

УДК (520)316.723

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/78-2-38>**Гнат МЕРЕНКОВ,***orcid.org/0000-0002-8283-6332*

кандидат філософських наук,

старший викладач кафедри філософії, теології та історії церкви

Українського гуманітарного інституту

(Буча, Київська область, Україна) [ignatmerenkov@gmail.com](mailto:ignatmerenkov@gmail.com)**Денис ЯЦИШИН,***orcid.org/0009-0009-6927-2198*

студент III курсу гуманітарного факультету

Українського гуманітарного інституту

(Буча, Київська область, Україна) [velikiydyus@gmail.com](mailto:velikiydyus@gmail.com)

## АНІМЕ ЯК УСПІШНИЙ ІНСТРУМЕНТ ТРАНСЛЮВАННЯ ФІЛОСОФСЬКИХ ТА РЕЛІГІЙНИХ КОНЦЕПЦІЙ

У статті розглядається мистецтво аніме як інструмент транслявання філософських та релігійних концепцій, методи та шляхи донесення ідей до аудиторії поцінувачів, а також особливі елементи, котрі допомагають в цьому. Причиною успіху аніме є сміливість щодо дистанціювання від закордонних творів, використання унікальних наративних підходів та вибору тематики. Японська анімація вирізняється екзистенційними питаннями, які часто «маскуються» за чудернацькими жанрами та стилями. Це видно на прикладі аналізу кількох тайтлів, як-от «Мопопке-хіме», «Code Geass: Hangyaku no Lelouch», «Monster», «Vinland Saga». Аніме розкривають теми стосунків, самореалізації особистості, соціальну проблематику, теми життя та смерті, пізнання природного й духовного світу. Часто вони переосмислюють відомі твори мистецтва, можуть містити міфи, наукові теорії, релігійні ідеї тощо. Вплив аніме тайтлів на глядачів продовжується через цитування у форматі мемів, сформувавши певну інтернет-субкультуру. Більшість ідей та концепцій, трансльованих через мему, мають розважальний характер, але деякі з них, «відірвавшись» від контексту тайтлу, набувають глибшого сенсу. Так, фраза «У мене немає ворогів» із «Саги про Вінланд» розглядається як паралель з християнськими закликами, описаними в Біблії. У дослідженні виокремлюються наративні елементи аніме, як-от: особливість структури, візуальний гротеск, емоційність, детальне зображення повсякденних сцен, які є причинами успіху цього мистецтва і допомагають його авторам висвітлювати, в залежності від жанру, різні грані видимої та невидимої реальності, розкривати унікальні та складні теми. Аніме може впливати на глядача як негативно, так і позитивно, при цьому характер і якість впливу залежить від наративу тайтлу. Уникнути «неконтрольованого» впливу аніме на психіку можна тоді, коли глядачі (у тому числі батьки разом з дітьми) аналізуватимуть кожен переглянутий тайтл задля розуміння загальних принципів його наративу. Навіть у тому випадку, коли наратив йде в розріз із переконаннями глядача, він може знайти для себе корисні думки, спокійно аналізуючи цей твір і запитуючи себе, які висновки можна зробити з переглянутого.

**Ключові слова:** аніме, японська анімація, субкультура, мему, філософські та релігійні концепції, наративні елементи, моральний та психологічний вплив.

**Hnat MERIENKOV,***orcid.org/0000-0002-8283-6332*

Candidate of Philosophical Sciences,

Senior Lecturer at the Department of Philosophy, Theology and Church History

Ukrainian Institute of Arts and Sciences

(Bucha, Kyiv region, Ukraine) [ignatmerenkov@gmail.com](mailto:ignatmerenkov@gmail.com)**Denys YATSISHIN,***orcid.org/0009-0009-6927-2198*

3rd year student of the Faculty of Humanities

Ukrainian Institute of Arts and Sciences

(Bucha, Kyiv region, Ukraine) [velikiydyus@gmail.com](mailto:velikiydyus@gmail.com)

## ANIME AS A SUCCESSFUL TOOL FOR TRANSMITTING PHILOSOPHICAL AND RELIGIOUS CONCEPTS

The article examines the art of anime as a tool for transmitting philosophical and religious concepts, methods and ways of conveying ideas to an audience of connoisseurs, as well as special elements that help in this. The reason for the

*success of anime is the courage to distance itself from foreign works, to use unique narrative approaches and to choose its subjects. Japanese animation is characterized by existential questions, which are often "disguised" behind bizarre genres and styles. This can be seen in the analysis of several titles, such as Mononoke-hime, Code Geass: Hangyaku no Lelouch, Monster, and Vinland Saga. Anime reveals the themes of relationships, personal self-realization, social issues, life and death, and the cognition of the natural and spiritual world. Often they reinterpret famous works of art, may contain myths, scientific theories, religious ideas, etc. The influence of anime titles on viewers continues through quoting in the format of memes, forming a certain online subculture. Most of the ideas and concepts transmitted through memes are entertaining, but some of them, "detached" from the context of the title, acquire a deeper meaning. For example, the phrase "I have no enemies" from The Vinland Saga is seen as a parallel to the Christian exhortations described in the Bible. The study identifies narrative elements of anime, such as the peculiarity of structure, visual grotesquerie, emotionality, and detailed depiction of everyday scenes, which are the reasons for the success of this art and help its authors to highlight different facets of visible and invisible reality, and to reveal unique and complex topics, depending on the genre. Anime can influence the viewer both negatively and positively, and the nature and quality of the influence depends on the narrative of the title. The "uncontrolled" influence of anime on the psyche can be avoided when viewers (including parents and children) analyze each title they watch to understand the general principles of its narrative. Even if the narrative goes against the viewer's beliefs, he or she can find useful thoughts by calmly analyzing the work and asking themselves what conclusions can be drawn from what they have watched.*

**Key words:** anime, Japanese animation, subculture, memes, philosophical and religious concepts, narrative elements, moral and psychological impact.

**Проблематика дослідження.** Ще кілька років тому аніме вважалося неприйнятним захопленням, негативно впливаючим на підлітків та дітей. Втім зараз все більше людей починають захоплюватися чи ознайомлюються з даним видом анімації. Зважаючи на статистику, більше половини сучасного покоління підлітків (умовного «покоління Z») дивиться аніме. Ріст популярності є й серед старших поколінь (Ferjan, 2024). Аніме – багатогранне медіа, яке поділяється на багато жанрів, має різні візуальні підходи та унікальні наративи. Навіть в переліку однієї анімаційної студії можна знайти як легку комедію про повсякденне життя школярів, так і глибокий триллер. Очевидно також, що в аніме присутні різноманітні філософські чи/та релігійні концепції, як от поняття вічності, душі, проблематика суспільного устрою тощо. І навіть без нечасто присутніх прямо висказаних ідей, ці концепти сприймаються зрозумілими та цікавими. Можна сказати, що часто сприймаються аудиторією краще, ніж джерела концептів. Саме унікальні елементи сторітелінгу, шляхи донесення ідей, а також цитування вже самого аніме у вигляді мемів «будує мости» між складними філософськими та релігійними концептами та глядачами. Метою дослідження є проаналізувати та дослідити аніме як інструмент трансляції філософських та релігійних концепцій, його методи та шляхи донесення ідей, та виокремити особливі елементи, котрі допомагають в цьому.

**Виклад основного матеріалу.** Багато дослідників, – науковців, студентів, звичайних поціновувачів, – аналізують аніме з різних сторін: як частину анімаційного мистецтва, чи як унікальне медіа; розбирають загальні тенденції, чи заглиблюються в окремий тайтл. Трактують нюанси структури історій чи окремих їх елементів є популярною

темою статей та відео в інтернеті. Здебільш, це походить на вільне есе, котре концентрується на самих моральних ідеях чи на джерелах концептів, цитованих в тайтлах (Сеїка, 2021). Існують також особливі курси, які фокусуються на трактуванні якогось бачення в конкретному тайтлі (Незабитовський, б. д.).

Аналізу ж самої структури творів та елементів наративу для широкого кола споживачів знайти виявляється складніше. За словами відомого сценариста Роберта Маккі, співчуття, яке з'являється у нас під час ознайомлення з якісно викладеною історією, викликає емпатію до вигаданих персонажів та впливає на поведінку реальних людей (глядачів). Тому слід досліджувати та опановувати доступний інструментарій у вигляді структурних елементів сторітелінгу: як візуального, так і вербального наративів. Це, в суті своїй, є пошуком формату чи форми інформації, які будуть найбільш успішними в сприйнятті глядачами. Знову ж цитуючи Р. Маккі: «Історія – це про архетипи»; це про грань між алегорією та прямолінійністю (Подосян, 2023: 127–128).

Не менш популярним є цитування вже самих аніме в інтернеті – меми, які послуговуються добре відпрацьованими елементами тайтлів. Хоч багато мемів про аніме це розважальний контент, є також меми, що цитуються фанатами в якості ідейних гасел. Довкола мемів, як от «арка злодія», «у мене немає ворогів», «непереможний це лиш слово» тощо, формуються своєрідні «субкультури». Ці фанати, хоч і цитують аніме, починають вкладати в меми свій сенс та розвивають його. Термін «мем», нині широко вживаний, свого часу запропонував Річард Докінз як «одиночку культурного успадкування» (Dawkins, 2006: 192), тож поширення мемів можна розглядати як «наступну

сходинку» сприйняття філософських концепцій глядачами. За їх допомогою можна простежувати реальний вплив аніме на аудиторію.

**Короткий історичний аналіз аніме. Огляд тематики аніме за останнє сторіччя.** Термін «аніме», який зараз асоціюється із цілою субкультурою, насправді походить від слова «анімація» та позначає саме японську анімацію (Gilles, 2001; Nashville Film Institute, n. d.). Будучи частиною світового медіа, воно має витоки з початку 20 ст.: наразі немає детальної інформації, старшої за 1916 р., тому найстаршими аніме, яке дійшло до наших днів, вважаються «Namakura Gatana» та «Dekobo Shingacho» (обидва 1917 року створення).

Загалом, увесь період від 1945 до 1980 був «експериментальним», адже японська анімація знаходила свій унікальний візуальний та наративний стилі, формувалися різні жанри (особливо цікавий жанр «меха»), створювалися вагомі тайтли, які відомі нам й сьогодні:

- «Ashita no Joe» (1970);
- кілька фільмів про Люпена 3-го;
- «Devilman» (1972) тощо.

Втім, саме аніме періоду 80-х років більше підходять під титул «класики»:

- антивоєнний «Hadashi no Gen» (1983);
- культове продовження «Ashita no Joe» (1980-81);
- мужній «Hokuto no Ken» (1984-88);
- кіберпанк «Akira» (1988);
- починає транслюватися шьонен «Dragon Ball» (1968) та космічна опера «Ginga Eiyuu Densetsu» (1988);
- Хаяо Міядзакі зачаровує світ своїми різноманітними повними метрами, такими як «Мій сусід Тоторо» (Tonari no Totoro), «Навсікая з долини вітрів» (Kaze no Tani no Nausicaa), «Небесний замок Лапута» (Tenkuu no Shiro Laputa), «Majo no Takkuubin» тощо (Мій сусід Тоторо, б. д.).

90-і в свою чергу стали «золотим часом» для аніме, ще більше розширивши жанровість та урізноманітвивши тайтли. Яскравими прикладами слугують:

- темне фентезі «Kenpuu Denki Berserk» (1997);
- космічний вестерн «Cowboy Bebop» (1998);
- життєстверджувальна комедія «Great Teacher Onizuka» (1999);
- спортивний «Slam Dunk» (1993);
- кілька серіалів про суперроботів «Гандам»;
- культовий кіберпанк «Koukaku Kidoutai» (1995);
- серіал про дівчат-чарівниць «Bishoujo Senshi Sailor Moon S» (1994);
- шьонени «Hunter x Hunter» та «One Piece» (обидва 1999);

– багатогранний «Shinseiki Evangelion» (1995) тощо (Anime search, n. d.).

Надалі аніме, здобувши популярності в Японії й закордоном, тільки розвивалося. Зі зміною технологій виробництва, – цифровізацією, – створення аніме стало простішим, а відтак масовішим. Зважаючи на думку фанатів, це породило багато типових тайтлів низької якості, які зазвичай є жанрів «еччі» (аніме еротичного характеру), «повсякдення» та «ісекай» (аніме про так званих «попаданців»). Також зменшилася тенденція на створення оригінальних сюжетів, тобто аніме, які не мають першоджерела серед манги чи ранобе.

Ситуація почала змінюватися у 2010–20-х роках: покращення анімаційний та сценарних аспектів, залучення закордонних ресурсів (як от співпраця з Netflix) виводять сучасні тайтли на високий рівень. Озираючись назад в історію, бачимо, що японська анімація, хоч і була на початку під потужним впливом США (особливо творчості Disney), створила унікальну нішу та успішно її контролює й розвиває. Причиною успіху є сміливість щодо дистанціювання від закордонних творів, використання унікальних наративних підходів та вибору тематики. Все це породжує неймовірно широкий спектр медіа: від повнометражної казки з класичною структурою сюжету (як от деякі роботи студії Ghibli), до складних філософських серіалів з багатогранним сюжетом (як от «Sonny boy»).

Японська анімація вирізняється екзистенційними питаннями, які часто «маскуються» за чудернацькими жанрами та стилями. Специфічні жанри породжують чіткі шаблони, які копіюються, порушуються та/чи розвиваються. Аніме (та манга) формує замкнуту, самодостатню медійну систему, – нові глядачі зіштовхуються зі складнощами сприйняття японської анімації. Але, знову ж, саме усі перелічені умови сприяють свободі у виборі тематики, яка часто сповнена складних морально-етичних питань.

**Аналіз кількох тайтлів, їх моральних концепцій та способу висвітлення філософського.** Тематика аніме часто торкається глибоких екзистенційних питань. Це можуть бути загальні роздуми, які зустрічаються у всіх видах медіа:

- питання дорослішання;
- стосунки з однолітками;
- взаємини у суспільстві;
- пошук мрії;
- існування духовного
- смерть тощо.

Також, це може висвітлення існуючих концепцій:

- філософські ідеї класичних філософів;

- цитування західної культури – творів мистецтва, літератури чи міфів;
- наукові теорії;
- релігійні ідеї тощо.

Зазвичай, ці теми поєднуються з авторськими роздумами, але запозичення існуючих концепцій все ж можна розпізнати. Дане поєднання концепцій та думок відрізняється від класичних творів, тож мають особливий попит серед глядачів.

«*Mononoke-hime*» (1997). Події мультфільму відбуваються у фантастичному світі, який стилістично нагадує давню Японію. «Принцеса Мононоке» описує життя хлопця, на ім'я Асітака, котрий отримав прокляття після вбивства скаженого бога-вепра. Отримавши цю смертельну проказу, він відправляється на пошуки джерела нещастя, аби «поглянути на все незатьмареним поглядом». Далі він зустрічається з реальністю загарбницької війни, яку веде імперія з місцевим населенням та дикими звірями з лісу (яких також називають богами). Місцеві проживають в копальні-фортеці, де головує жінка Ебосі. В свою чергу, вони також воюють з тваринами: захисниками лісу виступають великі вовки, дівчина на ім'я Сан та табуни вепрів. Ліс особливим цінним ресурсами та проживаючим у ньому лісовим богом, здатним дарувати життя (*Mononoke Hime*, n. d.).

Сюжет розгортається на межі інтересів цих трьох сторін, які Асітака пробує примирити між собою. Історія має ознаки класичної драматичної структури, але в ній немає конкретного лиходія чи однієї проблеми, проти якої має боротися головний герой. Натомість перед глядачем постає «сіра картина», де важко визначати персонажів, як дійсно лихих. Впродовж мультфільму показане радше загальне засудження егоїстичної поведінки, загарбництва, війни, екологічного забруднення.

Нетиповим для західної аудиторії тут є висвітлення духовного:

- маленькі лісові духи кадамі, що спостерігають за життям у лісі;
- звіро-боги, образи давніх істот – більших, сильніших та розумних;
- бог лісу, який є образом життя, як такого: він здатний наділяти життям та полишати його за власним бажанням.

В сукупності, це персоналізує природу та звертає увагу на ставлення людей до екології, підкреслює цінність життя та миру. Асітака має у собі риси класичного героя міфів та казок: «чистий серцем» та володіючи надлюдською силою, він вступає в конфронтацію з вищими силами (богами), кидає виклик неприйнятним рисам суспільства (творить чудеса). В ньому зійшлися відголоски грецької

міфології, японського погляду на життя та пацифістське бачення режисера, Хаяо Міядзакі.

«*Code Geass: Hangyaku no Lelouch*» (2006–2008). «Код Гіас: повстання Лелуша» вважається культовим серіалом в жанрі «меха», який розповідає про події в альтернативній історії, де Священна Британська імперія захопила владу над 1/3 світу й веде диктаторську політику. Основні події відбуваються в Зоні 11 – захопленій Британією території Японії, яка втратила суверенітет (*Code Geass: Hangyaku no Lelouch*, n. d.). Всі війни ведуться за допомоги бойових роботів, наймерів (*khightmers*), які є популярною зброєю війни майбутнього в аніме. Ці надтехнології з одного боку представлені, як цікавий елемент фантастичного світу, та з іншого підкреслена небезпека існування потужної зброї.

Сюжет серіалу сповнений проблемами:

- 1) політика: протиставлення демократії та диктатури, загарбницький імперіалізм;
- 2) війна: стратегії ведення битв, наслідки воєнних дій, гонка озброєння;
- 3) психологія та стосунки: цінність сімейних та дружніх стосунків, брехня та маніпуляції;
- 4) філософія та езотерика: існування нематеріального виміру, існування колективного підсвідомого, нірвана, вічне життя, надприродні здібності тощо.

Історія розповідає про велику кількість персонажів, але найвиразнішим є, звісно, головний герой – Лелуш Британський. Він є сином імператора Священної Британської імперії, втім, після смерті матері, його висилають до Японії. Навчавшись у школі, він приховує своє походження, називаючи себе Лелуш Ламперуш. Певда відома його близькому другу, Куруругі Судзаку, який пізніше стане в конфронтацію з головним героєм.

Ціль Лелуша – знищення імперії, адже винним у вбивстві його матері він вбачає свого батька імператора. За збігом обставин, Лелуш отримує гіас: це особлива сила, яка дозволяє керувати людьми. Встановивши зоровий контакт, він здатний видати наказ людині, якому неможливо протистояти. Таким чином, він стає головою групи повстання Японії та стає національним героєм, беручи псевдонім Зеро.

Головні риси цього персонажу це його загадковість, кмітливність та амбіційність, які є рисами, притаманними популярного образу «вовка одинака». Такий образ протиставляється образу позитивних, відкритих та фізично дужих персонажів, як от Куруругі Судзаку. В цілому, поведінка Лелуша перегукується з концепціями етичного індивідуалізму (самостійне визначення правильного) та самодержавності. Невідомо, чи дійсно

автори сюжету орієнтувалися на конкретні концепції, схожості між філософією та аніме очевидні. Фантастичний гіас є образом, завдяки якому автори роздумують над складністю взаємин між людьми, доводячи роздуми до гротеску.

«*Monster*» (2004–2005). Аніме «Монстр» є екранізацією однойменної манги, яка має репутацію однієї з найкращих манг усіх часів. Це психологічний трилер з елементами детективу, який розповідає про нейрохірурга Тенму та його пацієнта Йохана. Події зав'язки історії відбуваються у Дюсельдорфі, Німеччині: відбувається вбивство подружжя Лібертів, виживають лише всиновлені близнюки Анна та Йохан. Втім Анна втрачає пам'ять, а Йохану необхідна операція через кульове поранення в голові. Тенма успішно виконує операцію, повертаючи хлопця до життя. Таким чином, лікар повернув до життя «монстра», адже Йохан виявився масовим вбивцею та психопатом (*Monster*, n. d.).

Виною поведінки Йохана є «дитячий будинок 511», в якому проживав Йохан. У спробі виховати нового фіурера, в сиротинці дітям викривлювали сприйняття добра та зла, прививали потяг до вбивств, знищували емоційність тощо. Вчені, що працювали там, хотіли створити «надлюдину», про яку писав Ніцше: особистість, яка не боїться смерті та не залежить від моральних принципів. На прикладі Йохана та інших дітей з сиротинця, автори переносять філософські ідеї в «реальне життя» та показують негативний вплив їх застосування на практиці.

На противагу ідеології «монстра», автор виказує свої міркування через слова та поведінку доктора Тенми: він вчить цінувати життя та стосунки, намагає допомогати людям, вказує на жакіття смерті та вбивства. В серіалі також висвітлюються шляхи поширення ідеології: процес виховання, як етап закладення моральних підвалин особистості. Важливими виявляються навіть казки чи розмови між персонажами, – складні ідеології поширюються за допомоги звичних міжособистісних контактів.

«*Vinland Saga*» (з 2018). «Сага про Вінланд» – екранізація однойменної манги про вікінгів, яка на сьогодні не завершена (*Vinland Saga*, n. d.).

Сюжет першого сезону розповідає про передісторію Торфіна, сина Торса – славетного вікінга, який став дезертиром. Сім'я Торфіна проживає в мирній Ісландії, але події складаються так, що Торс мусить повертатися на війну. На шляху Торса вбивають розбійники, а Торфін, що попри заборони відправився з батьком, запалюється жагою помсти до ватажка розбійників. Через роки життя з розбійниками Торфін стає вправним вбивцею,

але чисельні спроби перемогти в герці так і залишилися спробами. В кінці сезону Аскелад, ватажок розбійників, помирає від руки принца Данії, тож Торфін втрачає сенс життя та стає рабом.

В другому сезоні розповідь йде про життя Торфіна в якості раба, про його рефлексію минулого та шлях примирення з собою («акт покаяння»). У висновку він погоджується з фразою: «У мене немає ворогів», якої колись старався навчити його батько. Даний тайтл сповнений реалізму: усі події та персонажі максимально відповідають історичній реальності. Усі переконання відображенні у складності вчинків героїв, а не в казковому образі. Отож, різні тайтли висвітлюють філософські ідеї за допомогою різних прийомів, але здебільш це персоніфікація трансцендентного, перебільшення та деформація реальності (фантастичні елементи); або навпаки – зображають сюжет максимально реалістичним.

#### **Аналіз популярних в Інтернеті мемів з філософськими концептами.**

«*Dead inside*». В мережі Інтернет існує велика кількість різних аніме мемів: відео уривки, скріншоти, фанарт тощо. Більшість з них несе суто розважальний характер, але деякі з них, «відірвавшись» від контексту тайтлу, набувають глибшого сенсу. За приклад можна взяти мему про «дед інсайд»: зазвичай, це картинки з персонажами «*Токуо Ghoul*» («*Токійський гуль*») та агресивні цитати в стилі «вовка одинака». Ці мему почали поширюватися, як насміхання над награною серйозністю тайтлу, але, знайшовши відгук серед фанатів, вони сформували певну інтернет-субкультуру. Цільовою аудиторією став прошарок підлітків та молоді, переважно чоловічої статі, які мали проблеми з соціалізацією (Словотвір, б. д.). Але «дед інсайди» не надто вирізнялися з поміж різних схожих емо-культур, тому сприймалися, як емо, або ставали частиною загального образу фанатів аніме.

Головною проблемою «дед інсайдів» є депресивність: награна відлюдкувата поведінка іноді переростала в справжню суїцидальну поведінку. Це комплексна проблема, пов'язана й з іншими медіа (особливо музикою), але неможливо заперечити вплив аніме на дану проблему. Негативного успіху аніме досягає зображенням персонажів: завдяки художнім перебільшенням глядачам легше сприймати ідеї, які транслює певний персонаж (Дедінсайд – що це таке, б. д.; *Aesthetics Wiki*, n. d.).

«*Villian arc*». Фанати аніме, що в 2010-х рр. були дітьми, сьогодні є молоддю. В додачу до загальної цифровізації, це сприяє популяризації аніме. Все більше людей взнають про це медіа, а

фанати дізнаються більше про структуру анімації. Одною з структурних елементів аніме серіалів є «арка» – це умовний поділ серіалу на тематичні частини. Багато арок не є офіційним поділом авторів, фанати можуть придумувати їх задля зручності в обговоренні певних тайтлів (Kroon, 2014).

Частину сюжету, в якому розкривається мотивація негативних персонажів, в інтернеті почали називати «аркою лиходія». З простого обговорення сюжету фанати перейшли на обговорення «впізнання себе» (*схожі на меми «it's totally me»*). На відміну від «дед інсайду», ідея «арки» має не лише негативний вплив. В розумінні власних проблем, багато молодих хлопців починають займатися різностороннім саморозвитком, мотивуючи себе різними агресивними гаслами (Smith, 2023; Otis East, 2023). Деякі ж, фільмуючи своє життя, фокусуються на пошукові «помсти світові», адже вважають себе ображеними. Часто другий метод витікає в певного роду соціопатію, схожу на вже відомий архетип «крутого» «вовка одинака» (Bigger Tomorrow, 2023).

«*I have no enemies*». Це відносно новий напрямок в мемах, базований на фразі з аніме «Сага про Вінланд»: «У мене немає ворогів» (Know Your Meme, 2023). Популярність відео та зображень з цитуванням цього гасла досягло особливої популярності серед користувачів фанатів «арки лиходія». Суть мему полягає в заклику до миролюбності, самоаналізу та добрих стосунках з оточуючими людьми. Це якісно відрізняється від поглядів апатичного «дед інсайду» та ображеної «арки лиходія» та дає здорову альтернативу сприйняття світу (Ganguly, 2023).

Існування мемів, як було згадано, створює певну спільноту, як поширюють меми. Втім, коментарі не менш вартісні за самі меми: користувачі вільно діляться своїми життєвими досвідами, підтримують одне одного, поглиблюючи провідну ідею. На прикладі мемів можна прослідкувати реальний вплив тайтлів на аудиторію – саме нестандартність аніме дозволяє фанатам легко ділитися власними думками.

В коментарях мемів «У мене немає ворогів» (MellowGib, 2023) можемо бачити, як глядачі проводять прямі паралелі сюжету «Саги про Вінланд» з християнськими закликами, описаними в Біблії. Зображувані сцени слугують прикладом практичного застосування релігійних концепцій, що є успішнішим за пряме цитування біблійних текстів. Хоча в серіалі присутні прямі цитати Біблії, як-от проповідь Ісуса Христа з закликом: «Любіть ворогів своїх!», глядачі впізнають ці концепції й завдяки алюзіям (warriorofchrist, 2023). За сло-

вами того ж Роберта Макі, люди навчаються краще завдяки історіям, а не прямому висловленню морально-етичних тез.

**Виокремлення нарративних елементів, які якісно впливають на глядачів.** Аніме та аніме меми є успішними завдяки послугованню нарративними елементами, як от особлива структура сюжету, візуальний гротеск, емоційність та деталізація «повсякденного».

1) Особливість структури: будучи відносно закритим медіа, аніме породило велику кількість структурних шаблонів, архетипів та образів. Цікавим є використання цих кліше: в аніме «Mushoku Tensei» («Реінкарнація безробітного») використано популярних сюжетний хід з переродженням соціально неприйнятної людини в новому світі. Замість зміни шаблону, автори змінюють ставлення до нього, додаючи до нього нові для жанру деталі.

2) Візуальний гротеск: багато людей описують візуальний стиль аніме, як «дивні персонажі з великими очима», хоч дана традиція зображення має коріння в західному стилі анімації. Аніме багате на гротескні образи та різноманітні стилі, що робить серіали цікавими, а відтак популярними та прибутковими. Завдяки особливому візуалу, аніме здатне висвітлювати унікальні та складні теми, як от роздуми про невидиме фантастичне чи підкреслення чарівності реальності.

3) Емоційність: в анімації емоції завжди перебільшені в порівнянні з реальним їх вираженням – перебільшення спрощує донесення ідей. Японці дуже емоційні в повсякденному спілкуванні, тож їх анімація може сприйматися «надто емоційною» для західного глядача. Але це є зручним інструментом, особливо в жанрі шьонен, який націллений на підліткову аудиторію.

4) Детальне зображення повсякденних сцен: ще одна незвична для заходу особливість, яка полягає в зображенні «повсякденних сцен». Такі сцени не обов'язково є важливими для сюжету, але вони додають відчуття достовірності історії та дають час на звикання до світу та персонажів.

Приклади застосування цих принципів можна спостерігати також у західних мультсеріалах, як от «Самурай Джек», «Аватар: останній захисник», «Кінь БоДжек» тощо. Дані елементи є конкретними причинами успіху аніме, частково розвіюючи міфи довкола даного медіа.

**Формування порад зі стимулювання аналізу та рефлексії серед споживачів.** Соціальні дослідження вказують на те, що аніме унікальним чином впливає на глядачів, змінюючи їх певні моральні переконання та емоційний стан загалом. Це може бути не тільки негативний, а й позитив-

ний вплив, якість якого залежить від нарративу тайтлу.

Багато батьків негативно ставляться до перегляду аніме їхніми дітьми через «неконтрольований» вплив серіалів на психіку. Схожі побоювання є й серед глядачів, щодо власного психічного стану. Втім, цей вплив можна контролювати, якщо розуміти загальні принципи нарративу аніме та аналізувати переглянутий тайтл. В аналізі можна виділити такі запитання:

– Що я переглянув? Спершу йде аналіз загальної інформації про тайтл: назва, жанр, стиль, основний сюжет тощо.

– Що автор хотів цим сказати? Мистецтво в цілому слугує методом донесення думок, тому переважна більшість авторів мають чіткі цілі чи мету своїх творів. Іноді автори діляться своїми поглядами в інтерв'ю або критики публікують аналіз творів, – в будь-якому випадку слід проаналізувати твір у максимальній відповідності до першочергового бачення.

– Чому було застосовано конкретні нарративні прийоми? Це запитання потребує певного розуміння створення аніме, але може бути допоміжним в емоційному дистанціюванні.

– Які висновки я можу винести з переглянутого? Якщо ви маєте на меті пізнати щось нове від перегляду тайтлу, то найперше шукатимете актуальну для вас ідею. Навіть якщо загальна ідея сюжету не цікава для вас, чи навіть йде в розріз з вашими переконаннями, ви все ж можете знайти для себе корисні думки. Це запитання суттєво відрізняється від попереднього, адже акцентує увагу на вашому унікальному досвіді сприйняття твору. Ваше бачення може відрізнитися від бачення автора, який міг використати невдалий на ваш погляд нарративний прийом, але емоційно зрілим рішенням є спокійний аналіз у формі роздумів чи спілкування. Небезпека ж полягає в загальній неосвіченості особи, поганому вихованні дитини та неусвідомленому перегляді, що є проблемою й у споживанні інших медіа.

**Висновок.** В результаті дослідження теми «Аніме, як успішний інструмент трансляції філософських та релігійних концепцій» можемо зробити висновки, що саме унікальні елементи сторітелінгу, шляхи донесення ідей, а також цитування вже самого аніме у вигляді мемів «будує мости» між складними філософськими та релігійними концептами та глядачами. Аналізуючи літе-

ратуру, бачимо, що аналіз філософських концепцій в аніме та їх впливу на глядачів є популярним в мережі Інтернет, втім знайти детальні аналізи успіху аніме через використання структурних елементів нарративу виявляється складним завданням.

Проаналізувавши історію та тематику аніме за останнє сторіччя, бачимо, що японська анімація вирізняється екзистенційними питаннями, які часто «маскуються» за чудернацькими жанрами та стилями. Специфічні жанри породжують клішовані сюжетні прийоми та образи, які сприяють свободі у виборі тематики. Тематика аніме часто торкається екзистенційних питань: використовуючи різні стилі та підходи, автори знаходять унікальні шляхи висвітлення складних ідей. Їх шляхи висвітлення філософських концепцій в поєднанні з власними роздумами легко знаходять попит серед глядачів.

Вплив тайтлів на глядачів продовжується через цитування у форматі мемів. Існування мемів створює певну спільноту, яка дає можливість легко проаналізувати реальний вплив концепцій, висвітлених в аніме, на глядачів. Аніме та аніме меми є успішними завдяки елементам сторітелінгу, як-от особливій структурі сюжету, візуальному гротеску, емоційності та деталізації повсякденного. Дані елементи є конкретними причинами успіху аніме, частково розвіюючи міфи довкола цього медіа. Аніме однозначно має якісний вплив на глядачів. Щоб уникнути можливих проблем при перегляді аніме, слід робити рефлексію щодо переглянутого. Рефлексія полягає в пошуку відповідей на такі запитання:

– Що я переглянув?

– Що автор хотів цим сказати?

– Чому було застосовано конкретні нарративні прийоми?

– Які висновки я можу винести з переглянутого?

Ці запитання розвіюють міфи довкола перегляду аніме, адже реальна небезпека полягає в загальній неосвіченості особи, поганому вихованні дитини та неусвідомленому перегляді, що є проблемою й у споживанні інших медіа.

Отже, дослідження теми «Аніме як успішний інструмент трансляції філософських та релігійних концепцій» в контексті аналізу тематики аніме та його впливу на глядачів, добре помітному через інтернет меми, приводить нас до формування розуміння важливості аналізу та рефлексії в процесі споживання медіа.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Aesthetics Wiki. Dead Inside. URL: [https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dead\\_Inside](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dead_Inside) (date of access: 10.07.2024).
2. Anime search. *MyAnimeList*. URL: <https://myanimelist.net/anime.php> (date of access: 10.07.2024).
3. Bigger Tomorrow. Stop restraining yourself. *TikTok*. 2023. URL: <https://www.tiktok.com/@biggertomorrow/video/7200671975713410309?q=villian%20arc&t=1710685647851> (date of access: 18.07.2024).
4. Ceika J. Berserk as a Nietzschean Tragedy – Art, Morality, Affirmation. *YouTube*. 2021. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zxTwYdYzw8c> (date of access: 12.07.2024).
5. Code Geass: Hangyaku no Lelouch. *MyAnimeList*. URL: [https://myanimelist.net/anime/1575/Code\\_Geass\\_Hangyaku\\_no\\_Lelouch](https://myanimelist.net/anime/1575/Code_Geass_Hangyaku_no_Lelouch) (date of access: 10.07.2024).

6. Dawkins R. The selfish gene. Oxford : Oxford University Press, 2006. 360 p.
7. Ferjan M. 20+ Anime Statistics & Facts: How Many People Watch Anime?. *HeadphonesAddict*. 2024. URL: <https://headphonesaddict.com/anime-statistics/> (date of access: 14.06.2024).
8. Ganguly S. "I have no enemies": The Vinland Saga quote that went viral, explained. *SK Anime*. 2023. URL: <https://www.sportskeeda.com/anime/i-enemies-the-vinland-saga-quote-went-viral-explained> (date of access: 12.06.2024).
9. Gilles P. Anime essentials: every thing a fan needs to know. Berkeley, Calif. : Stone Bridge Press, 2001. 127 p.
10. Know Your Meme. I have no enemies. *TikTok*. 2023. URL: <https://www.tiktok.com/@knowyourmeme/video/7232048232895892778>. (date of access: 09.07.2024).
11. Kroon R. W. A/V A to Z: An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms. McFarland, 2014. 772 p.
12. MellowGib. This TikTok Trend Is Changing MILLIONS Around The World... *YouTube*. 2023. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5tCTd6HJexs> (date of access: 10.07.2024).
13. Mononoke Hime. *MyAnimeList*. URL: [https://myanimelist.net/anime/164/Mononoke\\_Hime](https://myanimelist.net/anime/164/Mononoke_Hime) (date of access: 10.07.2024).
14. Monster. *MyAnimeList*. URL: <https://myanimelist.net/anime/19/Monster> (date of access: 10.07.2024).
15. Nashville Film Institute. What is Anime? Everything You Need To Know. URL: <https://www.nfi.edu/what-is-anime/> (date of access: 05.07.2024).
16. Otis East. The villain arc meaning: more than just a story trope. *Blerd*. 2023. URL: <https://www.blerd.com/the-villain-arc-meaning-more-than-just-a-story-trope/> (date of access: 09.07.2024).
17. Smith L. What Does it Mean to Enter Your Villain Era?. *Wiki How*. 2023. URL: <https://www.wikihow.com/Villain-Era-Meaning> (date of access: 12.06.2024).
18. Vinland Saga. *MyAnimeList*. URL: [https://myanimelist.net/anime/37521/Vinland\\_Saga](https://myanimelist.net/anime/37521/Vinland_Saga) (date of access: 10.07.2024).
19. warriorofchrist. come home. *Instagram*. 2023. URL: <https://www.instagram.com/reel/Cr4D2jNLgAz/?igsh=M2pvMwVqbms1aHdm> (date of access: 06.08.2024).
20. Дедінсайд (Dead Inside) – що це таке, суть, визначення, симптоми та приклади. *Termin.in.ua*. URL: <https://termin.in.ua/dedinsaid/> (дата звернення: 03.07.2024).
21. Мій сусід Тоторо. *Кіноріум*. URL: <https://ua.kinorium.com/88234/info/> (дата звернення: 17.07.2024).
22. Незабитовський Є. Вечірній курс "Філософія в аніме". *Маїбутні*. URL: <https://maibutni.com.ua/anime1.0/>.
23. Подосян А. Сценарій як структурний компонент творчої роботи режисера в сучасному кінематографі. *Діалог: Медіастудії*. 2023. № 29. С. 125–136.
24. Словотвір. Перекладаємо слово дед інсайд. URL: <https://slovotvir.org.ua/words/ded-insaid> (дата звернення: 05.07.2024).

#### REFERENCES

1. Aesthetics Wiki. (n. d.). Dead Inside. [https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dead\\_Inside](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dead_Inside)
2. Anime search. (n. d.). MyAnimeList. <https://myanimelist.net/anime.php>
3. Bigger Tomorrow. (2023). Stop restraining yourself. TikTok. <https://www.tiktok.com/@biggertomorrow/video/7200671975713410309?q=villain%20arc&t=1710685647851>
4. Ceika, J. (2021). Berserk as a Nietzschean Tragedy – Art, Morality, Affirmation. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zxTwYdYzw8c>
5. Code Geass: Hangyaku no Lelouch. (n. d.). MyAnimeList. [https://myanimelist.net/anime/1575/Code\\_Geass\\_Hangyaku\\_no\\_Lelouch](https://myanimelist.net/anime/1575/Code_Geass_Hangyaku_no_Lelouch)
6. Dawkins, R. (2006). The selfish gene. Oxford University Press.
7. Ferjan, M. (2024). 20+ Anime Statistics & Facts: How Many People Watch Anime? HeadphonesAddict. <https://headphonesaddict.com/anime-statistics/>
8. Ganguly, S. (2023). "I have no enemies": The Vinland Saga quote that went viral, explained. SK Anime. <https://www.sportskeeda.com/anime/i-enemies-the-vinland-saga-quote-went-viral-explained>
9. Gilles, P. (2001). Anime essentials: every thing a fan needs to know. Stone Bridge Press.
10. Know Your Meme. (2023). I have no enemies. TikTok. <https://www.tiktok.com/@knowyourmeme/video/7232048232895892778>.
11. Kroon, R. W. (2014). A/V A to Z: An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms. McFarland.
12. MellowGib. (2023). This TikTok Trend Is Changing MILLIONS Around The World... YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5tCTd6HJexs>
13. Mononoke Hime. (n. d.). MyAnimeList. [https://myanimelist.net/anime/164/Mononoke\\_Hime](https://myanimelist.net/anime/164/Mononoke_Hime)
14. Monster. (n. d.). MyAnimeList. <https://myanimelist.net/anime/19/Monster>
15. Nashville Film Institute. (n. d.). What is Anime? Everything You Need To Know. <https://www.nfi.edu/what-is-anime/>
16. Otis East. (2023). The villain arc meaning: more than just a story trope. Blerd. <https://www.blerd.com/the-villain-arc-meaning-more-than-just-a-story-trope/>
17. Smith, L. (2023). What Does it Mean to Enter Your Villain Era? Wiki How. <https://www.wikihow.com/Villain-Era-Meaning>
18. Vinland Saga. (n. d.). MyAnimeList. [https://myanimelist.net/anime/37521/Vinland\\_Saga](https://myanimelist.net/anime/37521/Vinland_Saga)
19. warriorofchrist. (2023). come home. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/Cr4D2jNLgAz/?igsh=M2pvMWVqbms1aHdm>
20. Dedinsaid (Dead Inside) – shcho tse take, sut, vyznachennia, symptomy ta pryklady. [Dead Inside – what is it, essence, meaning, symptoms and application] (b. d.). Termin.in.ua. <https://termin.in.ua/dedinsaid/> [in Ukrainian].
21. My susid Totoro. [My neighbor Totoro] (n.d.). Kinorium. <https://ua.kinorium.com/88234/info/> [in Ukrainian].
22. Nezabytovskiyi, Ye. (b. d.). Vechirniy kurs "Filosofiiia v anime" [Evening course "Philosophy in Anime"]. Maibutni. <https://maibutni.com.ua/anime1.0/> [in Ukrainian].
23. Podosian, A. (2023). Stsenarii yak strukturnyi komponent tvorchoi roboty rezhysera v suchasnomu kinematohrafi [The script as a structural component of the director's creative work in modern cinema]. Dialoh: Mediastudii – Dialogue: Media studios, (29), 125–136. [in Ukrainian].
24. Slovotvir. (b. d.). Perekladaemo slovo ded insaid [We translate the word grandfather inside], <https://slovotvir.org.ua/words/ded-insaid> [in Ukrainian].