

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Кафедра востоковедения

Харитон
Дмитрий Андреевич

**ВЛИЯНИЕ ФОРМ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ
НА ЯПОНСКОЕ ОБЩЕСТВО XX–XXI ВВ.**

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент С. Ю. Лебедев

Допущена к защите

« ____ » _____ 2024 г.

Зав. кафедрой востоковедения

кандидат исторических наук, доцент В.Р. Боровой

Минск, 2024

РЕФЕРАТ

Объём работы: 59 страниц, 60 использованных источников.

Ключевые слова: КУЛЬТУРА, ЯПОНСКОЕ ОБЩЕСТВО, ВИДЕОИГРЫ, КИНЕМАТОГРАФ, ВИЗУАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА, ЗАПАДНОЕ ОБЩЕСТВО, КИНОКУЛЬТУРА.

Объект исследования: японское общество XX–XXI вв., рассматриваемое с точки зрения его взаимодействия с визуальными формами культуры, такими как видеоигры, кинематограф, аниме, манга и другие.

Предмет исследования: основные тенденции и механизмы воздействия этих визуальных форм культуры на социокультурные аспекты японского общества, такие как ценностные ориентации, модели поведения, язык, мода, эстетические предпочтения, национальная идентичность, культурные тренды, экономика, культурный экспорт.

Цель исследования: выявление основных тенденций и механизмов воздействия культурных явлений на формирование социокультурных аспектов японского общества путем проведения всестороннего анализа, основываясь на конкретных примерах, таких как видеоигры, кинематограф и другие визуальные искусства. Анализируя эти процессы, мы сможем лучше понять динамику развития японской культуры и ее влияние на мировую культурную картину.

Методологическую основу исследования составляют такие методы, как анализ содержания, исторический анализ, социологические методы, сравнительный анализ, культурно-исторический подход и др.

Научная новизна исследования определяется выбором темы и подходом к ее исследованию. В контексте глобализации и межкультурных взаимодействий изучение влияния японской культуры имеет особую актуальность. Япония не только является одним из ведущих мировых производителей культурных товаров, таких как видеоигры, анимация и фильмы, но и активно влияет на мировые культурные тренды и воспринимается как важный культурный актер. Поэтому понимание динамики культурных процессов внутри и за пределами Японии, а также их влияния на общество необходимо для широкого культурологического и социологического анализа.

Полученные в ходе исследования выводы могут быть использованы в дальнейших научных исследованиях.

Дипломная работа является самостоятельно выполненным исследованием.

РЭФЕРАТ

Аб'ём даследавання: 59 старонак, 60 выкарыстаных крыніц.

Ключавыя словы: КУЛЬТУРА, ЯПОНСКАЕ ГРАМАДСТВА, ВІДЭАГУЛЬНІ, КІНЕМАТОГРАФ, ВІЗУАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА, ЗАХОДНЯЕ ГРАМАДСТВА, КІНАКУЛЬТУРА.

Аб'ект даследавання: японскае грамадства XX–XXI стст., разгляданая з пункту гледжання яго ўзаемадзеяння з візуальнымі формамі культуры, такімі як відэагульні, кінематограф, анімэ, манга і іншыя.

Прадмет даследавання: асноўныя тэндэнцыі і механізмы ўздзеяння гэтых візуальных формаў культуры на сацыякультурныя аспекты японскага грамадства, такія як каштоўнасныя арыентацыі, мадэлі паводзін, мова, мода, эстэтычныя перавагі, нацыянальная ідэнтычнасць, культурныя Трэнды, эканоміка, культурны экспарт.

Мэта даследавання: выяўленне асноўных тэндэнцый і механізмаў уздзеяння культурных з'яў на фарміраванне сацыякультурных аспектаў японскага грамадства шляхам правядзення ўсебаковага аналізу, грунтуючыся на канкрэтных прыкладах, такіх як відэагульні, кінематограф і іншыя візуальныя мастацтва. Аналізуючы гэтыя працэсы, мы зможам лепш зразумець дынаміку развіцця японскай культуры і яе ўплыў на сусветную культурную карціну.

Метадалагічную аснову даследавання складаюць такія метады, як аналіз зместу, гістарычны аналіз, сацыялагічныя метады, параўнальны аналіз, культурна-гістарычны падыход і інш.

Навуковая навізна даследавання вызначаецца выбарам тэмы і падыходам да яе даследавання. У кантэксце глабалізацыі і міжкультурных узаемадзеянняў вывучэнне ўплыву японскай культуры мае асаблівую актуальнасць. Японія не толькі з'яўляецца адным з вядучых сусветных вытворцаў культурных тавараў, такіх як відэагульні, анімацыя і фільмы, але і актыўна ўплывае на сусветныя культурныя трэндy і ўспрымаецца як важны культурны акцёр. Таму разуменне дынамікі культурных працэсаў ўнутры і за межамі Японіі, а таксама іх уплыву на грамадства неабходна для шырокага культуралагічнага і сацыялагічнага аналізу.

Атрыманыя ў ходзе даследавання высновы могуць быць выкарыстаны ў далейшых навуковых даследаваннях.

Дыпломная праца з'яўляецца самастойна выкананым даследаваннем.

SUMMARY

Volume of work: 59 pages, 60 sources used.

Keywords: CULTURE, JAPANESE SOCIETY, VIDEO GAMES, CINEMA, VISUAL CULTURE, WESTERN SOCIETY, FILM CULTURE.

The object of research: Japanese society of the XX–XXI centuries, considered from the point of view of its interaction with visual forms of culture, such as video games, cinema, anime, manga and others.

The subject of the study is the main trends and mechanisms of the impact of these visual forms of culture on the socio-cultural aspects of Japanese society, such as value orientations, behaviors, language, fashion, aesthetic preferences, national identity, cultural trends, economy, cultural exports.

The purpose of the study is to identify the main trends and mechanisms of the impact of cultural phenomena on the formation of socio-cultural aspects of Japanese society by conducting a comprehensive analysis based on specific examples such as video games, cinema and other visual arts. By analyzing these processes, we will be able to better understand the dynamics of the development of Japanese culture and its impact on the world cultural picture.

The methodological basis of the research is based on such methods as content analysis, historical analysis, sociological methods, comparative analysis, cultural and historical approach, etc.

The scientific novelty of the research is determined by the choice of the topic and the approach to its research. In the context of globalization and intercultural interactions, the study of the influence of Japanese culture is of particular relevance. Japan is not only one of the world's leading producers of cultural goods such as video games, animation and films, but also actively influences global cultural trends and is perceived as an important cultural actor. Therefore, understanding the dynamics of cultural processes inside and outside Japan, as well as their impact on society, is necessary for a broad cultural and sociological analysis.

The findings obtained in the course of the study can be used in further scientific research.

The thesis is an independently completed study.