

УДК 791.242 : 004.928
Doi 10.26456/vtfilol/2023.4.114

АКСИОЛОГИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ФАНТОМНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (НА МАТЕРИАЛЕ АНИМЕ «ТЕТРАДЬ СМЕРТИ»)

В.И. Карасик

Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина, г. Москва

Рассматриваются характеристики альтернативного мира, показанного в аниме – современных японских анимационных сериалах, получивших широкое распространение в молодежной культуре. Анализируется культовый детективный сериал «Тетрадь смерти». Основная идея этого произведения (вначале это была манга) состоит в осуждении применения насилия для борьбы со злом. Главный герой получает волшебную тетрадь, с помощью которой можно лишать людей жизни на расстоянии, записав туда имена этих людей. Вначале он уничтожает преступников, затем всех тех, кто представляет для него опасность. Показано, что проекты радикального устранения зла приводят к неизбежному увеличению зла, а действующие лица такого сюжета перестают быть людьми и терпят поражение.

Ключевые слова: аниме, «Тетрадь смерти», фантомная реальность, ценность жизни, преступление.

Аниме – японская мультипликация, преимущественно рассчитанная на подростковую аудиторию, – стала одним из узнаваемых признаков современной мировой массовой культуры. Широкое распространение аниме в наши дни привело к тому, что стереотипы поведения героев этих произведений оказывают существенное влияние на картину мира современной молодежи. Если мультфильмы в основном ориентированы на дошкольников и детей младшего школьного возраста, то зрители аниме – это, прежде всего, тинейджеры, остро переживающие подростковый кризис, хотя в наши дни эта аудитория включает людей разного возраста. Изучение аниме привлекало к себе внимание исследователей [1; 4; 6; 8; 9; 10; 11; 12; 13; 16; 19; 20; 22], но в лингвокультурном аспекте этот жанр еще не рассматривался.

Одним из культовых произведений данного жанра является фильм «Тетрадь смерти» (“Death Note”). В основу работы положено предположение о том, что существует особый тип вымышленной реальности – фантомная реальность, характерный для жанра аниме. Этому жанру присущи определенные сюжетные и аксиологические характеристики, и они оказывают влияние на картину мира молодых потребителей массовой культуры.

В работах культурологов выделены определенные характеристики манги и аниме: 1) аниме представляет собой

анимационное произведение в виде фильма, основой которого является манга – последовательность картинок в стиле комиксов с подписями или текстовыми фрагментами; 2) в Японии манга занимает лидирующую позицию в массовой культуре и получает активное распространение в других странах; 3) основные функции манги и аниме сводятся к развлечению, поддержанию норм традиционной японской культуры и ощущения японской национальной идентичности; 4) результатом влияния комиксов, манги и аниме на картину мира и образ жизни наших современников являются усиление роли визуализации в передаче информации, стереотипизация и инфантилизация сознания; 5) существуют определенные разновидности манги и аниме, противопоставляемые по характеристикам читателей и зрителей (дети, подростки, взрослые, девушки либо юноши), по жанрам (сказка, фантастика, фэнтези, мыльная опера, детектив, постапокалиптика и др.); 6) в манге и аниме проявляются определенные особенности изображения персонажей – большие глаза, маленькие носы и рты, непропорциональность частей тела; используется леттеринг – вписанный от руки шрифт в виде букв или иероглифов и применяемый для передачи речи и мыслей героев; 7) героями манги и аниме являются как обычные люди, так и сказочные существа и боги, при этом согласно синтоистской традиции боги многообразны, они могут помогать, либо вредить людям; 8) в наши дни аниме существует преимущественно в виде сериалов, в которых развивается единый сюжет, дополненный сюжетом каждой серии; 9) существуют многочисленные объединения фанатов аниме (аниме-отаку) в целом и конкретных произведений, они создают своеобразные игровые миры, участники которых реализуют себя в этом общении; 10) отмечено деструктивное влияние некоторых аниме на психику подростков, толкающее их на суицид.

Заслуживают внимания комментарии, в которых оцениваются ключевые категории, определяющие мировосприятие в современной культуре: «Художественное воплощение проблемы бытия и небытия в аниме-сериалах и созданных на их основе кино- и театральные версии осуществляется посредством актуализации характерных как для Запада, так и для Востока мифологических существ (шинигами, юрэй, дьявольский пес, демон, ангел), носителей религиозного сознания (Будда, Христос), знаков и символов (пентаграмма, бензопила, кукла/манекен, крест, земля, вода, воздух, огонь, яблоко), в том числе знаковых с точки зрения категорий бытия – небытия имен (У. Вордсворт, В. фон Гете, П. Коэльо, О. Уайльд), а также примет традиционной культуры (сад камней, чайная церемония, фестиваль карри, практика медитации, кровная месть)» [12: 8].

Сюжеты манги и аниме являются нарративами о вымышленной реальности. Важнейшей характеристикой художественного отражения мира выступает категория вымысла. «Вымысел представляет собой

особую разновидность лингвокреативной деятельности сознания – речементальную деятельность, с ее помощью осуществляется концептуализация альтернативного мира в языковом сознании человека и в тексте» [7: 7]. В.А. Миловидов акцентирует тезис об альтернативном миропостроении: «В искусстве создание «фиктивной» реальности, создание «возможных миров» есть основополагающий принцип художественного текстопостроения» [14: 99]. Говоря о типах реальности, философы противопоставляют реальность и действительность как материю в совокупности различных ее видов, всё существующее, и как актуально наличное бытие, подлинное бытие, в отличие от видимости [18: 141, 572]. Можно увидеть в этом противопоставлении различие между объективно существующим и субъективно наличествующим мирами, хотя в обиходном сознании это различие стирается. В наше время важным оказывается контраст между актуальной и потенциальной реальностью, с одной стороны (тем, что есть, и тем, что может быть), и между подлинной и виртуальной реальностью, с другой стороны (тем, что существует объективно, и тем, что является кажущимся). Знаком нашего времени стала виртуализация, сущность которой состоит в «нарастающем замещении вещной среды образами, игра с которыми постепенно приобретает тотальный характер. В современном социуме происходит нарастание влияния симулякров, которые замещают устойчивую ”вещную среду”, что приводит к неопределенности, неустойчивости социума» [17: 8]. Альтернативная, или вымышленная, реальность относится к сфере потенциального. При этом существует некая шкала потенциальности – от весьма вероятного до абсолютно ирреального. В искусстве ирреальное может приобретать статус сверхреального, и тогда мы говорим о художественной правде, которая может включать вымысел. С точки зрения оценочной квалификации такой художественной правды можно выделить ее разновидности: фактографическую, сказочную, мифологическую, фантастическую и, в рамках фантастической – фантомную реальность, т.е. такой мир, который лучше бы никогда не реализовался.

Такая фантомная реальность появляется в фильмах ужасов и в текстах антиутопий. В этой тональности разворачивается сюжет аниме «Тетрадь смерти» (автор манги современный японский писатель и сценарист Ооба Цугуми, иллюстратор Обата Такэси, выходила с 2003 по 2006 г., аниме транслировалось в Японии с 2006 по 2007 г.). Приведу краткое содержание произведения.

Существует мир богов смерти, которые скучают, наблюдая за жизнью людей, и иногда вторгаются в нее, давая смертным особую тетрадь, куда можно записать имена людей, после чего эти люди умрут. Правила использования тетради написаны на ней. Ученик одной из престижных школ, сын начальник полиции, очень способный юноша, Ягами Лайт получает такую тетрадь и решает избавить мир от злодеев.

Он вписывает туда имена преступников, о которых сообщают по телевидению, и те умирают от сердечного приступа. Полиция понимает, что эти смерти не случайны, и начинает вести расследование. К расследованию подключается гениальный сыщик, действующий под псевдонимом Эл. Граждане называют неизвестного карателя именем Кира (японская транскрипция слова killer – убийца). В доме Лайта живет бог смерти Рюк, который подбросил ему тетрадь смерти. Этому богу можно увидеть, только прикоснувшись к тетради. Лайт посылает на телевидение письма с инструкциями, адресованными полиции. В Японию приезжают агенты ФБР для оказания помощи следствию, Лайт убивает их всех. Эл догадывается, что сведения о ведении расследования, хранящиеся в полиции, доступны преступнику. В качестве одного из подозреваемых он называет сына начальника полиции. За Лайтом устанавливают слежку. Но никаких улик найти не удается. Лайт блестяще заканчивает среднюю школу и поступает в университет. Сыщик Эл знакомится с Лайтом и даже открывает ему свое фиктивное имя. Через некоторое время появляется второй Кира, которым оказывается девушка Миса, работающая в модельном агентстве. Она встречается с Лайтом и влюбляется в него. Сыщик Эл находит доказательства того, что девушка Миса является Кирой и заключает ее под стражу. В тюрьму для проверки попадают Лайт и его отец. Не выдержав пыток, Миса отказывается от тетради смерти и автоматически забывает обо всем, что было сделано. Так же поступает и Лайт. Сыщик Эл, не получив доказательств того, что Лайт – это Кира, и оценив аналитические способности Лайта, приглашает его участвовать в расследовании. Через некоторое время тетрадь смерти попадает в руки одного из бизнесменов, который использует открывшиеся способности для уничтожения конкурентов. Эл собирает сведения об этом человеке и вместе с Лайтом арестовывает его. Во время ареста Лайт прикасается к тетради, узнаёт бога смерти и вновь получает этот инструмент в свое пользование. Через некоторое время Лайт вписывает в тетрадь имя Эла, и тот умирает. Друзья сыщика решают продолжить его дело, прилетают в Японию и ведут расследование вместе с теми полицейскими, которые начали охоту за Кирой. Тем временем Лайт планомерно лишает жизни преступников и сообщает всем через послания, отправляемые на телевидение, что намерен построить идеальный мир справедливости. Появляется еще один Кира, работник прокуратуры. Многие граждане поддерживают его, в том числе бывшая однокурсница Лайта, которая работает диктором телевидения. Узнав, что новая команда сыщиков поддерживает с ней связь, Лайт решает их устранить. Новые сыщики используют поддельную тетрадь и таким образом ловят Лайта. Он умирает, и бог смерти Рюк напоминает ему о том, что обладание тетрадью делает людей несчастными.

Этот многосерийный фильм (37 серий, общей длительностью более 14 часов) является детективом. По законам этого жанра его основными героями являются сыщик и преступник. Интрига детектива состоит в том, что преступник старается запутать следствие, а сыщик пытается разгадать замыслы преступника. В произведениях классика этого жанра А. Конан-Дойля рядом с гениальным сыщиком Шерлоком Холмсом находится его друг доктор Ватсон, обычный человек, поведение которого соотносится с самопрезентацией читателя. В качестве такого друга в аниме «Тетрадь смерти» выступают японские полицейские, которые ведут следствие по делу Киры.

Преступления бывают мотивированными и немотивированными. Мотивами преступлений часто оказываются корысть, обида, зависть и патологическая страсть к насилию. Психология преступника, одержимого такой страстью, основана на самолюбовании и самооправдании (вспомним слова Родиона Раскольникова из «Преступления и наказания» Ф.М. Достоевского: «Тварь я дрожащая или право имею?»). Главный герой аниме Лайт считает, что является избранником судьбы, имеющим право карать преступников. В течение всей истории человечества важным юридическим и этическим принципом оценки преступлений и социальных санкций на них было понимание меры соответствия нарушения норм и наказания за эти нарушения. Высшей мерой наказания считается лишение жизни. Любые наказания должны применяться в соответствии с законом, и превышение меры в наказании также является преступлением. В альтернативной реальности герой-каратель имеет волшебное средство определения преступлений и наказания преступников, при этом он сам долгое время остается безнаказанным.

Исходным моментом в рассматриваемом нарративе является скука бессмертных богов. Их развлечением оказываются различные испытания людей. Эта тема лежит в основе политеистической модели мира; так же вели себя античные и скандинавские боги. В «Тетради смерти» эти боги выглядят как уродливые человекоподобные существа. Главный волшебный инструмент – такая тетрадь – является, по сути дела, способом искушения и испытания людей. Автор сценария исходит из допущения о том, что люди не могут справиться с таким искушением. Психологически такое поведение соотносится с выводами, к которым пришел американский психолог С. Мильграм, организовавший эксперимент с пытками людей, подозреваемых в совершении преступлений, для проверки предположения о природе жестокости. Участникам этого эксперимента, добровольцам, предлагалось провести допрос предполагаемых преступников, находившихся в другой комнате, с применением ударов током для получения информации. В качестве преступников были привлечены актеры, которые правдоподобно кричали, получая электрические разряды. Эксперимент показал, что в

большинстве случаев дознаватели не могли остановиться и приводили допрашиваемых к смерти [22]. Бог смерти Рюк находит себе в качестве подопытного молодого амбициозного юношу, и тот без колебаний приступает к планомерному уничтожению преступников. Грань между наказанием преступников и ликвидацией тех, кто может разоблачить карателя, оказывается очень зыбкой. В этом аниме прямолинейно показаны моменты таких переходов в поведении Лайта: его глаза приобретают алый цвет, такой же, как и у богов смерти. Юноша начинает считать себя богом. В христианском вероучении главным грехом считается гордыня, порочное стремление стать равным Создателю. Отметим, что гордыня свойственна тем, у кого есть определенные способности; убогие гордыней не страдают. Лайт не только способный, но и очень трудолюбивый и организованный человек. Он является лучшим учеником в своей школе, побеждает в спортивных соревнованиях. В аниме продвигаются ценности сообщества с высокой состязательностью: сила характера является одной из высших ценностей этого общества.

Заслуживает внимания и осмысление поведения сыщиков в детективе. Гениальный Эл Лоулайт, действующий под псевдонимом L, включается в разгадывание этой сложной задачи не только из-за стремления восстановить справедливость, но и для получения удовольствия от сложной игры. Видна параллель в поведении гениальных сыщиков: Шерлок Холмс подбадривает себя кокаином, Эл постоянно ест всякие сладости, которые в современной культуре считаются вредным продуктом. Акцентируется необычность поведения гениев: Эл – взъерошенный сутулый молодой человек, его глаза постоянно широко открыты, он любит сидеть на корточках в кресле, при этом в кадре постоянно показаны его пальцы ног, он небрежно одет, хотя при этом его возит шофер на шикарном автомобиле. Друзья Эла, продолжившие расследование после его гибели, тоже молодые люди, при этом сыщик Эн – это ребенок, играющий с кубиками или куклами-статуэтками. Отметим, что Лайт всегда одет строго, носит деловой костюм с галстуком, следит за своей внешностью и ходит не сутулясь.

Сюжет художественного произведения представляет собой нарративно организованную последовательность ходов в виде сюжетных мотивов – положений дел, предполагающих выбор со стороны персонажа. Объяснение таких мотивов и логика развития последующих событий имеют как психологическую, так и социокультурную (в том числе и этнокультурную) специфику. Увидев странную тетрадь, Лайт берет ее, пояснительная надпись на артефакте его не отпугивает. Он четко планирует свои действия, лейтмотивом его внутренней речи является фраза: «Я должен быть осторожен». Он образцово играет роль любящего сына и брата, школьника и, затем, студента-отличника, во многих случаях его поведение напоминает запрограммированные

действия робота. Особенно ярко это проявляется в тех ситуациях, которые включают романтические отношения. В общении с богом смерти Лайт ироничен и высокомерен. Другие боги говорят, что этот владелец тетради смерти ведет себя с богом так, как домашним животным. Поведение Лайта контрастирует с поведением Мисы, второго Киры. Эта девушка поступает спонтанно и необдуманно; показано, что она не очень умна. В сюжете четко показаны некоторые стереотипы японского гендерного поведения: высокий самоконтроль и эмоциональная сдержанность у мужчин, открытое проявление чувств у девушек.

В этом аниме точно обозначены социальные ориентиры современного западного общества – стремление к богатству, острая конкурентная борьба, прагматизм, доходящий до цинизма: «Если Киру поймают, Кира – это зло, если Киру признает мир, Кира – добро». Карикатурно изображены хозяева медийных ресурсов, для которых сенсация – символ успеха. Так, руководитель одного из телевизионных каналов требует от своих журналистов новых фактов о Кире, а когда те, оправдываясь, говорят, что такой информации у них нет, он кричит: «Придумайте!». Этот эпизод правдиво изображает распространение фейков в современных средствах массовой информации. Вместе с тем, в личной жизни японцы следуют установкам традиционного семейного уклада: мать Лайта любит детей и мужа, его сестра гордится своим братом, и он всегда готов помочь ей. Совет руководителей крупной корпорации ведет себя, как мафия. Один из членов этого совета, получивший тетрадь смерти в свое распоряжение, использует убийства для своего карьерного роста.

Обратим внимание на интертекстуальные ссылки и аллюзии в этом произведении. Сыщик Эл чувствует, что скоро должен умереть, и догадывается, что убийцей будет Лайт. Но у Эла нет друзей, и он называет Лайта своим единственным другом. Во время их последней встречи он делает Лайту массаж ступней: очевидна аллюзия к евангельскому эпизоду, в котором Христос моет ноги своим ученикам. Так поступают слуги по отношению к своим хозяевам. Это символическое действие самопринижения. Лайт на это не способен.

В одном из заключительных эпизодов полиция пытается арестовать сыщиков, ведущих независимое расследование дела Киры. Перед небоскребом, в котором располагались детективы, собралась огромная толпа. Чтобы незаметно уйти, сыщики бросают из окон здания купюры, идет настоящий дождь из денежных знаков, и в сложившейся ситуации группа сыщиков исчезает. Подобный прием, как известно, использовался и в одном из эпизодов романа М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита».

Произведения искусства, как известно, оказывают большое воздействие на людей. Но если раньше результатом такого воздействия

были критические отклики и обсуждения соответствующих произведений, то в эпоху интернета возникают сообщества людей, которые имитируют поведение любимых персонажей, изготавливают себе их одежду, устраивают костюмированные представления, пишут художественные тексты, развивающие идеи этих произведений. Отмечено, что «репрезентация субкультуры аниме в виртуальном и реальном пространстве образует единый универсум, где повседневная жизнь постоянно стилизуется в духе аниме, а все моменты субкультурной жизни фиксируются и размещаются он-лайн, происходит многократная переинтерпретация отдельных сюжетов, образов, поступков» [3: 12]. В ряде случаев имитация альтернативной реальности получает юридическую оценку. Заслуживает внимания информация, размещенная в интернете: «В 2005 году в ряде китайских городов, включая Пекин, было запрещено распространение манги “Тетрадь смерти”, поскольку администрация нескольких школ заметила, что некоторые ученики ведут самодельные тетради смерти, в которые записывают имена насолотивших им товарищей и учителей. Официально запрет был обоснован “борьбой с суевериями”. В 2008 году в США в Южной Каролине, Алабаме, Вирджинии и штате Вашингтон у школьников и студентов также были обнаружены “тетради смерти” с именами обидчиков. Учитывая случающиеся в Америке случаи нападения учеников на своих товарищей с огнестрельным оружием, ситуация вызвала общественный резонанс. Учащиеся были отстранены от занятий или отчислены, но запрета “Тетради смерти” не последовало²¹». Эти факты свидетельствуют не только о сближении подлинной и виртуальной реальности, стирании границы между ними, но и о растущей инфантилизации мировосприятия. Отдельного внимания заслуживает вопрос о нагнетании страха как одной из стратегий развлекательного дискурса [5].

Аниме «Тетрадь смерти» вызвало множество откликов в виде рецензий, размещенных в интернете²². Эти отклики варьируют от восторженной оценки до полного неприятия произведения: *«Бессспорно, это шедевр! Восхитительное графическое исполнение, шикарный саундтрек и звук! Сверхяркие (другого эпитета не подобрать) персонажи. За главного персонажа вы будете переживать, вместе с ним смеяться, удивляться и плакать. А его идеологический противник L. заслуживает упоминания в энциклопедиях, как ярчайший художественный персонаж современности!»* – *«Но постепенно с каждой серией сюжет становится более прозрачным. Сериалу*

²¹ <https://alldaily.ru/2021/01/17/tetrad-smerti-o-chem-anime-zapreshhennoe-v-rossii-syuzhet-i-personazhi/>

²² <https://www.kinopoisk.ru/series/406148/>

начинает не хватать резкости. Второстепенные персонажи, такие как Аизава, Мацуба и Миса, начинают раздражать, что создает дискомфорт при просмотре. ... Финал стал столь нелепым и предсказуемым, что даже не сразу верилось в это».

Критика в основном сводится к упрекам в растянутости сюжета: «Тетрадь смерти - это отличный триллер с, наверное, лучшей в аниме детективной составляющей, интересными персонажами, у каждого из которых есть свои уникальные характеры и мотивы, проработанный до мелочей сюжет, сложные перипетии, интересный сеттинг и неоднозначная мораль, но всё это лишь в первых двух третях повествования. После смерти одного из персонажей всё очень резко скатывается в унылый самоповтор».

Есть и более жесткая негативная реакция на это аниме: «Сложно подобрать слова, которыми можно было бы верно охарактеризовать то, что положено в основу. Авторы используют религиозную тематику, но наоборот. Антирелигия? Богохульство? Извращение религиозных догматов? Все эти термины могут быть применены, но не отразят всей сути. В основе сериала концепция антижизни. Он слишком мрачен, слишком депрессивен, слишком 'анти'. Это довольно страшный сериал. Для психики, для подсознания. Кажется, что зрителю медленно вводят в кровь яд, который лишает его жизни. Будто бы вирус или зараза, которая медленно воздействует на организм. Человек с сильным иммунитетом выживет, а тот, кто окажется слабым, умрет».

Основной вывод зрителей сформулирован в одном из откликов: «Насилие, как цепная реакция, порождает еще большее насилие!».

Резюмируем.

Современное общество болезненно переживает реалии нашего времени – растущий антиинтеллектуализм, виртуализацию мироощущения, абсурдность бытия. В художественном освещении такое настроение выражается как фантомная реальность. В жанре аниме, выросшем в недрах японской культуры, это кризисное мировоззрение находит своеобразное воплощение, интегрирующее традиционное для Японии восприятие жизни как предчувствия смерти и доминирующее в постиндустриальном западном мире слияние подлинной и виртуальной реальности. Культовое аниме «Тетрадь смерти» ставит перед зрителями вопрос о праве применить насилие для борьбы с насилием. Показано, что проекты радикального устранения зла приводят к неизбежному увеличению зла, а действующие лица такого сюжета перестают быть людьми и терпят поражение.

Список литературы

1. Будникова А.В. Влияние стиля аниме на современную моду // Современные тенденции развития науки и технологий. 2017. № 3–6. С. 98–100.

2. Будникова А.В. Общее и особенное в субкультурах готов и аниме-отаку // Символ науки (Уфа). 2016. № 12–3 (24). С. 256–259.
3. Воробьева Е.С. Субкультура аниме в современном российском социокультурном пространстве (на примере Юга Дальнего Востока): автореф. дис. ... канд. культурологии. Владивосток, 2021. 23 с.
4. Габдуллина А.Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. 2012, № 1(18). С. 34–37.
5. Елизарова Н.В. Страхи человечества в фантастической литературе // Детская книга: мир фантастики: материалы VII Всерос. науч.-практ. конф., 15 мая 2014 г. Отв. ред. А.Н. Садриева. Нижний Тагил: НТГСПИ (ф) РГППУ, 2015. С.21–26.
6. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. М.: Фонд развития кинематографии, 2002. 336 с.
7. Ильинова Е.Ю. Вымысел в языковом сознании и тексте: монография. Волгоград: Волгоградское научное издательство, 2008. 513 с.
8. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, РАН, 2012. 150 с.
9. Козлова К.В. Словарь комикса и манга. СПб.: Лань, 2003. 128 с.
10. Лебедева И.Ю. Проблема социального одиночества и аномии у представителей неформальных молодежных сообществ (на примере аниме-субкультуры) // Всероссийский журнал научных публикаций. 2011. N06 (7). С. 27–29.
11. Леонов В.Ю. Манга, аниме и традиционное искусство Японии: преемственность и параллели // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. 2012. № 4. С.182–193.
12. Липаева Д.Е. Категория бытия-небытия в пространстве культурного диалога Запада и Востока: (на примере аниме): автореф. дис. ... канд. культурологии. Саратов, 2019. 20 с.
13. Лякина Я.С., Голубятников А.А., Дмитриева Н.А. Личностные особенности подростков и молодежи, увлекающихся аниме, и их связь с формированием психопатологических проявлений // Современные проблемы клинической психологии и психологии личности. Новосибирск: Изд-во ННИГУ, 2017. С. 202–209.
14. Миловидов В.А. Семиотика литературно-художественного дискурса: монография. М.: Буки Веди, 2016. 172 с.
15. Саенко Н.Р. Формы и образы небытия в культуре. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing, 2011. 452 с.
16. Сычева Е.С. Традиционные ценности в современной массовой культуре Японии // Вестник МГИМО-Университета. 2014. № 2 (35). С. 260–263.
17. Тягунова Л.А. Виртуализация социума: сущность и тенденции: автореф. дис. ... канд. фил. наук. Саратов, 2007. 19 с.
18. Философский энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1983. 840 с.
19. Clements J., McCarthy H. The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Stone Bridge Press, 2006. 867 p.
20. Greene B. Haunted Psychologies: The Specter of Postmodern Trauma in Bake-monogatari // Journal of anime and manga studies. 2021. Volume 2. P. 243–281.

21. Groza B., Momanu A. Plot Patterns in Manga Based on Propp's Narratological Elements // Journal of anime and manga studies. 2022. Volume 3. P. 34–61.
22. Milgram S. Behavioral Study of Obedience // Journal of Abnormal and Social Psychology 67. 1963. P.371–378.

Об авторе:

КАРАСИК Владимир Ильич – д-р филол. н., профессор, профессор
Государственного института русского языка им. А.С. Пушкина (117485,
г. Москва, ул. Академика Волгина, д. 6)? e-mail: vkarasik@yandex.ru

AXIOLOGICAL CHARACTERISTICS OF PHANTOM REALITY (ON THE *DEATH NOTE* ANIME)

V.I. Karasik

Moscow State Institute of the Russian Language, Moscow

The paper deals with the alternative world as presented in anime – modern Japanese animation serials popular in the present day teenagers culture. The detective serial “Death Note” is analyzed. The main idea of the manga is to condemn violence used as an instrument of fighting the evil. The main character finds a magic notebook which can kill people whose names are inserted in it. At first he kills criminals and later on he takes lives of everyone who seems dangerous to him. The anime shows that the projects of radical elimination of the evil bring forth inevitable growth of the evil, and people who practice it lose their human nature and are doomed to failure.

Keywords: anime, “Death Note”, phantom reality, value of life, crime.

About Author:

KARASIK Vladimir Ilyich – Doctor of Philology, Professor of Moscow State Institute of the Russian Language, Moscow (117485, Academic Volgin Str., 6, Moscow), e-mail: vkarasik@yandex.ru

© Карасик В.И., 2023

Статья поступила в редакцию 17.09.23
Подписана в печать 26.09.23