

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

Факультет журналістики

Кафедра міжнародної журналістики

КВАЛІФІКАЦІЙНА БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

на тему:

**Англomовний ютуб-проект «Манга та аніме як прояв сучасної культури:  
поява, розвиток та вплив»**

Здобувачки (-а) IV курсу  
групи МЖб-2-21-4.0д  
ступеня вищої освіти «бакалавр»  
галузі знань 06 Журналістика  
спеціальності 061 Журналістика  
освітньої програми 061.00.05 Міжнародна  
журналістика  
Трюхан Анни Андріївни

Використання чужих ідей, результатів і  
текстів мають посилання на відповідне  
джерело

Науковий керівник: Семенюк О.А.,  
доктор філологічних наук, професор

\_\_\_\_\_

(підпис студента)

\_\_\_\_\_

(ініціали, прізвище)

Кількість балів: \_\_\_\_\_ Оцінка: ECTS \_\_\_\_\_

Допускаю до захисту перед ЕК

Голова комісії

\_\_\_\_\_ В.І. Терещук  
завідувач кафедри  
міжнародної журналістики

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(ініціали, прізвище)

Члени комісії

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(ініціали, прізвище)

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(ініціали, прізвище)

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(ініціали, прізвище)

м. Київ — 2025 рік

## Зміст

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ.....	6
РОЗДІЛ II СПЕЦИФІКАЦІЯ ПРОДУКТУ .....	7
2.1. Обґрунтування інформаційного проєкту.....	7
2.2. Структура проєкту .....	7
2.3. Жанрова палітра .....	7
2.4. Зображальний матеріал та особливості оформлення .....	8
2.5. Авторська ідея .....	8
2.6. Особливості аудиторії.....	8
РОЗДІЛ III ТЕХНІЧНІ ТА ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ, НЕОБХІДНІ ДЛЯ ВТІЛЕННЯ ПРОЄКТУ .....	10
ВИСНОВКИ.....	11
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	12
ДОКУМЕНТАЦІЯ.....	14
ДОДАТКИ.....	14
АНОТАЦІЯ .....	29
ANNOTATION.....	30

## ВСТУП

**Актуальність вибору теми.** У сучасному світі японська поп-культура, зокрема манга та аніме, набули величезної популярності та стали ваговою частиною світової культурної панорами. Спостерігати їх вплив можна у різних сферах – від мистецтва та моди до кінематографу та навіть соціальних мереж. Англomовна аудиторія є однією з найбільших та найактивніших споживачів цього контенту, тому було прийнято рішення для створення англomовного ютуб-проєкту, який би комплексно досліджував феномен манги та аніме як прояву сучасної культури, його появу, еволюцію та багатогранний вплив. Створення такого проєкту є актуальним, тому що це дозволить задовольнити зростаючий інтерес аудиторії, сприяти глибшому розумінню цього культурного явища та розширити міжкультурний діалог.

**Мета та завдання кваліфікаційної бакалаврської роботи.** Метою проєкту є створення інформативного та візуально цікавого англomовного ютуб-каналу, що досліджує мангу та аніме як важливий прояв сучасної культури, а також їх історію, розвиток та вплив на світове мистецтво та суспільство.

Завдання роботи:

- Дослідити історію виникнення манги та аніме в Японії, виявивши ключові етапи розвитку.
- Проаналізувати основні жанри та стилі манги та аніме.
- Визначити та проаналізувати вплив манги та аніме на різні аспекти сучасної культури, включаючи кінематограф, музику, тощо.

**Об'єкт та предмет дослідження.** Об'єктом вивчення є феномен манги та аніме як проява сучасної культури, а предметом — історичні, жанрові та соціокультурні аспекти їх появи, розвитку та впливу на світову культуру загалом.

В проєкті «Англomовний ютуб-проєкт "Манга та аніме як прояв сучасної культури: поява, розвиток та вплив"» будуть використані різні джерела інформації:

Статистичні/соціологічні дані: Результати досліджень глядацької аудиторії, дані про продажі манги та аніме, тощо.

Фото/відео: Використання візуального контенту з аніме та манги (з дотриманням авторських прав).

Посилання на тексти/сайти: Наукові статті, профільні вебсайти та онлайн-енциклопедії присвячені манзі та аніме.

Увага зверталася на якість і надійність джерела, відповідність класифікації; здійснювався перехресний фактчекінг (фінальна перевірка на внутрішню логіку); усі джерела перевірки будуть зафіксовані у відповідному розділі роботи та описані у відеоматеріалах (при необхідності).

Основними методами дослідження в проекті «Англомовний ютуб-проект "Манга та аніме як прояв сучасної культури: поява, розвиток та вплив"» є: аналіз та порівняння, дедукція та індукція, гіпотеза, синтез, аналогія, узагальнення.

**Структура проекту.** Проект складатиметься з пояснювальної записки, яка включатиме в себе вступ, теоретичні засади, специфікація продукту, технічні та програмні засоби, необхідні для втілення проекту, висновки, список використаних джерел, документація та додатки (за потреби). Практична частина проекту буде представлена у вигляді серії відеороликів, розміщених на англомовному ютуб-каналі, контент яких відповідатиме теоретичним дослідженням. Кожен відеоролик буде присвячений окремій підтемі, що розкриває різні аспекти появи, розвитку та впливу манги та аніме.

## РОЗДІЛ I

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ

Теоретичною основою проєкту слугуватиме міждисциплінарний підхід, що поєднує елементи культурології, соціології та мистецтвознавства. Це дозволить комплексно дослідити феномен манги та аніме в контексті сучасної культури, враховуючи його історичні корені, художні особливості та соціально-культурний вплив.

Основні теоретичні концепції та підходи:

Для аналізу манги та аніме будуть враховуватися та вивчатися різні праці дослідників з усіх куточків світу. Ці роботи допоможуть осмислити виробництво, розповсюдження та споживання манги та аніме, а також їхню роль у формуванні суспільних смаків та цінностей.

Соціологічні аспекти вивчення впливу манги та аніме будуть полягати в аналізі як чим саме ці два феномени чіпляють глядачів по всьому світі.

Мистецтвознавчі підходи до візуальної культури дадуть можливість аналізу художніх особливостей манги та аніме, дослідження японської естетики та її впливу на сучасні візуальні форми.

Ключові поняття та категорії:

- Манга: Визначення, історія розвитку, жанрова класифікація (сьонен, сьодзьо, сейнен, тощо), стилістичні особливості, напрямки читання.
- Аніме: Визначення, історія розвитку, візуальні характеристики.
- Сучасна культура: Феномени масової поп-культури, субкультури та фан-спільноти.
- Глобалізація: Процеси інтеграції у світову культуру, культурний обмін.
- Вплив: Способи та сфери впливу манги та аніме на інші види мистецтва (кіно, література, музика, мода).
- Англомовна аудиторія: Характеристики споживання манги та аніме в англомовних країнах.

## РОЗДІЛ II

### СПЕЦИФІКАЦІЯ ПРОДУКТУ

#### 2.1. Обґрунтування інформаційного проекту

Стрімке зростання популярності манги та аніме у світі зумовлює значний попит на якісний та інформативний контент, який би не лише задовольняв цікавість фанатів, але й надавав ширше розуміння цього культурного феномену. Цей ютуб-проект має на меті запропонувати комплексну та цікаву інформацію про мангу та аніме як важливий елемент сучасної культури. Актуальність проекту полягає у зростаючій культурній значущості японської поп-культури, її впливі на світові тренди та необхідності її глибокого осмислення. Ютуб як платформа забезпечує широке охоплення, візуальну привабливість та інтерактивність, що є оптимальним форматом для представлення такого багатогранного матеріалу.

#### 2.2. Структура проекту

Ютуб-канал матиме чітку тематичну структуру, що охоплюватиме ключові аспекти дослідження:

1. Відеоролики присвячені темам виникнення манги та аніме, ключовим історичним періодам, впливовим постатям та студіям.
2. Огляд основних жанрів манги та аніме з прикладами та аналізом їхніх особливостей.
3. Дослідження унікальних візуальних стилів манги у порівнянні із зарубіжними подібними видами мистецтв.
4. Аналіз шляхів проникнення манги та аніме за межі Японії, роль фанатських перекладів, субтитрів, дубляжу.
5. Вивчення феномену фандомів, їхньої організації, діяльності (косплей, фанфікшн) та ролі у популяризації манги та аніме.

Кожен відеоролик матиме чітку структуру, логічну послідовність викладу інформації, якісний візуальний ряд та англомовні та україномовні субтитри (за потреби).

### **2.3. Жанрова палітра**

Основний жанр проєкту – освітньо-аналітичний з елементами інформаційно-розважального. Подання інформації буде здійснюватися у доступній та цікавій формі з використанням візуальних прикладів, фрагментів аніме та манги.

### **2.4. Зображальний матеріал та особливості оформлення**

Візуальна складова проєкту відіграватиме ключову роль. Кожен відеоролик включатиме:

Якісні скріншоти та фрагменти з манги та аніме.

Оригінальні графічні елементи оформлення каналу (логотип, банер, заставки).

Особливості оформлення включатимуть єдиний стилістичний підхід до візуального оформлення всіх відеороликів (шрифти, кольори шрифтів, тощо), динамічний та інформативний монтаж, якісний звуковий супровід та озвучення англійською мовою.

### **2.5. Авторська ідея**

Авторська ідея полягає у створенні англійськомовного ютуб-проєкту, який би комплексно, цікаво та доступно висвітлював феномен манги та аніме як важливу складову сучасної світової культури. Проєкт має на меті не лише інформувати глядачів про історію, жанри та стилі, але й сприяти глибшому розумінню їхнього культурного, соціального та мистецького значення.

### **2.6. Особливості аудиторії**

Основною цільовою аудиторією проєкту є англійськомовні користувачі YouTube, які цікавляться японською поп-культурою, зокрема мангою та аніме. Цікавим цей відеоматеріал може стати давнім фанатам аніме та манги, новачкам, які тільки починають знайомитися з цим культурним феноменом, людям, яким просто цікаво дізнатися, що таке манга та аніме і навіть студентам та дослідникам, які вивчають японську культуру.

Також завдяки можливості ввімкнути субтитри українською мовою, й україномовна аудиторія зможе передивлятися відео.

### **РОЗДІЛ ІІІ**

## **ТЕХНІЧНІ ТА ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ, НЕОБХІДНІ ДЛЯ ВТІЛЕННЯ ПРОЄКТУ**

Комп'ютер або ноутбук з достатньою потужністю для відеомонтажу.

Програмне забезпечення для відеомонтажу Vegas Pro.

Програмне забезпечення для обробки зображень Adobe Photoshop.

Програма для запису та редагування звуку Adobe Audition.

Мікрофон та диктофон для якісного запису голосу.

Доступ до бібліотек візуального контенту.

Платформа YouTube для розміщення та розповсюдження відео.

## **ВИСНОВКИ**

Створення англомовного ютуб-проєкту "Манга та аніме як прояв сучасної культури: поява, розвиток та вплив" є актуальним, своєчасним та має значний потенціал для задоволення інформаційного попиту англомовної аудиторії. Завдяки чіткій структурі, різноманітній жанровій палітрі, якісному візуальному оформленню та науково обґрунтованому контенту, проєкт зможе стати авторитетним та цікавим ресурсом для широкого кола глядачів, сприяючи глибшому розумінню феномену манги та аніме в контексті сучасної світової культури. Успішна реалізація проєкту вимагатиме комплексного підходу, поєднання дослідницьких навичок з уміннями створення якісного відеоконтенту та ефективною комунікації з аудиторією.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Mateja Kovacic, *The Many Faces of Popular Culture and Contemporary Processes: Questioning Identity, Humanity and Culture through Japanese Anime*, 2014  
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://iafor.org/archives/journals/iafor-journal-of-arts-and-humanities/10.22492.ijah.2.1.02.pdf
2. Nor Afian Yusof, Khairul Anwar Mastor, Maharam Mamat, Lim Kar Keng, Hamdzun Haron, Hanafi Mohd Tahir, Rafuzan Jaafar, Khairudin Baharum, Pusat Pengajian Citra Universiti, Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia. Universiti Teknologi MARA, Malaysia. Politeknik Ibrahim Sultan, Malaysia, *The influence of anime as Japanese popular culture among art and design students*, 2023  
[file:///C:/Users/2004a/Downloads/N2023174493-503%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/2004a/Downloads/N2023174493-503%20(1).pdf)
3. Qin Wang, *Study on the Cultural Inheritance and Dissemination of Japanese Animation*, 2016  
[file:///C:/Users/2004a/Downloads/Study\\_on\\_the\\_Cultural\\_Inheritance\\_and\\_Disseminatio.pdf](file:///C:/Users/2004a/Downloads/Study_on_the_Cultural_Inheritance_and_Disseminatio.pdf)
4. The Ithacan, *Column: The culture surrounding anime*  
<https://theithacan.org/42771/life-culture/popped-culture/column-the-culture-surrounding-anime/>
5. Poggers, Rachael Sharpe, *Anime Statistics, Information, Data & Fun Facts*  
<https://poggers.com/blogs/data/anime-statistics-information-data-fun-facts#:~:text=Almost%20two%2Dthirds%2C%2063.5%25%2C%20of%20Americans%20enjoy%20anime.>
6. The British Museum, *Manga: a brief history in 12 works*  
<https://www.britishmuseum.org/blog/manga-brief-history-12-works>
7. Emory University, Emory Libraries, *Graphic Narratives and Comic Collections at Emory: Past, Present and Future*  
<https://guides.libraries.emory.edu/c.php?g=1178761&p=8842600>

8. Britannica, Anime, Japanese animation  
<https://www.britannica.com/biography/Miyazaki-Hayao>
9. Poggers, Talia Sankari, The History of Anime | Timeline of Japanese Animation History  
<https://poggers.com/blogs/data/history-of-anime>
10. The BirdFeed, Elijah Cho, Cultural Exposures: Anime, December 19, 2018  
<https://thebirdfeed.org/5799/opinions/cultural-exposures-anime/>
11. The Telescope, Anissa Ocansey, Anime; more than Asian pop culture  
<https://the-telescope.com/107/past-issues/anime-more-than-asian-pop-culture/>
12. Medium, Anuththara Peiris, What Makes Anime a Rewarding Medium of Entertainment, November 10, 2019  
<https://medium.com/@sandy.mail1997/what-makes-anime-a-rewarding-medium-of-entertainment-c0101c42f38d>

## ДОКУМЕНТАЦІЯ

Відео 1: У цьому відео детально описується історія та еволюція манги, починаючи від її витоків у середньовічних сувоях "емакімоно" до сучасних різноманітних жанрів. Розглядаються ключові етапи розвитку, такі як поява першої манги в період Едо, вплив Хокусая, використання терміну "манга" Кітадзавою Ракутенном та роль Осаму Тедзуки з його "Астробоем" у популяризації манги на міжнародній арені. Описуються основні жанри манги (сьонен, сьодзьо, сейнен, гекіга), їхні особливості та відомі приклади. Текст також підкреслює культурне значення манги та її вплив на світову культуру, порівнюючи її з американськими коміксами, європейськими ілюстрованими пригодами та українським дитячим журналом «Барвінок».

Відео 2: У цьому відео детально описується історія та еволюція аніме, починаючи від його давніх японських попередників, таких як "емакімоно" та "камісібай", до становлення всесвітньо визнаним культурним феноменом. Розповідається про перших японських аніматорів, складний період конкуренції з Діснеєм, появу великих студій (зокрема Toei Doga та Mushi Production), а також про те, як "Астробой" відкрив шлях аніме на Захід. Текст висвітлює виклики, пов'язані з цензурою на західних ринках, і подальший розвиток жанру завдяки таким студіям, як Studio Ghibli та появі культових серіалів. Завершується опис сучасною ерою, де аніме стало доступним завдяки стрімінговим сервісам, отримало міжнародні нагороди ("Оскар") та здобуло неймовірну популярність, ставши невід'ємною частиною світової культури.

Відео 3: У відео розповідається про мангу та аніме як про японські культурні феномени, що набули величезної популярності у всьому світі. У тексті пояснюються основні поняття манги (японські комікси) та аніме (японська анімація), їхній вплив на світову культуру, причини їхньої популярності (різноманітність жанрів, глибокі сюжети, емоційна глибина), а також роль фан-спільнот у їхньому поширенні. Також згадується про вплив аніме на освіту.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

Розшифрування відео 1:

Japan is of course known for always creating astonishing things, such as the glorious practice of taking workplace naps that is appropriately called "inemuri" for its incredibly hardworking populace, or toilet slippers, or even dessert mayonnaise. And amidst this diversity of ingenious inventions, Manga holds its esteemed place.

Everyone has heard of manga, and if you haven't, well, now you have. In simple terms, manga are comics, just Japanese ones. Its distinguishing feature is its unique drawing style and the reading order, which contradicts the one we are usually accustomed to: the left-to-right one, nope, manga's unique approach forces us to establish new habits by reading its frames from right to left. But it's not the only interesting aspect of it; the plots of manga are also fascinating, but, unfortunately, that's not what we are talking about today, as it would sideline the very history of manga itself a little bit too much! The plots of Manga are similar to the genre diversity of American comics (superhero, science fiction, fantasy, horror), European illustrated adventures (westerns, historical novels, science fiction), and Ukrainian journal «Barvinok»(children's stories, adventures, popular science narratives) and cover a wide range of themes and moods.

These super comics originated from emakimono (scrolls), specifically the Chōjū-jinbutsu-giga, and the origins of it are as early as the 12th-13th centuries AD. These early forms of visual storytelling, similar to the first American newspaper strips or European picture albums, laid the foundation for the development of comics as an art form. The first manga that more closely resembled the modern form and had its own name, "manga", appeared in the Edo period at the end of 1798, and was a collection of illustrations depicting everyday life. The manga was called "Shiji no Yukikai," and the mangaka behind it was the artist by the name of Santō Kyōden. This period can be compared to the emergence of the first systematized comic series in the USA and Europe.

Another famous name that eternally shines in the list of manga authors was Hokusai. He created a great many "Hokusai Manga Sketches." And if you haven't seen these sketches of his, then it feels like you haven't seen anything. His "Great Wave" has definitely flashed by somewhere. The word "manga" was first used in its modern sense at the beginning of the 20th century by Kitazawa Rakuten. The term itself literally means "whimsical pictures," reflecting the early, often humorous nature of this art form, similar to the journal «Barvinok " in Ukraine, which also emphasized entertaining and educational content for children.

The beginning of the 20th century marked the rapid development of manga. In 1902, Kitazawa Rakuten began publishing modern manga titled "Jiji Manga" in the "Jiji Shinpo" newspaper. This moment can be considered the beginning of a new era in the history of manga, similar to the emergence of the first superhero comics in the USA, which laid the foundation for the development of an entire industry.

After World War II, the Japanese artistic consciousness, marked by deep traumas, began to seek lighter and more optimistic plots. This is how "Mighty Atom," or "Astro Boy," came to be. The author of this masterpiece was Osamu Tezuka, or as he is immodestly called, the "God of Manga." Astro Boy began publication in April 1951 and subsequently gained immense popularity both in Japan and abroad. This year marked manga's debut on the international stage. Against the backdrop of American comics, manga stood out with its unique style: large eyes, whimsical hairstyles, and a distinctive drawing style attracted readers worldwide. The fresh plots, which carried the spirit of something foreign and unknown, did not leave anyone indifferent. The story of the little robot boy Astro Boy became a symbol of rejection of war. Simultaneously, the humorous comic "Sazae-san" by Machiko Hasegawa was being published, reminiscent in its tone of the light and everyday stories in European illustrations.

But as it happens when something develops, it begins to acquire many varieties and types to its name. Manga was no exception. In the 1950s and 1960s, when manga was an already established phenomenon, two main genres emerged: shonen manga for boys and shojo manga for girls. Manga for boys, in turn, is divided into several main genres: shonen – for teenagers, seinen for young men. Shonen and seinen both like action, science-psychological themes, and action movies, but seinen is a bit more serious and likes to delve into psychological problems. Shojo manga, similar to some European illustrated novels for girls focuses on romance, drama, and character development.

In the late 1970s and 1980s, manga began to move away from its "childish" appearance, becoming more realistic, rebellious, and deep in psychological terms, similar to how American "Bronze Age" comics began to explore more serious social and political themes. Interestingly, superheroes did not gain as much popularity in Japanese manga as in American comics, with the exception of Kia Asamiya's "Batman." Instead, anti-heroes who solve their problems in unconventional ways, such as Golgo 13 and Ogami Itto, were more successful in Japan. There were also real masculine men whose passion of course also lied in mecha robots and sports dramas: it was like their own version of "beer-and-chips" activity. Besides Astro Boy, there was another story about a robot cat, Doraemon by Fujiko Fujio in 1969, which also falls into the robot category, only a cuter one. One of the most popular robot stories in a "darker" style was Evangelion, and among the most popular sports dramas was Slam Dunk.

When reality becomes too boring, demons, vampires, gods of death come into play... Shonen and seinen are full of supernatural beings: "Death Note" by Tsugumi Ohba and Takeshi Obata, "Demon Ororon" by Hakase Mizuki, "Hellsing" by Kouta Hirano. Similar to the fantasy elements in some European comics. At the same time, there are stories where ordinary people fight against an ever-increasing number of supernatural enemies ("Fullmetal Alchemist" by Hiromu Arakawa, "Flame of Recca" by Nobuyuki Anzai, and "Bleach" by Taito Kubo). And war stories are not just "bang-

bang," but deep reflections on war and its consequences, such as "The Legend of Kamui" by Sanpei Shirato and "Rurouni Kenshin" by Nobuhiro Watsuki, but there are also other manga that contain pronounced humorous elements, such as "Dragon Ball" by Akira Toriyama, which echoes the traditions of humorous strips in American newspapers or funny stories in journal "Barvinok". And, of course, just fights are also welcome, without any superpowers, but with ordinary thugs: "City Hunter," "Crying Freeman." Mmm, those criminal intrigues...

While shonen manga flourished, shojo manga was not far behind. In the 50s and 60s, manga for girls was, of course, constantly brought into existence... but it was brought into existence by men. Not to say it was bad, and there were worthy plots back then, for example, "Princess Knight" and "Sally the Witch" – these were like "Twilight" and "Harry Potter" for girls of that time. Only without vampires and magic wands. Well, almost. But it's still not quite the same as when women write for women (is it really?). In 1969, a group of female manga artists, later called the Year 24 Group (also known as the Magnificent 24s), debuted in the shojo manga genre. The group included Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Ōshima, Keiko Takemiya, and Ryoko Yamagishi. From that moment on, female artists mainly created manga for girls, exploring themes of love, self-identification, and women's stories. "The Rose of Versailles": the story of a girl who wanted to be a boy. In 1971, Ikeda began her extremely popular shojo manga *Berusaiyu no Bara* ("The Rose of Versailles"), the story of Oscar François de Jarjayes, a cross-dressing woman who was the captain of Marie Antoinette's palace guard in pre-revolutionary France. It's like "Mulan," only in France and with more drama. This story became a real phenomenon, comparable in popularity to well-known historical novels with illustrations. Modern shojo manga covers a wide range of themes, from romance to superheroines and stories about adult women, similar to the genre diversity of contemporary comics for female audiences in other countries. "Sailor Moon" by Naoko Takeuchi: A magical story about a group of schoolgirls who transform into warriors to protect the Earth. "Fruits Basket" by Natsuki Takaya: A touching story about a girl who lives with a family whose

members turn into animals of the Chinese zodiac. "Nana" by Ai Yazawa: A drama about two girls with the same name but different destinies. "My Little Monster" by Robico: a love story between two very different high school students. The influence of shojo manga on Japanese and world culture cannot be overstated; it has inspired generations of girls and women, contributed to the development of female self-identification, and expanded the boundaries of manga and anime.

A separate category of manga is gekiga, which literally translates to "dramatic pictures." This is manga that has moved away from cute themes and kind drawings, raising serious issues about real life, pain, and cruelty. Grim realism and political rebellion became key characteristics of gekiga, which emerged in the late 1950s - 1960s as a reaction of young artists to the superficiality of existing manga. Yoshihiro Tatsumi was one of those who sought to create manga that would reflect social problems, political struggles, and the everyday lives of ordinary people. Key features of gekiga include realism, grimness, social orientation, psychological depth, and harsh drawing style. Examples include "Ninja bugeicho" and "Satsuma Gishiden," which tell of peasant uprisings and the cruelty of power, "Lone Wolf and Cub," the story of a ronin avenger, and Osamu Tezuka's "MW," which explores the consequences of an environmental disaster. These works are not afraid to show the world without embellishment. Although gekiga is not as popular today as it was before, its influence is felt in modern manga, where many artists use elements of this direction to create deeper and more realistic stories.

Thus, manga, having come a long way from medieval scrolls to modern diverse genres, has taken an important place in the general cultural context of visual storytelling, alongside American comics, European illustrated adventures and Ukrainian journal «Barvinok». Each of these art forms has its unique history, style, and genre diversity, reflecting the cultural peculiarities of its time and influencing world culture.

Відео 2:

12th century, medieval Japan, or as the locals call it, Nippon. Cherry blossom petals fall to the ground, and a samurai examines an ordinary-looking scroll. He doesn't even suspect that he holds in his hands not just pictures, but a prototype of what will conquer the entire world centuries later.

But this time we're talking about anime.

Anime is not just your typical cartoons. It's a worldwide phenomenon which importance goes toe to toe with manga, not yielding to it in popularity. But how did this unique art form travel from ancient illustrations of those scrolls to a multi-billion dollar industry that captured millions of hearts? And how did the West, initially trying to censure it, eventually accepted and loved it? Today we'll dive into this fascinating journey!

Before the Japanese discovered cinema, they already had their unique ways of telling stories through images. These were "emakimono" – long scrolls with illustrations that unfolded like a moving panorama, just like manga, if you happen to remember. Kind of like 12th century YouTube! There was also "kagee" – shadow theater that came from China, and of course "kamishibai" – paper theater, popular until the 1930s.

At the beginning of the 20th century, Japan, like the rest of the world, began experimenting with animation. Perhaps the very first animated film was "Katsudo Shashin" that was found in 2005, although it is not confirmed. However, the officially confirmed gem is "The Dull Sword" (Namakura Gatana), released in 1917.

Early animators were true pioneers. Oten Shimokawa, a caricaturist, created the first animated films. There were only 5 of them. Jun'ichi Kōuchi was a technical genius who created high-level animation. And Seitaro Kitayama, an independent artist, experimented with chalkboard and paper animation. Unfortunately, many of their works were lost to time after the Great Kanto Earthquake of 1923.

After the aforementioned Great Kanto earthquake (1923), many studios were destroyed and their efforts were devoured by the earthquake along with them, but animators didn't give up – they rebuilt the industry stone by stone from the ground up. At that time they faced a new problem, or rather a competitor – Disney. Japanese animators had it tough: they worked for pennies in small studios to compete with

Disney's colorful and sound-included masterpieces. The capabilities were clearly unequal, to put it bluntly – didn't match at all, but who cared?

Kenzo Masaoka created the first anime featuring sound in it "Chikara to Onna no Yo no Naka" in 1933, and Mitsuyo Seo first used a multiplane camera in "Ari-chan" (1941). Before the war, anime often depended on sponsorship, focusing on PR films, educational projects for the government, and propaganda works for the army, such as "Momotaro: Sacred Sailors" (1943), which glorified the Japanese occupation of Asia. After World War II, Japanese animation was reborn under strong influence of the United States. It was then that the term "anime" began to be used for all animation created in Japan. In the 1950s, large studios began to emerge, such as Toei Doga, which aspired to become the "Disney of the East" and released "The White Snake Enchantress" (1958). The film was so successful that Toei began releasing a feature-length anime every year. But then Toei Doga got a competitor – Osamu Tezuka, known as the "god of manga", founded Mushi Production studio in 1961. It was his legendary series "Astro Boy" (1963) that became the first anime shown in the USA, opening the doors to the world of Japanese animation for the West. Although Tezuka often complained about censorship, his work paved the way for further international expansion.

The 1960s was the time when anime began to acquire its unique and recognizable style, which included such characteristic elements as large eyes and expressive faces. In 1961, the first Japanese animated television series "Instant History" premiered. The first deals between American and Japanese producers opened doors for anime distribution worldwide. The first anime film shown in the USA was "The Tale of the White Serpent," followed by "Panda and the Magic Serpent." But although "Astro Boy" wasn't the first anime series broadcast outside Japan, it became the first to gain wide popularity abroad. And then series like "Speed Racer" (1967) began conquering the West. New genres appeared, such as magical girl anime (for example, "Sally the Witch" of 1966) and sports shoujo anime ("Attack No. 1" 1969), which gained popularity not only in Japan but also in Europe.

However, anime's invasion of the Western market wasn't simple. It faced significant censorship. American distributors often changed titles, rewrote dialogues, and cut or redrew scenes to adapt content to local cultural norms and avoid "unacceptable" themes.

For example, in "Battle of the Planets," the American adaptation of "Science Ninja Team Gatchaman," transgender characters and scenes of violence were cut. "Space Battleship Yamato" was "tuned" and became "Star Blazers" in 1979. Even in the 80s, "Gatchaman" was reworked twice – first in "Battle of the Planets" (1978), then in "G-Force" (1986). This vividly demonstrates how strongly the West tried to "comb" anime to fit their standards, fearing excessive violence, sexuality, or cultural differences that could be misunderstood.

Despite censorship, anime continued to expand its influence. The 1970s, despite difficulties in the Japanese film market, brought hits: "Tomorrow's Joe," "Lupin III" and "Heidi, Girl of the Alps," which found success in Europe. In the 1980s, thanks to masters like Hayao Miyazaki and Isao Takahata, who founded Studio Ghibli in 1985, anime experienced a "visual upgrade" and began touching on deeper themes. Their works, such as "Nausicaä of the Valley of the Wind" (1984) and "Castle in the Sky" (1986), gave anime additional prestige. The success of "Star Wars" (1977) caused a new surge of space opera popularity in anime, and "Mobile Suit Gundam" and "Space Battleship Yamato" became theatrical hits, initiating the "second golden age of Japanese cinema." The 1980s also saw the formation of otaku subculture, and the emergence of OVA (Original Video Animation) opened the path for experimental projects. The success of "Dragon Ball" (1986) significantly influenced the development of the martial arts genre.

The 1990s brought such cult works as "Evangelion" (1995), "Berserk", "Ghost in the Shell," which inspired "The Matrix," and "Cowboy Bebop". These works helped anime gain international recognition. Hayao Miyazaki's "Princess Mononoke" (1997) became the most expensive anime film of its time. At the end of the 1990s, a global anime boom began with hits like "Pokémon," "Dragon Ball Z," and "Sailor Moon," which were dubbed into dozens of languages. In the 2000s, legal streaming services

appeared, including Crunchyroll (2006), and later Netflix and Amazon, allowing anime to be released in the West almost simultaneously with Japan, making it more accessible. Miyazaki's "Spirited Away" (2001) won an Oscar in 2003, becoming the first non-American film with such an award.

Recent decades have confirmed anime's dominant role. "Attack on Titan" (2010s) became a true phenomenon. The COVID-19 pandemic in 2020 significantly increased demand for anime. That same year, the film "Demon Slayer: Mugen Train" became the highest-grossing Japanese (\$95 million in 10 days) and worldwide film of the year. In 2022, "Attack on Titan" became the first non-English series to receive the "Most In-Demand TV Series in the World" award. In 2023, the song "Idol" (YOASOBI) from "Oshi no Ko" topped the Billboard Global 200 Excl. US chart, becoming the first Japanese and anime song with such success. And in 2024, Hayao Miyazaki's "The Boy and the Heron" won an Oscar, becoming the director's second trophy of the kind.

Anime, having traveled from ancient scrolls to a global phenomenon, overcoming censorship and cultural barriers, continues to captivate millions of people worldwide. This is art that knows no boundaries, an industry that constantly develops, and a cultural phenomenon that is only gaining momentum. And this is, without doubt, just the beginning of this amazing story!

Відео 3: Do you remember the first two parts about manga and anime? If you don't – no worries, you can check them out, and we'll continue exploring this topic further and continue our dive into the amazing world that has conquered the hearts of millions of people around the world – the world of manga and anime.

First order of business – let's recap the basics. Manga is Japanese comics, basically. They are read from right to left, have their unique drawing style, and their plots can be extremely diverse. Anime, in turn, is Japanese animation. Essentially, it's moving manga, but with its own unique stylistics, aesthetics, animation techniques and, of course, voice acting. Most often manga serves as the source material, and anime is an

adaptation of it, an audiovisual interpretation of manga. But there are also original anime projects.

Now we can think further. Anime and manga have a really strong attraction and pull of viewers all over the world. Well, them two have become a global phenomenon which number of fans reaches more than 2 billion. More than two billion! That's even larger than 2 football fields! Anime and manga are everywhere. Backpacks, clothing, children's toys, notebooks, pens, badges, advertising – all of this features anime. Everyone has seen famous anime characters at least once. Anime and manga are really everywhere all at once, but why?

Anime and manga are cultural phenomena that appeared long ago and went toe to toe in its development to the development of technology itself. The phenomenon gradually entered the international market and tried to establish its reign there and did it quite well. According to Poggers estimates for 2021, almost 36% of viewers worldwide expressed their admiration for this art form. And among global subgenres, anime ranks third with a demand share of 5.5%. It's only surpassed by crime dramas with a demand share of 8.4% and sitcoms with 6.2%. At the same time, manga in America poses serious competition to comics.

Anime and manga were able to gently invade and take root not only in Asian culture, but also in Western culture. There they became so established that they became an integral part of the culture, which also made its adjustments to viewers' worldviews. 63.5% of American viewers watch anime, and 27% have the habit of watching it every day.

Manga and anime are not afraid to touch on deep and serious themes. There is no strict division into "children's" and "adult" content. The subject matter can be incredibly complex, dramatic, philosophical, or it can be light and comedic. Anime

characters are often multifaceted, they experience growth and internal struggle throughout their journey. This emotional depth allows viewers to empathize with the heroes. Many people perceive anime as a form of certain escape from reality, because it gives them a sense of comfort and the opportunity to immerse themselves in other worlds and feel everything.

Initially, manga and anime were an internal Japanese product, but over time they began to spread around the world at breakneck speed.

Viewers were indeed captivated by the unique style of anime and manga: expressive character eyes, dynamic movements that instantly attract attention. The diversity of genres, which gives the opportunity to choose a story to your (already established) liking or get acquainted with something new. The depth of plots and characters is enviable, because they are incredible, twisted, contain an entire personal inner world and reveal it to us. Japanese authors are not afraid to develop complex storylines, show ambiguous heroes, pose serious moral dilemmas to the viewer. This helps to emotionally saturate anime and manga. You can laugh, cry, be sad, rejoice with the heroes.

Western artists from time to time try to make something similar to anime themselves, noticing its wild success on the international arena. This is how the famous animated series "Avatar: The Last Airbender" appeared, which is very often confused with anime. Also, people love to adapt anime and manga and make films and series based on them, and this is done not only by the Japanese, but also, for example, by Netflix and their series based on "One Piece."

Thanks to streaming services, anime became accessible to everyone. And every year more and more anime appears to delight viewers.

Manga and anime are not just cartoons. They are powerful cultural phenomena that have become the object of study for many researchers. In their opinion, this is serious art capable of influencing our thoughts, emotions, and perception of the world. This forces researchers to turn to manga and anime to analyze contemporary social problems. For example, Mamoru Oshii's works "Ghost in the Shell" (1995) and "Ghost in the Shell 2: Innocence" (2004) deeply explore such themes as technology and biotechnology, posthumanism and ecology in relation to human identity, environment, and culture. Anime, along with fantasy and cyberpunk, occupies a significant place in the science fiction genre, offering a unique Japanese perspective on futuristic worlds.

Anime and manga create entire new worlds, and their fans don't stay behind them. Fandoms are incredibly active and creative communities. They organize anime conventions and festivals – these are places where anime and manga fans can be themselves and not be afraid to fantasize. Most importantly, there they find like-minded people. They communicate, share their ideas and even demonstrate them, as happens with cosplay. Cosplay is a whole art form that fans create with their own hands. They dress up as their favorite characters, think through every detail of their image down to the smallest details. Hairstyle and costume must be on point. Cosplay is a way not only to express love for a character, but also to show creative abilities. Cosplay sometimes even goes beyond festivals (the most famous of which, by the way, is Comic Con) – Alton Devon Mason at Met Gala 2025 chose an outfit that referenced a character from JoJo.

Fans can also share their creativity in various online communities and forums. There they discuss anime and manga, share fan art and even write fanfiction, where they also create new worlds or continuations of old ones. This is a powerful example of creativity, when viewers become co-creators, developing universes and characters far beyond the original plots.

Amateur voice acting and translations are also the work of fans. In the early years of anime distribution outside Japan, it was thanks to fans who spent hours on translation and voice acting that it became accessible to a wide audience. And now, despite the abundance of official translations, amateur voice acting remains popular, often offering unique interpretations.

And what can we even say when there are anime and manga fans among some of most widely known world celebrities. Among anime supporters are such famous personalities as Michael B. Jordan, Christian Bale, Ariana Grande, Keanu Reeves. This only confirms that anime has gone far beyond niche hobby.

And what's even more amazing is that anime has not only gone beyond niche hobby, but has become part of educational programs.

Hayao Miyazaki's world cinema masterpieces, such as "Spirited Away," "Princess Mononoke," or "My Neighbor Totoro," have long been studied in schools and universities around the world. Why? Because they touch on deep themes of ecology, humanity, growing up, responsibility. They teach compassion, understanding of nature, and the importance of preserving cultural heritage.

"JoJo's Bizarre Adventure" is in the Japanese school curriculum. Why specifically "JoJo"? Because it's a phenomenon. It's not only an exciting plot and unique visual style, it develops critical thinking, teaches to analyze symbols, look for hidden meanings. And, importantly, it teaches to overcome difficulties, not give up, and fight for ideals.

So, we have seen that manga and anime are not just a form of entertainment. This is a complex, multilayered phenomenon that unites millions of people, influences culture

and even education. They give us the opportunity to immerse ourselves in other worlds, experience incredible emotions, think about important questions.

12th century, medieval Japan, or as the locals call it, Nippon. Cherry blossom petals fall to the ground, and a samurai examines an ordinary-looking scroll. He doesn't even suspect that he could have ended it all by simply tearing up the scroll, but it's too late. A big bang has occurred and then a weapon has been manifested which conquers the world at breakneck speed – manga and anime.

## АНОТАЦІЯ

**Трюхан А.А. Англомовний ютуб-проект «Манга та аніме як прояв сучасної культури: поява, розвиток та вплив»**

*Ключові слова: аніме, манга, культура, Японія, феномен, фандом, мистецтво, популярність, розповсюдження, історія, розвиток, вплив.*

Кваліфікаційна бакалаврська робота Трюхан Анни Андріївни "Англомовний ютуб-проект «Манга та аніме як прояв сучасної культури: поява, розвиток та вплив»" присвячена створенню інформативного та візуально привабливого англомовного YouTube-каналу. Мета проекту – дослідження манги та аніме як важливого явища сучасної культури, їхньої історії, еволюції та впливу на світове мистецтво та суспільство. Проект охоплює широкий спектр тем, включаючи історію виникнення манги та аніме, аналіз основних жанрів та стилів, дослідження впливу на різні аспекти сучасної культури (кінематограф, музика тощо). Цільова аудиторія – англомовні користувачі YouTube, зацікавлені японською поп-культурою. Проект використовує міждисциплінарний підхід, поєднуючи культурологію, соціологію та мистецтвознавство. Робота включає пояснювальну записку та серію відеороликів, розміщених на YouTube-каналі, з чіткою тематичною структурою, логічним викладом інформації та якісним візуальним рядом.

## ANNOTATION

### **Triukhan A.A. English-language YouTube Project "Manga and Anime as a Manifestation of Modern Culture: Origins, Development, and Influence"**

*Keywords: anime, manga, culture, Japan, phenomenon, fandom, art, popularity, dissemination, history, development, influence.*

Anna Andriivna Triukhan's qualifying bachelor's thesis "English-language YouTube project "Manga and anime as a manifestation of modern culture: emergence, development and influence"" is dedicated to the creation of an informative and visually attractive English-language YouTube channel. The aim of the project is to study manga and anime as an important phenomenon of modern culture, their history, evolution and influence on world art and society. The project covers a wide range of topics, including the history of the emergence of manga and anime, analysis of the main genres and styles, and research into the influence on various aspects of modern culture (cinema, music, etc.). The target audience is English-speaking YouTube users interested in Japanese pop culture. The project uses an interdisciplinary approach, combining cultural studies, sociology, and art history. The work includes an explanatory note and a series of videos posted on the YouTube channel, with a clear thematic structure, logical presentation of information, and high-quality visuals.