационные факторы сюжетной линии аниме и манга; охарактеризовать ценности аниме и манга; оценить степень влияние аниме и манга на казахстанских подростков.

При исследовании делается акцент на сюжет аниме и манга, как средство мотивации молодого поколения. Определен потенциал японской анимации в современной поп культуре и мультикультурализме. В результате социологического опроса выявлен эффект аниме и манга как неординарного подхода в воспитании молодежи. В статье уточняются, что аниме вдохновляет и воодушевляет зрителей стремиться к своей мечте, а также какие персонажи оставляют особый отпечаток в сознании подростка. Фактически аниме — это медиа цифровой язык современной молодежи. Аниме формирует субкультуру отаку, где подростки обсуждают любимые анимационные сериалы, и рассматривается как язык коммуникации в условиях глобализации.

Ключевые слова: аниме, манга, комиксы, самооценка, идентификация, респонденты, мотивация, метаидентичность.

Введение

Основным фактором и механизмом формирования идентичности подростков школьного возраста является глобализация медиаиндустрии. Медиаиндустрия комиксов – это ключевое средство идентификации личности. Рудольф Эрбен, Уте Эрбен подчеркивают: «более влиятельные, чем телевидение, комиксы тоже влияют на жизнь тех, кто считает их «ис-

точниками отвлечения внимания, бегства от реальности и информации о жизни». Как и другие средства массовой информации, комиксы помогают формировать ценности их читателя [1, р. 47].

Комиксы – это сложное смешение экшн действий с трогательной философской поэзией мышления героев. Они очень разнообразны по тематике, отражают интересы молодежи и жизненные ситуации. Для них характерна сценичность и технологичность, массовость, чувствительность, рациональность. История развития комиксов показывает, что они имели особое значение в формировании общественного мнения. По сюжетам комиксов можно судить о динамике общества

Тема данной статьи является актуальной в связи с влиянием аниме на идентичность молодого поколения и его особого места в современной медиа индустрии. Японское аниме и манга воспринимается во всем мире. Их сюжеты отображают действительность, духовный мир нации и отдельно взятого человека. Поэтому при исследовании репрезентации идентичности молодежи в культуре потребления комиксов японское аниме и манга занимает важное место.

Актуальность изучения массовой культуры Японии еще заключается в том, что она яркий пример «сохранения базовых ценностей национальных культур в условиях нарастающей универсализации культурной жизни и формирования монокультурного мира» [2, с. 3].

Цель статьи определить мотивационные факторы аниме и манга и показать, как они влияют на идентификацию подростков школьного возраста. Можно констатировать, что подростки вдохновляются примером сюжета манга, и это является их стимулом для раскрытия смысла жизни и обретения себя. Герои манга формируют в них лучшие качества, которые становятся основой их внутренней силы. Аниме и манга – это способ показать богатство культуры и, то, чем живет та или иная страна. В их сюжетной линии тысячи реальностей, в которых читатель сам выбирает ту, в которую хотел бы погрузиться, ту, которая соответствует личным представлениям о мире. Мотивация в анимированных комиксах лучший способ развития молодежи. Особенностью японской манга считается культ «Ками» (духи предков). Сюжеты отражают передачу опыта новому поколению и это укрепляет страну ее общенациональную идентичность.

Изучение японской массовой культуры началось в 1930-е годы. В 1941 году Имамура Тайхэй написал первую в мире книгу по теории анимации «Манга эйгарон» («Теория мультипликационных фильмов»). Lamarre отмечает: «Имамура Тайхэй использовал философские идеи, марксизм, модернизм, реализм, теорию анимации, Киотскую школу философии Вацудзи Тетсуро» [3, с. 108]. Hirohito утверждает, что Тэдзука заложил основу создания манги. В 1970 году «Койке Казуо написал учебник по созданию

манга (Koike Kazuo no shijd Gekiga Sonjuku). Кроме того, интерес представляет японская культура отаку. Kaichiro замечает на «отаку начали обращать свое внимание на аниме с появлением в 1979 году Mobile Suit Gundam (Kidō senshi Gandamu), имеющую научно-фантастическую чувственную основу. Данные темы аниме в конечном итоге стал центральными и объединили их». [4, с. 59]. Tsunehiro определяет: «с 1970-х по 1990-е годы происходит оккультный и анимационный «бум» в Японии. Можно рассматривать его как выход из состояния неуверенности. В этот период широкое признание получили произведения вида альтернативные истории» [5, с. 117].

С конца 1980-х годов как утверждает Ndalianis: «присутствие культуры комиксов в мейнстриме и в академических кругах растет, в значительной степени под влиянием как успеха аниме и манга в западной культуре» [6, с. 114]. «За последнее десятилетие различные элементы японской поп-культуры, такие как манга, аниме, костюмированные игры и несколько воплощений популярной музыки, включая J-Pop и Visual kei, стали влиятельными в создании большей части западной поп-культуры» [7, с. 259].

Длительный период массовая культура Японии развивалась исключительно в рамках самой страны. Создавались аниме, рассчитанные на мотивирование и объединение ради общего блага страны. Однако на современном этапе, как отмечает Yui: «изменения сюжетной линии аниме и манга происходит на основе: современных тенденций - постмодерна (современная манга – это постмодерн, то есть пессимизм, упадок культуры), глокализацией (локальная глобализация) и электронных средств массовой информации» [8, с. 45].

Методология

Исследование проблемы мотивационных факторов аниме и манги в контексте идентичности личности проведено на основе системного подхода и дает возможность раскрыть значимость комиксов как ключевого фактора формирования идентичности в условиях глобализации, выявить позитивные и негативные тенденции культуры потребления японских комиксов казахстанскими подростками. Используется логический и структурно-функциональный анализы, которые позволяют в единстве познать процесс идентичности подростков школьного возраста, определить ценности и мотивационный потенциал сюжетных линий аниме и манга.

Социологический опрос дает возможность изучить индивидуальный опыт для понимания вариативности и логики идентификации личности. Данный научный инструмент раскрывает для каждого индивида или социальной группы содержание глубинных процессов влияния аниме и ман-

га. В социологическом опросе приняли участие 425 респондентов (школьного возраста). Опрос в связи с пандемией проводился с использованием технологий онлайн-опросов. Несмотря на известные методологические трудности, данный вид опроса был применен, в связи с тематикой исследования, для групп, широкодоступных через Интернет, а именно студентов и школьников. В целом, опрос проведен Self-selected Web surveys с соответствующей публикацией открытого приглашения к опросу. Онлайн-опрос проводился по интерактивной анкете, размещённой на сайте - Vk.com. Для анализа и обобщения были отобраны анкеты, соответствующие требованиям выборки по возрасту, месту жительства, а также критерию интереса к аниме и комиксам. Опрошенная аудитория относится к фанатам аниме.

Мотивационные ценности аниме и манга для формирования идентичности

В процессе исследования мы определяем ряд мотивационных факторов аниме и манга, которые многогранны и положительно влияют на молодое поколение при формировании их идентичности. Основной целью аниме является мотивация молодежи служить своей стране и быть преданным своей культуре. Это крайне необходимо для молодежи Казахстана, которая так часто ощущает «аномию состояния социальной дезориентации идентичности» [9, с. 27]. Молодое поколение нуждается в верном философском направлении, основанном на жизненном опыте старшего поколения. Верно замечает Якшина: «Современная молодежь отличается незавершенностью социального статуса, повышенной мобильностью, высокой дифференцированностью» [10, с. 140].

Анимация с раннего возраста является обучающим материалом познания мира для ребенка. В аниме раскрывается индивидуализм и желание личного изучения мира. Т.К. Ростовская определяет: «В современном информационном обществе познание реального мира в значительной степени происходит за счет переживания определенных медиа-образов» [11, с. 45].

Подростковый возраст самый уязвимый и здесь главное направить детей в верное русло. Именно этим всегда и занималась индустрия комиксов. Молодежь учат прежде всего быть благородными героями общества. Основа человечества – это воспитание молодежи. Каждому молодому человеку нужен пример для подражания, в котором можно увидеть себя. Аниме учит прежде всего благородству и силе духа, воспитывает внутренний стержень, определяя, что личность человека в стойкости характера. Каждый сериал глубоко раскрывает образ персонажа манга, чтобы зритель мог проникнуться и сформировать какие-то ценности. Правильно

подчеркивает О.В. Бабошин: «Эти представления и ценности будут даже помимо воли проявляться в поведении» [12, с. 388]. Воздействие на их сознания станут семенами, из которых будут формироваться их корни в подсознании. «Ценности образуют ядро личности и характеризуются значительной стабильностью» [13, с. 42]. Основа личности формируется во внутреннем мире. «В аниме учат моральным ценностям» [14, с. 207].

Аниме учит дружбе, которая является основой благородства в обществе. Все это максимально раскрывается в аниме «Наруто», именно там даже враги могут стать друзьями. Дух благородства проникает в каждое сердце и раскрывает добро практически в любом персонаже манга. Молодое поколение учится сотовариществу и преданности своей родине. Самойлова утверждает: «Проблемы, которые затрагивает аниме: одиночество, нежелание сдаваться, даже в самых сложных жизненных ситуациях, помощь близким и дорогим людям, сплоченности коллектива, осуществления мечты, идея стойкости и мужества, достижения целей, идея подвига ради блага и счастья любимого человека, и в целом идея любви» [15, с. 200].

Сила духа питается могущественной энергией воли, которая выражается во всех персонажах манга и отражается в восприятиях зрителей. Фанаты аниме становятся участниками сюжета и обучаются дружбе и вере в мечту, являющейся основой силы духа. Именно мечта в сериале «Наруто» вдохновляет никогда не сдаваться и хранить преданность мечте. А. Кирсанов, говоря о любителях аниме, отмечает, что «функция молодежных субкультур заключается в социализации молодого человека – в обществе и становлении его в качестве профессионала и зрелой личности» [16, с. 110-111].

Каждый сериал аниме раскрывает свою индивидуальную тематику жанра, в котором показываются судьбы героев. Манга стала пособием того, как нужно формировать индивидуальность в обществе. Образы персонажей комиксов основаны на реалиях жизни общества с некоторыми фантастическими компонентами. Сценарий комиксов – это гибрид из двух миров реальности и научной фантастики, который эффективно развивает воображение молодых людей. Именно воображение самый лучший в мире учитель. Allias замечает: «форма восприятия образов, это способ воздействия» [17, с. 105].

Порой комиксы дают философский ответ, на ту или иную жизненную ситуацию. Как например Наруто, который страдал, но нашел в себе силы улыбнуться и найти настоящих друзей, он одолел себя и люди стали к нему тянутся. Chen призывает: «Мыслите мыслями персонажа и принимайте душу персонажа аниме и манга» [18, с. 15]. Комиксы пытаются найти в сюжете выход для подростков из лабиринта страданий, влияющих на их идентичность. Токи отмечает: «Дети, как правило, продолжают приобретать навыки выражения визуальных повествований в форме комиксов

или манги» [19, с. 11].

Кроме того, в аниме очень много моментов, где показывается внутреннее одиночество. Одиночество является главным пособием в жизни. «Недосказанность, замалчивание можно назвать чертой, присущей японской философии и искусству» [20, с. 4]. Аниме будто бы олицетворяет собой замкнутых подростков, очень ранимых и нежных, как хрупкие побеги, которые еще только начинают расти как личности.

Аниме учит человечности, гуманности, состраданию. Японские аниме сериалы раскрывают положительные стороны в личности подростков и учат иначе смотреть на мир. Для манга гуманность стоит на первом месте, и ее сюжетная линия демонстрирует, что нужно стремиться стать лучше и избегать плохой стороны личности. В аниме показывается, как положительные герои, сострадая, пытаются помочь отрицательному персонажу. Это мы наблюдаем в комиксах, таких как Наруто (японские комиксы) и Бэтмен (американские комиксы). Положительные персонажи прилагают усилия, чтобы понять структуру зла и найти для нее лекарство.

Человечность и гуманность - это два самых главных посыла в индустрии комиксов. В самом начале истории в любом комиксе иллюстрируется, как положительный персонаж преодолевает в себе обиду на весь мир. Мы наблюдаем мучительный процесс разрушения в себе эго, которое мешает прозреть и открыть в себе добро и свет. Комиксы помогают читателю созреть гораздо быстрее на психологическом уровне. Сюжет не кончается пока не завершится в них философский смысл.

Аниме в большей степени отражает чувства и эмоции, которые ощущают подростки. Как, например, манга «Желания отвергнутого» раскрывает жизнь школьников. В сериале показывают, как живут подростки, с какими проблемами они сталкиваются каждый день. Как они взрослеют и ощущают травмы, расставаясь со своим детством, испытывая к нему теплые и светлые чувства и ностальгию. В аниме «Bloom into you», буквально «Расцветаю в тебе», также не показываются фэнтези и жестокость и сложности в отношениях.

Подростковый возраст наполнен особенными чувствами, они очень ранимые и в то же время романтические. Аниме точно отражает их внутренний мир и чувства и то, что они скрывают от взрослых. Складывается впечатление, будто бы сюжет писали сами школьники. Подростковые мелодрамы данного характера и многие другие виды аниме стали главными трендами для школьников всего мира, в том числе казахстанцев.

Рассказы манга демонстрируют социализацию подростков в современном мире. Аниме показывает сюжеты жизней обычных людей или с суперспособностями. Например, сериал «Геройская академия» о супергероях подростков. Главной темой всегда является человек и его судьба. В

истории для них главное раскрыть жизненный опыт, который учит читателя манга чему-то важному. Амбиции – это ступени смелости, в которой расцветает идентичность и осознание себя.

Анимационные сериалы часто демонстрируют школу жизни, как развивается человек в процессе обучения. Индивид набирается силы и уверенности в себе, увеличивая опыт, что повышает самооценку, а значит идентичность и смысл жизни. Все эти необходимые качества развития личности формируют основу любого сюжета аниме и манга. Примером того является все та же школа ниндзя в деревне Канохе, где учился Наруто. Как передает в сюжете Наруто, обучение не только увеличивает силу народа, но и взращивает целые поколения, мотивируют молодежь стремиться быть лучше. Главной мотивацией аниме является единство, именно таким образом народ способен победить любую беду. В других же случаях, аниме учит смотреть на мир очень индивидуально. Аниме обучает молодежь понимать этот мир через призму собственного мнения. В Японии с детства учат тому, что каждый ребенок уникален. Индивидуализм является путеводной звездой в жизни.

Аниме и манга – это практический курс того, как нужно добиваться в жизни того, чего ты хочешь. Психологическое программирование того, как закалить свой характер.

Таким образом, переходный возраст – это кокон личности, в котором она закрыта временно от остального мира. Поэтому аниме и манга для них – это пособие жизни, где в каждом сюжете демонстрируются мотивы в деталях. Основой является доблесть, честь, бесстрашие и чувство долга. Манга раскрывает философско-поэтический подтекст лирики, наполненной романтикой бытия. Прозаическое раскрытие темы сюжета заставляет иначе взглянуть на мир. Манга, как и синтоизм, в неразрывном танце с природой Японии, которая составляет основу культуры.

Важно отметить, что в индустрии комиксов формируется внутренняя борьба за мировую аудиторию. Решается проблема - западная или азиатская идентичность будет преобладать в мире. Выбор культуры — это направление, в котором будет развиваться личность современного молодого человека.

Воздействие аниме и манга на казахстанских подростков

Аниме и манга тесно связано с историей Японии и ее культурой, отражают мифы, верования, фантазии. Macwilliams W.M. отмечает, что «сюжетные линии демонстрируют формирование японского общества» [23, с. 12]. Аниме и манга зеркало, в котором отразились ценности, устои общества. Аниме стало национальным достоянием в развитии современной культуры, а ее персонажи стали кумирами для миллионов фанатов.

Поучительный характер подростковых сериалов является средством манипуляции сознанием. Образы героя аниме глубоко проникают в подсознание молодого поколения и формируют благородные чувства и его идентичность. При обработке данных социологического опроса выявлена авторитетность аниме и манга и создание положительных эффекта на сознание молодежи.

Влияние аниме и манга на респондентов школьного возраста распределились следующим образом (рисунок 1):

- 49% утверждает, что пробуждают чувство героизма;
- 48% считает, что подражают персонажу комиксов;
- 2% формирует индивидуализм;
- 1% воспитывает силу духа.



Рисунок 1. - Самооценка влияние на респондентов-школьников комиксов и манга, в Алматы 2022

Источник: *Vk.com website*

Вполне возможно это говорит о том, что у молодых людей слабо развита воля. Подражание персонажу комиксов говорит о кризисе идентичности, в меньшей степени развивается отрешенность от общества.

Дополнение к теме влияние манга и аниме и голоса респондентов имеют следующие показатели (рисунок 2):

- 46% стремится к мечте;
- 31% испытывает чувство равнодушия;
- 15% аниме мотивирует;
- 8% вызывает инфантильность.



Рисунок 2. - Самооценка влияние аниме и манга, в Алматы 2022
Источник: Vk.com website.

Данные подтверждают, что подростки мечтают возможно о своих планах на будущее, это создает этап взросления через аниме и в меньшинстве остается чувство детства в душе.

На вопрос «Какие чувства вызывает аниме и манга?» голоса респондентов распределились следующим образом (рисунок 3):

- 74% одиноки и ощущают не понимание общества;
- 26% подростков ощущает сплоченность с обществом (общество фанатов, любителей японской анимации).

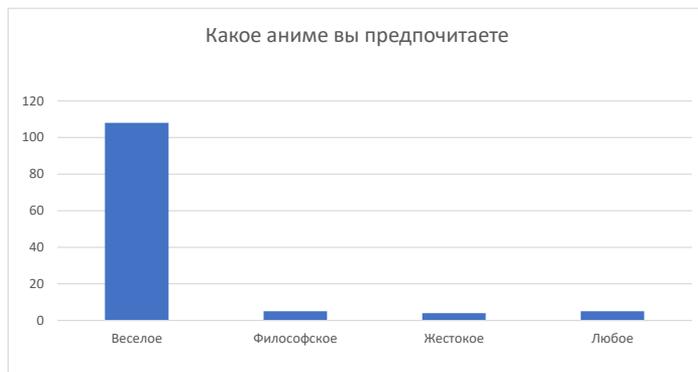


Рисунок 3. – «Какие чувства вызывает, в Алматы 2022 аниме и манга»
Источник: Vk.com website.

На основе этих данных можно констатировать: подростки признаются, что они из-за своего увлечения японской анимацией ощущают непонимание со стороны сверстников. Помимо этого, аниме часто учит дружить со сверстниками и даже показывает, как это нужно делать в обществе любителей анимации.

Не менее важным вопросом является, то, какое аниме сейчас смотрят подростки, что их больше всего увлекает:

- 90% предпочитает веселое возможно комедийное аниме;
- 4% подойдет любой жанр анимационного сериала;
- 3% в меньшей степени философское и жестокое аниме



*Рисунок 4. – «Какое аниме Вы предпочитаете», в Алматы 2022
Источник: Vk.com website.*

Данные опроса свидетельствуют, что современные подростки рассматривают аниме как развлекательную форму досуга. Многие ощущают непонимания взрослых и сверстников и именно поэтому они ищут свои философские ответы на жизни героев в аниме. Для некоторых это целый мир, для других хобби. Кроме того, при проведении социологического опроса установлено, что основными респондентами были подростки мужского пола.

Заключение

Японские комиксы создают переходный этап во взрослении представителей школьного возраста, так как некоторые анимированные сериалы имеют поучительный характер. Разум подростка – это органическая планета, которая проходит квантовое развитие эволюции мышления благодаря интернету, обогащение за счет чужих идей внешнего мира. В зеркальном отображении аниме они познают себя и этот мир.

В результате исследования можно констатировать следующие факторы мотивации сюжетной линии японских и американских комиксов:

- благородство и сила духа, дружба воспитывают внутренний стержень подростка;
- служение своему народу, преданность родине как высшая ценность в личности человека;

- качества лидера, который поведет все за собой;
- индивидуализм, понимая мир через собственное Я;
- подсознательный посыл подростку – внутренняя победа над собой;
- гуманность, сострадание, мечтательность, амбициозность, мотивированность укрепляет любое общество;
- аниме ярко показывает, как именно нужно преодолевать трудности;
- американские комиксы учат не бояться и решать их;
- американские и японские комиксы учат героизму духа, быть храбрыми и отважными;
- помогать людям – главная цель супергероев, их врожденный дар становится главным оружием в борьбе со злом;
- благородство, где основой сюжета является гуманность положительных персонажей.

Определённые в результате исследования мотивационные факторы аниме влияют на идентификацию молодежи Казахстана. Мультикультурализм индустрии комиксов учит жизненному опыту многих менталитетов различных народов мира. Верно отмечает Наймушина: «чем чаще зритель будет смотреть аниме, тем сильнее будет оказываться на него влияние. Создает различие в менталитете» [21, с. 31].

Таким образом, вымышленный пример жизненного опыта в сюжетах комиксов является прекрасным примером педагогики поп культуры. Молодежи Казахстана присуща метаидентичность (быть частью чего-то грандиозного). Своеобразная коллективная идентичность создается трендами. «Главная особенность рынка аниме – его разнообразность - фэнтези, драма, ужасы, комедия, спорт, научная фантастика, романтика, эротика. Нацелено аниме на все слои общества» [22, с. 10]. В цифровом пространстве гораздо легче оказывать влияние на молодежь. Существует аниме взб-сайты, такие как Jutsu, где можно увидеть самые последние новинки аниме сериалов. Гики отаку формируются постепенно, они изучают все термины и слэнги в различных сайтах и форумах, чтобы быть полноправным представителям этой субкультуры.

Учитывая факт, что на формирование личности одновременно влияет условия глобализации, природа индивида, социокультурный компонент его духовно-практический опыт, мы можем констатировать особенность идентичности гика. Она имеет как негативные, так и позитивные основы для процесса формирования личности казахстанцев в подростковом возрасте и его социализации. При этом необходимо учитывать, что герои комиксов, как положительные, так и отрицательные. Для подростков Казахстана в рамках культуры потребления комиксов позитивным является межкультурная коммуникация. Мобильность, которая считается основным девизом молодежи. Сообщества фанатов по интересам — это устойчивая

система коммуникации, способствующая высказать свои мысли, мнение. Группы фанатов комиксов при глобализации являются основой социального взаимодействия. Каждый популярный герой комиксов олицетворяет собой иллюстративную теорию жизни, ее смысл передается от страницы к странице. При определении идентификации в условиях глобализации можно сформулировать понятие идентичность гика. Структурными элементами идентификационной модели идентичности гика является мультикультурализм, глобализация как фактор и как механизм.

Список литературы

- 1 Erben R., Erben U. Popular Culture, Mass Media, and Chicano Identity in Gary Soto's *Living Up the Street and Small Faces*, Stuttgart, Germany. Oxford University Press Request Permissions, 1991. – 167 p.
- 2 Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества // Диссертация, 2003. – 40 с.
- 3 Lamarre T. *Japanese Cartoon Films* // *Mechademia*, Vol. 9, Origins, 2014. – 181 p.
- 4 Kaichiro M., Washburn D. Review of Japanese Culture and Society // *New Approaches to Japanese Studies*. – Vol. 25, December. – 2013. – p. 59.
- 5 Tsunehiro U. Imagination after the Earthquake: Japan's Culture in the 2010s Otaku // *Studies in Global Asias*. – Vol. 1. – № 1 Spring. – 2015. – 234 p.
- 6 Ndalians N. Why Comics Studies? // *Cinema Journal*. – Vol. 50. – № 3 Spring. – 2011. – p. 113-117.
- 7 Mcleod K. Afro-Samurai: Techno-Orientalism and contemporary Hip-Hop // *Popular Music*. – Vol. 32, № 2 May. – 2013. – p. 259-275.
- 8 Yui K. Japanese Animation and Glocalization of Sociology // *Sociologisk Forskning*. – Vol. 47. – № 4. – 2010. – p. 38-49.
- 9 Лебедева И.Ю. Проблема социального одиночества и Аномии у представителей неформальных молодежных сообществ (на примере аниме-субкультуры) // *Всероссийский журнал научных публикаций*. – Август. – 2011. – С. 22-31.
- 10 Якшина Т.В. Субкультуры как способ самоорганизации молодежи // *Вопросы студенческой науки*, Выпуск № (29) январь. – 2019. – С. 140.
- 11 Ростовская Т.К., Калиев Т.Б. Постиндустриальное общество: ценностный аспект // *Политическая культура и идеология*. – № 3. – 2019. – С. 41-49.
- 12 Бабошин А.К., Жуликов О.В. Социальные трансформации личности в условиях информатизации, социально-экономические явления и процессы. – № 5-6 (027-028). – 2011. – 388 с.
- 13 Бастракова Н.С., Мухлынина О.В., Шаров А.А. Цифровизация образования // *Представления цифрового поколения о главных ценностях жизни*. – № 3. – 2020. – С. 39-48.
- 14 Hastuti H., Dewi P. The moral value in one piece anime movie of chopper plus bloom in winter // *Journal on Language and Literature*. – Vol. 6. – № 2 June. – 2020. – С. 207.

15 Самойлова Е.О. Эстетика Аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2010. – С. 200.

16 Кирсанов А., Литвиновна А. Теоретические основания и подходы к исследованию социокультурных дереминант становления молодежных субкультур // Власть. – № 1-2. – 2013. – 108-117 с.

17 Allias H. The anime galaxy, Japanese animation as new media. - Labcom. – 2012. – p. 105.

18 Chen J. S. A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Animé/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan // Visual Arts Research. – Vol. 33, № 1. – 2007. – p. 11-19.

19 Toku M. What Is Manga? The Influence of Pop Culture in Adolescent Art // Art Education. – Vol. 54. – № 2. March. – 2001. – p. 11.

20 Денисова А.И. Семиотика в манга и аниме // Вестник ТГУ. – выпуск 12 (140). – 2014. – С. 4.

21 Наймушина А.Н. Ментальные профили восприятия аниме как показатель диффузии культуры // Философия, социология, культурология // Вестник Вятского государственного университета. – 2014. – С. 28-39.

22 Odell C., Le Blanc M. Anime . = Oldcastle Books. – 2014. – p. 10.

Transliteration

1 Erben R., Erben U. Popular Culture, Mass Media, and Chicano Identity in Gary Soto's Living Up the Street and Small Faces, Stuttgart, Germany. Oxford University Press Request Permissions, 1991. – 167 p.

2 Kostina A. V. Massovaya kul'tura kak fenomen postindustrial'nogo obshchestva, Dissertaciya [Mass Culture as a Phenomenon of Post-Industrial Society]. – 2003. – 40 s.

3 Lamarre T. Japanese Cartoon Films, Mechademia. – Vol. 9, Origins, 2014. – 181 p.

4 Kaichiro M., Washburn D. Review of Japanese Culture and Society, New Approaches to Japanese Studies. – Vol. 25, December. – 2013 – 87 p.

5 Tsunehiro U. Imagination after the Earthquake: Japan's Culture in the 2010s Otaku, Studies in Global Asias. – Vol. 1. – № 1 Spring. – 2015. – 234 p.

6 Ndalians N. Why Comics Studies? Cinema Journal. – Vol. 50. – № 3 Spring. – 2011. – p. 113-117.

7 Mcleod K. Afro-Samurai: Techno-Orientalism and contemporary Hip-Hop, Popular Music. – Vol. 32. – № 2 May. – 2013. – p. 259-275.

8 Yui K. Japanese Animation and Glocalization of Sociology, Sociologisk Forskning. – Vol. 47. – № 4. – 2010. – p. 38-49.

9 Lebedeva I.YU. Problema social'nogo odinochestva i Anomii u predstavitelej neformal'nyh molodezhnyh soobshchestv (na primere anime-subkul'tury), [The Problem of Social Loneliness and Anomie Among Representatives of Informal youth Communities (on the Example of Anime Subculture)] // Vserossiiskij zhurnal nauchnyh publikacij. – Avgust, 2011. – 22-29 s.

10 Yakshina T.V. Subkul'tury kak sposob samoorganizacii molodezhi [Subcultures as a Way of Youth Self-Organization] // Voprosy studencheskoj nauki Vypusk. – № (29), yanvar. 2019. – S. 140.

11 Rostovskaya T.K., Kaliev T.B. Postindustrial'noe obshchestvo: cennostnyy aspekt [Post-Industrial Society: Value Aspect] // Politicheskaya kul'tura i ideologiya, – № 3. – 2019. – S. 43-49.

12 A.K. Baboshin O.V. Zhulikov. Social'nye transformacii lichnosti v usloviyah informatizacii [Social Transformations of Personality in the Context of Informatization] // Social'no ekonomicheskie yavleniya i processy. – № 5-6 (027-028). – 2011. – 388 s.

13 Bastrakova N.S., Muhlylina O.V., Sharov A.A. Cifrovizaciya obrazovaniya [Digitalization of Education] // Predstavleniya cifrovogo pokoleniya o glavnyh cennostyakh zhizni. – № 3. – 2020. – S. 39-48.

14 Hastuti H., Dewi P. The moral value in one piece anime movie of chopper plus bloom in winter, Journal on Language and Literature. – Vol. 6. – № 2 June. – 2020. – pp.202-217.

15 Samojlova E.O. Estetika Anime // Filosofskie problemy informacionnyh tekhnologij i kiberprostranstva [Philosophical Problems of Information Technologies and Cyberspace]. – 2010. – S. 200.

16 Kirsanov A., Litvinovna A. Teoreticheskie osnovaniya i podhody k issledovaniyu sociokul'turnyh dereminant stanovleniya molodezhnyh subkul'tur [Theoretical Foundations and Approaches to the Study of Socio-Cultural Determinants of the Formation of Youth Subcultures] // Vlast. – № 1-2. – 2013. – 108-117 s.

17 Allias H. The anime galaxy, Japanese animation as new media, Labcom. – 2012. – 183 p.

18 Chen J.S. A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Animé/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan, Visual Arts Research. – Vol. 33. – № 1. – 2007. – p. 11-19.

19 Toku M. What Is Manga?: The Influence of Pop Culture in Adolescent Art, Art Education. – Vol. 54, № 2. March. – 2001. – p. 8-21.

20 Denisova A.I. Semiotika v manga i anime. [Semiotics in manga and anime] // Vestnik TGU. – vypusk 12 (140). – 2014. – S. 4.

21 Najmushina A.N. Mental'nye profili vospriyatiya anime kak pokazatel' diffuzii kul'tury [Mental Perception Profiles of Anime as an Indicator of Cultural Diffusion] // Filosofiya, sociologiya, kul'turologiya // Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2014. – S. 28-39.

22 Odell C., Le Blanc M. Anime, Oldcastle Books. – 2014. – 128 p.

Мусин А.

Идентификация контекстіндегі аниме мен манганың мотивациялық факторлары

Аңдатпа. Бұл мақала анименің жас ұрпақтың тұлғасына әсері мәселесін зерттеуге арналған. Аниме жапондық қоғам үшін маңызды, өйткені ол ел ішінде ұзақ уақыт даму үстінде, сонымен қатар жаһандану кезеңінде әлемнің мәдени кеңістігінде белгілі орын алып, жасөспірімдердің өзіндік санасын қалыптастырады. Бұл зерттеудің мақсаты – аниме мен манганың қазақстандық

жастардың болмысына әсерін анықтау, ал алға қойылған зерттеу міндеттері келесідей: аниме мен манга сюжетінің мотивациялық факторларын ашу; аниме мен манга құндылықтарын сипаттау; аниме мен манганың қазақ жасөспірімдеріне әсер ету дәрежесін бағалау.

Зерттеу барысында жас ұрпақты ынталандыру құралы ретінде аниме мен манга сюжетіне назар аударылды. Жапон анимациясының қазіргі поп-мәдениет пен мультикультурализмдегі әлеуеті айқындалды. Социологиялық сауалнама нәтижесінде аниме мен манганың жастарды тәрбиелеудегі ерекше тәсіл ретіндегі әсері анықталды. Сауалнама нәтижесі бойынша, аниме көрермендерді өз армандарына ұмтылуға шабыттандыратынына, қандай кейіпкерлер жасөспірімнің санасында ерекше із қалдыратынын нақтыланды. Шын мәнінде, аниме – бүгінгі жастардың цифрлық медиа тілі. Аниме отаку субмәдениетін құрайды, онда жасөспірімдер өздерінің сүйікті анимациялық серияларын талқылайды, бұл жаһандану контекстіндегі қарым-қатынас тіліне айналғандығы қарастырылады.

Түйін сөздер: аниме, манга, комикс, өзін-өзі имидж, сәйкестендіру, респонденттер, мотивация, метаиденттілік.

Mussin A.

Motivational Factor of Anime and Manga in the Context of Individual Identification

Abstract. This article is devoted to the study of the problem of the influence of anime on the identity of the younger generation. Anime is an important problem not only for Japanese society, as it has been developed within the country for a long time, but also occupies a certain place in the cultural space of the world during the period of globalization, shaping the self-awareness of adolescents. The aim of the study is to determine the influence of anime and manga on the identity of Kazakhstani youth. Research objectives: To identify the motivational factors of the anime and manga storyline; characterize the values of anime and manga; assess the degree of influence of anime and manga on Kazakh teenagers.

The study focuses on the plot of anime and manga as a means of motivating the younger generation. The potential of Japanese animation in modern pop culture and multiculturalism is determined. As a result of a sociological survey, the effect of anime and manga as an extraordinary approach to educating young people was revealed. We found out that anime inspires and encourages viewers to pursue their dreams. We clarified which characters leave a special imprint in the mind of a teenager. In fact, anime is the digital media language of today's youth. Anime forms the otaku subculture, where teenagers discuss their favorite animated series, this is the language of communication in the context of globalization.

Key words: anime, manga, comics, self-esteem, identification, respondents, motivation, meta-identity.