

## ■ ■ ■ Эффект Расёмона и этическая амбивалентность в современной медиакультуре

**Рубцова М.В.**

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, Санкт-Петербург, Российская Федерация.

**Аннотация.** Актуальность исследования обусловлена трансформацией классических нарративных моделей в современной цифровой аудиовизуальной культуре, где принципы однозначности и объективной истины всё чаще уступают место множественности интерпретаций. Предметом исследования выступает реализация «эффекта Расёмона» в аниме-сериале «Первородный грех Такопи» (2025), рассмотренная как целостная этико-эпистемологическая модель. Целью работы стало выявление механизмов конструирования нарративной полифонии и её роли в формировании у зрителя состояния этической амбивалентности. Методологическую базу составили нарратологический анализ фокализации в версии Ж. Женетта, теория ненадёжного повествования, а также элементы дискурс-анализа медиа. Анализ показал, что сериал оперирует тремя ключевыми инструментами: жёсткой внутренней фокализацией, создающей когнитивную асимметрию между версиями событий, темпоральной нелинейностью, превращающей память в перформативный акт и отказом от финального восстановления объективной истины в пользу определенной этической полифонии. В результате классическая «расёмоновская» ситуация поиска виновного переводится в экзистенциальную плоскость, где вина распределяется между всеми персонажами как условие их коммуникации, а фигура героя и антагониста деконструируется. Новизна работы заключается в том, что «эффект Расёмона» проанализирован на материале аниме-сериала как инструмент этической саморефлексии, стимулирующий активное соучастие зрителя в процессе смыслопорождения.

**Ключевые слова:** эффект Расёмона, аниме, нарративная полифония, ненадёжное повествование, этическая амбивалентность, Первородный грех Такопи, фокализация, когнитивная асимметрия, цифровая анимация, японская медиакультура.

*Для цитирования:* Рубцова М.В. Эффект Расёмона и этическая амбивалентность в современной медиакультуре // Коммуникология. 2026. Том 14. №2. DOI 10.21453/2311-3065-2026-14-2-110-117.

*Сведения об авторе:* Рубцова Мария Владимировна – доктор социологических наук, профессор кафедры медиакоммуникационных технологий Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения. ORCID: 0000-0003-4003-4988. E-mail: mariia.rubtcova@gmail.com; Адрес: 192102, Санкт-Петербург, ул. Бухарестская, 22.

*Статья поступила в редакцию:* 05.05.2026. *Принята к печати:* 13.06.2026

Конфликт интересов: отсутствует.

**Введение.** С середины 2020-х годов цифровая анимация, и в особенности японское аниме, демонстрирует последовательный отход от линейных повествовательных форм в пользу сложных нарративных структур, требующих от зрителя более активного когнитивного и этического соучастия [Ewoldsen et al. 2022]. В аниме-сериале «Первородный грех Такопи» (ориг. *Takorpii no Genzai*, 2025), созданном по мотивам одноимённой манги Тайзана 5 [Taizan 5 2021] нарративная конструкция восходит к «эффекту Расёмона», при котором центральное событие получает несколько взаимоисключающих интерпретаций, делая невозможной реконструкцию единственной объективной «истины». Сам термин, укоренённый в рассказе Р. Акутагавы «В чаще» (1922) и кинематографически осмысленный А. Куросавой в фильме «Расёмон» (1950), закрепился в научном дискурсе как обозначение субъективизации события через множественность фокальных позиций и принципиальную нарративную неопределённость [Anderson 2016; Davis et al. 2016; Акутагава, 1985]. Отечественный исследователь Е.Ф. Овчаренко трактует данный феномен как особый вид коммуникативной дезориентации [Овчаренко 2018].

Проблема, которую ставит данное исследование, заключается в следующем: в то время как классические «расёмоновские» структуры изначально были направлены на установление некоторой правды о мире (пусть и с трудом постигаемой) или разоблачение лжи, «Первородный грех Такопи» использует полифонию как самоцель. В связи с этим может быть сформулирована следующая гипотеза: в рассматриваемом аниме «эффект Расёмона» трансформируется из сюжетно-композиционного приёма, обслуживающего детективную интригу, в самостоятельную этико-эпистемологическую модель, которая должна сформировать у зрителя состояние длящейся «этической амбивалентности» и стимулировать процесс его моральной саморефлексии.

Для проверки гипотезы в работе поставлены следующие задачи: 1) систематизировать и критически осмыслить ключевые научные подходы к концепту «эффект Расёмона» в аудиовизуальных медиа; 2) провести анализ нарративной структуры аниме «Первородный грех Такопи» через призму теории фокализации Ж. Женетта [Genette 1980] и концепции «ненадёжного рассказчика» (У. Бут) [Booth 1961; Stadler 2008]; 3) выявить и продемонстрировать на материале сериала связь между многоперспективностью и механизмами формирования этической рефлексии в контексте эстетических и культурных кодов японской медиакультуры.

Методологически работа выполнена в русле качественного подхода и опирается на комплекс методов. Приоритетным является нарратологический анализ, в рамках которого используется классификация типов фокализации Ж. Женетта [Genette, 1980] и теория ненадёжной наррации [Booth 1961; Raviv 2020]. Важный вклад в различение фабулы и сюжета, значимое для анализа «расёмоновских» структур, внёс С. Чатман [Chatman 1978]. Современные кросс-культурные исследования фрейминга субъективности под-

тверждают универсальность приёмов внутренней фокализации [Cohn et al. 2022]. Для анализа аудиовизуальной репрезентации субъективных состояний персонажей применяется дискурс-анализ медиа, позволяющий рассматривать монтажные склейки, цветокоррекцию и саунд-дизайн как носители смысла [Lamarre 2009; Kiss 2017]. Дополнительно используется сравнительный подход для соотнесения анализируемого произведения с «расёмоновскими» текстами в аниме и кино.

### Результаты исследования

Проведённый анализ аниме-сериала «Первородный грех Такопи» позволил выявить три основных механизма, посредством которых выстраивается «расёмоновская» нарративная модель, и определить их роль в формировании этической амбивалентности.

1. Фокализация и конструирование когнитивной асимметрии. Было установлено, что сериал систематически использует приём строгой внутренней фокализации [Genette 1980]. Повествование в каждой серии (или её сегменте) жёстко детерминировано психофизиологическим состоянием персонажа-фокализатора. Результатом этого становится не просто разность интерпретаций, а сенсорно-перцептивная асимметрия: камера, монтажный ритм, звуковой дизайн и цветовая палитра подстраиваются под внутренний мир героя. Так, сцены, данные через восприятие инопланетного существа Такопи, характеризуются гиперболизированной цветонасыщенностью, замедленным темпоральным потоком и выровненной, почти стерильной композицией кадра, что маркирует его наивность и эмпатическую открытость миру. В противовес этому, перспектива Сидзуки передаётся через фрагментарный, клиповый монтаж, обрывы диалогов, диссонансный эмбиент и десатурированную, сумеречную цветовую гамму, отражающую её травматический опыт. Данный механизм делает эпистемологически невозможным выделение одной «привилегированной» версии.

2. Темпоральная нелинейность и память как перформанс. Вторым ключевым результатом стала фиксация радикальной темпоральной нелинейности в нарративе. Ретроспективные вставки и петлевые структуры в сериале не просто нарушают хронологию для создания интриги. Они функционируют как визуальный аналог работы травмированной памяти, которая не воспроизводит событие как статичный архивный факт, а перформативно пересобирает его заново в зависимости от текущего эмоционального и морального состояния персонажа [Herman 2013]. Повторяющиеся кадры с изменяющимися деталями фона и звуковыми якорями служат маркерами этой нестабильности, превращая зрителя в соучастника процесса конструирования памяти. Теоретическое осмысление такого рода повторяющихся структур с изменяющимися деталями предлагается называть «дифрагированным аудиовизуальным нарративом» [Valentine 2023: 1-2.] Дифрагированный аудио-

визуальный нарратив (*récit audiovisuel diffracté*, фр.) рассматривается как тип повествования, при котором исходное событие «расщепляется» множеством субъективных восприятий, а его версии не собираются в объективную истину, но интерферируют друг с другом, создавая зону принципиальной нарративной и этической неопределённости. Иными словами, это повествовательная структура, где память и эмоции персонажей действуют как дифракционная решётка (в физике дифракция – это расщеплению волны (света, звука) при встрече с препятствием), превращая единую фабулу в оптически несводимый спектр интерпретаций. Объективная хронология фабулы перестаёт иметь значение, уступая место множественности эмоционально-этической правды каждого момента.

3. Устранение объективного центра и этическая полифония. Наиболее значимым результатом является принципиальный отказ аниме от финала, восстанавливающего объективный порядок событий (в отличие, например, от сюжетного итога в фильме Куросавы, где, несмотря на противоречия, появляется новая деталь, проливающая свет на истину, или находится свидетель). Психосемантический анализ этого фильма, проведённый В.Ф. Петренко с соавторами, показывает, что многоперспективность создаёт неустрашимый конфликт интерпретаций [Петренко и др. 2020]. В «Первородном грехе Такопи» не вводится позиция внеположного, «всезнающего» наблюдателя, который мог бы расставить факты по местам. Вместо этого сериал кульминирует в создании состояния этической полифонии: каждый персонаж, включая самого Такопи, конституируется одновременно как жертва, обвинитель и невольный соучастник спирали насилия. Чувство вины становится условием дальнейшей коммуникации, что вынесено в заглавие сериала: «первородный грех». Таким образом, в сериале «расёмоновский» конфликт интерпретаций показан как ситуация моральной неуверенности персонажей [Raviv 2020].

### Обсуждение результатов

Полученные результаты свидетельствуют о том, что «Первородный грех Такопи» действительно трансформирует «эффект Расёмона» в самостоятельную этико-эпистемологическую модель, что эмпирически подтверждает выдвинутую гипотезу. Эта модель представляет собой не просто нарративную игру с точками зрения, а инструмент систематической деконструкции самой возможности вынесения однозначного морального суждения.

Сравнение с результатами других исследований показывает, что выявленный механизм соответствует тенденции в современном киноискусстве, где «расёмоновские» нарративы смещаются от эпистемологического вопроса «Каковы факты?» к этическому, «постмодернистскому» вопросу о том, при каких условиях возможно какое-либо знание и суждение вообще. Однако в отличие от многих западных кинематографических примеров, где этическая неоднозначность часто ведёт к релятивизму и цинизму, японский контекст,

как показывает Д. Кавалларо, укореняет эту неоднозначность в «эстетике незавершённости» и коллективной ответственности [Cavallaro 2013] и, согласно С.Дж. Напьер, в культивировании моральной неопределённости как нарративного принципа [Напьер 2021]. Как отмечает Р. Дэнисон, многоперспективность в аниме часто служит не столько поиску виновного, сколько деконструкции бинарных оппозиций [Denison 2015]. Наш анализ подтверждает это: отказ от локализации вины в «Первородном грехе Такопи» не освобождает героев от ответственности, а, напротив, переводит её из юридической или индивидуализированной плоскости в онтологическую и разделяемую. Это расширяет выводы Н. Фридмана о «нарративной этике» постклассического кино, показывая, как цифровой сериальный формат позволяет добиться особенно высокой степени вовлечения зрителя в состояние «этической неустойчивости» [Stadler 2008].

Ключевое отличие анализируемого аниме от классической «расёмоновской» схемы, выявленное в ходе исследования, заключается в изменении функции финала. Если в традиционных моделях конфликт версий часто является средством для драматического движения к откровению (каким бы частичным или горьким оно ни было), то здесь расхождение перспектив является самоцелью. Отсутствие финального «закрытия» является структурным условием для того, чтобы зритель навсегда остался в пространстве моральной неуверенности, и именно это состояние стимулирует постоянную работу этической рефлексии. Данный вывод углубляет тезис Р. Андерсона о дезориентирующей природе эффекта, показывая, что его конструктивной целью может быть не дезориентация ради дезориентации, а тренинг когнитивных способностей и формирование этических принципов в медиакультуре [Anderson 2016]. Схожие нарративные стратегии, хотя и с иной этической нагрузкой, наблюдаются в анимационных фильмах «Hoodwinked!» и «Jin-Roh» [Greenhill & Kohm 2013]

Таким образом, проведённое исследование демонстрирует, что аниме-сериал «Первородный грех Такопи» (2025) представляет собой концептуальную трансформацию «Эффекта Расёмона» в анимации. Основным выводом исследования заключается в том, что сериал замещает фигуру «объективной истины» фигурой «этической полифонии», где невозможность однозначного понимания морального выбора персонажей наполняет сериал современным гуманистическим содержанием. Сериал расширяет представления о потенциале цифрового аудиовизуального искусства в моделировании сложных этических состояний, характерных для постцифровой эпохи.

## Источники

- Акутагава Р. (1985). В чаще / пер. с яп. Н. Фельдман. М.: Художественная литература.  
Напьер С.Дж. (2021). Аниме: от «Акиры» до «Унесённых призраками». М.: Бомбора.  
Овчаренко Е.Ф. (2018). «Расёмон-эффект» как феномен коммуникативной дезориентации (опыт медиаисследования) // Концепт: философия, религия, культура. № 1. С. 129-141. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2018-1-5-129-141>

- Петренко В.Ф., Супрун А.П., Кодирова Ш.А. (2020). Психосемантический анализ художественного фильма Акиры Куросавы «Расёмон» // Психология. Журнал Высшей школы экономики. № 4. С. 737-756. DOI: 10.17323/1813-8918-2020-4-737-756
- Anderson R. (2016). The Rashomon Effect and Communication // Canadian Journal of Communication. Vol. 41. No. 2, pp. 249-269. DOI:10.22230/cjc.2016v41n2a3068
- Booth W.C. (1961). The Rhetoric of Fiction. Chicago: University of Chicago Press.
- Cavallaro D. (2013). The Aesthetics of Incompleteness in Japanese Media Culture. Jefferson: McFarland. ISBN 978-0-7864-7151-5
- Chatman S. (1978). Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University Press.
- Cohn N., Hacımusaoğlu I., Klomberg B. (2022). The framing of subjectivity: Point-of-view in a cross-cultural analysis of comics // Journal of Graphic Novels and Comics. Vol. 14. No. 3, pp. 336-350. doi: 10.1080/21504857.2022.2152067
- Davis B., Anderson R., Walls J. (eds.) (2016). Rashomon Effects: Kurosawa, Rashomon and Their Legacies. London: Routledge.
- Denison R. (2015). Anime: A critical introduction. Bloomsbury Academic.
- Espi Forcen F., Rosenbaum K.B., Friedman S.H. (2020). Showtime's The Affair: the Rashomon effect, eyewitness testimony, and lack of reliability in homicide // Australas Psychiatry. Vol. 28. No. 4, pp. 431-432. DOI: 10.1177/1039856220901468
- Ewoldsen, D. R., Hoewe, J., & Grady, S. M. (2022). A cognitive processing framework for media interpretation. Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 34(2), 65–76. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000326>
- Genette G. (1980). Narrative Discourse: An Essay in Method. Ithaca: Cornell University Press.
- Herman D. (2013). Storytelling and the Sciences of Mind. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Greenhill, Pauline & Kohm, Steven. (2013) Hoodwinked! and Jin-Roh: The Wolf Brigade: Animated «Little Red Riding Hood» Films and the Rashōmon Effect // Marvels & Tales. Vol. 27 (1), pp. 89-108
- Kiss M (2017). Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lamarre T. (2009). The Anime Machine: A Media Theory of Animation. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Raviv O. (2020). Ethics of Cinematic Experience: Screens of Alterity. New York: Routledge.
- Stadler J. (2008). Pulling Focus: Intersubjective Experience, Narrative Film, and Ethics. New York: Continuum.
- Taizan 5 (2021-2022). Такорпи no Genzai [Первородный грех Такопи]. Tokyo: Shueisha. 2 т.
- Valentine R. (2023). La démultiplication des points de vue ou le récit audiovisuel diffracté. Pour une théorie de la répétition narrative, entre POV-Sequel et effet Rashomon // Cahiers de Narratologie. № 43, pp. 1-25 <https://doi.org/10.4000/NARRATOLOGIE.14587>

## ■ ■ ■ The Rashomon effect and ethical ambivalence in contemporary media culture

### Rubtcova M.

Saint Petersburg State Institute of Film and Television, Saint Petersburg, Russia.

**Abstract.** The relevance of this study stems from the transformation of classical narrative models in contemporary digital audiovisual culture, where the principles of unambiguity

and objective truth increasingly give way to a plurality of interpretations. The subject of this study is the implementation of the «Rashomon effect» in the anime series «The Original Sin of Takopi» (2025), examined as a holistic ethical and epistemological model. The aim of the study was to identify the mechanisms for constructing narrative polyphony and its role in shaping the viewer's state of ethical ambivalence. The methodological framework was formed by narratological analysis of focalization as described by Jean Genette, the theory of unreliable narration, and elements of media discourse analysis. The analysis revealed that the series operates with three key tools: rigid internal focalization, which creates a cognitive asymmetry between versions of events; temporal nonlinearity, which transforms memory into a performative act; and the rejection of a final restoration of objective truth in favor of a specific ethical polyphony. As a result, the classic «Rashomon» situation of searching for the guilty party is transformed into an existential dimension, where guilt is distributed among all characters as a condition of their communication, and the figures of hero and antagonist are deconstructed.

**Keywords:** Rashomon effect, anime, narrative polyphony, unreliable narration, ethical ambivalence, Takopi's Original Sin, focalization, cognitive asymmetry, digital animation, Japanese media culture.

*For citation:* Rubtcova M. The Rashomon Effect and Ethical Ambivalence in Contemporary Media Culture // *Communicology*. 2026. Vol. 14. No. 2. P. 110-117. DOI 10.21453/2311-3065-2026-14-2-110-117.

*Inf. about the author:* Rubtcova Mariia – doctor of Sociological Sciences, Professor of the Department of Media Communication Technologies at the St. Petersburg State Institute of Cinema and Television. ORCID: 0000-0003-4003-4988. *E-mail:* mariia.rubtcova@gmail.com; *Address:* 192102, St. Petersburg, Bukharestskaya St., 22.

*Received:* 05.05.2026. *Accepted:* 13.06.2026.

## References

- Akutagawa R. (1985). *V chashche [In a Grove]* (transl. from Japanese by N. Fel'dman). Moscow: Khudozhestvennaya literatura (in Rus.).
- Anderson R. (2016). The Rashomon Effect and Communication // *Canadian Journal of Communication*. Vol. 41. No. 2, pp. 249-269. DOI:10.22230/cjc.2016v41n2a3068
- Booth W.C. (1961). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cavallaro D. (2013). *The Aesthetics of Incompleteness in Japanese Media Culture*. Jefferson: McFarland. ISBN 978-0-7864-7151-5
- Chatman S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Cohn N., Hacımusaoğlu I., Klomberg B. (2022). The framing of subjectivity: Point-of-view in a cross-cultural analysis of comics // *Journal of Graphic Novels and Comics*. Vol. 14. No. 3, pp. 336-350. doi: 10.1080/21504857.2022.2152067
- Davis B., Anderson R., Walls J. (eds.) (2016). *Rashomon Effects: Kurosawa, Rashomon and Their Legacies*. London: Routledge.
- Denison R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.
- Espi Forcen F., Rosenbaum K.B., Friedman S.H. (2020). Showtime's *The Affair*: the Rashomon effect, eyewitness testimony, and lack of reliability in homicide // *Australasian Psychiatry*. Vol. 28. No. 4, pp. 431-432. DOI: 10.1177/1039856220901468

Ewoldsen D.R., Hoewe J., Grady S.M. (2022). A cognitive processing framework for media interpretation // *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*. Vol. 34. No. 2, pp. 65-76. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000326>

Genette G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press.

Greenhill P., Kohm S. (2013). Hoodwinked! and Jin-Roh: The Wolf Brigade: Animated «Little Red Riding Hood» Films and the Rashomon Effect // *Marvels & Tales*. Vol. 27. No. 1, pp. 89-108.

Herman D. (2013). *Storytelling and the Sciences of Mind*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Kiss M. (2017). *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Lamarre T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Napier S.J. (2021). Anime: ot «Akiry» do «Unesyonnnykh prizrakami» [Anime from Akira to Spirited Away]. Moscow: Bombora (in Rus.).

Ovcharenko E.F. (2018). «Rashomon-effekt» kak fenomen kommunikativnoy dezorientatsii (opyt mediaissledovaniya) [«Rashomon effect» as a phenomenon of communicative disorientation (media research experience)] // *Kontsept: filosofiya, religiya, kul'tura*. No. 1. P. 129-141. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2018-1-5-129-141> (in Rus.).

Petrenko V.F., Suprun A.P., Kodirova Sh.A. (2020). Psikhosemanticheskiy analiz khudozhestvennogo fil'ma Akiry Kurosavy «Rashomon» [Psychosemantic analysis of Akira Kurosawa's film Rashomon] // *Psikhologiya. Zhurnal Vysshey shkoly ekonomiki*. No. 4, pp. 737-756. DOI: 10.17323/1813-8918-2020-4-737-756 (in Rus.).

Raviv O. (2020). *Ethics of Cinematic Experience: Screens of Alterity*. New York: Routledge.

Stadler J. (2008). *Pulling Focus: Intersubjective Experience, Narrative Film, and Ethics*. New York: Continuum.

Taizan 5 (2021-2022). *Takopii no Genzai [Takopi's Original Sin]*. Tokyo: Shueisha. 2 vols.

Valentine R. (2023). La démultiplication des points de vue ou le récit audiovisuel diffracté. Pour une théorie de la répétition narrative, entre POV-Sequel et effet Rashomon // *Cahiers de Narratologie*. No. 43, pp. 1-25. <https://doi.org/10.4000/NARRATOLOGIE.14587>