

УДК 372.893

**Т. В. Асадов,**  
факультет истории, философии и права,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. ист. наук, доц. И. В. Цыганова

## Формирование познавательного интереса к истории через анимационный сериал *Girls und Panzer*

**Аннотация.** В статье исследуется роль аниме «*Girls und Panzer*» в формировании познавательного интереса к истории через анализ стилизованных образов команд-стран. Выявляются механизмы воздействия, показывается, как сериал выступает «культурным посредником» между сложными историческими концепциями и молодежной аудиторией.

**Ключевые слова:** история, аниме, Япония, Вторая мировая война, познавательный интерес, медиаобразование, эдьютеймент.

**G**irls und Panzer — японская франшиза, включающая в себя мангу, аниме и игры. Конкретно в данном исследовании мы будем рассматривать исключительно аниме-аспект франшизы. Одноименный сериал, полнометражные фильмы и OVA построены вокруг вымышленного женского вида спорта — «Танководства» (Сэнся-до), в рамках которого школьные команды проводят сражения на бронетехнике. Ключевой особенностью сериала [3], формирующей его основной педагогический потенциал, является то, что каждая команда-соперник представляет собой стилизованную реконструкцию вооруженных сил стран-участниц Второй мировой войны. Многообразие детализированных образов служит не только фоном для развлекательного сюжета, но и мощным катализатором непроизвольного познавательного интереса. У зрителя закономерно возникают вопросы об исторических прототипах представленной техники, тактических приемов, униформы и культурных стереотипов. Таким образом, сериал функционирует как «культурный посредник», создавая благоприятную почву для последующего самостоятельного изучения истории, что и составляет основной предмет анализа в данной работе.

В основе работы лежит понимание познавательного интереса как избирательной направленности личности на предметы и явления окружающей действительности [2, с. 45]. В условиях цифровизации образования особую актуальность приобретает концепция «эдьютеймента» (образования через развлечение) [1, с. 78], что делает сериал, сочетающий игровую природу и исторические реминисценции, релевантным объектом исследования.

Первичным механизмом формирования интереса выступает визуальный контраст между стилизованными персонажами-школьницами и детализированными 3D-моделями исторических танков. Этот диссонанс создает «эффект любопытства», побуждая зрителя к идентификации и изучению техники. Динамичные тактические баталии между командами, стилизованными под армии стран Второй мировой войны, создают дополнительный мотивационный фактор через азарт соревнования и эмоциональную вовлеченность.

Говоря о самих командах, мы выделим только те, что отражают основные силы Второй мировой. Самой важной в контексте образования, конечно же, является команда «Правда». Члены этой команды демонстрируют советскую эстетику. В качестве одежды они используют зеленую форму, пьют «Безалкогольную Водку». Это единственная в игре команда, которая перекрашивает свою технику в зависимости от времени года: темно-зеленый летом, а белый — зимой. В командующем составе у них экспрессивная Катюша, говорящая на русском с японским акцентом Нонна и разговаривающая на чистом русском Клара. Их парк техники состоит из Т-34, КВ-2 и ИС-2, а тактика команды построена на использовании погодных условий, ловушек и, в какой-то степени, партизанской борьбе, а в серии 8 сериала они исполняют на ломаном русском «Катюшу».

Прямой противоположностью команде «Правда» является команда «Куромороминэ». Ее участники используют эстетику Третьего Рейха. Здесь мы выделяем черную форму с немецкими крестами, в качестве техники — «Тигры», «Пантеры»,

«Хетцеры» и даже «Маус». Командиром команды является Эрика, чье имя отсылает к немецкой песне Erika. Тактика команды — блицкриг и демонстрация мощи.

Принципиально отличается от всех команды «Святая Глориана». Здесь важны такие черты, как красные мундиры в качестве формы, все девушки пьют чай даже во время боя, прозвища участниц команды основаны на сортах чая, например комсостав из Дарджилинг, Ассам и [Оранж] Пеко, а техника представлена танками, носящими названия «Матильда», «Крусейдер» и командующим танком «Черчилль». В плане тактики — медленное дисциплинированное продвижение и стрельба с ходу.

Команда «Сандерс» представляет собой репрезентацию США. Это самая богатая команда с огромным парком техники, состоящая полностью из «Шерманов». Несмотря на то, что это запрещено, команда практикует шпионаж и прослушивание радио оппонентов. Команда имеет черты эстетики пин-ап, и нередко можно заметить членов команды, употребляющих бургеры и попкорн.

Особое внимание авторы уделили командам «Анцио» и «ВС свободы». «Анцио» — команда, образ которой основан на фашистской Италии. Эта команда является сильнейшей из малых команд, но всегда проигрывает вышеперечисленным монстрам. Они используют пулеметные танкетки и один средний танк ввиду отсутствия денег, они известны не как хорошие бойцы, но они уверены, упрямые, порой просыпают свои бои, но всегда закатывают пир для всех, в том числе для обсуждающего персонала, командующую все именуют «Дуче», а их форма основана на одежде «Молодых итальянок». «ВС свободы» [4] — команда, основанная на Франции и отражающая ее двойственную сущность. Так, команда разделена на два класса — богатые с арийской внешностью и на тяжелых тан-

ках, и бедные — смуглые работяги на легких танках, а во главе команды стоит Мари, что отсылает к Марии-Антуанетте, которая вместо командования обычно принимает ванны с лепестками роз и ест очередной эклер, а в das Finale [4] эта команда исполняет «Песнь о луке» для поднятия боевого духа и преодоления внутреннего кризиса.

Проведенный анализ позволяет утверждать, что сериал формирует познавательный интерес через сложную систему визуальных и нарративных аллегорий. Национальные стереотипы, тактические доктрины и социальные конфликты репрезентируются не через сухое изложение фактов, а через яркие, запоминающиеся образы команд. Такой подход, основанный на принципах эдьюейнмента, обеспечивает переход от непроизвольного интереса к деталям к устойчивому мотиву для более глубокого изучения истории XX в.

Однако данный ресурс следует рассматривать именно как первую ступень в системе исторического образования, а не как самодостаточный инструмент. Ключевым риском является потенциальный диссонанс между игровой стилизацией и сложностью реального исторического процесса. Задачей педагога в этой ситуации становится не устранение этого диссонанса, а его грамотное сопровождение — перевод интереса, возникшего на уровне игрового образа, в плоскость критического осмысливания.

Перспективы использования сериала видятся в его интеграции в современные образовательные форматы — в качестве проблемного кейса на уроках истории, материала для дискуссий в медиакружках или основы для проектной деятельности. Важно подчеркнуть, что Girls und Panzer выступает не заменой традиционным методам обучения, а их эффективным дополнением, работающим с языком и ценностями современной молодежной культуры.

1. Федоров А. В. Медиаобразование: история, теория и методика. — Ростов н/Д : ЦВВР, 2001. — 708 с.
2. Щукина Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике. — М. : Педагогика, 1971. — 352 с.
3. Girls und Panzer : аниме-сериал / режиссер Цутому Мидзусимо, сценарий Рэйко Нагасу ; студия Actas. — Токио : Actas, 2012. — URL: <https://site.yummyani.me/catalog/item/devushki-i-tanki> (дата обращения: 15.10.2025).
4. Girls und Panzer das Finale : короткометражный фильм / режиссер Цутому Мидзусимо, сценарий Рэйко Нагасу ; студия Actas. — Токио : Actas, 2017. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1103876/> (дата обращения: 18.10.2025).