

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Архитектурно-строительный институт

(наименование института полностью)

Центр «Дизайн»

(наименование кафедры)

54.03.01 Дизайн

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Графический дизайн

(направленность (профиль)/специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Разработка визуальной концепции для издания в жанре "руманги" по
литературному произведению

Обучающийся

В.Д.Фомина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

кандидат культурологии, Сушко М.С.

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2025

Аннотация

Выпускная квалификационная работа на тему «Разработка визуальной концепции для издания в жанре "руманги" по литературному произведению» посвящена решению проблемы снижения интереса к чтению среди молодежи. Актуальность данной темы можно подтвердить тем, что молодое поколение имеет проблемы с аналитическими навыками, коммуникацией и восприятием сложных текстов, но самое главное с концентрацией, что мешает работать и изучать комплексные темы. "Разработка данной визуальной концепции является не только попыткой привлечь внимание молодежи к чтению, но и важным шагом в интеграции традиций и современных методов визуального повествования. Создание «руманги» в стиле дарк фэнтези, обогащенной мистической эстетикой средневековья, позволяет использовать графический язык для более глубокого восприятия культурного наследия и сложных литературных тем. В результате, представленный проект демонстрирует, как искусство может служить инструментом для решения социальных и образовательных проблем, способствуя развитию аналитических способностей, концентрации и коммуникативных навыков молодежи. Кроме того, полученные результаты могут стать основой для дальнейших исследований и практической реализации проектов в сфере межкультурного обмена и инновационных образовательных технологий, создавая предпосылки для возрождения интереса к чтению у современных поколений."

Объект исследования: руманга как нестандартный способ познания других культур и свойственных для них проблем с помощью графических изображений.

Предмет исследования: «руманга» в стиле дарк фэнтези, опирающееся на мистическую эстетику времен средневековья, включая фольклор и этнические особенности.

Основная цель бакалаврской работы является создание визуальной концепции, которая должна привлечь внимание и самое важное удержать его.

Бакалаврская работа состоит из введения, основной части, в которую входит 3 раздела, заключение, список использованной литературы и используемых источников.

В первом разделе расписано значение основных терминов в манге и литературных произведениях об их особенностях, жанрах и популярных историях.

Во втором разделе показан анализ исходных данных и результаты предпроектного исследования.

В третьем разделе представлены первичные графические концепции, основанные на полученных результатах исследований и разработка финального концепт решения.

В конце каждой главы имеется краткий вывод, относящийся к изученному материалу.

В заключении описаны основные выводы по выпускной квалификационной работ. Объем бакалаврской квалификационной работы составляет 65 страниц. В работе используются таблица, расположенная в приложении А и Б. Список использованных источников представлен 48 наименованиями.

Содержание

Введение.....	5
1 Анализ проекта.....	7
1. Манга как нестандартный способ познания.....	7
1.1 Манга в жанре мистика.....	9
1.2. История и удачные произведения	11
1.3 Дарк фэнтези как жанр	13
1.3.1 Дарк фэнтези в литературе.....	14
2. Анализ исходных данных.....	18
2.1 Анализ целевой аудитории.....	20
2.2 Аудитория читателей произведений классической литературы.....	24
2.3 Читатели манги.....	25
2.4 Анализ заинтересованных сторон	26
2.5 SWOT-анализ руманги в жанре этнического фэнтези	30
2.6 Интернет исследование	34
2.7 Анализ СМИ	36
2.8 Руманга: как её видят СМИ	37
3. Проектное исследование	40
3.1 Поисковая дизайн концепция №1	40
3.2 Поисковая дизайн концепция №2	41
3.3 Поисковая дизайн концепция №3	43
4 Дизайн решение.....	45
4.1 Готовая дизайн концепция	45
Заключение	50
Список используемой литературы и используемых источников.....	51
Приложение А	54
Приложение Б	55

Введение

В современном мире литература и искусство всё чаще обращаются к новым формам и жанрам, которые сочетают традиционные элементы с инновационными подходами. Одним из таких направлений является создание руманги — произведения, объединяющего визуальный стиль манги, атмосферу дарк фэнтези и мотивы готических сказок братьев Гримм. Эта форма искусства не только привлекает внимание своим уникальным стилем, но и открывает новые возможности для передачи сложных идей и эмоций через синтез текста и графики.

Манга, зародившаяся в Японии, стала неотъемлемой частью глобальной поп-культуры, распространившейся далеко за пределы своей родной страны. В ней нашли отражение как национальные традиции и философия, так и универсальные человеческие проблемы. Графические романы, ставшие популярными на Западе, тоже развились в самостоятельный жанр, охватывающий широкий спектр тем — от личных историй до глобальных вопросов.

В рамках преддипломной практики тема манги и графических романов была выбрана неслучайно. Эти формы искусства позволяют погрузиться в культуру другого народа не только через текст, но и благодаря визуальным элементам, которые помогают глубже понять атмосферу, традиции и переживания героев. Они становятся инструментом межкультурного общения, давая возможность читателям осмыслить не только чужие ценности, но и их влияние на мировые процессы.

Целью данной работы является изучение руманги и графических романов как нестандартных способов познания культуры, а также анализ того, как через графические изображения передаются социальные, этические и культурные проблемы. Работа направлена на выявление особенностей визуального языка и их роли в формировании уникального читательского опыта.

Актуальность темы обусловлена растущей популярностью графических форматов в современном медиапространстве. Они не только развлекают, но и учат, воспитывают и формируют мировоззрение, становясь мостом между культурами и эпохами. Рассмотрение этого феномена позволяет углубить понимание того, как визуальное искусство помогает людям находить общие точки соприкосновения в мире, полном различий.

Этот отчет подводит итоги проделанной работы, раскрывает этапы исследования и закладывает основу для дальнейших размышлений о роли графических изображений в межкультурной коммуникации. Современное искусство, в лице руманги и графических романов, становится не просто экзотическим явлением, а мощным инструментом для осмысления глобальных перемен. Объединяя традиционные сказания и современные визуальные техники, эти произведения предоставляют уникальную возможность увидеть мир через призму многокультурного наследия и новаторских идей. Они стимулируют критическое мышление, побуждают к поиску глубоких смыслов и находят отклик в сердцах людей, объединяя их в стремлении к взаимопониманию и единению. Таким образом, развитие руманги иллюстрирует, как синтез различных художественных традиций может способствовать не только эстетическому наслаждению, но и активной социальной миссии, формируя мосты между культурами и поколениями.

1 Анализ проекта

1.1 Манга как нестандартный способ познания

Манга, как уникальная форма японского искусства, имеет глубокие исторические корни в традициях японской культуры. Её истоки можно проследить до иллюстрированных свитков XII века, таких как знаменитые "Чёдзю-гигига", представляющие собой сатирические изображения животных. Эти свитки стали ранним примером использования последовательности изображений для рассказа историй, что впоследствии легло в основу манги. Современная манга начала формироваться в послевоенный период благодаря творчеству таких авторов, как Осаму Тэдзука, которого считают "отцом манги". Его работы, включая "Астробой", заложили основы для стилистики и формата манги, известной сегодня. В XXI веке индустрия манги достигла огромного масштаба, с оборотом в 613,5 миллиарда йен к 2020 году, что подчеркивает её значимость как культурного и экономического явления. При этом манга пересекается с другими формами искусства. Шедько отмечает, ячто «видеоигры — это стремительно развивающиеся и очень популярные медиа, включающие в себя весь пласт развития мировой культуры: и литературы, и кино, и мультипликации, изобразительного искусства, способные ретранслировать в широкие массы историю и культуру разных стран и народов» (Шедько, 2022. 3 с.). Это свидетельствует о том, что манга и другие медиа не только взаимосвязаны, но и совместно способствуют распространению культурных ценностей.

Манга обладает уникальной художественной стилистикой, которая делает её узнаваемой во всем мире. Одной из главных характеристик является использование черно-белых иллюстраций, что позволяет авторам сосредоточиться на детализации и контрасте. Для передачи динамики и эмоций активно применяются линии движения, ставшие стандартом в жанре. Эмоциональная выразительность персонажей достигается за счёт

характерной мимики и жестов, что делает мангу особенно привлекательной для читателей. В жанре дарк фэнтези мангаки часто используют контраст света и тени, создавая напряжённую атмосферу, что подчеркивает драматизм и усиливает визуальное воздействие. Расцвет аниме-индустрии пришёлся на 70-80-е гг. XX века, когда японская экономика быстро развивалась, и аниме стало неотъемлемой частью национальной культуры, как отмечает Кузина (2022, с. 4). В этот период манга и аниме начали активно влиять друг на друга, способствуя развитию новых художественных приёмов и стилей.

Манга оказала значительное влияние на мировую культуру, став источником вдохновения для множества других медиа. Она послужила основой для создания анимационных фильмов, видеоигр и художественных фильмов. Распространение манги за пределами Японии привело к её переводу на более чем 30 языков, что сделало её доступной для широкой аудитории. Популярность таких серий, как "One Piece", достигла рекордных показателей, что подтверждается их признанием в Книге рекордов Гиннесса. При этом аниме, как часть этого явления, представляет собой «серьезный культурный пласт, объединяющий в себе не только мультипликационные произведения, но и особенную музыку, а также представителей этой субкультуры по всему миру» (Кузина, 2022. 5 с.). Таким образом, манга стала не только важным элементом японской культуры, но и глобальным феноменом, продолжающим вдохновлять художников и авторов по всему миру. Таким образом, манга – это больше, чем развлечение. Это нестандартный, но очень эффективный способ познания другой культуры. Она помогает сломать стереотипы, расширить кругозор и, главное, почувствовать связь с людьми из другой части света.

1.1 Манга в жанре мистика

Мистическая манга — это жанр, который сосредотачивается на загадочных, сверхъестественных явлениях, часто смешивая их с элементами ужаса, психологической драмы и триллера. Эти истории исследуют необъяснимые события, потусторонние силы, тайны прошлого и человеческие страхи. Мистика в манге создает атмосферу напряженности, удерживая читателя в состоянии ожидания развязки, которая не всегда оказывается очевидной.

Манга представляет собой уникальный художественный формат, который соединяет текст и иллюстрации для создания целостного нарратива. В отличие от традиционных литературных произведений, где текст доминирует, манга использует визуальные элементы для дополнения и усиления повествования. В “Death Note”, например, текстовые диалоги и визуальная динамика усиливают напряжение и драматизм сюжета. Графические элементы, такие как мимика персонажей, расположение кадров и использование света и теней, играют ключевую роль в передаче эмоционального состояния и атмосферности сцены. Дизайн персонажей в манге можно сопоставить с аналогичными аспектами в американских и европейских комиксах, графических романах и мультфильмах. В статье рассматриваются эти различия на примерах знаменитых произведений в этих жанрах (Страчкова, 2022, с. 96).

Взаимодействие текста и графики в манге позволяет авторам передавать сложные эмоции и атмосферу, которые трудно выразить исключительно словами. Текстовые элементы, такие как диалоги и внутренние монологи, органично сочетаются с визуальными эффектами, включая динамичные линии и онomatопею. Это создает эффект присутствия читателя в сцене. Например, в манге “Naruto” использование онomatопеи усиливает восприятие звуковых эффектов, что в свою очередь создает атмосферу напряжённости или динамики. Синтез различных элементов,

подобный тому, как «фактически, синтезом фэнтези и детектива стал конспирологический роман, в котором реальность и фантазия меняются местами» (Мысль, 2013, с. 55), позволяет манге достигать уникального художественного выражения.

Примером успешного синтеза текста и визуального оформления является манга “Attack on Titan”. В этом произведении детализированные изображения и динамичные сцены гармонично сочетаются с глубокими диалогами, создавая захватывающий нарратив. Графические элементы, такие как масштабные пейзажи и тщательно прорисованные сцены сражений, усиливают эмоциональный эффект текста, делая историю более живой и вовлекающей для читателя. Это подчеркивает важность гармоничного сочетания визуального и литературного компонентов. Кроме того, Тарасова отмечает, что эволюция монструозной сущности и ее многообразные воплощения в художественной литературе свидетельствуют об актуальности проблемы страхов человечества перед неизведанным и непознанным чужим. Таким образом, “Attack on Titan” не только демонстрирует визуальное мастерство, но и затрагивает глубокие философские вопросы, что делает его значимым произведением в контексте современного искусства.

Почему мистическая манга так популярна?

Мистическая манга привлекает читателей своей способностью вызывать сильные эмоции и поднимать философские вопросы. Она дает возможность заглянуть в мир потустороннего и исследовать темы, которых мы боимся или о которых задумываемся: судьба, смерть, неизведанное.

Эта категория манги привлекает не только любителей ужасов, но и тех, кто ищет глубокие, многослойные истории с сильной атмосферой и уникальным художественным подходом.

1.2. История и удачные произведения

"Сказание о Дракуле" (автор: Сатеник Мкртумян)

Это одна из самых известных работ в жанре руманги, которая переносит образ графа Дракулы в реалии славянского фэнтези. История наполнена элементами мифологии и магии, а стиль манги подчёркивает драматизм и красоту сцен. Произведение выделяется глубокой проработкой сюжета и интересными персонажами, что сделало его популярным как в России, так и за её пределами.

"Ключи от тьмы" (авторы: Студия "АРКАДИЯ")

Графический роман с элементами мистики и детектива, вдохновлённый славянским фольклором. История повествует о молодом герое, который исследует загадочные события в провинциальной деревне. Уникальная атмосфера русской глубинки, соединённая с динамичным визуальным языком, сделала произведение хитом среди любителей этнического фэнтези.

"Берегини" (автор: Ольга Лаврентьева)

Эта манга рассказывает о духах-протекторах славянских лесов – берегинях. Главная героиня отправляется в магическое путешествие, чтобы найти своё место в мире. Отличительной чертой произведения стали красивые иллюстрации, пропитанные духом природы, и тонкие философские размышления, присущие славянскому мировоззрению.

"Метель" (автор: Александра Ткаченко)

Романтическая история с элементами драмы и магии, вдохновлённая русскими зимними сказками. Иллюстрации наполнены ощущением холода и волшебства, а сюжет умело балансирует между манговой эмоциональностью и русским культурным контекстом.

"Тени Алтая" (автор: Марина Петренко)

Манга с элементами этнического фэнтези и приключений. Действие разворачивается в мире, вдохновлённом алтайскими легендами и

шаманизмом. Автор смог передать атмосферу древней магии и величия природы, создавая уникальный визуальный стиль.

"Грани стихий" (авторы: Студия "МангаРус")

Серия манги о героях, наделённых способностью управлять стихиями. Сюжет переплетается с философскими темами гармонии человека и природы, что близко славянской традиции. Проект стал успешным благодаря насыщенным боевым сценам и проработанной мифологии.

Руманга как жанр продолжает развиваться, и её главная сила – это уникальный синтез японской манговой эстетики с русским культурным контекстом. Удачные произведения руманги становятся всё более популярными, доказывая, что этот жанр может конкурировать с зарубежными аналогами, предлагая что-то новое и самобытное. Благодаря богатому культурному наследию и креативности авторов, руманга имеет все шансы стать важным явлением как в российской, так и в мировой графической литературе.

1.3 Дарк фэнтези как жанр

Жанр дарк фэнтези, как самостоятельное направление, начал формироваться в середине XX века, когда авторы стали экспериментировать с элементами фэнтези и ужасов. Термин 'дарк фэнтези' впервые появился в 1970-х годах, описывая произведения, которые сочетали мистическую атмосферу, характерную для фэнтези, с мрачными и пугающими элементами ужасов. Пионерами в развитии жанра стали писатели Карл Эдвард Вагнер и Майкл Муркок, создававшие произведения, в которых герои часто сталкивались с моральными дилеммами и внутренними демонами. Эти работы не только заложили основу для дальнейшего развития жанра, но и стали источником вдохновения для последующих поколений авторов. В этом контексте следует отметить, что «в центре образовательной деятельности лежит текст. Текст как источник информации, текст как образец построения высказывания, текст как основа для обсуждения» (Актуальные проблемы романо-германской филологии, 2023. 5 с.). Это подчеркивает значимость текстов дарк фэнтези не только как развлекательного материала, но и как предмета для глубокого анализа и обсуждения, что способствует более полному пониманию жанра.

Визуальная составляющая дарк фэнтези играет ключевую роль в формировании атмосферы. Мрачные пейзажи, готическая архитектура и темные тона создают ощущение загадочности и ужаса, что усиливает эмоциональное воздействие на читателя или зрителя. Эти элементы погружают в мир, который одновременно привлекает и пугает. Тарасова отмечает, что «готическая литература проявляет большой интерес к природе страха, его воздействию на психику человека, на душевные и духовные сферы деятельности личности» (2022, 1 с.). Визуальные и тематические аспекты жанра работают в гармонии, создавая уникальный художественный эффект.

Дарк фэнтези оказало значительное влияние на современные медиа и литературу. Игры, такие как 'Dark Souls' и 'Bloodborne', демонстрируют интеграцию жанровых элементов в интерактивные форматы, что создает глубокий и увлекательный опыт для игроков. Литературные произведения, например 'Песнь льда и пламени' Джорджа Р. Р. Мартина, используют темы и визуальные элементы дарк фэнтези для построения сложных и многослойных миров. В текстах современных авторов поднимаются актуальные вопросы, а описания предметной среды в реалистических произведениях соответствуют реальному положению дел (Некрасова, [б. г.]. 2 с.). Это подчеркивает популярность и актуальность жанра, который продолжает вдохновлять авторов и создателей контента.

1.3.1 Дарк фэнтези в литературе

Этнический фольклор – это неисчерпаемый источник вдохновения для литературы, который позволяет авторам передать самобытность, традиции и мировоззрение различных народов через художественное слово. Фольклор — это коллективная память, отражающая культуру, верования, устремления и страхи людей. В литературе он используется для создания уникальных миров, построения аутентичных образов и погружения читателя в атмосферу конкретного этноса.

Что такое этнический фольклор?

Этнический фольклор — это совокупность устного народного творчества, включая сказки, легенды, мифы, песни, обряды, заговоры и пословицы, которые передаются из поколения в поколение. Он тесно связан с культурой, традициями и образом жизни конкретного народа, что делает его уникальным для каждой этнической группы.

В литературе этнический фольклор может проявляться в разных формах:

- использование фольклорных сюжетов или мотивов;
- заимствование образов мифологических существ;
- адаптация мифов и легенд под современные реалии;

– Роль этнического фольклора в литературе;

– Сохранение и передача культурного наследия

Литература помогает сохранить фольклор в неизменном виде или адаптировать его для нового поколения. Так, благодаря литературным произведениям многие забытые мифы и сказки остаются в культурной памяти;

– Создание уникальных миров

Фольклорная база позволяет авторам строить фантастические миры с богатой мифологией. Например, такие жанры, как этническое фэнтези, часто основываются на фольклоре, создавая необычные миры с уникальной магией и законами;

– Погружение в национальную идентичность

Фольклор помогает раскрыть дух народа, его отношение к природе, миру и жизни. Через народные сказания читатель получает возможность лучше понять культуру другого этноса;

– Актуализация вечных тем

Сюжеты и образы из фольклора, несмотря на свою древность, содержат универсальные темы: борьба добра и зла, испытания героя, поиск справедливости. В литературе эти мотивы обогащаются новыми смыслами, сохраняя свою актуальность;

Примеры использования этнического фольклора в литературе

1) Русский фольклор:

– Александр Пушкин: «Руслан и Людмила», «Сказка о золотом петушке». Поэт вдохновлялся русскими сказками и легендами, сочетая традиционные образы с авторской фантазией.

– Николай Гоголь: «Вечера на хуторе близ Диканьки». Гоголь вплёл украинский фольклор в свои рассказы, создав мистический, но в то же время жизненный образ Малороссии.

2) Скандинавский фольклор:

– Джон Рональд Руэл Толкин: В легендариуме Толкина ощущается сильное влияние скандинавских мифов. Например, образы гномов и эльфов во многом вдохновлены эпосом «Эдда».

3) Африканский фольклор:

– Чинуа Ачебе: В своём романе «Все рушится» писатель использовал африканские мифы, чтобы показать традиционное общество и его столкновение с западной цивилизацией.

4) Японский фольклор:

– Харуки Мураками: В романе «Кафка на пляже» встречаются образы, вдохновлённые японской мифологией — духи, потусторонние миры, загадочные существа.

5) Славянский фольклор

– Анджей Сапковский (в цикле «Ведьмак» автор активно использует элементы славянского фольклора — русалок, леших, домовых и другие образы).

Популярные жанры, связанные с этническим фольклором

– Фэнтези (фольклорная мифология — основа для построения новых магических миров). Авторы адаптируют сказки и мифы, чтобы создать оригинальные сюжеты;

– Мистика и ужасы
(Многие элементы фольклора, такие как духи, привидения или проклятия, вдохновляют авторов на создание жутких и загадочных историй);

– Историческая литература
(Фольклор помогает авторам добавить реалистичности в исторические романы, показывая быт и мировоззрение людей прошлых эпох).

Почему этнический фольклор важен в литературе:

– Связь времён
Использование фольклора в литературе объединяет прошлое и настоящее, сохраняя традиции для будущих поколений;

– Погружение в культуру
Фольклор делает литературу аутентичной и помогает лучше понять уникальность народа, его традиции и ценности;

– Создание универсальных историй
Этнический фольклор содержит универсальные темы, которые находят отклик у читателей по всему миру.

Этнический фольклор — это душа народной культуры, которая оживает на страницах книг. В литературе он служит как средством сохранения наследия, так и инструментом для создания новых, глубоких и эмоциональных историй.

2 Анализ исходных данных

Создание руманги в жанре этнического фэнтези требует глубокого анализа базовых данных, так как такой проект объединяет элементы национального фольклора, художественного стиля манги и современных трендов. Рассмотрим ключевые аспекты, которые могут повлиять на разработку успешной руманги.

Руманга в жанре этнического фэнтези ориентирована на достаточно широкую аудиторию, но в первую очередь:

- Молодёжь 14–25 лет, которая интересуется мангой, аниме и фантастическими историями;
- Любители национального фольклора и этнических мотивов, ценящие традиции и культурное наследие;
- Фанаты жанрового фэнтези, ищущие новые идеи и уникальные миры;
- Взрослые читатели (25+), заинтересованные в сюжетах с глубокими смыслами, моральными дилеммами и аутентичностью.

Фольклорная основа.

Этническое фэнтези опирается на мифы, легенды и сказания конкретного региона. В данном случае для руманги логично использовать богатое культурное наследие России и стран Восточной Европы.

Архетипы героев:

- странники,
- волшебники,
- хитрые крестьяне,
- смельчаки,
- искатели правды.

Традиционные элементы:

- деревенские пейзажи,
- языческие ритуалы,
- взаимодействие с природой.

Такой подход позволит создать насыщенный и узнаваемый мир, который будет одновременно экзотическим и близким читателю.

Визуальный стиль. Руманга как продукт сочетает японскую эстетику манги и российскую культурную идентичность.

Архитектура:

- деревенские избы,
- старинные церкви,
- густые леса,
- горы.

Сюжетные мотивы: Жанр этнического фэнтези позволяет создавать истории, наполненные глубокими философскими темами, борьбой добра и зла, а также элементами приключений. Важно использовать следующие элементы:

- Конфликт миров: столкновение старых традиций с новыми вызовами (например, древние мифы против современности);
- Духовное путешествие героя: герой проходит путь самопознания и взросления, сталкиваясь с моральным выбором;
- Мифологические элементы: проклятия, магические артефакты, духи-хранители;
- Фольклорные уроки: как в сказках, сюжеты могут содержать нравственные уроки — борьба за справедливость, осуждение жадности и предательства.

Пример: юная героиня обнаруживает, что она — потомок древних волхвов, и отправляется в путешествие, чтобы пробудить магический дар и спасти свой народ от древнего зла.

Примеры вдохновения:

При анализе жанра этнического фэнтези стоит обратить внимание на успешные примеры, которые могут послужить источником идей:

- «Ведьмак» Анджея Сапковского: история, основанная на славянской мифологии, с элементами чёрного юмора и эпической борьбы;
- «Страна самоцветов» Харуко Ичикавы : философская манга с уникальным подходом к визуальному стилю и трансформациям героев;
- «Ходячий замок» Дианы Уинн Джонс: сочетание традиционных сказочных элементов с оригинальными сюжетными ходами;
- «Мор» Анны Старобинец: мрачное и атмосферное произведение с мотивами славянских мифов.

Конкуренция и уникальность:

Руманга в жанре этнического фэнтези может занять уникальную нишу, так как подобный продукт пока мало представлен на рынке. Важно выделиться за счёт:

уникального сочетания славянской мифологии и манги;

качественного визуального стиля, сочетающего традиционные элементы и современную эстетику;

глубокого сюжета, который трогает за живое и оставляет след в душе читателя.

2.1 Анализ целевой аудитории

Руманга в жанре этнического фэнтези — это уникальное явление, способное привлечь внимание за счёт сочетания традиционных мифов, культурного наследия и фантастических элементов. Однако, чтобы создать успешный продукт, важно глубоко понять свою целевую аудиторию. Ниже представлен подробный анализ.

Возрастная категория:

- Основная аудитория: 14–25 лет.
Молодые читатели, которым интересно исследовать новые миры через

призму фантастики и мифологии. Они ищут оригинальные и атмосферные сюжеты, а также героев, с которыми можно ассоциировать себя;

- Дополнительная аудитория: 25–35 лет.

Люди, которые выросли на классических манге и аниме, но всё ещё остаются заинтересованными в глубоких историях с элементами этнической культуры;

Ключевые интересы аудитории

Аудитория этнического фэнтези часто объединена следующими увлечениями:

- Фольклор и мифология: Любители историй, вдохновлённых народными сказками, легендами и обрядами;
- Фантастика и фэнтези: Поклонники жанров, где важное место занимает магия, необычные миры и героические путешествия;
- Этника и культура: Читатели, интересующиеся традициями, музыкой, костюмами и языком разных народов, в особенности славянских;
- Эстетика манги: Аудитория, которая ценит мангу за её стильный визуальный подход, проработку персонажей и эмоциональную выразительность;

География и культурная составляющая

- Россия и СНГ: Основная аудитория, поскольку славянская мифология и этнический контекст будут понятны и близки читателям из этих регионов;
- Европа: Среди западных читателей растёт интерес к славянской культуре (например, благодаря играм типа «Ведьмака»). Это позволяет проекту выйти на международный уровень;
- Азия: В странах с развитой манга-культурой, таких как Япония и Южная Корея, этническое фэнтези с уникальной подачей может вызвать любопытство благодаря своей новизне.

Поиск нового: Молодёжь хочет открыть для себя неизведанные миры и сюжеты, которые разрывают привычные шаблоны. Этническое фэнтези, опирающееся на реальную культурную основу, идеально подходит для этого.

- Эскапизм: Возможность погрузиться в атмосферный мир, где реальные проблемы перекликаются с фантастическими, помогает аудитории отвлечься от повседневных забот;
- Поиск идентичности: Читатели ищут истории, в которых главные герои переживают те же сомнения, что и они, проходят через внутренние кризисы, взрослеют и находят своё место в мире.

Ностальгия и глубокий смысл: Взрослая аудитория может оценить этническое фэнтези за его философский подтекст, моральные дилеммы и исследование культурного наследия.

Поведенческие особенности

Активность в социальных сетях: Читатели руманги часто обитают в Instagram, TikTok, ВКонтакте и на специализированных платформах для обсуждения манги и аниме.

Любовь к визуальному контенту: Аудитория активно делится иллюстрациями, трейлерами и мемами, что открывает широкие возможности для продвижения.

Готовность поддерживать проекты: Молодёжь и взрослые фанаты готовы покупать не только печатные издания, но и сопутствующий мерчендайз — фигурки, артбуки, постеры и даже подписки на эксклюзивный контент.

Сегментация аудитории

- Фанаты манги и аниме: Это читатели, уже знакомые с жанровой стилистикой и открытые к новым идеям. Они оценят сочетание этнического фэнтези с привычными визуальными образами манги;
- Поклонники фэнтези: Люди, которые обожают эпические истории, богатую мифологию и персонажей с яркими характерами;
- Интеллектуалы и любители истории: Те, кто ищут в произведениях глубокий смысл, связь с культурными корнями и мифологией;

- Креативная аудитория: Косплееры, художники, писатели фанфиков люди, вдохновляющиеся идеями и визуальным стилем для создания своего контента.

Ожидания и запросы аудитории

- Уникальность: Оригинальный мир с яркими этническими мотивами и нестандартным сюжетом;
- Глубокие персонажи: Герои, с которыми можно сопереживать, и которые растут на протяжении истории;
- Эстетика: Красивые иллюстрации, наполненные деталями традиционного быта, природы и обрядов;
- Погружение в мифологию: Возможность узнать больше о культуре через историю;
- Эмоциональная вовлечённость: Истории, которые заставляют задуматься и переживать за судьбу героев.

Как привлечь аудиторию?

- Активное продвижение: создание тизеров с яркими сценами и анимацией;
- Ведение соцсетей, где делаются посты о процессе создания, раскрываются детали мифологии и проводятся конкурсы для фанатов;

Дополнительные форматы:

- Выпуск мерчендайза, связанного с историей, включая этнические элементы (например, украшения, символику, связанные с персонажами);
- Эксклюзивный контент — дополнительные главы, концепт-арты, встречи с авторами;.
- Целевая аудитория руманги в жанре этнического фэнтези — это молодые, активные и любознательные читатели, которые ценят сочетание традиционного и современного. Уникальный культурный колорит, эмоциональная глубина и визуальная эстетика станут основными факторами, которые привлекут и удержат их внимание.

2.2 Аудитория читателей произведений классической литературы

Возраст:

Чаще всего это люди в возрасте от 25 лет и старше, хотя среди студентов гуманитарных вузов встречаются и более молодые представители.

Образование:

Большая часть аудитории имеет высшее образование или находится на пути к его получению. Эти читатели часто интересуются гуманитарными науками, литературой, искусством и философией.

Интересы и привычки:

- Чтение для них — это не просто развлечение, а способ самосовершенствования, интеллектуального роста и расширения кругозора;
- Интерес к классике обычно связан с желанием глубже понять человеческую природу, исторические события или культурное наследие;
- Часто такие люди ищут произведения с глубоким подтекстом, сложными героями и философскими размышлениями;
- Помимо литературы, эта аудитория может увлекаться театром, классической музыкой, изобразительным искусством и кинематографом авторского стиля.

Поведение:

- Они читают вдумчиво, порой возвращаясь к одному произведению несколько раз, чтобы глубже понять его смысл;
- Любят обсуждать прочитанное, посещать литературные клубы, выставки и лекции;
- Часто покупают книги в бумажном формате, так как ценят тактильность и эстетику печатных изданий;
- Потребности:
- Книги, которые заставляют задуматься, поднимают вопросы морали, этики и социальных отношений;

- Произведения, которые помогают осознать исторический и культурный контекст времени их написания;
- Возможность доступа к качественным переводам зарубежных произведений.

2.3 Читатели манги

Возраст:

Основная аудитория — подростки и молодёжь в возрасте от 14 до 30 лет. Однако манга активно читается и взрослыми, особенно если жанры и темы соответствуют их интересам.

Образование:

Многие читатели — школьники и студенты, однако мангу также читают люди с разным уровнем образования, так как она охватывает широкий спектр жанров, от лёгких развлекательных до глубоких философских историй.

Интересы и привычки:

- Увлечение культурой Японии, включая аниме, мангу, японскую музыку, моду и язык;
- Читатели манги ищут эмоциональные и визуально впечатляющие истории, будь то романтика, приключения, ужасы или драма;
- Они любят жанровое разнообразие: манга охватывает всё — от школьных романов до эпического фэнтези и научной фантастики;
- Чаще всего чтение манги — это способ расслабиться, уйти от реальности или вдохновиться для творчества.

Поведение:

- Читают мангу как в цифровом формате (на специализированных платформах), так и в печатном виде;
- Активно обсуждают прочитанное в соцсетях, на форумах или в фанатских сообществах;

- Создают собственный контент на основе любимых произведений: арты, фанфики, косплеи.

Потребности:

- Яркие, легко узнаваемые персонажи с проработанными характерами;
- Зрелищность: уникальный визуальный стиль и эмоциональная насыщенность сюжета;
- Регулярный выпуск новых глав или томов, чтобы поддерживать интерес к истории;
- Темы, которые находят отклик у читателей: взросление, дружба, любовь, борьба с внутренними страхами или несправедливостью.

Сравнение аудиторий:

- Цель чтения: читатели классической литературы ищут глубокие философские и культурные смыслы, тогда как читатели манги ценят динамичность, эмоции и визуальную составляющую;
- Формат: классическая литература предпочтительна в бумажном виде, манга же часто читается онлайн;
- Темп: классическая литература требует вдумчивости и времени, манга позволяет читать быстро, по несколько глав за раз;
- Сообщество: манга-пространство активно вовлечено в онлайн-обсуждения, в то время как поклонники классики больше склонны к оффлайн-дискуссиям.

Каждая из аудиторий уникальна, но оба типа читателей объединяет любовь к сильным историям, способным оставить след в душе.

2.4 Анализ заинтересованных сторон

В разработке и продвижении руманги (русской манги) в жанре этнического фэнтези важно учитывать интересы и потребности различных

заинтересованных сторон. Они оказывают влияние на развитие проекта, его популяризацию и коммерческий успех.

Основные заинтересованные стороны

Читатели: основная аудитория:

Молодёжь (от 14 до 30 лет), школьники, студенты и молодые специалисты. Среди них — поклонники аниме и манги, а также ценители русской культуры и этнического фольклора.

Интересы и потребности:

- Эмоционально насыщенные, динамичные сюжеты;
- Визуально привлекательные образы героев и яркие, узнаваемые этнические элементы;
- Доступность в цифровом и печатном формате;
- Возможность общения и взаимодействия в фанатских сообществах.

Создатели контента: художники и сценаристы:

Люди, работающие над созданием руманги. Их работа связана с адаптацией этнических мотивов, культурных традиций и фольклора в формате манги.

Интересы и потребности:

- Признание и коммерческий успех их произведений;
- Возможности для реализации творческого потенциала;
- Инструменты для продвижения, такие как платформы для публикации (вебтуны, печатные издательства).

Издательства и платформы для распространения

Ключевые участники: Российские и международные издательства, платформы для вебтунов и манги, такие как MangaPlus, Webtoons или специализированные локальные ресурсы.

Интересы и потребности:

- Развитие нового сегмента рынка (руманга как уникальное явление);

- Привлечение новых читателей и увеличение прибыли;
- Расширение жанрового разнообразия.

Исследователи и популяризаторы культуры

Ключевые участники: культурологи, этнографы, писатели, блогеры и журналисты, освещающие тему русской культуры и фольклора.

Интересы и потребности:

- Сохранение культурного наследия через популярные форматы, такие как комиксы;
- Укрепление национальной идентичности и распространение интереса к этническому фэнтези;
- Привлечение внимания к важным историческим и культурным темам.

Бизнес и спонсоры

Ключевые участники: компании, заинтересованные в создании и продаже товаров (мерч, аксессуары, настольные игры).

Интересы и потребности:

- Коммерческая выгода от продажи продукции на основе руманги;
- Привлечение аудитории через брендинг;
- Интеграция руманги в кросс-промоушен с другими проектами.

Интересы и потребности:

- Популяризация русской культуры через современный формат;
- Укрепление культурного обмена между Россией и другими странами;
- Привлечение молодёжи к изучению национального наследия;
- Возможности взаимодействия заинтересованных сторон;
- Создание сообщества;
- Коллаборации с издательствами: разработка совместных проектов с издательствами, что обеспечит профессиональный выпуск продукта и продвижение;

- Развитие мерчендайза, подключение бизнеса к созданию брендовой продукции (фигурки, одежда, аксессуары), связанной с популярными произведениями руманги;

- Поддержка государства: участие в грантовых программах, направленных на поддержку культурных и образовательных инициатив.

Руманга является уникальным культурным явлением, объединяющим традиционные этнические мотивы и современные тренды. Проект нацелен на молодую аудиторию, включающую школьников, студентов и молодых специалистов. Читатели требуют эмоционально насыщенных сюжетов и ярких визуальных образов. Руманга помогает соединить богатство русской культуры с актуальными комикс-тенденциями. Создатели контента, такие как художники и сценаристы, видят в проекте возможность реализовать свой творческий потенциал. Поддержка российских и международных издательств способствует успешному продвижению проекта. Платформы для публикации, включая вебтуны, играют ключевую роль в распространении руманги. Исследователи и культурологи используют румангу для сохранения и популяризации национального наследия. Журналисты и блогеры способствуют укреплению национальной идентичности через освещение культурных тем в манге. Бизнес и спонсоры видят коммерческий потенциал проекта для создания брендованных товаров и мерчендайза. Совместные проекты с издательствами обеспечивают профессиональное продвижение руманги. Кросс-промоушен и интеграция с другими проектами увеличивают коммерческую привлекательность проекта. Государственная поддержка через грантовые программы способствует устойчивому развитию культурных инициатив. Взаимодействие всех заинтересованных сторон создает синергию, необходимую для успешного развития руманги. Таким образом, руманга становится эффективным мостом между традиционным культурным наследием и современными медийными технологиями.

2.5 SWOT-анализ руманги в жанре этнического фэнтези

Этап 1. Анализ сильных и слабых сторон, возможностей и угроз

Сильные стороны (Strengths):

- Уникальный контент: жанр этнического фэнтези, основанный на славянских мифах, легендах и фольклоре, позволяет выделиться среди других произведений манги;
- Культурная самобытность: использование элементов русской и славянской культуры делает румангу интересной как для отечественной, так и для зарубежной аудитории;
- Визуальная привлекательность: стиль манги привлекает поклонников японской культуры, а этнические мотивы добавляют эстетическую глубину;
- Гибкость жанра: этническое фэнтези позволяет сочетать магию, приключения и драму, создавая богатый и многослойный сюжет.

Слабые стороны (Weaknesses):

- Недостаточная узнаваемость: руманга как жанр пока малоизвестна широкой аудитории, что затрудняет продвижение;
- Ограниченный рынок: интерес к этническому фэнтези может быть ограничен специфическим кругом читателей.
- Отсутствие опыта и инфраструктуры: нехватка профессиональных художников и издательств, специализирующихся на руманге;
- Конкуренция с японской мангой: русская манга может восприниматься как "вторичная" по сравнению с оригинальной японской продукцией.

Возможности (Opportunities):

- Выход на международный рынок: этнический колорит и уникальная атмосфера могут привлечь интерес зарубежной аудитории, особенно на Западе;
- Использование цифровых платформ: развитие платформ для публикации веб-манги (Webtoon, Tapas и др.) облегчает доступ к аудитории;
- Интеграция с другими медиа: возможность адаптации в виде анимации, фильмов или видеоигр на основе успешных сюжетов;
- Популяризация славянской культуры: растущий интерес к этническому и мифологическому контенту во всём мире.

Угрозы (Threats):

- Высокая конкуренция: популярность японской манги и западных графических романов создаёт барьеры для входа на рынок;
- Стереотипы: риск восприятия руманги как подражания японской манге;
- Культурные барьеры: не все элементы славянской культуры могут быть понятны и интересны зарубежной аудитории;
- Экономические трудности: ограниченное финансирование и сложности с издательствами могут сдерживать развитие.

Таблица 1 – Матрица решений на основе SWOT-анализа

Факторы	Решения
Использовать сильные стороны для реализации возможностей (S + O):	Акцентировать внимание на уникальности руманги в маркетинге, подчёркивая этнический фэнтези как отличительную черту. Привлекать зарубежную аудиторию через цифровые платформы (Webtoon, Kickstarter).
Преодолеть слабые стороны через возможности (W + O):	Создавать бесплатные пилотные главы для привлечения читателей и повышения узнаваемости. Обучать новых авторов и художников, развивая местные школы и мастер-классы по созданию манги.
Использовать сильные стороны для снижения угроз (S + T):	Подчёркивать в маркетинге самобытность руманги, чтобы избежать сравнений с японскими аналогами. Привлекать экспертов и локальных культурологов для точного и качественного воспроизведения этнического контекста.
Минимизировать слабые стороны и угрозы (W + T):	Объединять усилия с локальными издательствами и платформами для продвижения. Разрабатывать материалы, объясняющие элементы славянской культуры для зарубежных читателей (например, глоссарии, пояснительные заметки).

Анализ сильных сторон показал, что уникальный контент, культурная самобытность и визуальная привлекательность способствуют созданию конкурентного продукта.

В то же время выявлено, что слабые стороны, такие как ограниченная узнаваемость жанра и нехватка инфраструктуры, могут затруднить продвижение руманги. Возможности, упомянутые в тексте, включают выход на международный рынок и развитие цифровых платформ, что позволяет

расширить аудиторию проекта. Анализ угроз выявил высокую конкуренцию со стороны японской манги и западных графических романов, а также возможное недопонимание культурных особенностей зарубежными читателями. Матрица решений на основе SWOT-анализа предлагает использовать сильные стороны для реализации возможностей, например, подчёркивать уникальность руманги в маркетинге. Кроме того, матрица предусматривает преодоление слабых сторон через использование возможностей, что может быть достигнуто за счет создания бесплатных пилотных глав и обучения новых авторов. Также предлагается использовать сильные стороны для снижения угроз, например, подчеркивая самобытность проекта и привлекая экспертов в области славянской культуры. Для минимизации слабых сторон и угроз предлагается объединение усилий с локальными издательствами и создание объяснительных материалов для зарубежных читателей. Вывод показывает, что руманга обладает значительным потенциалом благодаря своему этническому и уникальному контенту. Однако текущие ограничения в узнаваемости и опыте требуют стратегических мер, направленных на развитие и популяризацию жанра. Цифровые платформы и международные рынки являются ключевыми факторами для привлечения более широкой аудитории. Поддержка локальных экспертов и культурологов поможет избежать стереотипного восприятия и подчеркнуть оригинальность продукта. Таким образом, сочетание сильных сторон с возможностями открывает путь к успешному продвижению руманги на глобальном уровне. Итоговый вывод свидетельствует о том, что при правильном подходе и стратегическом планировании руманга имеет все шансы занять достойное место как на отечественном, так и на международных рынках.

2.6 Интернет исследование

В рамках предпроектного исследования был проведён интернет-опрос, в котором приняли участие 100 человек. Опрос включал три раздела:

- Половозрастная характеристика целевой аудитории.
- Отношение к индустрии комиксов,
- Восприятие жанра «повседневность».

1. Половозрастная характеристика целевой аудитории

Анализ показал, что соотношение мужчин и женщин среди респондентов оказалось почти равным:

- Мужчины — 53%,
- Женщины — 47%.

Основная возрастная категория — молодые люди от 18 до 25 лет (67%).

Однако в опросе также участвовали:

- Несовершеннолетние подростки (до 18 лет) — 13%,
- Взрослые старше 35 лет — 13%.

Это демонстрирует, что аудитория руманги имеет широкий возрастной диапазон, что важно при разработке концепции.

Отношение к индустрии комиксов

Большинство респондентов хотя бы раз читали комиксы, при этом наибольшей популярностью пользуются следующие жанры:

- Манга (Япония) — 50%,
- Западные комиксы (Америка) — 43%,
- Манхва (Южная Корея) — 40%,
- Маньхуа (Китай) — 30%,
- Руманга (Россия) — 23%.

Дополнительно:

- Осведомлённость о руманге — 30%,
- Активный интерес к руманге — 27%.

- Создание собственных работ (в жанре комиксов) — около 15%.

3. Восприятие жанра «мистика»

Жанр «мистика» вызвал неоднозначную реакцию:

- Интерес к жанру — 50%,
- Нейтральное отношение — 50%.

Участники отметили, что успех произведений в жанре «мистика» напрямую зависит от: качественной рисовки, оригинальной реализации сюжета.

Особое внимание привлекло использование реальных и близких к читателям деталей. Интерес к руманге в жанре «повседневность» варьировался в зависимости от контекста:

- Интерес к руманге в жанре «мистика» — 60%;
- Интерес, если действия происходят в городе читателя — 70%;
- Интерес, если сюжет основан на реальных событиях — 83%.

Выводы и наблюдения:

Большинство участников признаёт жанр «мистика» актуальным, но отмечает необходимость новых идей, способных удержать внимание аудитории. Важное направление для работы — включение этнических, культурных и локальных тем, которые могут сделать жанр более близким читателю.

В результате предпроектного исследования был проведён интернет-опрос, в котором приняли участие 100 человек.

Опрос охватил три основных раздела: половозрастную характеристику целевой аудитории, отношение респондентов к индустрии комиксов и восприятие жанра «мистика». Анализ половозрастной характеристики показал, что соотношение мужчин и женщин практически равное: мужчины составляют 53%, а женщины — 47%. Большинство участников — молодые люди от 18 до 25 лет, что составляет 67% от общего числа респондентов. Кроме того, в опросе приняли участие и несовершеннолетние подростки (13%), а также взрослые старше 35 лет (13%), что указывает на широкий

возрастной диапазон аудитории. Исследование показало, что комиксы пользуются популярностью, и около всех респондентов хотя бы раз знакомы с жанром. Среди наиболее популярных жанров комиксов заметное место занимают японская манга (50%), западные комиксы (43%), корейская манхва (40%) и китайская маньхуа (30%). Руманга как жанр оказался менее популярной – её читали только 23% опрошенных, а осведомлённость о ней составила 30%. Активный интерес к руманге выражают лишь 27% участников, а 15% респондентов пробовали себя в создании собственных работ в жанре комиксов. Восприятие жанра «мистика» оказалось неоднозначным: ровно 50% респондентов продемонстрировали интерес, а остальная половина осталась нейтральной. Участники опроса отметили, что успех произведений в жанре «мистика» напрямую зависит от качественной рисовки и оригинальной реализации сюжета. Особое внимание респонденты уделили использованию реальных и близких к читателю деталей, что повышает привлекательность произведений. Интерес к руманге в жанре «мистика» достиг 60%, что свидетельствует о возможном потенциале жанра в данном направлении. Дополнительные показатели заинтересованности, если действие происходит в городе читателя или основано на реальных событиях, составили 70% и 83% соответственно.

2.7 Анализ СМИ

Манга, как яркий представитель японской культуры, уже давно завоевала мировое признание, и её популярность только растёт. СМИ уделяют большое внимание манге как массовому явлению, подчеркивая её культурное и художественное влияние.

Основные сайты и платформы:

– MyAnimeList и AniList — популярные международные платформы, где манга занимает лидирующие позиции в рейтингах, сопровождаясь рецензиями и обсуждениями;

- Crunchyroll и Viz Media предоставляют не только аниме, но и цифровые версии манги, что позволяет быстро охватить широкую аудиторию;
- Русскоязычные порталы, такие как ReadManga, Remanga и Shikimori, также активно поддерживают читателей, предлагая локализованный контент;
- Выставки и фестивали: на крупных международных мероприятиях, таких как Comic-Con, Japan Expo или Anime Expo, манга представлена в отдельных зонах, где проходят презентации, автограф-сессии авторов и продажи лимитированных изданий;
- В России мангу можно встретить на фестивалях вроде Hinode Power Japan или AnimeFest, где манга занимает важное место среди других аспектов японской культуры.

Образ в СМИ:

СМИ акцентируют внимание на манге как на универсальном жанре, способном удовлетворить интересы самых разных возрастных и социальных групп. Темы, затрагиваемые в манге, варьируются от подростковых проблем до философских размышлений о жизни.

2.8 Руманга: как её видят СМИ

Руманга, как молодой отечественный формат, пока находится в стадии активного становления и формирования своей аудитории. Несмотря на это, интерес к этому направлению постепенно растёт благодаря уникальным авторским проектам и тематическим мероприятиям.

Основные сайты и платформы

Руманга активно освещается в социальных сетях: VK-группы (например, «Русские комиксы», «Авторские проекты») и Telegram-каналы становятся местами обсуждения новинок и идей. На YouTube и Twitch авторы руманги создают контент, делясь рабочими процессами и обсуждая

собственные произведения. Платформы для самопубликации, такие как Author.Today и Litnet, открывают авторам руманги возможности для публикации и поиска аудитории.

Выставки и фестивали:

В рамках российских фестивалей, таких как Comic-Con Russia, Bubble Fest и Игрокон, руманга получает отдельные стенды, что способствует её продвижению. Эти мероприятия становятся местами презентации авторских проектов и общения создателей с фанатами.

Образ

в

СМИ:

СМИ выделяют румангу как жанр, который сочетает традиционные мотивы с современными сюжетами и художественными стилями. Она представляет собой возможность создания уникального культурного продукта, который может выделиться на фоне западных и азиатских аналогов.

Руманга в жанре фэнтези: нишевый продукт с большим потенциалом

Этническое фэнтези в руманге — это ещё более узкая, но перспективная ниша, которая привлекает внимание благодаря своим уникальным особенностям.

Основные сайты и платформы:

Тематические группы в VK, такие как «Этническое фэнтези» и «Русское фэнтези», обсуждают проекты, основанные на славянской мифологии и других этнических темах.

На порталах вроде LiveLib и Fantasy World можно встретить обсуждения и отзывы о произведениях в жанре этнического фэнтези, включая румангу.

— Выставки и фестивали: Темное фэнтези представлено на фестивалях, таких как Fantasy Fest или Московский фестиваль фэнтези, где демонстрируются авторские проекты, основанные на славянских легендах и мифах. На Bubble Fest и Comic-Con Russia авторам предоставляется возможность презентовать свои проекты и найти поклонников жанра;

Жанр этнического фэнтези в руманге привлекает внимание благодаря своему национальному колориту. СМИ подчёркивают важность сохранения культурного наследия через адаптацию мифов, легенд и фольклора в новом формате, что делает произведения этого жанра уникальными и выделяющимися на фоне международных аналогов.

Вывод

Манга, руманга и руманга в жанре фэнтези занимают разные ниши в медиапространстве, но каждая из них привлекает свою аудиторию. Если манга уже стала глобальным явлением, то руманга, особенно в жанре этнического фэнтези, остаётся продуктом с огромным потенциалом для развития. Этому способствует её оригинальность, культурная идентичность и интерес к национальному фольклору, которые могут найти отклик, как среди российских, так и международных читателей.

3 Проектное исследование

3.1 Поисковая дизайн концепция №1

Корейский комикс «Призрак Бончхон-Дон» (Bongcheon-Dong Ghost) – это культовый вебтун, который уже много лет вызывает у читателей по всему миру мурашки и тревожное ощущение страха. Этот хоррор-комикс, созданный автором Хоррангом, впервые появился в 2011 году и мгновенно стал вирусным благодаря своей жуткой атмосфере, неожиданным эффектам и глубокому погружению в корейский фольклор.

Сюжет и особенности:

Сюжет основан на городской легенде о призраке женщины, погибшей в районе напряжения нарастает с каждой страницей, а концовка оставляет глубокий след и чувство тревоги.

Бончхон-Дон в Сеуле. Главная героиня, старшеклассница, поздно вечером возвращается домой и сталкивается с загадочной женщиной, странно передвигающейся по улице. Женщина выглядит так, словно ищет кого-то, и её безумный взгляд преследует героиню до самого конца истории. Атмосфера Главной особенностью «Призрака Бончхон-Дон» является уникальная интерактивность. В определённые моменты комикс использует неожиданные анимационные элементы, когда изображения внезапно двигаются или на экране появляются резкие эффекты, сопровождаемые звуками. Эти моменты стали визитной карточкой вебтуна и значительно усилили его пугающий эффект.

Фольклорная основа: «Призрак Бончхон-Дон» базируется на корейских представлениях о призраках и духах, которые нередко связаны с несправедливой смертью или нерешёнными земными делами. В данном случае женщина-призрак погибла трагически, и её душа не смогла найти покой. Такие темы часто встречаются в корейском фольклоре и связаны с

концепцией "чон" – сильной эмоциональной привязанности, которая может удерживать дух в мире живых.

Реакция и популярность

После своего появления комикс стал настоящей сенсацией. Многие читатели делились историями о том, как их по-настоящему пугали анимационные моменты, и рекомендовали вебтун друзьям с предупреждением о возможном шоке. В интернете начали появляться видео с реакциями на чтение «Призрака Бончхон-Дон», что ещё больше увеличило его популярность.

Несмотря на сравнительно простую историю, комикс остаётся знаковым произведением, благодаря мастерскому сочетанию визуальных эффектов, корейской мифологии и умения играть на страхах человека.

Использование коротких видео как пиар стратегию

Вдохновившись вебтуном «Призрак Бончхон-Дон», возникла идея создать комикс в формате вебтуна с элементами анимации. Анимированные сцены можно использовать для продвижения, публикуя их на платформах с короткими видео, чтобы привлечь внимание молодой аудитории, активно использующей такие сервисы.

3.2 Поисковая дизайн концепция №2

Концепция: "Контрасты света и тьмы"

Идея концепции основана на истории под названием: «Призрачная песня». На противопоставлении идут главные качества произведения: милые, яркие персонажи с утрированными чертами и мягкой цветовой палитрой существуют в мрачном, пустом мире, наполненном жуткими силуэтами и странной архитектурой. Это визуальное отражение их страхов, боли и неуверенности. Сюжет сосредотачивается на их личностной эволюции, борьбе с внутренними и внешними демонами, а также поиске смысла в хаосе.

Связь с мангой "Страна самоцветов"

Как и в манге Харуко Ичикавы, главные герои сталкиваются с глубокими изменениями, теряя часть себя ради выживания или близких. Постепенно их трансформация становится центром истории: могут ли они сохранить свою суть, несмотря на разрушительные перемены? Мрачные, минималистичные пейзажи «Страны самоцветов» вдохновляют на создание фонов, усиливающих чувство изоляции и конфликт между внутренним и внешним миром.

Элементы концепции

- Визуальный стиль: контраст ярких персонажей и монохромного, гнетущего мира;
- Использование эффекта зловещей долины: фотореалистичные элементы окружения противопоставляются мультяшной стилистике героев;
- Формат: история подаётся как сборник эпизодов, связанных темой трансформации. Каждый эпизод — это новый герой и его путь через иллюзии счастья к суровой реальности;
- Герои: Обычные люди, которые попадают в странный, абсурдный мир. Их внутренние страхи и переживания отражаются в окружении, а личностный рост связан с преодолением себя;
- Сюжет: Персонажи сталкиваются с утратами и испытаниями, выходя за пределы своей зоны комфорта. Повороты сюжета неожиданны, а история пронизана напряжением и психологической глубиной;
- Продвижение: создание тизеров с анимацией ключевых сцен для социальных сетей; Ведение страниц от лица проекта, чтобы удерживать интерес аудитории.

Почему это работает?

- Эмоциональная вовлечённость: Контраст света и тьмы усиливает сопереживание читателей героям;
- Инновация: Смешение визуальных стилей создаёт уникальную атмосферу;

- Близость к читателю: Проблемы и рост героев резонируют с аудиторией, делая историю не только захватывающей, но и глубокой;
- Проект обещает оставить сильное впечатление благодаря эмоциональной и визуальной уникальности, объединяя мрачность и красоту.

3.3 Поисковая дизайн концепция №3

Берсерк – это произведение, которое взрастило многие проекты, связанные с фэнтези, особенно темным. От него пошли многие игры по типу Elden ring, Blasphemous и других. Многие любят носить грубую и острую символику этой истории.

Третья концепция «Темное фэнтези» позиционирует себя как целый том русской манги, содержащей в себе крутые клише фэнтези, который будет выходить каждые полгода в дополнении с новыми линейками мерчендайза.

Расширенная концепция дизайна и продвижения продукта

Данный проект учитывает ключевые компетенции успешного дизайн-продукта, объединяя их в целостную концепцию, ориентированную на широкую аудиторию. Основное внимание уделяется созданию глубокой эмоциональной связи между историей, персонажами и читателями, а также использованию современных подходов к продвижению.

Продукты продвижения и подходы к реализации

- Мерчендайз и эксклюзивный контент: для повышения узнаваемости и вовлечённости аудитории будут созданы уникальные линейки товаров, вдохновлённых сюжетом и персонажами;
- Мерчендайз: футболки, кружки, постеры, брелоки и коллекционные фигурки героев. Часть из них будет доступна в эксклюзивных наборах вместе с новым выпуском манги;
- Эксклюзивный контент: закулисные материалы, интервью с авторами, концепт-арты и мини-комиксы, доступные через подписку или специальные предложения.

Присутствие в социальных сетях: ведение страницы бренда в соцсетях, где публикуются тизеры новых выпусков, опросы, промо-ролики и интерактивные активности.

Периодическое издание с уникальным сеттингом
Основной продукт — это манга, издаваемая на регулярной основе. Её сеттинг основывается на научной фантастике, что делает историю интригующей и современно актуальной. При этом фантастический элемент гармонично сочетается с более популярным жанром, например, фэнтези или приключениями, чтобы привлечь широкую аудиторию. Однако научная составляющая остаётся центральной, подчёркивая интеллектуальную и креативную глубину сюжета.

Каждый том будет выпускаться с интервалом, обеспечивающим время для проработки деталей и поддержания интереса аудитории.

Особенностью издания станет наличие бонусного контента, например, мини-историй, расширяющих основное повествование.

Мерчендайз с каждым выпуском

Каждый новый том будет сопровождаться уникальной линейкой товаров:

В комплекте с изданием можно будет приобрести коллекционные наборы, включающие тематический мерчендайз.

Для фанатов будет создан интернет-магазин, где часть товаров станет доступна только ограниченным тиражом. Это не только укрепляет связь читателя с произведением, но и создаёт элемент эксклюзивности, мотивируя аудиторию к регулярным покупкам.

Персонажи и их развитие:

Главные герои — подростки, близкие читателям
Центральные персонажи будут представлять собой подростков, столкнувшихся с внутренними и внешними конфликтами. Они растут и меняются вместе с читателями, что помогает аудитории легче идентифицировать себя с героями.

Сюжет построен так, чтобы читатель проживал самые разные моменты жизни героев: от радостных событий до тяжёлых испытаний. Эти переживания создают эмоциональный отклик, делая историю незабываемой.

Светлые моменты: дружба, первые победы, радость открытий.

Мрачные моменты: предательство, утраты, борьба с самим собой. Такая контрастность усиливает драматический эффект, оставляя глубокое впечатление.

Эффект погружения и уникальность

Сочетание глубокого сюжета, реалистичных героев и профессионально выполненного визуального сопровождения создаёт незабываемый опыт для читателей. А интеграция манги с современными маркетинговыми инструментами — мерчендайзом, соцсетями и эксклюзивными материалами — обеспечивает её конкурентоспособность на рынке.

Этот проект способен не только привлечь преданную аудиторию, но и создать уникальный продукт, который будет жить в сердцах читателей ещё долгое время после завершения истории.

Создание руманги в жанре этнического фэнтези требует глубокого анализа аналогов, чтобы выявить успешные элементы, адаптировать их под местную аудиторию и создать уникальный продукт. Рассмотрим успешные примеры из манги и руманг, которые могут послужить ориентиром для разработки руманги в этом жанре.

4 Дизайн решение

4.1 Готовая дизайн концепция

В рассказах была принята трехактная структура, то есть: начало, кульминация, конец, которую придумал греческий философ Аристотель. Эта структура пошла во многие фильмы: например "Чужой", "Не говори никому"

фильм с Макэвсом в главных ролях. Фильм является американской версией на финский фильм, который был снят всего спустя лишь два года от выхода первого. Финский фильм тепло встретился критиками, а, следовательно, и зрителями, которые полюбили фильм, несмотря на медленное повествование (об этом говорят отзывы на томатах). На данный момент заходят темы проблем современных людей, что показал этот фильм, когда слишком сильная зажатость в плане устоявшегося культурного поведения и ненормальная терпимость мужчины (по сути защитника семьи) которая решила судьбы главных героев не в положительном плане. Такие истории служат не только источником эмоций, но и притчей. Пример нашумевшего фильма стала «Субстанция» в главных ролях с Деми Мур, которая прекрасно показала, что делает с моделями суровая среда кинобизнеса, которая ломает жизни красивых людей.

Был проведен анализ монгольского снаряжения отряда Чингисхана около 12 века. Их быт сказки, культура. Чтобы лучше передать как думают эти персонажи и чем они жили. Особенно интересен факт о коротконогих монгольских лошадях, которые могли скакать километрами и есть одно сено и то немного и скакали как горные козлы. Был проведен анализ одежды 14 века, в которой начали впервые узнаваться классовые различия между бедными, богатыми и средними классами.

В итоге, это графический роман и одновременно новелла использует много способов завоевания: сейчас идет бум на культурные и бытовые различия и индивидуальность. Так что, произведения, которые он освещает, берут свое начало из народов разных стран, что подчеркивает их культурное наследие. Еще есть персонажи серой морали, которые ни злые, ни хорошие - они тоже сейчас в моде, что попадает под запрос аудитории, которым нравятся сложные герои. Также были проведены исследования в области дизайна костюмов разных веков и зданий для большей проработки быта персонажей и ощущения погружения. Но также среди молодежи идет мода на совместные путешествия с друзьями, поэтому сюжеты были изменены в

целях заинтересованности аудитории, плюс добавлением большей остроты и элемент загадочности присущей американской системе построения сценария, у которых достаточно сильно и в скором темпе чувствуется нагнетение и столкновение главного героя с проблемой. Обращение на литературные произведения должно привлечь внимание как к оригиналу, как и к истории, так как это «ретеллинг» или же по-другому «ребут» или же перезапуск вселенной, вокруг которых понимается немало шума из-за допустимых различий между сюжетом и оригиналом.

Вторая история сначала в светло-бежевых тонах. Массовка состоит из веселящейся аристократии. Главная героиня представляет из себя сильный женский образ, который присутствует. Злодей отождествляется с токсичной мускулиностью, который лишь притворяется семьянином.

Общие элементы: Шрифт: Helvetica regular и рукописные звуковые эффекты. Стилль использующийся в продукции:

готческий футуризм (соединение острых элементов, футуризма и инопланетных биоформ). и разработку концепции будущего продукта. На первом этапе были выполнены анализ и сегментация целевой аудитории, что позволило определить её основные характеристики, предпочтения и ключевые отличия между различными сегментами. Эти данные послужили основой для более глубокого понимания запросов потенциальных потребителей.

Далее, в процессе предпроектного исследования, был организован интернет-опрос для сбора мнений и предпочтений целевой аудитории, а также выполнен детальный анализ аналогов и материалов СМИ по теме дипломного проекта. Такой подход позволил выявить актуальные тренды, изучить сильные и слабые стороны существующих решений, а также определить уникальные аспекты, которые можно использовать в создании нового продукта.

На основании собранной информации и выполненных исследований были разработаны три оригинальные дизайн-концепции будущего продукта,

каждая из которых учитывает запросы целевой аудитории и особенности проекта. Для каждой концепции также были подготовлены программы их реализации, включающие пошаговый план действий и обоснование выбранных решений.

Таким образом, по итогам преддипломной практики удалось достичь поставленных целей:

- Изучить и систематизировать теоретический материал по теме диплома, что стало основой для дальнейших исследований;
- Провести необходимые аналитические исследования, включая сегментацию аудитории, интернет-опрос и анализ аналогов;
- Разработать три оригинальные дизайн-концепции продукта, адаптированные под требования целевой аудитории и специфику темы диплома;
- Составить отчёт по преддипломной практике, подробно отражающий этапы проделанной работы и достигнутые результаты.

Начиная с традиционной трехактной структуры, принятой в произведении, можно отметить, что автор создал сложное и многослойное произведение, которое сочетает в себе черты графического романа и новеллы. Такая классическая схема повествования (начало, кульминация, конец) обеспечивает логическую последовательность и динамичное развитие сюжета, позволяя читателю глубже переживать драматические моменты и эмоциональные переломы истории.

Особое внимание уделено глубокому историко-культурному анализу, который проявляется в исследовании быта и одежды различных эпох – от монгольских легенд о снаряжении Чингисхана до классовых различий, отраженных в нарядах 14 века. Это не только погружает читателя в атмосферу тех времен, но и подчеркивает важность культурного наследия, связывающего разные народы и эпохи. Таким образом, произведение становится не просто художественным рассказом, но и своеобразным мостом между прошлым и настоящим, позволяющим по-новому взглянуть на

исторические традиции и их влияние на современное общество. Современные визуальные решения, используемые в произведении, играют не менее значимую роль. Графика, цветовая палитра – от бледно-зеленых тонов первой истории до светло-бежевых оттенков второй – и тщательно подобранные визуальные эффекты, такие как рукописные звуковые метки и применение шрифта *Helvetica regular*, создают уникальную атмосферу и усиливают повествование. Стиль готического футуризма, объединяющий острые линии, элементы футуризма и даже инопланетные образы, превращает произведение в нечто большее, чем просто литературное произведение: оно становится визуальным и культурным экспириенсом, отражающим современное состояние искусства и дизайна. Необходимо также отметить, что тщательный анализ целевой аудитории и адаптация сюжетов под современные запросы позволяют произведению оставаться актуальным и востребованным. Интернет-опросы, сегментация аудитории и изучение аналогов помогли выявить ключевые тренды и потребности современного зрителя. Это позволяет сделать работу не только эстетически привлекательной, но и коммерчески успешной, ведь произведение отвечает ожиданиям аудитории, которая ценит сложных многогранных героев, культурное разнообразие и оригинальные визуальные решения.

Таким образом, созданное произведение можно охарактеризовать как интеллектуально насыщенный и культурно многомерный продукт, который интегрирует классическую драматическую структуру с современными методами повествования и анализа культурных явлений. Это не просто ретеллинг известных сюжетов, а целостное художественное высказывание, способное вызвать широкий спектр эмоций, стимулировать размышления о традициях и идентичности, а также эффективно взаимодействовать с современной аудиторией. В итоге, гибрид графического романа и новеллы демонстрирует, что даже традиционные формы повествования могут успешно эволюционировать, обретая новые грани в условиях глобализации и постоянных культурных изменений.

Заключение

В рамках преддипломной практики была проведена обширная работа, направленная на анализ, исследование и разработку концепции будущего продукта. На первом этапе были выполнены анализ и сегментация целевой аудитории, что позволило определить её основные характеристики, предпочтения и ключевые отличия между различными сегментами. Эти данные послужили основой для более глубокого понимания запросов потенциальных потребителей. Далее, в процессе предпроектного исследования, был организован интернет-опрос для сбора мнений и предпочтений целевой аудитории, а также выполнен детальный анализ аналогов и материалов СМИ по теме дипломного проекта. Такой подход позволил выявить актуальные тренды, изучить сильные и слабые стороны существующих решений, а также определить уникальные аспекты, которые можно использовать в создании нового продукта. На основании собранной информации и выполненных исследований были разработаны три оригинальные дизайн-концепции будущего продукта, каждая из которых учитывает запросы целевой аудитории и особенности проекта. Для каждой концепции также были подготовлены программы их реализации, включающие пошаговый план действий и обоснование выбранных решений.

Таким образом, по итогам преддипломной практики удалось достичь поставленных целей: изучить и систематизировать теоретический материал по теме диплома, что стало основой для дальнейших исследований, провести необходимые аналитические исследования, включая сегментацию аудитории, интернет-опрос и анализ аналогов, разработать три оригинальные дизайн-концепции продукта, адаптированные под требования целевой аудитории и специфику темы диплома, составить отчёт по преддипломной практике, подробно отражающий этапы проделанной работы и достигнутые результаты.

Список используемой литературы и используемых источников

1. Лола Г. Н. Дизайн-код: культура креатива. – СПб.: Элмор, 2012. – 140 с.
2. Дедюхина П. В. Особенности визуального языка первого нарисованного романа Каран д'Аша «Маэстро» // ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ. — 2021. — № 5(149) S2. — С. 108–109. DOI: 10.25629/НС.2021.05.S11.
3. Наука и мир в языковом пространстве : сборник научных трудов II Республиканской очно-заочной научной конференции (23 ноября 2016 г., Макеевка) / редкол. : Е. В. Горохов, Н. М. Зайченко и др. – Макеевка : ДонНАСА, 2016. – 580 с.
4. Шевела С.А. Межсемиотическая адаптация гиперболы (на материале художественных романов, пьес и их экранизаций) // Конференция «Ломоносов 2020». — Новосибирск, 2020. — [б. с.].
5. Актуальные проблемы романо-германской филологии и методики преподавания иностранных языков [Электронный ресурс] : XIII Международная научная конференция (Гомель, 20 октября 2023 года) : сборник материалов / М-во образования Республики Беларусь, Гомельский гос. ун-т им. Ф. Скорины ; редкол. : Е. В. Сажина (гл. ред.) [и др.]. — Гомель : ГГУ им. Ф. Скорины, 2023. — [б. с.]. — URL: <http://conference.gsu.by>. — Заглавие с экрана.
6. Бельская А.О. Место книги в культуре Англии эпохи модерна: эстетика и производство // Культура и цивилизация. — 2020. — Том 10. — № 5А. — С. 23-42. — DOI: 10.34670/AR.2020.12.70.003.
7. Золотова Т.А., Ефимова Н.И. Фольклорные архетипы и игровая индустрия (на материале компьютерных игр) // [б. и.]. — [б. м.], [б. г.]. — [б. и.].

8. Коврыга В.М. Взаимодействие образов протагониста и антагониста в готическом романе Анны Радклиф «Удольфские тайны» // Репозиторий ВГУ. — [б. г.]. — [б. м.]. — [б. и.].

9. Кузина А.А. Есть ли хвост у феи или почему мы любим аниме? — Пенза, 2022. — 17 с.

10. Литература без границ: материалы научно-практической конференции «Литература без границ», проходившей в рамках VIII Регионального форума «Гражданственность через образование» в КГБПОУ «Енисейский педагогический колледж» / Ответственный за выпуск О.К. Желонкина. — Красноярск, 2015. — 150 с.

11. Мысль: журнал Петербургского философского общества. Вып. 14 / под ред. Д. Н. Разеева. — СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2013. — 156 с.

12. Некрасова А.С. Современная литература как помощник дизайнера // Уральский федеральный университет. — Екатеринбург. — [б. г.]. — [б. с.].

13. Шедько И.И. Изобразительные источники образов мифологических существ в видеоигре Nioh // Художественная культура. — 2022. — № 4. — С. 502–527. — DOI: 10.51678/2226-0072-2022-4-502-527.

14. Дедюхина П. В. Особенности визуального языка первого нарисованного романа Каран д'Аша «Маэстро» // ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КАПИТАЛ. — 2021. — № 5(149) S2. — С. 108–109. DOI: 10.25629/НС.2021.05.S11.

15. Наука и мир в языковом пространстве : сборник научных трудов II Республиканской очно-заочной научной конференции (23 ноября 2016 г., Макеевка) / редкол. : Е. В. Горохов, Н. М. Зайченко и др. — Макеевка : ДонНАСА, 2016. — 580 с.

16. Шевела С.А. Межсемиотическая адаптация гиперболы (на материале художественных романов, пьес и их экранизаций) // Конференция «Ломоносов 2020». — Новосибирск, 2020. — [б. с.].

17. Иванова Е.Р. Визуальный контент в маркетинге / Е.Р. Иванова. — СПб. : Пресса, 2019. — 256 с.

Елинер И.Г. Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе / И.Г. Елинер. – СПб. : Искусство России, 2017. – 278 с.

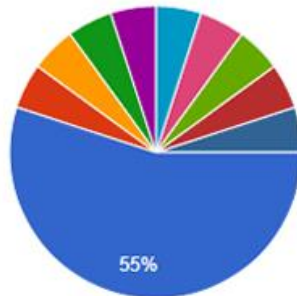
19. Зельдман Д. Web-дизайн по стандартам / Д. Зельдман. – М. : Пресс, 2019. – 440 с. : ил.

Приложение А

напишите о руманге. Что думаете?

100 ответов

 Копировать диаграмму



- Руманга 🗨️🗨️🗨️🗨️
- Нравится, что русские авторы поддерживают тенденцию графических визуальных изданий

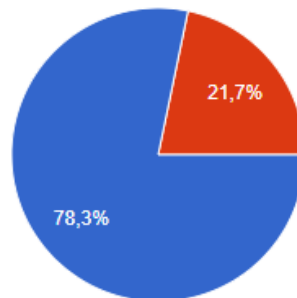
▲ 2/2 ▼

Рисунок А.1 – напишите отзывы по руманге

нравится манга?

100 ответов

 Копировать диаграмму



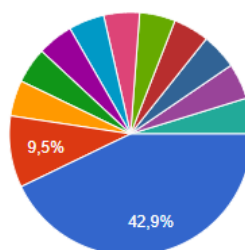
- да
- нет

Рисунок А.2 – отзывы по манге

напишите о манге. Что думаете?

100 ответов

 Копировать диаграмму



- хентай вообще супер
- Интересный вид прочтения
- Манга очень круто, прочитал свыше 100+ тайтлов, 20 читаю сейчас в онгоинге
- Интересный формат и удобный для чтения

▲ 2/2 ▼

Рисунок А.1 – напишите отзывы о манге

Приложение Б



Рисунок Б.1 – крутящийся инкрустированный в вебтун, который вращается вокруг героини

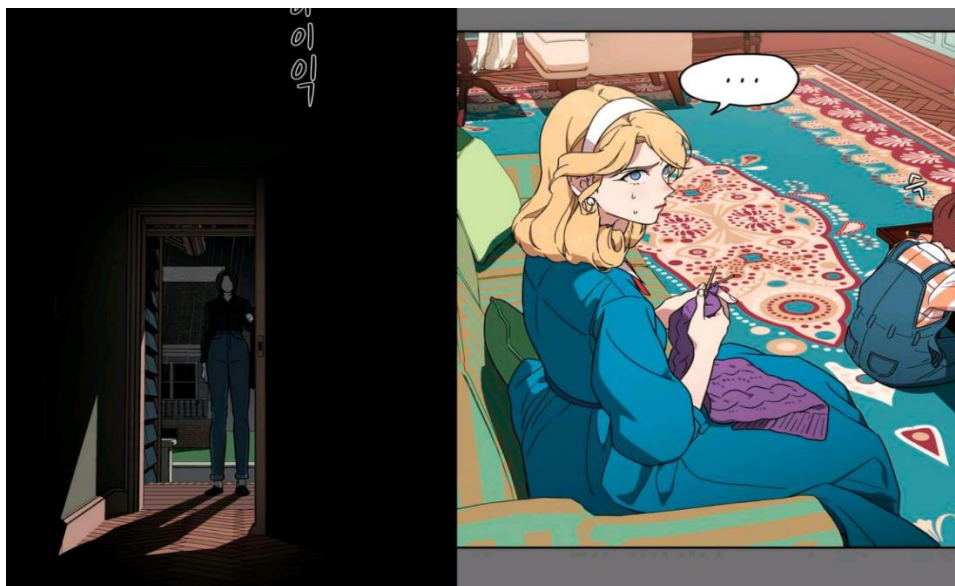


Рисунок Б.2 – пример «Концепции номер 2» Призрачная песня.
Контрасты



Рисунок Б.3 – пример «Концепции номер 3» Синяя борода с подробной детализацией Гюстава Доре



Рисунок Б.4 – пример «Концепции номер 3» Синяя борода с подробной детализацией Гюстава Доре



Рисунок Б.6 – изображение для комикса



Рисунок Б.7 – комикс

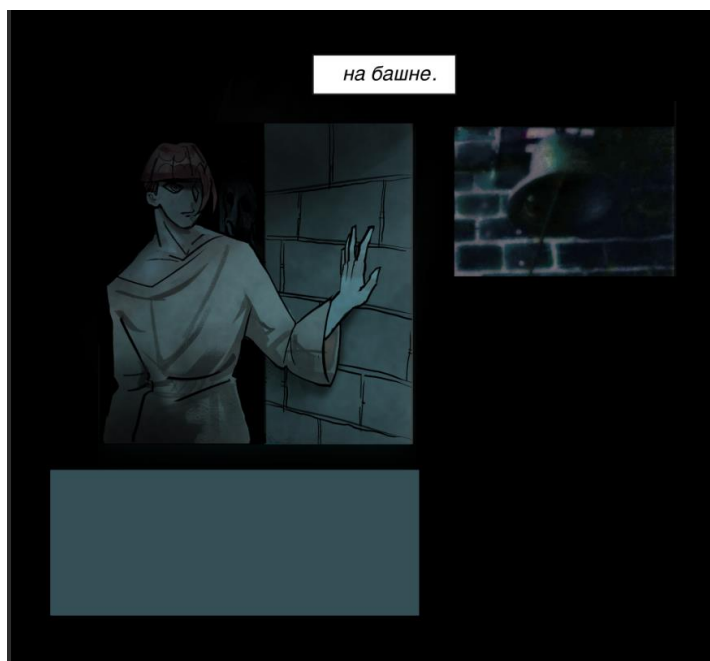


Рисунок Б.8 – комиксная атмосфера