

УДК 7.08

DOI: 10.17223/22220836/36/2

С.Б. Бхат, М.Э. Рябова

МАНГА, ИЛИ ЯПОНСКИЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК, КАК СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ

В данной статье рассматривается комикс, или манга на японском, в контексте современных тенденций визуализации информации, развивающих понятие «манга» через расширение визуального языка. Сделан вывод, что рисунки и последовательные изображения являются неотъемлемой частью выражения человеческой личности и восходят к пещерным картинкам, которые трансформировались в современном обществе в комиксы.

Ключевые слова: визуальная коммуникация, комиксы, манга, визуальный язык, коммуникация.

Введение

С развитием общества человек старался коммуницировать, применяя различные средства связи. Постоянно стремясь вести взаимодействие с иными людьми, человеку необходимо было развивать общественную коммуникацию на дальние расстояния, тем самым он искал пути и средства передачи информации. Помимо передачи информации, необходимо было разнообразить формы передаваемой информации, так начала развиваться визуальная коммуникация. Визуальная коммуникация – это вид общения, при котором передача идей и сообщений происходит через двумерные изображения, такие как знаки, рисунок, графический дизайн, иллюстрация, реклама и электронные ресурсы. Следовательно, визуальная коммуникация частично или целиком основывается на зрительном канале восприятия. Возрастающая актуальность требований современной коммуникации в эффективном донесении сообщения до аудитории вызывает устойчивый интерес к ее визуализации. Как отмечают специалисты в области массовых коммуникаций, «иллюстрирование ныне все шире становится элементом текстообразования. Уровень интегрированности всех изобразительных средств, равно как и других знаковых образований, в единое текстуальное пространство печатных и электронных изданий весьма высок» [1. С. 163]. Интенсивное использование изображения не только знаменует собой качественно новый процесс развития коммуникации, но и отвечает первостепенным потребностям современного общества. Визуальная коммуникация, полученная из последовательности изображений, существовала, начиная с древних пещерных картин до египетских гробниц, а также от майянских фриз до средневековых европейских гобеленов. В культурах, в которых также был установлен письменный язык, письменность часто использовалась в тандеме с изображениями для дальнейшей помощи в их чтении. Эта же традиция сегодня жива и проявляется в комиксах. Выдающиеся американские исследователи, такие как У. Ейснер, С. Маклауд и Р.С. Харвей, дали схожие определения комиксам. У. Ейснер установил их как «...литературную среду, которая повествует о расположении

изображений и текста в понятной последовательности» [2. Р. 159], т.е. последовательное искусство. С. МакКлауд конкретизировал комиксы как «сопоставленные изобразительные и другие изображения в преднамеренной последовательности» [3. С. 9]. Р. Харвей показал комиксы как «живописные повествования или экспозиции, в которых слова (часто запечатленные в области изображения в речевых шарах) обычно вносят вклад в смысл изображений и наоборот» [4. Р. 76]. Однако все они единодушны в том, что комиксы – это, в первую очередь, изображения текста в последовательном порядке. В разных культурах о комиксах принято говорить с помощью той терминологии, которая используется на их оригинальных языках, таких как «манга для японских комиксов или комиксы для франко-бельгийских комиксов французского языка» [5. Р. 83]. Комиксы под эгидой последовательного искусства составляют специальную воспроизводственную деятельность человека, реализующего, как подметила М.Э. Рябова, «исторически сложившуюся культурную программу, ее содержание» [6. С. 9]. Эта деятельность наполнена средой с лексиконом, условностями и использованием символов. Интерпретация комиксов успешно преодолевает разрыв между не только двумя языками, но даже тремя: присутствие в каждом виде последовательного искусства – это неуловимый визуальный язык. Ориентация современного мира на визуальный способ представления информации привела к появлению такого вида визуального языка, как манга. В Японии, где комическая среда (манга на японском языке) со временем становилась одной из самых распространенных форм развлечения и общения, визуальный язык, присутствующий в комиксах, достиг высокого уровня сложности и утонченности. Используя визуально-текстовый способ коммуникации, опирающийся на визуализацию информации, комиксы (манга) занимают важное место среди средств массовой информации, что позволяет рассматривать их и как особый вид медиатекста, интегрирующий лексические и визуальные компоненты, и как неотъемлемую часть системы медиакommunikаций. Сказанное определяет постановку основной цели статьи: проанализировать манга в контексте современных тенденций визуализации информации, развивающих понятие «манга» через расширение визуального языка.

Что такое манга?

Манга – это среда, используемая для выражения идей изображениями, часто в сочетании с текстом или другой визуальной информацией. Манга часто принимает форму сопоставленных последовательно панелей изображений. Часто текстовые устройства, такие как речевые воздушные шары, титры и звукоподражания, указывают на диалог, повествование, звуковые эффекты или другую информацию. Карикатуры и подобные формы иллюстрации являются наиболее распространенными средствами создания изображений в комиксах. Английский исследователь комиксов пишет, что «понятие «манга», в том смысле, в котором оно существует в настоящее время, начало развиваться после окончания Второй мировой войны, испытав сильное влияние западной традиции» [7. Р. 9]. Однако манга имеет глубокие корни в более раннем японском искусстве. Примеры манги были замечены еще в антропоморфных персонажах японских живописных свитков Тёдзю-дзимбуцу-гига или Тёдзюгига от XII до XIII в., в японском стиле рисования *toba-e* (тоба-е) и

kibyōshi (кибеши) [8. Р. 42] и гравюрах на дереве, таких как ukiyo-e (укие-е), которые были популярны между XVII и XX вв. Все они содержали примеры последовательных изображений, линий движения и звуковых эффектов. Впервые понятие «манга» начало использоваться в обиходе известным художником гравюр укие-Хокусаем, однако оно было предложено не им. Исследователь в области японской манги И. Кинко утверждает, что «слово „манга“ изначально использовалось для описания различных комических образов» [9. Р. 457]. Манга – это в первую очередь картинки. Современное значение понятия «манга» ввел мангака (художник, рисующий мангу) Ракутэн Китадзава. Он определил мангу как «форму искусства массового производства, которая характеризуется сатирой, юмором и преувеличением, умышленно осуждающую мир и высмеивающую его, т.е. манга – это карикатура» [10. Р. 18–19]. Благодаря упомянутым выше западным исследователям (У. Эйсер, С. МакКлауд и С.Р. Харвей) определено, что манга – это последовательные изображения. Первыми яркими примерами такого последовательного искусства являются картинные свитки средневековой Японии, которые сочетают в себе фотографии и текст, рассказывающие истории или описывающие события. Эти свитки похожи на современную мангу, но есть принципиальное отличие: в то время как современная манга выпускалась и выпускается до сих пор для массового потребления, картинные свитки являли собой произведения искусства, созданные для элитной аудитории. Принимая все это во внимание, можно рассмотреть понятие «манга» с двух сторон. С одной стороны, оно используется для обозначения японских «комических картинок», социально-культурных объектов и часто в промышленности и сообществах, окружающих их. Однако другие используют «мангу» как визуальный язык, который сам по себе свободно воспринимается как «эстетический стиль» [11. Р. 14]. Поскольку объединение этих идей может быть запутанным и неуместным, следует обозначить собственную позицию, согласно которой, «манга» будет использоваться в первом смысле – обозначать социально-культурный артефакт – ссылаясь на систему графического выражения как японский визуальный язык. Любой язык, который имеет письменную форму, обязательно квалифицируется как визуальный язык, поскольку он зависит от собственного зрительного восприятия различных маркировок, составляющих его письменную структуру. Грамотность – это способность декодировать эти различные маркировки организованным образом и извлекать из них смысл.

В течение 1960–1970 гг. были проведены многочисленные исследования для изучения концепции визуальной грамотности, которая в 1969 г. была определена Первой национальной конференцией по визуальной грамотности как «виденье, которое человек может развивать, благодаря зрению и одновременно обладая и интегрируя другие сенсорные каналы. При разработке они позволяют визуально грамотному человеку различать и интерпретировать видимые действия, объекты и / или символы, естественные или искусственные, с которыми он сталкивается в среде» [12. Р. 114]. Это определение создает более широкое понимание грамотности, из которого способность понимать написанное слово становится подкатегорией. В этом более широком смысле «визуальная грамотность» может быть применена к таким вещам, как возможность «читать» положение солнца в небе, чтобы определить время

дня, относительное положение или сезон. Каждый день человек «читает» язык тела, жесты и выражения лица окружающих. Точно так же он может выводить информацию из изображений, которые он видит. В своей статье Э. Фельдман описывает процесс чтения картины как почти аналогичный чтению предложения: «Мы читаем [слова], сначала признавая их символами реальных идей или вещей; во-вторых, отмечая их расположение в космосе; то есть их последовательное положение; и в-третьих, интерпретируя взаимосвязь между символическими значениями слов и их последовательными или синтаксическими значениями, основанными на их положении в словесной строке или предложении. Теперь чтение изображений влечет за собой принципиально ту же операцию: мы должны следить за визуальными знаками... Затем мы должны признать их как знаки, объединенные в формы. Наконец, мы читаем полное изображение» [13. Р. 197]. Согласно мнению Э. Фельдмана, чтение изображения требует последовательного восприятия, как и слова в последовательности образуют предложение. Поскольку из-за разнообразных способов просмотра изображения возможны несколько разных предложений, это приводит к недоразумению или двусмысленности.

Следуя этому логическому пути, если одно слово можно рассматривать как эквивалентное одному изображению (каждый из них имеет довольно ограниченный диапазон чтений, но допускает некоторое разнообразие в зависимости от того, кто выполняет чтение), то не может отдельная строка изображения быть упорядоченной, чтобы сформировать значимую единицу таким же образом, как строка слов может быть нарративна для формирования предложения? Как только это соединение будет сделано, становится очевидным, что так же, как грамматика письменного языка контролирует значение слов, основанных на их отношении друг к другу в последовательности, имеет значение последовательность изображений, зависящих от их пространственного отношения друг к другу. В определенном смысле создается визуальная грамматика. Эта визуальная грамматика, полученная из последовательности изображений, была использована, начиная от доисторических картин до современных масс-медиа. Поэтому если манга включает в себя свою собственную среду, отличную от написанной, и является средой, управляемой грамматическими законами визуальной грамотности, каковы эти законы и как они сочетаются друг с другом, чтобы визуально грамотный читатель понимал, что он видит на странице? Читатель должен знать, как читать и расшифровывать информацию, представленную ему, и как он относится к миру в комиксе, который он читает: как он управляет течением времени, как он имитирует движение, как он информирует читателя о субъекте и объекте, как он может добавлять к изображению прилагательные или наречные качества и как каждый из этих элементов связан друг с другом на пространстве страницы, чтобы сформировать сплоченный рассказ.

Японский визуальный язык

Если одну картину можно рассматривать как «слово», грамматически говоря, то то же самое можно сказать об одной панели изображения в комиксе. Как утверждает У. Эйсер, «панель – это основная часть повествования комикса. Через нее читатель переживает мир внутри» [2. Р. 159]. Но так же, как слово может быть разбито на буквы, так и панель может быть разбита на от-

дельные элементы. С. МакКлауд называет эти элементы «значками». «Значки» в понимании С. МакКлауда относятся к «любому изображению, которое может быть использовано для представления человека, места, вещи или идеи» [3. С. 170]. Он делит «значки» на три категории: практические, символические и изобразительные. Примером может служить портрет человека или рисунок здания. Рисунок лица может по своей манере представления выглядеть старым или молодым – и они будут двумя совершенно разными лицами. Эти категории значков обычно легко разделяются, но это не всегда так. Тем не менее читатель должен уметь различать, какие знаковые элементы попадают в какую категорию (даже если это происходит подсознательно), чтобы правильно читать комикс. С. МакКлауд дает отличный пример набора волнистых вертикальных линий в качестве значка. В зависимости от того, как они используются, они могут, например, представлять собой дым, исходящий от горячей трубы. Это будет представлять собой видимое физическое явление и поэтому классифицируется как изобразительная икона. Однако те же волнистые линии, если они расположены над открытым мусором, могут иметь совершенно другое значение. Внезапно они представляют собой невидимую концепцию: идею неприятного запаха. Они становятся символической иконой.

Другая область представления, которая может размыть границы изобразительного и символического значения, часто является одним из самых важных элементов во многих комиксах: представление человеческой формы. В то время как в первом порядке изображение человека является изобразительной иконой, это же изобразительное представление позволяет включать в себя также очень символические элементы: язык тела, жест, позу и выражение лица. У. Эйсер говорит, что «в комиксах положение и жест тела занимают позицию первенства над текстом. Способ использования этих изображений изменяет и определяет предполагаемый смысл слов. Они могут по своему усмотрению к собственному опыту читателя призывать нюансы эмоций и прислушиваться к голосу говорящего» [2. Р. 103]. Использование языка тела может быть мощным и эффективным инструментом при правильном использовании. Для начала, в отличие от изобретенных символов, они не нуждаются в объяснениях, поскольку мы сталкиваемся с ними в повседневной жизни. Однако они могут быть преувеличены для удобства чтения, драматического или комедийного эффекта.

Понимание визуального творения как языка связано с тем, что знаки часто иконичны – они напоминают то, что они означают, что приводит к универсальному пониманию. Иконописные знаки отличаются от двух других типов знаков: те, которые являются индексными, и те, которые являются символическими. Индексные знаки выражают значение индикативным или каузативным путем, таким как, например, указательный палец при наведении. Напротив, символические знаки передают смысл только через культуру. Эти характеристики не являются жестким ограничением, так как существует смешанный знак. Символы не единственный условный знак, поскольку иконки и индексы также встречаются в культуре. Например, смайл, т.е. улыбающееся лицо, – иконичный для человеческого лица, встречается в определенной схеме, которая пронизывает нашу культуру.

Традиционное мнение о языке показало, что он использует только символы, что исключало бы иконическое представление рисунка как картинку [14]. Иконописные изображения создают иллюзию того, что все рисунки универсальны и понятны, поскольку они могут имитировать характер объектов в нашей повседневности. Несмотря на это, способы привлечения зрителей к визуальным картинкам зависело от визуальных художников. Это особенно заметно в японском визуальном языке, поскольку «персонаж человека в манге обычно рисуется в узнаваемом паттерне – стереотипные большие глаза, длинные волосы, маленький рот и острый подбородок. Этот стиль настолько схематичен, что часто лица персонажей нельзя отличить друг от друга, что приводит к использованию авторами других возможностей, позволяющих читателям различать их, таких как меняющийся цвет волос» [15. Р. 12]. Этот преобладающий стиль «манга» поддерживает как условность, так и иконичность, и представляет шаблоны не менее когнитивные, чем любая другая лингвистическая форма. Иконичность делает язык доступным и легко декодируемым для людей по всему миру, в то время как его условность отражает то, что его шаблоны разделяют многие визуальные художники. Некоторые художники используют визуальный словарь, в то время как другие извлекают информацию из воспринимаемого мира. «Информационное общество стимулирует растекание сетевой культуры в некое медианполе, атрибутирующее множественность сфер деятельности человека», – подчеркивает М.Э. Рябова [16. С. 11]. Язык начинается как когнитивная система в идеях человека: коллекция ментальных образов, организующих понятия для выражения в некоторых сенсорных модальностях. Эта система трансформируется в язык культурно, через взаимные разборчивости когнитивных моделей разных людей. Язык «манга» можно считать «стандартной» формой японского визуального языка, поскольку он использует общую модель для привлечения людей. Таким образом, как и большинство других языков в мире, графический японский визуальный язык не появился ниоткуда, а сформировался с течением времени.

Заключение

Комиксы – графическая среда, в которой изображения используются для передачи последовательного рассказа. Комиксы – такая же среда, как кино, театр, поэзия или любой другой процесс передачи истории о самых разнообразных предметах для различной аудитории. Другими словами, комикс обладает билатеральной структурой. Это сочетание искусства (картинка) и литературы (текст). Комиксы являются наиболее устойчивой, эффективной и старейшей непрерывной формой коммуникации, созданной человеком. Комиксы строятся на языке символов и иконок. Например, значок «смайлик» превосходит культуру, мгновенно понимается даже людьми, которые никогда не видели его раньше. Комиксы разработали свой собственный визуальный язык, который может ускорить понимание и значительно уменьшить «затраты» на декодирование. Визуальный язык состоит из визуальной грамматики, которая регулирует чтение комиксов, и она столь же сложна, как и грамматика, которая регулирует чтение письменного языка. Художник, который может овладеть этой грамматикой, способен рассказывать историю таким образом, что она не может быть рассказана через прозу или фильм или любой другой

материал. Это зависит от понимания взаимодействия между изображениями, словами и символами. Комиксы как визуальная коммуникация работают, и, следовательно, требуется совершенная визуальная грамотность, чтобы разобратся во всем этом. Комиксы – форма письма, где идеи передаются посредством последовательных рисунков, становясь повседневностью, как межкультурный продукт народной культуры.

Литература

1. *Березин В.М.* Массовая коммуникация: сущность, каналы, действия. М. : РИП-холдинг, 2003. 174 с.
2. *Eisner W.* Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Books). W.W. Norton & Company; unknown edition, 2008. 192 p.
3. *МакКлайд С.* Понимание комикса. Невидимое искусство. М.: Белое Яблоко, 2016. 216 с.
4. *Harvey R.C.* The Art of the Comic Book: An Aesthetic History (Studies in Popular Culture). University Press of Mississippi, 1996. 304 p.
5. *Norton B., McKinney C.* An Identity Approach to Second Language Acquisition in Dwight Atkinson (ed) Alternative Approaches to Second Language Acquisition. Routledge, 2011. P. 73–94.
6. *Рябова М.Э.* Формирование новых идентичностей: диалектика глобального и регионального // Регионоведение. 2009. № 4 (69). С. 9–16.
7. *Gravett P.* Manga: Sixty Years of Japanese Comics. Harper Design, 2004. 176 p.
8. *Petersen S.R.* Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. Praeger, 2010. 274 p.
9. *Kinko I.* A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society (англ.) // The Journal of Popular Culture. 2005. Vol. 38, № 3. P. 456–475.
10. *Lent J.A.* Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books. Honolulu : University of Hawai'i Press, 2001. 249 p.
11. *Shimizu I.* Manga no rekishi. Iwanami Shoten, 1991. 39 p. (Iwanami shinsho. Shin akaban).
12. *Rommens A.* Manga story-telling/showing [Электронный ресурс]. URL: <http://www.image-andnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm> (дата обращения: 04.10.2017).
13. *Feldman E.B.* Visual Literacy // Journal of Aesthetic Education. 1976. Vol. 10, № 3/4, Bicentennial Issue. P. 195–200.
14. *Peirce C.S.* Collected Papers of Charles Sanders Peirce: Vol. 2: Elements of Logic. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931 [Электронный ресурс]. URL: <https://colorseminotica.files.wordpress.com/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf> (дата обращения: 20.08.2017).
15. *Hockett C.F.* Logical Considerations in the study of animal communication. In The view from language: selected essays, 1948–1974, edited by C.F. Hockett. Athens: University of Georgia Press. Original edition, 1960 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.hutchinsweb.me.uk/JLitSem-1980.pdf> (дата обращения: 15.09.2017).
16. *Рябова М.Э.* Коммуникация в сетевом информационном обществе : новые реальности // Научные исследования и разработки. Современная коммуникативистика. 2016. Т. 5, № 3. С. 8–12.

Suraya B. Bkhat, New Russian University (Moscow, Russian Federation).

E-mail: Beyondbirthday77@gmail.com

Marina E. Ryabova, New Russian University (Moscow, Russian Federation).

E-mail: Ryabovame@mail.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2019, 36, pp. 13–21.

DOI: 10.17223/22220836/36/2

MANGA OR JAPANESE VISUAL LANGUAGE AS A FORM OF COMMUNICATION

Keywords: visual communication; comics; manga; visual language; communication.

Since the emergence of society, people have tried to communicate with their own kind, using various forms of communication. Constantly striving to interact with other people, the person needed to develop public communication over long distances, thus he was looking for different ways and forms of communication. New communication tools led to a variety of forms of transmitted information, and so began to develop visual communication. Visual communication is a type of communi-

cation in which the transmission of ideas and messages occurs through two-dimensional images, such as signs, drawing, graphic design, illustration, advertising and electronic resources. Specialists note that “nowadays, illustration is increasingly becoming an element of text formation. The level of integration of all visual forms, as well as of other iconic formations, into a single textual space of printed and electronic publications is very high”¹.

By and large, visual communication derived from a sequence of images, existed, from ancient cave paintings to Egyptian tombs, as well as from Mayan friezes to medieval European tapestries. In cultures in which there was a written language, writing was often used in tandem with images for greater clarity of text. This same tradition is still alive today, which can be seen in comics. Comics are, first of all, images of the text in a sequential order. In different cultures, it is customary to talk about comics using the terminology used in their original languages, such as “manga for Japanese comics or comics for French-Belgium comic books of French”².

The orientation of the modern world on the visual way of presenting information has led to the appearance of such a visual language as manga. Using a visual-text communication method based on visualization of information, comics (manga) occupy an important place among the media that allows them to be viewed as a special kind media text, integrating lexical and visual components, and as an integral part of the media communication system. This determines the formulation of the main goal of the article: to analyze the manga in the context of the current trends in information visualization, which develop the concept of “manga” through the expansion of the visual language. Caricatures and similar forms of illustration are the most common means of creating images in manga. The modern idea of the manga has developed under the strong influence of the Western tradition. Manga – is primarily pictures. Definition of manga was introduced by mangaka (artist, drawing a manga) Rakuten Kitazawa. He defined the manga as “a form of art of mass production, which is characterized by satire, humor and exaggeration, deliberately condemning the world and ridiculing it, i.e. manga is a caricature”. However, other scholars researchers (R. Gravett, A. Rommens) use “manga» as a visual language, which itself is freely perceived as an “aesthetic style”. Any language that has a written form is necessarily qualified as a visual language, because it depends on your own visual perception of the various markings that make up its written structure.

The dual nature of the manga echoes the comparison of the process of reading the picture and the sentence, described by E. Feldman's footnote. If one picture can be considered as a “word”, grammatically speaking, the same can be said about a single image panel in a comic. According to W. Eisner “the panel is the main part of the comic story. But just as a word can be broken into letters, so the panel can be broken up into separate elements. S. McCloud calls these elements “icons”. “Icons” in S. McCloud's understanding refer to “any image that can be used to represent a person, place, thing or idea”³. He divides the “icons” into three categories: Practical, Symbolic and Fine. The understanding of visual creation as a language is due to the fact that the signs are often iconic – they resemble what they mean, which leads to a universal understanding. Consequently, comics are a graphical environment in which images are used to convey a consistent story. Comics are the same medium as cinema, theater, poetry or any other process of conveying a story about a wide variety of subjects for a different audience. This is a combination of art (picture) and literature (text). Comics have developed their own visual language, which can speed up understanding and significantly reduce the “cost” of decoding. Comics like visual communication work and, therefore, perfect visual literacy is required to understand all this. Drawings and sequential images are an integral part of the expression of the human personality and date back to the cave pictures that transformed in modern society into comic books.

References

1. Berezin, V.M. (2003) *Massovaya kommunikatsiya: sushchnost', kanaly, deystviya* [Mass communication: essence, channels, actions]. Moscow: RIP-kholding.
2. Eisner, W. (2008) *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Books)*. W.W. Norton & Company.
3. Makklaud, S. (2016) *Ponimanie komiksa. Nevidimoe iskusstvo* [Understanding Comics. Invisible Art]. Moscow: Beloe Yabloko.
4. Harvey, R.C. (1996) *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History (Studies in Popular Culture)*. University Press of Mississippi.

¹ Berezin V.M. Mssovaya kommunikaciya: sushnost, kanali, deistviya. M.: Rip-holding, 2003. P. 163.

² Norton B., McKinney C. An Identity Approach to Second Language Acquisition in Dwight Atkinson (ed) *Alternative Approaches to Second Language Acquisition*. Routledge, 2011. P. 83.

³ MacClaud S. Ponimanie komiksa. Nevidimoe iskusstvo. Beloe yabloko, 2016. P. 170.

5. Norton, B. & McKinney, S. (2011) An Identity Approach to Second Language Acquisition. In: Atkinson, D. (ed.) *Alternative Approaches to Second Language Acquisition*. Routledge. pp. 73–94
6. Ryabova, M.E. (2009) Formation of New Identities: Dialectics of the Global and the Regional. *Regionologiya – Russian Journal of Regional Studies*. 4(69). pp. 9–16.
7. Gravett, P. (2004) *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design.
8. Petersen, S.R. (2010) *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Praeger.
9. Kinko, I. (2005) A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *The Journal of Popular Culture*. 38(3). pp. 456–475. DOI: 10.1111/j.0022-3840.2005.00123.x
10. Lent, J.A. (2001) *Illustrating Asia: Comics, Humor Magazines, and Picture Books*. Honolulu: University of Hawai.
11. Shimizu, I. (1991) *Manga no rekishi (Iwanami shinsho. Shin akaban)*. Iwanami Shoten.
12. Rommens, A. (n.d.) *Manga story-telling/showing*. [Online] Available from: <http://www.image-andnarrative.be/inarchive/narratology/aarnoudrommens.htm> (Accessed: 4th October 2017).
13. Feldman, E.B. (1976) Visual Literacy. *Journal of Aesthetic Education*. 10(3/4). pp. 195–200.
14. Peirce, C.S. (1931) *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 2. Cambridge, MA: Harvard University Press. [Online] Available from: <https://colorsemiotica.files.wordpress.com/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf> (Accessed: 20th August 2017).
15. Hockett, C.F. (1960) Logical Considerations in the study of animal communication. In: Hockett, C.F. (ed.) *The view from language: selected essays, 1948–1974*. Athens: University of Georgia Press. [Online] Available from: <http://www.hutchinsweb.me.uk/JLitSem-1980.pdf> (Accessed: 15th September 2017).
16. Ryabova, M.E. (2016) Kommunikatsiya v setevom informatsionnom obshchestve: novye real'nosti [Communication in the network information society: new realities // Scientific research and development]. *Nauchnye issledovaniya i razrabotki. Sovremennaya kommunikativistika – Scientific Research and Development. Modern Communication Studies*. 5(3). pp. 8–12.