

Soós Ádám, neptun kód: (YMHPSE)
Eötvös Loránd Tudományegyetem
BA Japán, Keleti nyelvek és kultúrák japán szakirány
BBN-KEL-211:7
Távol-keleti művelődéstörténet
Oktató: Dr. Birtalan Ágnes

Az ANIME, mint Japán országimázs építő eszköze és társadalomra gyakorolt hatása.

**Elemzett művek, *Tactics*, *Nodame Cantabile*,
*Ghost in the shell***

Bevezetés

Az országimázs-építés minden nemzet szempontjából nézve elengedhetetlen tényező, ha egy olyan világban akarja sikeresnek tudni magát ahol 15 óra alatt szinte bárhova el lehet jutni. Nem csak az adott ország nemzetközi megítélésben, a kulturtranszfer kialakításában, de legfőbbképpen a gazdasági bevételben keresendőek azok az okok, melyek létrehozták az *országimázs építőiparát*.

A Távol-keleti országok véleményem szerint ebben az esetben egy eltérő műfaji kategóriába tartoznak, melyek utánzása nem könnyű, sőt egyes elemeit figyelembe véve szinte lehetetlen feladat.

Számos példát hozhatunk fel nemzetközi szinten a *mesés messze kelet* önmagát promózó kultúrköréből. Ezek a példák nemzetközi szinten is megállják a helyüket mai globális világunk vég nélküli folyamában, ezzel együtt a kis emberek tömegeit beszippantva, nem hogy eladják magukat –nem csak gazdasági, de lelki és értelmi szinten is-, hanem óriási hiányérzetet keltve követelik ki maguknak az őket megillető helyet.

A koreai K-POP kultúra, Kína „puhaökle” kulturális terjeszkedése nagyrészt a Kunfuciusz Intézetek által vagy a Japán által delegált *anime-manga*¹ kultúra mind-mind olyan elemei a keleti országimázsoknak, melyek napjainkban megkerülhetetlenek.

De ami a legfontosabb, egyre nagyobb népszerűsége tesznek szert. Ez nem mást jelent, mint az „ismerjük meg mások kultúráját” hangzatos mondatba bújtatott pénztárca vékonyodást és a szorgos milliók figyelmének elterelését az igazi értékekről, egy felületes és mesés szép rózsaszín világ ígéretével kecsegtetve.

Eme értekezésben a Japán *anime* világra szeretném felhívni a figyelmet. Annak pozitív és hasznosnak vélt elemeire, illetve sajnálatos módon az egyre gyakrabban megjelenő negatív ártalmakra igyekszem helyezni a hangsúlyt. Természetesen – magam is nagy rajongóként – a taglalt témát nem ítélem el teljes mértékben, azonban érdekesebb nagyobb figyelmet fordítani az értékeket hordozó elemek megőrzésére.

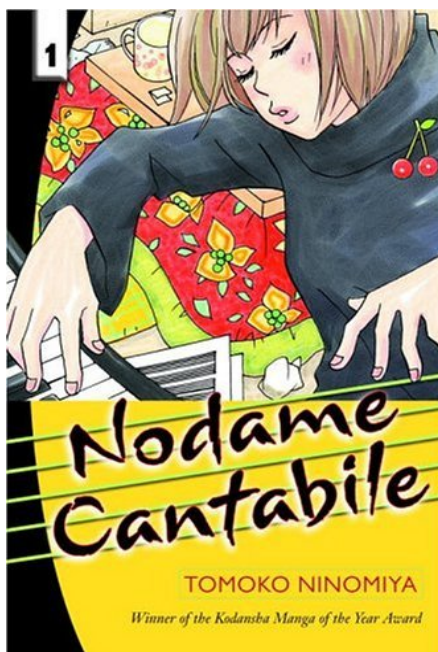
Három elemét választottam ki a műfajnak, melyek időben, térben és témában is eltérőek egymástól, azonban kivétel nélkül kapcsolódnak a Japánról alkotott képünkhöz.

¹ Munkámban a japán kifejezéseket a Hepburn-féle átírással használom.

Egyik ilyen típus a *Tactis* névre hallgató mű, mely a japán mitológiai elemeket helyezi középpontjába azon belül is a *yōkai-ok* 妖怪² csoportjába tartozó *tengu-t* 天狗. A második mű a *Nodame Cantabile*. Utóbbi címéből a klasszikus zenét kedvelő olvasó következtethet az *anime* témájára. Végül pedig a *cyberpunk* típusába tartozó *Ghost in the Shell* kerül terítékre.³



forrás: <http://myanimefanatic.blogspot.hu/2010/0>



forrás: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en>



forrás: <http://www.hotdog.hu/Ironkovacs>

² Ahol szükséges a szakszó japán nyelvi megfelelőjét is megadom.

³ A témához kapcsolódó terminológiát a dolgozatban majd a későbbiekben taglalom.

***Tactics*, avagy egy japán néprajzkutató /*minzokugakusha* 民族学者/ nem mindennapi története**

A fejezet címében szereplő *anime* 2004 és 2005-ben készült. Mint sok hasonló jellegű animáció a *Tactics* is először *manga*-ként látott napvilágot, s mivel hamar nagy népszerűsége tett szert, így hamarosan el is kezdték az *anime* gyártását.

A történet – bár nem hangzik el benne, a tanult néző és olvasó számára egyértelmű lehet – a Meiji restauráció idején játszódik, valószínűleg a *Boshin* polgárháború (1868–1869) ideje alatt.

Történetünk főhőse egy néprajzkutató nevezetesen *Ichinomiya Kantarō*, akinek foglalkozása azontúl, hogy japán folklórelemeket igyekszik feljegyezni a köznép számára is eladható és emészthető formában, nem más, mint az „ördögűzés”. Az *anime*-ben ennél fogva számos buddhista és *shintō* elemet vélhetünk felfedezni.

A főszereplő ruházata alapján élhetünk a gyanúval, hogy egy *onmyōji*-val 陰陽師⁴ az-az „démonűzővel” van dolgunk. Azonban maga az „űzés” képessége nem mindenkinek adatik meg, nagyfokú tanulás és nem utolsó sorban, születés alapján dől el, ki képes a „szellemekkel” való kommunikálásra és ki nem.



forrás: <http://fanplusfriend.blogspot.hu/2008/06>

⁴ Az *onmyōji* kifejezés az *onmyōdō*-ból származik, mely egy japán tradicionális, természettudományt és okkultizmust egyesítő életszemlélet. Feladatuk nem csak, adott épületek spirituális védelmezése volt a gonosz erőktől, hanem emberek életútjaival kapcsolatos jövőndölések készítése, illetve naptárak megalkotása is.

Ichinomiya gyermekkora óta képes a különféle túlvilági teremtmények *yōkai* 妖怪 típusba tartozó elemeivel kommunikálni. Célja nem más, mint egy híres-neves *tengu* 天狗 az *onikuitengu* 鬼食い天狗 démonevő *tengu* megkeresése és felszabadítása.

Itt említést kell tennünk a másik főszereplőről, mely nem más, mint a japán mitológia egyik közkedvelt alakja – esetünkben a *Haruka* névre hallgató – *tengu* 天狗.

A *tengu*-nak 天狗 többféle változata lehet. Az animációban az úgynevezett *karasu tengu*-ról beszélhetünk, mely egy az indiai mitológiából származtatható alak. „Néhány japán szakértő támogatja az elméletet, miszerint a *tengu* ábrázolása a Garudából, a hindu mitológiából ismert mitikus, sasszerű lényből eredeztethető, amit a buddhista szentírásokban az egyik fő nem emberi fajként tartanak számon. Csakúgy, mint a tengut, a garudát is gyakran ábrázolják emberszerű alakban szárnnal és csőrrel. Egy japán szútrában, az *Enmyō Jizō Kyō*-ban (延命地藏經) a *tengu* név szerepel a garuda helyett, bár ez a szútra valószínűleg csak az Edo-korban íródott, jóval az után, hogy a *tengu* képe létrejött.”⁵ Mint azt az alábbi bal oldali ábrázoláson is látszik, madárszerű csőr és szárny jellemzi. Míg az *anime*-ben említett alak - jobb oldali kép- egy eltorzult, ám jóval populárisabb és szerethetőbb, képet ad az „istenségről”.



Képet készítette: Soós Ádám, 2012. november 21. Daishōin templom, Miyajima, Japán



forrás: <http://nacrym.deviantart.com/art/Tactics-Onikui-Tengu-124758304>

⁵BERTA, Zsófia, *Természetfeletti lények szerepes a japán hitvilágban*, Bp., Eötvös Loránd Tudományegyetem, Távol-keleti nyelvek és kultúrák japán szakirányos hallgató szakdolgozata, 2013, p.7.

A két főszereplő *Ichinomiya* és *Haruka* kapcsolatáról, átélt kalandjaikról szól a 25 részt számláló történet. A már fentebb említett buddhista és *shintō* elemekből érdemes kettőt kiragadni, melyek a történet folyamán többször előkerülnek.

Egyik egy buddhista szelleműző rituálé, mely azon kívül, hogy egyfajta recitálása a vallásos szövegnek kézjegyekkel (*mudra*) összekötött pecsétet tartalmaz. Ez a szellem vagy megszálló gonosz erő emberi testből való kiűzésének szempontjából fontos. A kilenc szótag a *kujiin* melynek jelentése kilenc kéz pecsét. Kiejtésük eltérő lehet, a következőképpen is hangozhatnak; *rin, byō, tō, sha, kai, jin, retsu, zai, zen*. Ez a meditációs gyakorlat, a hegyekben gyakorlást végző shugendo szerzeteseknél jelenik meg legfőbbképpen.

A másik fontos elem, a névadás. Számtalan kultúrában fedezhetjük fel, azt az elemet, mely szerint, ha valaminek tudjuk az igaz nevét, akkor uralkodhatunk, hatalmat szerezhethetünk felette.

Ichinomiya „*tengu*-jának” nevet ad, mely a démonevő *tengu* becenevet végképp eltörli, így ő lesz a gazdája. Egyúttal hatalmat biztosít felette egészen a történet végéig. Ez a név a már előbb említett *Haruka*.

Ezen kívül még nagy számú a japán folklórhoz kapcsolódó elemmel, például *kitsune* 狐 azaz rókaszellem és egyéb természetfeletti lényekkel találkozhatunk a mű során, mely szerény véleményem szerint további vizsgálódásra teszi alkalmassá.

Széles látókörűsége miatt, ezen túl egy jó történettel összekapcsolva, kedves és szerethető karakterekkel, illetve az önfeláldozást megszemélyesítő alakokkal kiváló szórakozást nyújthat a témában már járatos, illetve kevésbé járatos nézelődőnek.

Kétségtől, eme *anime-nek* a külföldre kerülése inkább a tradicionálisabb japán folklór elemeket bemutató műként kezelendő, így sok esetben alapvetőnek tekinti a néző hozzáértését a témához.

Ami az országimázst illeti, kiváló betekintést nyújthat a japán folklór alapjaiba. Ezáltal japán megismerése, esetenként templomok, szentélyek felépítéséről, tárgyi világról, az ábrázolt pantheonról is információt szerezhethetünk.

Mint azt a bevezetésben is taglaltam, egy önmagát eladó egzotikumról beszélhetünk, mely szórakoztatás keretén belül, olykor drámával olykor csipetnyi humorral fűszerezve helyezi középpontjába a *Tengu* ma is közkedvelt alakját.

***Nodame Cantabile*, avagy hogyan népszerűsítsük a komoly zenét a fiatalság körében?**

A japánban készített animációk egyik fajtájának tekinthető a különféle kulturális elemeket népszerűsítő *anim*-ék. Társadalomra gyakorolt hatásuk korántsem lebecsülendő, érdemes foglalkozni vele.

Kétségtől a nyitánya e típusnak –mely kivételesen sikeresnek volt mondható a műfajban – nem más volt, mint a *Hikaru no go* ヒカルの碁⁶. Az *anime* 1998-2003 között futott. Megjelenésével párhuzamosan pedig, a *go*-t játszó fiatalok száma megsokszorozódott, óriási utánpótlást képezve a Japánban hanyatló és inkább az idősebb korosztályt érintő táblajáték tekintetében.

Az ebben a fejezetben taglalt *anime* ugyan nem japán gyökerekkel rendelkezik, de mindenképpen a népszerűsítő műfajba tartozik.

A *Nodame Cantabile*⁷ szintén *manga*-ként kezdte pályafutását 2001 és 2009 között. Sorozatként pedig 2008-ban jelent meg először a japán televízióban.

Úgy tartják, hogy a szerzőt egy képeslap ihlette meg, melyen egy kis, szeméttel teli szobában egy fiatal lány zongorázik. A lány neve a címben is szereplő *Noda* volt, továbbá még a becenevét az-az *Nodame* is átemelte a szerző a való életből a történetbe.

A modernkori Japánban járunk, ahol klasszikus zenét tanuló fiatal egyetemisták mindennapi életébe nyerhetünk betekintést. A történet két főszereplő körül játszódik, a címben is szereplő *Noda Megumi* és a tehetséges fiatalember *Sinichi Chiaki* között.

⁶ A *go* 碁, koreai nyelven *baduk* 바둑, kínai nyelven *wéiqí* 圍棋, egy 4000 éves táblajáték, melyet egy 19x19-es hálószerűen beosztott táblán játszanak. Különböző nemzetközi versenyeket rendeznek belőle amatőr és profi szinten is. A játék bonyolultsága jól szemléltethető azzal, hogy eddig még nem sikerült számítógépes programot írni rá, legalábbis profi szinten. Olyan nagy hagyományokkal rendelkezik, hogy például Japánban egy-egy jelentősebb cím megszerzése esetén a versenyző nevéhez „ragasztják” a megszerzett titulus elnevezését.

⁷ A *cantabile* szó olasz eredetű, jelentése dallamosan, énekelve.

Előbbi egy igen szegény családból származó fiatal lány, akinek kivételes tehetsége van a zongora iránt, ám neveltetéséből kifolyólag eltékozolni látszik azt. Utóbbi, egy híres neves zongorista egyetlen jómódú fia, aki több nyelven beszél és szintén zongorázni tanul, ám valójában karmester szeretne lenni.

Kettőjük egymást megismerő kalandjairól, nehézségeiről szól a mű, mely természetesen *happy end*-del végződik.

Amiért a műnek országimázs szerepet tulajdoníthatunk, az nem más, mint a nemzetközi zenei versenyeken rendszeresen fel feltűnő távol-keleti művészek sikeressége. Ezek a versenyek a fiatalon magas szintet elérő japán, kínai és koreai versenyzők rendszerint jól szerepelnek.⁸

A történet vezetésében elrejtve ugyan, de felfigyelhetünk a Távol-kelet, illetve Európa komoly zenei kultúrájának különbözőségére. A távol-keleti identitásból kiindulva, az adott zenei darab kottaszerű tökéletes eljátszása vetekszik, az európai lelki, szívből jövő dallamokkal. Ezért is fordulhat elő, hogy főhőseink igazi célja, az Európába való eljutás, illetve az európai mesterektől való tanulás. A kibővített történetben Párizs és Prága zenei kultúrájába nyerhetünk betekintést, természetesen japán szemmel, illetve japán felfogással fűszerezve azt.

A leckék, melyeket a fiataloknak el kell sajátítani, szinte kivétel nélkül az adott zenei darab érzelmi töltetére vonatkoznak. A szerző hátterére, gondolataira a művel kapcsolatban, vagy épp a tőlük idegen szenvedéllyel teli előadásmód megtanulása, esetenként a japán hűvös precizitással áll szemben. Azonban jelentős, elismert sikereket elérni kizárólag az európai színházakban tudnak, ezért eme leckék különösen fontosak.

A műben, viszonylag egyszerűen ábrázolják a különféle klasszikus hangszeren való tanulást. Néha az az érzésünk támadhat, hogy kemény munkával és sok gyakorlással töltött óra után, bárki képes lehet hasonló teljesítményre. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy a történetben, szinte kizárólag magas potenciával rendelkező fiatal karakterek szerepelnek, akik félrevezethetik a nézőt ebből a szempontból.

Mindazonáltal az *Nodame Cantabile*, hasonlóan a *Hikaru no go*-hoz, mind a külföldi, mind a japán fiatalság figyelmét felkeltette a komolyzene iránt. Gershwin: Kék rapszódiaja, Rahmaninov: zongora koncertója vagy Mozart: szonáta két zongorára című

⁸ Az ázsiai nemzetközi zenei versenyekre lásd az alábbi példákat: <http://www.chopin-asia.com/english>, <http://www.musicaneo.com/competitions/?c=45>

műve kétségkívül beleivódnak az ember emlékezetébe. Ezen kívül azon kevés figyelmet érdemlő *anime*-k közé tartozik, mely magyar szinkronizálással is megtekinthető, s mivel a japán standard nyelv az alapja, így a fordítása is élvezhető.

Robotika, mesterséges emberi értelem és test, *Szellem a kagylóban, Ghost in the Shell*.

Ha a robotikára vagy mesterséges értelemre gondolunk és ehhez egy napjainkban is létező országot hozzárendelünk, akkor kétségkívül Japán jut az eszünkbe. Mai világunk egyik ismérve a technológia és az információáramlás rohamtempójú fejlődése, mely bizonyos szintet elérve az egyén elé, soha nem látott kihívásokat állít.

A syberpunk⁹ fogalom megjelenésével nagyon is aktuális dologról beszélhetünk. A syberpunk világára jellemző, hogy az ember eltávolodik a természettől, zsúfolt nagyvárosokban éli le egész életét, az országok helyett, inkább a multinacionális cégek irányítják a társadalom mindennapjait csak úgy, mint a gazdaságot. A technika fejlődésével elérhetővé válik, egy óriási adatbázis elérése vagy éppen művétagok beszerzése. A robotizált világban az emberi munkaerő elhanyagolható tényező stb. Ha eme dolgokat megnézzük, akkor rájöhetünk, hogy napjainkban nem állunk messze ezen világ elérésétől, sőt egyenesen e felé haladunk, ráadásul egyre gyorsabban.

A *Ghost in the Shell anime* a syberpunk világát jeleníteni meg előttünk, a nem is oly távoli jövőben. A sorozat három egészestés és két 26 részes elemből épül fel. 1991-ben jelent meg először, mellyel egyébként a híres *Mátrix* című trilógiát is megihlette.

A 2050-es évek után járunk, a 4. világháborút követően. Nagyrészt mamutvállalatok és városállamok váltották fel az országok szerepét. A kiber technológia olyannyira fejlett, hogy emberi szellemmel rendelkező robotok járnak a társadalomban, ami teljesen normális. Egyeseknek „csak” egy-két szerve került helyettesítésre a robotika által, ennél fogva kevesebbet kell pihenniük, enniük és lélegezniük.

Általánosságban az internetet a mátrix váltotta fel, melyre mindenki felcsatlakozhat, ráadásul a saját agyához kötött csatlakozón keresztül.

⁹Tudományos-fantasztikus irányzat. Elsőként Bruce Bethke, amerikai író használta, egy novellájának lett ez a címe a '80-as években.

A történet felveti a kérdést, hogy hol kezdődik az ember, illetve egy kiborg honnantól kezelendő embernek vagy robotnak. Nagy hangsúlyt fektet az emberi szellem a *ghost* megőrzésére, egyik karaktere súlyzókat emelget, miközben robot karjai vannak és tudja, hogy már nem lehet erősebb de ragaszkodik emberi szokásaihoz.

Másik kérdés kör a robotokon kívül, az információ cseréje. Ha például egy egyetemen mindenki ugyan akkora tudással rendelkezik, mert nemre, kasztra, társadalmi státuszra és korra való tekintet nélkül mindenkinek elérhetőek a fontosabb adatbázisok, akkor mi értelme van tanulni, illetve milyen kutatásokat lehet végezni?

Az előző bekezdésben rejlik a válasz a kérdésre. Ha mindenkinek ugyanakkora tudás adatik meg, és ezt saját agyára bármikor letöltheti, akkor pusztán a szintizta logika és egyéni képességek alapján lehet megkülönböztetni, illetve rangsorolni az embereket. Ez nem mást jelent, mint a születésünktől fogva velünk együtt élő genetikai kódokat, melyben a szellemünk létezik, meghatározva ezzel egyéniségünket.

A történet egyébként egy japán rendőrségi alakulat a 9-es szekció munkásságába enged betekintést nyerni. A csoportban dolgozó „emberek” eltérő mértékben éltek a robotika által kínált eszközök lehetőségeivel. Van, akinek teljes mértékben teste robotizált, másoknak „csak” az agyuk, illetve végtagjaik. A különösen veszélyes hackerek ellen veszik fel a versenyt, ami egy mindenre kiterjedő információs hálózat esetén elengedhetetlen feltétele a társadalom stabilitásának megőrzése érdekében.

Természetesen a mesterséges intelligencia kérdése is felmerülhet, mely kétféleképpen alakulhat ki. Egyik, ellenőrzött körülmények között nagyvállalatokban végzett fejlesztések által, másik a véletlen következtében egy „ultra méretű adatbázis” által. Ebben az adatbázisban oly méretű információ halmozódik fel, mely a különféle halmazok metszéspontjának számtalan lehetőségét vetíti előre. Ennélfogva, egy új értelmet hoz létre.

Ami a dolgozat fő kérdését illeti, az országimázst, jelentős különbségeket vélhetünk felfedezni a japán és nyugati gondolkodásban. Míg nyugaton, a robotok és a mesterséges értelem megalkotása, jórészt egy, az alkotók ellen forduló pusztító szörnyetegeket jelent, addig Japánban ez a motívum nem igazán jelenik meg. Japánban, a szimbiózisban való együttélés, a társadalmi hasznosság jellemzi ezen elemeket. Ez nem meglepő, hiszen a technikai kütyük országa kétségkívül Japán. Aki járt már a szigetországban az első kézből

tapasztalhatja meg a technikai újítások legújabb remekeit, esetenként zavarba is jöhet, ha azokat nem tudja használni.

A technika tehát nem rossz, hanem életünket megkönnyítő tényező.

Animecon, cosplay–

Amennyiben az *anime-k* népszerűségéről beszélünk, akkor fontos említést tenni az *anime* találkozóról, illetve a *cosplay*-ről.¹⁰

Manapság világszerte elterjedt a különféle *anime-s* karaktereknek való beöltözés, nyelvezetük, szokásuk utánzása.

Magyarországon sincs ez másképp, a legutóbbi, amin jó magam is részt vettem, az úgynevezett Holdfénycon volt, május 18-án. Ezen összejövetelek alkalmával, nem csak az animációk iránt rajongó közönség gyűlik össze, hanem a japán kultúra különféle hódolói is szerepeltetik magukat. Nem tévedés tehát azt állítani, hogy a modern illetve fiktív Japán találkozik, a hagyományos Japánnal.



Forrás: <http://www.narutocosplays.com/2012/10/minato-cosplay.html>

eöltözést jelenti, például egy *anime* alapján.

Mint azt a fenti két kép alapján is láthatjuk, igen csak sok energiával és munkával jár egy ilyen szintű jelmez elkészítése, nem beszélve a karakter dizájnról, mely nagyban meghatározza egy jövőbeli *cosplay*-es lehetőségeit. Fontos a készítéskor tisztázni, a különféle szimbólumok jelentését, csak úgy, mint az esetlegesen felmerülő írásjegyek pontos ismeretét. Nem egy farsangi általános iskolai bálról beszélünk, hanem az adott *anime* komoly ismeretéről.

Jellemzően egyébként inkább hölgyek öltenek fel ilyen jellegű ruházatot, még abban az esetben is, ha a megszemélyesítendő alak, egy férfi karakter.

Nem csak pozitív, de negatív aspektusai is vannak az esetlegesen fellépő felelőtlen *cosplay*-es viselkedésnek.

A társadalomtól való elzárkózás és szegregáció veszélye fenyeget, amennyiben egy hobbiként kezelendő elem az ember életében túlzottan nagy befolyást nyer.

Mindazonáltal a veszélyek ellenére is él és virágzik ez a kultúrközeg, mely egyelőre, a házi barkácsolás szintjén működik Magyarországon.

Konklúzió

A dolgozatban kísérletet tettem, a japán országimázs egyik fő motívumának az *anime*-k szerepének a bemutatására.

Három, témájában igen eltérő művet igyekeztem a vizsgálat középpontjába állítani. A bemutatott művek kiválasztásának egyik alapelvének tekintetem, hogy minél szélesebb közönséget öleljen fel a téma. Nem mindenki szereti magát a stílust, a rajzolási módot, a szinkronhangokat az ilyen jellegű alkotásokban, azonban mindenki megtalálhatja a saját magának kedves témát, ami gyakorlatilag felülírja az esetleges aggályokat a műfaj iránt.

Alapvetően levonhatjuk azt a következtetést, miszerint az *anime* fajták olyan széleskörűen ölelik fel, mind történelmileg, kulturálisan, mind pedig témájukban véve a „világot”, hogy szinte csak az emberi képzelőerő szabhat határt az animációknak.

Véleményem szerint ez a vonzó tényező az, mely folyamatosan sarkalja a társadalmat, hogy kiszélesítse látókorét a japán kultúra eme szegmense iránt. Legyen szó a japán hagyományokról például: *Tactics* vagy egy könnyed humorosabb *Nodame Cantabile*, illetve egy fajta jövőképbe való tekintés a *cyberpunk* világába.

Természetesen a feldolgozott műveken kívül, még számos hasonló történettel rendelkező animáció létezik, a dolgozatnak nem volt része ezek tényszerű feltárása. Pusztán csak a populista felszín alatt rejtőző, értékekre igyekeztem - a terjedelmen belül megszabott keretekhez igazítva - némiképpen felhívni a figyelmet.

Meggyőződésem, hogy az *anime* műfaj szélesebb, tudományosabb kutatásra adhat okot, hiszen több évtizedes múltra tekint vissza. Ezen kívül, napjainkban igen nagy népszerűségnek örvend, mely akarva akaratlanul becserkészi a japán kultúra iránt érdeklődő új generációkat. Ennél fogva érdemes a témával, ha nem is ennyire széles spektrumon, jóval specifikusabban figyelmet szentelni.

Forrásanyagok

BERTA, Zsófia, *Természetfeletti lények szerepe a japán hitvilágban*, Bp., Eötvös Loránd Tudományegyetem, Távol-keleti nyelvek és kultúrák japán szakirányos hallgató szakdolgozata, 2013

Az *anime* történeteiről lásd bővebben:

URL <http://animeaddicts.hu/news.php?news> (2013. 05. 26.)

Az *anime*-hez köthető terminusok:

URL <http://annsheandhella.gportal.hu/gindex.php?pg=17120041> (2013. 05. 26.)

A syberpunkról lásd bővebben

URL <http://www.filmvilag.hu> (2013. 05. 26.)

Az *anime*-ben szereplő folklór jelenségekről lásd bővebben:

URL <http://japaneseliterature.wordpress.com/tag/japanese-folklore-in-anime/> (2013. 05. 26.)

A *Nodame Cantabile* történetének rövid leírása:

URL http://myanimelist.net/anime/1698/Nodame_Cantabile (2013. 05. 26.)

A *Ghost in the Shell*-ről további információkért lásd bővebben:

URL <http://www.port.hu/> (2013. 05. 26.)

További anime ismertető oldal

URL <http://www.aoianime.hu/index.php?oldal=japanlexikon>