

Научная статья

УДК 159.9 + 791.43/.45

DOI 10.25205/2658-4506-2024-17-1-77-108

Почему аниме? Исследование содержательных аспектов интереса к японской анимации у молодежи (анализ на женской выборке)

Яна Сергеевна Лякина¹
Полина Владимировна Гололобова²

¹ Новосибирский государственный университет
Новосибирск, Россия

² Новосибирский государственный университет архитектуры,
дизайна и искусств им. А. Д. Крячкова
Новосибирск, Россия

lyakina@nsu.ru, <https://orcid.org/0009-0000-9442-9251>
ms.pol2020@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0009-9978-3781>

Аннотация

Данное исследование посвящено изучению субъективного опыта увлечения аниме, анализу и сравнению содержания интереса к аниме у разных групп фанатов, выделенных по субъективной оценке силы увлеченностью аниме (слабоувлеченные фанаты аниме и сильноувлеченные, считающие себя отаку). Начальная выборка составила 433 человека, по результатам опроса были сформированы две группы, общей численностью 53 человека (отаку: $N = 30$, не-отаку: $N = 23$). Возраст респонденток в обеих группах варьировал от 18 до 32 лет, средний возраст для отаку составил $M = 23,1$, $SD = 3,58$; для не-отаку $M = 22,2$, $SD = 3,83$. Все участницы заполнили анкету для сбора социально-демографических данных и ответили на открытые вопросы об опыте увлечения аниме (силе, интенсивности, формах фанатского интереса) и причинах предпочтения аниме по сравнению с другими видами медиаконтента. Полученные данные обрабатывались с помощью конвенционального контент-анализа. Дополнительно был проведен количественный анализ данных: подсчитывалась и сравнивалась частота упоминаний выделенных в результате контент-анализа категорий. Результаты исследования показали, что в содержательных аспектах увлеченности аниме девушки отаку и не-отаку не различаются: в качестве причин предпочтения аниме девушки обеих групп называли необычность, уникальность художественно-выразительных средств и содержания аниме. Большая часть респонденток отмечала интерес к наблюдению за персонажами и связь с персонажами (желаемую идентификацию, сходство, сопереживание и парасо-

© Лякина Я. С., Гололобова П. В., 2024

циальные отношения). Выявленные различия относились только к силе, интенсивности и формам выражения фанатского интереса: девушки отаку больше времени посвящают просмотру аниме, чаще посещают аниме-конвенции и занимаются фан-творчеством.

Ключевые слова

увлеченность аниме, отаку, форма и содержание аниме, связь с предпочитаемым персонажем, парасоциальные отношения

Для цитирования

Лякина Я. С., Гололобова П. В. Почему аниме? Исследование содержательных аспектов интереса к японской анимации у молодежи (анализ на женской выборке) // Reflexio. 2024. Т. 17, № 1. С. 77–108. DOI 10.25205/2658-4506-2024-17-1-77-108

Why anime? A Study of the Content Aspects of Interest in Japanese Animation among Youth (Analysis on a Female Sample)

Yana S. Lyakina¹, Polina V. Gololobova²

¹Novosibirsk State University,
Novosibirsk, Russian Federation

²Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts named after A. D. Kryachkov
Novosibirsk, Russian Federation

lyakina@nsu.ru, <https://orcid.org/0009-0000-9442-9251>
ms.pol2020@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0009-9978-3781>

Abstract

The objective of this study was to examine subjective experience of interest in anime, to the analysis and comparison of the content of interest in anime in different groups of fans self-identified as otaku and non-otaku fans. There were 433 people in the initial sample, and the survey findings indicated two groups, with a total of 53 people (otaku: $N = 30$, not otaku: $N = 23$). The age of the respondents in both groups ranged from 18 to 32 years, the average age for otaku was $M = 23.1$, $SD = 3.58$; for non-otaku $M = 22.2$, $SD = 3.83$. All participants completed questionnaire with sociodemographic characteristics, answered open questions about their experience of anime interest (strength, intensity, forms of fan interest) and the reasons for preferring anime over other types of media content. The data obtained was processed using conventional content analysis. Additional quantitative analysis of data was performed: the frequency of references to categories identified by content analysis was calculated and compared. As a result of the study of significant differences in content aspects of interest in anime between otaku and non-otaku was not identified: as reasons for preference of anime respondents of both groups called unusual, unique expressive style and content of Japanese animation. Most respondents reported interest in observing the characters and connection with the favorite character (wishful identification, similarity, empathy, and parasocial relationships). The differences identified related only to the strength, intensity and forms of expression of fan interest: otaku spend more time watching anime, attend anime conventions more often, and engage in fan art.

Keywords

interest in anime, otaku, anime style and content, connection with favorite character, parasocial relationships

For citation

Lyakina Y. S., Gololobova P. V. Why anime? A study of the content aspects of interest in Japanese animation among youth (analysis on a female sample). *Reflexio*, 2024, vol. 17, no. 1, pp. 77–108. (in Russ.) DOI 10.25205/2658-4506-2024-17-1-77-108

Введение

Некоторые исследователи отмечают, что аниме (сокращенно от англ. *animation* – «анимация», японская анимация) является одним из доминирующих феноменов современной популярной культуры [Нейпир, 2022]. В Японии вся молодежь смотрит аниме, иногда, как в случае с фильмами Хаяо Миядзаки, аниме увлекает и более старшее поколение. Со времени показа первых аниме на Западе прошло уже более 50 лет, и за это время интерес к аниме у западной аудитории не угасает. Согласно аналитическим данным, сайт MyAnimeList.net – крупнейшая в мире база данных аниме и манги, созданная по типу социальной сети, объединяющая миллионы поклонников из более чем 200 стран по всему миру, позволяющая создавать свой персонализированный список аниме, обсуждать любимые аниме и быть в курсе новостей и тенденций в мире аниме и манги, – насчитывает более полумиллиона пользователей в день. Anime Expo (AX) – одна из самых больших аниме-конвенций в США, которую ежегодно посещают более 300 тыс. участников. Посещаемость одного из наиболее популярных сайтов с аниме-контентом для русскоязычной аудитории Jut.su за последние полгода сохранялась на устойчиво высоком уровне, в среднем совершалось более 85 млн посещений ежемесячно. Календарь аниме-конвенций в России за последние три года в среднем включил около 100 ежегодных мероприятий. Всероссийский фестиваль японской анимации в Воронеже в 2019 г. отметил свой 20-летний юбилей, с 2009 г. проводится фестиваль японской культуры в России J-FEST, объединяющий сотни тысяч любителей современной японской культуры.

Популярность японской анимации инициировала исследовательский интерес среди широкого круга специалистов. С 2011 г. в рамках программы Anime Expo проводится научная конференция Anime and Manga Studies Symposium, целью которой является объединение международных групп ученых и содействие развитию исследований аниме и манги как определенной научной области. Однако большая часть исследований посвящена историческим, кинематографическим, философским аспектам аниме и манги: истории развития и распространения, специфике визуального, драматического, повествовательного языка, жанровому своеобразие, влиянию японской анимации на европейский кинематограф, особенностям репрезентации проблем современного общества в аниме и самоопределению зрителей.

Искусствоведческие исследования интереса к японской анимации

Анализируя причины популярности аниме во всем мире, исследователи отмечают сочетание его «бескомпромиссной инаковости», необычности (в отличие от предсказуемой популярной американской культуры) и универсальности проблематики и образов [Нейпир, 2022]. Главная особенность японской анимации состоит в условности выразительных средств, произведения имеют сугубо знаковый характер, а смысловое содержание передается с помощью ассоциативных образов [Катасонова, 2012]. В отличие от западной диалоговой художественной традиции (когда для подробного описания внутреннего мира персонажа и обстоятельств используется несколько кадров), лаконичному и немногословному символическому языку аниме и манги достаточно одного кадра (мысли и чувства героя передаст фоновое сопровождение, цвета, дополнительные образы и символы, например, летящие лепестки сакуры как символ скоротечности жизни и печали) [Иванов, 2001]. В аниме используются различные техники подчеркивания движения в кадре: длинные кадры, съемка дальним, панорамным, чрезмерно крупным планами, различные оптические эффекты (необычные ракурсы лица и тела персонажей, деформация, искажение пропорций, например, непропорционально большой рот, разинутый в крике или от удивления и радости; или пиктограммы, например, «капельки пота» над головой персонажа или чиби-стиль, когда персонажи изображаются упрощенно с непропорционально большими головами и глазами в пол-лица, которые могут использоваться для подчеркивания комедийности ситуации либо для создания симпатии к главным героям). Помимо придания общей динамичности повествования, эти приемы используются для передачи эмоций, большей оживленности персонажа [Катасонова, 2012]. Несмотря на то что аниме – это форма популярной культуры, исследователи подчеркивают, что аниме как выразительное средство выросло на высоких традициях прошлого [Нейпир, 2022]. Нисида Китаро – основоположник современной японской философской эстетики, отмечал, что главной особенностью японской культуры является ее эмоциональность, опора на чувство, он относит японскую культуру к категории культур с имманентным мирозерцанием и определяет ее как эстетическую [Скворцова, 2021]. Акцент на линии рисунка в манге и аниме, а не на его детальной прорисовке предположительно связан с одним из базовых принципов японской культуры – эстетикой недосказанного [Катасонова, 2012].

В аниме много внимания уделяется созданию интересных и привлекательных образов персонажей, детально разрабатывается внешний дизайн персонажей и их личность, образ мышления, взгляды на жизнь, идеалы, страхи, комплексы, мечты. Выразительный кинематографический стиль (растянутость, нарочитая замедленность в разворачивании событий, большие долги для размышлений героев) позволяет дать более глубокое развитие характеру персонажа. При этом преобладает нагрузка на чувственное восприятие,

а эмоциональные связи и переживания персонажей играют значительно более важную роль, нежели развитие сюжетной линии. Сочетание эмоционального содержания и выразительный кинематографический стиль способствуют глубокому вовлечению зрителя (что близко к «эффекту присутствия» в компьютерных играх) [Катасонова, 2012].

Для аниме характерны сложные непредсказуемые линии повествования, широкий жанровый и возрастной диапазон японской анимации, охватывающий не только привычные для западной аудитории сюжеты, характерные для мультипликации, но включающий темы, скорее, характерные для игрового кино. Отмечается, что аниме перешло в разряд интеллектуально сложных форм искусства, поднимает серьезные темы, связанные с проблемами современного общества, например, исследование амбивалентных чувств по отношению к технологиям, беспокойство о будущем природы в технологической среде, страх перед роботами, киборгами, андроидами, искусственным интеллектом, отчуждение в урбанизированном индустриальном обществе, растущее напряжение во взаимоотношениях полов, разочарование в ценностях и целях предыдущих поколений [Нейпир, 2022]. Предполагается, что возросшее за последнее десятилетие XX в. чувство неудовлетворенности, разочарования в научно-техническом прогрессе породило глобальную жажду фантастического [Нейпир, 2022]. По мнению исследователя анимации профессора Пола Уэллса (директора Академии анимации при Университете Лафборо в Великобритании), «анимацию можно назвать наиболее влиятельной формой творчества XXI века» (цит. по [Нейпир, 2022. С. 18]). Анализируя функции анимации, исследователь подчеркивает, что «примитивность образов и их способность преобразовываться в совершенно другие изображения» отчетливо резонирует с особенностями современной культуры с колеблющимся самосознанием (цит. по [Нейпир, 2022. С. 41]). Для многих произведений, созданных в жанре аниме, характерна способность перемещаться из мира реального в фантастический и обратно, что создает альтернативную реальность, «фэнтези-пространство». Благодаря этому аниме является идеальным выразительным средством для передачи главной проблемы современного человечества – переходного состояния самоопределения в постоянно меняющемся мире [Нейпир, 2022].

Психологические исследования аниме-фанатов

Несмотря на популярность аниме, в современном обществе распространены негативные стереотипы о фанатах аниме. В Японии страстных фанатов аниме называют отаку (в яп. дословно означает «ваш дом»), данный термин имеет негативную коннотацию и ассоциируется с затворником, фанатиком [Катасонова, 2012]. При этом эмпирические исследования показали, что восприятие фанатов аниме людьми, не являющимися фанатами, как замкнутых, социально неловких и оторванных от реальной жизни, является предиктором

стигматизации в отношении фанатов аниме. По данным исследований, среднестатистический фанат аниме, особенно посещающий аниме-конвенции, имеет историю столкновений с издевательствами (например, вербальный буллинг), случаи которых учащаются по мере того, как фанаты аниме становятся старше [Reysen et al., 2021].

Эмпирическая проверка достоверности стереотипов об отаку на выборке англоговорящих фанатов показала, что из 36 проверяемых стереотипов подтвердились 11 и еще 14 нашли частичную поддержку [Reysen, 2022]. В целом отаку можно охарактеризовать как молодых ($M = 23,38$, $SD = 6,58$), одиноких, гетеросексуальных мужчин из семей среднего класса, которые, как правило, интроверты, неспортивные, идентифицирующие себя как ботаники/тики, достаточно осведомленные о японской культуре и способствующие распространению информации о любимых аниме, в некоторой степени навязчивые в отношении интереса к аниме/манге, высоко оценивающие погружение при просмотре аниме и сильно идентифицирующие себя со своим любимым персонажем. Вопреки стереотипам, отаку имели сопоставимую сеть дружеских связей с фанатами аниме не-отаку, считали себя зрелыми и не чувствовали себя социально неловко рядом с не-фанатами аниме. При проверке стереотипа о дисфункциональности и сниженном благополучии у отаку по сравнению с фанатами аниме не-отаку по показателям тревожности, депрессии, удовлетворенности жизнью, самооценки и психологического благополучия (самопринятие, цель в жизни, позитивные отношения с другими, личностный рост, управление окружающей средой и автономия) не было получено значимых различий. Таким образом, исследование показало, что отаку довольно хорошо социально-психологически адаптированные и не сильно отличаются от поклонников аниме, не являющихся отаку. Скорее, они, по-видимому, находятся выше в континууме идентификации со своим интересом [Reysen, 2022].

Изучение мотивов и потребностей, связанных с интересом к аниме, показало, что основными мотивами фанатов аниме являются развлечение (желание получать удовольствие) и эскапизм (желание забыться или отвлечься от повседневных забот). В среднем фанатами аниме в первую очередь движет развлекательная ценность аниме и возможность отвлечься от повседневной жизненной рутины, при этом для тех фанатов, кто в большей степени идентифицирует себя с сообществом фанатов аниме (фандомом¹), ведущим мотивом выступает принадлежность (чувство связи с другими фанатами) [Reysen, 2021].

Среди психологических потребностей, которые позволяет удовлетворять аниме-фандом, значимыми оказались: дружба, чувство принадлежности и ми-

¹ Исследователи выделяют две группы фанатов аниме: *фандом* (от англ. fandom – «сообщество фанатов») – фанаты, для которых в большей степени важна идентификация себя с группой фанатов, разделяющей их интерес к аниме (они являются активными участниками аниме-конвенций, тематических ивентов, аниме-форумов, занимаются косплеем) и *фанишип* (fanship) – фанаты, для которых более значимым является аниме-контент, а не принадлежность к фан-группе [Reysen, 2021].

ровозрание. Другие потребности, такие как чувство непрерывности в жизни, чувство межличностной исключительности, социальная поддержка, самоуважение и чувство компетентности и способности (самоэффективность) также были важны. Самые сильные предикторы идентификации с аниме-фандомом – полагание на фандом как на источник самооценки, как на средство достижения межличностной самобытности, для большего смысла в жизни, как на источник дружбы и для ощущения чувства принадлежности и оптимальной самобытности. Другими словами, те, для кого фандом обеспечивает чувство уникальной и позитивной идентичности, смысл жизни и дружеские отношения, с наибольшей вероятностью будут сильно идентифицировать себя с фандомом [Reysen, 2021].

Наиболее высоко оцененными ценностями по Шварцу среди поклонников аниме оказались универсализм, самостоятельность, доброжелательность, гедонизм и безопасность [Reysen, 2021].

Исследование личностных черт фанатов аниме показало, что фанаты аниме набрали значимо меньше баллов по экстраверсии, дружелюбию и добросовестности по сравнению с другими группами фанатов (фурри, фэнтези, спорта) и студентами колледжа, при этом косплеящие фанаты аниме по сравнению с не участвующими в косплее показали более высокие значения по экстраверсии, доброжелательности, сознательности и открытости опыту, а не косплеярующие набрали больше баллов по шкале эмоциональной стабильности [Reysen, 2021].

По чертам темной триады фанаты аниме набрали значительно меньше баллов по показателям нарциссизма и макиавеллизма, но набрали больше баллов по психопатии по сравнению с выборкой из общей популяции (при этом средние значения по всем этим шкалам были ниже среднего), и все три черты темной триады прямо коррелировали с негативной фантазийной вовлеченностью². Позитивное вовлечение в фантазию прямо коррелировало с более сильной идентификацией себя как фаната аниме (фаншип) и участника аниме-сообщества (фандом), общением с друзьями, просмотром аниме, чтением манги, новостей/блогов из мира аниме, а также с удовлетворенностью жизнью и самооценкой. Негативное вовлечение в фантазию обратно связано с удовлетворенностью жизнью и самооценкой и прямо связано с количеством приобретенных аниме-фигурок, кигуруми, дакимакур, татуировок в стиле аниме. Таким образом, более проблемная негативная вовлеченность в фэнтези, по-видимому, больше ограничена определенными типами привычек потребления (например, коллекционированием подушек для тела и кигуруми) [Reysen, 2021].

² Plante et al. предложили шкалу для измерения позитивных и дисфункциональных аспектов вовлеченности в фантазию. Позитивная вовлеченность в фантазию является обычным аспектом повседневной жизни во взрослом возрасте и связана с более частым вовлечением в фэнтези, возможностью более ярко представлять вещи и более глубоким погружением в миры фэнтези (примерами являются: видеоигры, чтение книг, мечтания, просмотр фильмов). Напротив, негативная вовлеченность в фэнтези связана с более низким благополучием, неадаптивными копингами, потерей связи с реальностью и употреблением наркотиков [Reysen, 2021].

Исследование распространенности психических расстройств среди фанатов аниме, проведенное на американской выборке, показало, что частота встречаемости расстройств настроения, тревожных расстройств и синдрома дефицита внимания/гиперактивности была ниже, чем в среднем в популяции, при этом у девушек – фанаток аниме чаще встречалось расстройство аутистического спектра, чем у населения в целом³ [Reysen, 2018].

Было установлено, что фандом как социальная составляющая фанатской идентичности является значимым фактором, влияющим на психологическое благополучие, в то время как фанатство – более индивидуалистическая составляющая фанатской идентичности – таковым не является, наличие большего количества друзей, разделяющих интересы фаната, посещение фан-мероприятий (социальная активность), но не потребление медиаконтента или онлайн-активность – также опосредовало связь между фанатской идентичностью и психологическим благополучием [Reysen, 2021].

На сегодняшний день большая часть психологических исследований фанатов аниме проведена за рубежом, при этом, как отмечают авторы этих исследований, большинство данных было получено с помощью кратких опросниковых мер и не учитывались кросс-культурные особенности интереса к аниме. Представители русскоязычного аниме-сообщества остаются малоизученными, что определяет актуальность нашего исследования.

Исследовательские вопросы

1. Как в опыте описываются причины предпочтения аниме (что нравится в любимых аниме-тайтлах)?
2. Существует ли специфика в содержательных аспектах интереса к аниме у отаку и не-отаку?

В качестве априорных предположений мы ожидали найти эмпирическое подтверждение результатов искусствоведческих и психологических исследований, а также допускали вероятность обнаружения дополнительных аспектов интереса к аниме. Также поскольку большая часть ранее проведенных психологических исследований рассматривали аниме-фанатов в целом (за исключением выделения подгрупп *фандом* и *фанишип*), в то время как в обществе наиболее стигматизированной является подгруппа аниме-отаку, нам было интересно проверить, существуют ли различия в содержательных аспектах интереса к аниме у разных по силе увлечения групп аниме-фанатов. Например, некоторые исследователи рассматривают отаку как промежуточную

³ Однако, как отмечают авторы, данное исследование имеет ограничения, так как основывалось на данных самоотчета и может недооценивать распространенность психических расстройств в аниме-фандоме. С другой стороны, это может быть особенностью фандомов в целом (а не только аниме-фандома), поскольку одной из характеристик многих людей с расстройствами аутистического спектра является постоянное, повторяющееся поведение, что может сделать их особенно склонными к тому, чтобы стать поклонниками именно этих конкретных занятий. Необходимы дальнейшие исследования для проверки возможности того, что фанатов с расстройствами аутистического спектра привлекают именно фэнтезийные фэндомы.

ступень на пути развития хикикомори (формы патологического социального ухода или социальной изоляции, основной чертой которой является продолжительная (более шести месяцев) физическая изоляция в собственном доме, сопровождающаяся выраженными функциональными нарушениями или переживанием дистресса [Kato et al., 2020]). Если это предположение верно, можно ожидать, что в подгруппе отаку будут чаще встречаться признаки, связанные с отчуждением от общества.

Выборка

Выборка исследования изначально составила 433 человека, из них для проведения качественного анализа были выделены контрастные группы, различающиеся по субъективной оценке силы фанатского интереса к аниме. Субъективная оценка силы увлеченности аниме оценивалась с помощью вопросов: «Насколько сильно Вы увлечены аниме» (оценка по 7-пунктной шкале Ликерта, где «-3» – совсем не увлечен, «+3» – очень сильно увлечен) и «Считаете ли Вы себя фанатом аниме?» (оценка по 5-пунктной шкале Ликерта, где 0 – нет, 1 – скорее нет, 4 – да, меня можно назвать отаку). В группу слабоувлеченных фанатов аниме вошли респонденты с оценкой увлеченности аниме на «+1 балл» и не оценивающие себя как фанат, но интересующиеся аниме (те, кто ответил «0» и «1» на второй вопрос), группу отаку составили респонденты с очень сильной увлеченностью аниме («+3 балла» и самоидентифицирующиеся как отаку).

Данное исследование проведено на женской выборке: несмотря на то что по данным зарубежных исследований в онлайн аниме-сообществах отмечается большее присутствие фанатов мужского пола, в последнее время исследователи отмечают увеличение количества женщин среди аниме-фанатов. Представляется, что женская выборка аниме-фанатов является менее изученной.

Таким образом, итоговая выборка состояла из 53 человек (девушки в возрасте от 18 до 32 лет), из них девушки-отаку (ОТ = 30 человек) и девушки не-отаку (НОТ = 23 человека). В исследовании принимали участие студентки и выпускницы вузов, учебных заведений среднего профессионального образования, ученицы школ. География участниц включала разные города России (от Калининграда, Москвы, Санкт-Петербурга до Сибири и Дальнего Востока) и ближнего зарубежья (Белоруссия, Казахстан, Эстония).

Процедура и материалы исследования

Исследование проводилось онлайн с помощью Google-формы. Для приглашения испытуемых было разработано объявление, сопровождающее ссылку на опрос. Приглашение испытуемых осуществлялось через социальные сети «ВКонтакте» и Telegram, где объявление и ссылка на опрос были опубликованы в группах, посвященных аниме, и в различных студенческих он-

лайн-сообществах, а также с помощью печатных объявлений, которые были размещены в НГУ. К участию приглашались лица от 18 лет.

В Google-форму входили:

- 1) анкета для сбора социодемографических данных (возраст, уровень образования, профессиональный статус);
- 2) для исследования различных аспектов увлеченности аниме была разработана авторская анкета, которая, помимо вопросов о субъективной оценке степени увлеченности аниме, описанных ранее, включала открытые вопросы о длительности увлечения аниме, частоте просмотра аниме в течение последнего года, посещении аниме-конвенций, фан-творчестве, других хобби, о том, что нравится в любимых аниме-тайтлах.

Полученные данные (развернутые ответы респонденток) обрабатывались с помощью конвенционального контент-анализа [Hsieh, Shannon, 2005]: сначала осуществлялось многократное прочтение всех данных для достижения погружения и целостного восприятия, затем в процессе последовательного прочтения данных выделялись коды (точные слова из текста, отражающие ключевые мысли), которые затем объединялись в категории. Для повышения валидности контент-анализ проводился двумя экспертами (авторами статьи) параллельно и независимо друг от друга, выделенные на основе обобщения ответов респонденток категории согласовывались в ходе совместного обсуждения, в случае разногласий привлекался третий независимый эксперт (психолог), также для лучшего понимания контекста осуществлялся полный или частичный просмотр аниме, которые называли участницы исследования.

Дополнительно был проведен количественный анализ данных: подсчитывалась и сравнивалась частота упоминаний выделенных в результате контент-анализа категорий. Статистический анализ данных проводился в свободном пакете jamovi 2.3.28

Результаты и обсуждение

Описательная статистика

Сравниваемые группы не различались по социодемографическим характеристикам: в обеих группах средний возрастной диапазон составил от 18 до 26 лет, около 70 % респонденток с высшим образованием, из них 40 % – студентки, 20 % отметили в качестве сферы профессиональных интересов область искусства и культуры, трудоустроены в группе «отаку» 67 % и 3 % в группе «не-отаку» (табл. 1).

Для сравнения пропорций использовался χ^2 с поправкой на непрерывность (Yates's correction), поскольку сравнивались небольшие объемы выборок.

Таблица 1

Социодемографическая характеристика двух групп

Характеристики выборок	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Возраст (лет)	22,2 (SD = 3,83)	23,1 (SD = 3,58)	$U = 278,5$
Уровень образования (%)			
Высшее	26,1	36,7	$\chi^2 = 1,96$, $p = 0,743$
Неоконченное высшее (студент)	43,5	40,0	
Среднее профессиональное	17,4	13,3	
Среднее общее (10–11-й классы)	8,7	10,0	
Основное общее (5–9-й классы)	4,3	0,0	
Трудоустройство (%)			
Трудоустроены	39,1	66,7	$\chi^2 = 2,95$, $p = 0,086$
Не трудоустроены	60,9	33,3	
Профессиональная/учебная сфера (%)			
Технические науки (инженерия, IT и т. д.)	34,8	16,7	$\chi^2 = 3,79$, $p = 0,705$
Искусство и культура	21,7	20	
Общественные науки (психология, юриспруденция, социология и т. д.)	21,7	23,3	
Гуманитарные науки (лингвистика, журналистика и т. д.)	8,7	20	
Здравоохранение и медицинские науки	8,7	10	
Математические и естественные на- уки (биология, химия, физика и т. д.)	4,4	6,7	
Другое	0	3,3	

Примечание: здесь и далее * – $p < 0,05$, ** – $p < 0,01$, *** – $p < 0,001$.

Опыт увлечения аниме

Сравнение групп по возрасту знакомства с аниме и длительности увлечения аниме не выявило значимых различий: средний возрастной диапазон знакомства с аниме в группе «отаку» составил от 5,5 до 13 лет, в группе «не-отаку» – от 7,5 до 13 лет, средняя длительность увлечения аниме в обеих группах составила около 10 лет. При этом были выявлены значимые различия по частоте просмотра аниме в течение последнего года: в группе «не-отаку» около половины отметили, что редко смотрели аниме (1–3 аниме в год), а в группе «отаку» 90 % респонденток смотрели аниме еженедельно (при этом отмечались случаи ежедневного многочасового просмотра: «часами напро-

лет», «иногда только на сон отрываюсь», «если найдется что-то интересное, я отдам этому все свое время»). В группе «отаку» респондентки чаще отмечали, что занимаются фанатским творчеством (рисуют фанарт, пишут фанфики, делают фигурки любимых аниме-персонажей) и посещают аниме-фестивали, 20 % девушек-отаку отметили свое активное участие в косплее, проведении мастер-классов (табл. 2).

Таблица 2

Опыт увлечения аниме

Характеристики увлечения аниме	НОТ ($N = 23$)	ОТ ($N = 30$)	Сравнение
Знакомство с аниме (лет)	10,2 ($SD = 2,67$)	9,17 ($SD = 3,7$)	$U = 284,5$
Длительность увлечения аниме (лет)	9,5 ($SD = 3,71$)	11,5 ($SD = 5,02$)	$U = 259,0$
Частота просмотра аниме в год, %			$\chi^2 = 31,9^{***}$
Еженедельно	13,0	90,0	
Раз в месяц	30,4	6,7	
Редко (1–3 аниме в год)	56,5	3,3	
Фан-творчество (%)	43,48	76,67	$\chi^2 = 5,99^*$
Участие в аниме-фестивалях			$\chi^2 = 8,08^*$
Участвуют	13,0	50,0	
Не участвуют	73,9	40,0	
Нет ответа	13,0	10,0	
Активный участник (организатор, косплеер)	4,3	20,0	$\chi^2 = 1,58$
Зритель	95,7	80,0	

Дополнительно для лучшего понимания опыта увлечения аниме у сравниваемых групп уточнялось наличие других интересов (хобби): чтение манги отметили 96,7 % респонденток в группе «отаку» и 78,3 % среди «не-отаку», рисование и графический дизайн назвали 50 % девушек-отаку и 21,7 % среди «не-отаку», видеоиграми увлекаются около 30 % девушек в обеих группах (интересно, что в группе «отаку» встречались такие ответы: «очень активно играю в игры, в ... строго азиатские, ничего неанимешного/неазиатского не приемлю... в целом люблю игры с анимешной эстетикой»). Респонденты обеих групп в среднем оценили силу своего увлечения западным медиаконтентом как слабую ($M = 1,27$ в группе «отаку» и $M = 1,0$ у «не-отаку»). Обобщая, можно заключить, что большая часть увлечений девушек обеих групп относится к интересам художественно-эстетической направленности (табл. 3).

Таблица 3

Другие увлечения (хобби)

Увлечение	НОТ ($N = 23$), N (%)	ОТ ($N = 30$), N (%)	Сравнение
Рисование, графический дизайн	5 (21,7)	15 (50)	$\chi^2 = 3,30$, $p = 0,069$
Видеоигры	7 (30,4)	11 (36,7)	$\chi^2 = 0,033$, $p = 0,855$
Настольные ролевые игры (Pathfinder, D&D)	2 (8,7)	1 (3,3)	$\chi^2 = 0,057$, $p = 0,812$
Чтение	6 (26,1)	11 (36,7)	$\chi^2 = 0,271$, $p = 0,602$
Чтение манги (японских комиксов)	18 (78,3)	29 (96,7)	$\chi^2 = 2,75$, $p = 0,097$
Художественное творчество (стихи, художественные зарисовки)	4 (17,4)	6 (20,0)	$\chi^2 = 1,28$, $p = 1,00$
Прослушивание музыки, вокал/игра на музыкальных инструментах	2 (8,7)	7 (23,3)	$\chi^2 = 1,08$, $p = 0,299$
Танцы	1 (4,3)	1 (3,3)	$\chi^2 = 2,51$, $p = 1,00$
Фотосъемка	2 (8,7)	0	$\chi^2 = 0,845$, $p = 0,358$
Растениеводство	1 (4,3)	1 (3,3)	$\chi^2 = 2,51$, $p = 1,00$
Рукоделие (шитье, вязание, бисероплетение)	5 (21,7)	13 (43,3)	$\chi^2 = 1,83$, $p = 0,176$
Спорт (плавание, лыжи, велосипед)	1 (4,3)	3 (10)	$\chi^2 = 0,061$, $p = 0,805$
Изучение иностранных языков (испанский, японский)	0	2 (6,7)	$\chi^2 = 0,286$, $p = 0,593$
Просмотр фильмов, сериалов	1 (4,3)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,932$, $p = 0,334$
Сила увлеченности западным медиаконтентом (диапазон шкалы: от -3 до +3)	1,0 ($SD = 1,48$)	1,27 ($SD = 1,74$)	$U = 285,0$

Первое впечатление от просмотра аниме

Для того чтобы лучше понять особенности восприятия аниме у девушек с разной степенью увлеченности аниме были проанализированы ответы на вопрос: «Какое первое впечатление произвело на вас аниме?» Нам было интересно посмотреть, отличалась ли реакция девушек из групп «отаку» и «не-отаку» при знакомстве с аниме как уникальным видом медиаконтента. В результате контент-анализа были выделены четыре типа впечатлений: положительное (респондентки отмечали, что аниме им понравилось, произвело сильное впечатление, вдохновляло, «привязывало внимание к экрану прочно от начала до конца»), смешанное (когда отмечались разнонаправленные реакции: с одной стороны, странно, непонятно, напугало, но было интересно и понравилось), нейтральное (воспринималось как обычный мультфильм) и отрицательное (не понравилось). Сравнение групп по частоте упоминания каждой категории не выявило значимых различий, положительное первое впечатление от просмотра аниме отметили 86,7 % респонденток в группе «отаку» и 65,2 % среди «не-отаку» (табл. 4).

Предпочитаемые жанры аниме

Анализ жанровых предпочтений показал, что в группе «отаку» респондентки чаще отмечали жанр *сёнэн* (56,7 %, $\chi^2 = 5,18$, $p = 0,023^*$). *Сёнэн* (в переводе с японского означает «мальчик, юноша») – это жанр аниме и манги, ориентированный преимущественно на мужскую подростковую и юношескую аудиторию. Согласно канону *сёнэн-аниме*, основным сюжетом данного жанра является взросление протагониста мужского пола, обладающего или наделенного необычайными свойствами или умениями, имеющего четкую цель, для достижения которой он применяет свои способности. Преодолевая внешние и внутренние препятствия, герой учится жизни, заводит друзей и постепенно взрослеет [Иванов, 2001]. Произведения данного жанра отличаются динамичным развитием сюжета, обилием юмора, акцентом на темах мужской дружбы, товарищества и соперничества в разных сферах жизни. Мужские персонажи, как правило, отличаются смелостью, уверенностью в себе, заботой о своих товарищах, никогда не унывают и не сдаются, упорно движутся к своей цели даже в безвыходной ситуации. Интересно, что 66,7 % респонденток в группе «отаку» отдают предпочтение мужским жанрам аниме (*сёнэн* и *сэйнэн* – жанр аниме и манги, рассчитанный на молодых мужчин от 18 лет и старше) и 10 % – *сёдзё* (жанр аниме для девушек от 18 до 20 лет). Как отметила одна из участниц, «иногда я смотрю... легкие комедии или милые романтические аниме. Но, опять-таки, в этих жанрах много клише, поэтому я в последнее время ориентируюсь на *сэйнэн* и приключения – эти жанры все еще создают уникальные шедевры». Среди жанров аниме по сеттингу между группами не было выявлено значимых различий: в группе «отаку» 50 % респонденток в качестве наиболее предпочитаемых жанров отметили экшен

Таблица 4

Частота категорий ответов на вопрос: «Какое первое впечатление произвело на Вас аниме?»

Кластер (категория)	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Положительное	Понравилось, так как это было чем-то новым, ярким и непривычным. Миядзакэ сразил меня рисовкой и интересным сюжетом. Очень красочное и эмоциональное, я никогда не видела такое сильное выра- жение эмоций до этого. Много фэнтези/фантастики и выглядело это в виде аниме гораздо естествен- нее, чем в кино. Сюжетная составляющая: многое из того, что я посмотрела, до сих пор не- возможно сравнить по сюжету с чем-то из кино. Аниме уникально в сравнении с другим медиаконтентом	15 (65,2)	26 (86,7)	$\chi^2 = 2,30,$ $p = 0,129$
	Не могу сказать, что оно сильно зацепило, там слишком много фансервиса, но история довольно интересная, да и музыка приятная. Было непонятно, но интересно. Для детского мозга сюжет был непонятным и странным, но когда Пононь превращала игрушечную лодку в большую и работающую..., а также вода, которая покрывала собой весь город, произвели невероятное впечатление.	3 (13)	5 (16,7)	$\chi^2 = 7,14,$ $p = 1,00$
	Восприняла как обычный мультфильм для детей Такой же мультсериал, как и все остальные, которые показывали по тв. Для меня это были обычные мультики	3 (13)	2 (6,7)	$\chi^2 = 0,098,$ $p = 0,754$
	Не понравилась рисовка Было очень странным	2 (8,7)	0	$\chi^2 = 0,845,$ $p = 0,358$

и приключения, 40 % драму и психологию, 36,7 % мистику, по 33,3 % повседневность, романтику и комедии; в группе «не-отаку» 39,1 % отдают предпочтение жанру повседневности, романтике, 30,4 % – научной фантастике, по 26,1 % – фэнтези, детективам и триллерам (см. табл. 5). В зарубежных исследованиях, проведенных на больших выборках аниме-фанатов, были выявлены схожие результаты по жанровым предпочтениям: наиболее популярными были жанры экшен и драмы, а наименее понравившимися – эротические жанры (хентай). Предпочтение жанров драмы, меха и хентая слабо коррелировало с чертами «темной триады» макевиализмом и психопатией, а фанаты с более сильным предпочтением драмы, меха и экшена оценили себя как более зрелых [Reysen et al., 2021].

Таблица 5

Частота категорий ответов на пункт
«Перечислите Ваши любимые жанры аниме»

Кластер (категория)	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Жанры аниме по целевой аудитории, %			
сёнэн	5 (21,7)	17 (56,7)	$\chi^2 = 5,18, p = 0,023^*$
сэйнэн	0	3 (10)	$\chi^2 = 0,925, p = 0,336$
сёдзё	2 (8,7)	3 (10)	$\chi^2 = 6,69, p = 1,00$
дзёсэй	1 (4,3)	0	$\chi^2 = 0,018, p = 0,893$
Жанры аниме по сеттингу			
экшен, приключения	5 (21,7)	15 (50)	$\chi^2 = 3,30, p = 0,069$
драма, психология	5 (21,7)	12 (40)	$\chi^2 = 1,24, p = 0,265$
повседневность, романтика	9 (39,1)	10 (33,3)	$\chi^2 = 0,022, p = 0,883$
меха	0	3,3	$\chi^2 = 6,07, p = 1,00$
эротические жанры	1 (4,3)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,932, p = 0,334$
комедия	3 (13)	10 (33,3)	$\chi^2 = 1,90, p = 0,168$
научная фантастика	7 (30,4)	4 (13,3)	$\chi^2 = 1,39, p = 0,238$
антиутопия	1 (4,3)	0	$\chi^2 = 0,018, p = 0,893$
фэнтези	6 (26,1)	8 (26,7)	$\chi^2 = 8,23, p = 1,00$
исекай	1 (4,3)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,932, p = 0,334$
детектив	6 (26,1)	9 (30)	$\chi^2 = 3,37, p = 0,995$
триллер	6 (26,1)	3 (10)	$\chi^2 = 1,38, p = 0,239$
хоррор	2 (8,7)	4 (13,3)	$\chi^2 = 0,008, p = 0,928$
мистика	4 (13)	10 (36,7)	$\chi^2 = 0,981, p = 0,322$
не разбираюсь в жанрах	3 (13)	0	$\chi^2 = 2,06, p = 0,151$

Предпочитаемые аниме

Анализ наиболее понравившихся аниме показал, что предпочтения всех участниц достаточно индивидуальны, большая часть названных аниме не повторялась, что, вероятно, связано с большим разнообразием японской анимации. В группе «отаку» 20 % респонденток в качестве наиболее понравившихся аниме назвали «Евангелион», а в группе «не-отаку» 21,74 % назвали фильмы студии Ghibli («Унесенные призраками», «Принцесса Мононоке», «Небесный замок Лапута», «Ходячий замок» и др.) (табл. 6).

Таблица 6

Частота упоминания наиболее предпочитаемых аниме

NOT (N = 23)		ОТ (N = 30)	
Название	Частота упоминаний, %	Название	Частота упоминаний, %
Аниме студии Ghibli (реж. Хаяо Миядзаки)	21,74	«Евангелион»	20
«Тетрадь смерти»	17,39	«Сэйлор Мун»	13,33
«Евангелион»	13,04	«Волейбол!!»	13,33
«Хеллсинг»	13,04	«Гинтама»	10
«Стальной алхимик»	8,7	«One Piece»	10
«Невероятные приключения ДжоДжо»	8,7	«Наруто»	10
«Блич»	8,7	«Атака титанов»	10
«Тёмный дворецкий»	8,7	«Охотник х Охотник»	10
«Моб Психо 100»	8,7	«Моя геройская академия»	10
«Врата Штейна»	8,7	Аниме студии Ghibli (реж. Хаяо Миядзаки)	3,33

Сравнение пересекающихся предпочтений не выявило значимых различий (табл. 7).

Таблица 7

Сравнение предпочитаемых аниме в группах «отаку» и «не-отаку»

Название	NOT (N = 23), N (%)	ОТ (N = 30), N (%)	Сравнение
Аниме студии Ghibli (реж. Хаяо Миядзаки)	5 (21,7)	1 (3,3)	$\chi^2 = 2,75$, $p = 0,097$
«Евангелион»	3 (13)	6 (20)	$\chi^2 = 0,09$, $p = 0,765$

Причины предпочтения аниме

Для исследования причин увлечения аниме респонденток попросили назвать наиболее предпочитаемые аниме (1–3 тайтла) и рассказать, что им в них нравится (в выразительных средствах и содержании). В результате контент-анализа были выделены семь категорий, сравнение групп «отаку» и «не-отаку» по частоте упоминания данных категорий не выявило значимых различий (табл. 8). В группе «отаку» большинство респонденток (90 %) в качестве причин предпочтения аниме отметили интерес к наблюдению за персонажами, 80 % назвали привлекательность визуальной составляющей и 76,7 % выделили ценностно-смысловое содержание. В группе «не-отаку» респондентки в равной степени отметили интерес к персонажам и их взаимоотношениям и к содержанию предпочитаемых аниме – 73,9 % упоминаний каждой категории, 60,9 % выделили особенности визуальных средств.

Таблица 8

Частота категорий ответов на вопрос:
«Что Вам нравится в любимых аниме?»

Категория	Краткое описание	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Визуальная составляющая	Особенности рисовки, цвет	14 (60,9)	24 (80,0)	$\chi^2 = 1,50$, $p = 0,221$
Анимация	Темп повествования	7 (30,4)	12 (40)	$\chi^2 = 0,186$, $p = 0,667$
Звуковая составляющая	Музыка, голос (озвучка) персонажей	3 (13,0)	11 (36,7)	$\chi^2 = 2,62$, $p = 0,105$
Персонажи	Дизайн, история персонажей, их взаимоотношения, связь с персонажами	17 (73,9)	27 (90,0)	$\chi^2 = 1,38$, $p = 0,239$
Атмосфера	Настроение, которое создает фильм	13 (56,5)	17 (56,7)	$\chi^2 = 0,00$, $p = 1,00$
Сюжет	Нарратив, история, сюжетная линия	9 (39,1)	12 (40)	$\chi^2 = 0,00$, $p = 1,00$
Содержание	Темы, идеи, смыслы, ценности	17 (73,9)	23 (76,7)	$\chi^2 = 3,21$, $p = 1,00$
Эмоциональный отклик	Катарсические переживания	2 (8,7)	6 (20)	$\chi^2 = 0,566$, $p = 0,452$

Далее, для того чтобы лучше понять содержательные характеристики выделенных категорий, внутри каждой категории были выделены подкатегории, подсчитывалась частота упоминания каждой подкатегории в обеих группах.

Таблица 9

Частота подкатегорий ответов на вопрос «Что Вам нравится в любимых аниме?»
(анализ категории «визуальная составляющая»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
1	2	3	4	5
<i>Необычная рисовка (символичность, иска- жение форм)</i>	В визуале люблю видеть что-то необычное: необычную рисовку, не- обычные цвета, необычные ракурсы. Мне нравится вайб «необычности» в тайгле, например рисовка. Рисовка там, конечно, невыразимо специфичная. Формы искажены	5 (21,7)	8 (26,7)	$\chi^2 = 0,001$, $p = 0,927$
<i>Старая рисовка (2D-графика, без спецэффектов)</i>	Я предпочитаю аниме с более старой рисовкой... не нравятся крутые спецэффекты. В старой рисовке все выглядело намного проще. А еще у многих старых аниме формат картинки 4:3 и он мне очень нравится. Современные широкие картинки вроде 21:9 меня очень сильно напрягают. Больше нравятся аниме с рисовкой до 2000-х... без очевидной 3D-гра- фики.	4 (17,4)	7 (23,3)	$\chi^2 = 0,035$, $p = 0,852$
<i>Красивая рисовка (проработанность, внимание к деталям)</i>	Прекрасная рисовка (кино анимейшн же делали). Визуал очень красивый. Произведения выполнены на высоком художественном уровне. В аниме часто уделяют большое внимание деталям и это, наверное, то, что меня очень привлекало. Проработанность заставляет восхищаться.	7 (30,4)	11 (36,7)	$\chi^2 = 0,033$ $p = 0,855$
<i>Цвет</i>		3 (13,04)	10 (33,3)	$\chi^2 = 1,90$, $p = 0,168$

Окончание табл. 9

1	2	3	4	5
яркие краски	Поражают своими обилием красок. В целом для меня аниме – это во многом цветотерапия... Чистые яркие краски просто бальзам на душу. ... яркое, броское.	2 (8,7)	6 (20)	$\chi^2 = 0,566$, $p = 0,452$
спокойные, приглу- шенные	Очень люблю аниме... за неторопливость и спокойные глубокие цвета. ...приглушенная затуманенность	2 (8,7)	1 (3,3)	$\chi^2 = 0,057$, $p = 0,812$
необычные	Цвета странные... необычные цвета.	1 (4,3)	1 (3,3)	$\chi^2 = 2,51$, $p = 1,00$

Сравнение групп «отаку» и «не-отаку» по частоте упоминания подкатегорий также не выявило статистически значимых различий.

Визуальная составляющая

В визуальной составляющей респондентки обеих групп отмечали красивую рисовку, проработанность, внимание к деталям (36,7 % у «отаку» и 30,4 % у «не-отаку»), яркие цвета (33,3 % у «отаку» и 13,04 % у «не-отаку») и необычность (простоту, символичность) рисовки (26,7 % упоминаний в группе «отаку» и 21,7 % среди «не-отаку»). Интересно, что часть респонденток отдельно отмечала приоритет старого типа рисовки с использованием 2D-графики и отсутствием спецэффектов (23,3 % у «отаку» и 17,4 % у «не-отаку») (табл. 9).

Анимация

Предпочтение динамичности анимации отметили 20 % в группе «отаку» и 21,7 % среди «не-отаку», в то время как размеренность только 6,7 % в группе «отаку», 4,3 % среди «не-отаку» (табл. 10).

Таблица 10

Частота подкатегорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?»
(анализ категории «анимация»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
<i>Динамичность</i>	Динамичное Нравится из-за большого количества экшена	5 (21,7)	6 (20,0)	$\chi^2 = 2,92$, $p = 1,00$
<i>Размеренность</i>	Неторопливое. Повествование...: не слишком медленно и не слишком быстро, размеренно	1 (4,3)	2 (6,7)	$\chi^2 = 0,00$ $p = 1,00$

Звуковая составляющая

Важность музыкального сопровождения для глубины эстетического воздействия аниме, создания атмосферы отметили 33,3 % респонденток в группе «отаку» и 13 % в группе «не-отаку». Также респондентки из группы «отаку» выделяли особенности оригинальной озвучки персонажей: гармоничность японских голосов, некоторые отмечали, что после первого знакомства с аниме их удивила озвучка и с тех пор они смотрят аниме только с субтитрами (табл. 11).

Таблица 11

Частота подкатегорий ответов на вопрос:
 «Что Вам нравится в любимых аниме?»
 (анализ категории «звуковая составляющая»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Музыка	Музыка потрясающая... Когда я слышу осты отту- да, меня мгновенно бросает в прошлое. Очень классный саундтрек, опенинги от любимой груп- пы. Важна музыка	3 (13,0)	10 (33,3)	$\chi^2 = 1,90$, $p = 0,168$
Озвучка (сейю)	Нравятся оригинальные японские голоса и их гармо- ничность, ... озвучка сейю	0	5 (16,7)	$\chi^2 = 2,51$, $p = 0,113$

Персонажи

Среди характеристик персонажей респондентки обеих групп отмечали необычность, яркость (харизматичность) аниме-персонажей (причем как главных, так и второстепенных) (26,7 % в группе «отаку» и 21,7 % в группе «не-отаку»), проработанность дизайна и личностных особенностей и длительное раскрытие истории каждого персонажа (26,7 % в группе «отаку» и 17,4 % в группе «не-отаку») (табл. 12), благодаря чему возрастает способность чувствовать связь с персонажем (60 % в группе «отаку», 52,2 % – у «не-отаку») (табл. 13).

Анализ подкатегории «связь с персонажем» показал, что в группе «отаку» 20 % респонденток отметили наличие парасоциальных отношений с предпочитаемыми персонажами (восприятие персонажа как романтического партнера, родительской фигуры) (см. табл. 13).

Атмосфера

Анализ особенностей атмосферы, возникающей при восприятии предпочитаемых аниме, показал, что респондентки в группе «отаку» с одинаковой частотой отмечали уютную атмосферу повседневности и веселую атмосферу – по 30 % упоминаний (как заметила одна из участниц, «серьезности и проблем мне и в жизни хватает, а в аниме мне это не нужно»). Респондентки группы «не-отаку» также отмечали комедийную атмосферу их любимых аниме (21,7 %), а также загадочную, нагнетающую атмосферу, свойственную детективному жанру, триллерам и хоррорам. В обеих группах отмечалась ат-

Таблица 12

Частота подкатегорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?» (анализ категорий «персонажи»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Необычные (яркие, оригинальные)	В аниме меня больше всего интересуют персонажи, они такие необычные и интересные, ... много ярких неклишированных персонажей. Харизматичные главные и второстепенные персонажи привлекают внимание и являются ключевым фактором наравне с сюжетом при выборе тайтла	5 (21,7)	8 (26,7)	$\chi^2 = 0,01$, $p = 0,927$
Проработанность (история, раскрытие)	Самое главное, персонажи, их развитие по сюжету. Проработанные персонажи, от их личностей до внешних характеристик, за которыми интересно наблюдать, либо размышлять об их опыте, характерах или мировоззрении. Много проработанных героев, которым легко сопереживать. Прописанность персонажей (включая работу сейю)	4 (17,4)	8 (26,7)	$\chi^2 = 0,22$, $p = 0,639$
Внешность	Нравится красивый дизайн персонажей, например бисёнены. Во многом определило мой любимый типаж персонажей	2 (8,7)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,194$, $p = 0,66$
Неидеальные (похожие на настоящих)	Очень понравились похожие на настоящих по поведению запоминающиеся персонажи. Мне нравится, когда персонажей не показывают идеальными людьми, которые не знают что такое злость, отчаяние и другие негативные эмоции, ... когда персонажи неидеальны, т. е. банально могут трусить и пр.	2 (8,7)	4 (13,3)	$\chi^2 = 0,01$, $p = 0,928$
Взаимоотношения персонажей	Максимально краткий ответ – во всех своих любимых тайтлах я больше наблюдаю за персонажами, чем за сюжетом... Мне больше нравится наблюдать за процессом и взаимодействием всех этих невыразимо ярких личностей	5 (21,7)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,013$, $p = 0,910$

Таблица 13
Частота подкатегорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?» (анализ категории «персонажи»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Связь с персонажем		12 (52,2)	18 (60,0)	$\chi^2 = 0,084$, $p = 0,772$
Желаемая идентификация	Мне нравится наблюдать за ростом главных героев. Они стараются и это заставляет и меня двигаться вперёд. Каждый раз, когда герой, в существование которых начинаешь сам верить, преодолевают сложные препятствия и проблемы, начинаю думать, что и я так смогу	4 (17,4)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,00$, $p = 1,00$
Сходство	Кинокружок и многие другие аниме, связанные с рисованием, мне близки как человеку, который тоже увлекается процессом создания артов. Чувствую себя ближе к истории, когда главная героиня имеет социальную неловкость и желание уйти из реальности в Интернет	2 (8,7)	4 (13,3)	$\chi^2 = 0,01$ $p = 0,928$
Сопереживание	Причём, несмотря на выдуманность мира, его собственные правила и причуды, в происходящее охотно веришь и за героев порой переживаешь больше, чем за себя. Проявление спектра эмоций заставляет сопереживать персонажам, и это то, что меня цепляет	4 (17,4)	3 (10,0)	$\chi^2 = 0,143$, $p = 0,705$
Парасоциальные отношения	...я люблю их так давно, что они мне уже как родные. Наруто заменил мне отца	2 (8,7)	6 (20,0)	$\chi^2 = 0,566$, $p = 0,452$

Таблица 14

Частота подкатегорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?» (анализ категории «атмосфера»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Необычная	Вайб необычности; сюрреалистичный стиль мне по душе; это что-то необычно безумное; мне больше всего нравится абсурдность и хаотичность происходящего	4 (17,4)	7 (23,3)	$\chi^2 = 0,035$, $p = 0,852$
Уютная, теплая, романтическая	Ламповая атмосфера. Максимально приятно смотреть аниме с непринуждённой атмосферой. Порой мне нравится смотреть на что-то обычное... Люблю, когда уделяют внимание спокойным сценам, где герои ведут себя как настоящие люди, а не просто карикатурные персонажи. Нет чернухи, цинизма ради цинизма. Атмосфера... очень трогательная, возможно милая...	4 (17,4)	9 (30,0)	$\chi^2 = 0,541$, $p = 0,462$
Загадочная, нагнетающая, дарковая	В ангеле все запутанно и в основном ты сидишь в предвкушении. Часто люблю что-то гнетущее, напрягающее и заставляющее думать. Нравятся загадки, задаваемые по ходу истории и их раскрытие (или необходимость додумывать самим)	6 (26,1)	6 (20,0)	$\chi^2 = 0,038$ $p = 0,846$
Драма, меланхолия, тоска, рефлексия	Мне кажется, в моих любимых тайтлах можно проследить временами тоскливое и задумчивое повествование; где можно подумать. Люблю меланхоличные произведения. Тягостно чувство безнадеги; стоит включить Еву, и ты сразу погружаешься в эту упадническую атмосферу.	4 (17,4)	4 (13,3)	$\chi^2 =$ $p =$
Веселая, забавные моменты, юмор	Комедийность; веселое; забавные моменты; оригинальный японский юмор	5 (21,7)	9 (30,0)	$\chi^2 = 4,80$, $p = 0,983$

мосфера сюрреалистичности, абсурдности, хаотичности, иногда граничащая с безумием (23,3 % в группе «отаку») и 17,4 % в группе «не-отаку») (табл. 14).

Сюжет

В сюжете респондентки обеих групп отмечали неожиданные сюжетные повороты (40 % в группе «отаку» и 39,1 % в группе «не-отаку») (табл. 15).

Таблица 15

Частота подкатегорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?»
(анализ категории «сюжет»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Необычность	Я в буквальном смысле была в шоке от каждого сюжетного поворота в этом произведении. Люблю нестандартный подход к повествованию, нетривиальные сюжетные тропы. В жюже мне больше всего нравится реально неожиданные сюжетные повороты	9 (39,1)	12 (40)	$\chi^2 = 0,00$, $p = 1,00$

Смысловое содержание

Респондентки обеих групп в равной степени отмечают, что в предпочитаемых ими аниме раскрываются серьезные темы, философские, мировоззренческие и психологические вопросы: о смысле жизни, о людях и их месте в обществе и виртуальной реальности, о технологиях будущего (33,3 % в группе «отаку» и 30,4 % в группе «не-отаку»), при этом подчеркиваются необычные идеи, которые предлагаются в аниме (например, «серая мораль», идеи о хикикомори). Большая часть респонденток (76,7 % в группе «отаку» и 52,2 % в группе «не-отаку») отмечает близость ценностных ориентаций, которыми руководствуются персонажи аниме: целеустремленность (упорство в достижении своей цели, мечты), дружба (преданность), альтруизм (жертвенность) и универсализм (бережное отношение к природе и всему живому) (табл. 16).

Эмоциональный отклик

Также в качестве одной из причин предпочтения аниме респондентки обеих групп отметили, что аниме помогает пережить положительные эмо-

Таблица 16

Частота подкатегорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?» (анализ категории «смысловое содержание»)

Подкатегории	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
1	2	3	4	5
Серьезные темы (философия, мораль, психология)	Поднимают философские темы, рассуждают над фундаментальными вопросами о жизни, о технологиях будущего, о людях и их месте в социуме, в Интернете, об их значимости для других и для самих себя. Персонажи находятся на грани жизни и смерти. Обигрываются серьезные темы. В Еве раскрывается тема смысла жизни.	7 (30,4)	10 (33,3)	$\chi^2 = 1,71$, $p = 1,00$
Необычные идеи		6 (26,1)	5 (16,7)	$\chi^2 = 0,246$, $p = 0,620$
Серая мораль	...о том, что мир не делится только на черное и белое	4 (17,4)	2 (6,7)	$\chi^2 = 0,615$, $p = 0,433$
Отчуждение от общества	Привлекают идеи о хикикомори	1 (4,3)	3 (10,0)	$\chi^2 = 0,061$, $p = 0,805$
Отношение полов	Я нахожу это аниме феминистичным (с оговорами), что необычно для аниме в целом, а потому подкупило.	1 (4,3)	0	$\chi^2 = 0,018$ $p = 0,893$
Культура Японии	Мне нравится культура региона; околорелигиозные сюжеты	2 (8,7)	1 (3,3)	$\chi^2 = 0,057$ $p = 0,812$
Ценности		12 (52,2)	23 (76,7)	$\chi^2 = 2,48$ $p = 0,116$
Целеустремленность	Самый главный посыл – никогда не сдаваться, очень мотивирует и придает силы	4 (17,4)	7 (23,3)	$\chi^2 = 0,035$ $p = 0,852$

Окончание табл. 16

1	2	3	4	5
<i>Доброта</i>	Общая идея – это эдакое человеколюбие. ... Также здесь нет чернухи, цинизма ради цинизма; искренность, жертвенность	3 (13,0)	1 (3,3)	$\chi^2 = 0,643$, $p = 0,423$
<i>Универсализм</i>	Призывает бережно относиться к тому, что вокруг нас	1 (4,3)	1 (3,3)	$\chi^2 = 2,51$, $p = 1,00$
<i>Дружба, преданность, семья</i>	Очень ценю тему человеческих взаимодействий, но не любви в романтическом плане, а дружбу/восхищение/преданность. Одной из главных вещей, которые меня интересуют в аниме, является наличие «семейных уз». То, как совершенно незнакомые люди, к концу повествования становятся буквально семьей. И в каждом из моих любимых аниме это есть.	3 (13,0)	11 (36,7)	$\chi^2 = 2,62$, $p = 0,105$
<i>Любовь</i>	Мне близки темы любви..., потому что у меня в жизни такой роскоши нет	2 (8,7)	3 (10)	$\chi^2 = 6,69$, $p = 1,00$

ции, которых им не хватает в жизни, получить эмоциональную поддержку (табл. 17).

Таблица 17

Частота категорий ответов на вопрос: «Что Вам нравится в любимых аниме?»
(анализ категории «эмоциональный отклик»)

Категория	Примеры ответов	НОТ (N = 23)	ОТ (N = 30)	Сравнение
Положительные эмоции, поддержка	Больше всего мне нравится, какие эмоции они вызывают. Фильмы Хаяо Миядзаки вообще всю душу выворачивают. Во взрослом возрасте тоже пересматриваю, когда не хватает эмоционального ресурса жить. «Студия Гибли» дарит надежду. Атмосфера, музыка, изображение и взаимоотношения героев такие, что хочется плакать от того, какое все невыразимо прекрасное. Чувствую себя живой. Без шуток и приукрашивания, «Гинтама» – единственное, на чем удерживается мое психологическое состояние	2 (8,7)	6 (20)	$\chi^2 = 0,566$, $p = 0,452$

Выводы и заключение

Обобщая результаты проведенного исследования, можно заключить, что сравниваемые нами группы поклонниц аниме «отаку» и «не-отаку» не различаются по содержательным аспектам интереса к аниме.

В качестве причин предпочтения аниме девушки обеих групп отмечали необычность аниме, его уникальность по сравнению с другими видами медиаконтента. Подкатегория «необычность» прослеживалась практически во всех выделенных категориях: в визуальной составляющей (необычная рисовка, необычные цвета, необычные ракурсы), в образах персонажей (необычные, яркие, харизматичные персонажи, неидеальные, похожие на обычных людей, разделяющие немейнстримные идеи), в необычной (сюрреалистичной) атмосфере, в непредсказуемых сюжетных поворотах и обращении к серьезным темам, не свойственным обычной мультипликации (сопоставимые по проблематике с серьезной классической литературой).

Из всех выделенных категорий обращает на себя внимание частота упоминания категории «персонажи», в частности, подкатегории «связь с персонажем» (желаемая идентификация, сходство, сопереживание и парасоциальные отношения). Поскольку в категории «содержания» большая часть респондентов выделяли подкатегорию ценностей (особое представление о дружбе, близкое к понятию семьи), а при описании эмоционального отклика встречались такие ответы, как «мне близки темы любви и дружбы, потому что у меня в жизни такой роскоши нет, потому мне хочется, чтобы хотя бы у ребят на экране все было хорошо», можно предположить, что аниме ввиду его эмоциональной направленности позволяет погрузиться в мир эмоциональных отношений и пережить положительные эмоции, эмоциональную поддержку, которой не хватает в жизни. Интересно, что согласно результатам зарубежных исследований связь с любимым персонажем включает три фактора: идентификацию с персонажем, ощущаемое сходство с персонажем и романтический интерес к персонажу [Reysen et al., 2020], причем отаку по сравнению с аниме-фанатами, не считающими себя отаку, набрали значимо высокие баллы по показателю идентификации, чем не-отаку. Это говорит о том, что отаку сильнее отождествляют себя со своими любимыми персонажами аниме и, следовательно, чувствуют сильную связь с ними [Reysen et al., 2022]. В нашем исследовании мы не получили значимых различий по этому показателю, но, возможно, это связано с ограничениями исследовательской процедуры – сравнивались не большие по объему выборки. Представляется интересным в будущих исследованиях сосредоточиться на исследовании категории «связь с персонажем» у фанатов аниме.

Таким образом, результаты нашего исследования показали, что в содержательных аспектах увлеченности аниме девушки отаку и не-отаку не различаются, что согласуется с результатами зарубежных исследований [Reysen et al., 2022]. Выявленные различия относились только к силе, интенсивности и формам выражения фанатского интереса. Девушки отаку больше времени посвящают просмотру аниме, чаще посещают аниме-конвенции и занимаются фан-творчеством. Отдельные ответы респонденток из группы отаку позволяют предположить, что чрезмерная увлеченность аниме может быть проблемой для социально-психологической адаптации. Однако анализ социально-демографических характеристик не подтверждает это предположение, как отмечали некоторые участницы, увлечение аниме позволило им определиться в выборе профессии (назывались профессии художника-иллюстратора, графического дизайнера). Таким образом, можно полагать, что, по крайней мере, в отдельных случаях увлечение аниме может способствовать социально-психологической адаптации, что требует дальнейшего изучения.

Список литературы

Иванов Б. Введение в японскую анимацию. 2-е изд., испр. и доп. М.: Б.И., 2001.

Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Вост. лит., 2012.

Нейпир С. От «Акиры» до «Ходячего замка». Как японская анимация перевернула мировой кинематограф. М.: Эксмо, 2022.

Скворцова Е. Л. Японская эстетика XX века. Антология. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2021.

Furlong A. The Japanese hikikomori phenomenon: Acute social withdrawal among young people // *The Sociological Review*. 2008. Vol. 56. P. 309–325.

Hsieh H.-F., Shannon, S. E. Three Approaches to Qualitative Content Analysis // *Qualitative Health Research*. 2005. Vol. 15 (9). P. 1277–1288.

Kato T. A., Kanba S., & Teo A. R. Defining pathological social withdrawal: Proposed diagnostic criteria for hikikomori // *World Psychiatry*. 2020. Vol. 19 (1). P. 116–117.

Reysen S., Plante C. N., Chadborn D., Roberts, S. E., Gerbasi K. C., Miller J., Gamboa A., & Ray A. A brief report on the prevalence of self-reported mood disorders, anxiety disorders, attention-deficit/hyperactivity disorder, and autism spectrum disorder in anime, brony, and furry fandoms // *The Phoenix Papers*. 2018. Vol. 3 (2). P. 64–75.

Reysen S., Plante C. N., Chadborn D., Roberts S. E., & Gerbasi K. Transported to another world: The psychology of anime fans. International Anime Research Project. Texas, 2021.

Reysen S., Plante C. N., Roberts S. E., & Gerbasi K. C. Sex differences in parasocial connection to favorite anime characters: A multifactor approach // *The Phoenix Papers*. 2020. Vol. 4 (2). P. 72–92.

Reysen S., Plante C. N., Roberts S. E., & Gerbasi K. C. Empirically testing the veracity of otaku stereotypes // *The Phoenix Papers*. 2022. Vol. 5 (1). P. 210–233.

References

Furlong, A. (2008) The Japanese hikikomori phenomenon: Acute social withdrawal among young people. *The Sociological Review*. Vol. 56. P. 309–325.

Ivanov, B. Vvedenie v japonskuju animaciju. 2-e izdanie, ispravlennoe i dopolnennoe. Moscow. B.I. (In Russ.)

Katasonova, E. L. (2012) Japoncy v real'nom i virtual'nom mirah: ocherki sovremennoj japonskoj massovoj kul'tury. Moscow, Vost. lit. (In Russ.)

Kato, T. A., Kanba, S., Teo, A. R. (2020) Defining pathological social withdrawal: Proposed diagnostic criteria for hikikomori. *World Psychiatry*. Vol. 19 (1). P. 116–117.

Neypir, S. (2022) Ot «Akiry» do «Hodjachego zamka». Kak japonskaja animacija perevernula mirovoj kinematograf. Moscow, Jeksmo. (In Russ.)

Reysen, S., Plante, C. N., Chadborn, D., Roberts, S. E., Gerbasi, K. C., Miller, J., Gamboa, A., Ray, A. (2018) A brief report on the prevalence of self-reported mood disorders, anxiety disorders, attention-deficit/hyperactivity disorder, and

autism spectrum disorder in anime, brony, and furry fandoms. *The Phoenix Papers*. Vol. 3 (2). P. 64–75.

Reysen, S., Plante, C. N., Chadborn, D., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. (2021) Transported to another world: The psychology of anime fans. International Anime Research Project. Texas.

Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, S. E., & Gerbasi, K. C. (2022) Empirically testing the veracity of otaku stereotypes. *The Phoenix Papers*. Vol. 5(1). P. 210–233.

Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, S. E., Gerbasi, K. C. (2020) Sex differences in parasocial connection to favorite anime characters: A multifactor approach. *The Phoenix Papers*. Vol. 4(2). P. 72–92.

Skvorcova, E. L. (2021) Japonskaja jestetika XX veka. Antologija. Moscow; Saint Petersburg, Centr humanitarnyh iniciativ. (In Russ.)

Сведения об авторах

Лякина Яна Сергеевна, ведущий психолог, старший преподаватель кафедры клинической психологии факультета медицины и психологии им. В. Зельмана Института медицины и медицинских технологий Новосибирского государственного университета
Scopus AuthorID: 58885095200
RSCI AuthorID: 1043029

Гололобова Полина Владимировна, магистрант факультета подготовки кадров высшей квалификации по направлению «Дизайн» Новосибирского государственного университета архитектуры, дизайна и искусств им. А. Д. Крячкова

Information about the Authors

Yana S. Lyakina, Lead Psychologist, Senior Lecturer of the Chair of Clinical Psychology at the V. Zelman Department of Medicine and Psychology, Institute of Medicine and Medical Technologies of Novosibirsk State University
Scopus AuthorID: 58885095200
RSCI AuthorID: 1043029

Polina V. Gololobova, Master's Student of the Faculty of Training of Highly Qualified Personnel in the Design direction of the Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts named after A. D. Kryachkov

Материал поступил в редколлегию 31.10.2024
The article was submitted 31.10.2024