 © Авторы статьи / Authors of the article

МЕДИАКОММУНИКАЦИИ И ЖУРНАЛИСТИКА/MEDIA COMMUNICATIONS AND JOURNALISM

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2026.81.3 EDN: NXIPBF

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ АНОМАЛЬНОГО: РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ МУЛЬТИМОДАЛЬНОГО КОНТЕНТ-АНАЛИЗА

Научная статья

Рубцова М.В.[1, *]
[1] ORCID : 0000-0003-4003-4988;
[1] Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, Санкт-Петербург, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (abc33[at]yandex.ru)

Предложена: 27.05.2026; Принята: 20.08.2026; Опубликована: 09.09.2026

Аннотация

В статье, опирающейся на результаты направленного мультимодального контент-анализа, рассматривается трансформация образа аномального в трёх аниме-сериалах пост-2010 года «Puella Magi Madoka Magica» (2011), «Атака титанов» (2013–2023) и «Сага о Винланде» (2019–2023). Теоретическую базу образуют лингвокультурный анализ монструозного, нарратологическая концепция эмпатии, лингвопоэтика образа Другого, семиотика телесной аномалии, дискурс-анализ Другого, а также юнгианская психология (архетип Тени, индивидуация) и японская психоаналитическая традиция (концепция «пустоты» как медиатора субъектности Хаяо Каваи). Эмпирическую базу исследования составили тридцать ключевых сцен (по десять на каждый сериал), отобранных методом номинации. Оценка каждой сцены осуществлялась по пяти порядковым параметрам: проекция архетипа Тени (SAP), кавайная эстетическая субверсия (KAS), индекс субъектности монстра (MSI), степень растворения границы «человек / монстр» (HMB), а также направление нарративной эмпатии (NED). Межкодерская надёжность (inter-coder reliability), вычисленная посредством коэффициента Флейсса (общий κ = 0,73), свидетельствует о существенной согласованности суждений. Выделены три мультимодальных сценария гуманизации монстра: кавайная субверсия (Madoka Magica), линейная дегротескизация (Attack on Titan) и нарративная интернализация при полном отсутствии эстетики «кавай» (миловидности) (Vinland Saga). Делается вывод о существенном сдвиге в интерпретации аномального: монстр перестаёт быть внешним Другим, превращаясь в зеркало человеческой субъектности, репрезентированное на визуальном, вербальном и аудиальном уровнях.

Ключевые слова: лингвокультурология, нарративная эмпатия, семиотика телесности, дискурс-анализ, аниме, архетип Тени, Хаяо Каваи, мультимодальный контент-анализ.

REPRESENTING THE ANOMALOUS: DEVELOPING AND TESTING A MULTIMODAL CONTENT ANALYSIS

Research article

Rubtcova M.[1, *]
[1] ORCID : 0000-0003-4003-4988;
[1] Saint Petersburg State Institute of Film and Television, Saint-Petersburg, Russian Federation

* Corresponding author (abc33[at]yandex.ru)

Suggested: 27.05.2026; Accepted: 20.08.2026; Published: 09.09.2026

Abstract

This article, based on the results of a directed multimodal content analysis, examines the transformation of the image of the anomalous in three post-2010 anime series: Puella Magi Madoka Magica (2011), Attack on Titan (2013–2023), and Vinland Saga (2019–2023). The theoretical basis is formed by the linguoculturological analysis of the monstrous, the narratological concept of empathy, the linguapoetics of the image of the Other, the semiotics of bodily anomaly, the discourse analysis of the Other, as well as Jungian psychology (the Shadow archetype, individuation) and the Japanese psychoanalytic tradition (Hayao Kawai's concept of "emptiness" as a mediator of subjectivity). The empirical basis of the study consists of thirty key scenes (ten for each series), selected through the nomination method. Each scene was assessed using five ordinal parameters: Shadow Archetype Projection (SAP), Kawaii Aesthetic Subversion (KAS), Monster Subjectivity Index (MSI), Human/Monster Boundary Dissolution (HMB), and Narrative Empathy Direction (NED). Inter-coder reliability, calculated using the Fleiss' kappa (overall κ = 0,73), indicates significant consistency of judgments. Three multimodal scenarios of monster humanization are identified: kawaii subversion (Madoka Magica), linear degrotesquification (Attack on Titan), and narrative internalization with a complete absence of kawaii aesthetics (Vinland Saga). A conclusion is drawn about a significant shift in the interpretation of the anomalous: the monster ceases to be an external Other, turning into a mirror of human subjectivity, represented at the visual, verbal, and sonic modalities.

Keywords: linguacultural studies, narrative empathy, semiotics of corporeality, discourse analysis, anime, Shadow archetype, Hayao Kawai, multimodal content analysis.

Введение

На протяжении последнего десятилетия в аниме-нарративах фиксируется устойчивый семантический сдвиг, суть которого состоит в отказе от однозначной репрезентации монстра как чистого антагониста. Монструозная фигура,

 © Авторы статьи / Authors of the article

ранее выполнявшая исключительно функцию внешней угрозы, необходимой для консолидации идентичности героя, обретает внутренний мир, наделяется памятью, способностью к страданию и правом на нарративную эмпатию [4]. Данный процесс, затрагивающий глубинную грамматику жанрового повествования, не может быть адекватно описан с помощью одних лишь вербальных критериев, поскольку визуальная и аудиальная составляющие аниме играют не менее существенную роль, нежели словесный ряд [5], [15].

Статья построена следующим образом. Сначала излагаются теоретические основания: лингвокультурный концепт монструозности, нарратологический аппарат, лингвопоэтические приёмы, семиотика телесной аномалии, дискурс-анализ Другого, а также юнгианская и каваевская психология. Затем описывается методика мультимодального кодирования с приведением операциональных определений каждого измерения. Далее последовательно анализируются результаты по каждому сериалу и проводится их сравнительный анализ. В заключении формулируются выводы о трёх типах мультимодальных стратегий гуманизации.

1.1. Теоретические основания

1.1.1. Монструозность как лингвокультурный концепт

В рамках лингвокультурологического подхода, рассматривающего язык как форму хранения и трансляции коллективного опыта, концепт «монструозность» определяется как многомерное смысловое образование, вербализуемое посредством языковых средств и принадлежащее одновременно индивидуальному и коллективному сознанию. Как обоснованно отмечает О.Р. Демидова, данный концепт занимает пограничное положение между антропоморфным и не-антропоморфным, структурируясь по осям Добра / Зла, прекрасного / безобразного, нормы / аномалии. Современные культурные процессы обнаруживают отчётливую эволюцию: от репрезентации монстра как Другого или Врага — через фигуру монстра как реального или эвентуального союзника — к образу монстра как героя и даже образца для подражания [1]. В языковой практике этот сдвиг находит выражение в нормализации оксюморонных конструкций («безобразное прекрасно», «монстры прекрасны»), утрачивающих стилистическую маркированность и воспринимаемых как конвенциональные. Для целей нашего исследования существенно, что аналогичные процессы фиксируются как в вербальном, так и в визуальном регистре аниме, где миловидность или гротескность монстра перестают быть прямыми индикаторами его этического статуса [5].

1.1.2. Нарратологический подход: эмпатия и перспективизация

Нарратология, понимаемая как дисциплина, изучающая логику, принципы и практики нарративной репрезентации [6], предоставляет концептуальный аппарат, необходимый для анализа того, каким образом монстр обретает субъектность. Согласно В. Шмиду, нарратив представляет собой сюжетно-повествовательную репрезентацию человеческого опыта, где состояние, событие и процесс выступают «родовыми формами» бытия [6]. Ключевым понятием для нашего исследования выступает *нарративная эмпатия* как механизм, опосредующий диалог читателя (или зрителя) с автором и персонажем. Постклассическая нарратология, становясь междисциплинарным проектом, ориентированным на культурообразующую репрезентацию опыта, позволяет отслеживать смещение фокуса эмпатии с человеческого протагониста на чудовищную фигуру [6], [16]. В аниме это смещение становится особенно заметным тогда, когда монстр, прежде выполнявший сугубо служебную функцию препятствия, обретает собственную точку зрения, репрезентированную как через вербальные средства (внутренние монологи), так и через визуальные приёмы (субъективная камера, показ мира глазами монстра) [15].

1.1.3. Лингвопоэтика образа Другого

Лингвопоэтика, определяемая В.В. Виноградовым как раздел филологии, изучающий совокупность языковых средств, использованных в художественном произведении для передачи идейно-художественного содержания, даёт возможность выявить специфические приёмы репрезентации монструозного [7]. В современных нарративах, как показано в ряде исследований, систематически используются три группы приёмов, направленных на гуманизацию монстра:

– *лексико-семантические сдвиги*, состоящие в замене пейоративной лексики («чудовище», «тварь») нейтральными или мелиоративными номинациями («существо», «герой», «жертва обстоятельств»);

– *синтаксические приёмы субъективации*, включающие внутренние монологи и несобственно-прямую речь, посредством которых передаётся внутренний мир чудовищной фигуры;

– *дискурсивные стратегии*, предполагающие построение нарратива с точки зрения монстра и создающие тем самым эффект перспективизации, смещающий идентификацию зрителя [15].

В аниме данные приёмы получают визуальные эквиваленты: крупный план глаз монстра, показ мира через его перспективу (POV-кадры), изменение цветовой палитры, ассоциированной с монстром, — всё это работает в комплексе с вербальным рядом [15].

1.1.4. Семиотика телесности

Семиотический подход, развитый в работах Ю.М. Лотмана [8], рассматривает телесность как неотъемлемую часть культуры, а невербальную семиотику — как важнейшую составляющую коммуникации. В контексте монструозного особую значимость приобретает анализ телесных аномалий, трактуемых как семиотические маркеры инаковости. Как показывают исследования, чудовищная телесность часто конструируется через нарушение ожидаемых пропорций и границ тела, причём «чудовищная жестокость и болезненная сентиментальность» могут сосуществовать в одном семиотическом поле [8]. Современная культура, согласно тем же источникам, демонстрирует тенденцию к нормализации телесной аномалии: то, что ранее маркировалось как безусловно чудовищное, сегодня всё чаще воспринимается как вариант нормы [8]. В аниме эта нормализация происходит непосредственно на глазах у зрителя: титаны в «Атаке титанов» постепенно утрачивают черты гротескных автоматов, обретая человеческие глаза и осанку; ведьмы в Madoka Magica из недифференцированной угрозы превращаются в падших субъектов, чьи лабиринты экспонируют внутреннее страдание [15].

1.1.5. Дискурс-анализ Другого

 © Авторы статьи / Authors of the article

Дискурс-анализ, понимаемый как междисциплинарный подход к изучению языковых проявлений в тексте, позволяет выявить стратегии конструирования образа Другого. Художественный дискурс трактуется при этом как идеологически оформленная деятельность языковой личности, где текст выступает не только содержательной основой, но и стилем повествования [2]. Л.Ф. Хабибуллина, анализируя трансформацию образа монстра в современной англоязычной литературе, показывает, что монстр перестаёт быть внешней угрозой и становится носителем субъективности, чей внутренний мир раскрывается через нарративные и языковые средства [2]. Теория «кавай» (милоты, миловидности) в её двухуровневой модели, предложенной Ниттоно, также получает лингвистическое и мультимодальное измерение: кавай как социальная ценность (Уровень 2) реализуется через специфические языковые регистры (уменьшительно-ласкательные номинации, высокий тембр голоса) и визуальные маркеры (большие глаза, мягкие формы, пастельные тона); её субверсия (Kawaii Aesthetic Subversion, KAS) возникает при диссонансе между этими маркерами «миловидности» и семантическим содержанием ужаса или травмы [17].

На основе проведенного лингвокультурологического анализа может быть предложена следующая типология репрезентации монструозности [2], [3]:

– *монстр-угроза* — маркируется пейоративной лексикой, метафорами разрушения, деперсонализирующими местоимениями;

– *монстр-жертва* — характеризуется лексикой страдания, эмпатическими конструкциями, внутренними монологами;

– *монстр-субъект* — репрезентируется через персонализирующую лексику, сложные синтаксические конструкции, полифоническую организацию дискурса.

В анализируемых аниме все три типа присутствуют, однако их сукцессия и мультимодальное оформление различаются [15].

1.1.6. Юнгианская психология и японский психоанализ (Хаяо Каваи)

Предлагаемое исследование опирается также на интеграцию юнгианской аналитической психологии с методами лингвистического анализа. Архетип Тени, определяемый К.Г. Юнгом как «тёмная сторона эго-комплекса», находит вербальное выражение через лексико-семантические сдвиги, фиксирующие проекцию теневых качеств на внешнего монстра, а процесс индивидуации — через нарративные структуры, отражающие интеграцию отвергнутого содержания [14]. В классическом нарративе монстр репрезентирует спроецированную Тень, подлежащую уничтожению; в анализируемых аниме эта проекция последовательно снимается, и Тень интегрируется в самость протагониста [15].

Особого внимания заслуживает обращение к трудам Хаяо Каваи — первого японского юнгианского аналитика, предложившего концепцию «пустоты» (*kara*) как специфически японского модуса психической реальности. В отличие от западного понимания самости, стремящейся к целостности, японская субъектность, по Каваи, выстраивается вокруг пустоты, которая представляет собой не отсутствие, а восприимчивость к связям и отношениям [12]. Монстры (ёкаи, они, бакэмоно) в этой парадигме выступают не столько вытесненными содержаниями индивидуальной психики, сколько **медиаторами** как носителями коллективной травмы или родовых связей. Именно поэтому, как показывает Кавай, японские монстры часто оказываются не злыми, а одинокими, заслуживающими сострадания [12]. Сходные наблюдения о трансформации демонических образов в сторону их гуманизации и наделения субъектностью представлены в исследовании, анализирующем эволюцию демонологических мотивов в японской массовой культуре [16].

Каваи также вводит понятие «материнское бессознательное», где монстр может быть ассоциирован с фигурой страдающей матери [13]. В Madoka Magica ведьмы — это буквально девочки, ставшие «матерями» Скорбных Семян; в «Атаке титанов» титаны — это бывшие люди, многие из которых были матерями и отцами. Концепция пустоты Каваи объясняет, почему высокие значения индекса субъектности монстра (MSI) достигаются в сценах, где монстр не произносит ни слова, но его лицо показано крупным планом: пустота приглашает зрителя к эмпатическому достраиванию, не требуя вербальной экспликации внутреннего мира [12].

Методы и принципы исследования

Представленное исследование выполнено в дизайне направленного мультимодального контент-анализа, ориентированного на выявление закономерностей репрезентации монструозного. Исследование выполнено, следуя процедуре, описанной Ломбардо с соавторами (2002) [9, С. 588–590], при которой категории кодирования задаются до начала анализа на основе существующей теории, а затем проверяются на эмпирическом материале.

Единица анализа определялась как ключевая сцена продолжительностью от трёх до двенадцати минут, включающая три модальности:

– визуальный ряд (дизайн персонажа, кадрирование, цветовая гамма, характер движения, монтажные переходы);

– вербальный ряд (речь персонажей, закадровый текст, титры);

– аудиальный ряд (музыкальное сопровождение, шумы, интонационные итембральные характеристики голоса, лейтмотив персонажа [17]).

Выборка формировалась методом номинации: три исследователя независимо друг от друга выделяли сцены, соответствующие критерию наличия чудовищной фигуры (или прямой тематизации монструозного); в итоговый корпус включались только те единицы, которые были номинированы минимум двумя экспертами. Объём выборки составил тридцать сцен.

Система кодирования включала пять измерений, каждое из которых оценивалось по порядковой трёхбалльной шкале (0, 1, 2). В таблице 1 приведены операциональные определения с указанием визуальных и вербально-аудиальных маркеров.

 © Авторы статьи / Authors of the article

Таблица 1 - Измерения кодирования и их мультимодальные маркеры

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2026.81.3.1

Измерение (сокр.)	Визуальные маркеры	Вербальные / аудиальные маркеры	Интерпретация шкалы (0→2)
SAP — проекция архетипа Тени	Дизайн монстра: отсутствие глаз / нарушенная симметрия → появление человеческой мимики; цвет: монохромные агрессивные тона → телесные/пастельные тона	Местоимения «оно», «они» → «я», «мы»; предикаты физического действия → рефлексии; звуковой фон: механические шумы → модулированный голос	0 = Тень вовне, 2 = интеграция
KAS — кавайная эстетическая субверсия	«Милый» дизайн (большие глаза, округлые формы, пастельные цвета) в контексте сцены насилия/травмы	Уменьшительно-ласкательная лексика, высокий тембр, детская интонация, музыка колыбельной — контрастирующие с ужасом	0 = кавай нет, 2 = активная субверсия
MSI — индекс субъектности монстра	Ракурс: монстр как объект (фронтально, снизу) → монстр как субъект (POV, зеркала, крупный план глаз); появление выразительной мимики	Внутренние монологи, местоимения 1-го лица, лексика желания/воспоминания; меланхоличные лейтмотивы монстра	0 = объект/угроза, 2 = полная субъектность
HMB — растворение границы «человек/ монстр»	Морфинг форм, совместное кадрирование на равных, обмен взглядами «глаза в глаза»	«мы все чудовища», «ты — это я»; звуковые наложения (крик человека + рёв монстра)	0 = чёткая граница, 2 = полное смешение
NED — направление нарративной эмпатии	Крупный план глаз монстра, замедленная съёмка его страдания, помещение монстра в позицию «смотрящего»	Закадровый текст от лица монстра, переключение музыкальной темы на монстра, эмпатические предикаты («мне жаль его»)	0 = эмпатия только к человеку, 2 = только к монстру

Примечание: составлено автором

Кодирование осуществлялось тремя независимыми кодировщиками, включая автора по пяти порядковым шкалам (0, 1, 2); расчёт межкодерской надёжности с использованием коэффициента Флейсса (общий κ = 0,73) подтвердил валидность разработанного инструментария [9], [10].

Процедура обеспечения надёжности. Перед основным кодированием была проведена калибровочная сессия на четырёх пилотных единицах (не включённых в итоговую выборку), в ходе которой три кодера независимо применили схему и обсудили возникшие расхождения. После этой сессии кодовая книга была уточнена за счёт более детальной конкретизации пограничных случаев. На основном этапе три кодера независимо оценили тридцать единиц. Для оценки согласованности были рассчитаны попарные коэффициенты к Коэна для каждой пары кодеров, а также общий коэффициент к Флейсса (для всех трёх кодеров одновременно). Интерпретация коэффициентов осуществлялась в соответствии с критериями Лэндиса и Коха [10]. Наивысшая надёжность, достигнутая по измерению KAS (κ = 0,83), объясняется относительной конкретностью визуальных якорей (милый дизайн versus сцена насилия), что снижает интерпретационный разброс. Наиболее низкий коэффициент (NED, κ = 0,65) отражает неизбежную сложность суждений об эмпатии, связанную с их глубоко интерпретативной природой; полученное значение остаётся в диапазоне «существенной» согласованности, что позволяет считать схему кодирования пригодной для содержательных выводов.

Основные результаты

3.1. Puella Magi Madoka Magica

 © Авторы статьи / Authors of the article

Для данного сериала были получены следующие средние баллы: SAP = 1,44; KAS = 1,67; MSI = 1,43; HMB = 1,33; NED = 1,23. Динамика изменения этих показателей при движении от ранних эпизодов к поздним имеет S-образную форму: низкие значения в эпизодах 1–4 (где ведьмы предстают как недифференцированная «экологическая опасность», лишённая какого-либо внутреннего мира), резкий подъём, начинающийся с 7-й серии — после раскрытия механизма трансформации волшебных девочек в ведьм, — и последующее насыщение в 11–12 сериях, а также в фильме *Rebellion*.

Наиболее показательной в мультимодальном отношении следует признать 3-ю серию, где ведьма Шарлотта визуально оформлена как гигантское пирожное с розовыми щёчками, огромными глазами и общей пастельной гаммой — то есть отвечает всем критериям кавайности второго уровня (социальная ценность) [17]. Аудиальный ряд в этой сцене включает детскую песенку, исполненную высоким синтезаторным тембром, что дополнительно закрепляет ожидание безопасности. Посредством резкого монтажного перехода зрителю демонстрируется акт насилия: Шарлотта обезглавливает кажущуюся непобедимой Мами. Красная вспышка, внезапная тишина и звук падающего тела создают максимальный диссонанс, квалифицируемый как KAS = 2. Лабиринты ведьм, представляющие собой сюрреалистические, игрушечные, но при этом тревожные пространства, визуализируют внутренний мир монстра, способствуя повышению MSI. Согласно каваевской концепции пустоты [12], ведьмы выступают здесь как медиумы, через которые девочки выплачивают цену своей надежды; эмпатия к ним возникает не благодаря вербальной речи (которой у ведьм нет), а благодаря визуальному доступу к их лабиринтам — что и фиксируется высокими значениями NED в поздних сериях (вплоть до 2,0).

3.2. «Атака титанов» (Attack on Titan)

Средние баллы по данному сериалу распределились следующим образом: SAP = 1,45; KAS = 0,81; MSI = 1,47; HMB = 1,48; NED = 1,23. Динамика носит линейный характер: от крайне низких значений MSI в первом сезоне (0,3), когда титаны репрезентированы как бездумные, зияющие автоматы с застывшей улыбкой, до полного раскрытия субъектности (2,0) в четвёртом сезоне после так называемой «арки Марли», где раскрывается, что титаны — порабощённые элдийцы.

Визуальная эволюция заслуживает отдельного комментария. В первом сезоне титаны обладают гротескными пропорциями: взрослые человеческие лица, помещённые на непропорционально маленькие головы, венчающие огромные тела; их улыбка не выражает ни радости, ни агрессии, они выглядят как застывшая маска. Камера почти всегда снимает их снизу вверх, подчёркивая угрозу. К третьему сезону начинают появляться крупные планы глаз титанов (например, сцена, где Эрен в форме титана смотрит на свои руки), а в четвёртом сезоне камера уже берёт титанов на уровне человеческого роста, длительными статичными кадрами, превращая их из движущейся угрозы в неподвижные, почти мемориальные фигуры. Вербальный сдвиг — от номинации «титан» к номинации «элдиец» - сопровождается соответствующим местоименным переходом («они» → «мы»). Ключевая сцена объявления войны (S4E14) демонстрирует полное растворение границы: Эрен в человеческом облике произносит монолог, после чего трансформируется в Титана-Прародителя; зритель уже не может провести чёткую линию между человеком и чудовищем, что фиксируется как HMB = 2

С точки зрения Каваи, титаны представляют собой классический случай «пустоты», выступающей носителем коллективной травмы элдийского угнетения [13]. Их гротескный дизайн, не являющийся кавайным в обычном смысле, функционирует как медиатор: отсутствие кавайности здесь само по себе семиотически значимо, поскольку оно не позволяет зрителю редуцировать ужас к эстетически приятным формам.

3.3. «Сага о Винланде» (Vinland Saga)

Средние баллы: SAP = 1,67; KAS = 0,00; MSI = 1,60; HMB = 1,53; NED = 1,40.

Принципиальной особенностью данного сериала является полный отказ от кавай-эстетики (KAS = 0). Монстр здесь — не сверхъестественное существо, а сам протагонист Торфинн, точнее — его жажда мести и совершённое им насилие. Поскольку чудовищная фигура совпадает с главным героем, MSI достигает значения 2,0 уже в первом сезоне: «субъектность монстра» оказывается тождественной субъектности человека, осознающего свою чудовищность.

Визуальный ряд сериала выдержан в строгом скандинавском реализме: угловатые, обветренные лица, грубые текстуры одежды и оружия, приглушённая землистая цветовая гамма. Крупные планы глаз Торфинна играют центральную роль: в сценах боя его зрачки расширены, взгляд заострён на цели; в сценах после поражения и порабощения глаза становятся пустыми, безжизненными — буквальная визуализация каваевской пустоты [12, С. 89]. Сцена кошмара во втором сезоне (S2E12) представляет собой монтаж лиц убитых Торфинном людей, завершающийся его собственным отражением в луже крови — тем самым визуально утверждается тождество «я = монстр». Аудиальный ряд в этой сцене также подвергается субверсии: звук ударов меча сменяется усиленным сердцебиением, переходящим в тишину, — приём, создающий эффект субъективного звука, погружающий зрителя внутрь переживания протагониста. Вербальный слой характеризуется плотными внутренними монологами, развёрнутыми на несколько минут экранного времени («Кто я? Я тот, кто убивал. Я не лучше тех, кого презирал»).

Смерть Аскеладда (S1E24) — персонажа, выполнявшего на протяжении большей части сериала функцию антагониста — задним числом возвращает ему полную субъектность: выясняется, что все его действия были мотивированы любовью к валлийским корням и желанием защитить родину. Визуально Аскеладд в момент смерти снят как святой (верхний свет, спокойное лицо), что окончательно отменяет оппозицию «человек / чудовище». Согласно интерпретации, опирающейся на Кавая [13, С. 525], пустота в «Саге о Винланде» локализована не в монстре, а в протагонисте: Торфинн опустошён местью, и его индивидуация состоит в постепенном заполнении этой пустоты ненасилием и поиском Винланда как метафоры мира.

 © Авторы статьи / Authors of the article

Обсуждение

Сравнительный анализ трёх сериалов позволяет выделить три мультимодальных сценария гуманизации монстра, каждый из которых реализует общий юнгианский переход от Тени-как-монстра (внешняя проекция) к Тени-как-себе (интеграция), используя различные эстетические и нарративные средства [14, С. 284–285].

Сценарий 1. Кавайная субверсия (Madoka Magica). Механизм: столкновение маркеров «милоты» (визуальные: большие глаза, округлые формы, пастельные цвета; аудиальные: детские песенки, высокий тембр; вербальные: уменьшительно-ласкательные номинации) с сюжетным ужасом (насилие, смерть, необратимая трансформация). Монстр оказывается падшим человеческим субъектом, чья чудовищность прямо пропорциональна утраченной человечности. Эмпатия возникает через шок, вызванный разрушением кавайной иллюзии.

Сценарий 2. Линейная дегротескизация (Attack on Titan). Механизм: постепенное, покадровое придание монстру человеческих визуальных черт — от полной асимметрии и застывшей улыбки до появления выразительных глаз, от крупных планов угрозы до крупных планов страдания. Тень спроецирована на титанов в начале сериала, а затем проекция последовательно снимается по мере раскрытия их человеческого происхождения. KAS здесь не достигает высоких значений, но и не равна нулю (0,81), т.к. гротескный дизайн титанов содержит искажённые, «испорченные» элементы кавайности (детские пропорции тела, взрослое лицо), создавая эффект «жутковатости» (uncanny) вместо субверсии.

Сценарий 3. Нарративная интернализация без кавай (Vinland Saga). Механизм: полный отказ от сверхъестественного монстра и от кавай-эстетики; концентрация на человеке как единственном носителе чудовищного. Субъектность монстра здесь исходно высока, поскольку монстр показан как «Я» протагониста. Эмпатия достигается через плотные внутренние монологи, визуализацию кошмаров и крупные планы пустых глаз, работающие в русле каваевской концепции пустоты как приглашения к эмпатическому достраиванию [12, С. 92].

Важное теоретическое наблюдение состоит в том, что концепция «пустоты» Хаяо Каваи позволяет объяснить эмпатический эффект в тех сценах, где монстр не произносит ни слова, но его лицо дано крупным планом. Такие сцены (застывший титан во втором сезоне «Атаки титанов» или лабиринт ведьмы в Madoka Magica) получают высокие оценки MSI и NED именно благодаря визуальной, а не вербальной репрезентации субъектности. Демонстрация уязвимости (крупный план глаз, замедленная съёмка, телесные маркеры боли) служит ключевым приёмом для переключения зрительской идентификации с агрессора на жертву, что коррелирует с высокими показателями NED в нашем исследовании [11]. Пустота, понимаемая как восприимчивость к отношению, оказывается более фундаментальным медиатором эмпатии, чем вербально выраженное «Я» [13].

Ограничения и дальнейшие перспективы

Исследование не свободно от ограничений. Объём выборки (тридцать сцен) при всей тщательности отбора не позволяет делать статистически надёжные обобщения на весь массив «позднего аниме». Измерение направления нарративной эмпатии (NED) остаётся наиболее уязвимым для субъективных разногласий (к = 0,65), что указывает на необходимость дальнейшей разработки формализованных правил кодирования, возможно с привлечением экспериментальных данных о реальной зрительской эмпатии (опросы, айтрекинг, психофизиологические замеры). Применение теории кавай ограничено сериалами, взаимодействующими с традицией сёдзё / махо-сёдзё; для исторического сэйнен («Сага о Винланде») она оказалась неприменима, что потребовало введения нулевых значений KAS и опоры на иной теоретический аппарат. В дальнейшем предполагается расширить корпус за счёт аниме 2020–2025 годов, а также включить в анализ манга-версии тех же произведений для выявления медиаспецифических эффектов.

Заключение

Проведённый мультимодальный контент-анализ тридцати ключевых сцен из трёх аниме-сериалов 2010–2020-х годов позволяет утверждать, что фигура монстра в современном японском анимационном нарративе перестаёт быть внешней угрозой, превращаясь в зеркало человеческой субъектности, функционирующее одновременно на визуальном, вербальном и аудиальном уровнях. Выделенные три сценария (кавайная субверсия, линейная дегротескизация, нарративная интернализация) представляют собой различные способы реализации одного и того же юнгианско-каваевского процесса культурной индивидуации, в ходе которого отвергнутая Тень постепенно интегрируется в самость, а монстр из объекта проекции становится носителем эмпатии. Предложенная пятимерная система кодирования (SAP, KAS, MSI, HMB, NED), продемонстрировавшая существенную межкодерскую надёжность (общий к = 0,73), может быть применена к анализу других аудиовизуальных нарративов.

 © Авторы статьи / Authors of the article

Благодарности

Автор выражает искреннюю благодарность членам экспертной группы — кодировщикам, принявшим участие в обсуждении и уточнении категорий анализа, а также в самостоятельном кодировании А.В. Рубцовой и В.Г. Павенкову. Их вовлечённость и готовность к совместной работе позволили обеспечить надёжность результатов.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Acknowledgement

The author expresses sincere gratitude to the expert group members — coders A.V. Rubtcova and V.G. Pavenkov — who participated in the discussion and refinement of the analysis categories, as well as in the independent coding process. Their involvement and willingness to collaborate ensured the reliability of the results.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Демидова О.Р. «Сон разума рождает чудовищ»: концепт монструозного в культуре / О.Р. Демидова // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. — 2017. — № 1. — С. 52–59.

2. Хабибуллина Л.Ф. Монстр как другой (другая) в современной англоязычной литературе / Л.Ф. Хабибуллина // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. — 2017. — № 2. — С. 108–116.

3. Романова А.П. Амбивалентность образа монстра в современной культуре: дихотомия «свой — чужой» / А.П. Романова // Евразийский союз ученых. — 2015. — № 10–3 (19). — С. 52–54.

4. Зюзина О.Ю. Феномен монстра в культуре / О.Ю. Зюзина // VII Всероссийская культурологическая конференция «Лихачёвские чтения» : сборник материалов конференции. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2016. — С. 78–80.

5. Шапинская Е.Н. Образ Другого в текстах культуры / Е.Н. Шапинская. — Москва : URSS, 2011. — 214 с.

6. Шмид В. Нарратология / В. Шмид. — Москва : Языки славянской культуры, 2008. — 302 с.

7. Виноградов В.В. О языке художественной прозы / В.В. Виноградов. — Москва : Наука, 1980. — 360 с.

8. Лотман Ю.М. Семиосфера / Ю.М. Лотман. — Санкт-Петербург : Искусство-СПб, 2001. — 703 с.

9. Lombard M. Content Analysis in Mass Communication: Assessment and Reporting of Intercoder Reliability / M. Lombard, J. Snyder-Duch, C.C. Bracken // Human Communication Research. — 2002. — Vol. 28. — № 4. — P. 587–604.

10. Landis J.R. The Measurement of Observer Agreement for Categorical Data / J.R. Landis, G.G. Koch // Biometrics. — 1977. — Vol. 33. — № 1. — P. 159–174.

11. Рубцова А.В. Репрезентация уязвимости в современной японской поп-культуре / А.В. Рубцова // Искусство и образование. — 2026. — № 5–2 (172). — С. 44–52.

12. Kawai H. The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan / H. Kawai. — Dallas : Spring Publications, 1988. — 210 p.

13. Kawai H. Buddhism and the Art of Psychotherapy / H. Kawai. — College Station : Texas A&M University Press, 2008. — 144 p.

14. Юнг К.Г. Архетипы и коллективное бессознательное / К.Г. Юнг. — Москва : АСТ, 2019. — 495 с.

15. Papp Z. Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema / Z. Papp. — Folkestone : Global Oriental, 2010. — 268 p.

16. Рубцова А.В. Трансформация христианской эсхатологии и демонологии в японской массовой культуре / А.В. Рубцова // Культура и цивилизация. — 2026. — Т. 16. — № 3–1. — С. 97–104. — DOI: 10.34670/AR.2026.53.81.010

17. Nittono H. The Two-Layer Model of 'Kawaii': A Behavioural Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness / H. Nittono // East Asian Journal of Popular Culture. — 2016. — Vol. 2. — № 1. — P. 79–95. — DOI: 10.1386/eapc.2.1.79_1.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Demidova O.R. "Son razuma rozhdaet chudovishch": kontsept monstruoznogo v kulture ["The Sleep of Reason Produces Monsters": The Concept of Monstrosity in Culture] / O.R. Demidova // Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federalnogo universiteta. Seriya: Gumanitarnie i sotsialnie nauki [Vestnik of Northern (Arctic) Federal University. Series: Humanitarian and Social Sciences]. — 2017. — № 1. — P. 52–59. [in Russian]

2. Khabibullina L.F. Monstr kak drugoi (drugaya) v sovremennoi angloyazichnoi literature [The Monster as Other in Contemporary English-Language Literature] / L.F. Khabibullina // Vestnik Permskogo universiteta. Rossiiskaya i zarubezhnaya filologiya [Perm University Bulletin. Russian and Foreign Philology]. — 2017. — № 2. — P. 108–116. [in Russian]

3. Romanova A.P. Ambivalentnost obraza monstra v sovremennoi kulture: dikhotomiya "svoi — chuzhoi" [The Ambivalence of the Monster Image in Contemporary Culture: The "Friend — Foe" Dichotomy] / A.P. Romanova // Yevraziiskii soyuz uchenikh [Eurasian Union of Scientists]. — 2015. — № 10–3 (19). — P. 52–54. [in Russian]

4. Zyuzina O.Yu. Fenomen monstra v kulture [The monster phenomenon in culture] / O.Yu. Zyuzina // VII Vserossijskaya kul'turologicheskaya konferenciya "Lihachyovskie chteniya" [VII Russian Cultural Studies Conference "Likhachev Readings"]

 © Авторы статьи / Authors of the article

: conference materials. — Kazan : Kazanskii natsionalnii issledovatelskii tekhnologicheskii universitet, 2016. — P. 78–80. [in Russian]

5. Shapinskaya E.N. Obraz Drugogo v tekstakh kulturi [The Image of the Other in Cultural Texts] / E.N. Shapinskaya. — Moscow : URSS, 2011. — 214 p. [in Russian]

6. Shmid V. Narratologiya [Narratology] / V. Shmid. — Moscow : Yaziki slavyanskoi kulturi, 2008. — 302 p. [in Russian]

7. Vinogradov V.V. O yazike khudozhestvennoi prozi [On the language of fiction] / V.V. Vinogradov. — Moscow : Nauka, 1980. — 360 p. [in Russian]

8. Lotman Yu.M. Semiosfera [Semiosphere] / Yu.M. Lotman. — Saint Petersburg : Iskusstvo-SPb, 2001. — 703 p. [in Russian]

9. Lombard M. Content Analysis in Mass Communication: Assessment and Reporting of Intercoder Reliability / M. Lombard, J. Snyder-Duch, C.C. Bracken // Human Communication Research. — 2002. — Vol. 28. — № 4. — P. 587–604.

10. Landis J.R. The Measurement of Observer Agreement for Categorical Data / J.R. Landis, G.G. Koch // Biometrics. — 1977. — Vol. 33. — № 1. — P. 159–174.

11. Rubtcova A.V. Reprezentatsiya uyazvimosti v sovremennoi yaponskoi pop-kulture [Representation of vulnerability in contemporary Japanese pop culture] / A.V. Rubtcova // Iskusstvo i obrazovanie [Art and Education]. — 2026. — № 5–2 (172). — P. 44–52. [in Russian]

12. Kawai H. The Japanese Psyche: Major Motifs in the Fairy Tales of Japan / H. Kawai. — Dallas : Spring Publications, 1988. — 210 p.

13. Kawai H. Buddhism and the Art of Psychotherapy / H. Kawai. — College Station : Texas A&M University Press, 2008. — 144 p.

14. Yung K.G. Arkhetipi i kollektivnoe bessoznatelnoe [Archetypes and the collective unconscious] / K.G. Yung. — Moscow : AST, 2019. — 495 p. [in Russian]

15. Papp Z. Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema / Z. Papp. — Folkestone : Global Oriental, 2010. — 268 p.

16. Rubtcova A.V. Transformatsiya khristianskoi eskhatologii i demonologii v yaponskoi massovoi kulture [Transformation of Christian Eschatology and Demonology in Japanese Mass Culture] / A.V. Rubtcova // Kultura i tsivilizatsiya [Culture and civilization]. — 2026. — Vol. 16. — № 3–1. — P. 97–104. — DOI: 10.34670/AR.2026.53.81.010 [in Russian]

17. Nittono H. The Two-Layer Model of 'Kawaii': A Behavioural Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness / H. Nittono // East Asian Journal of Popular Culture. — 2016. — Vol. 2. — № 1. — P. 79–95. — DOI: 10.1386/eapc.2.1.79_1.