

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева  
(КГПУ им.В.П. Астафьева)

Исторический факультет  
Кафедра всеобщей истории

Сизых Анастасия Вадимовна  
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ДРЕВНИХ ЯПОНСКИХ МИФОВ В АНИМЕ.  
ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя  
профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы «История и  
иностранный язык (английский язык)»

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующая кафедрой:

канд.ист.наук, доцент Е. Л. Зберовская

05.06.2024 Е.Л. Зберовская

(дата, подпись)

Научный руководитель:

канд.ист.наук, доцент А. В. Буденкова

03.06.2024 А.В. Буденкова

(дата, подпись)

Обучающийся: А. В. Сизых

03.06.2024 А.В. Сизых

(дата, подпись)

Дата защиты \_\_\_\_\_

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2024

## Содержание

Введение.....	3-13
Глава 1. Древние мифы в современных аниме.....	14-33
1.1. Древние Японские мифы.....	14-22
1.2. Репрезентация древних мифов в аниме.....	22-33
Глава 2. Возможности использования сюжетов аниме на уроках истории.....	34-51
2.1. Требования ФГОС и применение наглядности на уроках истории.....	34-39
2.2. Методика использования видео материалов на уроках истории.....	39-47
2.3. Методические рекомендации по использованию сюжетов аниме на уроках истории.....	47-51
Заключение.....	52-54
Библиографический список.....	55-61
Приложение.....	62-72

## Введение

Япония на протяжении многих тысячелетий является страной, притягивающей к себе внимание самых разных людей, различных профессий и возрастов по всему миру. Японская культура всегда находилась на одном из приоритетных мест для тех, кто интересуется странами Азии и Дальним Востоком. Ведь без знаний особенностей страны невозможно построить ни экономических, ни политических отношений, а именно с Японией, что неоднократно было доказано историческими фактами.

В настоящее время большое количество подростков увлекаются культурой аниме-сериалов, при просмотре которых у определенного числа подростков возникают трудности в понимании имен персонажей, названий предметов и атрибутов героев. Нужно сказать, что в первую очередь это связано с культурной спецификой Японии, ведь многие сюжеты взяты напрямую из древнеяпонских мифов. Как правило современные школьники достаточное количество времени уделяют просмотрам видео материалов, что несомненно связано с развитием сферы интернета и электронных технологий, следовательно, школьникам легче воспринимать любую информацию, с помощью визуального ряда. Таким образом, даже сложный материал можно сделать доступным, понятным и достаточно интересным с помощью визуализации с учетом личных интересов обучающихся. Все это делает актуальным исследование современных аниме на предмет трактовки древнеяпонских мифов, которые несут в себе истинно японские традиционные воззрения и культуру.

**Степень изученности:** указанная тема мало изучена, что несомненно повышает интерес к исследованию. Для объективности исследования, нужно обратиться как к отечественным, так и зарубежным авторам, которые занимались вопросами, связанными с культурой и традициями Древней Японии.

Настоящий всплеск изучения японской мифологии в Стране восходящего солнца пришелся на 60-70-ые гг. XX века. Именно тогда и позже вышли многочисленные исследования и интерпретации основных японских мифологических сводов - «Кодзики» и «Нихонги».

Изучив работы ряда авторов, можно выделить следующие направления:

### **1) Исследования древнеяпонских мифов.**

Многие из ученых пытались рассматривать памятники японского нарратива как исторические хроники и определить соотношение мифологического и исторического. Именно под этим углом зрения рассматривали японскую мифологию Исимода Сёе и Кавасаки Цунэюки в своей книге «Японские мифы и история».<sup>1</sup>

Исследованию достоверности древних мифологических преданий была посвящена работа Исида Итиро «Мифы и история».<sup>2</sup>

Увидела свет монография Сакураи Кодо, уже в самом названии которой четко просматривалась основная идея работы — ««Кодзики» - это не мифология»».<sup>3</sup>

Большое внимание уделяли японские исследователи и проблеме происхождения японских мифов, выделяя как народные истоки основных сюжетов, так и заимствования. К числу наиболее значительных работ, несомненно, относится исследование известного этнографа и культуролога Обаяси Таре «Основы японской мифологии»,<sup>4</sup> а также монографические исследования Мацумаэ Такэси «Новое исследование японской мифологии»<sup>5</sup> и «Загадки японских мифов»<sup>6</sup>, Мацумото Набухино «Исследование японских мифов»<sup>7</sup> и многие другие.

---

<sup>1</sup> Исимода С., Кавасаки Ц., Нихо минва то рэкиси. (Японские мифы и история). Токио, 1959.

<sup>2</sup> Исида И. Синва то рэкиси (Мифы и история). – Токио: Синтёся, 1960. 54 с.

<sup>3</sup> Сакураи К. Кодзики ва синва дова наи (Кодзики — это не мифология). Токио, 1971. 245 с.

<sup>4</sup> Обаяси Т. Нихон синва-но кигэн (Основы японской мифологии). Токио, 1964.

<sup>5</sup> Мацумаэ Т. Нихон синва-но синкэнкю (Новое исследование японских мифов). Токио, 1960.

<sup>6</sup> Мацумаэ Т. Нихон синва-но надзо (Загадки японского мифа). Токио, 1986.

<sup>7</sup> Мацумото Н. Нихон синва-но кэнкю (Исследование японских мифов). Токио, 1971.

Также, помимо общих работ видное место занимают монографии и статьи, освещающие частные проблемы японской мифологии. Например, большое число работ было посвящено рассмотрению какого-либо одного персонажа, как правило, одного из верховных богов японского синтоистского пантеона. В частности, Цукуси Нобудзанэ принадлежит монография «Рождение Аматэрасу».<sup>8</sup>

Нужно сказать, что изучение мифологии стало одним из основных направлений и зарубежной японистики. Достаточно сказать, что первые переводы «Кодзики» и «Нихонги» на английский язык относятся к началу XX века и принадлежат известным ученым Б. Чемберлену<sup>9</sup> и В. Астону.<sup>10</sup>

Помимо этого, среди зарубежных исследователей надо выделить Джошуа Фридмана. «Японские мифы. От кидзунэ и ёкаев до „Звонка“ и „Наруто“»<sup>11</sup> — книга Джошуа Фридмана, которая представляет собой краткий путеводитель по японской мифологии. В данной книге автор рассматривает сюжеты древних преданий, а также их место в структуре японских религии, культуры и истории. Фридман берёт самые ранние письменные мифы в Кодзики и Нихон Сёки в качестве отправной точки и прослеживает развитие японской мифологии до послевоенного государственного синтоизма, подъёма индустрии манги в 1960-х и современных мифов.

Еще одним представителем зарубежных авторов является Ф. Хэдленд Дэвис - один из ведущих английских исследователей культуры и философии Дальнего Востока. Он написал многочисленные произведения, связанные с историей и фольклором Японии и Китая. Ф. Хэдленд Дэвис является составителем сборника «Легенды и мифы Древней Японии».<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Цукуси Н. Аматэрасу-но гандзё (Рождение Аматэрасу). Токио: Коданша, 2002. 285 с.

<sup>9</sup> Kojiki. Records of Ancient Matters / translated from Japanese by В.Н. Chamberlain. North Clarendon, Vermont: Tuttle, 2012. 592 p.

<sup>10</sup> Nihongi. Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. / translated from original Chinese and Japanese by W.G. Aston. UK.: Routledge, 2010. 878 p.

<sup>11</sup> Фридман Д. Японские мифы. От кидзунэ и ёкаев до «Звонка» и «Наруто» / пер. с англ. О.В. Чумичевой, Н. Ивановой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. 272 с.

<sup>12</sup> Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, Спб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

К отечественным исследователям японской мифологии относится А. Н. Мещеряков, его работы построены на материале источников по истории, поэзии, художественной прозе, религии, которые в таком объеме впервые использованы в исследованиях отечественных и западных японоведов. А. Мещерякову принадлежат монографии «Страна Япония. Люди и тексты»<sup>13</sup>, «Страна Япония: быть японцем»<sup>14</sup>, также он является составителем и одновременно переводчиком сборника «Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.)».<sup>15</sup>

«Страна Япония. Люди и тексты» - состоит из двух частей. Первая часть включает монографию «Древняя Япония: культура и текст».<sup>16</sup> В этом исследовании известный ученый-японовед и литератор А. Н. Мещеряков сделал попытку представить основные виды письменных форм творчества в древней Японии (история, поэзия, проза, религиозные сочинения) как составляющие единого информационного текстового потока. Это первая попытка такого рода, предпринятая в отечественном японоведении.

Хронологические рамки работы охватывают период с VIII по XIII в., т. е. с нижней границы появления японской словесности, оформленной созданием мифолого-летописных и законодательных сводов, и до упадка аристократии, сопровождавшегося перемещением центра власти из императорского дворца в ставку сегуна.

Вторая часть состоит из художественных переводов старояпонской прозы, выполненных А. Н. Мещеряковым.

Также, среди отечественных необходимо выделить В. Харитонову, который является составителем сборника «Легенд и сказок Древней Японии»<sup>17</sup> и Л. М. Ермакова - автора двухтомника «Когда раскрылись Небо и

---

<sup>13</sup> Мещеряков А.Н. Страна Япония: люди и тексты. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2018. 464 с.

<sup>14</sup> Мещеряков А.Н. Страна Япония: быть японцем. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2020. 536 с.

<sup>15</sup> Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.) / Пер. с яп., предисл. и коммент. А.Н. Мещерякова М.: Наука, 1984. 183 с.

<sup>16</sup> Мещеряков А.Н. Древняя Япония: культура и текст. СПб.: Лингвистика, 2024. 304 с.

<sup>17</sup> Харитонов В.А. Легенды и сказки Древней Японии. М.: У-Фактория, 2007. 512 с.

Земля. Миф, ритуал, поэзия ранней Японии»<sup>18</sup> — известного российского японоведа, специалиста по японской древности и литературе раннего Средневековья.

## **2) Работы по культурологии.**

Исследования по культурологии имеют особую важность в изучении Японских мифов, ведь культура – это то, что складывалось на протяжении многих веков, следовательно, изучая особенности культуры японцев, мы сможем понять смысл сюжетов мифов Древней Японии.

К отечественным исследователям в области японской культуры относится вышеупомянутый А. Н. Мещеряков.

Монография А. Н. Мещерякова «Страна Япония: быть японцем»<sup>19</sup> - состоит из двух частей. В исследовании присутствует период японской истории первой половины XX века, когда страна стремительно скатывалась в пропасть тоталитаризма. Автор впервые вскрывает управленческие и в особенности культурные механизмы, позволившие провести мобилизацию масс с небывалым успехом. Он пытается понять, что значило быть японцем в то время и в чем состояла для них привлекательность выбранного страной пути. В центре внимания оказываются такие интереснейшие проблемы, как отношение японцев к своему телу и духу, к старости и юности, жизни и смерти, к себе и другим.

Еще одним отечественным исследователем является М. В. Гришин - автор диссертации «Взаимодействие художественных культур Японии и стран Запада во второй половине XIX-XX веках».<sup>20</sup> М. В. Гришин рассматривает в своем исследовании сравнительную характеристику рационально-логического западного и мифологического японского типов культур, а также ответствующих им типов художественной культуры;

---

<sup>18</sup> Ермакова Л.М. Когда раскрылись Небо и Земля. Миф, ритуал, поэзия ранней Японии. В 2-х томах. М.: Наука, 2020. Т.1 - 439 с. Т.2 - 591 с.

<sup>19</sup> Мещеряков А.Н. Страна Япония: быть японцем. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2020. 536 с.

<sup>20</sup> Гришин М.В. Взаимодействие художественных культур Японии и стран Запада во второй половине XIX-XX вв.: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2003. 187 с.

японский мифологический тип культуры; предпосылки процессов художественно-эстетического взаимодействия Японии и стран Запада во второй половине XIX века, роль традиций и новаций в ходе межкультурного взаимодействия.

К работам по культуре Японии можно отнести «Нэцкэ»<sup>21</sup> — монографию М. В. Успенского, вышедшую в 1986 году. В книге автор пытается проследить стилистическую эволюцию миниатюрной скульптуры нэцкэ от самых истоков до современного состояния, наметить основные этапы её развития. Ведь среди скульптур мы можем увидеть изображения божеств и мифических существ.

Иэнага Сабуро и его «История японской культуры»<sup>22</sup> является еще одной значимой работой по японской культуре. Глазами коренного жителя можно проследить культурные процессы в Японии, постараться понять, как к этому, относятся сами японцы.

**3) К работам по религии и философии** Дальнего Востока, можно отнести «Труды Института восточных культур и античности» (Выпуск XXVI) под редакцией И. С. Смирнова.<sup>23</sup> В «Энциклопедии» было выделено несколько разделов (письменные источники, мифы и божества, святилища, школы и интерпретаторы, ритуалы, синто и искусство), которые представляются составителям минимально необходимыми для очерчивания такого многообразного и зачастую не вполне определенного явления, каковым является синто.

Помимо этого, можно выделить работу, «Древняя Япония: буддизм и синтоизм» А.Н. Мещерякова.<sup>24</sup> Книга посвящена проблеме взаимоотношения и взаимовлияния буддизма и синтоизма в VI—VIII вв. Синкретизм двух религий рассматривается как на уровне официального летописания, так и в

---

<sup>21</sup> Успенский М.В. Нэцкэ: монография. Л.: Искусство, 1986. 264 с.

<sup>22</sup> Иэнага С. История японской культуры. / Пер. с яп. Б.В. Поспелова, предисл. В.А. Кривцова, ред. В.С. Гривнин. М.: Прогресс, 1972. 324 с.

<sup>23</sup> Труды Института восточных культур и античности. Выпуск XXVI. Боги, святилища, обряды Японии. Энциклопедия синто / под ред. И. С. Смирнова. М.: РГГУ, 2010. 337 с.

<sup>24</sup> «Мещеряков А.Н. Древняя Япония: буддизм и синтоизм. М.: Наука, 1987. 192 с.



сфере народных верований. Выделяются основные типологические характеристики буддизма и синтоизма, оценивается их вклад в процесс формирования японской культуры.

Н. Н. Трубникова, А. С. Бачурин написали монографию «История религий Японии IX-XII вв.».<sup>25</sup> Книга охватывает развитие японских религий на протяжении IX-XII вв. - в эпоху медленного перехода от древности к средневековью. В данной работе основное внимание уделено обрядности в ее связи с бытом, общественным укладом и строем государственной жизни.

В «Синто»<sup>26</sup> А. А. Накорчевского, что рассматривается неотрывно от японской истории, в большинстве его аспектов и проявлений - как в плане структуры, так и в плане исторических трансформаций, возникающих при взаимодействии с иными религиозными традициями.

**4) К работам по японскому кинематографу относится:** «Введение в Японскую анимацию»<sup>27</sup> Бориса Иванова, «Новое японское кино. В споре с классикой экрана»<sup>28</sup> Е. Л. Катасоновой. Также, Акира Ивасаки «История японского кино»<sup>29</sup>, Гвидо Тавасси «История японской анимации».<sup>30</sup>

**5) К работам по использованию наглядности,** в том числе мультипликации, на уроках истории, можно отнести статью М. М. Мальцевой «Использование мультимедийных средств наглядности в преподавании истории»<sup>31</sup>, а также статью И. Н. Кузнецова «Использование видеотехнологий и мультипликации на занятиях в начальной школе для формирования ИКТ-компетентности и обеспечения наглядности».<sup>32</sup>

---

<sup>25</sup> Трубникова Н.Н., Бачурин А.С. История религий Японии IX-XII вв. / М.: Наталис, 2009. 560 с

<sup>26</sup> Накорчевский А. А. Синто 2-е изд., испр. и доп. СПб: Петербургское Востоковедение, 2003. 448 с.

<sup>27</sup> Иванов Б.А. Введение в Японскую анимацию 2-е изд., испр. и доп. М.: Фонд развития кинематографии, 2001. 336 с.

<sup>28</sup> Катасонова Е.Л. «Новое японское кино. В споре с классикой экрана. Екатеринбург: Издательские решения, 2020. 500 с.

<sup>29</sup> Ивасаки А. История японского кино. / Пер. с яп. В. Гривнина, Л. Левина, Б. Раскина, ред. и послесл. Б. Поспелова. М.: Прогресс, 1966. 319 с.

<sup>30</sup> Tavassi G. Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi. Nuova ediz. Italy: Tunué 2022. 784 p.

<sup>31</sup> Мальцева М.М. Использование мультимедийных средств наглядности в преподавании истории //Вестник Марийского государственного университета. 2009. №3. С. 150-152.

<sup>32</sup> Кузнецов И.Н. Использование видеотехнологий и мультипликации на занятиях в начальной школе для формирования ИКТ-компетентности и обеспечения наглядности //Sciences of Europe. 2021. №85. С. 27-32.

Таким образом, работы ряда авторов, можно разделить по направлению:

1) Исследования древнеяпонских мифов, где авторы исследуют японские мифы и являются составителями сборников этих мифов;

2) Работы по культурологии, где авторы исследуют культурные аспекты жизни японцев, особенности сюжетов мифа и традиции народа.

3) Работы по религии и философии, где авторы пишут о возникновении религии в Японии, особенности данного явления.

4) Работы по японскому кинематографу, где рассказывается об истории японского кино, процессе формирования и его особенностях.

5) Работы по использованию наглядности, в которых говорится о возможности использования видеотехнологий на уроках в школе. Надо отметить, что данный аспект еще активно продолжает изучаться, следовательно, работ по этому направлению еще достаточно немного.

Во всех вышеперечисленных направлениях присутствуют разнообразные исследования, что говорит об интересе ученых к теме древнеяпонской мифологии. Но стоит заметить, что по теме репрезентации древнеяпонских мифов в современном аниме, работ нет, как и нет работ по методике использования аниме сюжетов на уроках истории, что нам говорит о недостаточной изученности данной темы и ее новизне.

**Объект:** репрезентация мифов в аниме.

**Предмет:** использование фрагментов аниме на уроках истории в средней школе.

**Цель:** определить возможности использования сюжетов аниме для презентации древнеяпонской мифологии и истории средневековой Японии на уроках всеобщей истории.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Проанализировать мифы Древней Японии и выделить ключевые ценности, основных мифологических существ и героев;
2. Изучить сюжеты аниме на предмет репрезентации древнеяпонских мифов;
3. Изучить требования ФГОС, темы учебно-методических комплексов по всеобщей истории, рекомендованных для основного общего образования и отобрать древнеяпонские мифы и сюжеты аниме, подходящие для использования в рамках УМК;
4. Провести опрос среди школьников, с целью определения какие аниме-фильмы/аниме-сериалы наиболее популярны у подростков;
5. Разработать методические рекомендации по использованию фрагментов аниме на уроках всеобщей истории в средней школе.

**Хронологические рамки** исследования захватывают временной период с 1998 – 2023 гг. (выбор аниме данного периода обусловлены опросом, проведенным среди обучающихся; наиболее популярные аниме – это аниме фильмы / аниме-сериалы, выпущенные в данный период времени или выпускающиеся, то есть имеющие статус «выпускается»).

**Источники:** источниковую базу исследования можно разделить на следующие группы:

1. **Нормативные акты**, к которым относятся в первую очередь Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО)<sup>33</sup> и федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» («Закон об образовании»)<sup>34</sup>.

## 2. Исторические источники

### 2.1 Письменные источники

---

<sup>33</sup> О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся, утверждённые приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.

<sup>34</sup> О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся, утверждённые приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.

2.1.1 Нарративные источники представлены мифами Древней Японии: «Кодзики Записи о деяниях древности. Свиток 1. Мифы»;<sup>35</sup> «Кодзики — Записи о деяниях древности: Свитки 2-й и 3-й»;<sup>36</sup> «Нихон сёки – анналы Японии. Том 1»;<sup>37</sup> «Нихон сёки – анналы Японии. Том 2»;<sup>38</sup> «Легенды и мифы Древней Японии»;<sup>39</sup> «Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.)»;<sup>40</sup> «Легенды и сказки Древней Японии».<sup>41</sup>

## 2.2 Визуальные источники:

2.2.1 Изобразительно-художественные источники представлены аниме-сериалами, такими как «Наруто» («Naruto»),<sup>42</sup> «Ван Пис» («One Piece»),<sup>43</sup> «Унесённые призраками»,<sup>44</sup> «Ходячий замок»,<sup>45</sup> «Истребитель демонов»,<sup>46</sup> «Магическая битва».<sup>47</sup>

2.2.2 Изобразительно-графические источники - это гравюры.<sup>48</sup>

## 3. Методические источники:

УМК: А. Я. Юдовская. Всеобщая история 8 класс;<sup>49</sup>

УМК: А. Я. Юдовская. Всеобщая история Нового времени 7 класс;<sup>50</sup>

УМК: Е. В. Агибалова, Г. М. Донской. Всеобщая история средних веков 6 класс.<sup>51</sup>

---

<sup>35</sup> Кодзики. Записи о деяниях древности. Свиток 1-й / Пер. со старояп., коммент. Е.М. Пинус. СПб.: Шар, 1993. 320 с.

<sup>36</sup> Кодзики. Записи о деяниях древности. Свитки 2-й и 3-й / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Шар, 1994. 256 с.

<sup>37</sup> Нихон сёки. Анналы Японии. Т.1 / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1997. 495 с.

<sup>38</sup> Нихон сёки. Анналы Японии. Т.2 / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1997. 428 с.

<sup>39</sup> Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, СПб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

<sup>40</sup> Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.) / Пер. с яп., предисл. и коммент. А.Н. Мещерякова М.: Наука, 1984. 183 с.

<sup>41</sup> Харитонов В.А. Легенды и сказки Древней Японии. М.: У-Фактория, 2007. 512 с.

<sup>42</sup> «Наруто» («Naruto»), реж. Хаято Датэ, 1999)

<sup>43</sup> «Ван Пис» («One Piece»), реж. Горо Танигути, 1999)

<sup>44</sup> «Унесённые призраками» («Сэн то Тихиро но камикакуси»), реж. Хаяо Миядзаки, 2001)

<sup>45</sup> «Унесённые призраками» («Сэн то Тихиро но камикакуси»), реж. Хаяо Миядзаки, 2001)

<sup>46</sup> «Истребитель демонов» («Кимэцу но яйба»), досл. «Клинок, уничтожающий демонов», реж. Харуо Сотодзаки, 2019)

<sup>47</sup> «Магическая битва» («Дзюдзюцу кайсэн»), реж. Пак Сонху (1 сезон), Сёта Госозоно (2 сезон), с 2020)

<sup>48</sup> Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, СПб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

<sup>49</sup> История. Всеобщая история. История нового времени XVIII век: 8 класс: учебник / А.Я. Юдовская [и др.]; под ред. А.А. Искендерова. 5-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2023. 240 с.

<sup>50</sup> Всеобщая история. История нового времени. 7 класс: учебник / А.Я. Юдовская П.А. Баранов, Л.М. Ванюшкина; под ред. А.А. Искендерова. 5-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2019. 239 с.

**Методы:** при проведении исследования были использованы следующие методы: контент-анализ, обобщение, сравнение, метод гипотез и аналогий, историко-сравнительный метод, опрос.

**Новизна работы** заключается в исследовании возможности применения сюжетов из современной японской мультипликации (аниме) с тематикой Древних Японских мифов в процессе обучения.

**Практическая значимость** работы заключается в том, что наработки по теме могут быть использованы на уроках истории и факультативных занятиях или внеурочной деятельности. Также в дальнейшем возможность использование данного материала в написании работ по истории и культуре Японии, японскому кинематографу.

**Апробация работы:** была проведена теоретическая апробация результатов исследования в рамках научно-практической конференции «История и политика в искусстве», в г. Красноярске 2023 г., по итогам которой опубликована статья: «О возможностях использования эпизодов аниме на уроках по истории Древнего Востока».<sup>52</sup>

**Выпускная квалификационная работа** состоит из введения, в котором отражена актуальность исследования, цель исследования, его объект и предмет, задачи и методы исследования, теоретической и практической глав, которые описывают выполнение поставленных задач, заключения и списка источников и литературы, а также приложения, где предоставлены методические разработки.

---

<sup>51</sup> Всеобщая история. История Средних веков. 6 класс: учебник / Е.В. Агибалова Г.М. Донской; под ред. А.А. Сванидзе. 3-е изд. М.: Просвещение, 2014. 288 с.

<sup>52</sup> Сизых А.В. О возможностях использования эпизодов аниме на уроках по истории Древнего Востока. //История и политика в искусстве: материалы Всероссийской научно-практической конференции для школьников, студентов и аспирантов (выпуск7). Красноярск. 2023. С.30-32.

## **Глава 1. Древние мифы в современных аниме.**

### **1.1. Древние Японские мифы.**

В данной главе мы рассмотрим значение слова «миф», классифицируем японские мифы и выясним какие ценности они транслируют. Также обратимся к истории возникновения Японии, поскольку именно эти знания являются ключевыми для понимания характера японских мифологических сказаний.

До XVI века, когда острова Японского архипелага были нанесены на карту португальскими мореплавателями, Европа и не подозревала о существовании «Страны восходящего солнца». Но «открытие» Японии оказалось кратковременным: уже в начале XVII столетия немногочисленные европейцы были изгнаны с островов, а сама Япония вступила в период «блистательной изоляции», замкнувшись в собственных границах. Только с наступлением эпохи Мэйдзи Япония снова стала открытой для остального мира. В этот период началось изучение японской культуры, которое продолжается до сих пор. Япония настолько отличалась от Европы, что её традиции воспринимались как экзотические и чужеродные, подобные традициям Индии и Китая.

Япония занимает особое место среди «азиатских львов». В IV веке страна Ямато (древнее название Японии) заимствовала письменность и некоторые обычаи из Китая через Корею, но в дальнейшем пошла своим путём, не оглядываясь на других.

Такое обособленное развитие во многом обусловлено географическим положением Японии, ведь данная страна является островным государством, которое отделена от соседей водными преградами. К тому же, в период «блистательной изоляции» страна дополнительно ограничила экономическое и культурное взаимодействие с внешним миром.

В результате такой географической и культурной обособленности сформировался уникальный «японский менталитет», который известен сегодня.

Одним из проявлений этого феномена является японская мифология — уникальная система мифологического мировоззрения. Как писал известный отечественный японист В.Н. Горегляд, «географическое положение страны и стечение исторических обстоятельств предохранили японские мифы от подавляющего влияния китайских идей. Странный, ни на что не похожий мир открывается перед нами».<sup>53</sup> И так, прежде чем приступить к знакомству с мифами Японского архипелага, немного остановимся на истории заселения Японских островов.

Еще сто тысяч лет назад Японский архипелаг на севере примыкал к Сибири, на юге — к Корейскому полуострову, а еще раньше, возможно, соединялся с Филиппинами и Индонезией. Однако активное заселение островов началось лишь около десяти тысяч лет назад, о чем свидетельствует характер неолитических находок.

По словам известного отечественного япониста А.Н. Мещерякова, «в эпоху плейстоцена Япония была связана с материком сухопутными мостами. Считается, что во время максимального оледенения вюрмского периода уровень океана был на 140 метров ниже нынешнего. Это позволяло проникать на архипелаг переселенцам из разных частей Азии - как с юга (через территорию нынешнего Кюсю), так и с севера (через Хоккайдо). Следует также иметь в виду, что территория современного Японского архипелага не была разделена на острова, т. е. представляла собой единый массив суши. Формирование архипелага в конфигурации, приблизительно соответствующей современной, относится к концу оледенения вюрмского периода, т. е. случилось это за 17–18 тысяч лет до наших дней. Поскольку в древности никакого архипелага не существовало, то и наиболее ранняя

---

<sup>53</sup> Горегляд В.Н. Японская литература VIII–XVI вв.: Начало и развитие традиций. СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2001: 2-е изд. 400с.

культура обитателей Японии образовывалась в результате тесного взаимодействия различных культурных и антропологических компонентов. И после того, как появились острова, миграции с материка продолжали играть очень большую роль в формировании японской культуры».<sup>54</sup>

В настоящее время преобладает мнение, что первые поселенцы прибыли на Японский архипелаг в основном из Юго-Восточной Азии через Филиппины и острова Рюкю. Данное важное событие произошло на рубеже палеолита и неолита. Вероятно, это были предки айну — коренных жителей Японии, которые когда-то населяли все острова.

Принято считать, что первые жители Японии принадлежали к аустронезийским народам. Если говорить о их внешности, то первые жители Японии имели густые волосы, окладистые бороды и широкие носы, но при этом светлая кожа и монголоидные черты лица, что является результатом более позднего смешения с охотниками и рыбаками, мигрировавшими на Хоккайдо из северных районов Сибири.

Примерно в III веке до нашей эры в Японию начали прибывать люди из Китая и Кореи через Корейский полуостров. Миграция происходила и с юга — из южного Китая через Тайвань, острова Рюкю и Кюсю.

Н. Ильина считает, что на архипелаг попадали и переселенцы с островов Тихого океана, чьи лодки приносили сюда мощные океанские течения. Ведь, в японской мифологии и фольклоре обнаруживается множество сюжетов, говорящих о связи с культурой Полинезии и Юго-Восточной Азии.

Переселенцы из Кореи и Китая принесли в Японию навыки выращивания риса и технику производства металла. По словам А. Н. Мещерякова «их смешение с коренным населением и привело к созданию культуры, которую мы называем японской. И если на севере (Хоккайдо и

---

<sup>54</sup> Мещеряков А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. М.: Наталис, 2003. С.30.



север Хонсю), куда переселенцы не дошли, благополучно продолжался каменный век, то в центре Хонсю сформировалась государственность».<sup>55</sup>

Япония поистине удивительная страна. Японская культура остается загадкой для европейца, ведь Восток всегда отличался своей особой изящностью и атмосферой. Япония имеет несколько названий, например, в древние времена китайцы называли Японию Жибэньго — «Место откуда приходит солнце». Великий путешественник Марко Поло называл эту страну Зипангу, а одно из древних названий Японии «Страна Богатых Тростниковых Равнин Молодых Рисовых Колосьев Тысячи Осеней Пятисот Долгих Осеней». Неудивительно, что такое долгое и описательное название страны в наши дни японцы уже не употребляют, но все же старое название Японии — Ямато все еще можно услышать.

В японском языке существует два варианта названия страны, поэтому есть два способа сказать, "Япония" по-японски: Нихон и Ниппон. Сами японцы, когда называют свою страну, чаще используют слово "Ниппон", например, это делают журналисты и ведущие на центральных каналах. Стоит заметить, что на японском языке Нихон и Ниппон пишутся совершенно одинаково.

В старых японских хрониках говорится, что в 660 году до нашей эры император Дзимму поднялся на холм, который назывался Вакикаму-но Хацума, с которого можно было обозревать страну со всех сторон. Он был так впечатлен красотой Японии, что воскликнул: «Этот остров напоминает стрекозу, лижущую свое брюшко!» Вот так остров получил еще одно название — Акицу-сима, или Остров Стрекозы.<sup>56</sup>

Одним из самых ярких проявлений японской культуры считается мифология, влияние которой ощущается во всех сферах жизни страны и в настоящее время. Однако, когда говорят о мифологии Японии, часто имеют в виду именно «японскую мифологию». Но нужно заметить, что это все-таки

---

<sup>55</sup> Мещеряков А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. М.: Наталис, 2003. С.30-31.

<sup>56</sup> Ильина Н. Японская мифология. Энциклопедия. СПб.: Мидгард, 2007. 460 с.

разные понятия, так как Япония считается мононациональным государством лишь условно. Сегодня на её территории проживают ещё два самостоятельных народа — айны и рюкюсцы, которые в разное время и разными путями оказались связаны с Японией и японцами.

Таким образом очевидно, что «мифология Японии» как понятие гораздо шире, чем «японская мифология», и может пониматься как «мифология народов Японии». Она включает в себя как мифологию непосредственно самих японцев, так и мифологию айнов и мифологию рюкюсцев.<sup>57</sup>

Основным народом, населяющим Японские острова, конечно, являются японцы. Формирование японской народности закончилось уже в период раннего средневековья, одновременно с процессом формирования феодального общества. В III-IV вв., создав свое государство (Ямато), японцы вели длительные войны с айнами, считавшимися уже в то время их северными соседями. События ранней истории японцев запечатлелись в самых первых письменных памятниках - «Кодзики» («Записи о делах древности», 712 г.) и «Нихонги» («Анналы Японии», 720 г.). Наряду с огромным мифологическим материалом, они содержат эпизоды, претендующие на роль «исторических хроник».<sup>58</sup>

Для понимания значения слова «миф» обратимся к происхождению этого слова. Итак, слово «миф» — древнегреческое и переводится как «сказание» или «предание».

Толковый словарь Ожегова дает несколько значений «мифа», а именно:

1. Миф - древнее народное сказание о легендарных героях, богах, о явлениях природы. (М. о Прометее).
2. перен. Недостоверный рассказ, выдумка. (М. о пришельцах).
3. То же, что вымысел (в 1 знач.). Вечная любовь миф.

---

<sup>57</sup> Садкова А.Р. Мифология народов Японии: Литературные и устные версии: дис. ... канд. фил. наук: 10.01.06. М., 2000. 449 с.

<sup>58</sup> Садкова А.Р. Мифология народов Японии: Литературные и устные версии: дис. ... канд. фил. наук: 10.01.06. М., 2000. 449 с.

| прил. мифический, -ая, -ое.<sup>59</sup>

Ученым доподлинно неизвестно, когда и где появились первые мифы. Однако было установлено, что мифологии начали формироваться еще в первобытном обществе. Древние люди не понимали, как устроен мир и от чего зависит их судьба, и создавали разные истории, чтобы объяснить это. Следовательно, можно сказать, что мифы выполняли определенную функцию:

- познавательную (объяснение непонятных явлений, в основном природных, например, вулканов, землетрясений, молний);
- мировоззренческую (они определяли систему верований и регулировали жизнь греческой общины);
- сакральную (сохраняется с помощью ритуальных образцов и образцов ритуального поведения, например, подношения).

Рассмотрим подробнее японские мифы.

Японская мифология – совокупность мифов Японии, отражающая народные верования и религию (синтоизм и буддизм).

Существуют собрания мифов, появившиеся в период Нара: «Кодзики» и «Нихон сёки». По сравнению с «Кодзики» содержание «Нихон сёки» шире, так как в нём предлагаются несколько интерпретаций мифов. Ещё один источник, «Хоцума Цутаэ», описывает альтернативные версии мифов.

Мифы Древней Японии можно разделить на несколько групп:

- Космогонические мифы рассказывают о происхождении мира и его устройстве (помимо этого, о происхождении Японии и других государств);
- К этиологическим мифам причисляют сюжеты о появлении предметов или явлений. Например, о животных и растениях, солнце и дожде или даже о профессиях. К примеру, в мифе о богине солнца Аматэрасу, говорится, что она ткала и сажала рис, следовательно, упоминаются такие

---

<sup>59</sup> Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / Под ред. Л. И. Скворцова. 28 е изд. перераб. М.: Мир и образование, 2014. 1376 с.

важные профессии, как ткач и земледелец, без которых не могло бы существовать общество.

В древних японских мифах, есть множество легенд о мифических существах, животных, таких как кицунэ, каппа, тэнгу, дракон и многих других. Мифические существа живут своей жизнью, но периодически могут встречать людей, с которыми выстраивают особые взаимоотношения, кто-то помогает человеку, кто-то старается не взаимодействовать с людьми, а некоторые и вовсе хотят подшутить или проучить людей, устраивая им мелкие неприятности. Например, в мифе «Как лисы одурачили Токутаро»<sup>60</sup> лисы-оборотни сыграли злую шутку с человеком, доказав, что они обладают магией, ведь Токутаро не хотел в это верить, за что и поплатился. В другом случае, мифе «Благодарность лисицы»<sup>61</sup> кицунэ спасла ребенка, в благодарность его родителям, ведь ранее отец семейства спас детеныша этой лисицы. Таким образом, лисы-оборотни предстают перед читателями достаточно, противоречивыми, существами, которые способны не только на негативные действия, но и добрые поступки.;

- Мифы о божествах: Идзанаги и Идзанами, Аматаэрасу, Цукиёми-но Ками, Сусаноо и др. В данных мифах повествуется о жизни богов, об их решениях и поступках, которые имели сакральное значение для древних японцев. Японские божества женятся и выходят замуж, создают новые острова и рожают детей, они далеки от обычных людей, но сами переживают чувства, свойственные людям, такие как зависть, гнев, страх, любовь и ненависть;

- Также присутствуют мифы о выдающихся людях, героях и их подвигах. Наиболее известны мифы: «Ёримаса», «Ёсицунэ и Бэнкэй», «Ёсицунэ и Тайра», «Приключения принца Ямато» и многие другие. Герои

---

<sup>60</sup> Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, Спб.: СЗКЭО, 2022. С. 135-137.

<sup>61</sup> Там же С. 137-142.

мифов сражаются с чудовищами, спасают мирных жителей, проходят испытания судьбы.

Через мифы поколения народов узнают о взаимоотношениях внутри семьи, между мужчиной и женщиной, детьми и их родителями, обществом и отдельно взятым человеком, а также о дружбе, жертвенности, верности и предательстве, злости и доброте, мести и прощении.

Древние японские мифы насыщены яркими красками, они имеют захватывающий сюжет и запоминающихся персонажей. Помимо этого, мифы транслируют различные ценности, такие как дружба, верность, любовь, семья. Например, в мифе «об Идзанаги и Идзанами», говорится о браке и церемонии бракосочетания, прослеживаются роли в семье, какие занимают муж и жена. Придается особое значение положению мужчины и женщины в семье, от которого зависит успех брака.

Подводя итог, можно смело сказать, что мифы, являются частью культуры народа, с помощью мифов можно понять традиционный уклад данного народа, его обряды, а значит больше узнать и о стране. Мифы являются неотъемлемой частью народа и их культуры. Через мифы, истории и сказки, передается народная мудрость и закладываются различные ценности, в том числе и семейные. Миф несет в себе культурный код народа, который является ключом к пониманию страны и проживающих в ней людей.

Особенностью японских мифов является то, что они тесно связаны с природой, с анимизмом, во множествах сюжетах присутствуют мифические существа, или «ками», которые либо помогают главным героям, либо вступают с ними в сражение.

Изучение мифологии народов Японии стало особенно актуальным в последнее время, когда у многих народов мира наблюдается всплеск этнического (национального) самосознания, повышение интереса к своей традиционной культуре, к своим истокам. Мифологические представления

играют не последнюю роль в этом процессе. Именно в мифологии люди все чаще ищут ответы на релевантные вопросы современности, обращаясь к мифологическому и героическому прошлому своего народа.

## **1.2. Репрезентация древних мифов в аниме**

В современном мире стремительно развивается киноиндустрия, мультипликация, и, конечно, такая страна как Япония не исключение. Более того, японцы создали свой уникальный стиль и вид мультипликации – аниме.

Аниме́ (от англ. animation — «анимация») — японская мультипликация. В японской транскрипции слово animation произносится трудно и длинно, в связи с чем было заменено на более короткое и привычное для японцев слово «аниме», состоящее из открытых фонем. Существует и другое объяснение, согласно которому японцы заменили слово animation, которое можно перевести с английского языка как «одушевление», на «аниме», более близкое к латинскому корню anima (рус. «душа»). В настоящее время термин «аниме» уже вошёл в международный лексикон. В японском языке слово «аниме» обозначает любую анимацию, вне зависимости от её стиля и страны производства.

В то время как мультфильмы, созданные в других странах, чаще всего ориентированы на детскую аудиторию, аниме привлекает внимание не только подростков, но и взрослых, что способствует его международной популярности. Аниме узнаваемо благодаря своему уникальному стилю рисования персонажей и сцен. Этот жанр представлен в различных форматах, включая телевизионные сериалы и полнометражные фильмы, которые распространяются на DVD или показываются в кинотеатрах. Сюжеты аниме могут быть очень разнообразными и включать широкий спектр персонажей, локаций, временных рамок, жанров и стилей.

Зачастую сюжет аниме-сериалов базируется на манге (японских комиксах), ранобэ (лайт-новеллах) или компьютерных играх в жанре «визуальный роман». При адаптации произведения для экрана обычно

сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Иногда основой сюжета становятся классические литературные произведения. Но стоит отметить, что также существуют аниме с полностью оригинальным сюжетом. В этом случае уже само аниме может послужить источником для создания по нему книжных и манга-версий.

История аниме берёт своё начало в XX веке, когда японские режиссёры только начали экспериментировать с техниками мультипликации, которые были уже изобретены на Западе. Самым старым из сохранившихся японских анимационных фильмов является «Katsudo Shashin», который длится всего 3 секунды. Одним из первых аниме стал двухминутный комедийный фильм «Namakura Gatana», который был продемонстрирован в 1917 году. В этом фильме самурай хочет испытать свой новый меч, но терпит поражение от горожанина.

Нужно отметить, что первопроходцами в области японской мультипликации стали Симокава Отэн, Дзюньити Коти и Сэитаро Китаяма. Основоположником традиций современного аниме стал Осаму Тэдзука — он заложил основы того, что позднее преобразовалось в современные аниме-сериалы. Например, Тэдзука заимствовал у Диснея и развил манеру использования больших глаз персонажей для передачи эмоций; именно под его руководством возникали первые произведения, которые можно отнести к ранним аниме.

Сегодня аниме представляет собой уникальный культурный пласт, объединяющий как сериалы для детей (жанр кодомо) — аниме в его изначальном понимании, так и подростковые произведения, зачастую, достаточно серьёзные и для просмотра взрослыми — сёнэн (аниме для юношей), сёдзё (аниме для девушек) и даже полноценное «взрослое» аниме (сэйнэн и дзёсэй).

Вершиной аниме принято считать работы режиссёра Хаяо Миядзаки. Его «Унесённые призраками» стали первым и единственным анимационным

фильмом на сегодняшний день, получившим премию Берлинского кинофестиваля, как «Лучший фильм», а не «Лучший мультфильм».

В своей работе мы будем рассматривать аниме фильмы/сериалы, которые датируют 1998-2023 гг., так как наиболее известные и завоевавшие внимание у подростков аниме были выпущены именно в данный период времени, в соответствии с проведенным нами опросом («Прил.1»).

Во многих популярных аниме, чтобы сделать интересней сюжет, мангаки, режиссеры, сценаристы используют древние японские мифы.

Рассмотрим ряд аниме, которые были особенно выделены подростками на предмет наличия древних японских мифов («Прил.1»).

Одним из лидеров наиболее популярных аниме-сериалов был назван «Наруто». Нужно отметить, что данный аниме-сериал имеет продолжение под названием «БорUTO», которое выходит в настоящее время.

В аниме «Наруто», используются имена древнего японского пантеона, такие как: Аматаэрасу - богини Солнца, Цукуёми - бога Луны и Сусаноо - бога шторма и грозы, Изанами - имя одной из первых богинь японского пантеона. Но следует заметить, что именами богов в данном аниме названы не персонажи, а одни из сильнейших техник шиноби – ниндзя, что не соответствует исконной древнеяпонской мифологии.

Но помимо этого, в «Наруто» присутствуют и сами герои древних японских мифов. Например, персонаж под именем «Кагуя», который тоже претерпел ряд изменений со стороны автора манги «Наруто». Однако, самый важный факт об этой героине все же был оставлен автором. В аниме, как и в мифах, Кагуя является лунным небожителем.

В данном аниме активно используются и мифы о «кицунэ» – лисах оборотнях. Данные мифы не остались без незначительных изменений, но преимущественно представлены в традиционном виде. Также, в аниме-сериале активно используются и мифические животные персонажи, такие как тануки, бакэнэко, инугами.



Тануки – это традиционные японские звери-оборотни, символизирующие счастье и благополучие, выглядящие как енотовидные собаки. В отличие от кицунэ, образ тануки в мифологии практически лишен негативной окраски.

Бакэнэко – японская волшебная кошка, третий по популярности японский оборотень после кицунэ и тануки. Для кошки существует несколько способов стать бакэнэко: достигнуть определённого возраста, вырасти до определённого размера или же иметь длинный хвост, впоследствии раздваивающийся. Считается, что любая кошка может стать бакэнэко, если она или живёт более тринадцати лет, или весит 1 кан (3,75 кг), или же обладает длинным хвостом, который позже раздвоится.

Инугами - собаки-оборотни. Японцы поклонялись собакам как стражам и защитникам. Считается, что собаки рожают без боли, поэтому беременные женщины в определённые дни приносят статуям собак жертвы и молят об удачных родах. С другой стороны, по легендам, инугами можно вызвать после сложной и жестокой церемонии убийства собаки, принадлежащей людям, желающим вызвать оборотня. Инугами вызываются для совершения преступлений — убийства или похищения.

Также, в «Наруто» используется отсылка на миф «о Короле обезьян». Это очень популярный персонаж из индийской и китайской мифологии, который теперь присутствует во множестве японских фильмов и книг.

Еще одним персонажем древней японской мифологии, который присутствует в «Наруто» является рокурокуби – демон-оборотень со змеиной шеей. Днём рокурокуби выглядят как нормальные люди, но ночью получают способность вытягивать свои шеи на огромную длину, а также могут менять свои лица, чтобы лучше пугать смертных. Способности рокурокуби имеет один из антагонистов аниме-сериала – Оротимару.

В «Наруто» мы также можем заметить яркое использование мифических персонажей, которые имеют название сэннины. Сэнниннами по

сюжету аниме являются три выдающихся и сильнейших шиноби – ниндзя деревни Конохи, где и происходят главные события. По японским легендам – сэннины – это горные отшельники, которым присущ человеческий облик, они обладают даром бессмертия и невероятно сведущи в магии. Но нужно сказать, что в аниме – «Наруто» не все три сэннина являются бессмертными, действительно, два из них знают и используют «секреты молодости и долголетия», но один из них все же погибает.

Также одним из популярнейших аниме среди подростков является «One Piece» («Ван Пис»). Данный аниме сериал выпускается с конца XX века по настоящий день. У него множество поклонников по всему миру, среди которых присутствуют как подростки, так и взрослые. «One Piece» является самой продаваемой мангой в мире, значительно опередив уже завершённый «Жемчуг дракона» и самую продолжительную мангу «Golgo 13» (выходящую с 1968 года). Помимо этого, в 2021 году стало известно, что суммарные продажи томов «One Piece» превысили 490 миллионов экземпляров, став вторым по продаваемости комиксом в мире, обойдя «Бэтмена» и уступая лишь «Супермену».

В аниме под названием «One Piece», в некоторых эпизодах используются намеки и аналогии на японские мифы. К примеру, в сюжете данного аниме есть пожилая женщина по имени Куреха. Данный персонаж живет в горах уже больше ста лет и является знахарем. Местные жители называют ее ведьмой. На наш взгляд, в конкретном сюжете есть отсылка к мифологии Древней Японии. Ведь в японских мифах мы можем найти упоминание «ямамба или ямауба» – ведьм, которые живут высоко в горах, при том, некоторые из них занимаются врачеванием.<sup>62</sup>

Еще один мифический персонаж, используемый в этом аниме – йорогумо - призрак-паук, принимающий облик соблазнительной женщины. В соответствии с легендами, йорогумо играет на лютне в заброшенной в лесу

---

<sup>62</sup> Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, Спб.: СЗКЭО, 2022. С. 216.

хижине, чтобы привлечь внимание проходящей мимо потенциальной жертвы. Пока человек заморожено слушает чарующую музыку, йорогумо обматывает его своей паутиной, чтобы обеспечить питание себе и своему потомству. Во многих историях йорогумо в виде красавицы просит самурая жениться на ней или, чтобы вызвать доверие и сочувствие, принимает форму молодой женщины с ребёнком на руках, который на самом деле является паучьей кладкой. Древние японские рисунки и гравюры изображают йорогумо как наполовину женщину, наполовину паука в окружении её детей.

Автор манги - Эйитиро Ода, по которому был создан аниме-сериал, использует в своем сюжете мифическое существо – каппу. По легендам, каппа – это японский водяной, обитающий в реке.

Нужно сказать, что каппы достаточно хорошо описаны в одном из рассказов Акутагавы Рюноскэ.<sup>63</sup> По замечанию М.В. Успенского, «в искусстве каппа изображались как существа ростом с пятилетнего ребенка, с головой, несколько напоминающей тигриную, с острым клювом и панцирем, или вместо панциря с длинной желто-зеленой шерстью. Пальцы ног и рук каппа снабжены перепонками, на голове выемка, подобная раковине-хамагури, в которой каппа сохраняет воду, выходя на берег. Если эта вода есть, то каппа на суше непобедим, но если вода выливается, каппа слабеет, и с ним легко справиться. Тело у каппа клейкое, от него исходит дурной запах. По этому запаху, так же как и по особой гибкости конечностей, каппа можно узнать даже в тех случаях, когда он прикидывается человеком. Прodelки каппа зловредны: считается, что он имеет обыкновение затаскивать людей и лошадей в воду и пить их кровь. В нэцкэ каппа чаще всего изображается сидящим на листе лотоса или на раковине, реже — затаскивающим в воду лошадь или в виде конюха. Частое изображение столь вредных существ, как каппа, объясняется тем, что их символика имеет и обратную сторону: если каппа победить или оказать ему услугу, он начинает служить людям, и

---

<sup>63</sup> Акутагава Р. В стране водяных / пер. с яп. В. С. Гривнина, Л.М. Ермаковой, В.Н. Марковой и др. М.: АСТ, 2023. 512 с.

особенно полезен бывает рыбакам, загоняя в сети рыбу. О таких ситуациях сохранилось немало сказок и преданий».<sup>64</sup>

В «One Piece» можно увидеть нингё – японскую русалку. В мифологии, нингё является бессмертное существо, которое имеет сходство с рыбой. Нингё описывается как существо с человеческим лицом, обезьяньим ртом, полным мелких зубов, рыбьим хвостом и блестящей золотой чешуёй. Конечно, образ данного мифического персонажа был улучшен и облагорожен в аниме, нингё – стала похоже на привычную для славянской мифологии русалку.

Тэнгу – один из мифических японских персонажей - дух в облике крылатого мужчины огромного роста с красным лицом и длинным носом или круглыми глазами и птичьим клювом вместо носа. Тэнгу приписывают экстраординарные физические способности и навыки владения холодным оружием. Изредка они служат наставниками в искусстве войны и стратегии людям, которых считают достойными. В «One Piece» самурай имеет способности тэнгу и схожую внешность.

Во многих фольклорных текстах тэнгу и каппа причисляют к бакэмоно — сверхъестественным существам; впрочем, столь же часто их выделяют в особые «категории», тогда как к бакэмоно относят привидений, ведьм, чудовищ и о-бакэ, то есть животных оборотней — лисиц и барсуков. Особняком в этом ряду демонических персонажей стоят сёдзё — существа, напоминающие обликом и повадками больших человекообразных обезьян. Впервые о сёдзё упоминается в китайском «Каталоге гор и морей».<sup>65</sup>

Нужно отметить, что в Японии эти существа стали своего рода аналогом скандинавских троллей — сильными и злобными, но глупыми. Считается, что сёдзё весьма пристрастны к вину; именно поэтому в Японии словом «сёдзё» часто называют пьяниц.

---

<sup>64</sup> Успенский М.В. Нэцке: монография. Л.: Искусство, 1986. С. 58-59.

<sup>65</sup> Ильина Н. Японская мифология. Энциклопедия. СПб.: Мидгард, 2007. 460 с.

Мифология Древней Японии не ограничивается тэнгу, каппа и другими перечисленными существами. Сейчас мы обратимся к реальным героям, которые существовали в японской истории. Речь, пойдет о самураях.

Самураи – являются героями множества легенд и сказок древней Японии и самураи в действительности существовали в Стране восходящего солнца. Слово «самурай» образовано от глагола «сабурахи», означающего «служить великому человеку». Самураями — или буси, воинами — называли тех, кто служил своим мечом какому-либо правителю, то есть дружинников. Постепенно дружинники превращались в вооруженных вассалов, получая в награду за службу земельные наделы и крестьян.<sup>66</sup> Самурайские дружины с годами увеличивались в численности, превращаясь в настоящие армии. Военское мастерство самураи оттачивали в постоянных схватках с разнообразными противниками — от соседей, которые покушались на земли их господина, до отрядов айну, от которых самураи переняли многие военные навыки, а также, в частности, и обряд сеппуку — ритуального вспарывания живота.

Самурай – это благородный воин, который всю жизнь прислуживает своему господину и готов за него умереть. В аниме-сериале самураи являются сподвижниками своего господина, они стараются помочь ему восстановить справедливость и вновь занять престол страны Ваню. Стоит отметить, что присутствует отсылка на такого персонажа как Ямато. Ямато Такэру - синтоистское божество, легендарный герой-полководец в японской мифологии. Но в аниме Ямато – это девушка, дочь действующего правителя страны Ваню, называющая себя его сыном.

Автор манги, также использует отсылку на героя японских сказок Момотаро. Имя героя переводится как «Персиковый Мальчик».

---

<sup>66</sup> Ильина Н. Японская мифология. Энциклопедия. СПб.: Мидгард, 2007. 460 с.

Вновь возвращаясь к мифическим существам, нужно отметить, что в «One Piece» также как, и в «Наруто» используется персонаж богини-кролика, но в «One Piece», образ лунного божества является положительным.

Драконы – являются неотъемлемой частью азиатской мифологии. Наверное, именно эти мифические существа являются самыми известными во всем мире. Во множествах аниме используется данное мифическое существо. «One Piece» не стал исключением. Драконы могут для людей играть как положительную, так и отрицательную роль. В данном аниме, присутствует как положительный персонаж со способностями дракона, так и отрицательный герой. Данное мифическое животное будет нами подробнее рассмотрено немного позже.

В других аниме-сериалах, названными подростками тоже можно найти вышеперечисленных мифических персонажей.

Также популярность у подростков завоевали аниме-сериалы, в которых присутствует использование призраков, ёкаев, они и других негативных мифических персонажей.

Нужно отметить, что с буддийскими святыми в японскую мифологию проникли и представления о злых духах — ракшасах, претах и якшах, органично наложившиеся на местные предания о духах загробного мира. Эти злые духи — они — обычно изображались как человекообразные существа с бычьими рогами, острыми выступающими клыками, трех- или четырехпалые, со ртом, раздвинутым до ушей, и в набедренных повязках из тигровых шкур; они считались обитателями ада, бесами-мучителями, которые могли появляться и в мире людей, вселяться в их тела и всячески им вредить.<sup>67</sup>

В таких аниме как «Клинок, рассекающий демонов», «Магическая битва», активно используются «ёкаи», являющиеся одними из самых распространенных разновидностей духов из японской мифологии. Конечно,

---

<sup>67</sup> Ильина Н. Японская мифология. Энциклопедия. СПб.: Мидгард, 2007. 460 с.

авторы манги, по сюжетам которых создают аниме, внесли свои изменения в поведение и внешность данных существ.

Например, Хаяо Миядзаки – японский режиссёр-аниматор, в «Унесённые призраками», большую часть «ёкаев» и «ками» придумал сам.

Помимо ёкаев, в полнометражном аниме-фильме «Унесённые призраками» ярко представлен «миф о драконе».<sup>68</sup> Хаяо Миядзаки изобразил одного из главных героев – мальчика по имени Хаку в виде дракона. Данный герой по сюжету является водным божеством. Если мы обратимся к мифам Древней Японии, то увидим, что Драконы живут преимущественно в водоемах и могут управлять погодой и даже стихиями, поэтому данный факт из аниме соответствует японской мифологии.

Дракон пришел в Японию из китайской мифологии, и поэтому, конечно, «драконы» имеют между собою сходства. Но важным отличием японского дракона от китайского является наличие трёх когтей, в то время как у китайского их пять. По преданиям дракон имеет голову верблюда, рога оленя, глаза зайца, чешую карпа, лапы тигра и когти орла. Также у драконов есть усы, и блистающий драгоценный камень под подбородком и гребень на макушке, который позволяет ему, когда угодно, оказаться на Небесах. Но следует учитывать, что это всего лишь общее описание драконов, ведь каждый дракон может иметь свою неповторимую черту.

«Блич» («Bleach») – аниме сериал, который тоже имеет немалый успех у подростков. Автором манги по которой сделали аниме-адаптацию является Тайто Кубо. Данный аниме сериал начал выпускаться с 2004 года, в настоящее время продолжают выходить новые серии.

В аниме главными героями являются синигами (шинигами) – жнецы душ или проводники душ. «Ши» означает «смерть»; «ками» — это значит «бог» или «дух». Поэтому можно услышать еще одно название этого персонажа – «бог смерти».

---

<sup>68</sup> Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, Спб.: СЗКЭО, 2022. С. 515.

Синигами — это относительно новое понятие в японском фольклоре. До сих пор точно не известно, в какой момент слово «синигами» в японской культуре стало служить как имя собственное для персонифицированной смерти — возможно, этот образ был заимствован из Китая, где мифология предполагала наличие нескольких типов божеств смерти и проводников душ, или же из Европы, где образ Смерти также персонифицирован, в период Сэнгоку.

В «Блич» - синигами представлены довольно ярко и красочно. Нужно отметить, что в аниме «Наруто», о котором говорилось ранее, также используется миф о «жнеце душ». Но там синигами предстает в более мрачном виде, нежели в «Блич». Очевидно, что это связано с тем, что в «Наруто», данный персонаж не является главным персонажем, а появляется всего лишь в нескольких фрагментах данного аниме.

Помимо синигами, в аниме-сериале «Блич» присутствуют ёкаи, призраки и духи. Аниме пронизано японской верой в духов, что соответствует синтоизму – традиционной политеистической религии Японии, которая и основана на анимистических верованиях древних японцев.

В «Блич» мы можем найти отсылку на миф «Юки – Онна» – которая именуется как Дева Снегов. Рукия Кучики – одна из главных героев выше названного аниме имеет некоторые схожести во внешности и в способностях с Юки-Онной. Кучики имеет черные волосы и голубые глаза, но в отличие от оригинального мифического персонажа имеет смуглую кожу. Также девушка может использовать силу своего меча, с помощью которого может заморозить любого стоящего рядом.

Мы провели анализ наиболее популярных аниме у школьников. Можно сделать вывод, что древние японские мифы достаточно в большом количестве используются в аниме-сериалах, но при этом с неточностями или даже со значительными изменениями. Тем не менее, с нашей точки зрения можно использовать аниме как инструмент, повышающий мотивацию к



изучению истории, в частности Древней Японии. Выбирая тот или иной эпизод аниме-сериала, нужно понимать, что фрагмент должен соответствовать определенному формату. Также, нужно учитывать, что не все подростки смотрят аниме. Поэтому, лучше предварительно выяснить, какая часть обучающихся интересуется аниме-культурой и какие аниме-сериалы предпочитает. В любом случае, использование некоторых эпизодов аниме, поможет обучающимся в мотивации изучения нового материала, так как этот способ довольно необычен, что даст возможность посмотреть на школьные будни совсем под другим углом.

## **Глава 2. Возможности использования сюжетов аниме на уроках истории**

Как известно, сегодняшним школьникам намного легче воспринимать информацию с помощью визуальных материалов. Данный факт перестает удивлять, ведь огромное количество информации проходит через компьютеры, смартфоны и другие электронные устройства. Подростки, активно используют данные устройства, ведь гаджеты являются отличным средством для подачи визуальной информации. Современные дети привыкли всё видеть через смартфоны, компьютеры или телевизоры. Общеизвестно, что у нынешних подростков лучше развита визуальная составляющая, чем у поколения родителей, ведь старшее поколение привыкло воспринимать большую часть информации на слух. Это сделало использование видеоматериалов распространённым приемом, к которому часто прибегают учителя в школах, так как видеоролик на электронной доске в школе может привлечь внимание ребёнка сильнее, нежели простая речь учителя. Так, в период дистанционного, видео-ресурсы не раз выручали преподавателей. Данный метод легко интегрируется с использованием современных технологий и в дальнейшем будет только развиваться.

### **2.1. Требования ФГОС и применение наглядности на уроках истории**

Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) – федеральный государственный образовательный стандарт - совокупность обязательных требований к образованию определенного уровня и (или) к профессии, специальности и направлению подготовки, утвержденных в зависимости от уровня образования федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере общего образования, или федеральным органом исполнительной власти, осуществляющим функции по выработке и реализации государственной

политики и нормативно-правовому регулированию в сфере высшего образования.<sup>69</sup>

Федеральные государственные образовательные стандарты обеспечивают:

- единство образовательного пространства Российской Федерации;
- преемственность основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования.

Каждый стандарт включает 3 вида требований:

- требования к структуре основных образовательных программ, в том числе требования к соотношению частей основной образовательной программы и их объёму, а также к соотношению обязательной части основной образовательной программы и части, формируемой участниками образовательного процесса;

- требования к условиям реализации основных образовательных программ, в том числе кадровым, финансовым, материально-техническим и иным условиям;

- требования к результатам освоения основных образовательных программ.<sup>70</sup>

Как уже выше было сказано, ФГОС — это федеральные государственные образовательные стандарты. Они представляют собой совокупность требований к программам образования. В 2021 году было объявлено о введении ФГОС нового поколения. ФГОС НОО и ООО Приказ Министерства просвещения №287 «Об утверждении Федерального

---

<sup>69</sup> Об образовании в Российской Федерации: Федер. закон от 29.12.2012 N273-ФЗ (ред. от 25.12.2023). Ст.2 п.6. Доступ из справ. -правовой системы «Консультант». Источник: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/)

<sup>70</sup> Об образовании в Российской Федерации: Федер. закон от 29.12.2012 N273-ФЗ (ред. от 25.12.2023). Ст. 11. Доступ из справ. -правовой системы «Консультант». Источник: [https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/)

государственного образовательного стандарта основного общего образования», 31 мая 2021 г.<sup>71</sup>

С 1 сентября 2022 года во всех школах РФ ввели ФГОС третьего поколения.

ФГОС третьего поколения предполагает:

1. Уменьшение объема академических часов.
2. Исключение из состава обязательных учебных предметов второго иностранного языка.
3. Вариативность возможности изучения родного (русского) языка и родной (русской) литературы.
4. Более конкретные и единые требования к результатам обучения обеспечат системное и гармоничное развитие личности обучающегося, освоение им знаний, компетенций, необходимых как для жизни в современном обществе, так и для успешного обучения на следующем уровне образования, а также в течение жизни.<sup>72</sup>

Нужно отметить, что в обновлённых ФГОС сформулированы максимально конкретные требования к предметам всей школьной программы соответствующего уровня, позволяющие ответить на вопросы: что конкретно школьник будет знать, чем овладеет и что освоит. Обновлённые ФГОС также обеспечивают личностное развитие учащихся, включая гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, физическое, трудовое, экологическое воспитание.

Формирование и развитие личности школьника, способного к самоидентификации и определению своих ценностных ориентиров на основе осмысления и освоения исторического опыта своей страны и человечества в целом, активно и творчески применяющего исторические знания и

---

<sup>71</sup> Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ М-ва просвещения РФ от 31.05.2021 № 287 // Министр. 2021.

<sup>72</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования. – Режим доступа: [https://medgorsk1.karelschool.ru/?section\\_id=118](https://medgorsk1.karelschool.ru/?section_id=118), свободный – (дата обращения 12.05.2024)

предметные умения в учебной и социальной практике является целью изучения истории в общеобразовательном учреждении.

Перед учителями истории стоит ряд задач:

1. Углубление социализации обучающихся;
2. Освоение систематических знаний об истории XX-XXI вв.;
3. Воспитание обучающихся в духе патриотизма;
4. Формирование исторического мышления;
5. Расширение аксиологических знаний и опыта оценочной деятельности.

Современный урок истории должен отвечать определённым требованиям: содержание урока должно соответствовать уровню развития исторической науки и целям воспитательной работы; цель урока должна быть чётко сформулирована и включать в себя образовательные, воспитательные и развивающие задачи. Например, учитель может уделить больше внимания одному из аспектов урока, учитывая его содержание, уровень знаний и умений класса. Однако при этом необходимо реализовать и другие аспекты урока. Важно определить главное, существенное для каждого урока так, чтобы это было понятно и усвоено всеми учениками класса.

В настоящее время ключевой проблемой для учителей является определение того, что является наиболее важным и значимым на каждом отдельном уроке. Для этого учитель должен оценить ценность и значимость различных элементов учебной программы с точки зрения развития личности ученика в процессе обучения, учитывая при этом реальные условия в каждом классе. Также важно выбрать подходящие методы и приёмы для каждой части урока и организовать активную познавательную деятельность учащихся. Каждый урок любого вида должен быть тематически целостным и законченным, то есть все его элементы (проверка знаний, повторение, изучение нового материала и т. д.) должны быть органично связаны между

собой, но при этом каждый урок должен завершать определённую тему и, конечно быть связан с предыдущими и последующими уроками.

Одним из важных требований к уроку является способность учителя мотивировать учеников, способность пробудить их интерес к содержанию и методам работы, а также создать творческую и эмоциональную атмосферу на занятии. Важно отметить, что подлинный интерес к уроку и эмоциональное отношение к изучаемому материалу формируются не только благодаря ярким рассказам об исторических событиях, но и путём создания проблемных ситуаций, постановки интересных учебно-познавательных задач и стимулирования личного отношения учащихся к изучаемым фактам.

Наглядность — это обучение, при котором представления и понятия формируются у учеников на основе непосредственного восприятия ими изучаемых явлений или с помощью их изображений.<sup>73</sup>

Выделим функции наглядности:

а) Информационная: средства обучения являются непосредственными источниками знаний и способствуют передаче этих знаний.

б) Обучающая: улучшает понимание воспринимаемой информации.

в) Организационная: позволяет подбирать учебные материалы и способы их представления.

г) Контролирующая: обеспечивает контроль над развитием формируемых знаний, умений и навыков учащихся.

Наглядные средства обучения истории помогают:

- актуализировать внимание учеников на изучаемом материале;
- лучше понять и представить себе события прошлого;
- поддерживать интерес к изучаемым событиям, датам, явлениям.

---

<sup>73</sup> Зулаева Н.П. Роль наглядности в обучении детей с нарушением интеллекта. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/rol-nagliadnosti-v-obuchenii-detei-s-narusheniem-i.html>, свободный – (дата обращения 11.05.2024)

На наш взгляд, наглядность помогает сделать уроки по истории намного интересней, и даже понятней. В некоторых темах это особенно необходимо, например, в темах связанные с культурой, искусством, с бытом людей. Увидев фотографии или видеоматериалы, обучающиеся будут иметь целостное, не искаженное домыслами и ошибочными суждениями представление об изучаемой эпохе.

Реализовать ФГОС мы можем как раз при помощи наглядности, при этом мы можем помочь обучающимся сформировать эмоциональный интеллект, ведь на сегодняшний день, эмоциональный интеллект является одним из наиболее популярных и важных способностей человека последнего десятилетия. Эксперты Всемирного экономического форума внесли его в топ-10 наиболее важных навыков в 2020 году.<sup>74</sup>

## **2.2. Методика использования видео материалов на уроках истории**

Известный факт, что главной задачей современной школы является воспитание гражданина, способного думать, размышлять, самостоятельно находить и анализировать информацию, а также применять полученные знания в жизни.<sup>75</sup> История – это предмет, прежде всего, нравственно-этического характера и его задача – воспитывать через сопереживание участников исторического процесса, умеющих анализировать факты истории человечества.

Нужно отметить, что наглядность как принцип обучения был впервые сформулирован Я. А. Коменским,<sup>76</sup> а в дальнейшем развит И. Г. Песталотци,<sup>77</sup> К. Д. Ушинским<sup>78</sup> и другими педагогами. Учитель может

---

<sup>74</sup> Ноженкина О. С. Эмоциональный интеллект и способы его развития [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://prosv.ru/articles/emotsionalnyy-intellekt-i-sposoby-ego-razvitiya-article/>, свободный. – (дата обращения: 12.05.2024).

<sup>75</sup> Воспитание в современной школе: от программы к действиям. Методическое пособие / П. В. Степанов, Н. Л. Селиванова, В. В. Круглов, И. В. Степанова, И. С. Парфенова, И. Ю. Шустова, Е. О. Черкашин, М. Р. Мирошкина, Т. Н. Тихонова, Е. Ф. Добровольская, И. Н. Попова; под ред. П. В. Степанова. – М.: ФГБНУ «ИСПО РАО», 2020. С.7.

<sup>76</sup> Коменский А. Я., Локк Д., Руссо Ж.-Ж., Песталотци И. Г. Педагогическое наследие. / Сост. В.М. Кларин, А.Н. Джуринский М: Педагогика, 1989. 416 с.

<sup>77</sup> Абрамов Я.В. Иоганн Генрих Песталотци. Его жизнь и педагогическая деятельность. / М.: Директ-Медиа, 2014. 86 с.

применять разнообразные наглядные материалы, такие как реальные объекты, их изображения или модели изучаемых предметов и явлений. Понимание того, как сочетать словесные объяснения с наглядными материалами, а также знание их различных вариантов и сравнительной эффективности, позволяет учителю творчески использовать наглядность в соответствии с дидактической задачей, спецификой учебного материала и конкретными условиями обучения.

Например, К. Д. Ушинский отмечал, что восприятие материала на слух - дело трудное, требующее от учащихся сосредоточенного внимания и волевых усилий. При неумелом ведении урока учащиеся могут лишь внешне «присутствовать на занятиях», а внутренне - думать о своём или же совсем оставаться без «мысли в голове».<sup>79</sup>

В современной педагогике понятие наглядности охватывает различные типы восприятия, например, зрительное, слуховое, осязательное и другие. Однако ни один из видов наглядных пособий не имеет абсолютных преимуществ перед другими. Например, при изучении природы наиболее важными являются натуральные объекты и их изображения, близкие к реальности, а на уроках грамматики — условные обозначения отношений между словами, к примеру, с помощью стрелок и линий, а также подчеркиваний необходимых слов и предложений. Во многих случаях бывает необходимо использовать разные виды наглядных средств для изучения одних и тех же вопросов. Так, в курсе истории полезно рассматривать предметы, сохранившиеся со времён изучаемой эпохи, картины с изображением соответствующих событий, исторические карты, возможны просмотры фильмов.

Считаем, важным использовать наглядные средства целенаправленно, не загромождать уроки большим количеством наглядных пособий, так как

---

<sup>78</sup> Ушинский К.Д. Собрание сочинений: в 11 т. / под ред. А.М. Еголина [и др.]. М.; Л.: Акад. Пед. Наук РСФСР, 1950.

<sup>79</sup> Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения: в 2-х т. / под ред. А.И. Пийскунова [и др.]. М.: педагогика, 1974. Т.1. 584 с. Т.2. 438 с.



это может помешать учащимся сосредоточиться и обдумать наиболее существенные вопросы, ведь такое применение наглядности в обучении не принесет пользы, а скорее навредит и усвоению знаний, и развитию школьников.

Если обратиться к исследованиям, то можно уверенно сказать, что 90% информации дети получают посредством визуального канала, 9% благодаря слуховому каналу и лишь 1% с помощью других органов чувств.<sup>80</sup>

В современном мире, где активно развиваются технологии, становится необходимым их применять не только в повседневной жизни, но и на работе, учебе, а, следовательно, в образовательном процессе. Современные школьники настолько привыкли к гаджетам, что даже в образовательном учреждении продолжают их использовать. Становится очевидным, что школе, учителям, приходится нелегко с данным явлением. Запретив использование телефонов на уроке, мы как бы выдергиваем ребенка из его обычной жизни. Конечно, использование мобильных устройств может негативно сказаться на учебном процессе, но мы можем компенсировать отсутствие телефонов на уроке и несмотря на сложность и важность такого предмета, как истории сделать его интересным для изучения. С этой точки зрения учителям просто необходимо, хотя бы на некоторых уроках пользоваться видеоматериалами. Даже самый короткий видеоролик, может помочь вновь замотивировать, уставших от школьной рутины школьников.

Конечно, при использовании видеоматериалов нужно принимать во внимание некоторые особенности, например, наличие авторского замысла у создателя кинофильма, телепередачи, сериала, и как правило, отсутствие выраженной обучающей направленности. Они не рассчитаны на временные рамки урока. Поэтому подобные видеоматериалы могут использоваться на уроках истории в основном фрагментарно.

---

<sup>80</sup> Манько Наталия Николаевна Когнитивная визуализация педагогических объектов в современных технологиях обучения // Образование и наука. 2009. №8. С.10-30.

Нужно учитывать, что при решении образовательных задач особое значение приобретает проблема достоверности фактической основы и связи художественного обобщения видеоматериала с реальной жизнью. Так как наша тема связана с древними японскими мифами и аниме, то нужно сказать. Если учитель собирается применять на своем уроке видео отрывок из аниме, то должен учитывать особенности данного жанра. В ходе нашего исследования было выяснено, что в аниме, достаточно в большом количестве используются древние японские мифы, но с корректировками и изменениями. Учитывая данный факт можно грамотно использовать отрывки из аниме, давая определенные ремарки и комментарии, прежде всего для мотивации обучающихся.

Непосредственному использованию подобных видеоматериалов на занятиях предшествует подготовительная работа, включающая три основных этапа:

1. Сбор и первичная обработка материала.

Предварительно нужно провести опрос у обучающихся, чтобы узнать какое количество учеников интересуется аниме культурой. По результатам опроса, учителю необходимо отобрать нужные аниме, выбрать интересующие фрагменты. Также следует пересмотреть весь материал, последовательно фиксируя продолжительность каждого фрагмента, основные идеи, особенности содержания.

2. Подготовка видеоматериалов к использованию на уроке.

Изначально нужно ознакомиться с учебным планом, чтобы точно спланировать в удобное время для школьников прохождения тем связанных со странами Азии. Следует тщательно проанализировать содержание аниме сериала, отбирать наиболее характерные, показательные фрагменты. Нужно продумать какая тема урока больше подойдет для использования фрагментов из аниме. Также следует определить количество минут, на которое будет выделен показ фрагмента.

3. Далее следует составление пояснительной записки, вопросов и заданий для самостоятельной работы обучающихся, разработка и проведение занятий.

Проведение занятия по определенной теме требует:

- Понимание темы урока и соответствие с ней;
- Точное времени продолжительность видео фрагмента;
- Обращение к тексту учебника после окончания работы с видеоматериалом (с целью корректировки наблюдений и выводов, которые учащиеся сделали самостоятельно);
- Учет уровня подготовленности учащихся к восприятию видеоматериалов при разработке вопросов для обсуждения.

Достоинства использования видео носителей на уроках истории неоспоримы, прежде всего, их оперативность и маневренность, возможность повторного применения, использование стоп-кадра. Например, просмотр создает эффект присутствия, подлинности фактов и событий истории, вызывает интерес к истории как к предмету обучения. Использование видеоматериалов на уроках повышает активность учащихся. В работе с видео учащиеся получают огромное количество разнообразной информации, которая очень помогает при последующей работе на после просмотром этапе, следовательно, видео поддержка создает условия для самостоятельной работы обучающихся. Важно отметить, что использование видео является очень важным приемом повышения качества знаний, обучающихся и стимулирует их применять свои знания на практике.

Нужно отметить, что использовать видеотрегменты можно в разные моменты урока:

- 1) В начале урока – для актуализации, мотивации, постановки проблемы или проблемной ситуации;
- 2) В ходе изучения нового материала – поиск необходимой информации, решение проблемы.

3) В конце занятия – для закрепления полученных знаний.

4) На обобщающих занятиях.

Например, на уроке одним из источников знаний по теме «Традиционные общества Востока», в учебнике по всеобщей истории 8 класса,<sup>81</sup> написана глава IV «Традиционные общества Востока. Начало европейской колонизации», в которой выделено по одному параграфу на каждую из стран Востока, а именно Османская империя, Индия, Китай и Япония. Мы подробнее рассмотрим содержания параграфа, который касается нашей темы исследования. Нужно сказать, что параграфы 19-20 объединены в один под названием «Китай и Япония».<sup>82</sup>

По теме страны Японии, в учебнике повествуется о японском обществе периода Эдо (1603-1868). На страницах учебника<sup>83</sup> рассказывается о социальной и экономической сфере японцев, также о японских городах, развитии торговли и об основных тенденциях в развитии культуры. Но в учебнике 8 класса, достаточно немного говорится о культуре Японии, что является недостатком, ведь если мы говорим о тенденциях развития культуры Японии, нужна сначала сказать о том, что является традиционным для Японии. Тогда для обучающихся тема станет наиболее понятной и интересной. Поэтому мы можем использовать дополнительные источники, например, мифы Древней Японии, чтобы лучше познакомиться с культурой данной страны, проследить, изменения, которые привнесли европейцы. Также мы можем использовать некоторые фрагменты из аниме, чтобы привлечь внимание обучающихся, создать мотивацию на уроке истории.

Рассматривая учебник А. Я. Юдовской 7 класса<sup>84</sup> мы можем увидеть, что в Главе III, Традиционные общества Востока. Начало Европейской колонизации. Присутствуют параграфы, в которых говорится о странах

---

<sup>81</sup> История. Всеобщая история. История нового времени XVIII век: 8 класс: учебник / А.Я. Юдовская [и др.]; под ред. А.А. Искендерова. 5-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2023. 240 с.

<sup>82</sup> Там же. С. 199-214.

<sup>83</sup> Там же. С. 208-213.

<sup>84</sup> Всеобщая история. История нового времени. 7 класс: учебник / А.Я. Юдовская П.А. Баранов, Л.М. Ванюшкина; под ред. А.А. Искендерова. 5-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2019. 239 с.

Востока: Порты, Индия, Китай, Япония. Но нужно заметить, что в двух параграфах, которые посвящены Индии, Китаю и Японии только кратко говорится о культуре данных стран, ведь большая часть информации посвящена государственному устройству.

Если говорить о учебнике 6 класса<sup>85</sup> то в данном учебнике тоже выделяется параграф на изучение стран средневековой Азии: Китай, Индия, Япония. Но, считаю, что в одном параграфе достаточно сложно изложить информацию о трёх странах, из-за этого, авторам учебника приходится максимально кратко рассказать о каждой из стран, следовательно, можно сделать вывод о недостатке информации о культуре Японии данного периода времени.

Таким образом, во всех трех классах (6, 7, 8 классы) присутствует информация о Японии, но к сожалению, в небольшом количестве.

Если на уроке использовать ТСО и фрагмент аниме, при этом последовательно сочетая просмотр с чтением учебника и пересказом мифа, можно добиться использования сразу нескольких каналов получения информации, а при умелом построении вопросов - организации элементарного анализа источника.

Основным средством обучения является школьный учебник. Действительно, учебное пособие в полной мере отражает всю полноту и глубину информации, которую должен усвоить ученик. Однако есть недостаток, который мешает учащимся в полной мере иметь представление о той или иной теме – это отсутствие, либо слишком малое количество визуальных материалов, то есть схемы, таблицы, картины и т. д. То есть недостаток иллюстративного, образного, прежде всего, зрительно воспринимаемого материала. Это сказывается на истощении образного мышления учащихся, ведь сейчас детям намного сложнее что-то представить или вообразить, поэтому учителю необходимо помочь им.

---

<sup>85</sup> Всеобщая история. История Средних веков. 6 класс: учебник / Е.В. Агибалова Г.М. Донской; под ред. А.А. Сванидзе. 3-е изд. М.: Просвещение, 2014. 288 с.

Обучающиеся еще не достигли того уровня развития навыков абстрактного мышления, которым владеет учитель, поэтому иногда может возникнуть такое мнение, что учитель и обучающиеся говорят на разных языках. Как правило в учебниках истории содержатся трудоемкие и сложные термины, темы и материалы, а у обучающегося, даже в старших классах, часто возникают трудности с пониманием данного материала. Считаю, что обучающиеся лучше всего запоминают именно тот материал, который смогли проиллюстрировать. Например, в визуальном ряде можно представить элементы одежды, бытовые принадлежности, и конечно, гравюры и предметы изобразительного искусства.

Следовательно, можно сказать, что наглядные пособия являются самым оптимальным средством достижения цели ознакомления, усвоения и понимания материала. Благодаря видео-ресурсам возможно верное направление мыслей учеников, а также возникает возможность позволяющая учащимся окунуться в ту или иную атмосферу. Гармоничное развитие личности ученика и трудные задачи умственного развития требуют от преподавателя грамотной организации всего чувственного познания ученика.

Важными и неоспоримыми достоинствами использования видеоматериалов на уроке является маневренность оперативность, возможность использования стоп-кадров, и, следовательно, повторного их использования. Также учитель имеет возможность редактировать хронометраж материала и подбирать самую необходимую информацию. К достоинствам относится наглядность, яркость, и доходчивость преподносимого материала, ведь для современных детей использование видеоматериала – одно из самых привлекательных средств обучения. Просмотр создает эффект присутствия, подлинности фактов и событий истории, вызывает интерес к истории как к предмету обучения.

Использование видеоматериалов на уроке помогает ярко проиллюстрировать и закрепить тему на уроке, а также помогает окунуться в

определённую атмосферу, какой-либо эпохи, и помогает развить воображение, также помогает в развитии эмоционального интеллекта, ведь анализируя и обсуждая на уроке поведение, решения или иные действия других людей, например, исторических личностей или героев мифов, подростки развивают в себе умение распознавать эмоции, умение управлять своими эмоциями, развивается эмпатия, социальные компетенции, умение решать конфликты и многое другое.

### **2.3. Методические рекомендации по использованию сюжетов аниме на уроках истории**

Следуя этапам подготовительной работы, чтобы узнать в каком объеме подростки интересуются аниме культурой, был проведен опрос среди 6-ых – 8-ых классов. Данные опроса представлены в («Прил.1»).

Возраст респондентов был от 12 до 15 лет. В опросе участвовало 74 человека. Данный опрос показал, что 83,8% опрошенных, знакомы с аниме культурой, что несомненно является высоким показателем. Не смотрят аниме всего 28, 3%. Из этого следует, что преобладающая часть опрошенных школьников – это 71,7% - смотрят аниме-сериалы. На вопрос: «Знаете ли вы, что во многих сюжетах аниме используются японские мифы?», положительный ответ дали 69% респондентов. Однако привести примеры в каких сюжетах аниме используются японские мифы смогли лишь 35,2%. Примерно такое же количество человек - 36,4% - смогли назвать мифических японских персонажей. Респонденты выделили: кицунэ, ёкаев, драконов, они, призраков. Во время просмотра аниме, число подростков, которое не понимают какие-либо явления, атрибутику, имена героев составляют 70%. На вопрос: «Почему вы смотрите аниме?», преимущественно выбирали ответы: «Интересно», «Они красочные и яркие», «Посоветовали друзья», «Захватывающий сюжет», «Не похоже на другие мультфильмы/сериалы». Отдельно хочется выделить ответ одного из подростков, который написал, что: «Я будто попадаю в аниме во время

просмотра, мне нравится это чувство». Из этого можно сделать вывод, что подростки также смотрят аниме-сериалы, потому что, как бы погружаются в аниме-реальность, при этом испытывают положительные эмоции.

Путем опроса были выделены наиболее популярные аниме среди подростков. Среди их числа оказались: «Наруто», «One Piece», «Блич», «Принцесса Мононоке», «Ходячий замок», «Унесённые призраками», «Клинок, рассекающий демонов», «Магическая битва».

Во всех вышеперечисленных аниме используется мифология Древней Японии или ее элементы. Но нужно отметить, что почти во всех аниме мифология претерпела корректировки от создателей аниме-сериалов. В первую очередь, это связано с тем, чтобы увеличить просмотры аудитории, включая международный сегмент, что объясняет присутствие элементов западной культуры.

Нами были проанализированы аниме, которые имеют значительную популярность у подростков. Таким образом, мы пришли к выводу, что некоторые фрагменты из вышеупомянутых аниме можно использовать на уроке. Например, аниме-сериал «Наруто», а именно фрагменты, где появляется персонаж Кагуя, тогда мы можем проиллюстрировать древний японский миф, где встречается Дева Кагуя, также можно предложить школьникам найти отличия и сходства данного аниме-персонажа с более классическим образом Кагуи. Если учитель рассказывает о древнем японском пантеоне, то будет интересным, если из аниме-сериала «Наруто» взять фрагмент, где один из главных героев использует технику под названием «Сусаноо», что созвучно с именем японского бога шторма и грозы. Используя данную технику, персонаж как бы обретает броню, увеличивает свои физические качества, вокруг него образуется аура, которая как бы намекает на бога Сусаноо.

Еще одним фрагментом, который мы могли бы использовать в качестве иллюстрации мифа - это сэннины из данного аниме. Также, на уроке



истории, учителем могут использоваться фрагменты из аниме с изображением мифических существ, описания которых достаточно часто можно встретить в мифах, а вот с иллюстраций не всегда хватает для подкрепления текстовой информации. Например, при рассказе о таких мифических существах, как кицунэ, каппа, бакэнэко, тэнгу, дракон и многие другие, можно использовать такие аниме как «Наруто», «One Piece» и «Унесённые призраками».

Также, если нужно проиллюстрировать миф о ямауба – горной ведьме, или показать, как выглядят самураи в современном аниме, и возможно, сравнить их с самураями, которых изображали средневековые японцы на гравюрах, можно использовать уже выше упомянутый аниме-сериал «One Piece».

Считаю, что можем использовать аниме-сериалы «Блич» и «Наруто», чтобы сравнить образы персонажей синигами, ведь в данных аниме, «синигами» предстают перед зрителями в совершенно разных амплуа. В «Блич», это довольно приветливые и яркие герои, а в «Наруто», синигами – это мрачный «жнец душ». Помимо этого, учитель может задать вопрос обучающимся для размышления, почему, образ одного и того же мифического персонажа может кардинально отличаться, с чем это связано? Данный вопрос поможет подросткам предположить, высказать свои версии и в конечном итоге сформулировать свое мнение.

Также, обучающимся, в качестве дополнительного или домашнего задания можно предложить выбрать какого-либо героя из аниме и проанализировать, что автор манги или создатель аниме мог позаимствовать из японских мифов. Возможно это будет имя, которое в древней японской мифологии носил известный герой, или это будут особые магические способности, или внешность.

Нами была разработана викторина «Что вы знаете о Японии?» («Прил.2»), которая рассчитана на восьмые классы. Данную викторину

предполагается провести в рамках обобщающего урока, перед её проведением, необходимо предварительно провести дополнительную работу на уроке, а также самостоятельную работу (домашняя работа для обучающихся).

Данная форма активности на уроке подразумевает собой групповую (командную) работу, поэтому в начале урока учителю необходимо поделить обучающихся на команды. Викторина по Японии включает в себя несколько блоков.

«Блок 1. Это знают все» включает в себя шесть вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Командам дается три минуты, чтобы написать верные ответы, по истечению времени, капитаны команд зачитывают свои ответы. Максимальное количество баллов: 6 баллов.

«Блок 2. Культура» состоит из десяти вопросов с возможными вариантами ответов. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Члены команды поднимают руку на скорость. Первый, кто поднимает руку отвечает, если ответ неверный, вопрос переходит другой команде. Максимальное количество баллов: 10 баллов.

«Блок 3. Мифы» состоит из развернутых ответов, где команда может получить от одного до трех баллов за правильный ответ.

На каждом слайде данного блока указаны баллы за правильный ответ.

2 балла - за полный и правильный ответ.

1 балл – за частично правильный ответ.

В некоторых вопросах можно получить больше двух баллов, например, «Каких японских мифологических персонажей вы знаете?» (за каждый правильный ответ начисляется 1 балл, максимальное количество баллов: 5 баллов).

В задании «Найди мифы в аниме» максимальное количество баллов, которое можно получить за данное задание: 16 баллов. Обучающимся нужно назвать мифических персонажей, которые используются в выбранном аниме

(4 балла), найти мифические существа (4 балла), найти миф или сюжет мифа, который используется в аниме, рассказать, что создатели аниме изменили, а что оставили прежним (8 баллов).

Именно в третьем блоке присутствуют задания, связанные с аниме. Одно из заданий предполагает, что на слайде демонстрируется картинка или видео фрагмент из аниме сериала, далее идут вопросы, например, «На слайде представлена картинка. Как вы думаете, кем являются данные существа? Каких мифических существ из древних японских мифов создатели данного аниме постарались отразить в сюжете?» Или «Вам представлен видеофрагмент. Скажите, силы и внешность какого мифического существа присутствует у главного героя в аниме?»

Далее, следует более практическое задание, требующее анализа от обучающихся. Школьникам предлагается выбрать аниме/аниме-сериал и указать какие мифы, мифические существа, герои мифов в данном аниме содержатся.

Считаем, что данные задание будут интересны школьникам, так как они нестандартные, задание помогут повысить мотивацию к урокам истории и покажут, что история находится и в повседневной жизни и даже в развлекательной сфере. Также, данные задания имеют образовательную цель, ведь обучающимся предлагается проанализировать любимое аниме и найти в нем уже ранее изученные мифы на уроках истории.

Считаем, что можем использовать определенные отрывки из аниме сериалов, для повышения мотивации к изучению истории на трех ступенях обучения (6, 7, 8 классы), так как в программе дисциплины всеобщая история, присутствует информация о Японии, но к сожалению, в небольшом количестве. Данные разработанные задания, мы можем использовать в 7-ых и 6-ых классах с некоторыми изменениями, учитывая возрастные особенности обучающихся. Данную викторину планируется провести в новом учебном году.

## Заключение

Целью нашего исследования было определить возможности использования сюжетов аниме для презентации древнеяпонской мифологии и истории средневековой Японии на уроках всеобщей истории.

В ходе нашего исследования мы достигли ряд поставленных нами задач:

1. Мы проанализировали мифы Древней Японии и выделили ключевые ценности, а также основных мифологических существ и героев;
2. Были изучены сюжеты аниме на предмет репрезентации древнеяпонских мифов;
3. Были проанализированы требования ФГОС, темы учебно-методических комплексов по всеобщей истории и истории средних веков, рекомендованных для основного общего образования и отобрали древние японские мифы и сюжеты аниме, подходящие для использования в рамках УМК;
4. Среди школьников был проведен опрос, с целью определения какие аниме-фильмы/аниме-сериалы наиболее популярны у подростков;
5. Были разработаны методические рекомендации по использованию фрагментов аниме на уроках всеобщей истории в средней школе.

Подводя итог, можно сказать, что интерес к Японии и мифологии однозначно есть и растет, но стоит заметить, что по теме репрезентации древнеяпонских мифов в современном аниме, работы отсутствуют, как и работы по методике использования аниме сюжетов на уроках истории, что нам говорит о недостаточной изученности данной темы и ее актуальности.

Проведя анализ наиболее популярных аниме у школьников, мы сделали вывод, что древние японские мифы достаточно в большом объеме используются в аниме-сериалах, но при этом с неточностями или даже со значительными изменениями, по нашему мнению, это происходит под влиянием Запада. С нашей точки зрения, несмотря на неточности, можно

использовать аниме как инструмент, повышающий мотивацию к изучению истории, в частности Древней Японии, но выбирая тот или иной эпизод аниме-сериала, нужно понимать, что фрагмент должен соответствовать определенному формату, и конечно, помнить, что не все подростки смотрят аниме, следовательно, лучше предварительно выяснить, какая часть обучающихся интересуется аниме-культурой и какие аниме-сериалы предпочитает смотреть.

Считаем, что реализовать ФГОС мы можем в том числе при помощи наглядности, ведь использование визуальных материалов на уроке помогает ярко проиллюстрировать и закрепить тему на уроке, а также помогает окунуться в определённую атмосферу изучаемой эпохи, развивает воображение, при этом мы можем помочь обучающимся сформировать эмоциональный интеллект, наличие которого является важной особенностью личности.

Проанализировав учебники, мы пришли к выводу, что в них присутствуют темы, посвященные странам Азии, но, к сожалению, о культурных особенностях, стран Востока, в частности Японии, дается довольно немного информации. Исходя из этого, мы считаем, что можно дополнить информацию учебника, дополнительными материалами, например, рассказать о культуре страны через мифологию японцев.

Мы разработали викторину, в числе заданий которой, будет нестандартное задание, связанное с аниме, которое способно вызвать интерес у обучающихся, данное задание поможет повысить мотивацию к урокам истории и покажет, что история присутствует в повседневной жизни и даже при просмотре аниме-сериалов. Нужно отметить, что данное задание также имеет образовательную цель, ведь обучающимся предлагается проанализировать любимое аниме и найти в нем уже ранее изученные на уроках истории мифы.

В заключении нашего исследования, мы делаем вывод, что аниме культура в настоящее время стала пользоваться популярностью у школьников. Многие подростки увлекаются просмотром аниме-сериалов, для кого-то это является своеобразным хобби, а для кого-то снятием напряжения. Принимая данный факт во внимание, считаем, что применение определенных фрагментов из аниме на уроках истории будет благотворно сказываться на мотивации обучающихся к изучаемому предмету. Применение иллюстративных материалов, видеоматериалов, связанных с аниме, вызовет интерес, так как для обучающихся это будет в новинку. Считаем, что применение фрагментов аниме на уроках истории является новым и нестандартным способом повысить мотивацию современных подростков к изучению истории.

## Библиографический список

### Нормативные акты:

1. Об образовании в Российской Федерации: Федер. закон от 29.12.2012 N273-ФЗ (ред. от 25.12.2023). Доступ из справ. -правовой системы «Консультант».Источник:  
[https://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_140174/](https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/)
2. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ М-ва просвещения РФ от 31.05.2021 № 287 // Министр. 2021.
3. О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся, утверждённые приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.
4. О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся, утверждённые приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.

### Исторические источники:

#### Письменные источники:

Нарративные источники: мифы Древней Японии:

1. Кодзики. Записи о деяниях древности. Свиток 1-й / Пер. со старояп., коммент. Е.М. Пинус. СПб.: Шар, 1993. 320 с.
2. Кодзики. Записи о деяниях древности. Свитки 2-й и 3-й / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Шар, 1994. 256 с.

3. Нихон рёйки. Японские легенды о чудесах. Свитки 1-й, 2-й и 3-й. / Пер. со старояп., предисл., коммент. А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1995. 250 с.
4. Нихон сёки. Анналы Японии. / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1997. Т.1-2. т.1 - 495 с., т.2 - 428 с.
5. Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, СПб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.
6. Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.) / Пер. с яп., предисл. и коммент. А.Н. Мещерякова М.: Наука, 1984. 183 с.

### **Визуальные источники:**

#### Изобразительно-художественные источники: аниме-сериалы:

1. «Наруто» («Naruto»), реж. Хаято Датэ, 1999).
2. «Ван Пис» («One Piece»), реж. Горо Танигути, 1999).
3. «Унесённые призраками» («Сэн то Тихиро но камикакуси»), реж. Хаяо Миядзаки, 2001).
4. «Ходячий замок» («Хауру но угоку сиро»), букв. «Движущийся замок Хаула», реж. Хаяо Миядзаки, 2004).
5. «Истребитель демонов» («Кимэцу но яйба», досл. «Клинок, уничтожающий демонов»), реж. Харуо Сотодзаки, 2019.
6. Магическая битва» («Дзюдзюцу кайсэн», реж. Пак Сонху (1 сезон), Сёта Госозоно (2 сезон), с 2020).

#### Изобразительно-графические источники: гравюры:

Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, СПб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

### **Методические источники:**

1. УМК: История. Всеобщая история. История нового времени XVIII век: 8 класс: учебник / А.Я. Юдовская [и др.]; под ред. А.А. Искендерова. 5-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2023. 240 с.



2. Всеобщая история. История нового времени. 7 класс: учебник / А.Я. Юдовская П.А. Баранов, Л.М. Ванюшкина; под ред. А.А. Искендерова. 5-е изд., перераб. М.: Просвещение, 2019. 239 с.
3. Всеобщая история. История Средних веков. 6 класс: учебник / Е.В. Агибалова Г.М. Донской; под ред. А.А. Сванидзе. 3-е изд. М.: Просвещение, 2014. 288 с.

### Литература

1. Абрамов Я.В. Иоганн Генрих Песталоцци. Его жизнь и педагогическая деятельность. / М.: Директ-Медиа, 2014. 86 с.
2. Акутагава Р. В стране водяных / пер. с яп. В.С. Гривнина, Л.М. Ермаковой, В.Н. Марковой и др. М.: АСТ, 2023. 512 с.
3. Акутагава Р. Сочинения в 4 т. / Сост., автор предисл. и коммент. В.С. Гривнин. Пер. с яп., В.С. Гривнина и др. Рига: Полярис, 1998. Т. 1-4 2272 с.
4. Воспитание в современной школе: от программы к действиям. Методическое пособие / П.В. Степанов [и др.]. М.: ФГБНУ «ИСРО РАО», 2020. 119 с.
5. Горегляд В.Н. Японская литература VIII–XVI вв.: Начало и развитие традиций. СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2001: 2-е изд. 400с.
6. Гришин М.В. Взаимодействие художественных культур Японии и стран Запада во второй половине XIX-XX вв.: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2003. 187 с.
7. Ермакова Л.М. Когда раскрылись Небо и Земля. Миф, ритуал, поэзия ранней Японии. В 2-х томах. М.: Наука, 2020. Т.1 - 439 с. Т.2 - 591 с.
8. Зулаева Н.П. Роль наглядности в обучении детей с нарушением интеллекта. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/rol-nagliadnosti-v-obuchenii-detei-s-narusheniem-i.html>, свободный – (дата обращения 11.05.2024)

9. Иванов Б.А. Введение в Японскую анимацию 2-е изд., испр. и доп. М.: Фонд развития кинематографии, 2001. 336 с.
10. Ивасаки А. История японского кино. / Пер. с яп. В. Гривнина, Л. Левина, Б. Раскина, ред. и послесл. Б. Пospelова. М.: Прогресс, 1966. 319 с.
11. Ильина Н. Японская мифология. Энциклопедия. СПб.: Мидгард, 2007. 460 с.
12. Исида И. Синва то рэйси (Мифы и история). – Токио: Синтёся, 1960. 54 с.
13. Исимода С., Кавасаки Ц., Ниho минва то рэйси. (Японские мифы и история). Токио, 1959.
14. Иэнага С. История японской культуры. / Пер. с яп. Б.В. Пospelова, предисл. В.А. Кривцова, ред. В.С. Гривнин. М.: Прогресс, 1972. 324 с.
15. Катасонова Е.Л. «Новое японское кино. В споре с классикой экрана. Екатеринбург: Издательские решения, 2020. 500 с.
16. Книга Самурая: Дайдодзи Ю. Будосёсинсю; Цунэтомо Я. Хагакурэ; Сохо Т. Письма мастера дзэн мастеру фехтования; Мусаси М. Книга пяти колец; Предания о Такуане; Такуан С. Вечерние беседы в храме Токайдзи / Пер. Котенко Р. В., Мищенко А. А. СПб.: Евразия, 2022. - 480 с.17.
17. Коменский А. Я., Локк Д., Руссо Ж.-Ж., Песталоцци И. Г. Педагогическое наследие. / Сост. В.М. Кларин, А.Н. Джуриhский М: Педагогика, 1989. 416 с.
18. Конрад Н.И. Очерк истории культуры средневековой Японии: VII–XVI века. М.: Искусство, 1980. 144 с.
19. Кузнецов И.Н. Использование видеотехнологий и мультипликации на занятиях в начальной школе для формирования ИКТ-компетентности и обеспечения наглядности //Sciences of Europe. 2021. №85. С. 27-32.
20. Мальцева М.М. Использование мультимедийных средств наглядности в преподавании истории //Вестник Марийского государственного университета. 2009. №3. С. 150-152.

21. Манько Наталия Николаевна Когнитивная визуализация педагогических объектов в современных технологиях обучения // Образование и наука. 2009. №8. С.10-30.
22. Мацумаэ Т. Нихон синва-но надзо (Загадки японского мифа). Токио, 1986.
23. Мацумаэ Т. Нихон синва-но синкэнкю (Новое исследование японских мифов). Токио, 1960.
24. Мацумото Н. Нихон синва-но кэнкю (Исследование японских мифов). Токио, 1971.
25. Мещеряков А.Н. Древняя Япония: буддизм и синтоизм. М.: Наука, 1987. 192 с.
26. Мещеряков А.Н. Древняя Япония: культура и текст. СПб.: Лингвистика, 2024. 304 с.
27. Мещеряков А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. М.: Наталис, 2003. 556 с.
28. Мещеряков А.Н. Страна Япония: быть японцем. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2020. 536 с.
29. Мещеряков А.Н. Страна Япония: люди и тексты. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2018. 464 с.
30. Накорчевский А. А. Синто 2-е изд., испр. и доп. СПб: Петербургское Востоковедение, 2003. 448 с.
31. Ноженкина О. С. Эмоциональный интеллект и способы его развития [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://prosv.ru/articles/emotsionalnyy-intellekt-i-sposoby-ego-razvitiya-article/>, свободный. – (дата обращения: 12.05.2024).
32. Обаяси Т. Нихон синва-но кигэн (Основы японской мифологии). Токио, 1964.
33. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / Под ред. Л. И. Скворцова. 28-е изд. перераб. М.: Мир и образование, 2014. 1376 с.

34. Садкова А.Р. Мифология народов Японии: Литературные и устные версии: дис. ... канд. фил. наук: 10.01.06. М., 2000. 449 с.
35. Сакураи К. Кодзики ва шинва дова наи (Кодзики — это не мифология). Токио, 1971. 245 с.
36. Селеменев В. Новая наглядность //Народное образование. 2002. №2. С. 158-162.
37. Сизых А.В. О возможностях использования эпизодов аниме на уроках по истории Древнего Востока. //История и политика в искусстве: материалы Всероссийской научно-практической конференции для школьников, студентов и аспирантов (выпуск7). Красноярск. 2023. С.30-32.
38. Трубникова Н.Н., Бачурин А.С. История религий Японии IX-XII вв. / М.: Наталис, 2009. 560 с.
39. Труды Института восточных культур и античности. Выпуск XXVI. Боги, святилища, обряды Японии. Энциклопедия синто / под ред. И. С. Смирнова. М.: РГГУ, 2010. 337 с.
40. Успенский М.В. Нэцке: монография. Л.: Искусство, 1986. 264 с.
41. Успенский М.В. Японская гравюра. СПб.: Аврора, 2004. 35 с.
42. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения: в 2-х т. / под ред. А.И. Пийскунова [и др.]. М.: педагогика, 1974. Т.1. 584 с. Т.2. 438 с.
43. Ушинский К.Д. Собрание сочинений: в 11 т. / под ред. А.М. Еголина [и др.]. М.; Л.: Акад. Пед. Наук РСФСР, 1950.
44. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования. – Режим доступа: [https://medgorsk1.karelschool.ru/?section\\_id=118](https://medgorsk1.karelschool.ru/?section_id=118), свободный – (дата обращения 12.05.2024)
45. Фридман Д. Японские мифы. От кицунэ и ёкаев до «Звонка» и «Наруто» / пер. с англ. О.В. Чумичевой, Н. Ивановой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. 272 с.

46. Харитонов В.А. Легенды и сказки Древней Японии. М.: У-Фактория, 2007. 512 с.

47. Цукуси Н. Аматаэрасу-но тандзё (Рождение Аматаэрасу). Токио: Коданша, 2002. 285 с.

## Приложения

### Приложение 1

#### Результаты опроса:

##### Анкета

1. Знакомы ли вы с аниме-культурой?

Да (83,8%)          Нет (16,2%)

2. Смотрите ли вы аниме/аниме-сериалы?

Да (66,2%)          Нет (28,3%)          Иногда (5,5%)

3. С какими аниме вы знакомы?

«Наруто», «One Piece», «Блич», «Принцесса Мононоке», «Ходячий замок», «Унесённые призраками», «Клинок, рассекающий демонов», «Магическая битва».

4. Знаете ли вы, что во многих сюжетах аниме используются японские мифы?

Да (69%)          Нет (31%)

5. В каких сюжетах аниме используются японские мифы? Напишите

«Наруто», «One Piece», «Клинок, рассекающий демонов», «Магическая битва». Дали ответ (35,2%)

6. Каких мифических существ вы знаете из японской мифологии? Напишите:

Кицунэ, ёкаи, драконы, они, призраки. Ответили: (36,4%)

7. Как часто во время просмотра аниме вы не понимаете какие-либо явления, атрибутику, имена героев?

А) Часто (50%)

Б) Всегда (5%)

В) Иногда (6%)

Г) Никогда (30%)

Д) Редко (5%)

Е) 2-3 раза за фильм (4%)

Ж) 1 раз в каждой серии

8. Почему вы смотрите аниме? (Возможны многовариантные ответы)

А) Интересно; (70%)

Б) Они красочные и яркие; (65%)

В) Захватывающий сюжет; (60%)

Г) Смотрят друзья, одноклассники; (15%)

Д) Не похоже на другие мультфильмы/сериалы (30%)

Е) Посоветовали друзья (40%)

Ж) Свой вариант \_\_\_\_\_

## Викторина

### Что вы знаете о Японии?

#### Критерии оценивания:

«Блок 1» включает в себя шесть вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Командам дается три минуты, чтобы написать верные ответы, по истечению времени, капитаны команд зачитывают свои ответы.

Максимальное количество баллов: 6 баллов.

#### **Блок 1. «Это знают все»**

1. Как сами японцы называют свою страну? (*Ниппон*)
2. Как называется самый большой по площади остров Японии? (*Хонсю*)
3. Как называется национальная еда японцев, которую можно попробовать даже у нас в городе? (*Суши*)
4. Как называется ядовитая рыба, съев которую чуть недожаренной или пережаренной, можно отравиться и умереть? В кафе даже есть предупреждение посетителям о том, что администрация не несет за это ответственности. (*Рыба-фугу*)
5. Как называли в Японии японских рыцарей (военное сословие)? (*Самураи*)
6. Как называется вид японской национальной борьбы, где в поединке участвуют борцы-тяжеловесы? (*Сумо*)

#### **Блок 2. Культура**

«Блок 2» состоит из десяти вопросов с возможными вариантами ответов. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Члены команды



*тянут руку. Первый, кто поднимает руку отвечает, если ответ неверный, вопрос переходит другой команде.*

*Максимальное количество баллов: 10 баллов.*

1. Какую особенность имеет японский театр кабуки?

- А) Все актёры здесь выступают в масках;
- Б) "Немое" представление, т.е. во время выступления актёры не произносят ни слова;
- В) Все роли исполняют мужчины

*Ответ: В) Все роли исполняют мужчины*

2. На каком музыкальном инструменте должна в совершенстве играть гейша?

- А) Сансин
- Б) Флейта
- В) Сямисэн

*Ответ: В) Сямисэн*

3. Как называется искусство выращивания карликовых деревьев?

- А) Хоннонбо
- Б) Икебана
- В) Бонсай

*Ответ: В) Бонсай*

4. Что такое "ваби-саби"?

- А) Повязка на волосы
- Б) Одно из традиционных японских блюд
- В) Эстетическая концепция; искусство видеть мимолётную красоту

*Ответ: В) Эстетическая концепция; искусство видеть мимолётную красоту*

5. Повседневный хлопчатобумажный халат для ношения в домашней обстановке – это ...

А) Саму

Б) Юката

В) Окобо

*Ответ: Б) Юката*

6. Как японцы приветствуют друг друга?

А) Поклоном

Б) Кивком головы

В) Рукопожатием

*Ответ: А) Поклоном*

7. Какой материал чаще всего использовали для архитектурных построек?

А) Дерево

Б) Камень

В) Глина

*Ответ: А) Дерево*

8. Что из себя представляет боевое искусство кендо?

А) Фехтование на бамбуковых мечах

Б) Стрельба из лука

В) Система рукопашного боя для самообороны

*Ответ: А) Фехтование на бамбуковых мечах*

9. Ветви какого дерева ставятся у каждого дома в Японии на Новый год?

А) Ель

Б) Сосна

В) Пихта

*Ответ: Б) Сосна (символизирует бессмертие и здоровье)*

10. Какой цветок является символом Японии?

А) Сакура

Б) Хризантема

В) Пион

*Ответ: А) Сакура*

### **Блок 3. Мифы**

*Критерии оценивания:*

*2 балла - за полный и правильный ответ.*

*1 балл – за частично правильный ответ.*

*\* В некоторых вопросах можно получить больше двух баллов, например: «Каких японских мифологических персонажей вы знаете?» (за каждый правильный ответ начисляется 1 балл, максимальное количество баллов: 5 баллов).*

*В задании «Найди мифы в аниме» максимальное количество баллов: 16 баллов. Обучающимся нужно: назвать мифических персонажей, которые используются в выбранном аниме (4 балла); найти мифические существа (4 балла); найти миф или сюжет мифа, который используется в аниме, рассказать, что создатели аниме изменили, а что оставили прежнем (8 баллов).*

Задания:

1. Что такое миф? (2 балла)

*Ответ: Миф — это фольклорный жанр, который иллюстрирует представления человека об устройстве мира. (Отдельные мифы в каждой цивилизации складывались в систему мифологии и служили основой для верований и религий.)*

*Само слово «миф» — древнегреческое и переводится как «сказание» или «предание».*

2. Каких японских мифологических персонажей вы знаете?

*Ответ: каппа, кицунэ, тануки, тэнгу, дракон и др.*

*(За каждый правильный ответ команде начисляется один балл, максимальное количество баллов: 5 баллов).*

3. На слайде представлена картинка. Какого мифического персонажа старались изобразить создатели аниме-сериала? (2 балла)



*Ответ: каппа + самурай. (Фрагмент из аниме-сериала «One Piece» («Ван Пис»)).*

4. На слайде представлена картинка. Назовите древнеяпонского мифического персонажа, которого хотели изобразить в аниме.



*Ответ: тэнгу (Фрагмент из аниме-сериала «One Piece» («Ван Пис»)).*

5. На слайде представлена картинка. Как вы думаете, кем являются данные существа? Каких мифических существ из древних японских мифов создатели данного аниме постарались отразили в сюжете? (2 балла)



*Ответ: мифические существа: тануки, бакенeko, сёдзё, кириг кабутомуши, ушиони, кичунэ. (Фрагмент из аниме-сериала «Наруто»)*

6. На слайде представлена картинка. Назовите миф, из которого был взят данный аниме персонаж.



*Ответ: Миф о Деве Кагуе. (Фрагмент из аниме-сериала «Наруто»)*

7. Какое мифическое существо из японской мифологии представлено на слайде? Согласно японской мифологии, где данные существа преимущественно обитают?



*Ответ: Дракон. Обитают, согласно японской мифологии преимущественно в водоемах. (Фрагмент из «Унесённые призраками» - полнометражный*

аниме-фильм режиссёра Хаяо Миядзаки, снятый на студии «Гибли» в 2001 году).

8. В аниме «Наруто» некоторые герои используют технику под названием «Сусаноо». Ответьте на вопрос: кого называли «Сусаноо» в древних японских мифах?



*Ответ: Сусаноо - бог ветра, шторма и грозы в японской мифологии. (Фрагмент из аниме-сериала «Наруто»).*

9. Вам представлен видеофрагмент. Скажите, силы и внешность какого мифического существа присутствует у главного героя в аниме?



*Ответ: Тэнгу (Тэнгу – один из мифических японских персонажей - дух в облике крылатого мужчины).*

*(Видеофрагмент взят из анимационного фильма 2004 года режиссёра Хаяо Миядзаки «Ходячий замок». Фрагмент 1:33:39 – 1:34:06)*

#### 10. Задание: «Найди мифы в аниме»

*Максимальное количество баллов: 16 баллов. Обучающимся нужно: назвать мифических персонажей (2), которые используются в выбранном аниме (4 балла); найти мифические существа (3-4) (4 балла); найти миф или сюжет мифа, который используется в аниме, рассказать, что создатели аниме изменили, а что оставили прежнем (8 баллов).*

*Пример: Аниме «Наруто». Мифические персонажи: Кагуя (Дева Кагуя), сэннинны; мифические существа: бакэнэко, кицунэ, каппа, инугами. Миф, который используется в аниме «Наруто» - это название техник шиноби-ниндзя именами японских божеств: Аматаэрасу - богини Солнца, Цукуёми - бог Луны и Сусаноо - бога шторма и грозы.*