

УДК 37.015:791.228

DOI: 10.26140/anip-2020-0901-0072

**ЯПОНСКОЕ АНИМЕ: ИССЛЕДОВАНИЕ ЕГО ВЛИЯНИЯ НА ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ  
ЗДОРОВЬЕ ШКОЛЬНИКОВ И СТУДЕНТОВ МЛАДШИХ КУРСОВ  
ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ РОССИИ**

© 2020

AuthorID: 591060

SPIN: 8318-3721

ResearcherID: T-2071-2019

ORCID: 0000-0001-8620-8387

**Шишкина Екатерина Викторовна**, кандидат филологических наук, старший преподаватель  
кафедры иностранных языков с курсом латинского языка

*Волгоградский государственный медицинский университет*

*(400131, Россия, Волгоград, площадь Павших Борцов, 1, e-mail: e.w.shishkina@gmail.com)*

**Зотова Светлана Вячеславовна**, студентка Института иностранных языков

*Волгоградский государственный социально-педагогический университет*

*(400066, Россия, Волгоград, проспект Ленина, 27, e-mail: severussnape015@gmail.com)*

AuthorID: 463585

SPIN: 9293-0940

**Хавронина Вера Николаевна**, кандидат технических наук, доцент кафедры «Физика»

*Волгоградский государственный аграрный университет*

*(400002, Россия, Волгоград, Университетский проспект, 26, e-mail: venus61@mail.ru)*

AuthorID: 525844

SPIN: 7981-5040

**Зотов Вячеслав Михайлович**, кандидат технических наук, доцент кафедры «Физика»

*Волгоградский государственный аграрный университет*

*(400002, Россия, Волгоград, Университетский проспект, 26, e-mail: zvmittn@yandex.ru)*

**Аннотация.** В середине 20-го века японское аниме было признано как самостоятельное направление в мультипликации. Для него характерна особая манера отрисовки персонажей и фонов, насыщенность японской мифологией, умиротворенность дзен-буддизма. Поначалу аниме развивалось лишь как мультипликационное искусство для детей – *кодомо*. Со временем японская анимация создаёт фильмы развлекательного характера – *сёнен*, *сёдзё*, *фэнтези*. Эти жанры предназначены в основном для подростков – юношей и девушек 12-16 лет. Появляются так же аниме серьёзного направления – *хёндай*, *сэйнэн*, *дзёсэй*, рассчитанные на взрослых зрителей, с содержанием элементов психологии, сатиры, эротики, с более реалистичным и, порой, мрачным развитием сюжета и трагическим финалом. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей. Аниме стали делать, ориентируясь на зрителей разных возрастов и полов. Появляются «семейные» мультфильмы, телевизионные сериалы, полнометражные фильмы. Именно многогранность японского аниме является причиной его широкой распространённости в мире, в том числе и в России. Но отношение к нему неоднозначно: наряду с ростом популярности аниме за пределами Японии, растёт и число противников этого жанра мультипликации. Наиболее серьёзную критику вызывает чрезмерное, по мнению многих экспертов, количество насилия и эротики в аниме, а также неадекватное поведение людей, увлекающихся просмотром и коллекционированием аниме, выливающееся порой в патологические формы (уход от реальности, агрессивность, близкая к наркотической зависимости). Исследования показывают, что главной причиной столь разного отношения к японской мультипликации в жанре аниме является несоблюдение возрастных и национально-культурных ограничений. Проведённое анкетирование позволяет оценить влияние аниме на психологическое здоровье школьников и студентов младших курсов ВУЗов России. В зависимости от возраста от 70% до 90% смотрящих аниме, относятся к нему как к очередному развлечению; от 10% до 30% – серьёзно относятся к аниме, и это, в основном, дети младшего и среднего школьного возраста. При этом от 67% до 95% из них не разбираются в жанрах аниме и могут смотреть то, что не соответствует их возрасту. Поэтому наставникам и родителям очень важно выбирать жанр, ориентируясь на возраст и предпочтения ребёнка. Некомпетентно выбранная мультипликация может привести к нарушению психики ребёнка, стрессу и прочим отрицательным эффектам. В тоже время, правильно подобранный жанр способствует эмоциональному и творческому развитию, формированию личности и жизненной позиции, закреплению системы моральных ценностей. Ведь, несмотря на различия в культуре, русским и японским детям одинаково необходимы понятия о добре, дружбе, преданности и любви.

**Ключевые слова:** мультипликация, аниме, жанровая направленность, мифология и философия Японии, сказка, приключение, фэнтези, насилие, эротика, зависимость, агрессивность, возрастные ограничения, психическое здоровье детей, ответственность родителей, моральные ценности.

**JAPANESE ANIME: RESEARCH OF ITS INFLUENCE ON THE PSYCHOLOGICAL HEALTH  
OF SCHOOLCHILDREN AND STUDENTS OF JUNIOR COURSES OF HIGHER  
EDUCATIONAL INSTITUTIONS OF RUSSIA**

© 2020

**Shishkina Ekaterina Viktorovna**, candidate of Philological Sciences, senior lecturer  
of department of foreign languages with a Latin language course

*Volgograd State Medical University*

*(400131, Russia, Volgograd, Pl. Pavshikh Bortsov 1, e-mail: e.w.shishkina@gmail.com)*

**Zotova Svetlana Vyacheslavovna**, student of the institute

*of foreign languages*

*Volgograd State Social and Pedagogical University*

*(400066, Russia, Volgograd, Prospekt Lenina 27, e-mail: severussnape015@gmail.com)*

**Khavronina Vera Nikolaevna**, candidate of Technical Sciences, associate professor  
of the Department of Physics

*Volgograd State Agrarian University*

*(400002, Universitetskiy prospekt 26, Russia, e-mail: venus61@mail.ru)*

**Zotov Vyacheslav Mikhailovich**, candidate of Technical Sciences, associate professor  
of the Department of Physics  
*Volgograd State Agrarian University*  
(400002, Russia, Volgograd, Universitetskiy prospekt 26, e-mail: zvmtn@yandex.ru)

**Abstract.** In the mid-20th century Japanese anime was recognized as an independent direction in animation. It is characterized by a special manner of rendering characters and backgrounds, the saturation of Japanese mythology, the tranquility of Zen Buddhism. At first, anime developed only as a cartoon art for children - children's anime and manga. Over time, Japanese animation creates films of an entertaining nature - shōnen manga, shojo manga, fantasy. These genres are intended mainly for teenagers - boys and girls between 12-16 years old. There are also animes of a serious direction - hentai, seinen manga, josei manga designed for adult viewers, with the content of elements of psychology, satire, eroticism with a more realistic and sometimes gloomy plot development and a tragic ending. Plots can describe many characters, differ in a variety of places and eras, genres and styles. They began to do anime, focusing on viewers of different ages and genders. "Family" cartoons, television series, and feature films appear. It is the versatility of Japanese anime that is the cause of its widespread use in the world, including in Russia. But the attitude towards it is ambiguous: along with the growing popularity of anime outside of Japan, the number of opponents of this animation genre is also growing. The most serious criticism is caused by excessive, according to many experts, the amount of violence and erotica in the anime, as well as inadequate behavior of people who are fond of watching and collecting anime, sometimes resulting in pathological forms (avoiding reality, aggressiveness, close to drug dependence). Studies show that the main reason for such a different attitude to Japanese animation in the anime genre is the lack of observance of age and national-cultural restrictions. The questionnaire conducted allows us to assess the impact of anime on the psychological health of schoolchildren and junior students of Russian universities: from 70 to 90% of people watching anime treat it as another entertainment; from 10 to 30% - takes anime seriously, and these are mainly children of primary and secondary school age. At the same time, from 67 to 95% of them do not understand the genres of anime and therefore can watch something that does not correspond to their age. Therefore, it is very important to choose a genre, focusing on the age and preferences of the child. An incompetent animation can lead to a violation of the psyche of the child, stress and other negative effects. At the same time, a correctly selected genre promotes emotional and creative development, the formation of a personality and life position, and the consolidation of a moral value system. Indeed, despite the differences in culture, Russian and Japanese children equally need the concepts of kindness, friendship, devotion and love.

**Keywords:** animation, anime, genre orientation, mythology and philosophy of Japan, fairy tale, adventure, fantasy, violence, eroticism, dependence, aggressiveness, age restrictions, children's mental health, parental responsibility, moral values.

*Постановка проблемы в общем виде.* Аниме — это японская анимация, с характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей и предназначено, в большей части, на подростковую и взрослую аудитории. Издаётся в форме телевизионных сериалов и фильмов. Во многом за счёт этого оно имеет высокую популярность в мире [1].

Отношение к японской анимации неоднозначно: параллельно росту популярности аниме за пределами Японии, растёт и число противников этого жанра мультипликации. Наиболее серьёзную критику вызывает чрезмерное, по мнению многих экспертов, количество насилия и эротики в аниме, неадекватное поведение людей, увлекающихся просмотром и коллекционированием аниме, выходящее порой в патологические формы (уход от реальности, агрессивность, близкая к наркотической зависимости). В связи с этим, во многих европейских странах и США японская мультипликационная продукция проходит предварительную оценку с определением возрастной аудитории [2]. Иногда, с целью уменьшить возрастную планку, издатель или прокатчик вырезает из произведения слишком откровенные или жестокие кадры.

В чём же причина столь разного отношения к японской мультипликации в жанре аниме? И как влияет сей жанр на психологическое здоровье детей и подростков различного возраста?

*Анализ последних исследований и публикаций.* Для ответа на поставленные вопросы познакомимся с историей возникновения аниме, и какие цели и задачи решал данный жанр в рамках японской культуры.

Аниме, как самостоятельное направление в мультипликации возникло в 1958 году, когда оно было официально признано как искусство 20-го века [3]. Его история корнями уходит к началу 20-го столетия, когда японцы стали проявлять заметный интерес к иностранным технологиям создания анимационных фильмов. В основе аниме, как правило, лежит манга (японские комиксы), по которым обычно и делаются аниме, причём часто, с поразительной точностью сохраняя отрисовку манги. Поначалу аниме развивалось лишь как заимствованное

у Запада мультипликационное искусство для детей. Со временем из детских мультипликационных фильмов японская анимация превратилась в культуру, производящую разнообразные произведения, как серьёзные, так и развлекательного характера. Аниме становилось все более самобытным, развивались его специфические жанры. Аниме стали делать, ориентируясь на зрителей разных возрастов и полов. Появляются «семейные» мультфильмы. Каждый вид аниме имеет свои характерные особенности в прорисовке, характере и поведках персонажей, фоновой музыке и прочем. Характерные черты аниме-персонажей — это широко распахнутые, бездонные глаза, нос часто даже не рисуется, рот небольшой, как правило, характерные причёски, и другие элементы, не встречающиеся больше ни в одной анимации из других стран. Японский кинематограф включает в себя умиротворенность дзен-буддизма, его созерцательную основу. И, конечно, в любом фильме или мультфильме японцы стараются воздать уважение и тем божествам или духам, которым они поклоняются. В этом заключается главная эстетическая линия японского кинематографа: в познании жизни простых людей через призму мифологических и философских знаний этого народа [3].

Именно многогранность японского аниме является причиной его мультинациональной известности, в том числе и в России. История аниме в России насчитывает около 40 лет. И она берет своё начало ещё в СССР, где анимация и кино капиталистических стран жёстко отбирались по идеологическим, экономическим и эстетическим критериям, и лишь немногие фильмы были выпущены в прокат. Такое исключение было сделано и для некоторых японских анимационных фильмов [4]. Назовём некоторые из них:

- «Корабль-призрак» («Sora Tobu Yureisen») — это одно из первых аниме, попавших в советский кинопрокат. Он был озвучен студией «Союзмультфильм».
- «Принц Севера» — в советском прокате шёл под названиями «Солнечный принц Хорс». По манере рисования этот мультфильм похож на старые советские мультфильмы.
- «Кот в сапогах» — первая часть трилогии оключениях кота Перро и его друзей. Фильм сделан по

мотивам сказки Шарля Перро «Кот в сапогах». Фильм был дублирован на киностудии «Союзмультфильм». Он бил рекорды посещаемости в кинотеатрах СССР и даже получил приз на Московском кинофестивале.

При этом советский зритель имел возможность ознакомиться не только с произведениями японского кинематографа, но и с мультипликацией, созданной совместной работой советских и японских киностудий. В русско-японском союзе были созданы такие мультфильмы, как:

- «Двенадцать месяцев» - фильм, производством которого занималась японская компания «Toei Animation» совместно со студией «Союзмультфильм».

- «Приключения пингвинёнка Лоло» - мультипликационная трилогия, созданная совместно советскими студиями «Союзмультфильм» и «Совинфильм», и японскими компаниями «Лайфвок Корпорейшн» и «Аист Корпорейшн». Этот проект демонстрировался не только в Советском Союзе, но и на Западе.

Кроме того, известный детский писатель Хаяо Миядзаки во многих своих интервью упоминает о том, что на его творчество оказали влияние русские народные сказки и старые советские анимационные фильмы.

Первые аниме-фильмы породили как множество поклонников, так называемые «анимешники», так и множество противников аниме в целом.

Поклонники аниме создали свою субкультуру. Распознать анимешника сложно. В отличие от представителя других субкультур, он часто не проявляет себя внешне, а иногда и скрывает свою хобби-пассию. Любители аниме — люди очень разные. Возрастной диапазон — от 12 до 40 лет. Досуг проводят по-разному. Как правило, анимешники — личности творческие, с воображением: некоторые занимаются куклами, то есть пытаются изображать своих любимых аниме-персонажей, изготавливая костюмы и устраивая ролевые игры по любимым «тайтлам» (так называют отдельно взятое аниме), а также конкурсы и танцы, кто-то поет караоке, другие же интересуются японской культурой, историей, философией и психологией. А есть и те, кто лишь отстраненно наслаждается графикой, не задумываясь над содержанием [5].

Отрицательное отношение к аниме так же результат его многогранности. Ведь аниме — это особый кинематограф. Как и кино, аниме может быть классическим и альтернативным, с большим разнообразием жанров. Основной причиной неприязни к аниме, вероятно, стало восприятие анимации, как продукта предназначенного в основном для просмотра детьми. До этого в России ещё не демонстрировалась анимационные сериалы, рассчитанные по большей части на подростков, а не публику в возрасте от 0+. Так для большинства россиян знакомство с аниме началось с нестандартного японского проекта «Сейлор Мун: Луна в матроске» (1996-1997гг.), в котором крупноглазые девушки в мини-юбках спасали мир от вселенского зла. И, хотя были показаны только первые три сезона сериала, этого оказалось вполне достаточно, чтобы он породил противников аниме в целом. Причины неприязни не в его качестве или непродуманной сюжетной линии, а в неверном восприятии. Аниме «Луна в матроске» состоит из 200 серий, демонстрировавшийся в Японии с марта 1992 по февраль 1997 на телевидении каждую субботу в праймтайм («лучшее время»). Сериал рассчитан на то, что его начнут смотреть дети в возрасте 12—13 лет как истории о приключениях друзей, и к их 17-18 годам сериал, набрав обороты сюжетной линии и сложности взаимоотношений, закончится. В России прокатчики не учли задумку авторов, и показ сериала шёл практически каждый день. В результате дети увидели «сложность отношений» раньше положенного срока. Это и породило множество отрицательных эмоций у старшего поколения [6].

**Результаты исследования.** Каждый жанр аниме влияет на детскую и подростковую психику по-разному. От выбора возрастной категории среди многообразия аниме

зависит конечный результат просмотра произведения. Наиболее мягким эффектом воздействия, что лучше всего подходит для детской аудитории, обладают «семейные» аниме. Помимо развлекательной функции, такие произведения как аниме несут воспитательный характер и формируют в ребенке классический набор положительных понятий — уважение к старшим, дружбу, четкое понятие добра и зла. Юмор в японской мультипликации довольно корректен и не вызывает отторжения, как, допустим, в рассчитанной на подростков продукции американских мультипликаторов.

Со временем «анимешники» пересматривают свое «бытие», свое отношение к материальным и духовным благам, меняются взгляд на окружающие вещи, проще смотрят на окружающий мир, стараются не замечать в нем плохое и злое, стремятся сделать его лучше и добрее. Появляется стремление к самопознанию, развитию в себе новых способностей, приступают к изучению иностранных языков, интересуются иностранной культурой, в частности японской. Многие из любителей аниме берутся за краски и карандаши, рисуя запавших в душу героев, кто-то выдумывает возможное развитие продолжения и пробует себя как писатель, кто-то записывается в школу боевых искусств и тренируется почти как любимый персонаж, а ребята чуть старше участвуют в костюмированных сценических постановках. Таким образом, через аниме дети получают мощный стимул к разнообразному творческому развитию.

При этом есть вероятность, что подросток или ребёнок, столкнувшийся в реальной жизни с трудностями или неприятностями, ищет спасение и утешение в вымышленном мире аниме, и, вместо принятия мер по улучшению собственной жизни, пытается спрятаться за волшебной сказкой. Некоторые даже принимают другую религию несвойственную российской культуре. При неумелом выборе жанра аниме можно и вовсе впасть в депрессию, разочаровавшись в жизни, после просмотра чересчур пессимистичного сюжета.

Японская мультипликация рассчитана на разных зрителей разных возрастов, соответственно и произведения в ней разные — от наивных детских сказок до серьезных исторических боевиков, психологических триллеров и эротики. Поэтому нужно правильно подбирать аниме в соответствии с возрастом ребенка. Представим некоторые жанры аниме, с указанием рекомендуемого возраста зрителей [1, 3]:

- Кодомо — произведения для самых маленьких, рассчитаны на детей до 12 лет — обычно они обладают крайне незамысловатым, но милым сюжетом, не содержат жестокости и грубости и несут развлекательный характер.

- Сёнен (а также сэнтай, спокон) — этот жанр аниме предназначен в основном для юношей (12-16 лет). Это жанр с динамичным и веселым сюжетом, храбрыми воинами, неуловимыми ниндзя. Такие произведения обычно основываются на темах крепкой мальчишеской дружбы, разного рода соперничества в жизни, спорте или боевых искусствах. Популярны аниме этого жанра: сериал «Наруто», «Рубаки», сериал «Шаман Кинг».

- Сёдзё — по сути сёнен, но для девочек (также 12-16 лет) — часто присутствуют романтические отношения, большое внимание уделяется развитию образов персонажей, в центре сюжета, как правило, находится девочка или девушка и вопрос её становления как личности, мужские персонажи очень красивы, благородны, храбры и самоотверженны, также много юмора. Имеется поджанр Махо-сёдзё — рассказывает о приключениях девочек с магической силой.

Существуют жанры, которые не подойдут детям, будут им малопонятны, неинтересны, и даже могут напугать. К ним относятся: хёндай (в него входят следующие поджанры: яой, юри, лоликон, сётакон, сёдзё-ай, сёнен-ай), отаку, а также сэйнэн, дзёсэй. Это аниме для взрослых зрителей, с содержанием элементов психологии, са-



тиры, эротика, с более реалистичным и, порой, мрачным развитием сюжета и трагическим финалом.

Также существуют жанры, возрастное ограничение которых может варьироваться в зависимости от конкретного сюжета. К ним относятся: меха (эффектные сражения роботов), киберпанк (мир будущего), паропанк (или стимпанк – описывается время конца XIX века), фэнтези (выдуманное средневековье: драконы, рыцари, магия), научная фантастика (путешествия во времени, на другие планеты), космическая опера (война в космосе), апокалиптика (конец Света), добуцу (истории о внеземных цивилизациях), отаку (сюжет повествует о фанатах аниме) и многое другое.

В связи с вышесказанным возникли вопросы: 1) На сколько жанр аниме известен среди детей и подростков России? 2) Каково влияние этого жанра на психологическое здоровье детей и подростков России? Для ответа на эти вопросы было проведено тестирование учащихся разных возрастных групп и учебных заведений города Волгограда и Волгоградской области: гимназия (4-11 классы), колледж (1-4 курсы), университет (1-2 курсы). Всего респондентов 100 человек. Тестирование проводилось анонимно по следующим вопросам:

1. Укажите Вашу возрастную группу (6-10 лет; 11-14 лет; 15-18 лет; 19-21 лет; другое)

2. Сфера деятельности (школьник; студент колледжа; студент ВУЗа; другое)

3. Знаете ли вы, что такое мультипликация в жанре аниме? (да; нет)

4. Смотрите ли вы аниме? Если да, то как часто? (да, каждый день; да, пару раз в неделю; да, примерно один раз в месяц; да, раз в полгода и реже; не смотрю)

5. Какие жанры аниме вы предпочитаете? (код-мо; сёнен, сёдзё; Яой, юри, лоликон, сётакон, сёдзё-ай, сёнен-ай; другое; не разбираюсь в жанрах)

6. Когда вы начали смотреть аниме? (с детского сада; с младших классов (1-4 классы); со средних классов (5-8 классы); со старших классов (9-11 классы); в колледже/университете; другое)

7. Какие эмоции вы испытываете при просмотре аниме? (исключительно положительные; исключительно отрицательные; зависит от конкретного аниме; другое)

8. Как вы считаете, влияет ли аниме на вашу жизнь? (не влияет; влияет в лучшую сторону; влияет в худшую сторону; позволяет мне спрятаться от проблем реального мира; другое)

9. Ассоциируете ли вы себя с каким-либо персонажем из аниме? Если да, то с каким персонажем? (отрицательным, положительным, краткий ответ)

10. Смотрите ли вы ещё что-нибудь, кроме аниме? (нет, кроме аниме мне ничего не интересно; редко смотрю что-либо другое; смотрю много отечественных фильмов, мультфильмов; смотрю преимущественно зарубежное кино; и зарубежный, и отечественный кинематограф нравится; другое)

Проведённое исследование дало возможность оценить влияние аниме на различные подростковые группы. Общие сведения:

- от 80 до 100% респондентов знают, что такое аниме;
- от 4 до 22% респондентов смотрят аниме 2 и более раз в неделю;
- от 67 до 93% респондентов не смотрели вообще или не смотрят сейчас;
- от 20 до 60% смотрят аниме с младшего школьного возраста;
- от 67 до 95% респондентов не разбираются в жанрах аниме.

К положительному влиянию на психику подростка следует отнести:

- от 9 до 11% респондентов при просмотре аниме испытывают положительные эмоции;
- от 9 до 22% респондентов ассоциирует себя с персонажем из аниме;
- от 11 до 50% респондентов считают, что аниме влия-

ет на них в лучшую сторону, вдохновляет на творческую деятельность, поднимает настроение.

К отрицательному влиянию на психику подростка следует отнести:

- от 6 до 15% респондентов при просмотре аниме испытывают отрицательные эмоции;
- 4% считает, что аниме оказывает на них влияние в худшую сторону;
- от 4 до 8% респондентов считают, что аниме помогает им спрятаться от существующих проблем.

К нейтральному влиянию на психику подростка следует отнести:

- от 75 до 85% респондентов при просмотре аниме не испытывают эмоций или вид эмоции зависит от конкретного фильма;
- от 40 до 89% респондентов считают, что аниме не оказывает на них влияние;
- от 77 до 91% респондентов не ассоциирует себя с персонажем из аниме.

**Выводы исследования и перспективы дальнейших исследований данного направления.** На основе проведённого исследования, целесообразно заключить: 1) японская мультипликация в жанре аниме широко известна детям и подросткам России; 2) отрицательное психологическое воздействие аниме на российского зрителя крайне мало (около 4%), а положительное воздействие испытывают большинство зрителей (до 50%).

В то же время следует отметить, что большая часть критики, высказываемой в адрес аниме, справедлива по отношению к любой ветви современной массовой (особенно визуальной) культуры, к таким как компьютерные игры, поп-музыка, современные телесериалы и кинофильмы [7]. В сфере аниме присутствуют произведения, рассчитанные на различные возрасты зрителей, а потому очень важно выбирать жанр, ориентируясь на возраст и предпочтения ребёнка. Некомпетентно выбранная мультипликация может привести к нарушению психики ребёнка, стрессу и прочим отрицательным эффектам, в то время как правильно подобранный жанр способствует эмоциональному и творческому развитию, формированию личности и жизненной позиции, закреплению системы моральных ценностей. Ведь, несмотря на различия в культуре, русским и японским детям одинаково необходимы понятия о добре, дружбе, преданности и любви. В целом же, аниме требует глубокого психологического и эволюционного исследования с привлечением теории и научных экспериментов, как, впрочем, и любая ветвь современной массовой культуры.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Аниме // Википедия. [Электронный ресурс]: Свободная энциклопедия. [сайт] – Режим доступа: URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Аниме>
2. <https://anizeen.com/130/is-anime-a-harmful-influence-on-children/>
3. Гаджиева Е. А. Страна Восходящего Солнца. История и культура Японии. [Электронный ресурс]: Е.А. Гаджиева, – Ростов-на-Дону, 2006. – Режим доступа: URL: <http://bibliotekar.ru/japan/index.htm>
4. Иванов Б. А. Аниме в России // Аниме и Манга в России. [Электронный ресурс]: Б.А. Иванов. – Режим доступа: URL: <http://animemanga.ru/Articles/russia.shtml>
5. История анимэ в России // Япония — восприятие в России: сб. конф. Japan Report. — М.: Наталис, 2011. С. 46-52.
6. Савельев Ю. Б. Взаимодействия субкультур как факторов социокультурного развития: Автореф. дис. канд. филос. наук. 09.00.03.— К., 1997. — 26 с.
7. Левикова С. И. Динамическая модель молодежной субкультуры // Международный исторический журнал. 2002. - №19.

Статья поступила в редакцию 14.11.2019

Статья принята к публикации 27.02.2020